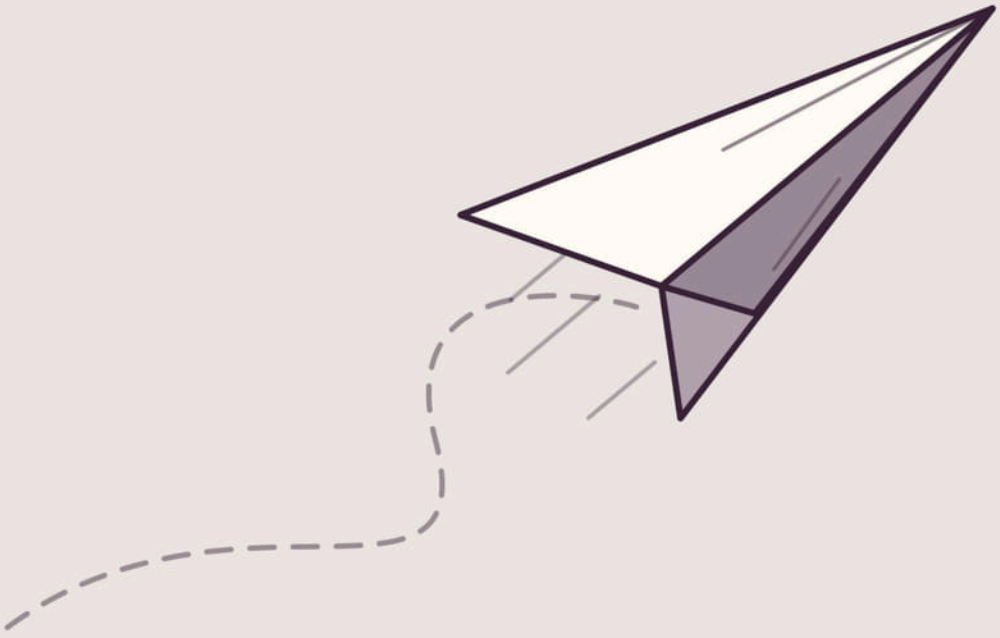
TKA SMK

BROADCASTING DAN PERFILMAN

Materi, Strategi, dan Simulasi



Handaka Lumu
by Next Level Study Indonesia

2026/2027 · SMKBC

TKA SMK BROADCASTING DAN PERFILMAN

Materi, Strategi, dan Simulasi

Handaka Lumu

by Next Level Study Indonesia

The Dancer of the Silent Stage

"Semakin kau mengenalku, semakin banyak yang kamu tidak tahu"



KETERANGAN BUKU

TKA SMK Broadcasting dan Perfilman: Materi, Strategi, dan Simulasi

Penulis: Handaka Lumu

Penyusun soal: Tim Next Level Study Indonesia

Penerbit: Next Level Study Indonesia

Edisi: Edisi 1 · Gratis untuk pelajar Indonesia · 2026/2027 · Kode buku SMKBC

© 2026 Next Level Study Indonesia. Hak cipta dilindungi undang-undang.

GRATIS · TIDAK UNTUK DIPERJUALBELIKAN

Buku ini dibagikan gratis sebagai dedikasi Next Level Study Indonesia untuk bangsa. Boleh diperbanyak dan dibagikan untuk belajar, tetapi tidak untuk diperjualbelikan.

Sumber soal asli: Belum ada soal asli TKA untuk mapel ini; bentuk soal mengikuti soal asli TKA SMK 2025 Projek Kreatif dan Kewirausahaan (Pusat Asesmen Pendidikan, Kemendikdasmen).

Acuan kisi-kisi: https://pusmendik.kemendikdasmen.go.id/tka/tka/view/mata-pelajaran-pilihan/sma/smk-broadcasting-dan-perfilman

Kata Pengantar

Kamu yang sedang bersiap,

Terima kasih sudah membuka buku ini. Sebuah film, siaran berita, atau video pendek yang sampai ke layar penontonmu tidak lahir dari satu orang. Ada yang menulis, memegang kamera, mengatur cahaya, menjaga suara tetap bersih, menyambung gambar, dan memastikan semua orang bekerja dengan selamat dan jujur.

Buku ini saya tulis untuk kamu yang mengambil TKA SMK Broadcasting dan Perfilman. Saya ingin terus terang tentang satu hal. Untuk mata pelajaran ini belum ada soal asli tahun lalu yang bisa dibedah. Karena itu, buku ini berpegang pada dua hal: kisi-kisi resmi Pusmendik dan bentuk soal asli TKA SMK 2025, yaitu kasus kerja yang meminta kamu memilih keputusan terbaik. Soal latihan dan simulasi disusun mengikuti bentuk itu. Stasiun, film, dan tokoh di dalamnya rekaan, dan ditandai jelas.

Isinya mengikuti empat elemen kisi-kisi: dunia kerja dan profesi, perkembangan media dan regulasi, teknik dasar peralatan audio-visual, serta proses produksi dan media baru. Keempatnya saya bagi menjadi lima bab. Setiap sub bab lebih dulu menjelaskan materinya secara utuh, lengkap dengan gambar dan contoh, baru kemudian strategi menjawab dan jebakan yang sering dipasang. Di akhir setiap bab ada kuis, dan di akhir buku ada tiga simulasi TKA berwaktu seperti ujian sesungguhnya. Buku ini tidak menjanjikan nilai tertentu. Yang bisa saya janjikan hanyalah penjelasan yang jujur dan latihan yang terarah.

Bacalah berurutan. Bila ada kamera, alat perekam suara, atau sekadar ponsel di tanganmu, cobalah sendiri setiap kali buku mengajakmu mengatur cahaya, menempatkan mikrofon, atau menyusun urutan gambar. Kamu juga bisa membuka latihan dan kuis yang sama di LMS NLS lewat kode QR di dalam buku.

Kru di balik layar jarang dikenali penonton, tetapi kerjanya terasa pada setiap gambar dan suara. Berjanjilah pada dirimu untuk tidak berhenti di tengah jalan. Persembahkan kesungguhanmu untuk orang tua yang menunggu kabar baikmu, untuk guru yang sabar membimbingmu, dan untuk negeri yang kelak membutuhkan tangan dan pikiranmu. Belajarlah dan berkaryalah dengan sepenuh jiwa dan raga, karena ilmu yang kamu kumpulkan hari ini adalah baktimu esok hari.

Selamat belajar. Saya percaya kamu bisa.

Oktober 2026

Handaka Lumu

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Panduan Memakai Buku

Buku ini dipakai berurutan: kenali ujiannya (Bagian A), pelajari 5 bab materi (Bagian B), uji kesiapanmu dengan simulasi TKA berwaktu (Bagian C), lalu cocokkan jawaban dan pelajari pembahasannya (Bagian D).

Peta belajar

Langkah	Kamu mengerjakan	Hasil
1	Bagian A: kenali bentuk soal dan peta kisi-kisi	Tahu apa yang diuji
2	Bab demi bab: baca sub bab, kerjakan latihan, lalu Kuis Akhir Bab	Skor kuis per bab
3	Ulangi sub bab yang ditunjuk tabel anjuran di akhir kuis	Titik lemah berkurang
4	Bagian C: 3 simulasi TKA berwaktu	Skor simulasi
5	Bagian D: kunci dan pembahasan semua soal	Paham alasan, bukan hanya jawaban

Tanda di dalam buku

Tanda	Artinya
◎ APA YANG DIUJI	Tujuan belajar sub bab dan indikator resmi yang diuji
◆ KONSEP INTI	Materi lengkap: penjelasan runtut, gambar, dan contoh terselesaikan
▲ STRATEGI DAN JEBAKAN	Langkah menjawab dan pola pengecoh yang sering dipasang
● BEDAH SOAL	Soal dibahas langkah demi langkah
✎ LATIHAN	Soal untuk dikerjakan sendiri; kunci singkat di bawahnya
✔ PERIKSA DIRI	Pertanyaan refleksi dan hal yang perlu diingat
Kotak QR	Membuka latihan dan kuis yang sama di LMS NLS

Kode

SMKBC-1.2 = sub bab 1.2; SMKBC-KB1 = kuis akhir bab 1; SMKBC-FIN1 = simulasi 1. Kode yang sama dipakai di LMS.

Belajar lewat PDF atau LMS

Semua latihan, kunci, dan pembahasan sudah ada di buku ini, jadi kamu bisa belajar hanya dengan PDF atau cetakan. LMS menambahkan latihan dan kuis interaktif, serta menyimpan skormu.

Buka buku ini di LMS NLS

Pindai untuk membuka course buku ini.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Daftar Isi

Kata Pengantar ii
Panduan Memakai Buku iii
Bagian A · Mengenal TKA Broadcasting dan Perfilman 1
Bagian B · Materi 10
Bab 1 · Dunia Kerja, Profesi, dan Bisnis Broadcasting dan Perfilman 10
Sub bab 1.1 · Jenis profesi dan deskripsi pekerjaan di industri broadcasting dan perfilman 11
Sub bab 1.2 · Risiko fisik K3 dalam produksi broadcasting dan perfilman 27
Sub bab 1.3 · Risiko psikososial dan solusi pencegahan manajerial K3 44
Sub bab 1.4 · Etos kerja, kedisiplinan, dan kerahasiaan materi produksi 60
Sub bab 1.5 · Penghormatan hak cipta karya dalam produksi 77
Kuis Akhir Bab 1 96
Bab 2 · Perkembangan Media, Teknologi, dan Regulasi Penyiaran dan Perfilman 112
Sub bab 2.1 · Transisi sistem analog ke digital dalam produksi 113
Sub bab 2.2 · Platform OTT dan streaming 131
Sub bab 2.3 · Aturan penyiaran KPI dan Pedoman Perilaku Penyiaran 148
Sub bab 2.4 · Kriteria penyensoran LSF dan klasifikasi tayangan 169
Sub bab 2.5 · Regulasi konten digital dan swasensor industri 184
Kuis Akhir Bab 2 202
Bab 3 · Dasar Fotografi, Videografi, dan Tata Kamera 217
Sub bab 3.1 · Prinsip eksposur: aperture, shutter speed, dan ISO 218
Sub bab 3.2 · Gangguan visual akibat konfigurasi kamera dan pencahayaan 238
Sub bab 3.3 · Ukuran bidang pandang (shot size) dan sudut pengambilan gambar 260
Sub bab 3.4 · Pergerakan kamera dan penanganan anomali visual 279
Kuis Akhir Bab 3 299
Bab 4 · Tata Artistik, Tata Suara, dan Editing 313
Sub bab 4.1 · Fungsi dan unsur tata artistik dalam produksi film 314
Sub bab 4.2 · Pola tangkap mikrofon (polar pattern) 333
Sub bab 4.3 · Penempatan mikrofon lapangan dan teknik boom pole 350
Sub bab 4.4 · Analisis kendala kebisingan dan distorsi suara 367
Sub bab 4.5 · Teknik dasar pemotongan gambar, linimasa, dan transisi 383
Sub bab 4.6 · Sinkronisasi audio dan video 401
Sub bab 4.7 · Kesalahan kontinuitas visual dan axis of action 422
Kuis Akhir Bab 4 442
Bab 5 · Alur Produksi Audio-Visual dan Media Baru 456
Sub bab 5.1 · Tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi 457
Sub bab 5.2 · Dokumen manajemen produksi: naskah, storyboard, dan call sheet 472
Sub bab 5.3 · Pembagian tugas kru dan SOP kerja tim produksi 496
Sub bab 5.4 · Karakteristik produksi media baru 516

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 5.5 · Pengemasan konten kreatif: vlog, podcast, video pendek, dan live streaming 535
Sub bab 5.6 · Analisis data performa konten dan algoritma platform 554
Kuis Akhir Bab 5 574
Bagian C · Simulasi TKA 589
Simulasi 1 — Prediksi TKA 2026 590
Simulasi 2 — Prediksi TKA 2026 606
Simulasi 3 — Prediksi TKA 2026 621
Bagian D · Kunci dan Pembahasan 637
Penutup 748
Lampiran 750

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Bagian A · Mengenal TKA Broadcasting dan Perfilman

Apa itu TKA SMK Broadcasting dan Perfilman

Tes Kemampuan Akademik (TKA) Broadcasting dan Perfilman adalah salah satu mata pelajaran **pilihan** pada TKA jenjang SMK/MAK. Menurut kisi-kisi Pusat Asesmen Pendidikan (Pusmendik) Kemendikdasmen, TKA ini mengukur kemampuan memahami dan menganalisis konsep di bidang broadcasting dan perfilman, kepekaan teknis dan estetis, pemahaman dunia industri dan budaya kerjanya, serta kemampuan mendistribusikan konten sesuai perkembangan teknologi media digital. Muatannya mengacu pada capaian pembelajaran mata pelajaran bidang ini (Keputusan Kepala BSKAP Nomor 046/H/KR/2025).

Artinya, kamu tidak diminta menghafal nama kamera, nama jabatan, atau nama aturan sebanyak-banyaknya. Kamu diminta **berpikir seperti kru produksi yang bertanggung jawab**: membaca keadaan di set, studio, atau ruang sunting, mengingat prinsip yang berlaku, lalu memilih keputusan yang paling tepat.

> Kisi-kisi resmi tidak menyebut jumlah soal dan lama pengerjaan. Buku ini memakai **25 soal dalam 60 menit** untuk setiap kuis bab dan simulasi, seperti mata pelajaran pilihan lainnya, sehingga rata-rata kamu punya sekitar **2,4 menit** per soal. Pastikan ketentuan resminya lewat pengumuman Pusmendik menjelang ujian.

Apa yang diuji: empat elemen, dua belas sub-elemen

Kisi-kisi resmi membagi muatan TKA ini menjadi empat elemen, yang dirinci menjadi dua belas sub-elemen dalam matriks asesmen. Peta Topik di Bank Soal NLS memecah elemen ketiga (teknik dasar peralatan audio-visual) menjadi dua bab karena isinya sangat besar. Karena itu buku ini memiliki **lima bab** dan **dua puluh tujuh sub bab**.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Bab di buku ini	Sub-elemen kisi-kisi yang dicakup	Sub bab
Bab 1 Dunia Kerja, Profesi, dan Bisnis	profesi dan deskripsi pekerjaan; keselamatan dan kesehatan kerja (K3) fisik dan psikososial; etos kerja, kerahasiaan, dan hak cipta	1.1 – 1.5
Bab 2 Perkembangan Media, Teknologi, dan Regulasi	analog ke digital dan OTT; aturan penyiaran KPI, penyensoran LSF, regulasi konten digital	2.1 – 2.5
Bab 3 Dasar Fotografi, Videografi, dan Tata Kamera	prinsip eksposur dan gangguan visual; ukuran bidang pandang, sudut, dan pergerakan kamera	3.1 – 3.4
Bab 4 Tata Artistik, Tata Suara, dan Editing	unsur tata artistik; polar pattern, penempatan mikrofon, kebisingan; pemotongan gambar, sinkronisasi, kontinuitas	4.1 – 4.7
Bab 5 Alur Produksi Audio-Visual dan Media Baru	tahapan produksi, dokumen, kru dan SOP; media baru, pengemasan konten, data performa	5.1 – 5.6

Kisi-kisi tidak menyebut berapa soal untuk tiap sub-elemen. Karena itu, porsi soal di buku ini mengikuti sebaran paket latihan di Bank Soal NLS (150 soal): Bab 4 paling banyak (sekitar 31 %), disusul Bab 5 (22 %), Bab 3 (20 %), Bab 1 (15 %), dan Bab 2 (12 %). Pegang angka ini sebagai gambaran, bukan ketentuan resmi.

Sembilan sub bab berikut diberi tanda ★ karena memuat banyak konsep atau banyak soal yang sulit: **2.3 aturan penyiaran KPI**, **3.1 prinsip eksposur**, **3.2 gangguan visual**, **3.4 pergerakan kamera**, **4.5 pemotongan gambar**, **4.6 sinkronisasi audio-video**, **4.7 kontinuitas dan axis of action**, **5.2 dokumen produksi**, dan **5.6 data performa konten**. Kerjakan dengan lebih teliti.

Kisi-kisi juga memberi **batasan** yang penting. Pada K3, yang diujikan adalah risiko fisik (kelistrikan, medan ekstrem), risiko psikososial (kelelahan, perundungan), dan solusi pencegahan manajerial pada tahap praproduksi sampai produksi, **tanpa meluas ke ranah medis atau hukum pidana**. Pada tata artistik, yang diujikan adalah fungsi, klasifikasi, dan istilah dasar. Pada regulasi, yang diujikan adalah **menerapkan** aturan pada kasus, bukan menghafal nomor dan pasal.

Tiga tingkat berpikir

Kerangka Pusmendik menyusun soal dalam tiga level kognitif.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Level	Proses berpikir	Yang diminta	Contoh kegiatannya
1. Pemahaman	menyebutkan, menjelaskan, mengidentifikasi	menyebut istilah, tahapan, peralatan, atau profesi; menghubungkan unsur produksi dan fungsinya	menentukan nama profesi dari uraian tugasnya; membedakan set dressing dan properti pemain
2. Aplikasi	menerapkan	memakai konsep dan prosedur pada situasi produksi	menentukan jenis shot untuk wawancara; menjalankan aba-aba take sesuai SOP
3. Penalaran	menganalisis, mengevaluasi	membandingkan pilihan teknik, platform, atau strategi menurut kriteria; menilai kendala dan merumuskan solusi yang realistis	menentukan solusi bagi kabel berserakan saat siaran langsung tanpa melanggar kesepakatan bisnis

Soal level 3 jarang selesai dengan mengenali satu istilah. Setelah memahami prinsipnya, kamu masih harus **menimbang**: tindakan mana yang menyasar penyebabnya, mana yang hanya terdengar benar, dan mana yang melanggar syarat yang diberikan soal.

Konteks soal: set, studio, ruang sunting, dan kanal digital

Soal asli TKA SMK 2025 (mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan) menunjukkan polanya dengan jelas: hampir setiap soal membuka dengan satu kasus kerja, lalu meminta kamu memilih keputusan terbaik. Contoh resmi Broadcasting dan Perfilman memakai konteks yang serupa, dengan istilah teknis yang banyak dan sering berbahasa Inggris.

Konteks	Contoh situasi yang sering muncul	Dibahas di
Lokasi syuting dan set	kabel dan lampu, cuaca, jadwal kru, properti, mikrofon, aba-aba take	Bab 1, 3, 4, dan 5
Studio dan siaran langsung	ruang kendali, jam tayang, klasifikasi program, kesalahan berita, perangkat yang mendadak mati	Bab 1, 2, dan 5
Ruang sunting	linimasa, transisi, sinkronisasi suara, kontinuitas antar-shot	Bab 4
Distribusi dan media digital	platform streaming, akun media sosial, hak cipta, data penonton	Bab 2 dan 5

Cerita pembuka biasanya cukup pendek, sekitar satu paragraf, tetapi petunjuk penting sering diselipkan di sana: jam tayang, klasifikasi, sumber cahaya, jarak mikrofon, atau **satu hal yang tidak boleh diubah**. **Biasakan membaca kalimat pertanyaannya dulu**, lalu kembali ke cerita dan gambar untuk mencari petunjuk yang dibutuhkan.

Pola soal: dari kasus ke keputusan terbaik

Hampir semua soal di buku ini mengikuti satu pola. Soal memberi **sebuah situasi kerja** (kadang dengan gambar atau tabel), lalu meminta kamu menentukan **nama istilah, penyebab masalah, penilaian, atau tindakan** yang paling tepat. Gunakan rantai empat langkah berikut.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Langkah	Pertanyaan yang kamu ajukan	Contoh (rekaman wawancara yang suaranya pecah)
1. Fakta	Apa yang dinyatakan soal: alat, kondisi, syarat?	Pada rekaman wawancara, bagian suara narasumber yang lantang terdengar pecah dan kasar, sedangkan bagian lain jernih. Meter level pada bagian itu menyentuh batas atas. Ulang rekaman tidak mungkin
2. Prinsip	Konsep atau aturan apa yang berlaku?	level yang melewati batas atas menyebabkan *clipping*, yaitu puncak gelombang terpotong dan tidak dapat dikembalikan
3. Pencocokan	Bagian mana yang tidak sesuai dengan prinsip itu?	gain terlalu tinggi saat narasumber berbicara lantang, sehingga rekaman terpotong
4. Keputusan	Pilihan mana yang **menyasar penyebab** dan tidak melanggar syarat?	menyadari bahwa bagian itu tidak dapat diperbaiki sepenuhnya di penyuntingan dan mencari cadangan rekaman (misalnya rekaman kedua dengan gain lebih rendah); bukan sekadar menurunkan volume atau menambah efek

Langkah 4 adalah saringan terakhir. Pengecoh pada soal sejenis sering berupa **tindakan yang masuk akal tetapi tidak menyasar penyebabnya**, misalnya menurunkan volume (yang tidak mengembalikan puncak yang sudah terpotong), mengganti mikrofon padahal penyebabnya pengaturan, atau mengubah satu unsur padahal dibutuhkan beberapa. Pilih jawaban yang didukung informasi di soal, bukan sekadar yang terdengar profesional.

Bentuk soal dan cara menjawabnya

Kisi-kisi resmi memuat tiga bentuk soal.

Bentuk	Cara menjawab
Pilihan ganda (PG)	pilih **satu** jawaban dari lima pilihan
PG kompleks kategori (Benar/Salah)	tentukan **setiap** pernyataan Benar atau Salah
PG kompleks pilih lebih dari satu (MCMA)	pilih **semua** pilihan yang benar; jumlahnya tidak disebutkan

Pilihan ganda. Contoh resmi berupa kasus pendek dengan lima pilihan, misalnya menentukan nama profesi dari uraian tugasnya atau istilah unsur artistik dari fungsinya. Pengecohnya sering **serumpun**: dua atau tiga istilah yang mirip tetapi beda tugas. Periksa setiap pilihan terhadap situasinya, bukan terhadap kesan istilah. Pilihan yang benar sebagian tetapi memuat satu kata keliru tetap salah.

Benar/Salah. Perlakukan setiap pernyataan sebagai soal kecil yang berdiri sendiri. Contoh resmi memakai kasus pengambilan gambar lalu beberapa tindakan teknis untuk dinilai. Satu pernyataan boleh salah walaupun yang lain benar. Kalimat yang memakai kata mutlak ("selalu", "pasti") patut dicurigai, tetapi nilai tetap dari isinya, bukan dari kata itu saja.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pilih lebih dari satu (MCMA). Jangan menebak jumlah jawabannya. Nilai setiap pilihan satu per satu, lalu pilih semua yang lolos. Contoh resmi memakai tindakan penyuntingan pada pelanggaran aturan siaran dan fitur siaran langsung yang interaktif. Pilihan yang berlawanan arah jarang benar bersamaan untuk tujuan yang sama.

Belum ada soal asli: apa artinya bagimu

Untuk Broadcasting dan Perfilman, **belum ada soal asli** TKA tahun lalu yang dipublikasikan. Hanya satu mata pelajaran SMK yang soalnya sudah terbit, yaitu Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK), 30 soal. Karena itu, buku ini jujur memakai dua acuan:

- **Isi dan konsep** diambil dari kisi-kisi resmi TKA Broadcasting dan Perfilman dan kompetensi SMK kelas X–XII.
- **Bentuk dan tingkat kesulitan soal** mengikuti soal asli TKA SMK 2025 PKK: sekitar tiga perempat soal berupa kasus kerja, sekitar seperenam berupa tabel sederhana (jadwal, dokumen produksi, data), dan sisanya gambar atau denah. Bentuknya sekitar 60 % pilihan ganda, 30 % PG kompleks, dan 10 % Benar/Salah. Hitungan hanya aritmetika sederhana: stop eksposur, kapasitas penyimpanan, selisih frame, durasi linimasa.

Keenam contoh resmi semuanya berupa **teks**, tanpa gambar. Karena itu, soal bergambar di buku ini jumlahnya sedikit, dan tiap gambar soal memuat informasi yang kamu perlukan untuk menjawab (denah kamera, panel storyboard, diagram polar, linimasa, meter level). Meski begitu, **materi** di buku ini banyak bergambar, sebab kamera, cahaya, suara, dan gambar bergerak memang harus dilihat.

Pada soal asli PKK 2025, rata-rata peserta yang menjawab benar hanya sekitar **43 %**. Kesulitannya bukan dari konsep yang rumit, tetapi dari **memilih keputusan terbaik di antara beberapa tindakan yang tampak masuk akal**. Angka ini milik mata pelajaran lain dan hanya dipakai sebagai gambaran. Tabel "tingkat kesulitan nasional" tiap soal tidak dimuat di sini karena datanya memang tidak ada untuk mata pelajaran ini, dan kami tidak mengarangnya. Semua stasiun, rumah produksi, film, dan tokoh dalam soal buku ini rekaan, dan ditandai di akhir tiap soal.

Peta kisi-kisi: dua belas sub-elemen dan tempatnya di buku

Tabel ini merangkum lingkup materi tiap sub-elemen menurut matriks asesmen Pusmendik. Pakai tabel ini untuk mengecek sub-elemen mana yang sudah kamu kuasai dan mana yang belum.

No	Sub-elemen	Lingkup materi (ringkas)	Sub bab
1	Profesi di industri	jenis profesi dan uraian pekerjaannya yang umum di Indonesia	1.1
2	Keselamatan dan kesehatan kerja (K3)	risiko fisik (kelistrikan, medan ekstrem), risiko psikososial (kelelahan, perundungan), solusi pencegahan manajerial	1.2 – 1.3

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3	Etos kerja dan budaya kerja	komitmen waktu, kerahasiaan materi produksi, menghormati hak cipta	1.4 – 1.5
4	Perkembangan media	transisi analog ke digital; platform OTT dan streaming	2.1 – 2.2
5	Regulasi dan hukum penyiaran/perfilman	aturan penyiaran KPI, penyensoran LSF, regulasi konten digital dan swasensor	2.3 – 2.5
6	Dasar fotografi dan videografi	prinsip eksposur; gangguan visual (noise, flicker, over/underexposure)	3.1 – 3.2
7	Tata kamera	ukuran bidang pandang, sudut, pergerakan kamera, anomali visual	3.3 – 3.4
8	Tata artistik	fungsi, klasifikasi, dan istilah dasar unsur artistik	4.1
9	Tata suara	polar pattern, penempatan mikrofon dan boom pole, kebisingan dan distorsi	4.2 – 4.4
10	Editing	pemotongan gambar, linimasa, transisi; sinkronisasi audio-video; kontinuitas dan axis of action	4.5 – 4.7
11	Tahapan alur produksi	praproduksi, produksi, pascaproduksi; naskah, storyboard, call sheet; pembagian tugas dan SOP	5.1 – 5.3
12	Media baru dan konten kreatif	interactivity, digitality, hypertextuality; vlog, podcast, video pendek, live streaming; data performa	5.4 – 5.6

Istilah yang akan sering kamu temui

Soal memakai banyak istilah industri, sebagian dari bahasa Inggris, tanpa penjelasan. Semua istilah berikut dijelaskan dengan contoh di sub bab yang ditunjuk. Kenali dulu artinya secara singkat.

Istilah	Arti singkat	Dibahas di
K3	keselamatan dan kesehatan kerja: mencegah celaka dan sakit akibat pekerjaan	1.2, 1.3
OTT, streaming	layanan tontonan lewat internet tanpa antena atau kabel TV; menonton sambil data mengalir	2.2
P3SPS	pedoman perilaku penyiaran dan standar program siaran yang dibuat KPI	2.3
LSF	Lembaga Sensor Film, yang menggolongkan film menurut usia penonton	2.4
Eksposur	jumlah cahaya yang diterima sensor kamera	3.1
Aperture, shutter speed, ISO	besar lubang cahaya; lama sensor menerima cahaya; kepekaan sensor	3.1
Shot size, camera angle	ukuran bidang pandang gambar; sudut kamera terhadap objek	3.3

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Set dressing, properti pemain	benda penghias latar; benda yang dipegang atau disentuh pemain	4.1
Polar pattern	arah mikrofon "mendengar"	4.2
Boom pole	tongkat panjang pemegang mikrofon di atas pemain	4.3
Linimasa (timeline)	deretan trek tempat klip gambar dan suara disusun	4.5
Axis of action	garis imajiner antara dua pemain yang tidak boleh dilintasi kamera	4.7
Call sheet, rundown	jadwal harian kru syuting; urutan acara siaran	5.2
SOP	prosedur kerja baku yang disepakati tim	5.3
Interactivity, hypertextuality	komunikasi dua arah; keterhubungan antar-konten lewat tautan	5.4
Retention, CTR	seberapa lama penonton bertahan; seberapa sering penawaran diklik	5.6

Membaca satu soal dari awal sampai akhir

Berikut kasus rekaan lain untuk melatih rantai empat langkah. Tim media SMK Cahaya Nusantara merekam wawancara kepala sekolah di ruang kelas yang berhadapan dengan jalan raya. Selama wawancara terdengar deru kendaraan. Kamerawan hanya punya satu mikrofon kecil yang menempel pada kamera, dan wawancara tidak dapat dipindahkan ke tempat lain.

1. **Fakta:** latar bising dari jalan; mikrofon kamera jauh dari mulut narasumber; lokasi tidak dapat diganti.
2. **Prinsip:** suara jernih ditentukan oleh jarak mikrofon ke sumber; makin dekat, makin besar suara narasumber dibanding bising latar.
3. **Pencocokan:** mikrofon di kamera terlalu jauh, sehingga bising ikut terekam dengan kuat.
4. **Keputusan:** dekatkan mikrofon ke mulut narasumber (misalnya mikrofon lavalier atau mikrofon genggam), bukan sekadar menaikkan volume.

Perhatikan bahwa pilihan "naikkan volume saat penyuntingan" terdengar praktis, tetapi menaikkan bising sama besar dengan suara narasumber. Pembahasan lengkap tentang jarak dan penempatan mikrofon ada di Sub bab 4.3.

Keterampilan yang dipakai di semua bab

Membaca gambar, denah, dan tabel soal

Gambar pada soal bisa berupa denah studio, posisi kamera dan pemain, panel storyboard, diagram pola tangkap, linimasa, atau meter level. Tabel bisa berupa jadwal, call sheet, rundown, atau data penonton. Gambar dan tabel selalu memuat informasi yang dibutuhkan untuk menjawab. Telusuri dengan urutan tetap: **judul dan keterangan**, lalu **angka dan label**, lalu **kondisi yang dipersoalkan**, baru **pilihan jawaban**.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Memperbaiki dengan syarat

Banyak soal menutup kasusnya dengan kalimat seperti "siaran tidak boleh dihentikan" atau "jam tayang tidak dapat diubah". Syarat itu adalah bagian dari soal. **Garis bawahi syaratnya** sebelum membaca pilihan, dan buang setiap pilihan yang melanggarnya, meskipun pilihan itu terdengar benar.

Menghitung dengan teliti

Soal kadang menuntut hitungan ringan: berapa stop selisih eksposurnya, berapa frame pergeseran suara, berapa menit durasi linimasa dengan transisi, berapa GB penyimpanan, atau jam berapa kru harus hadir. Tulis angka dan satuannya, jangan mencampur detik dengan milidetik, dan periksa hasilnya dengan arah yang masuk akal (apakah makin terang atau makin gelap, makin awal atau makin akhir).

Memilih keputusan terbaik

Bila beberapa pilihan tampak baik, urutkan: **keselamatan orang dan kepatuhan pada aturan lebih dulu**, lalu **menyasar penyebab masalah**, lalu **memenuhi syarat dan batas yang diberikan**, baru keindahan atau kecepatan. Perbaikan yang membuat hasil tampak lebih bagus tetapi melanggar syarat atau membahayakan kru hampir pasti salah.

Strategi 60 menit

1. **Putaran pertama (±35 menit):** kerjakan soal yang pertanyaannya langsung bisa dijawab setelah membaca kasus. Soal dengan tabel panjang atau hitungan bertahap, serta MCMA yang kamu ragukan, tandai lalu lewati.
2. **Putaran kedua (±20 menit):** kerjakan soal yang ditandai dengan rantai empat langkah (fakta → prinsip → pencocokan → keputusan). Coret pilihan yang tidak menyasar penyebab masalah atau melanggar syarat.
3. **Lima menit terakhir:** periksa soal Benar/Salah dan MCMA baris demi baris, ulangi hitungan yang kamu ragukan, dan pastikan tidak ada soal yang terlewat.
4. **Waspadai pilihan yang hanya menambah hiasan atau jalan pintas** (efek, filter, "nanti diperbaiki di penyuntingan") padahal masalahnya pada prinsip dasar seperti jarak mikrofon, cahaya yang diterima sensor, atau izin penggunaan karya. Namun, jangan memilih hanya karena pola ini; tetap cocokkan dengan kasus.

Cara memakai buku ini untuk Broadcasting dan Perfilman

- **Ikuti urutan bab.** Profesi dan K3 di Bab 1 dipakai lagi saat membahas SOP di Bab 5; aturan KPI dan LSF di Bab 2 menentukan penyuntingan di Bab 4; eksposur dan pencahayaan di Bab 3 menjadi dasar kontinuitas di Bab 4; semua itu bertemu dalam alur produksi di Bab 5.
- **Prioritaskan sub bab bertanda ★.** Sub bab ini punya banyak soal atau banyak konsep yang saling terkait.
- **Coba sendiri.** Setiap kali sub bab mengajak mengatur eksposur, menempatkan mikrofon, atau menyusun urutan shot, ambil ponselmu dan praktikkan. Tidak ada soal yang

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

menuntutmu merekam, tetapi tangan dan telingamu akan membantu memahami penjelasannya.

- **Hitung sendiri.** Di Sub bab 2.1, 3.1, 4.5, 4.6, dan 5.2 ada hitungan bertahap (kapasitas, stop, durasi, frame, jam). Tutup buku, ulangi hitungannya dengan angka lain, lalu cek hasilnya.
- **Kerjakan kuis akhir bab dalam 60 menit**, sama dengan waktu ujian, lalu ikuti tabel anjuran di bawahnya.
- **Simpan Simulasi TKA untuk akhir.** Karena belum ada soal asli mata pelajaran ini, ketiga simulasi di buku ini adalah soal prediksi yang disusun mengikuti bentuk soal asli TKA SMK 2025. Kerjakan berurutan dan nilai kesiapanmu dari skor per sub bab.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Bagian B · Materi

Bagian ini memuat 5 bab. Tiap bab diakhiri kuis; kerjakan berurutan.

Bab 1 · Dunia Kerja, Profesi, dan Bisnis Broadcasting dan Perfilman

SMKBC-B1

Setelah mempelajari bab ini, kamu dapat:

- mengenali profesi di produksi film dan penyiaran berdasarkan uraian tugasnya
- menganalisis risiko fisik dan psikososial dalam produksi dan memilih pengendalian manajerial yang tepat
- menerapkan etos kerja, kerahasiaan materi, dan penghormatan hak cipta dalam proses produksi

Peta bab

Sub bab	Judul
1.1	Jenis profesi dan deskripsi pekerjaan di industri broadcasting dan perfilman
1.2	Risiko fisik K3 dalam produksi broadcasting dan perfilman
1.3	Risiko psikososial dan solusi pencegahan manajerial K3
1.4	Etos kerja, kedisiplinan, dan kerahasiaan materi produksi
1.5	Penghormatan hak cipta karya dalam produksi

Bab 1 di LMS

Buka seluruh latihan bab ini di LMS.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-B1

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 1.1 · Jenis profesi dan deskripsi pekerjaan di industri broadcasting dan perfilman

SMKBC-1.1

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu mengenal **jenis profesi dan jabatan** di industri penyiaran dan perfilman Indonesia, lalu menjelaskan **deskripsi pekerjaannya**. Soalnya hampir selalu berbentuk **kasus kerja**. Sebuah produksi (film pendek, iklan, siaran langsung, video klip) sedang berjalan, lalu kamu membaca uraian tugas seorang kru dan diminta menyebutkan profesi yang paling tepat. Kadang kamu diminta sebaliknya: memilih kru yang pantas diberi tugas tertentu. Bentuknya pilihan ganda, dan pengecohnya hampir selalu **profesi yang serumpun**, misalnya dua kru yang sama-sama bekerja di bidang suara atau sama-sama di dekat sutradara.

Karena itu, menghafal daftar nama jabatan saja tidak cukup. Yang kamu perlukan adalah gambaran **siapa bekerja di mana, pada tahap apa, dan menghasilkan apa**. Sub bab ini menyusun gambaran itu dari awal: mulai dari jenis industrinya, organisasi produksi film, departemen-departemennya, sampai profesi di studio televisi, radio, dan konten digital.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menyebutkan jenis produksi dan tiga tahap kerja di industri audio-visual;
- menjelaskan departemen dalam produksi film beserta profesi dan deskripsi pekerjaannya;
- menjelaskan profesi di studio televisi, ruang kendali, radio, dan produksi konten digital;
- membedakan profesi serumpun, misalnya boom operator, penata suara lokasi, sound designer, dan *foley artist*;
- menentukan profesi dari uraian tugas dan menyusun kru untuk sebuah produksi sederhana.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan kamu menonton film pendek karya kakak kelas di aula sekolah. Layar menampilkan wajah pemain yang tajam, suara percakapan yang jernih, baju dan ruangan yang terasa sungguh-sungguh, lalu musik yang masuk tepat saat adegan sedih. Penonton melihat satu karya. Di baliknya, belasan orang bekerja dengan tugas berbeda, dan satu orang yang lalai bisa merusak hasil kerja semuanya. Industri broadcasting dan perfilman memang **kerja kolektif**. Karena itu, hal pertama yang harus kamu kuasai adalah siapa mengerjakan apa. Itulah isi sub bab ini.

1. Industri audio-visual dan jenis produksinya

Perfilman adalah industri yang menghasilkan film: karya audio-visual bercerita, baik film

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

panjang untuk bioskop, film pendek, maupun serial. **Broadcasting** (penyiaran) adalah penyampaian siaran suara dan/atau gambar kepada khalayak lewat pemancar atau jaringan, misalnya televisi dan radio. Kini siaran juga berjalan lewat internet, sehingga **konten digital** (video di kanal daring, podcast, siaran langsung) menjadi bagian ketiga dari industri ini.

Jenis produksi yang paling sering muncul dalam soal ada lima.

Jenis produksi	Ciri utama	Contoh singkat
Film dan serial	Cerita fiksi; kamera tunggal; direkam per adegan lalu disusun	film pendek sekolah
Iklan dan video promosi	Pendek, pesan padat, tampilan sangat dijaga	iklan produk UMKM
Program televisi studio	Banyak kamera; sering siaran langsung; ada ruang kendali	dialog interaktif, kuis
Berita dan dokumenter	Mengejar fakta di lapangan; kru kecil dan cepat	liputan lapangan
Konten digital	Kru ramping; satu orang dapat memegang banyak peran	vlog, podcast, video pendek

Pola ini penting karena **jumlah dan nama profesi mengikuti jenis produksinya**. Produksi film besar memecah pekerjaan menjadi puluhan jabatan. Produksi vlog bisa dikerjakan satu orang yang merangkap semuanya. Soal TKA umumnya memakai produksi berukuran sedang, yaitu film pendek, iklan, dan program televisi, karena di sana pembagian tugasnya jelas.

2. Tiga tahap kerja dan dua kelompok profesi

Hampir semua produksi melewati tiga tahap. **Praproduksi** adalah persiapan: ide, naskah, anggaran, pemilihan pemain, pencarian lokasi, dan jadwal. **Produksi** adalah tahap perekaman atau siaran: syuting di lokasi atau siaran dari studio. **Pascaproduksi** adalah pengolahan hasil rekaman: penyuntingan gambar, warna, suara, musik, dan efek, sampai karya siap didistribusikan. Tahapan ini dibahas lebih rinci di sub bab 5.1. Di sini cukup kamu pegang satu hal: **setiap profesi punya tahap kerja utama**. Penata rias bekerja saat produksi; *colorist* bekerja saat pascaproduksi; manajer produksi sibuk sejak praproduksi.

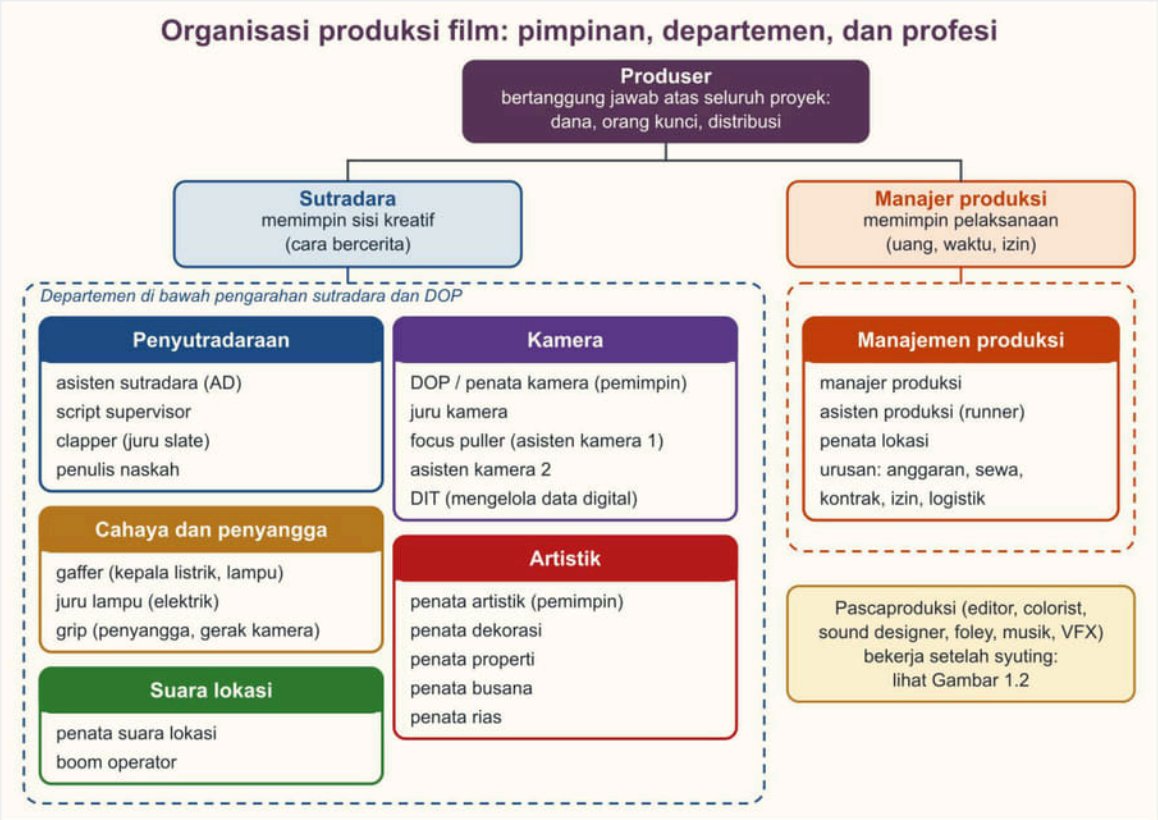
Profesi juga dapat dikelompokkan menurut tugasnya. **Kelompok kreatif dan pengarah** menentukan isi dan tampilan karya, misalnya sutradara dan penulis naskah. **Kelompok manajemen** mengatur uang, jadwal, izin, dan logistik, misalnya produser dan manajer produksi. **Kelompok teknis** mengoperasikan peralatan dan menghasilkan gambar serta suara, misalnya juru kamera dan penata suara. Banyak jabatan berada di perbatasan, tetapi pembagian ini membantumu menebak: tugas tentang *uang dan izin* hampir pasti kelompok manajemen, tugas tentang *bingkai gambar* hampir pasti kelompok kamera.

3. Organisasi produksi film: dari produser sampai departemen

Dalam produksi film, kru dikelompokkan ke dalam **departemen**. Setiap departemen dipimpin

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

satu kepala yang bertanggung jawab kepada pimpinan produksi. Gambar 1.1 memperlihatkan garis besar organisasinya.



Gambar 1.1 Organisasi produksi film: pimpinan, enam departemen, dan profesi utama tiap departemen. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Di puncak ada **produser**. Produser bertanggung jawab atas keseluruhan proyek: mencari dana, memilih orang kunci, mengurus kerja sama dan distribusi, serta memastikan karya selesai sesuai anggaran. Di bawah atau di samping produser ada dua pimpinan lapangan yang sering tertukar: **sutradara** memimpin sisi kreatif (bagaimana cerita diceritakan), sedangkan **manajer produksi** memimpin sisi pelaksanaan (apakah semua bisa terlaksana dengan uang, waktu, dan izin yang ada). Pada produksi besar, manajer produksi yang bekerja dekat dengan produser kadang disebut *line producer*.

Berikut profesi di tiap departemen, dengan deskripsi pekerjaan yang perlu kamu kenali.

Departemen manajemen produksi.

- **Produser** (*producer*): bertanggung jawab atas seluruh proyek, dari dana sampai distribusi.
- **Manajer produksi** (*production manager*): mengelola anggaran harian, sewa peralatan, kontrak, izin lokasi, dan logistik. Ia melapor kepada produser.
- **Asisten produksi** atau *runner*: membantu keperluan sehari-hari kru, misalnya mengantar dokumen, menyiapkan konsumsi, atau menjemput pemain.
- **Penata lokasi** (*location manager*): mencari, mengurus izin, dan mengelola lokasi syuting.

Departemen penyutradaraan.

- **Sutradara** (*director*): memimpin pengarahan kreatif; mengarahkan pemain, memutuskan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

cara bercerita, dan bekerja sama dengan kepala departemen lain.

- **Asisten sutradara** (*assistant director*, AD): menjalankan jadwal harian di set, memanggil pemain dan kru, serta menjaga syuting berjalan tepat waktu. Ia penghubung antara sutradara dan seluruh kru.
- ***Script supervisor*** (pencatat skrip atau pencatat kontinuitas): mencatat setiap pengambilan gambar (*take*) beserta durasi, take terpilih, dan detail kesinambungan seperti posisi benda dan pakaian pemain. Catatannya diserahkan kepada editor.
- **Penulis naskah** (*scriptwriter*): menulis cerita dan dialog pada praproduksi. Ia sering selesai bekerja sebelum syuting, tetapi kadang masih diminta merevisi.
- ***Clapper*** atau juru *slate*: memegang papan *clapperboard* yang berisi nomor adegan dan take, lalu menutupnya di depan kamera. Pada banyak produksi, tugas ini dipegang asisten kamera kedua atau asisten sutradara, sehingga jabatan *clapper* tidak selalu berdiri sendiri. Tugas ini dibahas lagi pada sub bab 4.6.

Departemen kamera.

- ***Director of photography*** (DOP) atau penata kamera: pemimpin departemen kamera dan cahaya. Ia menerjemahkan keinginan sutradara menjadi tampilan gambar: sudut, ukuran bidang, lensa, dan suasana cahaya.
- **Juru kamera** (*camera operator*): mengoperasikan kamera untuk membingkai gambar sesuai arahan DOP dan sutradara.
- ***Focus puller*** atau asisten kamera pertama: menjaga fokus lensa tetap tajam, terutama saat pemain atau kamera bergerak.
- **Asisten kamera kedua** (*clapper loader*): menyiapkan peralatan kamera, memasang kartu memori atau baterai, dan sering memegang papan *slate*.
- ***Digital imaging technician*** (DIT): mengelola data dari kamera digital di lokasi, yaitu memindahkan berkas dengan aman, membuat salinan cadangan, dan memeriksa kualitas gambar.

Departemen cahaya dan penyangga.

- ***Gaffer***: kepala tim listrik dan pencahayaan. Ia memasang dan mengatur lampu sesuai arahan DOP serta membagi daya listrik ke lampu-lampu itu.
- **Juru lampu** atau elektrik (*electrician*): anggota tim *gaffer* yang memasang lampu, menarik kabel, dan menjaga sambungan.
- ***Grip***: kru yang menangani peralatan penopang dan gerak kamera, misalnya *dolly*, rel, dan *stand* untuk bendera penghalang cahaya. Ingat, *grip* mengurus **penyangga dan gerak**, bukan listrik.

Departemen artistik. Departemen ini dibahas rinci pada sub bab 4.1.

- **Penata artistik** (*art director* atau *production designer*): memimpin tampilan visual dunia cerita, yaitu latar, dekorasi, properti, busana, dan rias. Nama jabatannya bervariasi antar produksi.
- **Penata dekorasi** (*set decorator*): menata perabot dan benda penghias di latar.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **Penata properti** (*property master*): menyediakan benda yang dipegang atau dipakai pemain dan memastikannya sesuai zaman.
- **Penata busana** (*costume designer*, *wardrobe*): merancang dan mengelola pakaian pemain.
- **Penata rias** (*makeup artist*): menata rias dan tata rambut pemain.

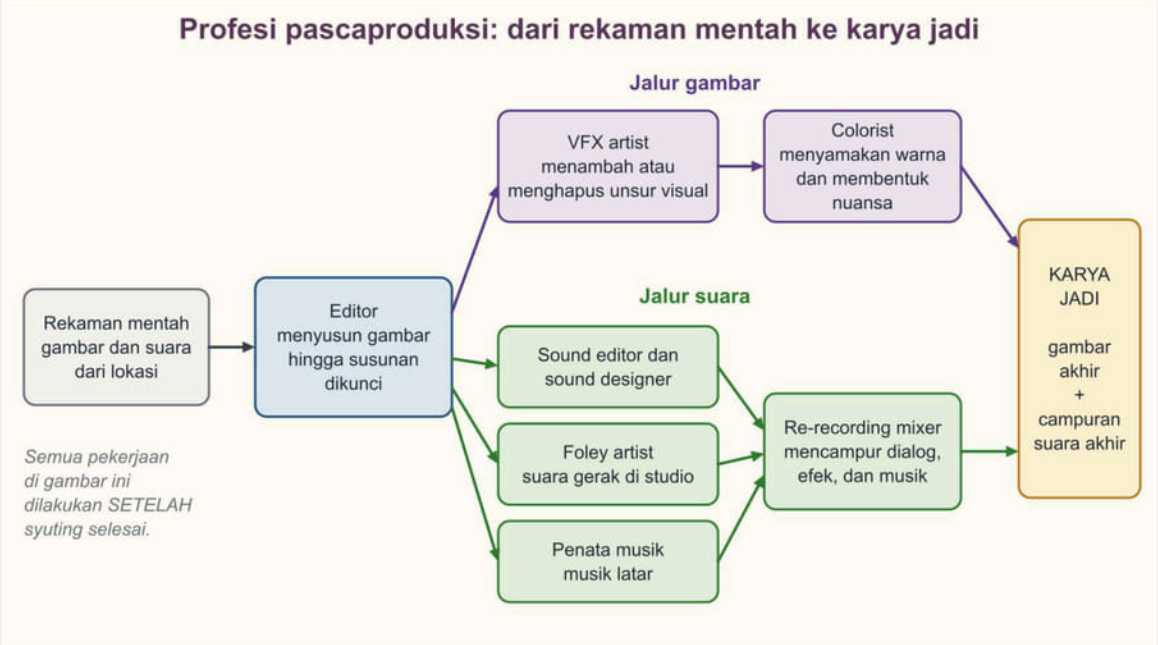
Departemen suara.

- **Penata suara lokasi** (*production sound mixer*; sebagian buku menyebut *sound recordist*): memimpin pekerjaan suara di lokasi. Ia memilih mikrofon, mengatur level, merekam, dan menyerahkan hasil rekaman suara kepada editor.
- ***Boom operator***: memegang tiang mikrofon (*boom pole*) di atas atau di depan pemain agar mikrofon sedekat mungkin dengan sumber suara tanpa masuk ke bingkai gambar. Ia bekerja di bawah arahan penata suara lokasi.

Jadi, bila sebuah soal menyebut kru yang **memegang mikrofon pada tiang** itu *boom operator*. Bila yang disebut kru yang **mengatur level, merekam, dan memegang laporan suara**, itu penata suara lokasi. Kedua jabatan itu bekerja berdampingan, tetapi tugasnya berbeda. Teknik boom dibahas lebih jauh di sub bab 4.3.

4. Pascaproduksi: dari rekaman ke karya jadi

Setelah syuting selesai, kerja belum berhenti. Gambar dan suara yang terpisah harus disatukan menjadi karya utuh. Gambar 1.2 menunjukkan siapa bekerja pada tahap ini.



Gambar 1.2 Profesi pascaproduksi: editor menyusun gambar, lalu warna, suara, musik, dan efek diolah oleh profesi masing-masing. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Editor** (penyunting gambar): menyusun potongan gambar menjadi cerita yang runtut bersama sutradara, mulai dari susunan kasar sampai susunan yang dikunci. Pekerjaannya dibahas pada sub bab 4.5.
- ***Colorist***: bekerja **setelah** susunan gambar dikunci. Ia menyamakan warna antar-shot (koreksi warna) dan membentuk nuansa warna film (*color grading*).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- ***Sound designer*** (perancang suara): merancang keseluruhan dunia bunyi film, yaitu efek, atmosfer, dan karakter suara. Pada banyak produksi, sebagian pekerjaannya dikerjakan ***sound editor***, yang merapikan, menyusun, dan membersihkan trek suara dialog serta efek. Pembagian keduanya berbeda antar produksi; yang penting kamu tahu **keduanya bekerja pada tahap pascaproduksi**, bukan di lokasi.
- ***Foley artist***: merekam efek suara gerak yang disinkronkan dengan gambar, misalnya langkah kaki, gesekan baju, atau benda diletakkan di meja. Kerjanya di studio rekam, bukan di lokasi syuting.
- **Penata musik** (*composer* atau *music director*): menyiapkan atau menggubah musik latar film.
- ***Visual effects artist*** (VFX artist): membuat atau menambahkan efek visual yang tidak dapat direkam langsung, misalnya langit buatan atau menghapus benda yang tidak seharusnya terlihat.
- **Penata campur akhir suara** (*re-mixing engineer* atau *re-recording mixer*): menyatukan dialog, efek, dan musik menjadi satu campuran suara yang seimbang.

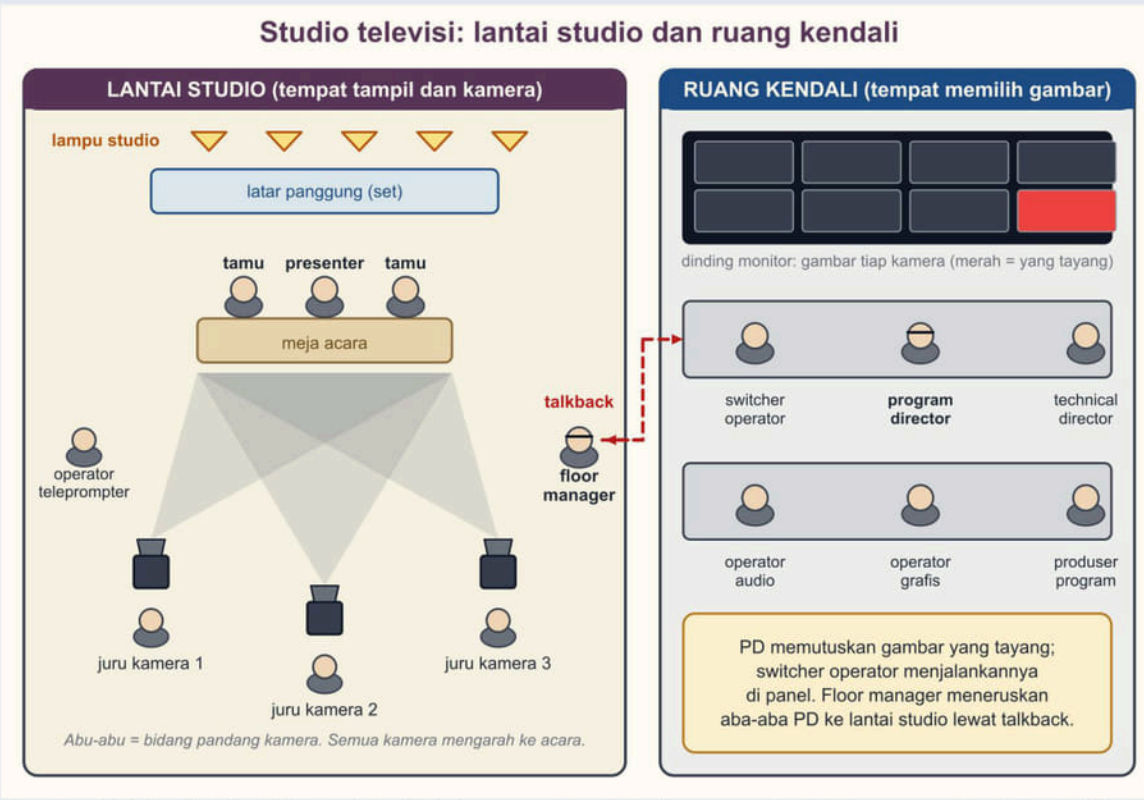
Kesalahan umum yang sering dipasang sebagai pengecoh: **colorist** disangka bekerja saat syuting (padahal itu *DIT* yang memeriksa gambar di lokasi), dan **foley artist** disangka merekam di lokasi (padahal ia merekam efek di studio, setelah syuting).

5. Profesi di studio televisi dan ruang kendali

Program televisi studio berbeda dari film. Banyak kamera bekerja bersamaan dan hasilnya **dipilih dan dipancarkan saat itu juga** bila siaran langsung. Karena itu, kru dibagi menjadi dua ruang, seperti pada Gambar 1.3. **Studio** (lantai studio) adalah tempat pemain, presenter, kamera, dan lampu. **Ruang kendali** (*production control room*) adalah ruang tertutup yang berisi layar-layar pemantau, panel pemindah gambar, dan meja audio; di sinilah gambar dipilih lalu dipancarkan. Kedua ruang dihubungkan jalur komunikasi suara yang disebut ***talkback***.

Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 1.3 Studio televisi (lantai studio) dan ruang kendali, dengan profesi di tiap ruang dan jalur talkback. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Profesi di **lantai studio**:

- **Presenter** atau pembawa acara: tampil di depan kamera dan membawakan acara.
- **Juru kamera studio**: mengoperasikan satu kamera. Studio biasanya memakai beberapa kamera, dan tiap juru kamera mengikuti arahan dari ruang kendali.
- ***Floor manager*** atau *floor director*: perwakilan sutradara di lantai studio. Ia meneruskan aba-aba dari ruang kendali kepada presenter dan tamu, menjaga ketertiban lantai studio, dan menghitung mundur isyarat tayang.
- **Penata cahaya studio**: mengatur lampu studio.
- **Operator *teleprompter***: menjalankan layar teks yang dibaca presenter di depan lensa kamera.

Profesi di **ruang kendali**:

- **Produser program**: bertanggung jawab atas isi dan kualitas program. Ia dapat duduk di ruang kendali saat siaran.
- ***Program director*** (PD) atau sutradara program: duduk di ruang kendali, memilih gambar kamera mana yang tayang, dan memberi aba-aba kepada seluruh kru. Dialah yang berseru, misalnya, "kamera tiga, siap, ambil".
- ***Technical director*** (TD): bertanggung jawab atas perangkat teknis ruang kendali dan memastikan peralatan berfungsi. Di sebagian stasiun, TD juga menjalankan panel pemindah gambar.
- ***Switcher operator*** atau ***vision mixer***: menekan tombol pada panel pemindah gambar (*switcher*) sesuai aba-aba PD, termasuk transisi dan grafis. Ia **menjalankan** pilihan gambar, sedangkan PD **memutuskannya**.
- **Operator audio** (*audioman*): mengatur campuran suara siaran pada meja audio.
- **Operator grafis** (*character generator*, CG): memasukkan tulisan di layar, seperti nama narasumber atau judul berita.

Perhatikan satu pola yang sering dipakai soal: **siapa memberi perintah** (PD), **siapa meneruskan di lantai** (*floor manager*), dan **siapa menjalankan di perangkat** (*switcher*). Istilah TD dan *vision mixer* memang tumpang tindih antar stasiun, jadi baca uraian tugasnya, bukan hanya namanya.

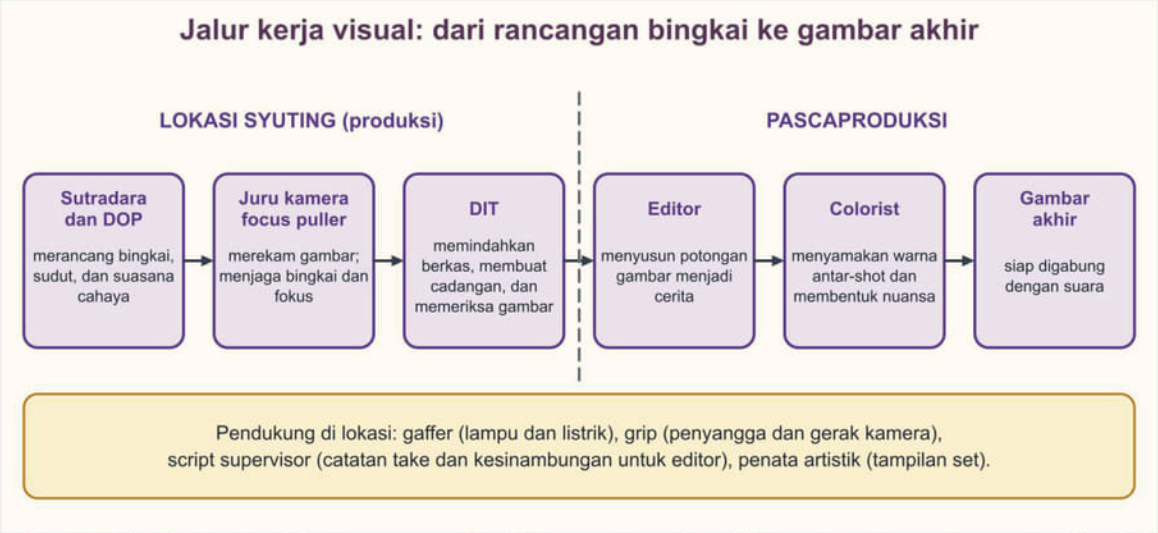
Pada **berita dan liputan lapangan**, ada tambahan: **reporter** (mencari dan menyampaikan fakta), **juru kamera berita** (merekam di lapangan), **penyunting berita**, dan **penyiar berita** (*news anchor*) di studio. Pada **radio**, kru lebih sedikit: **penyiar** membawakan acara dan berbicara di udara, **produser siaran** merancang isi, **operator siaran** menjalankan perangkat siaran dan pemutaran materi, serta ***music director*** (direktur musik) yang memilih lagu dan menyusun daftar putar harian sesuai format stasiun. Di radio, ***program director*** adalah pimpinan yang menetapkan format dan jadwal seluruh acara stasiun. Awas, artinya berbeda dengan *program director* di studio televisi pada bagian 5, yang memilih gambar kamera saat siaran. Baca tugasnya, bukan namanya. Pada **konten digital**, kreator sering merangkap penulis naskah, juru kamera, dan editor sekaligus, lalu menambah pembantu saat produksi membesar.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

6. Dua alur kerja: audio dan visual

Cara terbaik memahami hubungan antar profesi adalah mengikuti **alur kerja** gambar dan suara. Keduanya terpisah dari lokasi sampai pascaproduksi, lalu bertemu lagi pada karya akhir.

Alur **visual** (Gambar 1.4): sutradara dan DOP merancang bingkai; juru kamera dan *focus puller* merekamnya; DIT mengamankan berkas; editor menyusun potongan gambar; *colorist* mengolah warna; hasilnya menjadi gambar akhir.



Gambar 1.4 Jalur kerja visual dari rancangan bingkai sampai gambar akhir; garis putus-putus memisahkan lokasi syuting dan pascaproduksi. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Alur **audio** (Gambar 1.5): *boom operator* menempatkan mikrofon; penata suara lokasi merekam dan mengatur level; hasilnya diserahkan kepada editor dan *sound editor*; *sound designer* menambah efek dan atmosfer; *foley artist* menambah suara gerak; penata musik menyiapkan musik; *re-recording mixer* mencampur semuanya.



Gambar 1.5 Jalur kerja audio dari mikrofon di lokasi sampai campuran suara akhir. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Alur ini menjelaskan mengapa banyak profesi **bergantung** satu sama lain. Bila penata suara lokasi merekam dengan level terlalu tinggi, pekerjaan *sound editor* menjadi sulit. Bila *script*

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

supervisor tidak mencatat detail kesinambungan, editor kesulitan menyambung adegan.

7. Nama jabatan berbeda, tugas yang sama

Satu hal yang membuat pemula bingung: **nama jabatan tidak seragam**. Satu jabatan dapat punya beberapa nama, dan satu nama dapat berarti tugas berbeda antar tempat.

- Produksi film Indonesia sering memakai sebutan *Director of Photography* (DOP), penata kamera, atau penata gambar untuk jabatan yang kira-kira sama. Editor juga disebut penyunting gambar.
- Penata artistik, penata visual, dan *production designer* sering dipakai bergantian. Pada produksi kecil, satu orang merangkap penata dekorasi, properti, dan busana.
- Di televisi, TD dan *vision mixer* kadang satu orang, kadang dua orang.
- Pada produksi kecil seperti film pendek sekolah, **satu kru boleh merangkap beberapa tugas** selama tugas itu tidak harus dikerjakan bersamaan. Contohnya, DOP merangkap juru kamera. Namun, tidak boleh ada kerangkapan yang membuat dua tugas penting terabaikan, misalnya sutradara merangkap penata suara.

Departemen juga saling memengaruhi. Bila satu departemen mengubah sesuatu, misalnya penata artistik mengecat dinding dengan warna baru, departemen kostum dan kamera ikut terkena. Karena itu perubahan diteruskan lewat asisten sutradara kepada semua departemen terkait **sebelum** dikerjakan, dan keputusan tampilan akhir ada pada sutradara dengan masukan departemen yang terdampak. Produser mengendalikan biaya dan jadwal, bukan warna dinding.

Kesimpulannya: **jangan terpaku pada nama, tetapi pada tugas.** Soal TKA yang baik selalu memberikan uraian tugas yang cukup untuk menentukan profesi tanpa menebak nama.

8. Membaca uraian tugas

Mengenali profesi dari uraian tugas dapat dilakukan dengan langkah tetap.

1. **Tandai kata kerja inti.** Apa yang sebenarnya dikerjakan kru itu: mencatat, memegang, memutuskan, menekan, memasang, menyamakan, merekam?
2. **Tentukan tempat dan tahap.** Di lokasi syuting, di lantai studio, di ruang kendali, atau di ruang sunting? Sebelum, saat, atau sesudah syuting?
3. **Tentukan hasil kerjanya.** Hasilnya gambar, suara, cahaya, tampilan set, jadwal, uang, atau keputusan kreatif?
4. **Cari profesi yang mencakup semua tugas.** Bila ada satu tugas yang tidak cocok, kemungkinan itu profesi serumpun yang menyamar.
5. **Uji pengecoh.** Tanyakan: apakah profesi lain juga bekerja di tempat dan tahap yang sama? Kalau ya, tugas mana yang membedakan?

Langkah ini dipraktikkan dalam contoh di bawah.

> **Pengayaan.** Di industri film, kru sering dibagi menjadi *above the line* (pihak yang menentukan isi kreatif dan pendanaan, seperti produser, sutradara, penulis naskah, dan pemeran utama) dan *below the line* (kru teknis dan pelaksana). Pembagian ini dipakai terutama dalam penyusunan anggaran, dan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

> bukan penilaian pentingnya pekerjaan seseorang.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Tiga uraian tugas, tiga profesi

Tim film pendek SMK Tirta Nusa menyuting adegan "Layang-layang Sore" di lapangan sekolah pada Juni 2027. Seorang juru kamera mencatat tiga kru yang bekerja pada adegan itu. Kru pertama berdiri di sisi kamera sambil memegang tiang panjang. Ia mengarahkan mikrofon di ujung tiang ke mulut pemain yang berbicara dan mengangkatnya setiap kali pemain berpindah tempat, tetapi menjaga agar mikrofon tidak masuk bingkai. Kru kedua duduk di bangku dengan *headphone*, mengatur level pada perekam portabel, dan menulis laporan suara tiap take. Kru ketiga menggeser cincin fokus pada lensa setiap kali pemain berjalan mendekat kamera supaya wajahnya tetap tajam. Apa profesi masing-masing? *Kasus disusun untuk contoh; nama sekolah dan film fiktif.*

1. **Tandai kata kerja inti.** Kru pertama *memegang tiang dan mengarahkan mikrofon*. Kru kedua *mengatur level, merekam, dan menulis laporan suara*. Kru ketiga *menggeser cincin fokus*. Alasan: kata kerja inti menentukan tugas, bukan nama yang kamu tebak.
2. **Tentukan departemennya.** Dua pertama berada di departemen suara; yang ketiga di departemen kamera. Alasan: hasil kerja mereka adalah suara dan gambar.
3. **Bedakan dua kru suara.** Yang memegang tiang adalah ***boom operator***, karena tiang mikrofon itu *boom pole*. Yang mengatur level, merekam, dan membuat laporan adalah **penata suara lokasi**. Alasan: tugas memegang dan mengarahkan mikrofon berbeda dari mengatur level dan merekam, walaupun keduanya bekerja bersama.
4. **Tentukan kru ketiga.** Menjaga fokus saat objek bergerak adalah tugas ***focus puller*** (asisten kamera pertama), bukan juru kamera yang memegang bingkai. Alasan: tugas fokus berdiri sendiri agar juru kamera dapat berkonsentrasi pada bingkai.
5. **Uji pengecoh.** Kru kedua bukan *sound designer*, karena *sound designer* bekerja pada pascaproduksi, sedangkan kru ini bekerja di lokasi. Kru ketiga bukan DOP, karena DOP merancang tampilan gambar, bukan menggeser fokus pada setiap take.

Jawaban: kru pertama = *boom operator*; kru kedua = penata suara lokasi; kru ketiga = *focus puller*.

Contoh 2 — Menyusun kru untuk kuis cerdas cermat sekolah

SMK Citra Samudra akan menyiarkan langsung kuis "Cerdas Cermat Bahari" selama 40 menit dari studio mini sekolah pada Agustus 2027. Dua regu siswa bertanding, dipandu satu pembawa acara dan dinilai satu juri. Acara memakai empat kamera (satu untuk tiap regu, satu untuk pembawa acara, satu untuk bidikan lebar), jingle pembuka, dan skor yang tampil di layar serta berubah setiap soal selesai dijawab. Guru pembimbing meminta tim menyusun daftar kru yang benar-benar dibutuhkan, dan tidak boleh ada orang yang merangkap tugas yang harus

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

dikerjakan pada saat yang sama. Bagaimana susunan kru dan berapa jumlahnya? *Kasus disusun untuk contoh; nama sekolah dan acara fiktif.*

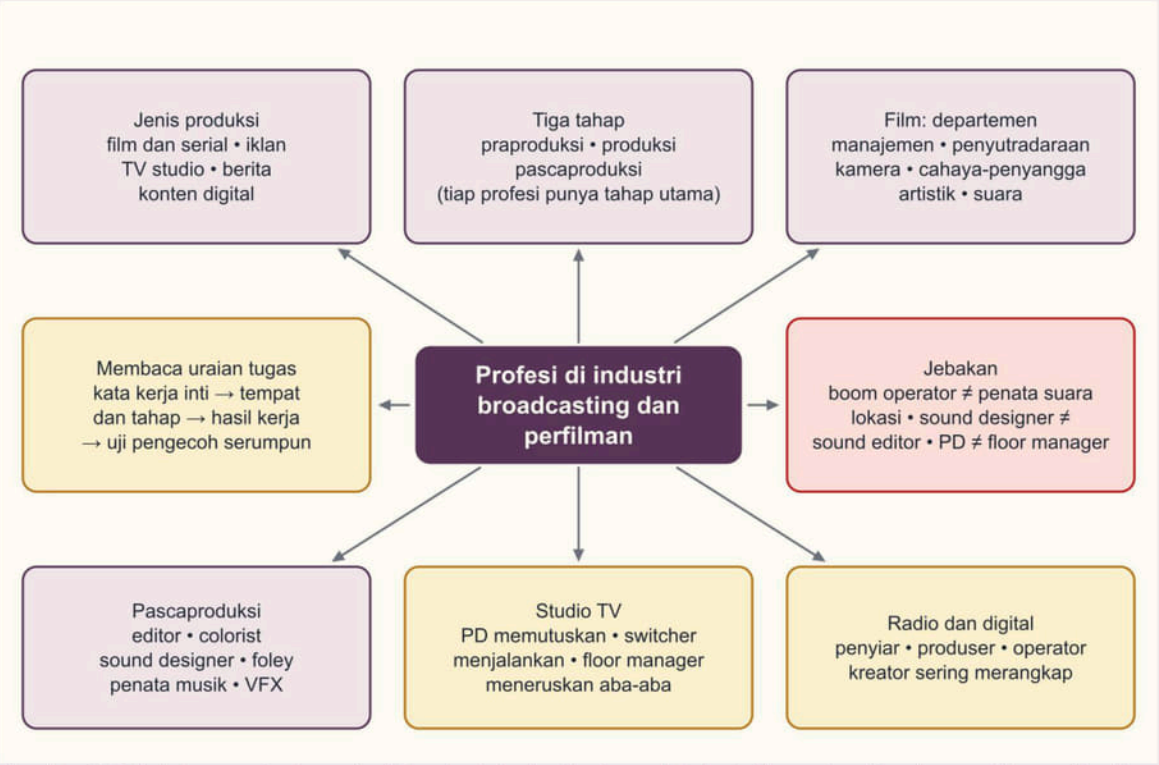
1. **Pisahkan dua ruang.** Acara studio langsung berarti ada lantai studio dan ruang kendali. Alasan: pembagian ruang menentukan siapa duduk di mana, seperti pada Gambar 1.3.
2. **Lantai studio.** Empat kamera membutuhkan **4 juru kamera**. Dua regu, pembawa acara, dan juri perlu aba-aba, jadi dibutuhkan **1 *floor manager***. Studio butuh pencahayaan, jadi **1 penata cahaya**. Alasan: tiap kamera diarahkan dari ruang kendali, dan orang di lantai studio menerima aba-aba tanpa menoleh ke ruang kendali.
3. **Ruang kendali.** Perlu **1 *program director*** yang memutuskan gambar dan memberi aba-aba, **1 *switcher operator*** yang menekan panel termasuk memasukkan jingle visual, **1 operator audio** yang mengatur campuran suara pembawa acara, mikrofon regu, dan musik, serta **1 operator grafis** untuk skor. Alasan: PD tidak dapat memutuskan sekaligus menekan tombol tanpa risiko salah ambil gambar saat siaran langsung.
4. **Pimpinan produksi.** Perlu **1 produser** yang menyiapkan isi kuis, soal, dan juri, serta **1 asisten produksi** yang memegang jam, menyiapkan naskah pembawa acara, dan menyambut peserta. Alasan: acara langsung terikat durasi 40 menit, dan seseorang harus memegang jam.
5. **Hitung jumlah.** Jumlah kru inti dihitung dengan skrip `1-1-hitung.mjs` di folder `rancangan/gambar-sumber`: 4 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = **12 orang**. Pembawa acara, juri, dan dua regu tidak dihitung sebagai kru, karena mereka pengisi acara. Alasan: jumlah kru berbeda dari jumlah orang yang tampil.
6. **Pertimbangkan perangkapan.** Operator grafis **tidak** boleh dirangkap oleh *switcher operator*, karena skor berubah tepat ketika kamera berpindah ke regu penjawab, sehingga dua tugas itu dikerjakan pada detik yang sama. Namun, **asisten produksi** boleh merangkap pencatat waktu, karena tugas itu tidak bertabrakan dengan tugas lain. PD tidak boleh merangkap *switcher operator*, dan *floor manager* tidak boleh merangkap juru kamera. Alasan: perangkapan hanya aman bila tugasnya tidak harus dikerjakan pada saat yang sama.

Jawaban: 12 kru inti, yaitu 4 juru kamera, 1 *floor manager*, 1 penata cahaya, 1 *program director*, 1 *switcher operator*, 1 operator audio, 1 operator grafis, 1 produser, dan 1 asisten produksi.

❖ PETA KONSEP

Gambar 1.6 merangkum jenis produksi, departemen, dan profesi yang telah dibahas.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 1.6 Peta konsep jenis profesi dan deskripsi pekerjaan di industri broadcasting dan perfilman. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **Industri audio-visual** terdiri atas film, siaran (televisi dan radio), dan konten digital. Setiap produksi melewati praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.
- **Produksi film** dibagi ke dalam departemen: manajemen produksi, penyutradaraan, kamera, cahaya dan penyangga, artistik, suara, lalu pascaproduksi.
- **Produser** mengurus keseluruhan proyek; **sutradara** memimpin sisi kreatif; **manajer produksi** mengurus anggaran, sewa, kontrak, dan izin.
- **DOP** merancang tampilan gambar; *gaffer* memimpin lampu dan listrik; *grip* mengurus penyangga dan gerak kamera; *focus puller* menjaga fokus.
- ***Boom operator*** memegang mikrofon pada tiang; penata suara lokasi mengatur level dan merekam.
- ***Script supervisor*** mencatat take dan kesinambungan.
- **Pascaproduksi:** editor menyusun gambar, *colorist* mengolah warna, *sound designer* dan *foley artist* mengolah bunyi, penata musik dan VFX artist melengkapi.
- **Studio TV:** PD memutuskan gambar, *switcher operator* menjalankannya, *floor manager* meneruskan aba-aba di lantai studio.
- **Nama jabatan bervariasi;** baca tugasnya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal profesi:

1. **Garis bawahi kata kerja inti** pada uraian tugas dan tulis dalam satu frasa pendek.
2. **Tentukan tempat dan tahap kerjanya:** lokasi, lantai studio, ruang kendali, atau ruang sunting.
3. **Tentukan hasilnya:** gambar, suara, cahaya, tampilan set, jadwal, uang, atau keputusan.
4. **Cocokkan dengan semua tugas.** Profesi yang benar mencakup semuanya, bukan satu kata kunci.
5. **Uji tiap pilihan.** Pada profesi serumpun, cari tugas yang membedakan.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Profesi serumpun tertukar:** *boom operator* dengan penata suara lokasi; *sound designer* dengan *sound editor*; *DOP* dengan juru kamera.
- **Sutradara, *program director*, dan *floor manager*** tertukar. Yang pertama memimpin film, yang kedua memutuskan gambar di ruang kendali, yang ketiga meneruskan aba-aba di lantai studio.
- **Satu kata kunci menjebak.** Kata "sibuk di set" cocok dengan banyak profesi; tugas intinya yang menentukan.
- **Tahap kerja diabaikan.** Pekerjaan setelah susunan gambar dikunci tidak mungkin dikerjakan editor yang baru mulai menyusun.
- **Tempat kerja diabaikan.** *Foley artist* bekerja di studio, bukan di lokasi.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa membaca uraian "kru ini mengatur lampu dan sibuk di dekat DOP" lalu menjawab *grip* karena grip juga sering berada di sekitar lampu. Padahal *grip* mengurus penopang dan gerak kamera. Tugas yang berkaitan dengan lampu dan pembagian listrik adalah milik *gaffer*.

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut menyajikan uraian tugas seorang kru di lokasi syuting dan meminta kamu menentukan profesinya. Bedahlah dengan langkah di bagian 8: tandai kata kerja inti, tentukan tempat dan tahap, lalu uji tiap profesi yang disebut sebagai pilihan. Perhatikan profesi mana yang sama-sama berada dekat sutradara tetapi punya tugas berbeda.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

►. Tim film pendek SMK Nusa Media akan syuting film "Pulang Jam Tujuh" selama tiga hari pada Februari 2027. Sutradara meminta satu kru duduk di dekat monitor untuk mencatat take yang dipilih beserta durasinya, juga detail seperti letak tas, kancing baju, dan sisa minuman di gelas pemain. Catatan itu dipakai agar adegan yang diambil pada hari berbeda tetap tersambung dan editor tahu take mana yang harus dipakai.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kru yang paling tepat diberi tugas itu adalah ....

A. Asisten sutradara, yang menyusun jadwal harian dan memimpin jalannya syuting
B. Script supervisor, yang mencatat take dan menjaga kesinambungan adegan
C. Clapper, yang memegang slate dan membacakan nomor adegan serta take
D. Penata properti, yang menyiapkan dan menata barang pada setiap adegan
E. Editor, yang memilih dan menyambung potongan gambar di linimasa

Pembahasan **Kunci: B**

Konsep: Script supervisor (pencatat skrip/kontinuitas) bertugas di set mencatat setiap take (nomor, durasi, take terpilih) dan detail kesinambungan (posisi barang, kostum, gerak pemain). Catatannya diserahkan kepada editor.

Langkah:
1. Tugas yang diminta: (a) mencatat take terpilih dan durasinya, (b) mencatat detail kesinambungan, (c) membuat catatan untuk editor.
2. Ketiga tugas itu adalah uraian kerja script supervisor.
3. Profesi lain hanya bersinggungan dengan sebagian tugas.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Jebakan: asisten sutradara memang sibuk di set, tetapi tugasnya jadwal dan kelancaran syuting, bukan mencatat detail kesinambungan setiap take.
• **B.** ✓ Mencatat take terpilih, durasi, dan detail kesinambungan untuk editor adalah tugas utama script supervisor.
• **C.** ✗ Jebakan: clapper menyebut nomor take di depan kamera, tetapi tidak mencatat take terpilih maupun detail barang pemain.
• **D.** ✗ Jebakan: penata properti menyiapkan barang, tetapi tidak mencatat take dan durasi untuk editor.
• **E.** ✗ Editor bekerja di pascaproduksi; ia memakai catatan itu, bukan membuatnya di set.

Jawaban: B.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu kata kerja inti, tempat kerja, dan hasil kerja kru, lalu cocokkan dengan profesi.

1. Stasiun TV lokal Bumi Raflesia menyiarkan langsung dialog interaktif "Bincang Kota" dengan tiga kamera pada Januari 2027. Di ruang kendali, program director menyerukan "kamera dua, siap ... ambil!", lalu seorang kru menekan tombol pada panel sehingga gambar kamera dua yang tayang. Kru itu juga memasukkan transisi dan grafis nama

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

narasumber sesuai aba-aba program director.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Profesi kru yang menekan tombol pada panel itu adalah ....

A. Floor director, yang meneruskan aba-aba kepada pengisi acara di studio
B. Penata suara, yang mengatur level mikrofon dan musik di meja audio
C. Juru kamera, yang mengatur bingkai gambar dan fokus kamera dua
D. Switcher operator, yang memindahkan gambar dan memasukkan grafis
E. Produser, yang menyusun isi acara dan memilih narasumber dialog

2. Pada syuting iklan sabun cuci "Bening" di Bekasi, Januari 2027, director of photography (DOP) menjelaskan suasana cahaya yang ia inginkan. Seorang kru lalu memimpin tim listrik untuk memasang lampu, mengatur arah dan kekuatan setiap lampu sesuai arahan DOP, serta membagi sambungan daya dari generator ke setiap lampu agar tidak kelebihan beban.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Profesi kru yang memimpin pekerjaan itu adalah ....

A. Grip, yang memasang dolly, rel, dan penyangga kamera di set
B. Juru kamera, yang mengoperasikan kamera saat take
C. Gaffer, yang memimpin tim lampu dan pembagian listrik
D. Art director, yang merancang set dan benda di lokasi
E. Focus puller, yang menjaga ketajaman fokus kamera

Kunci singkat: 1. D 2. C

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan perbedaan tugas sutradara, *program director*, dan *floor manager* tanpa melihat catatan?
- Bila ada dua profesi yang sama-sama bekerja di bidang suara pada syuting, tugas mana yang membedakan keduanya?
- **Yang harus kuingat: setiap profesi punya tugas, tempat, dan tahap kerja**; **baca uraian tugas, bukan menebak nama**; **PD memutuskan, *switcher* menjalankan, *floor manager* meneruskan**; dan **pascaproduksi bekerja setelah syuting selesai**.

Latihan interaktif di LMS
Sub bab 1.1: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.
next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-1.1

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 1.2 · Risiko fisik K3 dalam produksi broadcasting dan perfilman

SMKBC-1.2

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu menganalisis **risiko fisik keselamatan dan kesehatan kerja (K3)** pada produksi, mulai dari praproduksi sampai produksi. Dua kelompok risiko fisik yang disebut kisi-kisi adalah **kelistrikan** dan **medan ekstrem**. Kamu juga diminta memilih **pengendalian** yang tepat. Batas kisi-kisinya jelas: soal tidak meluas ke ranah medis (misalnya merawat orang yang terluka) dan tidak meluas ke hukum pidana. Yang diuji adalah kemampuan **mencegah dan mengendalikan risiko** dengan akal sehat teknis.

Soalnya berupa kasus. Ada sebuah lokasi atau studio dengan beberapa sumber bahaya sekaligus, lalu kamu diminta memilih tindakan yang tepat, menilai pernyataan benar atau salah, atau memeriksa pembagian beban listrik. Pengecohnya biasanya tindakan yang **terdengar hati-hati tetapi tidak mengendalikan bahayanya**, atau tindakan yang **berlebihan sehingga produksi dihentikan padahal ada solusi teknis**.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan arti K3 dan membedakan bahaya, risiko, dan pengendalian;
- mengenali bahaya listrik, benda tinggi, medan ekstrem, dan studio, serta menghitung beban sirkuit lampu;
- menyusun pengendalian dengan hierarki pengendalian, dari yang paling kuat sampai yang paling lemah;
- menilai risiko sederhana dengan kemungkinan dan akibat;
- menyusun rencana K3 untuk sebuah lokasi, termasuk survei, briefing, dan rambu.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan sebuah tim film pendek yang berpindah dari kelas ke tepi danau, lalu ke atap gedung, lalu ke studio sekolah. Tiap tempat punya bahaya sendiri, dan tim itu hanya punya waktu beberapa jam di tiap tempat. Berbeda dengan pabrik yang bahayanya sudah dikenal dan tempatnya tetap, set produksi **berubah terus**. Kru membawa lampu berdaya besar, kabel panjang, stand tinggi, dan peralatan mahal ke tempat yang tidak dirancang untuk syuting. Karena itu, K3 pada produksi bukan urusan tambahan, melainkan bagian dari perencanaan. Sub bab ini menjelaskan bahaya fisik yang paling sering muncul dan cara mengendalikannya.

1. Apa itu K3 dan mengapa produksi berisiko

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 50 Tahun 2012 tentang penerapan sistem manajemen

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

K3, sebagaimana dikutip portal TemanK3 Kementerian Ketenagakerjaan, **keselamatan dan kesehatan kerja (K3)** adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi keselamatan dan kesehatan tenaga kerja melalui upaya pencegahan kecelakaan kerja dan penyakit akibat kerja. Perhatikan kata kuncinya: **pencegahan**. K3 bekerja *sebelum* kecelakaan terjadi.

Mengapa produksi audio-visual termasuk pekerjaan yang berisiko? Ada empat alasan yang saling menguatkan.

1. **Tempat kerja berubah-ubah.** Setiap lokasi punya bahaya baru, sehingga kru tidak bisa mengandalkan kebiasaan.
2. **Waktu sempit dan tenggat ketat.** Kru tergoda mempercepat pemasangan alat. Jalan pintas pada alat tinggi dan listrik berbahaya.
3. **Kru kecil dan serba rangkap.** Satu orang mengerjakan banyak hal, sehingga tidak ada yang khusus memeriksa keselamatan.
4. **Banyak alat berdaya besar dan benda tinggi.** Lampu panas, generator, stand, kabel, dan kendaraan hadir bersamaan di satu area.

K3 fisik dalam sub bab ini berfokus pada **bahaya yang dapat dilihat dan diukur di tempat kerja**. Risiko yang berhubungan dengan kelelahan, tekanan, dan hubungan antarkru (psikososial) dibahas pada sub bab 1.3.

2. Bahaya, risiko, dan pengendalian

Tiga istilah ini sering tertukar dalam soal.

- **Bahaya** (*hazard*) adalah sumber yang berpotensi menimbulkan kerugian. Contoh: kabel yang terendam air, lampu di atas stand setinggi tiga meter, tepi atap tanpa pagar.
- **Risiko** (*risk*) adalah gabungan antara **seberapa mungkin** bahaya itu menimbulkan kerugian dan **seberapa besar akibatnya**. Stand lampu yang berdiri di dalam ruangan tertutup berisiko kecil. Stand yang sama di pantai berangin berisiko lebih besar karena kemungkinan robohnya naik.
- **Pengendalian** (*control*) adalah tindakan untuk menurunkan risiko, entah dengan mengurangi kemungkinan, mengurangi akibat, atau keduanya.

Satu bahaya dapat dikendalikan dengan beberapa cara, tetapi tidak semua cara sama kuat. Hierarki pengendalian pada bagian 8 membantumu membedakannya.

3. Bahaya listrik

Listrik adalah bahaya fisik utama dalam produksi, karena lampu, kamera, monitor, dan alat suara semuanya memerlukan daya, dan lokasi sering berupa tempat sementara. Di Indonesia, listrik rumah tangga umumnya bertegangan nominal **220 volt** dengan frekuensi **50 hertz**. Angka itu cukup tinggi untuk berbahaya bagi manusia, sehingga pemasangan dan pembagian listrik adalah pekerjaan yang dipimpin kru berpengalaman, yaitu *gaffer* dan timnya.

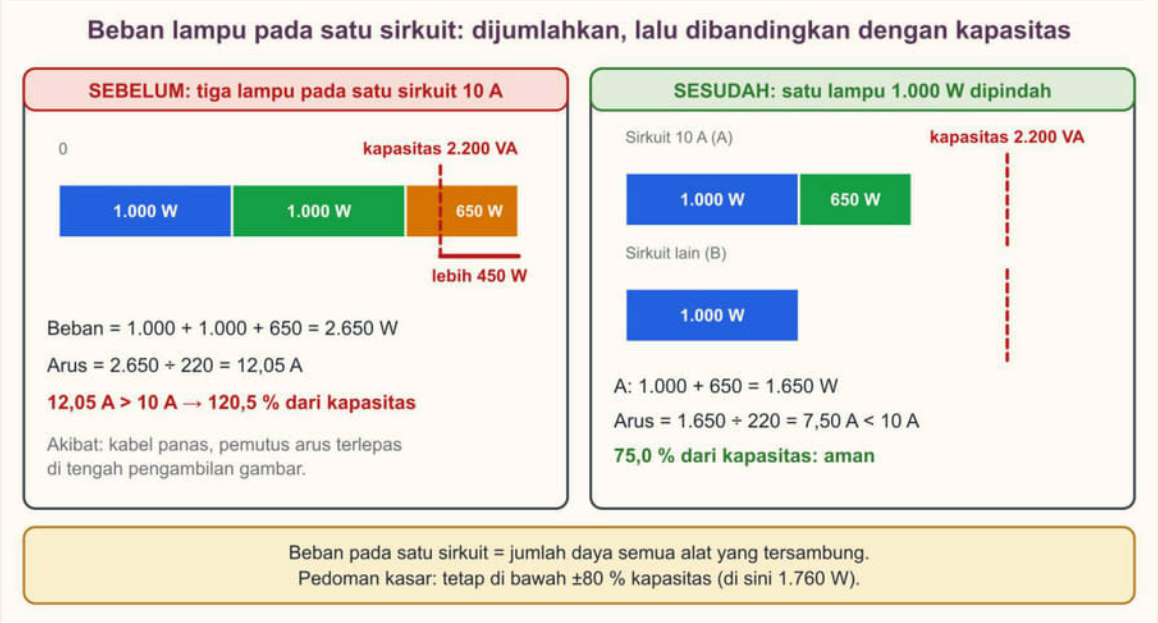
Beban dan kapasitas sirkuit. Setiap alat listrik punya **daya** yang dinyatakan dalam watt (W). Kabel dan sekring atau pemutus arus otomatis (MCB) pada sebuah **sirkuit** dibuat untuk membawa arus sampai batas tertentu. Hubungannya sederhana:

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

> **Arus (A) = daya (W) ÷ tegangan (V).**

Misalnya satu lampu 1.000 W pada 220 V menarik arus sekitar 4,5 A. Sirkuit berpemutus 10 A dapat membawa 10 × 220 = 2.200 VA sebelum melebihi kapasitas. (Untuk menyederhanakan, buku ini menganggap daya semu dalam VA sama dengan daya dalam W.) Bila beberapa lampu dipasang pada sirkuit yang sama, dayanya **dijumlahkan**. Jumlah yang melebihi kapasitas membuat kabel panas, pemutus arus terlepas di tengah siaran, atau lebih buruk lagi memicu kebakaran. Sebagai **pedoman kasar**, banyak teknisi menjaga beban tetap di bawah sekitar **80 %** dari kapasitas supaya ada cadangan, terutama bila lampu menyala lama.

Gambar 1.7 memperlihatkan tiga lampu pada satu sirkuit 10 A, lalu cara memperbaikinya dengan memindahkan satu lampu ke sirkuit lain. Perhitungannya dibuat oleh skrip `1-2-hitung.mjs`.



Gambar 1.7 Tiga lampu pada satu sirkuit 10 A melebihi kapasitas; memindahkan satu lampu 1.000 W ke sirkuit lain menurunkan beban. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Hal-hal lain yang perlu diperhatikan pada listrik:

- **Kabel.** Kabel digelar dengan rapi, tidak digulung rapat saat dialiri daya besar (gulungan menyimpan panas), tidak dibiarkan terinjak atau tergilas, dan diberi **pelindung kabel** (*cable protector*) bila harus melintasi jalur orang. Kabel yang terkelupas diganti, tidak dilakban seadanya. Kabel gulung (*cable reel*) biasanya punya dua batas pada labelnya: batas lebih besar bila kabel terurai penuh dan batas jauh lebih kecil bila masih tergulung. Yang berlaku adalah angka pada label sesuai keadaan kabelnya, sehingga kabel diurai penuh sebelum dipakai pada beban besar.
- **Batas tiap titik.** Dalam satu rantai listrik (stopkontak, kabel gulung, sirkuit) tiap titik punya batas sendiri. Beban yang melewati sebuah titik adalah jumlah daya semua perangkat di belakangnya, dan yang menentukan aman atau tidak adalah titik dengan batas **terkecil**, bukan batas terbesar. Kabel yang batasnya 1.200 W tetap berlebih walau stopkontaknya berbatas 2.000 W.
- **Jalur orang.** Kabel yang harus melintasi jalur penonton atau kru dipindahkan atau diberi pelindung kabel; lakban tipis tetap meninggalkan tonjolan yang menyandung.
- **Sambungan.** Colokan bertingkat (satu stop kontak menjadi banyak cabang) menumpuk beban pada satu titik. Hindari.
- **Air dan listrik.** Jangan menaruh sambungan, penyambung kabel, atau alat listrik di tempat yang basah, tergenang, atau terkena hujan dan ombak. Air membuat arus mengalir ke tempat yang tidak seharusnya.
- **Pembumian dan pemutus arus bocor.** Pembumian (*grounding*) mengalirkan kebocoran arus ke tanah. Pemutus arus bocor memutus aliran bila ada arus yang lari. Keduanya membuat bahaya sengatan turun jauh pada lokasi basah. Pemasangannya diserahkan kepada orang yang kompeten.
- **Generator.** Generator menimbulkan bising, panas, dan gas buang. Letakkan di tempat terbuka, kering, jauh dari area pemain dan dari tumpukan bahan mudah terbakar. Isi bahan bakar saat generator mati dan sudah dingin, dan jauhkan dari api.
- **Lampu panas.** Lampu berdaya besar menjadi sangat panas. Jauhkan dari kain, tirai, dan kertas, dan beri ruang agar panasnya terbuang.

4. Benda tinggi dan berat

Stand lampu, tiang, rig, *jib* (lengan penyangga kamera), dan lampu yang digantung adalah **benda tinggi**. Bahayanya ada dua: **roboh menimpa orang** dan **jatuhnya benda dari ketinggian**. Penyebab umum adalah angin, lantai tidak rata, pemasangan terburu-buru, atau beban melebihi kemampuan alat.

Pengendaliannya:

- **Pemberat.** Kantong pasir (*sandbag*) pada kaki stand menurunkan kemungkinan roboh. Pada angin kencang, tambahkan pemberat dan ikatan tali, atau turunkan lampu.
- **Posisi.** Kaki stand dibuka penuh pada permukaan yang rata. Jauhkan stand dari jalur orang dan tepi tebing atau atap.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **Pengaman ganda.** Lampu yang digantung diberi tali atau rantai pengaman agar tidak jatuh bila penjepitnya lepas.
- **Area di bawah beban.** Orang tidak berdiri di bawah benda yang sedang dinaikkan atau digantung. Batasi dengan pita atau pembatas.
- **Beban maksimum.** Jangan membebani alat melebihi batas yang tertera.

5. Medan ekstrem

Medan ekstrem adalah lokasi yang alamnya menambah bahaya: pantai, sungai atau danau, atap gedung, lereng, hutan, lokasi panas terik, atau tempat dengan cuaca cepat berubah. Kisi-kisi menyebutnya bersama kelistrikan sebagai risiko fisik utama. Cara menganalisisnya sama di semua tempat. Tanyakan **apa yang membuat tempat ini berbahaya**, lalu **apa yang dapat dilakukan terhadap sebabnya**.

Perhatikan Gambar 1.8 berikut.



Gambar 1.8 Empat jenis medan ekstrem, bahaya khasnya, dan contoh pengendaliannya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Medan	Bahaya khas	Pengendalian yang tepat
Air (pantai, sungai, danau, dermaga)	tergelincir, terseret arus, jatuh ke air, listrik bertemu air	jaket pelampung untuk yang bekerja dekat air, batasi jumlah orang, jauhkan kabel dan generator dari air, jadwal mengikuti cuaca dan kondisi air
Ketinggian (atap, tebing, jembatan)	jatuh dari tepi, benda jatuh ke bawah, alat tinggi tertiup angin	pembatas dari tepi, tali pengaman bila perlu, pemberat dan ikatan alat, area di bawah ditutup, tidak menaruh barang di tepi atau di atas pagar, kru yang berjalan mundur di dekat tepi didampingi pemandu, penerangan kerja saat malam
Cuaca (hujan, petir, angin)	licin, listrik basah, benda tertiup, sambaran petir	tunda atau pindahkan adegan, lindungi alat dan sambungan, hentikan kerja di ruang terbuka saat petir dan berlindung di bangunan kokoh atau kendaraan tertutup (pedoman umum)
Panas dan lokasi terpencil	kelelahan fisik, kesulitan mencapai bantuan	jadwal menghindari jam terpanas, tempat berteduh dan air minum, rute dan kontak darurat dicatat

Pada petir, keselamatan kru lebih penting daripada menyelamatkan peralatan, dan tenggat sewa lokasi tidak mengubah bahayanya. Menurunkan stand lampu saja tidak cukup bila orangnya tetap berdiri di lapangan terbuka. Sebagai pedoman umum yang lazim dipakai, kerja baru dilanjutkan setelah jeda sekitar 30 menit sejak guruh terakhir, dan keputusan melanjutkan diambil oleh penanggung jawab K3 atau pimpinan lapangan, bukan karena didesak jadwal.

Perhatikan bahwa semua pengendalian di tabel bersifat **mencegah atau mengurangi**, bukan mengobati. Pertolongan pertama dan penanganan korban berada di luar batas kisi-kisi.

6. Kendaraan, api, dan efek khusus

Beberapa adegan memakai kendaraan bergerak, api, asap, atau ledakan kecil. Dalam sub bab ini, kamu hanya perlu memahami prinsip pengendaliannya, bukan cara membuat efek itu. Prinsipnya: efek berbahaya **dikerjakan orang yang kompeten**, bukan kru biasa; area dibatasi dan dibersihkan; alat pemadam disiapkan dan mudah dijangkau; ada izin dari pihak berwenang bila perlu; dan seluruh kru **dibriefing** tentang urutan kerja dan titik aman. Bila adegan dapat dibuat tanpa bahaya itu, misalnya dengan efek digital atau sudut kamera, cara itu lebih kuat daripada mengendalikan bahaya nyata.

7. Studio dan ruang tertutup

Studio dan aula juga berbahaya, walaupun terlihat aman. Bahaya yang sering ada:

- **Kabel melintang** di lantai yang dilewati orang.
- **Colokan bertingkat** dan sirkuit yang kelebihan beban.
- **Jalur keluar yang terhalang** oleh peralatan, kotak, atau latar.
- **Pintu darurat terkunci** atau tertutup tirai latar.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **Alat pemadam api ringan (APAR) yang tersembunyi** atau terhalang.
- **Lampu gantung dan truss** (rangka penggantung lampu) tanpa pengaman ganda.
- **Panggung atau tepi pentas** tanpa pembatas dan tanpa penerangan kerja.

Pengendalian utama: jalur evakuasi dan pintu darurat **selalu bebas dan terlihat**, APAR **mudah dijangkau**, kabel diberi pelindung atau diarahkan lewat sisi, dan pencahayaan kerja cukup. Gambar 1.12 pada Contoh 3 memperlihatkan contoh denahnya.

8. Hierarki pengendalian

Bila ada bahaya, jangan langsung menyuruh kru "berhati-hati". **Hierarki pengendalian** (*hierarchy of controls*) menyusun cara pengendalian dari yang **paling kuat** sampai yang **paling lemah**. Lembaga keselamatan kerja Amerika (NIOSH) memakai lima tingkat: eliminasi, substitusi, rekayasa teknik, administratif, dan alat pelindung diri. Tiga tingkat teratas umumnya lebih kuat karena bekerja tanpa bergantung pada perilaku orang.

Perhatikan Gambar 1.9 berikut.



Gambar 1.9 Hierarki pengendalian, dari yang paling kuat (eliminasi) sampai yang paling lemah (alat pelindung diri), dengan contoh produksi. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Eliminasi:** menghilangkan bahaya dari sumbernya. Contoh: adegan di tepi atap diganti dengan adegan di lantai dasar yang tampak seperti atap karena sudut kamera dan latar.
2. **Substitusi:** mengganti dengan yang lebih aman. Contoh: lampu berdaya tinggi diganti panel LED berdaya rendah yang tidak panas.
3. **Rekayasa teknik:** memasang penghalang atau alat yang memisahkan orang dari bahaya. Contoh: pembatas di tepi atap, pemberat pada stand, pelindung kabel, pemutus arus bocor.
4. **Administratif:** mengatur cara kerja dan orang. Contoh: briefing, rambu, jadwal, batas jumlah orang di area, izin masuk area berisiko, rotasi kerja.
5. **Alat pelindung diri (APD):** perlengkapan yang dipakai orang. Contoh: jaket pelampung,

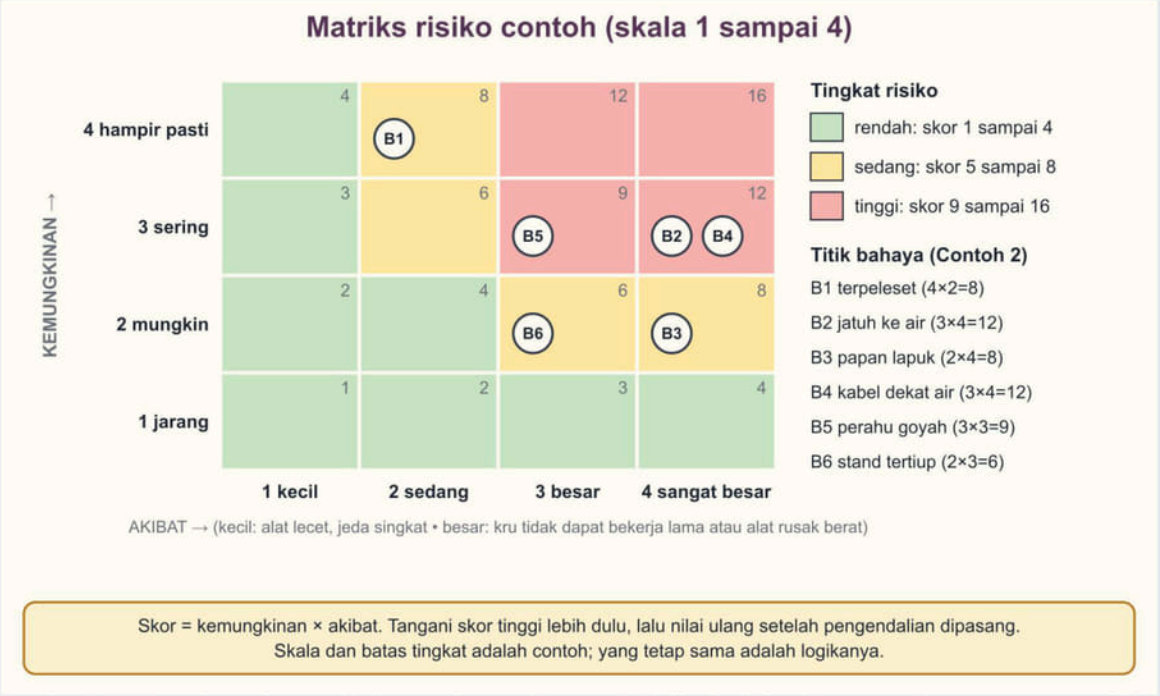
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

helm, sepatu antilicin, sarung tangan.

Dua hal yang sering membuat orang salah: **APD bukan pengendalian utama.** Ia adalah garis pertahanan terakhir dan paling bergantung pada orang, sehingga dipasang *bersama* tingkat di atasnya, tidak menggantikannya. Hal kedua, **"hati-hati" bukanlah pengendalian**, melainkan imbauan, dan imbauan termasuk tingkat administratif yang paling lemah bila berdiri sendiri.

9. Menilai risiko: kemungkinan dan akibat

Dalam satu lokasi ada banyak bahaya. Untuk memilih yang ditangani lebih dulu, kru menilai **risikonya**. Caranya sederhana: beri nilai **kemungkinan** (seberapa mungkin terjadi) dan **akibat** (seberapa besar kerugiannya), lalu kalikan. Gambar 1.10 memperlihatkan **matriks risiko** contoh dengan skala 1 sampai 4. Skala dan batas tingkat dapat berbeda antar perusahaan; yang tetap sama adalah logikanya.



Gambar 1.10 Matriks risiko contoh: kemungkinan (1 sampai 4) dikali akibat (1 sampai 4); warna menunjukkan tingkat risiko. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Contoh pembagian tingkat: skor 1 sampai 4 **rendah**, 5 sampai 8 **sedang**, 9 sampai 16 **tinggi**. Risiko tinggi ditangani lebih dulu dan dengan pengendalian yang lebih kuat. Setelah pengendalian dipasang, risiko **dinilai ulang**. Bila masih tinggi, tambahkan pengendalian atau ubah rencana.

Satu hal penting: **akibat yang sangat besar** (misalnya jatuh dari ketinggian) tetap dianggap serius walaupun kemungkinannya kecil. Pengendalian bisa berfokus menurunkan kemungkinan menjadi hampir nol, misalnya dengan pembatas tetap.

10. Survei lokasi, briefing, dan rambu

Pengendalian yang baik dimulai pada **praproduksi**, bukan saat kru sudah tiba di lokasi.

1. **Survei lokasi.** Penata lokasi atau tim menelusuri tempat itu pada jam yang sama dengan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

jadwal syuting, mencatat bahaya, sumber listrik, jalur masuk dan keluar, kondisi cuaca, dan akses darurat.

2. **Analisis risiko.** Bahaya dinilai dengan matriks, lalu pengendalian dipilih dengan hierarki.
3. **Rencana dan anggaran.** Pengendalian yang butuh biaya (pembatas, pelampung, pemutus arus) dimasukkan ke anggaran. Keselamatan bukan pos yang dipangkas terakhir saat anggaran tipis.
4. **Briefing.** Sebelum syuting, seluruh kru dikumpulkan: bahaya apa, area mana yang dilarang, jalur evakuasi, titik kumpul, dan siapa yang berwenang menghentikan kerja.
5. **Rambu dan pembatas.** Pita, kerucut, papan peringatan, dan penunjuk jalur evakuasi.
6. **Pemantauan.** Kondisi dapat berubah di tengah hari, misalnya angin, hujan, atau beban listrik bertambah. Rencana diperiksa ulang.

11. Menimbang K3 dan jadwal produksi

Satu kesalahan pemikiran yang sering dipasang dalam soal adalah memilih **antara dua ekstrem**: teruskan syuting apa adanya atau batalkan semuanya. Cara berpikir yang benar: **cari pengendalian yang menghilangkan penyebab bahaya tanpa membatalkan produksi bila masih bisa dilakukan dengan aman**. Contohnya, hujan akan turun pukul 14.00? Majukan adegan luar ruang ke pagi hari, bukan membatalkan syuting dan bukan menunggu sampai hujan turun. Namun bila bahaya tidak dapat dikendalikan, misalnya petir sudah menyambar di dekat lokasi, **produksi dihentikan sementara**. Siapa pun di tim berhak menyampaikan bahaya, dan pimpinan lapangan (misalnya asisten sutradara atau koordinator K3) berwenang menghentikan pekerjaan sampai bahaya terkendali.

> **Pengayaan.** Banyak perusahaan menerapkan *sistem manajemen K3* yang memuat kebijakan, penilaian risiko berkala, pelatihan, pelaporan kejadian nyaris celaka, dan audit. Di produksi kecil, bentuknya cukup berupa daftar periksa sederhana dan briefing rutin, asalkan dikerjakan konsisten.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Membagi lampu ke tiga sirkuit

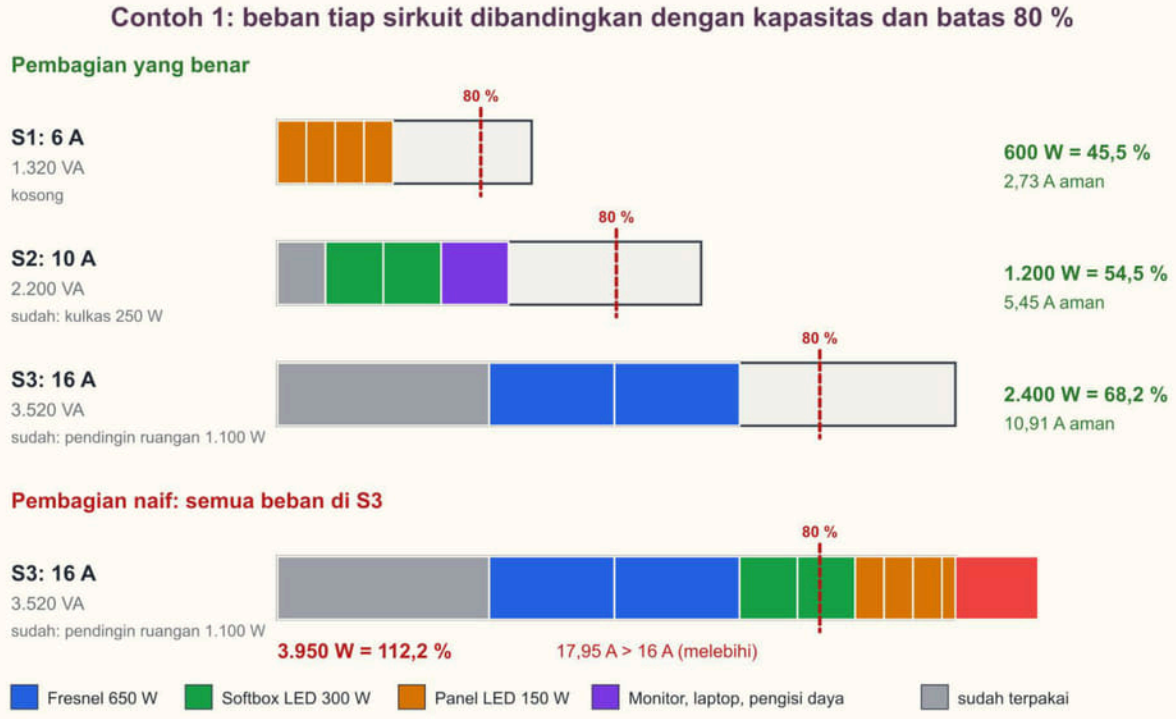
Tim iklan sebuah toko perabot di Bandar Lampung memakai rumah kontrakan sebagai studio pada Juli 2027. Rumah itu punya tiga sirkuit yang bisa dipakai: S1 (pemutus 6 A, kosong), S2 (pemutus 10 A, sudah dipakai kulkas 250 W), dan S3 (pemutus 16 A, sudah dipakai pendingin ruangan 1.100 W). Peralatan yang harus dipasang: dua lampu *fresnel* 650 W, dua *softbox* LED 300 W, empat panel LED 150 W, dan satu paket monitor, laptop, dan pengisi daya 350 W. Tegangan 220 V, dan tim memakai batas aman 80 % dari kapasitas. Bagaimana pembagian bebannya? *Kasus disusun untuk contoh; nama toko dan tempat fiktif.*

1. **Hitung kapasitas tiap sirkuit.** Kapasitas = ampere × 220. S1 = 6 × 220 = 1.320 VA; S2 = 10 × 220 = 2.200 VA; S3 = 16 × 220 = 3.520 VA. Alasan: kapasitas adalah batas kerja kabel dan pemutus.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. **Hitung batas aman 80 %.** S1 = 1.056 W; S2 = 1.760 W; S3 = 2.816 W. Alasan: sisakan cadangan, karena lampu menyala berjam-jam.
3. **Kurangi beban yang sudah ada.** S2 sisa = 1.760 − 250 = 1.510 W. S3 sisa = 2.816 − 1.100 = 1.716 W. S1 sisa = 1.056 W. Alasan: kulkas dan pendingin ruangan tetap menyala dan memakai kapasitas yang sama.
4. **Hitung total beban baru.** 2 × 650 + 2 × 300 + 4 × 150 + 350 = 2.850 W. Alasan: perlu tahu apakah seluruh sisa cukup. Total sisa 1.056 + 1.510 + 1.716 = 4.282 W, jadi cukup bila dibagi benar.
5. **Uji pembagian naif.** Bila semua dipasang di S3: 2.850 + 1.100 = 3.950 W = 17,95 A, atau 112,2 % kapasitas 3.520 VA. Melebihi kapasitas, sehingga pemutus lepas atau kabel panas. Alasan: jawaban "semua di sirkuit paling besar" salah.
6. **Susun pembagian.** S1: empat panel LED = 600 W. S2: dua *softbox* + paket monitor = 600 + 350 = 950 W. S3: dua *fresnel* = 1.300 W. Alasan: lampu terberat dipasang pada sirkuit terbesar, paket monitor ke S2 yang masih punya sisa 1.510 W, dan sirkuit kosong dipakai untuk beban kecil yang banyak.
7. **Periksa tiap sirkuit.** S1 = 600 W = 2,73 A = 45,5 % kapasitas. S2 = 950 + 250 = 1.200 W = 5,45 A = 54,5 %. S3 = 1.300 + 1.100 = 2.400 W = 10,91 A = 68,2 %. Ketiganya di bawah 80 %. Alasan: setiap sirkuit harus diperiksa, tidak cukup memeriksa totalnya.

Perhatikan Gambar 1.11 berikut.



Gambar 1.11 Contoh 1: beban tiap sirkuit sebelum dan sesudah dibagi, dibandingkan dengan kapasitas dan batas aman 80 %. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jawaban: S1 = empat panel LED (600 W, 45,5 %); S2 = dua *softbox* + monitor dan laptop (950 W + 250 W kulkas = 1.200 W, 54,5 %); S3 = dua *fresnel* (1.300 W + 1.100 W pendingin = 2.400 W, 68,2 %).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Contoh 2 — Rencana K3 syuting di dermaga kayu

Tim film dokumenter SMK Teluk Biru akan syuting selama dua jam pada pagi Oktober 2027 di dermaga kayu tua tepi danau. Dermaga itu sempit, papannya basah dan berlumut, ujungnya tanpa pagar, dan di sana akan berdiri delapan kru, dua lampu LED dengan kabel, dan satu perahu kecil untuk adegan kamera dari air. Koordinator K3 diminta membuat rencana K3 yang tetap memungkinkan syuting berjalan. Bagaimana rencananya? *Kasus disusun untuk contoh; nama sekolah dan tempat fiktif.*

1. **Identifikasi bahaya.** Papan licin, jatuh ke air dari ujung dermaga, papan lapuk, kabel lampu dekat air, perahu goyah, dan angin pada stand lampu.
2. **Nilai risiko** (skala contoh: kemungkinan 1 sampai 4 dikali akibat 1 sampai 4, dihitung skrip `1-2-hitung.mjs`). Terpeleset: 4 × 2 = 8 (sedang). Jatuh ke air: 3 × 4 = 12 (tinggi). Papan lapuk patah: 2 × 4 = 8 (sedang). Kabel dekat air: 3 × 4 = 12 (tinggi). Perahu goyah: 3 × 3 = 9 (tinggi). Stand tertiup angin: 2 × 3 = 6 (sedang). Alasan: nilai menentukan urutan penanganan.
3. **Pilih pengendalian dengan hierarki.** Tabel berikut merangkumnya.

Bahaya (skor)	Pengendalian utama (tingkat)	Pendukung
Jatuh ke air (12)	Pagar atau tali pembatas di ujung dermaga, sebagian adegan direkam dari tepi daratan dengan lensa tele (eliminasi dan rekayasa teknik)	Jaket pelampung untuk semua yang berdiri di dermaga (APD); briefing
Kabel dekat air (12)	Kabel dipasang tinggi dan jauh dari air, sambungan diletakkan di daratan, dan dipakai pemutus arus bocor (rekayasa teknik)	Pemeriksaan kabel sebelum mulai
Perahu goyah (9)	Perahu ditambatkan, hanya satu juru kamera dan satu pengemudi di dalamnya, perahu dites tanpa alat lebih dulu (administratif dan rekayasa)	Jaket pelampung; kamera diikat
Papan lapuk (8)	Batas jumlah orang di dermaga (maksimal tiga orang sekaligus), papan diperiksa lebih dulu (administratif)	Rotasi kru
Terpeleset (8)	Papan dibersihkan, karpet atau papan antilicin di jalur jalan (rekayasa teknik)	Sepatu antilicin
Stand tertiup (6)	Stand dipindah ke daratan, pemberat dipasang (rekayasa teknik)	Lampu diturunkan bila angin kencang

1. **Nilai ulang.** Setelah pengendalian, perkiraan skor: terpeleset 2 × 2 = 4, jatuh ke air 1 × 4 = 4, papan lapuk 1 × 4 = 4, kabel 1 × 4 = 4, perahu 2 × 3 = 6, stand 1 × 3 = 3. Hampir semua rendah, perahu sedang dan terus dipantau. Alasan: risiko tidak pernah nol, tetapi harus turun ke tingkat yang dapat diterima.
2. **Tulis aturan henti.** Bila hujan atau angin membuat papan terlalu licin atau perahu tidak stabil, adegan dari air dihentikan dan dipindah ke adegan di daratan. Alasan: syuting tetap berjalan, tetapi bahayanya tidak dibiarkan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. **Briefing dan catat di jadwal.** Seluruh kru diberi tahu batas jumlah orang, area terlarang, dan siapa yang berwenang menghentikan kerja. Alasan: pengendalian administratif hanya bekerja bila kru mengetahuinya.

Jawaban: bahaya tertinggi (jatuh ke air, kabel dekat air, perahu goyah) dikendalikan lebih dulu dengan pembatas, penataan kabel, dan perahu yang ditambatkan dan dibatasi muatannya. Tingkat risiko turun menjadi rendah sampai sedang, dan syuting tidak dibatalkan.

Contoh 3 — Memeriksa denah studio

Sebelum acara musik sekolah di aula SMK Dharma Kencana pada Desember 2027, koordinator K3 memeriksa denah pada Gambar 1.12. Ada lima titik bernomor. Tentukan tindakan yang tepat untuk tiap titik. *Kasus disusun untuk contoh; nama sekolah fiktif.*



Gambar 1.12 Denah aula sebelum acara dengan lima titik bernomor yang diperiksa koordinator K3. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Baca tiap titik sebagai kondisi, bukan sebagai kesan.** Titik 1: colokan bertingkat dengan tiga lampu di satu stop kontak. Titik 2: kabel kamera melintang di gang penonton tanpa pelindung. Titik 3: APAR di dinding, tidak terhalang. Titik 4: pintu keluar samping tertutup tumpukan kursi. Titik 5: lampu pada stand dengan kantong pasir di kakinya.
2. **Nilai tiap titik.** Titik 1 berbahaya karena beban menumpuk pada satu sambungan. Titik 2 berbahaya karena orang dapat tersandung saat gang penuh. Titik 3 sudah aman. Titik 4 berbahaya karena menghalangi jalur keluar. Titik 5 sudah aman karena stand memakai pemberat.
3. **Pilih pengendalian paling kuat tiap titik.** Titik 1: pecah beban ke beberapa sirkuit dan buang colokan bertingkat (rekayasa teknik). Titik 2: arahkan kabel lewat sisi dinding atau pasang pelindung kabel (rekayasa teknik). Titik 4: pindahkan kursi dan beri rambu **jalur**

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

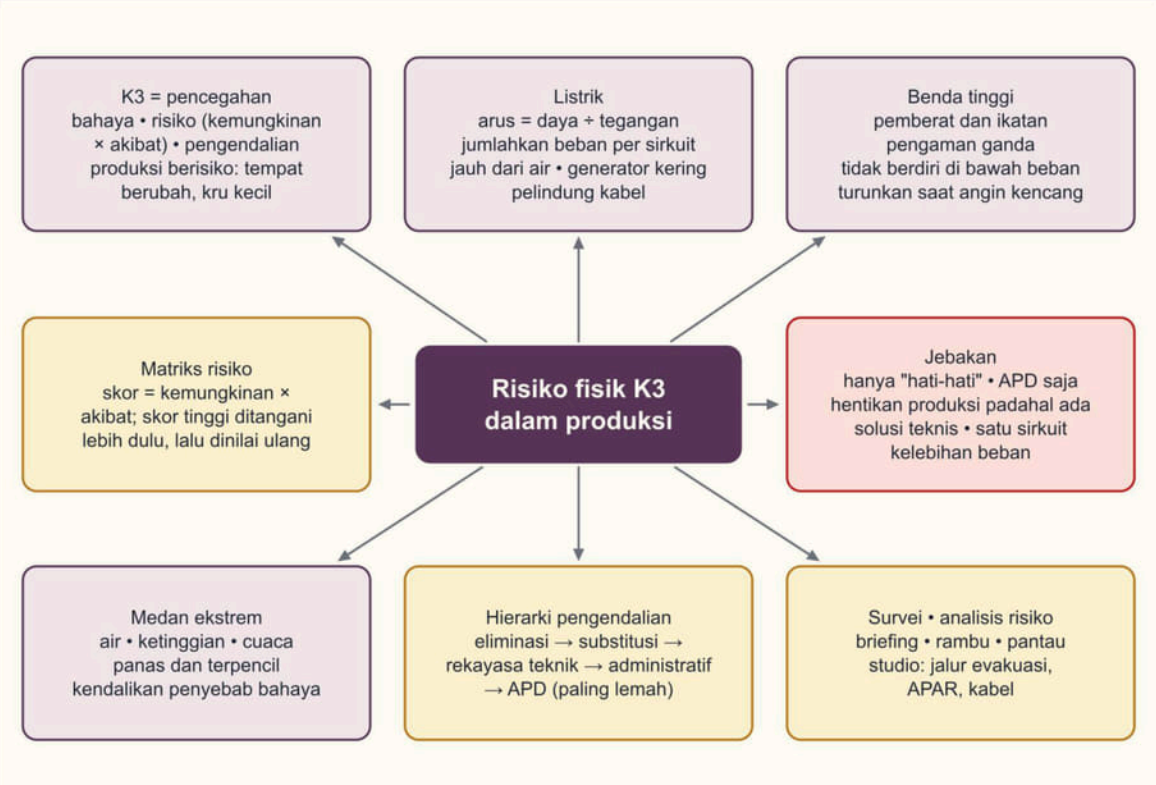
keluar jangan dihalangi (eliminasi hambatan dan administratif). Titik 3 dan 5 dibiarkan, tetapi dicek ulang saat acara.

4. **Periksa jawaban pengecoh.** "Biarkan titik 4 karena kursi itu hanya sementara" salah, sebab jalur keluar tidak boleh terhalang walau sebentar; "pindahkan APAR ke tempat tersembunyi agar rapi" salah, karena APAR harus mudah terlihat.

Jawaban: tindakan diperlukan pada titik 1, 2, dan 4; titik 3 dan 5 sudah aman dan tidak diubah.

❖ PETA KONSEP

Gambar 1.13 merangkum risiko fisik K3 dan pengendaliannya.



Gambar 1.13 Peta konsep risiko fisik K3 dalam produksi broadcasting dan perfilman. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **K3** adalah upaya **pencegahan** kecelakaan dan penyakit akibat kerja. Produksi berisiko karena tempat berubah, waktu sempit, kru kecil, dan alat besar.
- **Bahaya** adalah sumber kerugian; **risiko** = kemungkinan × akibat; **pengendalian** menurunkan risiko.
- **Listrik:** arus = daya ÷ tegangan; jumlahkan daya alat pada satu sirkuit dan bandingkan dengan kapasitas; jauhkan dari air; generator di tempat kering dan terbuka.
- **Benda tinggi:** pemberat, ikatan, pengaman ganda, jangan berdiri di bawah beban, turunkan saat angin kencang.
- **Medan ekstrem:** analisis penyebab bahaya, lalu kendalikan penyebabnya (pembatas, pelampung, jadwal, jarak kabel dari air).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **Hierarki pengendalian:** eliminasi, substitusi, rekayasa teknik, administratif, APD. APD adalah yang paling lemah dan tidak berdiri sendiri.
- **Survei, briefing, rambu, dan pemantauan** membuat pengendalian bekerja.
- **Jangan memilih antara dua ekstrem.** Cari pengendalian yang menjaga produksi tetap berjalan; hentikan bila bahaya tak terkendali.

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal risiko fisik K3:

1. **Daftarkan bahaya pada kasus.** Tulis tiap sumber bahaya: listrik, ketinggian, air, angin, ruang sempit.
2. **Temukan penyebab, bukan gejala.** Apa yang membuat bahaya itu mungkin terjadi? Dasar yang goyah, kabel di air, jalur terhalang?
3. **Cocokkan tindakan dengan bahaya.** Tiap tindakan harus menjawab satu bahaya yang disebut. Tindakan yang tidak berhubungan, betapa pun hati-hati terdengarnya, salah.
4. **Urutkan menurut hierarki.** Bila ada dua tindakan yang sama-sama menjawab bahaya, pilih yang lebih tinggi pada hierarki.
5. **Hitung bila soal memuat angka.** Jumlahkan daya per sirkuit, bandingkan dengan kapasitas, dan periksa **setiap** sirkuit.
6. **Periksa kelayakan.** Tindakan yang membatalkan syuting padahal ada solusi teknis biasanya salah. Tindakan yang meneruskan syuting padahal bahaya masih tak terkendali juga salah.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Solusi yang hanya "hati-hati".** Imbauan bukan pengendalian.
- **APD dijadikan satu-satunya pengendalian.** Helm atau pelampung tanpa pembatas dan pengaturan tetap tidak cukup.
- **Memberhentikan produksi** padahal ada pengendalian teknis yang cukup.
- **Menumpuk lampu besar pada satu sirkuit** karena "totalnya masih di bawah jumlah semua sirkuit". Yang menentukan adalah beban pada **tiap** sirkuit.
- **Pemberat tanpa menurunkan benda tinggi** saat angin sangat kencang.
- **Menyimpan APAR agar rapi** atau menutup pintu darurat untuk efek latar.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa membaca kasus syuting di lereng bukit yang licin sehabis hujan dan memilih "semua kru memakai sepatu antilicin". Ia merasa sudah aman. Padahal bahaya utamanya adalah lereng yang licin dan curam, serta kru yang membawa alat berat menuruninya. Sepatu tidak mengubah kemiringan dan tidak membatasi jumlah orang di lereng. Pengendalian yang lebih kuat adalah memindahkan titik kamera ke jalan yang rata, atau memasang tali pegangan dan jalur tangga sederhana serta membatasi orang yang naik; sepatu antilicin hanya pelengkap.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

● BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut memuat tiga pernyataan tentang syuting di lokasi dengan bahaya ganda. Bedah dengan cara di bagian 8 dan 9: temukan bahaya yang ada pada kasus, lalu nilai tiap pernyataan, apakah ia benar-benar mengendalikan bahaya itu atau hanya terdengar hati-hati. Jangan melihat kunci dulu.

►. Rumah produksi Ombak Sinema menyuting video klip di pantai Pangandaran pada sore hari bulan April 2027. Angin laut bertiup kencang dan makin kuat menjelang matahari terbenam. Kru memakai dua lampu besar di atas stand setinggi 3 meter, sebuah generator bensin, dan kabel listrik yang direntangkan di atas pasir. Sebagian pasir di dekat area pemain basah oleh hempasan ombak.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Stand lampu 3 meter boleh dipakai tanpa kantong pasir asalkan ketiga kakinya dibuka lebar di atas pasir yang padat.	○	○
Generator diletakkan jauh dari area pemain di tempat kering, dan kabelnya tidak melintasi pasir yang basah oleh ombak.	○	○
Saat angin makin kencang, lampu pada stand tinggi diturunkan dahulu sebelum syuting dilanjutkan.	○	○

Pembahasan **Kunci: 1S 2B 3B**

Konsep: Risiko fisik K3 di lokasi syuting meliputi benda tinggi yang dapat roboh (stand lampu, kamera di atas jib), bahaya listrik (generator, kabel, air), dan medan ekstrem (angin, ombak, panas). Pengendaliannya: pemberat dan pengikat, penempatan generator di tempat kering dan jauh, jalur kabel aman, serta menurunkan atau menghentikan pemakaian alat tinggi saat cuaca memburuk.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 → Salah.** Jebakan: kaki yang dibuka lebar memang menambah kestabilan, tetapi pada angin kencang benda tinggi tetap mudah roboh; stand wajib diberi pemberat (sandbag) dan bila perlu diikat tali.

• **Pernyataan 2 → Benar.** Generator menimbulkan bising, panas, dan gas buang; air laut menghantarkan listrik sehingga kabel dan sambungan harus dijauhkan dari pasir basah.

• **Pernyataan 3 → Benar.** Menurunkan tinggi lampu mengurangi bidang yang terkena angin dan risiko roboh menimpa kru atau pemain.

Jawaban: Salah, Benar, Benar.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk soal yang memuat angka, hitung beban tiap sirkuit dahulu. Untuk soal yang memuat beberapa tindakan, tulis bahaya yang dijawab tiap tindakan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. Tim pencahayaan pentas seni SMK Harapan Jaya di aula sekolah (Maret 2027) memakai lampu berikut.

Lampu	Jumlah	Daya per lampu
Fresnel	2	1.000 W
Spotlight	3	650 W
Panel LED	2	300 W

Aula punya dua sirkuit: sirkuit A berkapasitas 3.500 W dan sirkuit B 2.200 W. Beban setiap sirkuit tidak boleh melebihi kapasitasnya agar kabel tidak panas dan sekring tidak putus saat pentas.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Pembagian beban yang paling tepat adalah ....

A. A: 2 fresnel + 2 spotlight; B: 1 spotlight + 2 panel LED
B. A: 2 fresnel + 3 spotlight; B: 2 panel LED
C. A: 1 fresnel + 3 spotlight + 2 panel LED; B: 1 fresnel
D. A: 1 fresnel + 2 panel LED; B: 1 fresnel + 3 spotlight
E. A: 1 fresnel + 2 spotlight; B: 1 fresnel + 1 spotlight + 2 panel LED

2. Kru video klip "Lampu Kota" akan syuting di atap gedung parkir lima lantai pada malam hari, Mei 2027. Atap itu memiliki tepi dengan pagar rendah setinggi lutut. Di bawah gedung terdapat trotoar yang ramai pejalan kaki. Kru akan memasang dua lampu pada stand tinggi dan menggerakkan kamera di atas slider di dekat tepi atap.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Tindakan pengendalian risiko yang tepat adalah ....

(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Memasang tali pembatas sekitar 2 meter dari tepi atap sebagai batas gerak kru dan pemain.
☐ B. Meletakkan tas dan kotak peralatan di atas pagar rendah agar mudah diambil saat dibutuhkan.
☐ C. Mengikat stand lampu dan memberi kantong pasir agar tidak roboh terkena angin malam.
☐ D. Membiarkan juru kamera berjalan mundur mengikuti pemain di dekat tepi atap tanpa pendamping agar tidak mengganggu take.
☐ E. Menyiapkan penerangan kerja di jalur kabel dan tepi atap selama syuting malam berlangsung.

Kunci singkat: 1. A 2. A, C, E

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa "hati-hati" dan "pakai APD" saja belum cukup untuk mengendalikan bahaya, dan memberi dua contoh pengendalian yang lebih kuat?
- Bila sebuah sirkuit berkapasitas 2.200 VA, dapatkah kamu menjumlahkan daya lampu yang akan dipasang, menghitung arusnya pada 220 V, lalu menentukan apakah sirkuit itu aman?
- **Yang harus kuingat: K3 = pencegahan**; **risiko = kemungkinan × akibat**; **arus = daya ÷ tegangan dan beban dijumlahkan per sirkuit**; **hierarki: eliminasi, substitusi, rekayasa teknik, administratif, APD**; dan **cari pengendalian yang menghilangkan penyebab tanpa membatalkan produksi yang masih dapat dikerjakan aman**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 1.2: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-1.2

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 1.3 · Risiko psikososial dan solusi pencegahan manajerial K3

SMKBC-1.3

◎ APA YANG DIUJI

Selain bahaya fisik, kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu menganalisis **risiko psikososial** dalam produksi, yaitu risiko yang datang dari cara kerja diatur dan dari hubungan antarorang di tempat kerja. Dua contoh yang disebut kisi-kisi adalah **kelelahan** (*fatigue*) dan **perundungan** (*bullying*). Kamu juga diminta memilih **solusi pencegahan yang bersifat manajerial**. Batasnya sama seperti pada K3 fisik: soal tidak meluas ke ranah medis (diagnosis atau perawatan) dan tidak meluas ke hukum pidana.

Soalnya berupa kasus dengan beberapa tindakan yang diusulkan, lalu kamu memilih tindakan yang benar-benar mengatasi **penyebab** masalah. Pengecohnya sering berupa tindakan yang meredakan gejala sesaat, menghargai kru dengan imbalan tanpa mengubah penyebab, atau menyerahkan masalah kepada korbannya sendiri ("bersabar saja").

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan arti risiko psikososial dan membedakannya dari risiko fisik;
- mengenali penyebab dan tanda kelelahan, tekanan tenggat, perundungan, pelecehan, dan konflik di set;
- membedakan solusi manajerial dari nasihat pribadi;
- menyusun jadwal yang menjaga batas jam kerja dan jeda istirahat, lengkap dengan hitungannya;
- menyusun kode etik set dan jalur lapor yang aman, serta menanggapi sebuah laporan dengan adil.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan kamu kru magang pada hari keempat syuting serial web. Kamu sudah bekerja 15 jam setiap hari, tidur kurang dari enam jam, dan tadi pagi seorang kru senior membentakmu di depan pemain karena salah menaruh kabel. Kamu takut melapor karena takut tidak dipakai lagi. Sore itu kamu menyetir pulang sambil menahan kantuk. Tidak ada satu pun bahaya fisik yang "jelas" pada cerita ini, tetapi bahayanya nyata: konsentrasi yang turun, tekanan yang menumpuk, dan lingkungan yang membuat orang diam. Itulah risiko psikososial. Sub bab ini menjelaskan bentuknya dan cara pimpinan produksi mencegahnya.

1. Apa itu risiko psikososial

Risiko psikososial adalah risiko pada keselamatan dan kesejahteraan kerja yang berasal dari **cara kerja diatur** (jam, beban, tenggat) dan dari **hubungan sosial di tempat kerja** (perlakuan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

atasan dan rekan). Kata *psiko* menunjuk pada pikiran dan perasaan, kata *sosial* menunjuk pada hubungan antarorang. Berbeda dengan risiko fisik yang berasal dari benda (kabel, stand, air), sumber risiko psikososial adalah **pengaturan dan perlakuan**.

Perbedaan itu penting untuk memilih solusi. Risiko fisik dikendalikan dengan benda dan alat (pembatas, pemberat). Risiko psikososial dikendalikan dengan **aturan, jadwal, pembagian beban, dan sikap pimpinan**. Pada produksi, risikonya meningkat karena kerja yang berdasar tenggat, jam tidak tetap, tempat berpindah-pindah, banyak pekerja lepas dan magang yang takut kehilangan pekerjaan, dan budaya "yang penting selesai".

Dalam sub bab ini, kita membahasnya dari sisi **pencegahan**: bagaimana pimpinan mengubah penyebabnya. Bagaimana merawat seseorang yang sakit atau terluka berada di luar batas kisi-kisi.

2. Kelelahan

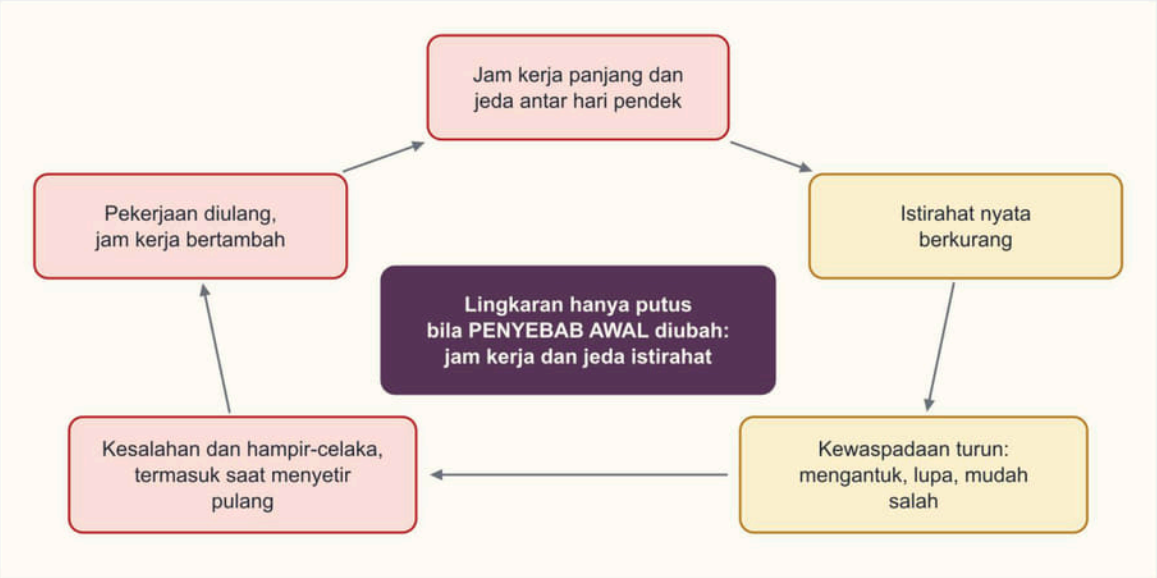
Kelelahan (*fatigue*) adalah turunnya kesiapan bekerja akibat kerja yang terlalu lama atau istirahat yang kurang. Tandanya yang dapat diamati di tempat kerja: sering menguap atau mengantuk, kesalahan yang meningkat, lupa instruksi, mudah tersinggung, dan reaksi yang melambat. Kamu cukup mengenali tanda-tanda perilaku ini, bukan mendiagnosisnya.

Penyebab kelelahan di produksi:

- **Jam kerja panjang.** Hari kerja dari panggilan pagi sampai selesai malam.
- **Jeda antar hari pendek** (*turnaround*), yaitu waktu dari selesai hari ini sampai panggilan hari berikutnya. Bila jeda terlalu pendek, istirahat nyata menjadi sangat sedikit setelah dikurangi perjalanan, makan, dan persiapan.
- **Syuting malam dan jam yang berganti-ganti.** Jadwal yang berpindah dari pagi ke malam membuat kru sulit beristirahat.
- **Tidak ada hari libur** selama banyak hari berturut-turut.
- **Paparan terus-menerus pada tugas yang berat.** Meliput bencana atau kejadian yang menyedihkan berhari-hari tanpa bergantian menguras tenaga dan perasaan kru, sehingga tanda-tanda di atas muncul lebih cepat. Ini juga soal pengaturan tugas, bukan sekadar kuat atau lemahnya seseorang.

Akibatnya tidak hanya pada orangnya. Kewaspadaan yang turun membuat **kesalahan teknis dan kecelakaan** lebih mungkin: salah memasang alat, kabel terlewat, atau kecelakaan saat menyetir pulang di akhir hari. Kesalahan itu menimbulkan **pengulangan kerja**, yang memanjangkan jam kerja berikutnya. Gambar 1.14 memperlihatkan lingkaran yang saling memperburuk itu.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 1.14 Lingkaran kelelahan: jam panjang dan jeda pendek menurunkan kewaspadaan, menimbulkan kesalahan dan kecelakaan, lalu pekerjaan ulang memanjangkan jam kerja lagi. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Poin penting: lingkaran ini hanya putus bila **penyebab awalnya diubah**, yaitu jam kerja dan jeda istirahat. Poster motivasi atau imbalan tambahan tidak memutusnya.

3. Tekanan tenggat dan beban kerja

Tekanan tenggat muncul ketika pekerjaan harus selesai pada waktu tertentu, sedangkan waktu atau tenaga yang tersedia tidak cukup. Sebagian tekanan wajar dan membuat orang bekerja fokus. Yang menjadi risiko adalah tekanan yang **terus-menerus dan tidak realistis**: jadwal yang disusun tanpa memperhitungkan jam istirahat, perubahan mendadak dari klien, permintaan revisi tengah malam, atau pekerjaan satu orang dibebankan kepada dua orang.

Akar masalahnya biasanya **perencanaan**: anggaran waktu yang terlalu sempit, kru yang terlalu sedikit, atau tenggat yang ditetapkan sebelum pekerjaan diperkirakan. Karena akarnya ada pada pengaturan, solusinya juga manajerial: menyesuaikan jadwal, menambah sumber daya, mengurangi cakupan, atau menyepakati prioritas. Menyuruh kru "bekerja lebih cepat" tidak mengubah akarnya.

4. Perundungan dan pelecehan di set

Perundungan (*bullying*) adalah perilaku **berulang** yang merendahkan, mengancam, atau mempermalukan seseorang, misalnya membentak di depan umum, mengejek hasil kerja dengan kata kasar, mengucilkan, atau mengancam tidak mempekerjakan lagi. **Pelecehan** adalah perilaku yang menyerang martabat seseorang dan tidak diinginkan, termasuk komentar atau perlakuan yang bersifat seksual. Yang menentukan bukan niat pelaku ("saya hanya bercanda"), tetapi **dampaknya** pada orang yang diperlakukan dan **tidak adanya persetujuan**.

Perundungan dan pelecehan mudah muncul pada produksi karena **relasi kuasa**: sutradara terhadap kru, kru senior terhadap magang, produser terhadap pemain pendatang. Orang yang berada di posisi bawah sering takut melapor karena takut kehilangan pekerjaan atau dianggap lemah. Budaya "dulu saya juga dibentak, dan saya baik-baik saja" membuat perilaku itu

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

bertahan.

> Bagian ini hanya membahas pencegahan dan penanganan dari sisi manajemen. Penjelasan tentang sanksi hukum berada di luar batas kisi-kisi dan tidak dibahas di sini.

5. Konflik antar kru

Konflik muncul bila dua pihak berselisih kepentingan atau pendapat. Perbedaan pendapat tentang sudut kamera yang sehat bila dibicarakan dengan hormat dan diputuskan oleh yang berwenang. Konflik menjadi risiko psikososial bila berubah menjadi saling serang, saling menghindar, atau menarik kru lain ke satu pihak, sehingga kerja sama dan keselamatan terganggu. Peran pimpinan adalah **menengahi** dengan fakta, memperjelas pembagian tugas, dan menetapkan keputusan, bukan memihak atau membiarkan.

6. Tanda-tanda yang dapat dikenali pimpinan

Pimpinan tidak perlu menebak isi hati. Cukup memperhatikan tanda yang tampak pada pekerjaan dan perilaku:

- sering terlambat atau tidak hadir, kesalahan teknis yang meningkat, dan hampir-celaka yang berulang;
- kru junior tiba-tiba diam, menghindari seseorang, atau meminta dipindah tugas;
- keluhan kecil yang berulang, ucapan ingin berhenti, atau kru yang mengundurkan diri;
- suasana set tegang, ada yang ditertawakan atau dikucilkan.

Tanda-tanda ini bukan bukti, tetapi **alasan untuk memeriksa lebih lanjut**.

7. Solusi manajerial dan nasihat pribadi

Soal kisi-kisi menekankan **solusi manajerial**. Apa bedanya dengan nasihat pribadi?

- **Solusi manajerial** adalah tindakan oleh pihak yang berwenang yang **mengubah penyebab**: jadwal, beban kerja, aturan perilaku, struktur pelaporan, dan sikap pimpinan.
- **Nasihat pribadi** adalah anjuran kepada individu agar menyesuaikan diri: "bersabar", "tidur lebih awal", "jangan diambil hati".

Nasihat pribadi tidak salah sebagai pelengkap, tetapi tidak cukup. Penyebab masalah ada pada pengaturan kerja, sehingga yang diubah harus pengaturannya. Gambar 1.15 menyusun tindakan pimpinan dari yang paling lemah sampai yang paling kuat.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 1.15 Lima tingkat tindakan pimpinan, dari membiarkan sampai mengubah penyebab, dengan contoh untuk kelelahan dan perundungan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Satu hal yang sering menyesatkan: **imbalan** seperti bonus, upah lembur, atau makanan gratis. Imbalan itu hak atau penghargaan yang wajar, tetapi **tidak mengurangi kelelahan** dan **tidak menghentikan perundungan**. Imbalan yang justru membuat orang mau bekerja lebih lama malah memperpanjang paparan terhadap masalah.

8. Solusi manajerial untuk kelelahan dan tekanan tenggat

Solusi yang bekerja pada penyebab:

1. **Batas jam kerja harian.** Perusahaan menetapkan jam kerja maksimum per hari. Aturan ketenagakerjaan juga mengatur jam kerja dan lembur; angka dalam buku ini adalah **kebijakan contoh**, bukan kutipan aturan. Aturan yang berlaku dapat lebih ketat daripada contoh ini, dan produksi nyata wajib mengikutinya.
2. **Jeda minimal antar hari.** Waktu dari selesai ke panggilan berikutnya diberi batas bawah, misalnya 10 jam pada contoh buku ini.
3. **Hari libur.** Paling sedikit satu hari libur dalam tujuh hari berturut-turut (kebijakan contoh).
4. **Penjadwalan cerdas.** Adegan malam dikelompokkan pada beberapa hari berurutan agar jam kru tidak terus berganti. Panggilan hari berikutnya dimundurkan setelah kru bekerja larut.
5. **Rotasi tugas berat.** Tugas yang paling menguras tenaga atau paling menekan secara emosi dibagi bergantian.
6. **Transportasi dan keselamatan perjalanan pulang.** Bila kru selesai larut, sediakan antar-jemput atau tempat istirahat, sampai jadwal diperbaiki.
7. **Perencanaan realistis dan penyangga waktu.** Jadwal disusun dengan margin untuk cuaca, alat bermasalah, dan revisi.
8. **Komunikasi perubahan lebih awal.** Perubahan jadwal diumumkan secepat mungkin

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

dengan alasan yang jelas.

9. **Menambah sumber daya atau mengurangi cakupan** bila tenggat terlalu padat: tambah kru, tambah hari, atau sederhanakan adegan.
10. **Dukungan setelah tugas yang berat.** Pada liputan atau tugas yang menekan perasaan, misalnya meliput bencana berhari-hari, pimpinan menyiapkan rotasi tim, hari istirahat, sesi berbagi cerita (*debriefing*) setelah tugas, dan informasi yang jelas tentang cara kru mengakses layanan pendampingan atau konseling yang disediakan perusahaan atau pihak yang kompeten. Menilai atau mengobati keadaan kru bukan tugas pimpinan produksi dan berada di luar batas kisi-kisi; manajemen cukup menyediakan dukungan itu dan memastikan kru tahu cara mengaksesnya.

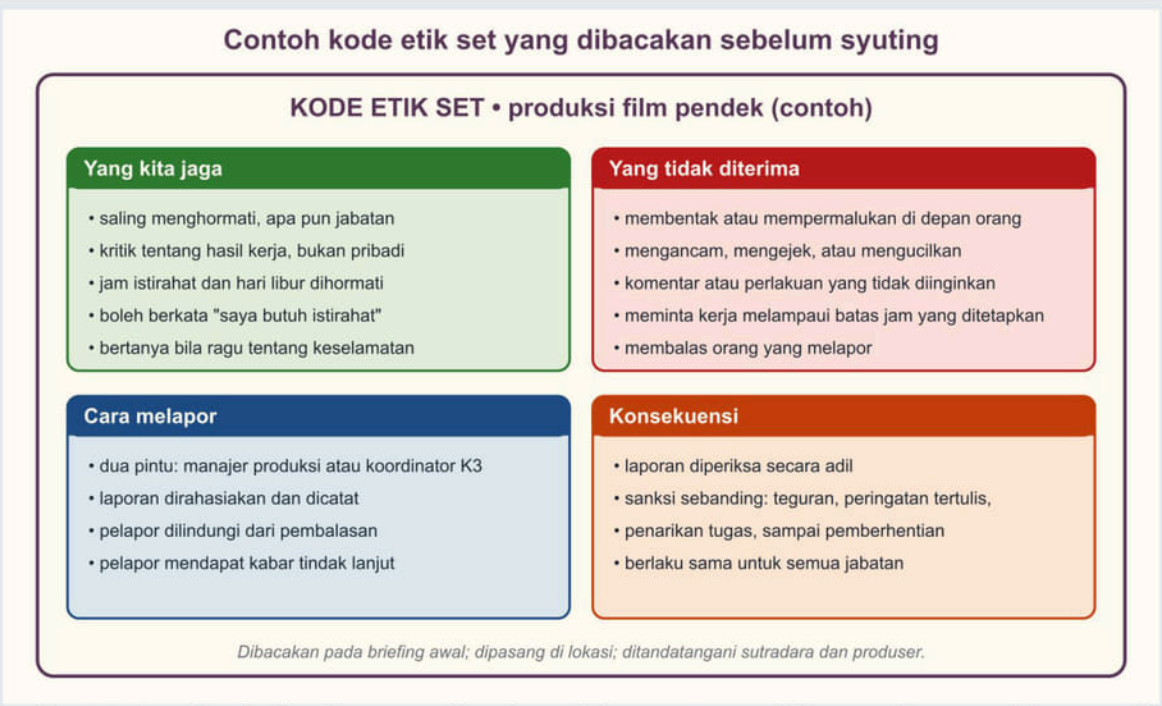
Satu aturan emas untuk jadwal: **jangan memotong jam istirahat untuk mengejar keterlambatan.** Memotong jam tidur kru adalah cara paling cepat mengubah masalah jadwal menjadi masalah kecelakaan.

9. Solusi manajerial untuk perundungan dan pelecehan

Beberapa pencegahan yang efektif:

- **Kode etik set** yang tertulis, pendek, dan dibacakan pada briefing awal (Gambar 1.16). Isinya: perilaku yang dilarang, hak untuk menolak dan melapor, serta konsekuensinya.
- **Jalur lapor yang aman** (bagian 10).
- **Penanganan yang adil dan konsisten**: laporan dicatat, fakta diperiksa, keputusan diambil oleh pimpinan, dan sanksi sebanding dengan pelanggaran.
- **Perlindungan terhadap pelapor.** Pelapor tidak boleh dihukum, dipindah ke tugas yang merugikan, atau dikeluarkan karena melapor.
- **Pimpinan yang memberi teladan.** Sutradara dan produser yang membentak kru menunjukkan bahwa perilaku itu diterima.
- **Saluran kritik yang sehat.** Kritik terhadap hasil kerja disampaikan dengan sopan, tepat sasaran, dan tidak di depan banyak orang, bukan menyerang pribadi.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 1.16 Contoh isi kode etik set yang dibacakan sebelum syuting: perilaku yang dijaga, perilaku yang tidak diterima, cara melapor, dan konsekuensi. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

10. Jalur lapor yang aman

Jalur lapor aman adalah cara bagi kru untuk melaporkan masalah tanpa takut dibalas. Ciri jalur yang baik:

1. **Sebaiknya lebih dari satu pintu.** Bila satu-satunya penerima laporan adalah atasan langsung pelaku, laporan tidak mungkin berjalan. Idealnya sediakan dua penerima atau lebih, misalnya manajer produksi dan koordinator K3. Pada lokasi terpencil atau kru kecil, satu penerima yang dipercaya kru dan bukan atasan langsung pelaku, yang meneruskan laporan secara rahasia kepada produser, masih jauh lebih baik daripada tidak ada jalur. Bila yang dilaporkan adalah kepala departemen yang juga duduk di tim penanganan, ia tidak ikut menilai laporan tentang dirinya.
2. **Rahasia.** Identitas pelapor hanya diketahui orang yang perlu mengetahui untuk menangani laporan.
3. **Tanpa pembalasan.** Pelapor dilindungi.
4. **Dicatat dan ditanggapi.** Setiap laporan dicatat, dan pelapor mendapat kabar tentang tindak lanjut.
5. **Diketahui semua orang.** Jalur diumumkan pada briefing, bukan hanya tertulis di dokumen.

Gambar 1.17 menunjukkan alurnya dari laporan masuk sampai perbaikan sistem.



Gambar 1.17 Alur penanganan laporan: terima, catat dan lindungi, periksa fakta, putuskan, tindak lanjuti, lalu perbaiki sistem. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

11. Budaya set dan peran pimpinan

Aturan tertulis tidak berguna bila tidak dijalankan. **Budaya set** adalah kebiasaan yang diterima bersama: bagaimana orang bicara, bagaimana kesalahan ditanggapi, dan apakah orang berani berkata "saya butuh istirahat". Pimpinan membentuk budaya lewat contoh. Pimpinan yang datang tepat waktu, mengucapkan terima kasih, mengakui kesalahan sendiri, dan menghentikan perilaku kasar saat pertama kali terlihat membuat aturan menjadi nyata.

12. Menimbang risiko psikososial dan produksi

Seperti pada K3 fisik, jangan memilih di antara dua ekstrem. Tenggat yang ketat tidak berarti kru boleh dikorbankan, dan memperhatikan kru tidak berarti produksi harus berhenti. Cari solusi yang **menyelamatkan keduanya**: menyusun ulang jadwal, menambah hari, mengurangi cakupan, atau menambah kru, dan memutuskannya dengan produser. Pilihan yang menghapus penyebab tetapi tetap menjaga produksi berjalan selalu lebih baik daripada pilihan yang mengorbankan salah satunya.

> **Pengayaan.** Banyak organisasi memakai pendekatan "tiga lapis": **mencegah penyebab** (jadwal, beban, aturan), **mendeteksi dini** (jalur lapor, pemantauan tanda), dan **menanggapi laporan** (pemeriksaan, perlindungan, sanksi). Ketiganya dipakai bersama; pencegahan penyebab adalah lapis yang paling kuat.

▣ CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Menata ulang jadwal yang berturut-turut larut

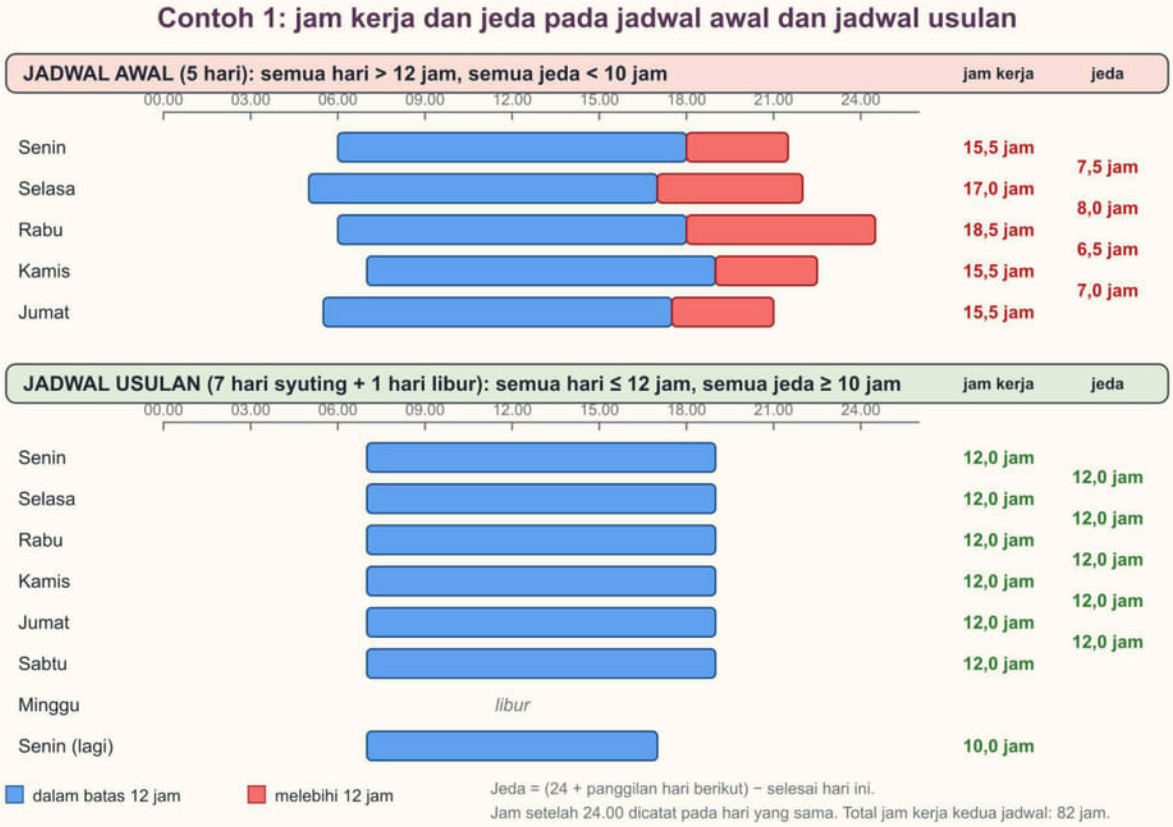
Produksi serial web "Kopi Pagi" (fiktif) di sebuah kota kecil pada September 2027 menjadwalkan lima hari syuting. Hari Senin panggilan 06.00 dan selesai 21.30; Selasa 05.00 sampai 22.00; Rabu 06.00 sampai 00.30 hari berikutnya; Kamis 07.00 sampai 22.30; Jumat 05.30 sampai 21.00. Beberapa kru mengaku mengantuk saat menyetir pulang. Kebijakan perusahaan (contoh): jam kerja maksimum 12 jam per hari dari panggilan sampai selesai, jeda minimal 10 jam antar hari, dan satu hari libur dalam tujuh hari berturut-turut. Total pekerjaan lapangan tetap harus selesai. Bagaimana jadwal yang benar? *Kasus disusun untuk contoh; serial dan kota fiktif. Semua hitungan dibuktikan skrip* `1-3-hitung.mjs`.

1. **Hitung jam kerja per hari.** Senin 21,5 − 6 = 15,5 jam; Selasa 22 − 5 = 17 jam; Rabu (24,5) − 6 = 18,5 jam; Kamis 22,5 − 7 = 15,5 jam; Jumat 21 − 5,5 = 15,5 jam. Alasan: jam kerja dihitung dari panggilan sampai selesai, dan selesai lewat tengah malam ditambah 24.
2. **Hitung jeda antar hari.** Jeda = (24 + panggilan besok) − selesai hari ini. Senin ke Selasa: 24 + 5 − 21,5 = 7,5 jam. Selasa ke Rabu: 24 + 6 − 22 = 8 jam. Rabu ke Kamis: 24 + 7 − 24,5 = 6,5 jam. Kamis ke Jumat: 24 + 5,5 − 22,5 = 7 jam. Alasan: jeda yang dihitung harus memakai jam selesai sebenarnya.
3. **Bandingkan dengan kebijakan.** Kelima hari melebihi 12 jam, dan keempat jeda di bawah 10 jam. Alasan: ada pelanggaran dua jenis, sehingga memotong sedikit jam saja tidak cukup.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

4. **Hitung kebutuhan.** Jumlah pekerjaan = 15,5 + 17 + 18,5 + 15,5 + 15,5 = 82 jam. Dengan batas 12 jam/hari, kebutuhan hari = 82 ÷ 12 ≈ 6,83, sehingga paling sedikit **7 hari syuting**. Alasan: lima hari tidak mungkin memuat 82 jam tanpa melanggar batas (5 × 12 = 60 jam).
5. **Susun jadwal baru.** Senin sampai Sabtu panggilan 07.00 dan selesai 19.00 (12 jam tiap hari, total 72 jam); Minggu libur; Senin berikutnya 07.00 sampai 17.00 (10 jam). Total 82 jam. Jeda antar hari kerja 12 jam. Alasan: jeda tidak dipotong, satu hari libur ada, dan seluruh pekerjaan tertampung.
6. **Periksa.** Semua hari ≤ 12 jam, semua jeda ≥ 10 jam, total jam 82 sama dengan kebutuhan, dan ada satu hari libur. Alasan: setiap syarat diperiksa terpisah.
7. **Tangani konsekuensinya.** Syuting memanjang dari 5 hari kerja menjadi 7 hari kerja dalam 8 hari kalender, sehingga biaya sewa dan tanggal selesai ikut bergeser. Produser memutuskan: menambah hari, menyederhanakan adegan, atau menambah kru sehingga beban tiap orang turun. Sebelum jadwal baru berlaku, sediakan antar-jemput bagi kru yang selesai larut. Alasan: solusi harus menyentuh penyebab (jam dan jeda) dan tetap menjaga produksi berjalan. Angka batas pada contoh ini hanya untuk latihan hitungan; produksi nyata mengikuti aturan ketenagakerjaan yang berlaku dan kesepakatan kerja.

Perhatikan Gambar 1.18 berikut.



Gambar 1.18 Contoh 1: jam kerja dan jeda pada jadwal awal (lima hari) dan jadwal usulan (tujuh hari syuting dengan satu hari libur). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jawaban: jadwal baru Senin sampai Sabtu pukul 07.00 sampai 19.00, Minggu libur, lalu Senin berikutnya 07.00 sampai 17.00; semua hari tidak lebih dari 12 jam, semua jeda 12 jam atau lebih, total 82 jam tertampung.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Contoh 2 — Menangani laporan perundungan dari kru magang

Pada produksi iklan layanan masyarakat di sebuah kecamatan, Agustus 2027, Dinda, kru magang, mengirim pesan pribadi kepada asisten produksi, Wawan. Ia menulis bahwa Joko, kru senior, berulang kali membentaknya di depan pemain dan menyebut hasil kerjanya "sampah", lalu berkata ia tidak akan dipakai lagi bila mengadu kepada sutradara. Dinda meminta pesan itu dirahasiakan. Bagaimana pimpinan menanggapinya? *Kasus disusun untuk contoh; nama dan produksi fiktif.*

1. **Terima laporan dengan serius dan catat faktanya.** Wawan tidak berkata "bersabar saja". Ia mencatat apa, kapan, di mana, dan siapa saksinya. Alasan: laporan yang tidak ditanggapi membuat pelapor diam selamanya.
2. **Lindungi pelapor.** Identitas Dinda hanya diketahui Wawan dan manajer produksi. Dinda tidak dipindah ke tugas yang merugikan dan tidak diminta berhadapan langsung dengan Joko. Alasan: pelapor tidak boleh menanggung akibat melapor, dan ancaman Joko tidak boleh berhasil.
3. **Teruskan lewat jalur yang tidak melibatkan terlapor.** Wawan melapor kepada manajer produksi dan koordinator K3, bukan kepada Joko dan bukan kepada atasan langsung yang dekat dengannya. Alasan: penerima laporan yang berpihak membuat pemeriksaan tidak adil.
4. **Periksa fakta secara adil.** Manajer produksi menanyai beberapa saksi secara terpisah, termasuk Joko, dan mencatat jawabannya. Alasan: keputusan sanksi harus berdasarkan fakta, bukan kabar.
5. **Putuskan tindakan sebanding.** Karena perilaku berulang dan disertai ancaman, produser memutuskan peringatan tertulis kepada Joko dan menarik wewenangnya mengarahkan kru magang, serta memperingatkannya bahwa pembalasan terhadap pelapor akan ditindak lebih berat. Alasan: sanksi sesuai kode etik mencegah pengulangan dan menunjukkan bahwa laporan bermakna.
6. **Beri kabar dan lindungi lanjutan.** Dinda diberi tahu bahwa laporannya ditanggapi dan siapa yang dapat ia hubungi bila ada perlakuan baru. Pimpinan memantau suasana set. Alasan: perlindungan tidak berhenti pada satu keputusan.
7. **Perbaiki sistem.** Kode etik set dibacakan ulang tanpa menyebut nama, jalur lapor diumumkan pada briefing, dan bentakan di depan pemain dilarang bagi semua orang. Alasan: pencegahan menyasar penyebab, yaitu budaya dan pengaturan.

Jawaban: laporan dicatat dan dirahasiakan, pelapor dilindungi, fakta diperiksa lewat jalur yang netral, Joko diberi sanksi sebanding, dan kode etik serta jalur lapor diperkuat; menyuruh pelapor bersabar atau menghukum pelapor adalah tindakan yang salah.

❖ PETA KONSEP

Gambar 1.19 merangkum risiko psikososial dan solusi manajerialnya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 1.19 Peta konsep risiko psikososial dan solusi pencegahan manajerial K3. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **Risiko psikososial** berasal dari cara kerja diatur dan hubungan antarorang, bukan dari benda.
- **Kelelahan** disebabkan jam panjang, jeda antar hari pendek, jam yang berganti-ganti, dan tanpa libur; akibatnya kesalahan dan kecelakaan.
- **Tekanan tenggat** berakar pada perencanaan; **perundungan dan pelecehan** berakar pada relasi kuasa dan budaya.
- **Solusi manajerial mengubah penyebab:** batas jam kerja, jeda minimal, hari libur, penjadwalan, rotasi dan dukungan setelah tugas berat, kode etik, jalur lapor aman, perlindungan pelapor, dan teladan pimpinan.
- **Nasihat pribadi, imbalan, dan "bersabar" bukan solusi** bila penyebabnya tidak diubah.
- **Jangan memotong istirahat** untuk mengejar tenggat; susun ulang jadwal, tambah hari atau kru, atau kurangi cakupan.
- **Jalur lapor aman:** lebih dari satu pintu, rahasia, tanpa pembalasan, dicatat, ditanggapi.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal risiko psikososial:

1. **Temukan penyebabnya.** Apa yang membuat masalah itu terjadi: jam, jeda, beban, perilaku atasan, atau tidak adanya jalur lapor?
2. **Pilih tindakan yang mengubah penyebab.** Tindakan itu mengatur jam, jeda, beban, aturan, atau jalur lapor.
3. **Tolak tindakan yang hanya meredakan gejala,** seperti poster motivasi, minuman berenergi, imbalan tambahan, atau nasihat bersabar.
4. **Periksa siapa yang bertindak.** Solusi manajerial dilakukan oleh pihak yang berwenang, bukan dibebankan kepada korban.
5. **Hitung bila ada jadwal.** Hitung jam kerja per hari dan jeda antar hari dengan jam selesai yang sebenarnya, termasuk yang melewati tengah malam.
6. **Periksa keseimbangan.** Tindakan terbaik menjaga kru dan produksi sekaligus; tindakan yang membatalkan semuanya atau mengorbankan kru biasanya salah.

Jebakan yang sering dipasang:

- **"Bersabar" atau "bicara baik-baik"** sebagai satu-satunya solusi.
- **Menghukum atau memindahkan korban pelapor.**
- **Memotong jam tidur kru** agar tenggat terkejar.
- **Imbalan tambahan** disangka mengatasi kelelahan.
- **Mengandalkan satu orang** (pelaku atau atasan yang terlibat) untuk menerima laporan.
- **Menghitung jeda dari jam panggilan hari yang sama,** bukan dari jam selesai hari sebelumnya.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa membaca kasus kru kelelahan karena syuting malam berturut-turut dan memilih "memutar musik penyemangat dan menempel poster motivasi di set". Ia merasa suasana membaik. Padahal penyebabnya, jam panjang dan jeda pendek, tidak berubah. Kru tetap bekerja tanpa pemulihan. Solusi manajerial yang benar mengatur ulang jadwal dan jeda istirahat.

● BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut memuat jadwal beberapa hari dan dua masalah sekaligus, kelelahan dan perundungan, lalu meminta lebih dari satu langkah manajerial yang tepat. Bedah dengan langkah di strategi: hitung dulu jeda antar hari dari jadwal pada soal, lalu nilai tiap usulan, apakah ia mengubah penyebab atau hanya meredakan gejala. Jangan melihat kunci dulu.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

►. Manajer produksi serial stripping "Cinta di Pasar Lama" meninjau jadwal minggu pertama Februari 2027.

Hari	Panggilan	Selesai
Senin	06.00	23.00
Selasa	06.00	00.30
Rabu	05.30	23.30

Kru mengeluh mengantuk saat menyetir pulang, dan beberapa kru magang mengaku sering dibentak serta dipermalukan seorang kru senior di depan pemain.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah manajerial yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Menetapkan jeda istirahat minimal antara jam selesai dan jam panggilan berikutnya, lalu menyesuaikan jadwal.
☐ B. Menyediakan minuman berenergi gratis di lokasi agar kru tetap terjaga sampai syuting selesai.
☐ C. Menyediakan saluran pengaduan rahasia dan aturan sanksi yang jelas bagi pelaku perundungan.
☐ D. Menyediakan kendaraan antar-jemput bagi kru yang selesai larut malam selama jadwal belum diperbaiki.
☐ E. Menaikkan upah lembur tanpa mengubah jadwal karena kru sudah dibayar sesuai jam kerjanya.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pembahasan **Kunci: A, C, D**

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Risiko psikososial di produksi meliputi kelelahan (jam kerja panjang, istirahat kurang), stres, dan perundungan. Pencegahan manajerial menyasar penyebabnya: pengaturan jadwal dan jeda istirahat, pembagian beban kerja, saluran pengaduan, aturan perilaku dan sanksi, serta langkah pengaman sementara seperti antar-jemput.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✓ Jadwal saat ini hanya memberi 5–7 jam antara selesai dan panggilan berikutnya; jeda minimal mengatasi penyebab kelelahan.

• **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: meredakan kantuk sesaat, tetapi jam kerja panjang tetap sama sehingga risiko kelelahan dan kecelakaan saat menyetir tetap ada.

• **Pernyataan 3** ✓ Saluran rahasia membuat kru magang berani melapor, dan sanksi yang jelas mencegah perundungan berulang.

• **Pernyataan 4** ✓ Langkah sementara ini mengurangi risiko kecelakaan saat kru yang lelah menyetir sendiri.

• **Pernyataan 5** ✗ Jebakan: upah lembur adalah hak kru, tetapi tidak mengurangi kelelahan; jam kerja dan waktu istirahat tetap bermasalah.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 4.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap pernyataan, tuliskan penyebab masalah yang dijawabnya, lalu tentukan apakah ia termasuk solusi manajerial atau hanya meredakan gejala.

1. Tim berita TV lokal Kanal Lembah meliput banjir bandang selama 10 hari berturut-turut pada Februari 2027. Reporter dan juru kamera melihat korban serta kerusakan setiap hari, bekerja hingga larut malam, dan dua orang mulai sulit tidur serta mudah marah. Kepala liputan menyusun langkah pencegahan untuk sisa liputan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Membuat rotasi tim sehingga setiap kru mendapat hari istirahat dan bergantian bertugas di lokasi paling berat.	○	○
Memberi tunjangan harian tambahan bagi kru yang bersedia terus bertugas di lokasi paling berat tanpa rotasi.	○	○
Menyediakan sesi berbagi cerita atau konseling setelah tugas dan memastikan kru tahu cara mengaksesnya.	○	○

Kunci singkat: 1. 1B 2S 3B

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa bonus atau tunjangan tidak menyelesaikan masalah kelelahan, dan menyebutkan dua tindakan manajerial yang menyelesaikannya?
- Dapatkah kamu menghitung jam kerja dan jeda antar hari dari sebuah jadwal yang berakhir lewat tengah malam?
- **Yang harus kuingat: risiko psikososial = cara kerja dan perlakuan**; **solusi manajerial mengubah penyebab (jam, jeda, beban, aturan, jalur lapor)**; **jangan memotong istirahat dan jangan menghukum pelapor**; dan **jalur lapor aman = lebih dari satu pintu, rahasia, tanpa pembalasan**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 1.3: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-1.3

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 1.4 · Etos kerja, kedisiplinan, dan kerahasiaan materi produksi

SMKBC-1.4

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu memahami **etos kerja dan budaya kerja** di dunia produksi: komitmen terhadap waktu, kejujuran dan tanggung jawab, kerja sama, serta **kerahasiaan materi produksi**. Soalnya berbentuk kasus kerja. Seorang kru, siswa PKL, reporter, atau editor menghadapi keadaan yang menuntut keputusan, misalnya tenggat yang mepet, alat yang bermasalah, permintaan teman yang ingin tahu isi naskah, atau berita yang belum boleh disiarkan. Kamu diminta memilih tindakan yang paling tepat. Bentuknya pilihan ganda, pilihan ganda kompleks (lebih dari satu jawaban benar), dan pernyataan benar atau salah. Kompetensinya berjalan dari **memahami** sikap kerja profesional sampai **menalar** tindakan mana yang menjaga orang lain, produksi, dan kepercayaan.

Soal seperti ini jarang menanyakan istilah. Yang diuji adalah **ketepatan keputusan**. Banyak pilihan tampak baik hati atau tampak rajin, tetapi diam-diam melanggar kesepakatan atau menunda masalah. Karena itu sub bab ini menjelaskan alasan di balik setiap sikap kerja, bukan hanya daftar sikapnya.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan komponen etos kerja profesional dan membedakan etos kerja dari budaya kerja;
- menghitung dan merencanakan waktu agar siap bekerja tepat pada *call time*, serta menyikapi keterlambatan dan tenggat dengan benar;
- menyikapi kesalahan dan kerusakan alat dengan jujur, cepat, dan terdokumentasi;
- menentukan materi produksi yang harus dirahasiakan, siapa yang boleh mengetahuinya, dan cara membagikannya dengan terkendali;
- menjelaskan embargo, *off the record*, dan informasi latar belakang dalam kerja jurnalistik.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan sebuah set film pendek pukul 05.30 pagi. Matahari baru akan naik, dan seluruh jadwal hari itu disusun mengikuti cahaya. Tiga puluh delapan orang berdiri di titik kumpul. Lampu sudah dipasang, kamera siap, pemain sudah dirias. Tinggal satu orang yang belum datang, dan semua pekerjaan yang bergantung padanya berhenti. Dua puluh menit kemudian ia tiba, tanpa kabar sebelumnya, dengan alasan yang masuk akal. Tetapi dua puluh menit itu tidak

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

bisa dibeli kembali. Cerita sederhana ini memperlihatkan inti dunia produksi: pekerjaan dilakukan bersama, mahal, dan terikat waktu, sehingga **sikap satu orang memengaruhi puluhan orang lain**. Itulah sebabnya industri ini menuntut etos kerja yang jelas.

1. Etos kerja dan budaya kerja

Etos kerja adalah sikap dan semangat bekerja yang dipegang seseorang: bagaimana ia memandang tugas, waktu, dan orang lain. **Budaya kerja** adalah kebiasaan dan aturan bersama di sebuah tempat kerja, misalnya cara memulai hari di set, cara menyampaikan laporan di ruang redaksi, atau kebiasaan mencatat serah terima alat. Etos kerja dibawa tiap orang. Budaya kerja dibentuk bersama dan diwariskan kepada anggota baru. Keduanya saling menguatkan: tim dengan budaya kerja yang baik membuat etos kerja yang baik mudah dijalankan, dan etos kerja yang baik dari tiap anggota menjaga budaya kerja tetap sehat.

Etos kerja profesional di produksi audio-visual dapat dirangkum dalam enam komponen, seperti terlihat pada Gambar 1.20.



Gambar 1.20 Enam komponen etos kerja profesional di produksi: tepat waktu, bertanggung jawab, jujur, kerja sama, mau belajar, dan menjaga kerahasiaan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Tepat waktu.** Siap bekerja pada waktu yang dijanjikan dan menyelesaikan tugas sebelum tenggat.
- **Bertanggung jawab.** Menyelesaikan tugas yang diberikan dan menjaga alat serta bahan yang dipercayakan.
- **Jujur.** Melaporkan apa adanya, termasuk saat kamu sendiri yang berbuat salah.
- **Kerja sama.** Mengikuti rantai koordinasi dan aba-aba, membantu rekan, serta menghormati departemen lain.
- **Mau belajar.** Menerima masukan dan memperbaiki cara kerja setelah ada kesalahan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **Menjaga kerahasiaan.** Tidak membuka materi yang belum boleh dibuka.

Perhatikan bahwa kedisiplinan bukan berarti bekerja tanpa henti. Disiplin berarti **menaati kesepakatan dan aturan kerja** yang disusun untuk kepentingan bersama, termasuk jadwal istirahat dan batas jam kerja. Kru yang kelelahan karena jadwal yang tidak masuk akal bukan contoh disiplin, melainkan contoh jadwal yang perlu diperbaiki oleh manajemen (dibahas di sub bab 1.3).

2. Komitmen waktu: call time, tenggat, dan kabar

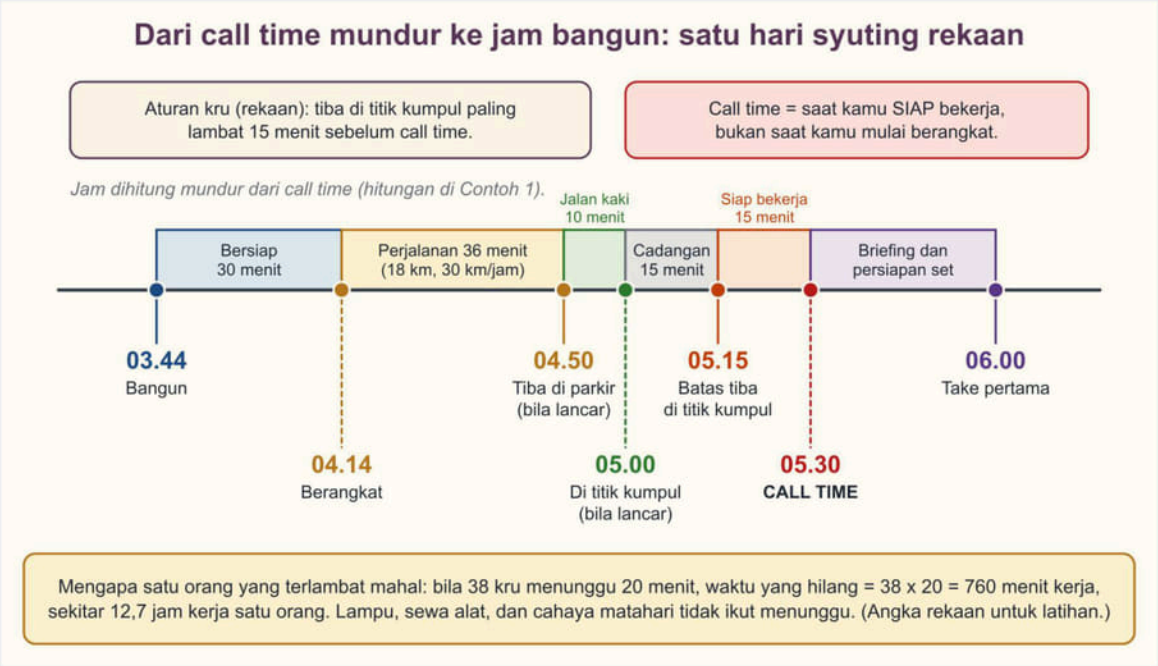
Di produksi film, tiap kru menerima **jam panggil** (*call time*), yaitu waktu ketika kamu harus **sudah siap bekerja** di lokasi, bukan waktu ketika kamu mulai berangkat dari rumah. Jam panggil tercantum dalam dokumen yang dibagikan sehari sebelumnya (*call sheet*, dibahas di sub bab 5.2). Setelah syuting ada **wrap**, yaitu penutupan hari kerja ketika set dibongkar dan alat diperiksa. Kamu belum selesai sampai tugas wrap kamu selesai.

Mengapa waktu begitu ketat? Ada beberapa alasan nyata.

1. **Banyak orang bergantung pada satu jadwal.** Bila satu orang terlambat, orang lain menunggu.
2. **Biaya berjalan terus.** Sewa alat, honor harian, dan makan kru tetap dihitung, apa pun yang sedang dikerjakan.
3. **Cahaya dan lokasi terbatas.** Cahaya matahari berubah, izin lokasi sering dibatasi jam tertentu, dan pemain mungkin hanya tersedia sampai jam tertentu.
4. **Pekerjaan berikutnya menunggu.** Penyunting baru bisa bekerja setelah rekaman diserahkan, dan penayangan terikat tanggal.

Gambar 1.21 menunjukkan satu hari syuting rekaan. Kamu dapat menghitung mundur dari call time untuk mengetahui jam berapa kamu harus berangkat, bahkan bangun. Hitungannya dijelaskan di Contoh 1. Gambar yang sama juga memperlihatkan harga satu keterlambatan: bila tiga puluh delapan kru menunggu dua puluh menit, waktu kerja yang hilang adalah 38 × 20 = 760 menit, atau sekitar 12,7 jam kerja.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 1.21 Garis waktu satu hari syuting rekaan, dihitung mundur dari call time 05.30 sampai jam bangun 03.44. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Tenggat (*deadline*) adalah batas waktu penyerahan hasil, misalnya naskah, hasil sunting, atau berita yang harus tayang pukul tertentu. Tenggat di industri jarang bisa digeser. Karena itu, sikap profesional terhadap waktu punya tiga pegangan.

- **Rencanakan dengan cadangan.** Hitung waktu perjalanan, persiapan, dan beri cadangan untuk kendala tak terduga.
- **Kabari lebih dulu.** Jika kamu mungkin terlambat atau tugas mungkin tidak selesai, katakan secepat mungkin kepada atasan langsung, bukan setelah waktunya lewat. Dengan kabar dini, tim masih sempat mengatur ulang pekerjaan.
- **Jangan menjanjikan yang tidak bisa kamu penuhi.** Lebih baik menawarkan waktu yang jujur daripada waktu yang indah tetapi meleset.

3. Kejujuran dan tanggung jawab saat terjadi kesalahan

Kesalahan pasti terjadi di produksi: kartu memori terformat, lampu jatuh, naskah salah kirim, tenggat terlewat. Yang membedakan kru profesional dari yang bukan bukanlah ada atau tidaknya kesalahan, melainkan **cara menyikapinya**. Alur yang sehat tampak pada bagian atas Gambar 1.22, dan jalan pintas yang keliru tampak pada bagian bawahnya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 1.22 Alur menyikapi kesalahan (hentikan dan amankan, lapor segera, catat fakta, cari solusi bersama, perbaiki cara kerja) dan empat jalan pintas yang keliru. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Mengapa lapor cepat hampir selalu lebih baik? Karena **pilihan solusi menyusut seiring waktu**. Pada saat kesalahan baru terjadi, atasan masih punya banyak pilihan: mengulang pengambilan gambar selagi lokasi belum dibongkar, memulihkan data selagi kartu belum ditimpa, atau menghubungi narasumber selagi ia masih di kota. Beberapa jam kemudian, pilihan-pilihan itu mungkin sudah hilang. Menyembunyikan kesalahan juga memperbesar masalah, sebab kesalahan yang ketahuan belakangan terasa seperti dua kesalahan: kesalahan awal dan ketidakjujuran.

Kejujuran juga berlaku pada uang dan pada berita. Bila bukti pengeluaran dana produksi hilang, akui, sediakan bukti pengganti yang sah (catatan rinci, salinan nota dari penjual), dan serahkan keputusan pencatatan kepada bendahara. Jangan membuat bukti sendiri dan jangan menggeser angka pos lain untuk menutup kekurangan, walau angkanya sama dengan belanja sebenarnya. Di ruang redaksi, kesalahan fakta pada berita yang sudah tayang ditangani dengan cara yang sama: beri tahu redaktur dan jelaskan dari mana angka itu berasal, periksa ulang dengan sumber, siarkan koreksi atas persetujuan redaktur sesuai jalur kerja, dan catat penyebabnya. Jangan menunggu ada yang memprotes, dan jangan mengubah arsip siaran.

Dua hal lain perlu diingat. Pertama, **jangan menyalahkan orang lain** untuk menutupi kesalahanmu, dan jangan sibuk mencari siapa yang salah ketika masalah belum dibereskan. Kedua, **catatlah faktanya**: kapan terjadi, apa yang terlihat, siapa yang mengetahui, dan bila perlu foto. Catatan membantu tim menelusuri sebab dan menghindarkan tuduhan tanpa dasar.

4. Tanggung jawab atas alat, bahan, dan ruang kerja

Di rumah produksi, banyak alat tidak dimiliki sendiri. Kamera, lensa, mikrofon nirkabel, dan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

lampu sering **disewa** dari rumah sewa peralatan. Alat sewaan datang dengan daftar isi dan kondisi yang dicatat saat diambil. Itulah dasar tanggung jawabmu.

- **Periksa dan catat saat menerima dan mengembalikan.** Cek keluar-masuk (*check-out* dan *check-in*) mencatat isi paket dan kondisinya. Catatan inilah yang menentukan kapan sebuah kerusakan terjadi.
- **Alat yang kamu pegang adalah tanggung jawabmu** sampai diserahterimakan dengan catatan, bukan sampai kamu merasa selesai.
- **Jangan memperbaiki alat sewaan tanpa izin pemiliknya.** Perbaikan sendiri dapat memperparah kerusakan dan menghapus bukti kapan kerusakan terjadi. Biaya penggantian umumnya diatur dalam perjanjian sewa dan kadang ditanggung asuransi, sehingga urusannya harus melalui produser atau manajer produksi.
- **Rapikan ruang kerja.** Kabel digulung, sampah dibereskan, lokasi dikembalikan seperti semula. Ini bagian dari reputasi rumah produksi di mata pemilik lokasi.

5. Kerja sama, rantai koordinasi, dan budaya di set

Set film dan studio televisi bekerja dengan **rantai koordinasi** yang jelas: siapa melapor kepada siapa, dan siapa yang memberi aba-aba. Aba-aba take dibahas di sub bab 5.3. Dari sisi etos kerja, ada beberapa kebiasaan yang membuat tim bekerja lancar.

- **Ikuti aba-aba dan aturan set.** Saat take berlangsung, ponsel disenyapkan, tidak ada percakapan, dan tidak ada yang bergerak tanpa perlu, sebab bunyi dan gerak kecil dapat merusak satu take.
- **Hormati batas peran.** Pertanyaan tentang adegan diajukan lewat asisten atau orang yang berwenang, bukan langsung memotong pemain atau sutradara.
- **Bantu rekan, tetapi jangan melompati tugas.** Membantu mengangkat peralatan baik, tetapi mengubah pengaturan kamera milik departemen lain tanpa memberi tahu dapat merusak pekerjaan mereka.
- **Hormati semua orang.** Pemain pengganti, kru magang, dan petugas lokasi sama-sama bagian dari tim.
- **Terima kritik.** Kritik dari atasan atau rekan ditanggapi sebagai bahan memperbaiki pekerjaan, bukan serangan pribadi.

6. Kerahasiaan materi produksi

Sekarang kita sampai pada sisi yang sering diuji: **kerahasiaan**. Materi produksi adalah hasil kerja banyak orang dan bernilai uang, waktu, dan kepercayaan. Sebelum dirilis, banyak materi harus tetap tertutup. Contohnya sebagai berikut.

- **Naskah dan storyboard**, terutama bagian kejutan cerita.
- **Rekaman mentah, foto, dan video di balik layar.** Satu foto kostum utama yang bocor dapat merusak rencana peluncuran.
- **Hasil sunting sementara** (*rough cut*), yaitu rangkaian awal gambar yang belum final.
- **Kontrak, anggaran, dan rencana pemasaran.**

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **Data pribadi pemain, narasumber, dan lokasi sensitif.**

Alasan menjaga kerahasiaan ada beberapa. Pertama, **nilai ekonomi dan rencana rilis**: kejutan cerita yang bocor mengurangi alasan orang menonton. Kedua, **kepercayaan klien dan mitra**: klien menitipkan materi dengan syarat tidak disebarkan. Ketiga, **keamanan dan privasi orang**: lokasi dan identitas yang dirahasiakan melindungi pemain atau narasumber. Keempat, **keadilan bagi kerja bersama**: pengumuman yang tidak terkoordinasi dapat merugikan orang-orang yang bekerja bertahun-tahun.

Karena begitu banyak yang dipertaruhkan, rumah produksi memegang prinsip ***need-to-know***: dokumen hanya diberikan sebatas yang diperlukan untuk pekerjaan seseorang, walaupun semua kru sudah menandatangani perjanjian kerahasiaan. Penata rias cukup menerima adegan yang ia kerjakan, bukan seluruh naskah, dan kru konsumsi tidak perlu menerima naskah sama sekali. Permintaan yang wajar tetap dipenuhi sebatas kebutuhannya, bukan ditolak mentah. Untuk itu rumah produksi biasanya membagi materi dalam **tingkat kerahasiaan** dan membatasi siapa yang boleh mengetahuinya. Gambar 1.23 memperlihatkan satu contoh pembagian empat tingkat. Pembagian ini hanya contoh belajar. Setiap produksi menentukan aturannya sendiri, tetapi pegangannya sama: **makin besar kerugian bila bocor, makin sedikit orang yang tahu dan makin ketat pencatatannya.**

Empat tingkat kerahasiaan materi produksi (contoh pembagian)

Tingkat	Contoh materi	Siapa boleh tahu	Cara menjaganya
1 Terbuka	Materi yang sudah dirilis resmi: poster, trailer, siaran yang sudah tayang.	Semua orang	Dibagikan lewat kanal resmi; menyebut sumber.
2 Internal	Jadwal syuting, call sheet, daftar kru, rute ke lokasi.	Seluruh kru dan pemain produksi itu	Dibagikan di grup kerja resmi; tidak diunggah ke media sosial.
3 Terbatas	Naskah, storyboard, rekaman mentah, hasil sunting sementara (rough cut), foto atau video di balik layar.	Orang yang ditunjuk produser dan perlu tahu untuk bekerja	Naskah bertanda nama; tautan berkata sandi; tanpa foto atau salinan pribadi; izin tertulis untuk berbagi.
4 Sangat terbatas	Kejutan cerita (misalnya identitas pelaku), kontrak dan anggaran, data pribadi pemain atau narasumber.	Segelintir orang yang namanya tercatat	Daftar penerima tercatat; perjanjian kerahasiaan; dipisahkan dari berkas umum.

Pembagian tingkat ini hanya contoh untuk belajar; tiap rumah produksi dan tiap redaksi membuat aturannya sendiri, biasanya tertulis dalam perjanjian kerahasiaan.
Pegangan umum: makin besar kerugian bila bocor, makin kecil jumlah orang yang tahu dan makin ketat pencatatannya.

Gambar 1.23 Empat tingkat kerahasiaan materi produksi (terbuka, internal, terbatas, sangat terbatas) beserta contoh materi, siapa yang boleh tahu, dan cara menjaganya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

7. Perjanjian kerahasiaan dan pegangan hukumnya

Cara yang paling umum untuk mengikat kerahasiaan adalah **perjanjian kerahasiaan** (*non-disclosure agreement*, disingkat NDA). Isinya biasanya menyebut materi apa yang dirahasiakan, siapa yang boleh mengetahuinya, berapa lama kewajiban berlaku, dan apa akibat bila dilanggar. Siswa PKL dan kru pendatang sering diminta menandatanganinya sebelum bekerja. Pegangan terpenting: **kamu terikat pada isi perjanjian yang kamu tanda tangani, apa pun niatmu.** "Hanya untuk pamer" atau "demi promosi" tidak mengubah isi perjanjian.

Selain perjanjian, hukum Indonesia mengenal perlindungan **rahasia dagang**. Menurut Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang, rahasia dagang adalah informasi di bidang teknologi dan/atau bisnis yang tidak diketahui umum, bernilai ekonomi karena berguna dalam kegiatan usaha, dan dijaga kerahasiaannya oleh pemiliknya (Pasal 1 angka 1). Ketiga syarat itu harus terpenuhi, dan "dijaga kerahasiaannya" berarti pemilik atau pihak yang menguasainya telah melakukan langkah yang layak dan patut (Pasal 3). Itulah salah satu alasan produksi memasang tanda nama pada naskah, membuat daftar penerima, dan meminta kru menandatangani perjanjian: langkah-langkah itu adalah bukti bahwa informasi benar-benar dijaga. Perlu dicatat bahwa tidak semua materi produksi otomatis tergolong rahasia dagang. Yang kamu butuhkan di sini cukup gagasan umumnya: informasi bisnis yang bernilai dan dijaga dapat dilindungi hukum.

Satu hal lagi yang sering menjebak adalah **siapa yang berhak memberi izin**. Perjanjian kerahasiaan biasanya menyebut pihak yang berwenang membuka materi, misalnya produser atau juru bicara rumah produksi. Atasan langsungmu belum tentu pihak itu. Karena itu, izin yang aman adalah izin dari pihak yang berwenang menurut perjanjian, sebaiknya tertulis supaya ada buktinya. Izin lisan dari seseorang yang tidak berwenang tidak menghapus kewajibanmu.

8. Embargo dan kerahasiaan di ruang redaksi

Di dunia berita, kerahasiaan punya wajah khusus: **embargo**. Menurut penafsiran Pasal 7 Kode Etik Jurnalistik, embargo adalah penundaan pemuatan atau penyiaran berita sesuai dengan permintaan narasumber. Contohnya, sebuah dinas membagikan siaran pers lebih awal supaya redaksi sempat menyiapkan berita, dengan syarat berita baru disiarkan pada jam tertentu. Pasal yang sama menyebut dua kesepakatan lain: **informasi latar belakang** (informasi dari narasumber yang boleh disiarkan tanpa menyebut narasumbernya) dan ***off the record*** (informasi yang tidak boleh disiarkan atau diberitakan). Bunyi pasalnya meminta wartawan menghargai ketentuan embargo, informasi latar belakang, dan *off the record* sesuai dengan kesepakatan.

Gambar 1.24 menunjukkan jalannya satu embargo rekaan. Perhatikan pembagian yang jelas: selama embargo berlaku, redaksi **boleh menyiapkan** naskah, gambar, dan grafis, tetapi **tidak boleh menyiarkan atau membocorkan** isinya kepada pihak luar. Setelah waktu embargo berakhir, berita boleh tayang.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 1.24 Linimasa embargo berita rekaan dan tiga istilah kesepakatan dengan narasumber (embargo, off the record, informasi latar belakang). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Pasal 6 Kode Etik Jurnalistik juga relevan. Penafsirannya menyebut bahwa menyalahgunakan profesi adalah mengambil keuntungan pribadi atas informasi yang diperoleh saat bertugas sebelum informasi itu menjadi pengetahuan umum. Artinya, informasi yang kamu dapat karena tugas tidak boleh dipakai untuk keuntungan pribadi, misalnya memberi tahu kerabat agar mereka lebih dulu bertindak. Dua ketentuan yang berbeda, yaitu perjanjian kerahasiaan dan kode etik jurnalistik, membawa satu pesan yang sama: **informasi yang kamu pegang karena pekerjaan adalah amanah**.

9. Media sosial, promosi, dan kerahasiaan yang benar

Godaan terbesar di zaman sekarang datang dari media sosial. Memotret suasana set tampak tidak berbahaya, apalagi saat sedang istirahat. Tetapi larangan membuka materi produksi berlaku untuk **semua materi**, bukan hanya selama take, dan berlaku sampai produksi menyatakan boleh. Tiga hal perlu diingat.

- **Niat baik bukan pengecualian.** "Hanya sedikit" atau "demi mempromosikan film" tetap membuka materi tanpa izin. Promosi yang sah dilakukan oleh tim yang berwenang, lewat kanal dan jadwal yang direncanakan.
- **Pembocoran tidak selalu berbentuk unggahan.** Mengirim tangkapan naskah ke teman, menjawab "ya, pelakunya ..." dalam obrolan, atau menyimpan salinan di ponsel pribadi yang tidak dikendalikan produksi, semuanya mengeluarkan materi dari kendali produksi.
- **Menolak dengan sopan itu profesional.** Ketika orang bertanya tentang isi cerita, jawaban yang tepat adalah menolak dengan ramah tanpa membuka petunjuk. "Maaf, itu belum boleh diumumkan" sudah cukup.

Bila kamu menduga ada kebocoran, **laporkan** kepada atasan atau produser. Pelaporan dini membantu produksi menutup celah dan menunjukkan bahwa kamu menjaga amanah. Bila

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

materi telanjur terkirim ke terlalu banyak orang, misalnya ke grup pesan yang berisi orang di luar perjanjian, langkahnya: batasi akses (pindahkan dokumen ke saluran terbatas bagi yang perlu tahu), laporkan kepada produser, dan ingatkan para penerima tentang kewajiban menjaga kerahasiaan. Menghapus pesan diam-diam, membiarkannya, atau mengira masalah selesai setelah mengeluarkan dua orang dari grup bukanlah penanganan. Bila kamu ingin meminta saran dari teman, tanyakan hal yang umum tanpa menyebut judul atau tokoh dan tanpa memperlihatkan materi, atau minta izin tertulis lebih dulu.

> **Pengayaan.** Sebagian produksi memakai teknik **watermark** (tanda air) berisi nama penerima pada setiap salinan naskah atau gambar. Bila materi bocor, tanda itu membantu menelusuri salinan yang mana yang lepas. Teknik ini menunjukkan bahwa kerahasiaan tidak hanya soal kepercayaan, tetapi juga soal sistem pencatatan.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Menghitung jam berangkat dari call time

Wayan, siswa kelas XII yang sedang PKL sebagai asisten lampu, menerima *call sheet* untuk syuting film pendek di Pantai Lestari pada hari Sabtu. Call time tertulis pukul 05.30. Aturan kru (rekaan untuk kasus ini): semua kru harus tiba di titik kumpul **paling lambat 15 menit sebelum call time**. Jarak dari rumah Wayan ke tempat parkir pantai 18 km, ia naik sepeda motor dengan kecepatan rata-rata 30 km/jam, lalu berjalan kaki 10 menit dari parkir ke titik kumpul. Wayan membutuhkan 30 menit di rumah untuk mandi, sarapan, dan memeriksa tas, serta ingin menyisakan cadangan 15 menit untuk kendala di jalan. Jam berapa ia harus berangkat dan bangun? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif. Angka dihitung dengan skrip kecil.*

1. **Tentukan batas tiba.** Call time 05.30 dikurangi 15 menit memberi batas tiba di titik kumpul **05.15**. Alasan: aturan kru menuntut kamu hadir lebih awal supaya siap bekerja tepat pada call time.
2. **Hitung waktu tempuh.** 18 km ÷ 30 km/jam = 0,6 jam = **36 menit**. Alasan: waktu = jarak ÷ kecepatan, lalu dijadikan menit.
3. **Mundur dari batas tiba.** Jalan kaki 10 menit, jadi harus sampai di parkir paling lambat 05.15 − 10 = **05.05**. Dari 05.05 mundur 36 menit, berangkat paling lambat **04.29**. Alasan: urutan waktu dihitung dari akhir ke awal.
4. **Tambahkan cadangan.** 04.29 − 15 menit = **04.14**, itulah jam berangkat yang direncanakan. Alasan: cadangan melindungi dari ban bocor atau jalan macet.
5. **Hitung jam bangun.** Bersiap 30 menit, jadi 04.14 − 30 menit = **03.44**. Alasan: waktu bersiap harus selesai sebelum berangkat.
6. **Periksa dengan hitungan maju.** Bila Wayan berangkat 04.14, ia tiba di parkir pukul 04.50 dan di titik kumpul pukul 05.00, yaitu 15 menit lebih awal dari batas tiba dan 30 menit sebelum call time. Alasan: hitungan maju memastikan tidak ada langkah yang terlewat.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Lihat Gambar 1.21 untuk garis waktunya.

Jawaban: bangun 03.44, berangkat 04.14, tiba di parkir 04.50, tiba di titik kumpul 05.00 (batas 05.15), dan siap bekerja pada call time 05.30.

Contoh 2 — Pemancar mikrofon sewaan tidak ditemukan saat wrap

Pada Juli 2027, Rani, siswa PKL sebagai asisten penata suara di rumah produksi Cahaya Pantai, menerima satu set mikrofon nirkabel sewaan dengan dua pemancar dan satu penerima. Saat wrap pukul 18.00, ia menghitung isi tas dan hanya menemukan satu pemancar. Besok pukul 09.00 set harus dikembalikan ke rumah sewa. Ia tidak yakin kapan pemancar kedua terakhir dilihat. Ia punya ide untuk membeli pemancar pengganti sendiri malam itu dan berharap tidak ada yang sadar. Apa yang harus Rani lakukan? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan lembaga fiktif.*

1. **Berhenti dan amankan.** Rani tidak mengemas ulang sembarangan dan tidak membongkar lebih jauh sebelum mencari. Alasan: dengan alat yang masih berserakan, peluang menemukan pemancar masih terbuka.
2. **Cari bersama dalam waktu singkat.** Ia memeriksa tas, kotak aksesori, dan area terakhir pemakaian, lalu bertanya kepada penata suara utama dan penata kamera. Alasan: pencarian sistematis di lokasi lebih cepat daripada menebak.
3. **Lapor segera kepada atasan langsung.** Ia mengabari penata suara utama dan manajer produksi pukul 18.20, lengkap dengan jumlah alat yang seharusnya ada. Alasan: yang berwenang mengurus rumah sewa adalah produksi, dan makin dini kabar sampai, makin banyak pilihan.
4. **Catat faktanya.** Ia mencatat kapan pemancar terakhir tampak, siapa yang terakhir memakainya, kondisi paket saat diterima dari rumah sewa (dari catatan *check-out* pagi), dan apa yang sudah dicari. Alasan: catatan membantu menelusuri kapan alat hilang tanpa menuduh siapa pun.
5. **Biarkan produksi yang berurusan dengan rumah sewa.** Manajer produksi menghubungi rumah sewa, memberi tahu apa yang terjadi, dan membahas penggantian sesuai perjanjian sewa. Rani tidak membeli pengganti diam-diam. Alasan: pengganti yang tidak sama persis dapat menjadi masalah baru, dan tindakan diam-diam menutupi fakta.
6. **Perbaiki cara kerja.** Setelah kejadian, produksi menambahkan hitung alat di awal dan akhir tiap hari serta satu orang yang bertanggung jawab atas paket mikrofon. Alasan: pelajaran diubah menjadi aturan.

Jawaban: Rani menghentikan pengemasan, mencari bersama, melapor segera, mencatat fakta, menyerahkan urusan penggantian kepada produksi, dan membantu memperbaiki prosedur. Ia tidak menyembunyikan dan tidak membeli pengganti diam-diam.

Contoh 3 — Membagikan rough cut dengan terkendali

Fitri, magang di rumah produksi Samudra Kata, baru menyelesaikan *rough cut* iklan layanan masyarakat berdurasi dua menit pada Agustus 2027. Produser memintanya mengirim hasil itu kepada tiga orang di dinas klien untuk ditinjau. Perjanjian kerahasiaan produksi menyebut

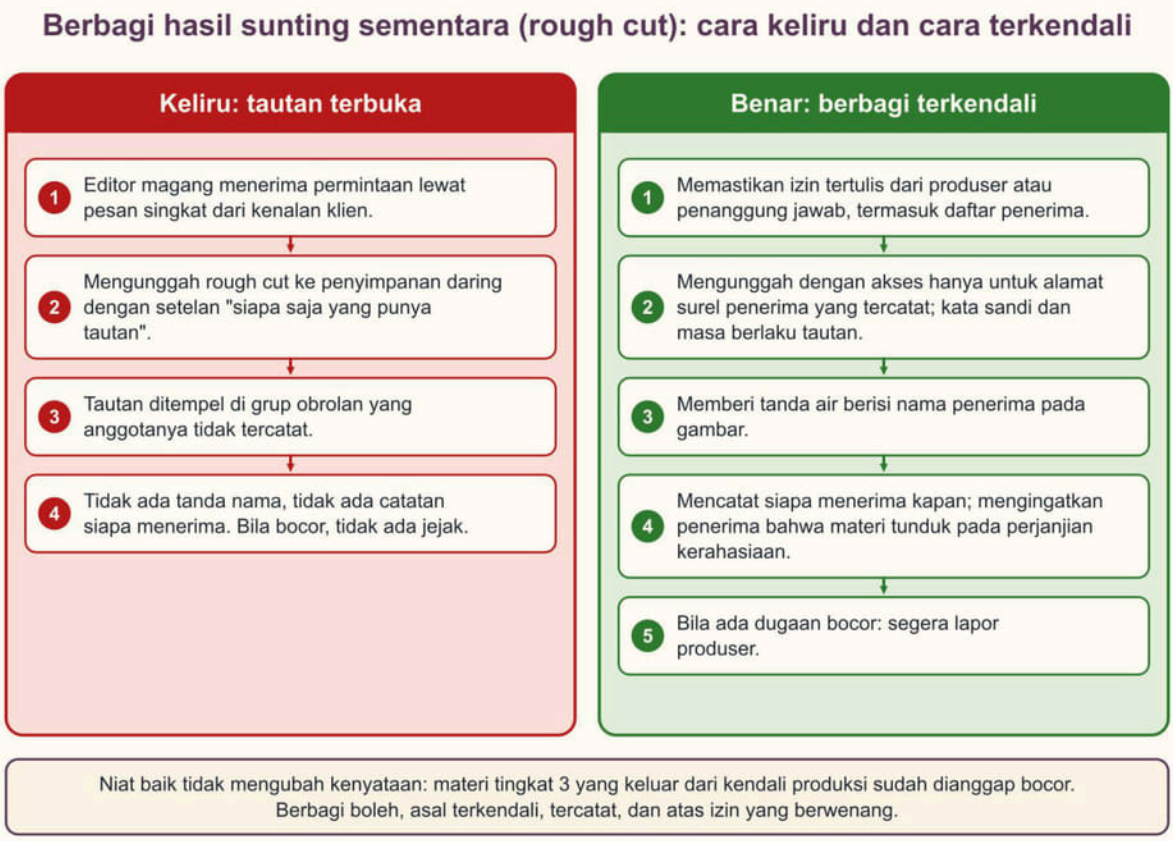
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

bahwa rough cut termasuk materi tingkat terbatas dan hanya boleh dibagikan atas izin tertulis produser. Seorang staf dinas yang tidak ada dalam daftar menelepon Fitri langsung, meminta tautan dengan alasan "supaya cepat". Apa yang harus Fitri lakukan? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan lembaga fiktif.*

1. **Kenali tingkatnya.** Rough cut berada di tingkat 3 (terbatas). Alasan: hasil sunting sementara belum final dan bila bocor dapat merusak rencana rilis (Gambar 1.23).
2. **Periksa izin dan daftar penerima.** Produser sudah menyebut tiga penerima. Staf yang meneleponnya tidak ada dalam daftar. Alasan: yang berhak memberi izin adalah produser, bukan penelepon dan bukan Fitri sendiri.
3. **Tolak permintaan di luar daftar dengan sopan.** Fitri menjawab, "Maaf, saya hanya boleh mengirim ke daftar yang disetujui produser. Saya sampaikan permintaan Bapak kepada produser." Lalu ia melapor kepada produser. Alasan: menolak tanpa membuka petunjuk menjaga kerahasiaan sekaligus menjaga hubungan baik.
4. **Kirim dengan kendali.** Untuk tiga penerima resmi, ia mengunggah dengan akses terbatas pada alamat surel mereka, kata sandi, dan masa berlaku tautan. Alasan: bila tautan terbuka beredar, siapa pun dapat membukanya (Gambar 1.25).
5. **Beri tanda dan catat.** Ia menambahkan tanda air berisi nama penerima, lalu mencatat siapa menerima dan kapan. Alasan: bila ada kebocoran, produksi dapat menelusuri salinan yang mana.
6. **Ingatkan perjanjian.** Dalam pesan pengantar, ia mengingatkan bahwa materi tunduk pada perjanjian kerahasiaan. Alasan: penerima perlu tahu batasnya.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 1.25 Contoh 3: berbagi rough cut lewat tautan terbuka (keliru) dan lewat jalur terkendali (benar). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jawaban: Fitri hanya mengirim kepada tiga penerima resmi lewat jalur terkendali dengan kata sandi, masa berlaku, tanda air, dan catatan penerima, serta menolak sopan permintaan di luar daftar dan melaporkannya kepada produser.

❖ PETA KONSEP

Gambar 1.26 merangkum hubungan antara etos kerja, waktu, kejujuran, kerahasiaan, embargo, dan budaya kerja.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 1.26 Peta konsep etos kerja, kedisiplinan, dan kerahasiaan materi produksi. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **Etos kerja** adalah sikap kerja pribadi; **budaya kerja** adalah kebiasaan bersama di tempat kerja. Enam komponennya: tepat waktu, bertanggung jawab, jujur, kerja sama, mau belajar, menjaga kerahasiaan.
- **Call time** adalah saat kamu sudah siap bekerja, bukan saat berangkat. Rencanakan mundur dengan cadangan, dan **kabari lebih dulu** bila mungkin terlambat.
- **Kesalahan:** hentikan, lapor segera, catat fakta, cari solusi bersama, perbaiki cara kerja. Menyembunyikan, menyalahkan orang lain, dan memperbaiki diam-diam memperbesar masalah.
- **Alat sewaan** dicatat saat keluar dan masuk, dan tidak diperbaiki tanpa izin pemiliknya.
- **Kerahasiaan:** makin besar kerugian bila bocor, makin sedikit yang tahu. Terikat pada **perjanjian kerahasiaan**; izin dari pihak yang berwenang, sebaiknya tertulis.
- **Embargo** menunda siaran sesuai kesepakatan: menyiapkan boleh, menyiarkan menunggu. *Off the record* tidak boleh disiarkan; informasi latar belakang boleh disiarkan tanpa menyebut narasumber.
- **Niat baik bukan pengecualian.** Bocor "sedikit demi promosi" tetap bocor.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal etos kerja dan kerahasiaan:

1. **Baca kasus dan temukan kewajiban yang berlaku.** Apakah ada perjanjian kerahasiaan, embargo, call time, atau perjanjian sewa? Garis bawahi kata kuncinya.
2. **Tentukan kepentingan yang dilindungi.** Waktu tim, keselamatan data, kepercayaan klien, atau hak narasumber?
3. **Periksa waktu dan sisa pilihan.** Bila ada angka (jam, tenggat), hitung. Tindakan yang menutup pilihan, misalnya memakai ulang kartu yang datanya masih bisa dipulihkan, biasanya keliru.
4. **Nilai tiap pilihan.** Tanyakan: apakah ada materi yang keluar dari kendali produksi, walau niatnya baik? Apakah tindakan ini jujur dan segera diketahui atasan?
5. **Pada soal pernyataan benar-salah atau lebih dari satu jawaban,** nilai tiap pernyataan sendiri-sendiri.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Niat baik sebagai alasan membuka materi** ("hanya untuk membantu teman", "demi promosi").
- **Pilihan yang tampak aman,** misalnya foto yang tidak memperlihatkan wajah, padahal tetap materi produksi.
- **Menyalahkan rekan** atau menyembunyikan kesalahan sendiri.
- **Izin lisan dari orang yang tidak berwenang** dianggap cukup.
- **Memperbaiki alat sewaan sendiri** tanpa izin pemiliknya.
- **Menyamakan disiplin dengan bekerja tanpa istirahat.**
- **Melapor terlambat** setelah pilihan solusi habis.
- **Menyiarkan sebagian** dari berita yang masih diembargo, atau memberi "isyarat" tentang isinya.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa PKL memilih "mengirim naskah episode terakhir ke ponsel pribadi supaya bisa dihafal di rumah" sebagai tindakan rajin. Padahal salinan di ponsel pribadi sudah mengeluarkan naskah dari kendali produksi, walau niatnya baik dan ia tidak menyebarkannya. Tindakan yang tepat adalah meminta izin dan membaca naskah lewat jalur yang disediakan produksi.

● BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut memuat banyak tindakan sekaligus dan meminta kamu memilih semua yang tepat. Bedah dengan menilai tiap pernyataan satu per satu: apakah tindakan itu menjaga materi tetap dalam kendali produksi, dan apakah ia jujur serta sesuai perjanjian? Jangan terbawa niat baik di balik sebuah tindakan. Gunakan bagian 6 dan 7 untuk menilai.

►. Fajar, siswa PKL, menjadi asisten penata properti di produksi serial OTT "Lorong 9" pada Januari 2027. Ia menandatangani perjanjian kerahasiaan: naskah, foto, dan video produksi

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

tidak boleh keluar dari rumah produksi sebelum serial tayang. Naskah episode terakhir berisi kejutan tentang identitas pelaku. Teman-temannya sering bertanya siapa pelakunya, dan Fajar ingin menunjukkan pengalaman PKL-nya di media sosial.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Tindakan yang tepat dilakukan Fajar adalah ....

(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Mengembalikan naskah cetak bertanda namanya kepada koordinator produksi setelah syuting hari itu selesai.

☐ B. Mengunggah foto di balik layar yang tidak memperlihatkan pemain, asalkan nama lokasi tidak disebut.

☐ C. Menjawab teman bahwa ia terikat perjanjian kerahasiaan, tanpa menceritakan alur cerita sedikit pun.

☐ D. Memotret halaman naskah dengan ponselnya agar dapat mengingatkan dialog kepada pemain saat dibutuhkan.

☐ E. Melapor kepada atasannya bila melihat kru lain diam-diam merekam layar monitor dengan ponsel.

Pembahasan **Kunci: A, C, E**

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Etos kerja di industri film meliputi disiplin, tanggung jawab, dan kerahasiaan materi produksi (naskah, rekaman, foto di balik layar). Perjanjian kerahasiaan berarti tidak ada materi yang keluar tanpa izin, apa pun niatnya, dan setiap dugaan kebocoran dilaporkan kepada atasan.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 ✓** Naskah bertanda nama dipakai untuk melacak kebocoran; mengembalikannya sesuai prosedur menjaga kerahasiaan.

• **Pernyataan 2 ✗** Jebakan: tampak aman, tetapi foto produksi tetap materi produksi yang dilarang keluar sebelum tayang tanpa izin rumah produksi.

• **Pernyataan 3 ✓** Menolak dengan sopan dan jujur menunjukkan etos kerja profesional tanpa membocorkan isi naskah.

• **Pernyataan 4 ✗** Jebakan: niatnya membantu, tetapi salinan naskah di ponsel pribadi adalah materi yang keluar dari kendali rumah produksi dan rawan bocor.

• **Pernyataan 5 ✓** Melaporkan dugaan kebocoran kepada atasan adalah bagian dari tanggung jawab menjaga kerahasiaan produksi.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 5.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk soal ini, tulis dulu urutan waktu, pihak yang berwenang, dan pilihan solusi yang masih terbuka sebelum memilih jawaban.

1. Sinta, siswa PKL di TV lokal, menyadari pada sore hari Maret 2027 bahwa ia tanpa sengaja memformat kartu memori yang berisi wawancara pagi tadi dengan bupati. Rekaman itu

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

belum dicadangkan. Berita dijadwalkan tayang pukul 18.00. Bupati masih berada di kota sampai pukul 16.30, dan tim IT kantor memiliki perangkat lunak pemulihan data.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang paling tepat dilakukan Sinta adalah ....

A. Segera melapor ke produser, berhenti memakai kartu itu, dan menyerahkannya ke tim IT
B. Mencoba memulihkan data sendiri dengan aplikasi gratis, lalu baru melapor bila usahanya gagal
C. Menelepon ajudan bupati untuk wawancara ulang dulu, lalu melapor ke produser sesudahnya
D. Menyelesaikan liputan sore lebih dahulu, lalu melapor ke produser sebelum pukul 18.00
E. Memakai stok gambar bupati dari arsip untuk berita tanpa perlu memberi tahu produser

Kunci singkat: 1. A

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa melapor cepat saat terjadi kesalahan biasanya lebih baik daripada menunggu sampai kamu yakin penyebabnya?
- Jika temanmu yang ingin tahu akhir cerita sebuah produksi bertanya kepadamu, apa jawaban yang menjaga kerahasiaan sekaligus tetap sopan, dan dasar apa yang melandasinya?
- **Yang harus kuingat: call time = siap bekerja**; **lapor cepat dan jujur**; **alat sewaan tidak diperbaiki sendiri**; **materi tingkat terbatas hanya dibagikan atas izin pihak berwenang**; **embargo: menyiapkan boleh, menyiarkan menunggu**; dan **niat baik bukan pengecualian kerahasiaan**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 1.4: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-1.4

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 1.5 · Penghormatan hak cipta karya dalam produksi

SMKBC-1.5

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu **menghormati hak cipta karya orang lain** dalam produksi. Dalam soal, hal ini muncul sebagai kasus: sebuah tim ingin memakai lagu, footage, foto, atau cuplikan film milik pihak lain, sementara tenggat dekat dan izin belum ada. Kamu diminta memilih keputusan yang sah dan realistis. Bentuknya pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, dan pernyataan benar atau salah. Kompetensinya berjalan dari **memahami** jenis hak dan jenis izin, sampai **menalar** apakah suatu pemakaian boleh, dan bila tidak, apa jalan keluar yang masih bisa dikerjakan sebelum tenggat.

Soal hak cipta jarang menanyakan nomor pasal. Yang diuji adalah **ketepatan menilai pemakaian**. Banyak pilihan terdengar masuk akal: "asal nama pencipta dicantumkan", "hanya sepuluh detik", "toh tidak dijual". Sub bab ini menjelaskan mengapa pilihan-pilihan itu tidak cukup, dan apa yang cukup.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan arti hak cipta, hak moral, dan hak ekonomi, serta siapa pemegangnya pada lagu, rekaman, foto, dan footage;
- membedakan kredit dari izin, dan izin dari lisensi;
- membaca syarat lisensi terbuka (Creative Commons) dan lisensi stok (editorial dan komersial);
- menilai apakah suatu pemakaian memerlukan izin, termasuk kutipan untuk kritik atau tinjauan;
- memilih jalan keluar yang sah ketika izin belum didapat dan tenggat dekat, serta menyimpan bukti lisensi.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan kamu baru saja menyelesaikan video promosi untuk warung makan tetangga sekolah. Gambarnya bagus, tetapi terasa sepi. Seseorang menyarankan, "Pasang saja lagu yang lagi ramai, pasti keren." Lagu itu ada di ponselmu, bisa diunduh, dan temanmu bilang banyak video lain memakainya. Apakah itu boleh? Jawabannya bukan soal berani atau tidak berani, melainkan soal **milik siapa lagu itu dan siapa yang berhak mengizinkan**. Di industri broadcasting dan perfilman, setiap detik gambar dan suara hampir selalu karya seseorang. Menghormati hak cipta berarti memastikan kamu memakai karya itu dengan cara yang diizinkan.

1. Apa itu hak cipta

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, **hak cipta** adalah hak eksklusif pencipta yang **timbul secara otomatis** berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata (Pasal 1 angka 1). Hak eksklusif berarti hanya pencipta atau pihak yang menerima haknya yang boleh memanfaatkan ciptaan itu, atau mengizinkan orang lain. Tiga istilah dasar perlu kamu pahami:

- **Pencipta** adalah orang atau beberapa orang yang menghasilkan ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.
- **Ciptaan** adalah hasil karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang diekspresikan dalam bentuk nyata.
- **Pemegang hak cipta** adalah pencipta sebagai pemilik hak, atau pihak yang menerima hak itu secara sah dari pencipta.

Dua hal sering mengejutkan siswa. Pertama, **perlindungan tidak menunggu pendaftaran.** Pencatatan ciptaan bukan syarat untuk mendapat hak cipta (Pasal 64 ayat 2). Foto yang kamu temukan di internet tidak berhenti dilindungi hanya karena pembuatnya tidak mendaftarkannya. Kedua, **yang dilindungi adalah wujudnya, bukan idenya.** Undang-undang menyebut bahwa ide, prosedur, sistem, metode, konsep, prinsip, dan temuan tidak dilindungi hak cipta walaupun sudah diungkapkan dalam sebuah ciptaan (Pasal 41). Karena itu, ide "film detektif di sekolah" bebas dipakai siapa saja, tetapi naskah tertentu yang menuliskannya dilindungi.

Daftar ciptaan yang dilindungi (Pasal 40 ayat 1) memuat hampir semua bahan produksi: lagu atau musik dengan atau tanpa teks, karya fotografi, potret, karya sinematografi, karya seni rupa, buku dan tulisan, permainan video, dan program komputer. Ada juga hasil karya yang tidak mendapat hak cipta, misalnya peraturan perundang-undangan dan putusan pengadilan (Pasal 42).

2. Hak moral, hak ekonomi, dan beda kredit dengan izin

Hak cipta terdiri atas dua jenis hak (Pasal 4).

Hak moral melekat pada pencipta sebagai pribadi. Menurut Pasal 5, pencipta berhak untuk, antara lain, mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan ciptaan, memakai nama samaran, mengubah ciptaannya sesuai kepatutan dalam masyarakat, mengubah judulnya, dan mempertahankan haknya bila ciptaan itu diputarbalikkan, dipotong secara merusak, atau dimodifikasi sehingga merugikan kehormatan atau reputasinya. Hak moral berkaitan dengan nama baik pencipta, bukan dengan uang. Hak moral tidak dapat dialihkan selama pencipta masih hidup (Pasal 5 ayat 2), sehingga hak atas nama dan keutuhan karya tetap melekat pada fotografer atau komposer walaupun karyanya sudah dibayar atau hak ekonominya dialihkan. Hak moral untuk mencantumkan nama berlaku tanpa batas waktu (Pasal 57 ayat 1).

Hak ekonomi adalah hak pencipta atau pemegang hak untuk mendapat manfaat ekonomi dari ciptaannya (Pasal 8). Pasal 9 ayat (1) merinci perbuatan yang termasuk hak ekonomi, antara lain penerbitan, penggandaan, penerjemahan, pengadaptasian dan pengaransemenan, pendistribusian, pertunjukan, pengumuman, dan komunikasi ciptaan. Aturan intinya ada pada

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

ayat (2) dan (3): **setiap orang yang melaksanakan hak ekonomi wajib mendapat izin** pencipta atau pemegang hak, dan tanpa izin ia dilarang melakukan penggandaan dan penggunaan secara komersial atas ciptaan itu.

Dari sini kita dapat membedakan dua hal yang sering tertukar. **Kredit** adalah menyebut nama pencipta, yang berhubungan dengan hak moral. **Izin** adalah persetujuan memakai karyanya, yang berhubungan dengan hak ekonomi. Mencantumkan nama pencipta tidak otomatis memberi izin. Sebaliknya, izin yang sudah ada kadang mengharuskan kredit sebagai salah satu syaratnya. Gambar 1.27 memperlihatkan empat kombinasinya.



Gambar 1.27 Empat kombinasi kredit dan izin: hanya kombinasi izin sah ditambah kredit sesuai syarat yang benar. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. Siapa pemegang hak

Pada karya yang dibuat satu orang, pencipta biasanya sekaligus pemegang hak. Dalam produksi, keadaannya lebih rumit karena banyak orang menyumbang karya: penulis naskah, sutradara, juru kamera, penata musik, perancang grafis. Beberapa pegangan berikut penting.

- **Pemegang hak bisa bukan pencipta.** Hak ekonomi dapat dialihkan atau dilisensikan. Penerbit musik, misalnya, sering memegang hak atas lagu yang diciptakan orang lain.
- **Karya yang dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan.** Menurut Pasal 36, kecuali diperjanjikan lain, pencipta dan pemegang hak adalah pihak yang membuat ciptaan itu. Itulah sebabnya rumah produksi biasanya membuat **perjanjian tertulis** dengan kru, penulis, atau musisi lepas yang menyatakan siapa yang memegang hak atas hasil kerja mereka. Tanpa perjanjian, karya kru tidak otomatis menjadi milik produksi.
- **Pemilik salinan fisik belum tentu pemegang hak cipta.** Orang yang menyimpan album foto lama atau salinan film belum otomatis berhak mengizinkan pemakaiannya. Yang berhak adalah pencipta atau pemegang haknya.
- **Ekspresi budaya tradisional.** Hak cipta atas ekspresi budaya tradisional dipegang oleh negara, dan penggunaannya harus memperhatikan nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat pengembannya (Pasal 38). Artinya, memakai tarian, lagu, atau motif tradisional tetap menuntut kehati-hatian, bukan sekadar bebas.

4. Izin dan lisensi

Lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh pemegang hak cipta kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas ciptaannya dengan syarat tertentu (Pasal 1 angka 20). Pasal 80 menyebut lisensi diberikan berdasarkan perjanjian tertulis, berlaku untuk jangka waktu tertentu yang tidak melebihi masa berlaku hak cipta, dan besaran royaltinya ditetapkan dalam perjanjian lisensi. Dari sini kamu bisa mengingat bahwa izin yang kuat punya empat ciri.

1. **Tertulis**, supaya ada buktinya.
2. **Jelas pemberinya**, yaitu benar-benar pemegang hak.
3. **Jelas cakupannya**: untuk apa (iklan, film, nonkomersial), di media apa (televisi, bioskop, daring), di wilayah mana, boleh diubah atau tidak, dan sampai kapan.
4. **Sesuai dengan caramu memakainya.** Lisensi untuk video daring tidak otomatis berlaku untuk bioskop atau iklan televisi. Membayar sekali juga tidak otomatis memberi hak memakai di luar cakupan itu. Bila rumah produksi ingin memperluas pemakaian (media, wilayah, atau masa baru), buat **perjanjian tambahan tertulis** yang menyebut cakupan baru, sepakati imbalan barunya, dan simpan salinan yang ditandatangani kedua pihak.

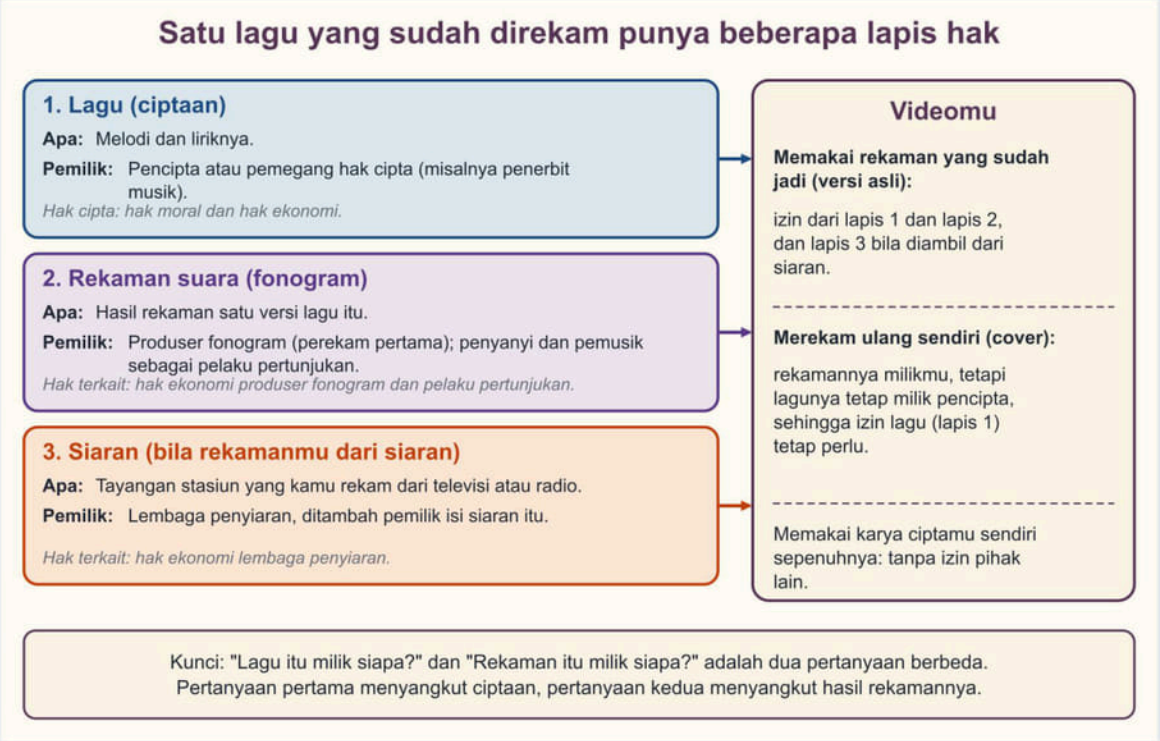
Pasal 1 angka 24 memberi gambaran tentang pemakaian komersial, yaitu pemanfaatan ciptaan dengan tujuan memperoleh keuntungan ekonomi dari berbagai sumber atau berbayar. Pegangan aman untuknya: iklan, konten bersponsor, dan penjualan termasuk komersial. Jangan menganggap sebuah video "tidak komersial" hanya karena kamu sendiri tidak dibayar.

5. Musik: lapis ciptaan dan lapis rekaman

Musik adalah bahan yang paling sering menimbulkan masalah. Alasannya, satu lagu yang kita

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

dengar sebenarnya terdiri atas beberapa lapis hak.



Gambar 1.28 Lapis hak pada satu lagu rekaman: ciptaan (lagu), rekaman suara (fonogram), dan siaran. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Lapis 1: lagu sebagai ciptaan.** Melodi dan liriknya milik pencipta atau pemegang hak cipta (lagu disebut dalam Pasal 40 ayat 1 huruf d).
- **Lapis 2: rekaman suara.** Hasil rekaman satu versi lagu itu menimbulkan **hak terkait**, yaitu hak yang berdampingan dengan hak cipta. Undang-undang mengenal tiga pemilik hak terkait: pelaku pertunjukan (misalnya penyanyi dan pemusik), produser fonogram (pihak yang pertama kali merekam suara), dan lembaga penyiaran (Pasal 1 angka 5 dan Pasal 20). Produser fonogram memegang hak ekonomi atas rekamannya, dan orang yang memanfaatkannya wajib mendapat izinnya (Pasal 24).
- **Lapis 3: siaran.** Lembaga penyiaran punya hak ekonomi atas karya siarannya. Pasal 25 ayat (3) melarang penyebaran tanpa izin dengan tujuan komersial atas konten karya siaran lembaga penyiaran.

Akibat praktisnya ada dua. Pertama, **memakai rekaman yang sudah jadi** berarti kamu membutuhkan izin untuk lagunya dan izin untuk rekamannya. Dalam praktik industri, keduanya sering disebut lisensi sinkronisasi (untuk lagu yang dipasangkan dengan gambar) dan lisensi rekaman induk atau *master* (untuk rekaman tertentu). Istilah itu berasal dari kebiasaan industri, bukan dari bunyi undang-undang, dan sering berasal dari pihak yang berbeda. Kedua, **membawakan ulang lagu (cover)** berarti kamu membuat rekaman baru yang menjadi milikmu dan pemain kamu, tetapi **lagunya tetap ciptaan orang lain**. Mengaransemen dan memperdengarkan lagu itu tetap termasuk hak ekonomi pencipta (Pasal 9 ayat 1), sehingga izin untuk lagunya tetap diperlukan. Cover hanya menggugurkan kebutuhan izin rekaman, bukan izin lagu.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Untuk lagu yang diputar sebagai layanan publik yang bersifat komersial, undang-undang mengatur pembayaran royalti melalui **lembaga manajemen kolektif**, yaitu lembaga nirlaba berbadan hukum yang diberi kuasa mengelola hak ekonomi dan menghimpun royalti (Pasal 1 angka 22 dan Pasal 87). Untuk videomu, praktik yang paling aman adalah mendapatkan lisensi tertulis langsung untuk tiap lapis, atau memakai musik yang pembuatnya sendiri sudah menyediakan lisensi untuk produksi video.

Ada pilihan yang bebas dari kerumitan itu. **Musik pustaka** (*stock music* atau *production music*) adalah musik yang dibuat khusus untuk dilisensikan kepada pembuat video. Syaratnya tertulis di lisensi. Hati-hati dengan istilah ***royalty-free***: artinya umumnya kamu tidak membayar royalti per pemutaran setelah membayar lisensi, **bukan** berarti gratis dan bukan berarti bebas syarat. Selalu baca cakupannya.

6. Footage, foto, dan siaran orang lain

Footage (rekaman gambar bergerak) dan foto adalah ciptaan juga: karya sinematografi dan karya fotografi masuk daftar Pasal 40 ayat (1). Ada empat sumber yang bisa kamu pakai secara sah.

1. **Karya sendiri**, atau karya kru yang sudah ada perjanjian tertulisnya.
2. **Izin langsung** dari pemegang hak, sebaiknya tertulis.
3. **Lisensi stok** yang kamu beli atau dapat dari penyedia.
4. **Lisensi terbuka** atau domain publik (bagian 7 dan 8).

Beberapa hal tentang sumber yang sering dianggap bebas. **Mesin pencari gambar** hanya menemukan gambar; ia tidak memberi izin. Foto yang muncul tetap ciptaan seseorang. **Video di media sosial** tetap milik pembuatnya, kecuali ia sendiri memberi lisensi terbuka. **Rekaman siaran televisi** punya dua lapis: hak lembaga penyiaran atas siarannya dan hak pemilik isi yang disiarkan.

Pada footage dan foto stok, kamu akan menemukan dua jenis lisensi pokok. **Lisensi editorial** umumnya mengizinkan pemakaian untuk menerangi berita dan topik yang informatif, tetapi tidak untuk menjual atau mendukung produk. **Lisensi komersial** mengizinkan pemakaian untuk iklan dan promosi, dan untuk itu penyedia biasanya meminta surat izin dari orang yang tampak jelas dan dari pemilik properti yang dikenali (*model release* dan *property release*). Karena klip editorial sering tidak punya surat izin itu, pemakaiannya dibatasi. Lisensi stok berbayar juga sering terikat pada satu proyek yang disebut saat pembelian, sehingga klip yang dibeli untuk satu proyek belum tentu boleh dipakai pada proyek lain. Ini praktik industri yang umum, dan rinciannya berbeda antar penyedia, sehingga **teks lisensinya yang menentukan**. Gambar 1.29 merangkumnya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 1.29 Lisensi editorial dan lisensi komersial untuk footage atau foto stok. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Untuk foto yang menampilkan orang, Pasal 12 UU Hak Cipta menetapkan bahwa penggunaan potret untuk reklame atau periklanan secara komersial memerlukan persetujuan **tertulis** dari orang yang dipotret atau ahli warisnya. Dalam praktik produksi, rekaman video yang memperlihatkan orang dengan jelas juga umumnya disertai persetujuan tertulis, terutama untuk iklan.

7. Lisensi terbuka: Creative Commons

Beberapa pencipta ingin karyanya dipakai luas dengan syarat sederhana. Untuk itu ada **Creative Commons** (CC), organisasi nirlaba yang menyediakan lisensi baku yang dapat dipakai pencipta mana pun. Lisensi CC dibangun dari empat unsur.

- **BY (Attribution, atribusi):** pemakai wajib memberi kredit kepada pembuat.
- **SA (ShareAlike, bagi sama):** hasil adaptasi harus dilisensikan dengan syarat yang sama atau yang kompatibel.
- **NC (NonCommercial, nonkomersial):** hanya untuk penggunaan yang tidak terutama ditujukan untuk keuntungan komersial atau imbalan uang.
- **ND (NoDerivatives, tanpa turunan):** karya tidak boleh diadaptasi; hanya salinan dalam bentuk asli yang boleh dibagikan.

Semua lisensi CC mewajibkan atribusi. Enam kombinasinya ada pada Gambar 1.30, ditambah **CC0**, yang bukan lisensi melainkan pernyataan pembuat yang melepas hak sejauh hukum memungkinkan. Pada lisensi versi 4.0, kredit yang layak berarti menyebut pembuatnya, menyertakan tautan ke lisensi, dan menyatakan bila kamu mengubah materinya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Lisensi Creative Commons: apa yang boleh dan tidak boleh

Lisensi	Beri kredit	Pakai untuk keperluan komersial	Ubah atau adaptasi	Syarat tambahan
CC BY	Wajib	✓ Boleh	✓ Boleh	Beri kredit yang layak, tautan lisensi, dan tunjukkan bila kamu mengubah.
CC BY-SA	Wajib	✓ Boleh	✓ Boleh	Hasil adaptasimu memakai lisensi yang sama atau yang kompatibel (SA = ShareAlike).
CC BY-ND	Wajib	✓ Boleh	✗ Tidak	Hanya bentuk asli. Musik ber-ND yang dipasang pada video dianggap adaptasi.
CC BY-NC	Wajib	✗ Tidak	✓ Boleh	Hanya nonkomersial (NC = NonCommercial).
CC BY-NC-SA	Wajib	✗ Tidak	✓ Boleh	Nonkomersial, dan adaptasi memakai lisensi yang sama.
CC BY-NC-ND	Wajib	✗ Tidak	✗ Tidak	Paling ketat: nonkomersial, bentuk asli, dengan kredit.
CC0	Tidak wajib	✓ Boleh	✓ Boleh	Pembuat melepas hak sejauh hukum memungkinkan; kredit tidak diwajibkan.

Catatan: dalam versi 4.0, kredit yang layak memuat nama pembuat, tautan ke lisensi, dan keterangan bila ada perubahan. Lisensi Creative Commons tidak dapat dicabut oleh pemberinya terhadap pemakai yang sudah memakainya, tetapi hak pihak lain (misalnya privasi orang yang tampak dalam rekaman) tidak ikut dilepas. Periksa selalu teks lisensi pada halaman karyanya.

Gambar 1.30 Tabel lisensi Creative Commons: kredit, pemakaian komersial, adaptasi, dan syarat tambahan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Ada empat hal yang sering membuat produksi tersandung.

1. **NC dan iklan.** Video yang dipakai sebagai iklan, konten bersponsor, atau alat penjualan termasuk keperluan komersial. Trek ber-NC tidak boleh dipakai di sana, walau kamu sendiri tidak dibayar.
2. **ND dan video.** Menurut penjelasan Creative Commons, menyelaraskan musik dengan gambar bergerak selalu dianggap adaptasi. Jadi musik ber-ND tidak dapat dipasang pada videomu.
3. **SA dan hasil karya baru.** Bila kamu mengadaptasi materi ber-SA, hasil adaptasimu harus memakai lisensi yang sama. Hal ini kadang tidak cocok dengan keinginan klien.
4. **Lisensi CC tidak dapat ditarik kembali**, tetapi pemilik karya dapat berhenti membagikannya. Salinan yang sudah kamu dapat dengan lisensi itu tetap sah dipakai sesuai syaratnya. Hak pihak lain, misalnya privasi orang yang tampak di rekaman, tidak ikut dilepas oleh lisensi CC. Periksa halaman karya aslinya, dan pastikan pengunggahnya memang pembuat atau pemegang haknya.

8. Masa berlaku dan domain publik

Hak cipta tidak abadi. Menurut UU Hak Cipta, perlindungan **hak ekonomi** berlaku sebagai berikut.

- **Lagu dan musik, buku, karya seni rupa, dan sejenisnya:** selama pencipta hidup dan 70

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

tahun setelah ia meninggal, dihitung mulai 1 Januari tahun berikutnya (Pasal 58 ayat 1). Bila dipegang badan hukum, 50 tahun sejak pertama kali diumumkan (Pasal 58 ayat 3).

- **Karya fotografi, sinematografi, dan sejenisnya:** 50 tahun sejak pertama kali diumumkan (Pasal 59 ayat 1).
- **Hak terkait:** pelaku pertunjukan dan produser fonogram 50 tahun sejak pertunjukan atau suara difiksasi; lembaga penyiaran 20 tahun sejak karya siarannya pertama kali disiarkan, dihitung mulai 1 Januari tahun berikutnya (Pasal 63).

Jika masa berlaku sebuah ciptaan sudah berakhir, ciptaan itu menjadi **domain publik** (milik umum), dan hak ekonominya tidak lagi menghalangi orang memakainya. Tetapi ada tiga catatan. Pertama, **hak moral untuk dicantumkan namanya tetap berlaku tanpa batas waktu** (Pasal 57 ayat 1), jadi sebutlah pencipta. Kedua, **rekaman, terjemahan, aransemen, atau digitalisasi baru** atas karya domain publik adalah ciptaan atau produk tersendiri dengan masa berlakunya sendiri. Pasal 40 ayat (2) menyatakan terjemahan, aransemen, dan karya hasil transformasi dilindungi sebagai ciptaan tersendiri. Ketiga, dua masa berlaku (lagu dan rekaman) berjalan sendiri-sendiri, seperti terlihat di Contoh 4.

Perlu diingat bahwa tanggal berakhir dihitung dari **kematian pencipta**, bukan dari saat lagu dibuat. Karena itu, lagu "lama" belum tentu bebas.

9. Pembatasan: kutipan untuk kritik atau tinjauan

Undang-undang memberi beberapa **pembatasan hak cipta**, yaitu keadaan tertentu ketika pemakaian ciptaan tidak dianggap pelanggaran. Pasal 44 ayat (1) menyebut bahwa penggunaan, pengambilan, penggandaan, atau pengubahan ciptaan secara seluruh atau sebagian yang substansial tidak dianggap pelanggaran **jika sumbernya disebutkan atau dicantumkan secara lengkap** untuk keperluan tertentu. Salah satunya (huruf a): pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, **penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah**, dengan **tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta atau pemegang hak cipta**.

Dari bunyi pasal itu, kamu dapat menurunkan tiga pertanyaan penguji.

1. Apakah pemakaianmu **untuk kritik atau tinjauan** (dibahas langsung), bukan sekadar mengisi gambar atau suara latar?
2. Apakah **sumbernya disebutkan lengkap**?
3. Apakah pemakaianmu **tidak merugikan kepentingan yang wajar** pencipta, misalnya tidak menggantikan karya aslinya?

Perhatikan juga hal yang **tidak** ada dalam pasal itu: ia tidak menyebut angka detik atau menit yang dijamin aman. Anggapan "di bawah 30 detik boleh" atau "cuma sepuluh detik" adalah mitos. Pengecualian bergantung pada tujuan, sumber, dan dampak, bukan pada durasi. Undang-undang ini juga tidak memakai istilah *fair use* seperti dalam hukum negara lain; ia memuat daftar pembatasan tertentu (Pasal 43 dan 44). Pembatasan itu sempit dan bersyarat, bukan izin umum.

10. Keputusan, bukti, dan jalan keluar saat tenggat dekat

Ketika kamu menimbang sebuah materi, Gambar 1.31 membantu menalar dalam urutan yang

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

masuk akal.



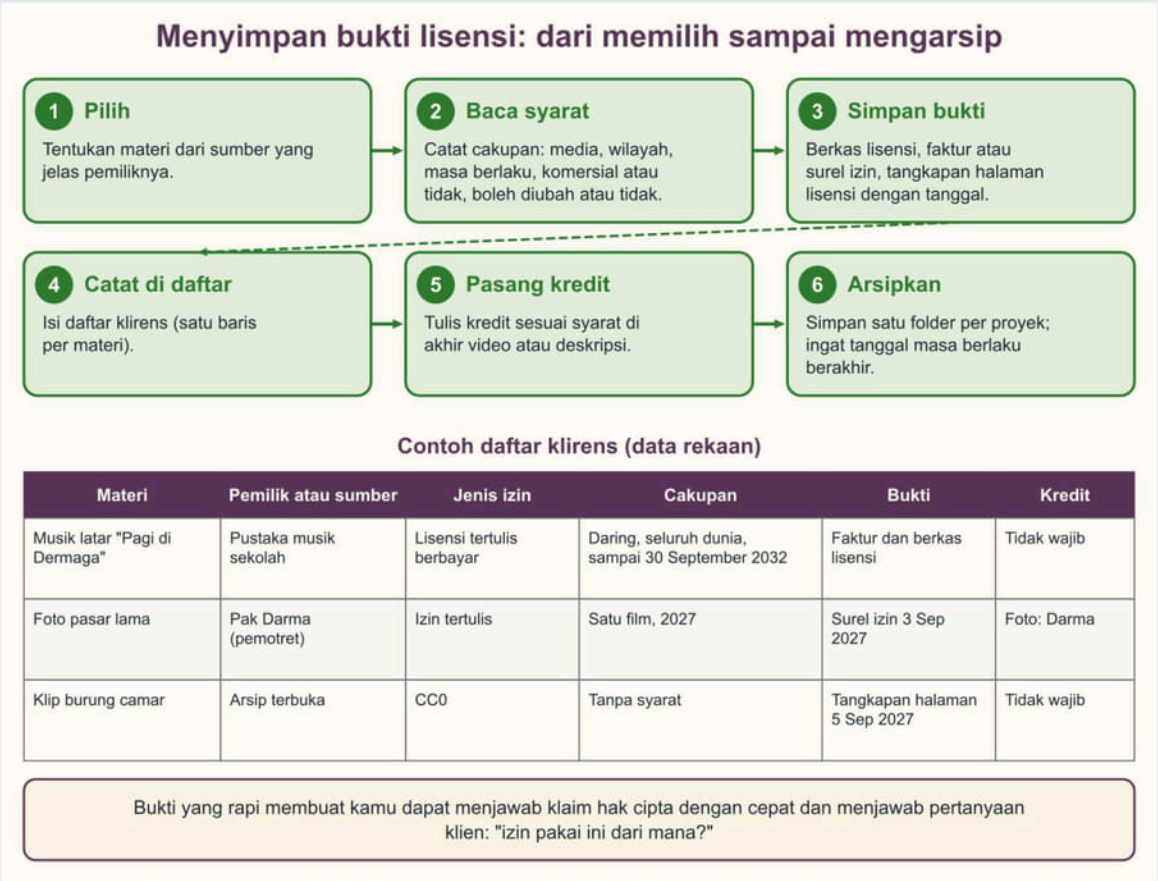
Gambar 1.31 Pohon keputusan: boleh atau tidak memakai karya orang lain. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Bila izin belum didapat dan tenggat dekat, jangan memilih "pakai dulu, urus nanti". Tenggat yang dekat tidak menciptakan izin. Jalan keluar yang sah biasanya salah satu dari berikut.

- **Ganti materi** dengan musik pustaka berlisensi yang cakupannya sesuai.
- **Pakai lisensi terbuka** yang syaratnya cocok dan penuhi syaratnya (misalnya CC BY dengan kredit).
- **Buat sendiri.** Minta anggota tim membuat musik asli, dengan persetujuan tertulis semua pembuatnya mengenai pemakaian.
- **Jalankan tanpa musik berhak cipta**, misalnya hanya suara lingkungan (*ambience*) yang kamu rekam sendiri.
- **Ubah jadwal rilis** bila materi itu memang tak tergantikan dan izin masih diurus.

Apa pun jalannya, simpan **bukti**. Bukti memungkinkan kamu menjawab klaim pelanggaran dengan cepat dan menunjukkan kepada klien dari mana setiap bahan berasal. Gambar 1.32 memperlihatkan alur dan contoh **daftar klirens** (*clearance list*): satu baris untuk tiap materi yang memuat pemilik, jenis izin, cakupan, bukti, dan kredit.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Contoh daftar klirens (data rekaan)

Materi	Pemilik atau sumber	Jenis izin	Cakupan	Bukti	Kredit
Musik latar "Pagi di Dermaga"	Pustaka musik sekolah	Lisensi tertulis berbayar	Daring, seluruh dunia, sampai 30 September 2032	Faktur dan berkas lisensi	Tidak wajib
Foto pasar lama	Pak Darma (pemotret)	Izin tertulis	Satu film, 2027	Surel izin 3 Sep 2027	Foto: Darma
Klip burung camar	Arsip terbuka	CC0	Tanpa syarat	Tangkapan halaman 5 Sep 2027	Tidak wajib

Bukti yang rapi membuat kamu dapat menjawab klaim hak cipta dengan cepat dan menjawab pertanyaan klien: "izin pakai ini dari mana?"

Gambar 1.32 Alur menyimpan bukti lisensi dan contoh daftar klirens (data rekaan). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Pengayaan. Banyak platform video memiliki sistem yang mendeteksi musik dan cuplikan milik pihak lain, lalu memberi peringatan, membatasi pendapatan, atau menurunkan video. Sistem seperti itu merupakan aturan dan alat milik platform, bukan pengganti izin menurut undang-undang. Lisensi yang kamu miliki sebaiknya dapat ditunjukkan jika videomu ditandai.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Memilih musik latar untuk video promosi UMKM

Tim ekonomi kreatif SMK Pelita Nusa membuat video promosi berdurasi 90 detik untuk usaha **Keripik Singkong Bu Ratih** pada Oktober 2027. Video itu akan diunggah ke akun usaha dan dipasang sebagai iklan berbayar di media sosial. Tim menemukan empat calon musik latar. (A) Lagu daerah populer dalam rekaman penyanyi terkenal. (B) Trek berlisensi CC BY-NC 4.0 dari sebuah situs musik terbuka. (C) Trek dari pustaka musik langganan sekolah dengan lisensi tertulis: semua platform daring, seluruh dunia, lima tahun sejak 1 Oktober 2027, termasuk iklan berbayar. (D) Trek berlisensi CC BY 4.0 yang diunggah pembuatnya di situs musik terbuka. Mana yang sah dan apa yang harus dilakukan tim? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh, lembaga, dan usaha fiktif.*

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. **Tentukan jenis pemakaian.** Video diunggah sebagai iklan berbayar, jadi pemakaiannya **komersial** dan daring. Alasan: banyak lisensi membedakan komersial dari nonkomersial (Gambar 1.29 dan #4).
2. **Periksa A.** Lagu populer dalam rekaman terkenal memiliki dua lapis hak (lagu dan rekaman). Tidak ada izin untuk keduanya. Hasil: tidak boleh. Alasan: memakai ciptaan dan rekamannya tanpa izin melanggar hak ekonomi (Gambar 1.28).
3. **Periksa B.** Lisensi NC melarang penggunaan komersial. Iklan berbayar termasuk komersial. Hasil: tidak boleh, walau tim tidak mendapat uang langsung. Alasan: NC menilai tujuan pemakaian, bukan siapa yang menerima uang.
4. **Periksa C.** Lisensi tertulis mencakup media (daring), wilayah (seluruh dunia), tujuan (iklan berbayar), dan jangka waktu lima tahun. Hasil: sesuai. Alasan: keempat ciri izin yang kuat terpenuhi.
5. **Periksa D.** CC BY mengizinkan pemakaian komersial dan adaptasi dengan kredit. Hasil: sah dengan syarat: tim memeriksa halaman karya asli, memastikan pengunggah memang pembuat atau pemegang haknya, menyimpan tangkapan halaman lisensi bertanggal, dan mencantumkan kredit berisi nama pembuat, tautan lisensi, dan catatan bila diubah. Alasan: kredit adalah syarat izin pada BY.
6. **Pilih dan simpan bukti.** C menjadi pilihan utama karena bukti dan cakupannya lengkap; D menjadi cadangan. Tim mencatat tanggal berakhir lisensi C, yaitu **30 September 2032** (lima tahun sejak 1 Oktober 2027, dihitung dengan skrip), lalu menyimpan faktur dan berkas lisensi di folder proyek.

Jawaban: A dan B tidak boleh; C sah dan menjadi pilihan utama; D sah bila kredit dan verifikasi pemegang hak dipenuhi. Setelah 30 September 2032 video yang memakai C harus diturunkan atau lisensinya diperbarui.

Contoh 2 — Memakai materi orang lain dalam dokumenter arsip

Kelompok SMK Bahari Utama menyusun dokumenter **Arsip Kampung Nelayan** berdurasi 12 menit untuk festival film pelajar pada November 2027. Mereka ingin memakai empat bahan: (a) foto lama dari album milik Pak Susilo, ketua RT; foto itu dulu dipotret seorang fotografer keliling yang namanya tidak diketahui. (b) Klip 20 detik dari rekaman berita stasiun TV lokal **TV Pesisir**. (c) Klip ombak dari akun komunitas, berlisensi CC BY-ND. (d) Klip burung camar berlisensi CC0. Apa keputusan untuk masing-masing? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh, lembaga, dan siaran fiktif.*

1. **Foto (a).** Pak Susilo memiliki albumnya, tetapi pemegang hak cipta foto adalah pemotretnya atau penerima haknya, bukan pemilik album. Alasan: memiliki salinan fisik tidak sama dengan memegang hak cipta. Tim meminta persetujuan tertulis dari Pak Susilo sebagai pemilik album dan menelusuri pemotret atau ahli warisnya lewat warga; bila pemegang hak tidak dapat ditemukan, tim tidak menebak izin, melainkan menggantinya dengan foto yang jelas pemegang haknya atau gambar baru.
2. **Klip TV (b).** Rekaman siaran mengandung hak ekonomi lembaga penyiaran atas karya siarannya (Pasal 25) dan hak pemilik isi beritanya. Alasan: dua lapis hak (Gambar 1.28). Tim

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

meminta izin tertulis kepada TV Pesisir dengan menyebut durasi, tujuan, dan wadah pemutaran.

3. **Klip ombak (c).** ND melarang adaptasi. Memasukkan klip ke dalam film, memotongnya, dan memasangkannya dengan musik atau narasi dianggap adaptasi. Hasil: tidak boleh dipakai tanpa izin khusus dari pembuatnya. Alasan: aturan ND (Gambar 1.30). Tim mencari klip pengganti berlisensi lain atau meminta izin.
4. **Klip burung camar (d).** CC0 melepas hak sejauh hukum memungkinkan. Hasil: boleh. Alasan: tidak diwajibkan kredit, tetapi tim tetap mencatat sumber dan tanggal membaca lisensinya.
5. **Catat semuanya.** Tim membuat daftar klirens: tiap bahan, status izin (sudah, menunggu, diganti), dan bukti (Gambar 1.32). Alasan: festival dan penonton dapat menanyakan asal bahan sewaktu-waktu.

Jawaban: (a) perlu izin pemegang hak, bukan sekadar pemilik album; (b) perlu izin tertulis stasiun; (c) tidak boleh karena ND; (d) boleh.

Contoh 3 — Kutipan dalam video ulasan komik

Kanal sekolah **Kotak Baca** akan mengunggah video ulasan komik **Lintang Kecil** (karya fiktif) berdurasi enam menit pada Desember 2027. Tim punya tiga rencana. (1) Menampilkan tiga panel dari dua halaman yang sedang dibahas, sambil menyebut judul, nama pencipta, dan penerbit di layar. (2) Menampilkan empat belas halaman berurutan sambil membacakan isinya. (3) Memakai gambar sampul penuh sebagai gambar kecil (*thumbnail*) untuk menarik penonton, tanpa menyebut apa pun tentang sumbernya. Mana yang dapat dibenarkan? *Kasus disusun untuk contoh; karya, tokoh, dan kanal fiktif.*

1. **Gunakan tiga pertanyaan Pasal 44 ayat (1) huruf a.** Untuk kritik atau tinjauan? Sumber disebut lengkap? Tidak merugikan kepentingan yang wajar?
2. **Rencana (1).** Panel yang dibahas langsung, jumlahnya kecil, dan sumbernya disebut. Hasil: memenuhi ketiganya, dapat dibenarkan sebagai kutipan. Alasan: potongan secukupnya melayani tujuan ulasan dan tidak menggantikan komiknya.
3. **Rencana (2).** Empat belas halaman berurutan sambil dibacakan membuat penonton tidak perlu membaca komiknya. Hasil: tidak dapat dibenarkan sebagai tinjauan; ia menggantikan karya dan merugikan kepentingan yang wajar. Alasan: tujuan kritik tidak membutuhkan sebanyak itu.
4. **Rencana (3).** Sampul penuh untuk menarik klik, tanpa sumber, tidak melayani kritik dan tidak menyebut sumber. Hasil: tidak aman. Alasan: sumber tidak disebut dan tujuannya bukan membahas karya. Perbaikan: buat gambar kecil dari desain sendiri, atau cantumkan sumber dan batasi penggunaan sampul pada penanda karya yang diulas.
5. **Periksa aturan platform.** Pasal 44 adalah ketentuan undang-undang. Platform punya aturannya sendiri yang dapat lebih ketat, sehingga tim membaca juga aturan platform sebelum mengunggah.

Jawaban: hanya rencana (1) yang dapat dibenarkan; rencana (2) menggantikan karya aslinya; rencana (3) tidak menyebut sumber dan tidak berkaitan dengan ulasan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Contoh 4 — Lagu lama: bebas atau belum?

Sebuah stasiun komunitas ingin memakai lagu daerah **Burung Camar Senja** gubahan Pak Hasan Lubis (fiktif, wafat 1990) dalam film pendek pada tahun 2027. Lagu itu direkam pertama kali tahun 1968 oleh sebuah perekam, dan ada versi siaran radio pada tahun 2012 yang ingin direkam ulang. Tim menyimpulkan, "Lagu setua ini pasti sudah bebas." Benarkah? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh, lagu, dan lembaga fiktif. Penyederhanaan untuk ilustrasi; ketentuan peralihan tidak dibahas.*

1. **Hitung masa lagu.** Pencipta perorangan: hidup + 70 tahun, dihitung mulai 1 Januari tahun berikutnya (Pasal 58 ayat 1). Wafat 1990, dihitung mulai 1 Januari 1991, berakhir 31 Desember **2060**. Pada 2027 lagunya **masih dilindungi**. Alasan: yang dihitung adalah tahun wafat pencipta.
2. **Hitung masa rekaman.** Hak ekonomi produser fonogram: 50 tahun sejak rekaman difiksasi, mulai 1 Januari tahun berikutnya (Pasal 63). Direkam 1968, dihitung mulai 1 Januari 1969, berakhir 31 Desember **2018**. Pada 2027 rekaman tahun 1968 **sudah berakhir**.
3. **Hitung masa siaran.** Lembaga penyiaran: 20 tahun sejak pertama kali disiarkan, mulai 1 Januari tahun berikutnya (Pasal 63). Disiarkan 2012, berakhir 31 Desember **2032**. Pada 2027 siaran tahun 2012 **masih dilindungi**.
4. **Simpulkan.** Rekaman 1968 secara hak ekonomi sudah berakhir, tetapi lagunya masih milik pencipta atau pemegang haknya sampai akhir 2060. Jadi tim tetap perlu izin untuk lagunya bila memakai rekaman 1968 atau merekam ulang, dan perlu izin untuk siaran 2012 bila memakainya.
5. **Ingat catatan tambahan.** Lagu daerah yang penciptanya tidak dikenal dapat termasuk ekspresi budaya tradisional yang haknya dipegang negara (Pasal 38). Hak moral untuk nama pencipta berlaku terus, dan aransemen atau rekaman baru adalah ciptaan atau produk tersendiri.

Bahan	Aturan masa berlaku	Berakhir	Status 2027
Lagu (pencipta wafat 1990)	hidup + 70 tahun	31 Des 2060	masih dilindungi
Rekaman suara tahun 1968	50 tahun sejak difiksasi	31 Des 2018	sudah berakhir
Siaran radio tahun 2012	20 tahun sejak pertama disiarkan	31 Des 2032	masih dilindungi

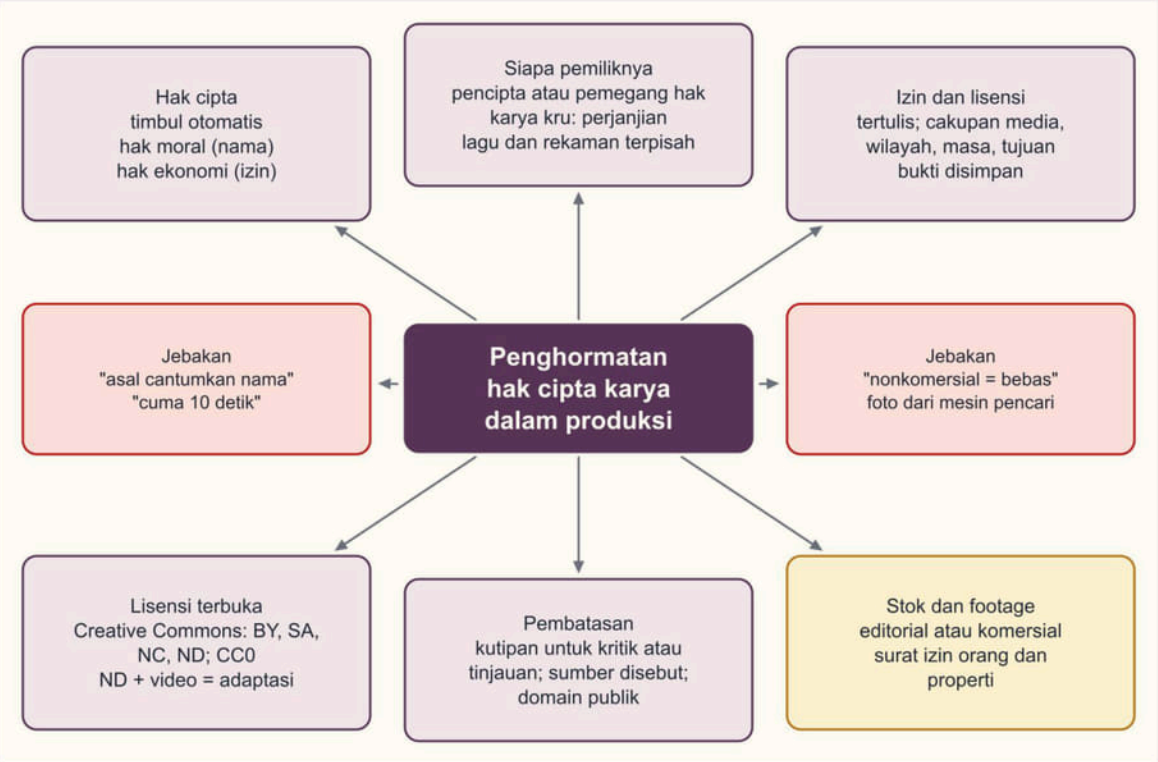
Jawaban: tidak benar. Rekamannya (1968) sudah berakhir hak ekonominya pada akhir 2018, tetapi lagunya baru bebas setelah 31 Desember 2060, dan siaran 2012 baru bebas setelah 31 Desember 2032.

❖ PETA KONSEP

Gambar 1.33 merangkum hubungan antara hak cipta, izin, lisensi, pembatasan, dan jebakan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

yang sering muncul.



Gambar 1.33 Peta konsep penghormatan hak cipta karya dalam produksi. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **Hak cipta timbul otomatis** dan terdiri atas **hak moral** (nama pencipta) dan **hak ekonomi** (memakai, menggandakan, mengumumkan: wajib izin). Yang dilindungi adalah wujud, bukan ide.
- **Kredit bukan izin.** Mencantumkan nama tidak menggantikan izin; izin kadang mensyaratkan kredit.
- **Lagu dan rekaman adalah dua lapis hak.** Cover menggantikan rekaman, bukan lagu. Siaran punya lapis sendiri.
- **Izin yang kuat:** tertulis, jelas pemberinya, jelas cakupannya (media, wilayah, masa, tujuan), dan sesuai caramu memakai. Simpan bukti dan buat daftar klirens.
- **Creative Commons:** BY (kredit), SA (lisensi sama), NC (nonkomersial), ND (tanpa turunan), CC0 (dilepas). NC tidak untuk iklan; ND tidak untuk musik dalam video.
- **Stok:** editorial bukan untuk iklan; komersial perlu surat izin orang dan properti yang dikenali.
- **Masa berlaku:** lagu hidup + 70 tahun; rekaman 50 tahun; siaran 20 tahun; film dan foto 50 tahun. Setelah habis, sebut pencipta karena hak moral nama berlaku terus.
- **Kutipan untuk kritik atau tinjauan** dapat dibenarkan bila untuk tinjauan, sumber disebut lengkap, dan tidak merugikan kepentingan yang wajar; tidak ada angka detik yang aman.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **Tenggat tidak menciptakan izin.** Ganti materi, pakai lisensi sah, atau buat sendiri.

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal hak cipta:

1. **Tentukan bahannya dan lapis haknya.** Lagu, rekaman, foto, footage, naskah? Lagu dan rekaman adalah dua lapis.
2. **Tentukan cara pemakaiannya.** Daring atau bioskop, komersial atau nonkomersial, diubah atau tidak, untuk kritik atau sebagai pengisi.
3. **Tentukan izin yang ada.** Karya sendiri, izin tertulis, lisensi stok, lisensi terbuka, domain publik, atau tidak ada.
4. **Cocokkan izin dengan pemakaian.** Cakupannya harus mencakup caramu memakai.
5. **Pada soal tenggat dekat,** abaikan pilihan yang tetap memakai materi tanpa izin; cari pilihan yang sah dan tetap realistis (materi pengganti berlisensi, lisensi terbuka, buat sendiri).
6. **Pada soal pernyataan benar-salah,** nilai tiap pernyataan sendiri-sendiri berdasarkan sumbernya.

Jebakan yang sering dipasang:

- **"Asal cantumkan nama."** Kredit bukan izin.
- **"Hanya sepuluh detik."** Tidak ada durasi yang otomatis aman.
- **"Nonkomersial berarti bebas."** Izin tetap diperlukan; ada pula lisensi yang melarang pemakaian komersial walau kamu tidak dibayar.
- **"Kita bawakan ulang saja."** Cover membuat rekaman baru, tetapi lagu tetap ciptaan orang lain.
- **"Foto itu ada di mesin pencari."** Mesin pencari tidak memberi izin.
- **"Sudah dibeli, jadi bebas."** Lisensi dibatasi cakupannya (editorial bukan untuk iklan).
- **"Pemilik album yang mengizinkan."** Pemilik salinan fisik belum tentu pemegang hak cipta.
- **"Lagunya sudah tua."** Hitung dari wafatnya pencipta; rekaman dan siaran punya masa sendiri.
- **Kutipan yang menggantikan karya** (adegan panjang, halaman berurutan) bukan tinjauan.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa membaca lisensi CC BY-ND dan menyimpulkan, "Berarti boleh dipakai asal kreditnya ada." Padahal ND melarang adaptasi, dan memasangkan musik dengan gambar bergerak dianggap adaptasi. Pilihan yang benar adalah mencari trek berlisensi lain atau meminta izin pembuatnya.

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut menempatkan sebuah tim di antara tenggat dan izin yang belum jelas, lalu menawarkan beberapa "jalan pintas" yang terdengar wajar. Bedah dengan menguji tiap pilihan:

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

apakah ia benar-benar memberi izin, atau hanya memberi kesan hormat? Gunakan bagian 2 (kredit dan izin), bagian 5 (musik), dan bagian 10 (jalan keluar saat tenggat dekat).

►. Tim multimedia SMK Bina Karya menyelesaikan video profil sekolah yang akan diunggah ke YouTube dan diputar di pameran pendidikan pada Mei 2027. Kepala sekolah ingin memakai lagu pop yang sedang populer sebagai musik latar. Tenggat tinggal dua hari, dan tim sudah mencoba menghubungi pencipta lagu itu tetapi belum mendapat jawaban. Tim ingin video tetap tayang tepat waktu tanpa melanggar hak cipta.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan yang paling tepat adalah ....

A. Memakai lagu populer itu dan mencantumkan nama pencipta serta penyanyinya di akhir video
B. Memakai potongan lagu populer itu yang durasinya tidak lebih dari 30 detik di bagian awal video
C. Meminta band sekolah membawakan ulang lagu populer itu, lalu memakai rekaman mereka sendiri
D. Memakai lagu populer itu karena video sekolah tidak dijual dan tidak menghasilkan uang
E. Memakai musik pustaka yang lisensinya mengizinkan YouTube dan pameran, lalu menyimpan buktinya

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pembahasan **Kunci: E**

Konsep: Memakai karya cipta (lagu) dalam produksi memerlukan izin/lisensi dari pemegang hak. Mencantumkan nama (kredit), memakai durasi pendek, atau tujuan nonkomersial bukan pengganti izin. Membawakan ulang lagu (cover) tetap memakai ciptaan orang lain sehingga tetap perlu izin. Musik pustaka berlisensi (royalty-free/stock music) boleh dipakai sesuai syarat lisensinya.

Langkah:

1. Izin pencipta lagu populer belum didapat dan tenggat tinggal dua hari.
2. Semua pilihan yang tetap memakai lagu populer itu (kredit, potongan pendek, cover, alasan nonkomersial) tidak memiliki izin.
3. Pilihan yang sah: musik yang lisensinya jelas mencakup YouTube dan pameran, dengan bukti lisensi disimpan.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: kredit adalah bentuk penghormatan, tetapi tidak menggantikan izin pemakaian dari pemegang hak cipta.
• **B.** ✗ Jebakan: anggapan "di bawah 30 detik boleh" adalah mitos; potongan pendek tetap bagian ciptaan yang memerlukan izin.
• **C.** ✗ Jebakan: rekaman milik band sekolah, tetapi lagu (melodi dan liriknya) tetap ciptaan orang lain sehingga tetap perlu izin pencipta.
• **D.** ✗ Tujuan nonkomersial tidak menghapus kewajiban izin, apalagi video diunggah ke publik dan diputar di pameran.
• **E.** ✓ Lisensi pustaka musik yang mencakup kedua pemakaian memberi izin yang sah, dan bukti lisensi berguna bila ada klaim hak cipta.

Jawaban: E.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk soal ini, tulis dulu bahan yang dipakai, cara pemakaiannya, dan izin yang tersedia untuk tiap bahan, lalu nilai tiap pernyataan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. Tim dokumenter SMK Wana Lestari menyusun film "Sungai yang Hilang" untuk festival film pelajar pada Agustus 2027. Selain rekaman sendiri, tim ingin memakai tiga footage tambahan: video banjir dari akun media sosial warga, video sungai berlisensi Creative Commons Atribusi (CC BY), dan footage stok yang lisensinya bertuliskan "hanya untuk penggunaan editorial". Film itu juga akan dipotong menjadi iklan produk air minum yang menjadi sponsor festival.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Video banjir dari akun warga boleh dipakai tanpa menghubungi pemiliknya asalkan nama akunnya dicantumkan.	○	○
Video sungai ber-CC BY boleh dipakai dengan mencantumkan atribusi sesuai ketentuan lisensinya.	○	○
Footage stok berlisensi editorial boleh dipakai dalam iklan produk sponsor karena tim sudah membelinya.	○	○

Kunci singkat: 1. 1S 2B 3S

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa mencantumkan nama pencipta tidak sama dengan memiliki izin, dan kapan kredit justru menjadi syarat izin?
- Bila sebuah lagu dibawakan ulang oleh bandmu, izin apa yang masih kamu perlukan dan mengapa?
- **Yang harus kuingat: kredit bukan izin**; **lagu dan rekaman adalah dua lapis hak**; **izin yang kuat tertulis dan sesuai cakupan**; **NC tidak untuk iklan dan ND tidak untuk musik dalam video**; **kutipan untuk tinjauan harus secukupnya dan menyebut sumber**; dan **tenggat yang dekat tidak menciptakan izin**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 1.5: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-1.5

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Kuis Akhir Bab 1

SMKBC-KB1

Jumlah soal: 25 **Waktu anjuran:** 60 menit

Kerjakan sendiri dan berwaktu. Setelah selesai, cocokkan dengan kunci di Bagian D, isi tabel skor, lalu lihat anjuran di bawahnya.

Kerjakan Kuis Bab 1 di LMS

Skor dan progresmu tersimpan di LMS.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-KB1

1. Kru film pendek "Beranda Senja" menyuting adegan ruang tamu di rumah warga pada Mei 2027. Lampu tungsten 1.000 W dipasang 30 cm dari gorden kain, dan akan menyala hampir satu jam tanpa jeda. Setelah dua puluh menit, bagian gorden yang paling dekat terasa sangat panas. Kru hanya membawa lampu jenis tungsten, dan ruangannya sempit. (Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pengendalian risiko yang paling efektif adalah ....

A. Menyiagakan satu kru dengan alat pemadam api di dekat lampu selama syuting
B. Menyemprot gorden dengan air secara berkala agar tidak ikut menjadi panas
C. Meminta pemain dan kru berhati-hati agar tidak menyentuh gorden selama adegan berlangsung
D. Membungkus badan lampu dengan kain tebal agar panasnya tidak keluar ke ruangan
E. Memberi jarak aman antara lampu dan gorden, atau melepas gorden selama syuting

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Kru siaran radio luar ruang Gema Wiyata menyiapkan peralatan di halaman sekolah pada Juni 2027. Mixer, laptop, dan dua lampu sorot berdaya total 1.500 W dihubungkan lewat satu kabel gulung ke satu stopkontak. Label kabel menyebut batas 1.800 W bila kabel terurai penuh dan 700 W bila masih tergulung. Hampir seluruh kabel masih tergulung di drum, dan satu bagiannya melintasi jalan masuk penonton.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

- ☐ A. Menguraikan seluruh kabel dari drum sebelum alat dinyalakan, karena beban 1.500 W melampaui batas 700 W untuk kabel yang tergulung.
- ☐ B. Membiarkan kabel tergulung karena beban 1.500 W masih di bawah angka 1.800 W yang tertera pada label.
- ☐ C. Memasang pelindung kabel pada bagian yang melintasi jalan masuk, atau memindahkan jalur kabel ke tempat yang tidak dilewati orang.
- ☐ D. Menyambung kabel gulung kedua dari ujung kabel pertama agar mixer lebih dekat ke panggung dan lebih mudah dijangkau.
- ☐ E. Merekatkan kabel di jalan masuk dengan lakban tipis, lalu menganggap jalur itu sudah aman dilewati penonton yang ramai.

3. Pada hari syuting film pendek "Rumah Pak Dirga" (Maret 2027), penata artistik mengecat ulang dinding ruang tamu menjadi hijau zaitun karena sutradara menginginkan kesan sunyi. Kostum pemeran utama untuk adegan itu sudah disiapkan berwarna hijau lumut, dan penata kamera baru mengetahui perubahan itu setelah cat kering. Produser meminta kerja antardepartemen diperbaiki tanpa menunda syuting lebih dari setengah hari.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

- ☐ A. Penata artistik, penata busana, dan penata kamera menilai bersama apakah dinding dan kostum masih tampak terpisah, lalu sutradara memutuskan.
- ☐ B. Penata busana mengganti kostum hari itu juga tanpa berunding, karena kostum lebih mudah diganti daripada warna dinding.
- ☐ C. Penata artistik menetapkan warna akhir sendiri karena dinding wewenang departemennya, lalu memberi tahu yang lain setelah syuting.
- ☐ D. Perubahan set atau kostum sesudah rapat persiapan diteruskan lewat asisten sutradara kepada semua departemen terkait sebelum dikerjakan.
- ☐ E. Produser menetapkan warna dinding dan kostum agar keputusan biaya dan jadwal dikendalikan oleh satu pihak saja.

4. Radio komunitas Swara Karimun menyiarkan acara "Sore Santai" setiap hari pada Januari 2027. Seorang kru bekerja di balik layar: ia memilih lagu sesuai format stasiun, menjaga agar lagu daerah tetap mendapat porsi, lalu menyusun urutan putar harian dan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

menyerahkannya kepada penyiar. Ia tidak berbicara di udara, tidak menjalankan perangkat siaran, dan tidak menetapkan jadwal acara stasiun.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Profesi kru tersebut adalah ....

A. Program director, yang menetapkan format dan jadwal seluruh acara stasiun
B. Penyiar, yang membawakan acara dan berbicara langsung kepada pendengar
C. Music director, yang memilih lagu dan menyusun daftar putar harian
D. Operator siaran, yang menjalankan mixer dan pemutar di ruang studio
E. Reporter, yang mencari berita di lapangan dan melaporkannya ke redaksi

5. Koordinator produksi film pendek "Senandung Dermaga" (Februari 2027) menyusun daftar kru untuk satu hari syuting. Tugas setiap orang sudah diberitahukan kepada yang bersangkutan dan tidak boleh diubah; hanya kolom jabatan yang boleh diperbaiki. Setiap jabatan hanya boleh dipakai satu kali.

Nama	Jabatan tertulis	Tugas hari ini
Rina	Penata cahaya	Menentukan posisi dan kekuatan lampu bersama penata kamera
Dedi	Penata busana	Mencatat nomor take dan menjaga kesinambungan adegan
Wulan	Script supervisor	Menyiapkan dan merawat kostum pemain pada setiap adegan
Yusuf	Asisten sutradara	Menyiapkan benda yang dipegang pemain dan menjaganya sama pada tiap take
Bima	Penata properti	Menyusun jadwal harian dan memberi aba-aba siap kepada kru
Gita	Penata rias	Merias pemain dan menjaga tampilan wajah antar-take

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perbaikan jabatan yang tepat adalah ....

A. Menukar jabatan Dedi dan Wulan; baris lainnya dibiarkan
B. Menukar jabatan Yusuf dan Bima; baris lainnya dibiarkan
C. Menukar jabatan Wulan dan Yusuf, serta Dedi dan Bima
D. Menukar jabatan Dedi dan Wulan, serta Yusuf dan Bima
E. Menukar jabatan Rina dan Dedi, serta Wulan dan Bima

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

6. Setelah gambar film pendek "Hujan Terakhir" dikunci pada April 2027, rumah produksi Jendela Biru menyewa studio kecil. Seorang kru menonton gambar sambil menggerakkan sepatu di atas papan dan pasir, menggosokkan kain jaket, serta meletakkan gelas di meja kayu agar langkah dan gerak pemain terdengar sesuai gambar. Hasil rekamannya diserahkan sebagai trek tersendiri.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Profesi kru tersebut adalah ....

A. Sound designer, yang merancang karakter bunyi seluruh dunia cerita
B. Foley artist, yang membuat bunyi gerak pemain di studio mengikuti gambar
C. Sound editor, yang menyusun dan merapikan potongan bunyi pada linimasa
D. Re-recording mixer, yang menyeimbangkan semua trek pada tahap campuran akhir film
E. Penata musik, yang menentukan iringan dan lagu untuk setiap adegan

7. TV lokal Nusa Borneo menugaskan seorang kru ke pasar tradisional yang baru dibuka kembali setelah renovasi pada April 2027. Ia mewawancarai pedagang dan kepala pasar, mencatat fakta penting, menyusun naskah laporan, lalu tampil di depan kamera menyampaikan laporan dari lokasi untuk program berita sore.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Profesi kru tersebut adalah ....

A. Reporter, yang mencari fakta di lapangan dan melaporkannya
B. Penyiar berita, yang membacakan naskah berita dari meja di studio siaran
C. Produser, yang merencanakan isi program dan mengatur anggarannya
D. Juru kamera, yang mengatur bingkai dan fokus gambar saat peliputan
E. Editor video, yang menyusun hasil rekaman menjadi laporan siap ditayangkan

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

8. Pada gladi resik talkshow "Bincang Pagi" di stasiun TV Samudra Nusa (Februari 2027), program director di ruang kendali membagi tugas kru siaran langsung. Di studio ada pembawa acara, tiga juru kamera, dan layar baca naskah. Di ruang kendali ada meja audio dan komputer grafis. Setiap kru hanya boleh mengerjakan tugas sesuai profesinya. (Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pasangan tugas dan profesi yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Menaikkan dan menurunkan level mikrofon tamu pada meja audio adalah tugas operator grafis di ruang kendali.
☐ B. Meneruskan hitungan mundur kepada pembawa acara dengan isyarat tangan adalah tugas floor manager.
☐ C. Menyerukan "kamera dua, ambil" untuk memindahkan gambar tayang adalah tugas floor manager di studio.
☐ D. Menggulirkan naskah di layar baca sesuai kecepatan bicara pembawa acara adalah tugas operator teleprompter.
☐ E. Memunculkan teks nama narasumber pada saat yang ditentukan adalah tugas operator grafis (CG).

9. Tim dokumenter olahraga "Lari di Bukit" menyuting lomba lari di lapangan terbuka tepi kampus pada Agustus 2027. Pukul 15.10, awan gelap mendekat dan terdengar guruh di kejauhan. Kru memakai dua stand lampu logam dan satu boom pole logam yang tinggi. Gedung sekolah dan sebuah van tertutup berjarak 100 meter dari lapangan. Sutradara ingin menyelesaikan adegan garis finis karena jadwal sewa lapangan berakhir sore ini. (Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Adegan garis finis boleh diselesaikan lebih dahulu asalkan stand lampu dan boom pole diturunkan serendah mungkin.	○	○
Kru segera menghentikan syuting dan berlindung di gedung atau van tertutup, dan alat yang masih terpasang boleh ditinggalkan sementara.	○	○
Syuting dilanjutkan setelah penanggung jawab K3 menilai situasi aman, misalnya sekurang-kurangnya 30 menit sejak guruh terakhir terdengar.	○	○

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

10. Hesti, penulis naskah paruh waktu untuk iklan radio Toko Surya, harus menyerahkan naskah pukul 08.00 besok karena rekaman suara dijadwalkan pukul 10.00 (Maret 2027). Pukul 19.00 hari ini ia menyadari naskahnya baru separuh jadi karena laptopnya rusak sejak siang dan ia baru mendapat pinjaman laptop.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan Hesti yang paling tepat adalah ....

A. Diam-diam menulis semalaman lalu mengirim pukul 09.30 sambil berharap rekaman masih dapat diundur produser
B. Menunggu sampai pukul 07.00 baru memberi tahu produser agar produser tidak khawatir terlalu lama sebelumnya
C. Memberi tahu produser sekarang tentang kendala dan perkiraan selesai, lalu mengirim bagian yang sudah jadi
D. Mengirim naskah yang belum selesai pukul 08.00 tanpa penjelasan apa pun agar tetap dianggap tepat waktu
E. Meminta temannya menyelesaikan sisa naskah tanpa memberi tahu produser tentang kendala yang dihadapinya

11. Vina, editor lepas film "Pelita Kota", menandatangani perjanjian kerahasiaan yang melarang rough cut keluar dari tim sebelum film dirilis (Mei 2027). Ia ingin meminta pendapat teman sesama editor tentang ritme potongan, dan juga harus mengirim hasil sementara kepada sutradara yang sedang di luar kota. Produksi menyediakan penyimpanan berkas resmi dengan akses terbatas.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Mengirim rough cut ke sutradara lewat penyimpanan berkas resmi produksi yang aksesnya terbatas pada tim.
☐ B. Mengirim rough cut penuh kepada teman editor dengan syarat temannya berjanji tidak menyebarkannya.
☐ C. Meminta izin tertulis kepada produser sebelum memperlihatkan potongan apa pun kepada orang di luar tim.
☐ D. Mengunggah rough cut ke akun video pribadi berstatus tidak terdaftar agar sutradara mudah menontonnya.
☐ E. Menanyakan soal ritme kepada teman secara umum, tanpa menyebut judul, tokoh, atau memperlihatkan gambar.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

12. Koordinator K3 rumah produksi Garuda Layar menilai empat bahaya untuk syuting iklan di bekas pabrik gula pada Agustus 2027. Tiap bahaya diberi nilai kemungkinan (1–5) dan akibat (1–5), dan skor risiko = kemungkinan × akibat. Dana pengendalian hanya cukup untuk dua bahaya dengan skor risiko tertinggi.

Bahaya	Kemungkinan	Akibat
Kabel melintasi lorong kru	5	2
Lampu tinggi yang bisa roboh	3	5
Lantai besi yang licin	4	4
Panas lampu dekat dinding kayu	2	5

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Dua bahaya yang harus dikendalikan lebih dahulu adalah ....

A. Kabel melintasi lorong kru dan lantai besi yang licin
B. Lampu tinggi yang bisa roboh dan lantai besi yang licin
C. Lampu tinggi yang bisa roboh dan panas lampu dekat dinding kayu
D. Kabel melintasi lorong kru dan lampu tinggi yang bisa roboh
E. Lantai besi yang licin dan panas lampu dekat dinding kayu

13. Koordinator produksi talkshow "Panggung Gagasan" pada Juni 2027 menyadari bahwa daftar narasumber kejutan dan susunan pertanyaan program yang tayang dua hari lagi sudah dikirim ke grup pesan "Kru Umum" berisi 45 orang, termasuk sopir sewaan dan petugas katering yang tidak terikat perjanjian kerahasiaan. Narasumber kejutan meminta namanya tidak diketahui publik sampai tayang, dan jadwal tayang tidak dapat diundur.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang paling tepat adalah ....

A. Menghapus pesan itu dari grup tanpa memberi tahu siapa pun agar masalah tidak membesar dan tidak dibicarakan lagi
B. Membatalkan seluruh rencana narasumber kejutan dan mengganti narasumber dengan tokoh lain yang lebih aman
C. Memindahkan dokumen ke grup terbatas bagi yang perlu tahu, melapor ke produser, dan mengingatkan anggota grup
D. Membiarkan saja karena sebagian besar anggota grup adalah kru yang dapat dipercaya dan tidak akan menyebar
E. Meminta sopir dan petugas katering keluar dari grup, lalu menganggap masalah itu sudah selesai begitu saja

14. Tim iklan TV Cipta Rasa memakai jib berlengan 4 meter di halaman gedung kosong pada Juli 2027. Saat uji gerak, ujung jib yang membawa kamera berayun melewati area meja konsumsi dan tempat duduk kru, dan hampir mengenai seorang kru yang sedang berdiri. Syuting dijadwalkan ulang besok pagi, dan tidak ada tambahan orang yang dapat

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

ditugaskan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pengendalian yang paling efektif menurut urutan pengendalian risiko adalah ....

A. Memindahkan meja konsumsi dan tempat duduk kru ke luar jangkauan ayun jib, lalu memberi pembatas
B. Meminta semua kru memakai helm dan sepatu pengaman selama jib bergerak di halaman itu pada setiap pengambilan gambar
C. Mengumpulkan kru untuk briefing agar selalu memperhatikan arah ayun jib saat berada di sekitarnya
D. Menempelkan tanda peringatan di meja konsumsi dan tempat duduk kru yang berada dekat jib
E. Menugaskan satu kru berdiri di dekat meja untuk berteriak setiap kali jib akan berayun mendekat

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

15. TV komunitas Kampung Lestari menyiarkan langsung pentas rakyat dari balai desa pada Maret 2027. Gambar menunjukkan tiga stopkontak, dua kabel gulung, dan perangkat yang sedang terpasang beserta dayanya. Teknisi harus memindahkan perangkat agar tidak ada stopkontak maupun kabel gulung yang dibebani melebihi batasnya. Kabel perangkat cukup panjang untuk mencapai stopkontak mana pun, dan perangkat yang dipindahkan ke S3 dicolokkan langsung tanpa kabel gulung.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang membuat semua batas terpenuhi adalah ....



A. Tidak ada yang dipindah, karena beban S1 sebesar 1.900 W masih di bawah batas S1 sebesar 2.000 W
B. Memindahkan lampu B ke S3, sehingga K1 memikul 1.300 W dan S3 memikul 600 W
C. Memindahkan lampu C ke K2, sehingga K2 memikul 1.350 W dan S2 memikul 1.350 W
D. Memindahkan lampu A ke S3, sehingga K1 memikul 1.100 W dan S3 memikul 800 W
E. Memindahkan mixer dan laptop ke S3, sehingga K2 memikul 400 W dan K1 tetap 1.900 W

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

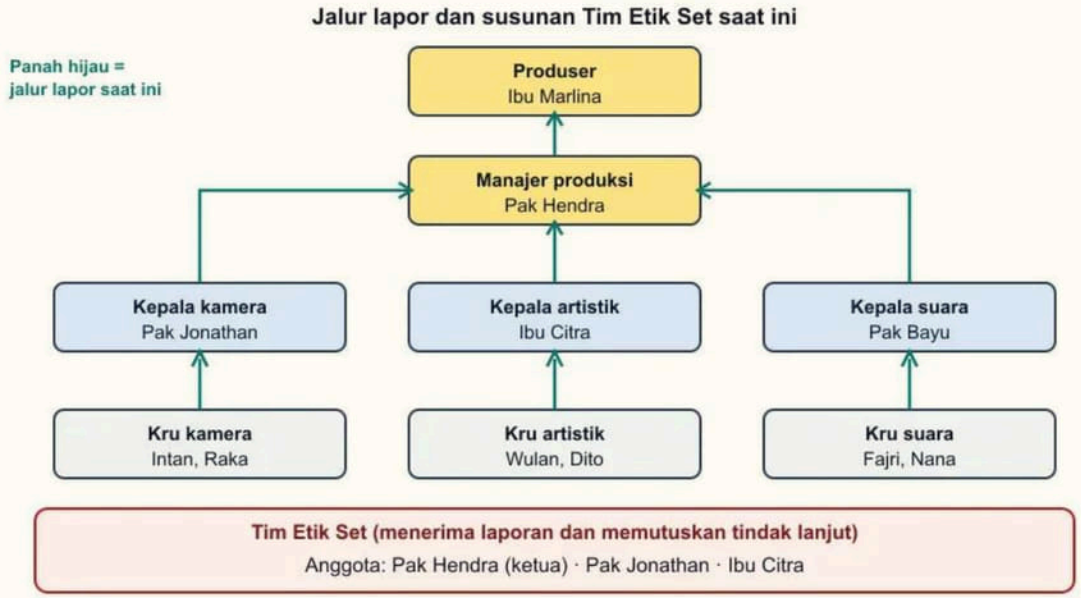
16. Kru dokumenter "Jejak Karang" tinggal bersama selama tiga minggu di pulau kecil pada Agustus 2027. Pada hari ke-12, kru sering cekcok soal kamar dan giliran memakai alat, dua kru senior kerap memberi perintah dengan nada kasar, dan beberapa kru junior menjadi pendiam dan jarang berbicara. Produser tidak bisa mengakhiri syuting lebih cepat dan ingin pencegahan yang bersifat manajerial.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

- ☐ A. Menetapkan hari libur bergilir dan jam istirahat tetap yang tertulis di jadwal harian, termasuk bagi kru senior.
- ☐ B. Mengadakan pertemuan singkat tiap pagi untuk pembagian tugas, giliran alat, dan aturan sikap selama di pulau.
- ☐ C. Meminta kru junior tidak menanggapi perintah kasar agar suasana tetap tenang dan syuting tetap lancar.
- ☐ D. Memisahkan kru yang sering cekcok ke penginapan terpisah tanpa membahas apa penyebab cekcok itu.
- ☐ E. Menunjuk satu orang yang dipercaya kru untuk menerima keluhan dan meneruskannya kepada produser secara rahasia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

17. Intan, kru kamera junior pada serial "Kampung Bahari" (September 2027), berulang kali menerima komentar merendahkan fisiknya dari Pak Jonathan, kepala kamera. Ia ingin melapor, tetapi bingung harus melalui siapa. Gambar menunjukkan jalur lapor dan susunan Tim Etik Set yang berlaku. Produser ingin jalur diubah agar laporan terhadap kepala departemen dapat ditangani secara adil dan pelapor merasa aman.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perubahan yang paling tepat adalah ....



A. Intan tetap melapor kepada Pak Jonathan lebih dahulu, lalu hasilnya dibahas oleh Tim Etik Set yang berlaku saat ini
B. Laporan diterima langsung manajer produksi atau produser, dan Pak Jonathan tidak menilai laporan tentang dirinya
C. Laporan lewat Ibu Citra, sedangkan Tim Etik Set dengan anggota yang sama tetap memutuskan hasilnya
D. Intan dipindahkan ke departemen suara agar tidak bertemu lagi dengan Pak Jonathan, tanpa memeriksa laporannya
E. Laporan diterima langsung oleh manajer produksi, sedangkan Tim Etik Set tetap beranggotakan tiga orang yang sama seperti sekarang

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

18. Redaksi berita TV Cakra Nusantara mulai menayangkan berita malam pada Juni 2027. Dua produser sering baru menyelesaikan naskah menjelang pukul 02.00 karena narasumber terlambat dan permintaan perubahan dari atas datang berkali-kali sampai menit terakhir. Keduanya mulai sering salah menulis nama dan data, dan salah satunya menyatakan ingin berhenti. Pemimpin redaksi ingin solusi yang menyentuh penyebab, bukan sekadar gejala. (Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah manajerial yang paling tepat adalah ....

A. Meminta kedua produser mengatur napas dan beristirahat sejenak setiap kali terasa lelah saat bekerja di meja mereka
B. Menaikkan uang makan malam agar produser bertahan sampai berita malam selesai ditayangkan
C. Menghapus pemeriksaan naskah oleh redaktur supaya naskah lebih cepat selesai sebelum tengah malam
D. Mengganti keduanya dengan produser baru yang bersedia bekerja sampai larut malam tanpa banyak mengeluh
E. Menetapkan batas akhir perubahan permintaan dan tenggat naskah yang jelas, serta membagi tugas malam bergilir

19. Rumah produksi Kriya Layar menyunting episode 1 program video "Rasa Warisan" pada Oktober 2027. Episode itu bersponsor dan memuat iklan sehingga termasuk kegiatan komersial. Tim memegang lima aset dengan ketentuan lisensi berikut.

Aset	Lisensi	Ketentuan
Musik "Gema Pagi"	CC BY-NC	Boleh dipakai dengan menyebut pembuatnya; tidak untuk tujuan komersial
Foto "Dermaga Subuh"	CC BY	Boleh dipakai dan disunting, termasuk untuk komersial, dengan menyebut pembuatnya
Klip "Asap Dapur"	Lisensi stok berbayar	Dibeli untuk satu proyek, yaitu episode 2; tidak untuk proyek lain
Efek suara "Wajan"	CC0	Tanpa syarat
Ilustrasi "Peta Rasa"	CC BY-ND	Boleh dipakai untuk komersial dengan menyebut pembuatnya; tidak boleh diubah (dipotong, diwarnai ulang, atau ditambah elemen lain)

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana pemakaian pada episode 1 yang seluruhnya sesuai ketentuan lisensi adalah ....

A. Gema Pagi sebagai musik pembuka dengan menyebut pembuatnya; Dermaga Subuh dipotong dan diberi filter dengan menyebut pembuatnya
B. Dermaga Subuh dengan menyebut pembuatnya; Asap Dapur sebagai gambar pembuka episode 1; Wajan tanpa penyebutan pembuatnya
C. Peta Rasa diwarnai ulang agar serasi dan disebut pembuatnya; Dermaga Subuh dengan menyebut pembuatnya; Wajan tanpa penyebutan
D. Dermaga Subuh dipotong dan diberi teks dengan menyebut pembuatnya; Peta Rasa apa adanya dengan menyebut pembuatnya
E. Peta Rasa apa adanya tanpa menyebut pembuatnya; Dermaga Subuh dengan menyebut pembuatnya; Wajan tanpa penyebutan pembuatnya

20. Fotografer lepas Anindya menjual foto jembatan senja kepada TV lokal Pelita Banua pada Oktober 2027 untuk latar sebuah program, dan ia sudah menerima pembayaran. Tim grafis lalu memotong foto itu, mengubah warnanya, dan menayangkannya tanpa mencantumkan nama Anindya. Anindya keberatan atas dua hal itu: namanya tidak dicantumkan dan karyanya diubah tanpa sepengetahuannya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keberatan Anindya terutama berkaitan dengan ....

A. hak ekonomi, yaitu hak mendapat imbalan dari pemakaian ciptaan
B. hak terkait lembaga penyiaran atas program yang ditayangkan
C. hak sewa, yaitu hak mengizinkan penyewaan salinan ciptaan
D. ketentuan domain publik, karena foto yang dijual tidak lagi dilindungi
E. hak moral, yaitu hak pencipta atas nama dan keutuhan karyanya

21. Setelah siaran berita pukul 07.00 pada Oktober 2027, reporter Radio Swara Kota, Nanda, menyadari bahwa ia menyebut jumlah penonton festival 3.400 orang, padahal catatan panitia menyebut 2.400 orang. Siaran berita berikutnya pukul 08.00, dan belum ada pendengar yang memprotes.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan Nanda yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Menyiarkan koreksi sendiri pada siaran pukul 08.00 tanpa menunggu persetujuan, agar secepat mungkin.
☐ B. Memberi tahu redaktur sekarang dan menjelaskan dari mana angka 3.400 itu ia peroleh.
☐ C. Memeriksa ulang catatan panitia dan sumber lain sebelum koreksi disusun.
☐ D. Mengganti angka pada arsip rekaman siaran pagi agar tampak benar sejak awal.
☐ E. Menyiapkan koreksi singkat untuk disiarkan atas persetujuan redaktur dan mencatat penyebab kesalahannya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

22. Kanal "Ulas Layar" milik komunitas film SMK membuat video kritik tentang video musik "Tepi Hujan" karya penyanyi Sasya Rindu pada September 2027. Video musik itu sudah dirilis resmi dan dapat ditonton gratis. Tim ingin menunjukkan bagian yang mereka bahas. (Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Beberapa potongan pendek yang dibahas satu per satu, dengan menyebut judul dan pembuat video musik, dapat dibenarkan sebagai kritik.	○	○
Cuplikan boleh dipakai seluas apa pun asalkan video kritik tidak dimonetisasi, sebab pemakaian nonkomersial pasti bebas.	○	○
Bila video kritik memuat bagian-bagian terbaik karya sehingga penonton tidak perlu lagi menontonnya, pemakaian itu dapat merugikan kepentingan wajar pencipta.	○	○

23. Tim produksi serial web "Langit Kedua" (Juli 2027) memegang prinsip: setiap kru hanya menerima dokumen yang ia perlukan untuk pekerjaannya, walaupun semua kru sudah menandatangani perjanjian kerahasiaan. Koordinator produksi menerima lima permintaan dokumen.

Kru	Pekerjaan	Dokumen yang diminta
Lestari, penata rias	Merias pemain pada adegan 14–20	Naskah lengkap enam episode
Hasan, sopir sewaan	Menjemput pemain ke lokasi	Jadwal jemput pemain hari ini
Maya, penata busana	Menyiapkan busana adegan 1–12	Daftar adegan 1–12 dan kebutuhan busananya
Rudi, editor	Menyunting episode 1 dan 2	Rekaman mentah episode 1 dan 2
Wawan, kru konsumsi	Menyiapkan makan siang kru	Naskah adegan akhir musim yang berisi kejutan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan koordinator produksi yang paling tepat adalah ....

A. Memenuhi permintaan Hasan, Maya, dan Rudi; Lestari hanya menerima adegannya, dan Wawan tidak menerima naskah
B. Memenuhi kelima permintaan seluruhnya, karena semua kru sudah menandatangani perjanjian kerahasiaan produksi
C. Menolak kelima permintaan sampai seluruh naskah selesai dan boleh dibagikan kepada semua kru tanpa kecuali
D. Memenuhi permintaan Lestari dan Wawan karena keduanya kru tetap, lalu menahan tiga permintaan lainnya sementara
E. Memenuhi permintaan Hasan, Maya, Rudi, dan Lestari; hanya permintaan Wawan yang ditolak dengan alasan kerahasiaan

24. Gunawan, koordinator konsumsi syuting film pendek "Pagi di Lorong" (April 2027), kehilangan dua struk belanja bernilai total Rp180.000 dari dana produksi Rp1.200.000. Bendahara produksi akan memeriksa laporan pengeluaran besok pagi. Gunawan masih ingat nama penjual dan jumlah yang dibayarkan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Gunawan melapor apa adanya kepada bendahara, menyertakan catatan rinci belanja, dan bila mungkin meminta salinan nota kepada penjual.	○	○
Gunawan membuat struk pengganti sendiri dengan nilai yang sama agar laporan tampak lengkap.	○	○
Gunawan menutup selisih Rp180.000 dengan mengecilkan angka pada pos belanja lain agar total laporan tetap sama.	○	○

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

25. Rumah produksi Cakrawala Mini memesan jingle 20 detik dari komposer lepas Reza untuk program kuis TV pada November 2027. Jingle itu disukai, dan Cakrawala Mini ingin memakainya juga pada iklan radio dan kanal streaming di luar negeri selama tiga tahun. Perjanjian awal hanya menyebut "jingle untuk program kuis TV". Pihak rumah produksi ingin memperluas pemakaian dengan benar.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

- ☐ A. Memakai jingle langsung pada radio dan streaming karena rumah produksi sudah membayar komposer.
- ☐ B. Membuat perjanjian tambahan dengan komposer yang menyebut media pemakaian baru, yaitu radio dan streaming.
- ☐ C. Mencantumkan wilayah dan jangka waktu pemakaian, yaitu luar negeri dan tiga tahun, dalam perjanjian tambahan.
- ☐ D. Menyepakati cara menghitung imbalan baru bila pemakaian melampaui cakupan perjanjian awal.
- ☐ E. Menyimpan perjanjian tertulis yang ditandatangani kedua pihak sebagai bukti izin pemakaian.

Tabel skor dan anjuran

Sub bab / subtopik	Nomor soal	Benar	Jika kurang separuh benar
Sub bab 1.1 · Jenis profesi dan deskripsi pekerjaan di industri broadcasting dan perfilman	3, 4, 5, 6, 7, 8	___ / 6	Ulangi hlm. 11
Sub bab 1.2 · Risiko fisik K3 dalam produksi broadcasting dan perfilman	1, 2, 9, 12, 14, 15	___ / 6	Ulangi hlm. 27
Sub bab 1.3 · Risiko psikososial dan solusi pencegahan manajerial K3	16, 17, 18	___ / 3	Ulangi hlm. 44
Sub bab 1.4 · Etos kerja, kedisiplinan, dan kerahasiaan materi produksi	10, 11, 13, 21, 23, 24	___ / 6	Ulangi hlm. 60
Sub bab 1.5 · Penghormatan hak cipta karya dalam produksi	19, 20, 22, 25	___ / 4	Ulangi hlm. 77

Skor 70 % atau lebih: lanjut ke bab berikutnya. Skor 50–69 %: ulangi sub bab pada tabel yang kurang dari separuh benar. Skor di bawah 50 %: baca ulang bab ini dari awal. (Angka ini anjuran belajar, bukan prediksi nilai TKA.)

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Bab 2 · Perkembangan Media, Teknologi, dan Regulasi Penyiaran dan Perfilman

SMKBC-B2

Setelah mempelajari bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan transisi analog ke digital dan jenis platform OTT dan streaming
- menerapkan aturan penyiaran KPI dan kriteria penyensoran LSF pada kasus produksi
- menerapkan regulasi konten digital dan swasensor industri

Peta bab

Sub bab	Judul
2.1	Transisi sistem analog ke digital dalam produksi
2.2	Platform OTT dan streaming
2.3	Aturan penyiaran KPI dan Pedoman Perilaku Penyiaran
2.4	Kriteria penyensoran LSF dan klasifikasi tayangan
2.5	Regulasi konten digital dan swasensor industri

Bab 2 di LMS

Buka seluruh latihan bab ini di LMS.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-B2

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 2.1 · Transisi sistem analog ke digital dalam produksi

SMKBC-2.1

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu memahami **perkembangan media**, termasuk peralihan dari sistem analog ke digital. Di dunia produksi, peralihan ini terasa pada hal-hal yang sangat praktis: merekam ke pita atau ke kartu memori, memindahkan rekaman ke komputer, menyimpan dan mencadangkan berkas, menyelamatkan arsip lama, dan menerima siaran televisi. Soalnya berbentuk **kasus kerja**. Sebuah rumah produksi atau stasiun TV lokal menghadapi tenggat, kapasitas penyimpanan, arsip pita yang mulai rusak, atau penonton yang televisinya tidak lagi menerima siaran. Kamu diminta **menghitung, membandingkan, atau memilih keputusan yang paling tepat**. Kadang datanya disajikan dalam tabel.

Soal jenis ini jarang menanyakan definisi. Yang diuji adalah kemampuan memakai konsep: membaca laju data, menghitung ukuran berkas, menimbang risiko kehilangan data, dan memilih alat yang tepat. Karena itu sub bab ini menjelaskan alasan di balik tiap konsep, lalu melatih hitungannya langkah demi langkah.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- membedakan sinyal analog dan sinyal digital serta menjelaskan cara sebuah gelombang diubah menjadi angka (sampling dan kuantisasi);
- menjelaskan kelebihan dan risiko produksi digital dibandingkan produksi berbasis pita;
- menyusun alur kerja berbasis berkas, mulai dari ingest sampai pengarsipan, termasuk aturan cadangan;
- menghitung kapasitas penyimpanan dan waktu salin dari laju data dan durasi rekaman;
- merencanakan digitalisasi arsip pita dan menjelaskan peralihan siaran televisi analog ke digital terestrial.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan sebuah stasiun televisi lokal di pesisir, sebut saja **TV Pesisir Nusa** (nama fiktif). Di satu ruangan, rak-rak besi menyimpan ratusan pita rekaman acara lama. Sebagian pita sudah berbau lembap. Di ruangan sebelah, seorang editor muda menyalin rekaman liputan dari kartu memori seukuran perangko ke komputer, lalu mulai menyunting dalam hitungan menit. Dua ruangan itu memperlihatkan dua zaman produksi. Sub bab ini membahas apa yang berubah ketika produksi berpindah dari zaman pertama ke zaman kedua, apa keuntungannya, dan apa risiko baru yang muncul.

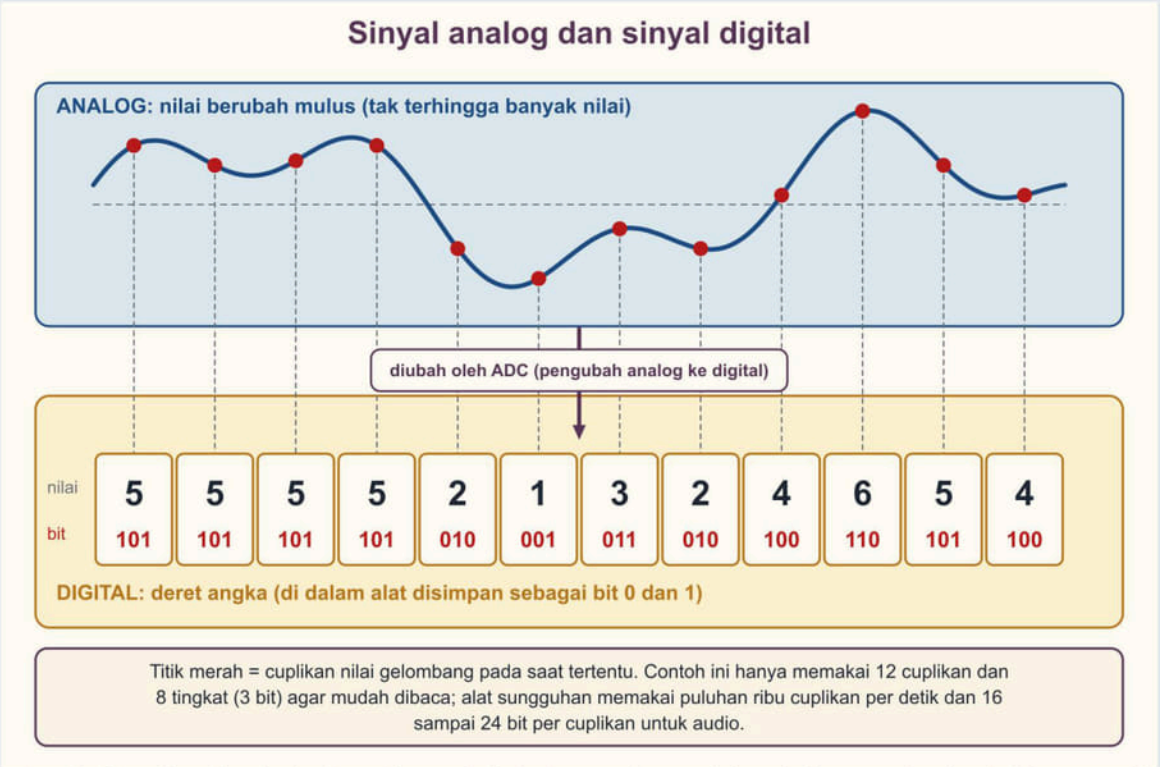
1. Sinyal analog dan sinyal digital

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Suara, gambar, dan cahaya di dunia nyata berubah **mulus**. Ketika kamu berbicara, tekanan udara naik dan turun terus-menerus tanpa lompatan. Mikrofon mengubah naik-turun itu menjadi naik-turun tegangan listrik yang bentuknya mirip. Tegangan yang bentuknya meniru gejala aslinya disebut **sinyal analog**. Di antara dua nilai mana pun selalu ada nilai lain, jadi jumlah nilainya tak terhingga. Pita rekaman klasik menyimpan sinyal semacam ini sebagai pola magnet pada pita.

Sinyal digital berbeda. Sinyal itu berupa **deretan angka**. Di dalam alat, angka-angka itu disimpan sebagai **bit**, yaitu satuan informasi yang hanya bernilai 0 atau 1. Delapan bit membentuk satu **byte**. Karena hanya berupa angka, sinyal digital dapat disalin, dikirim, dan diolah oleh komputer.

Gambar 2.1 memperlihatkan perbedaannya. Gelombang biru di atas adalah sinyal analog. Titik-titik merah adalah **cuplikan**, yaitu nilai gelombang yang diambil pada saat-saat tertentu. Setiap cuplikan dibulatkan ke angka terdekat, lalu ditulis sebagai bit. Alat yang melakukan pekerjaan ini disebut **ADC** (*analog to digital converter*), yaitu pengubah analog ke digital. Alat sebaliknya, **DAC**, mengubah angka kembali menjadi tegangan agar dapat didengar lewat pengeras suara.



Gambar 2.1 Sinyal analog (gelombang kontinu) diubah menjadi sinyal digital (deret angka dan bit) lewat cuplikan dan pembulatan nilai. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Dari gelombang menjadi angka: sampling dan kuantisasi

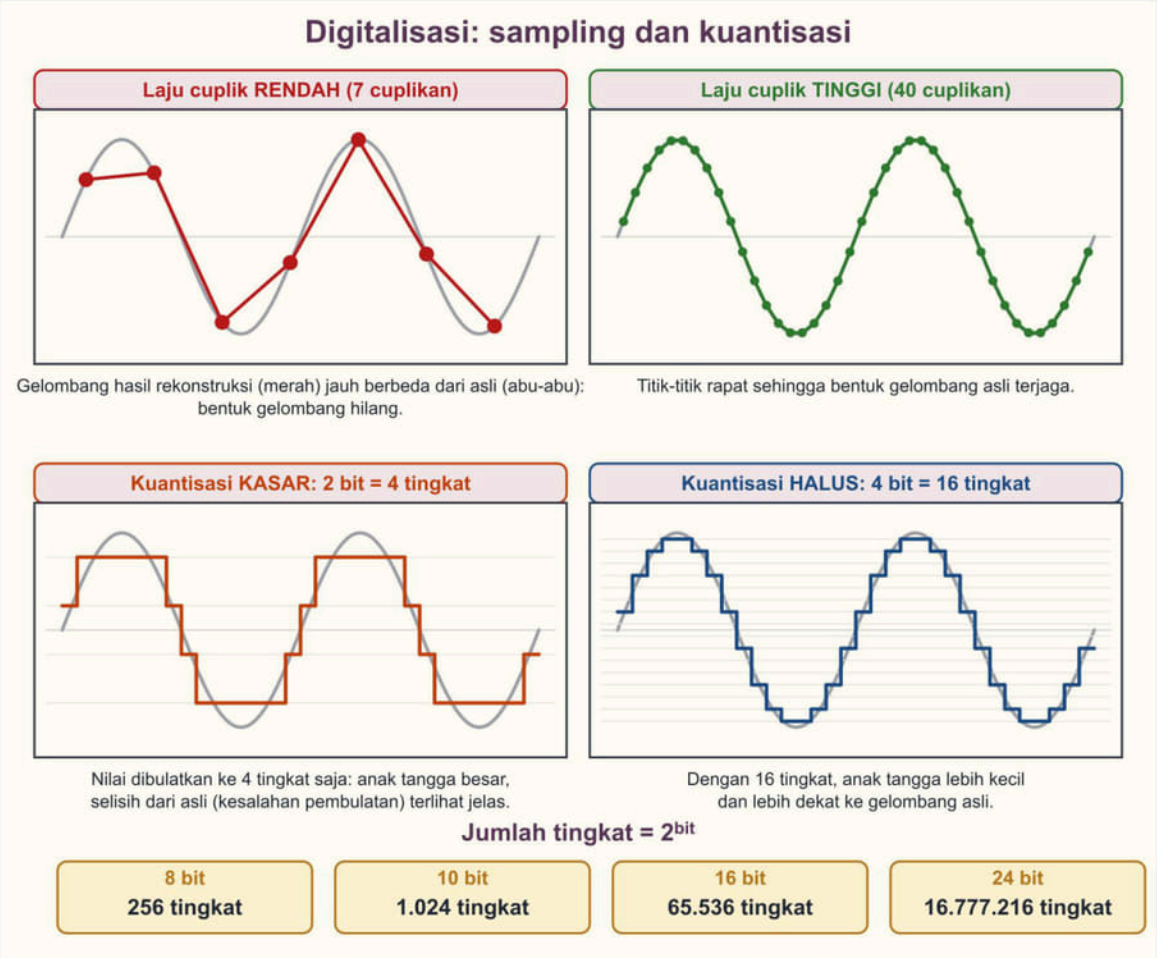
Pengubahan analog menjadi digital memakai dua langkah. Keduanya menentukan mutu hasilnya.

Langkah pertama: sampling (pencuplikan). Gelombang diukur berulang-ulang pada selang waktu yang sama. Jumlah cuplikan per detik disebut **laju cuplik** (*sampling rate*), satuannya hertz (Hz) atau kilohertz (kHz). Makin rapat cuplikannya, makin setia bentuk gelombang yang dapat dibentuk kembali. Bila terlalu jarang, bentuk gelombang hilang, seperti garis merah pada panel kiri atas Gambar 2.2.

Berapa rapat yang cukup? Aturan teknik yang dikenal sebagai teorema Nyquist menyatakan bahwa frekuensi tertinggi yang dapat direkam adalah **setengah dari laju cuplik**. Telinga manusia umumnya mendengar sampai sekitar 20 kHz, sehingga laju cuplik audio harus lebih dari 40 kHz. Itulah sebabnya cakram audio memakai 44,1 kHz dan banyak perekaman audio untuk program video memakai **48 kHz**. Angka 48 kHz ini juga yang direkomendasikan oleh Audio Engineering Society untuk pembuatan dan pertukaran program audio.

Langkah kedua: kuantisasi. Tiap cuplikan harus dibulatkan ke salah satu **tingkat** yang tersedia. Jumlah tingkat ditentukan oleh **kedalaman bit** (*bit depth*): bila tiap cuplikan ditulis dengan *n* bit, tersedia 2^{n} tingkat. Dua bit menghasilkan 4 tingkat, delapan bit menghasilkan 256 tingkat, enam belas bit menghasilkan 65.536 tingkat, dan dua puluh empat bit menghasilkan 16.777.216 tingkat. Pada panel bawah Gambar 2.2, kuantisasi 2 bit membuat "anak tangga" besar, sedangkan 4 bit membuat anak tangga lebih kecil dan lebih dekat ke gelombang asli. Selisih antara nilai asli dan nilai bulatan disebut **kesalahan kuantisasi**; makin banyak tingkat, makin kecil kesalahannya. Pada audio, makin banyak tingkat juga berarti makin lebar **rentang dinamika**, yaitu selisih antara bunyi paling lemah dan bunyi paling keras yang masih dapat dibedakan. Jadi kedalaman bit mengatur kehalusan nilai dan rentang dinamika, sedangkan laju cuplik mengatur kerapatan titik pada sumbu waktu. Keduanya sama-sama menambah ukuran berkas bila dinaikkan. Pada rekaman tanpa pemampatan, ukuran berkas sebanding dengan laju cuplik × kedalaman bit × jumlah saluran × durasi. Menaikkan laju cuplik dari 22.050 menjadi 44.100 cuplikan per detik, dengan kedalaman bit tetap, membuat ukuran berkas menjadi dua kali lipat.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 2.2 Pengaruh laju cuplik (atas) dan jumlah tingkat kuantisasi (bawah) pada bentuk gelombang hasil digitalisasi. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Bagaimana dengan gambar? Gambar digital tersusun dari **piksel**, yaitu titik-titik kecil yang masing-masing menyimpan nilai warna. Jumlah piksel pada satu bingkai disebut **resolusi**. Resolusi **HD 1280 × 720** memuat 921.600 piksel, **Full HD 1920 × 1080** memuat 2.073.600 piksel, dan **UHD (sering disebut 4K) 3840 × 2160** memuat 8.294.400 piksel, atau empat kali lipat Full HD. Video adalah rangkaian bingkai yang ditampilkan cepat. Jumlah bingkai per detik disebut **frame rate**. Nilai yang umum dipakai adalah 24, 25, atau 30 gambar per detik, tergantung kebiasaan film dan siaran di tiap negara. Makin tinggi resolusi dan frame rate, makin banyak data yang harus disimpan. Hal ini penting untuk perhitungan kapasitas nanti.

3. Kelebihan digital, dan risikonya

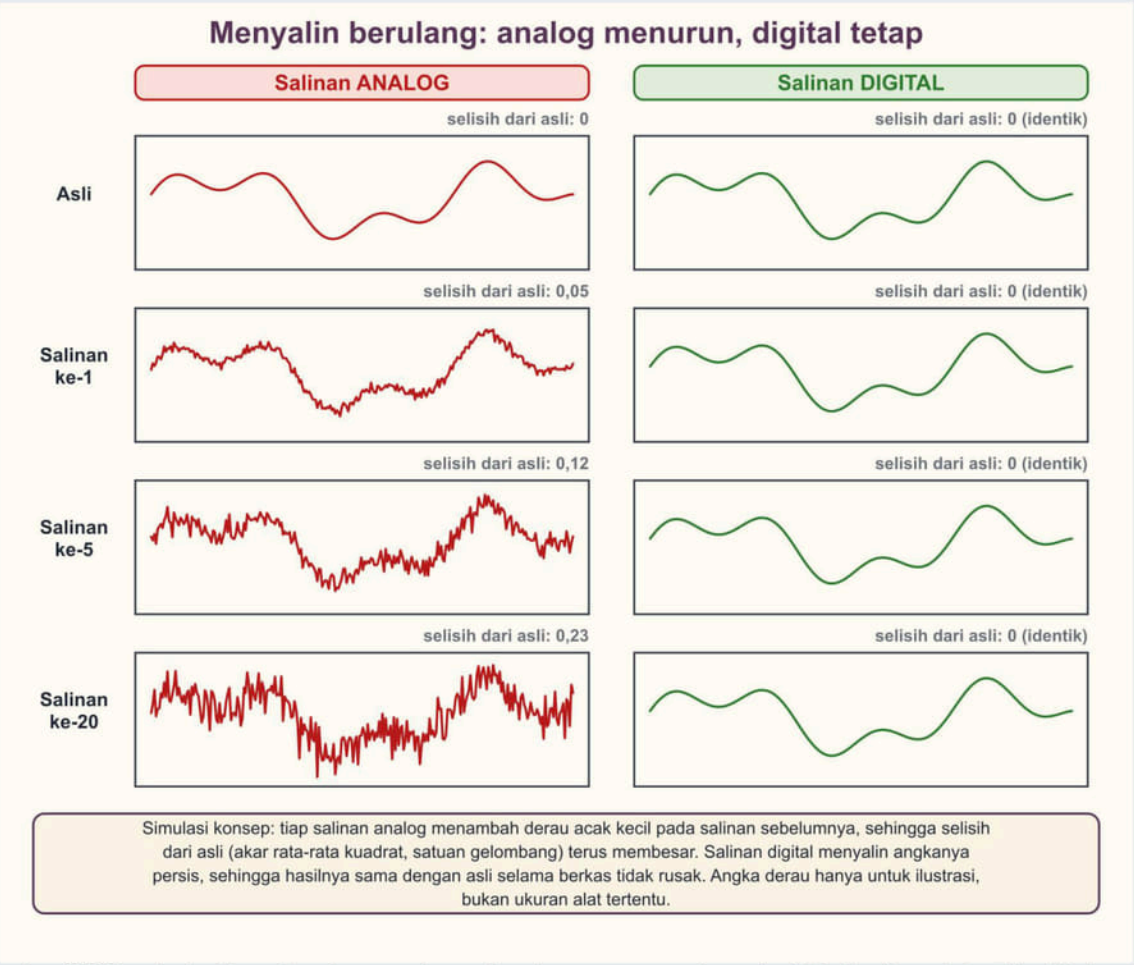
Mengapa seluruh industri berpindah ke digital? Ada beberapa alasan yang saling menguatkan.

1. **Salinan tanpa susut.** Menyalin pita analog berarti membaca sinyal lalu menuliskannya lagi, dan setiap pembacaan menambah derau kecil. Salinan dari salinan makin buruk. Ini disebut **susut generasi** (*generation loss*). Menyalin berkas digital berarti menyalin angkanya, sehingga hasilnya identik dengan aslinya selama berkas tidak rusak. Gambar 2.3 menunjukkan simulasinya.
2. **Penyuntingan cepat dan tidak berurutan.** Pada pita, untuk mencapai adegan di tengah kita harus memutar pita ke posisi itu. Pada berkas, komputer dapat langsung melompat ke

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

titik mana pun (*random access*). Editor juga dapat memotong, menyusun ulang, dan membatalkan langkah tanpa merusak rekaman asli.

3. **Penyimpanan padat.** Satu kartu memori kecil dapat memuat berjam-jam rekaman, sementara pita yang setara memerlukan banyak kaset.
4. **Metadata.** Berkas digital dapat membawa keterangan: judul, tanggal, lokasi, kode waktu, dan catatan. Dengan metadata, rekaman mudah dicari.
5. **Distribusi mudah.** Berkas dapat dikirim lewat jaringan ke mana saja tanpa mengirim barang fisik.



Gambar 2.3 Simulasi salinan berulang: pada analog derau menumpuk, pada digital salinan tetap identik dengan aslinya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Namun, digital membawa **risiko baru** yang harus dikelola.

- **Kehilangan sekaligus.** Satu kartu memori rusak, satu hard disk jatuh, atau satu kartu terformat tanpa sengaja dapat menghapus seluruh rekaman hari itu. Di dunia pita, kehilangan satu pita hanya menghilangkan satu pita.
- **Kapasitas.** Rekaman beresolusi tinggi sangat besar. Kapasitas harus dihitung sebelum syuting, bukan saat kartu penuh.
- **Format usang.** Berkas dan perangkat lunak berubah. Berkas yang hari ini terbaca bisa sulit dibuka beberapa tahun lagi bila tidak dipindahkan ke format dan media baru secara berkala.
- **Anggapan keliru.** Digital tidak **otomatis** lebih jernih. Mutu gambar ditentukan oleh sumber

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

rekaman, resolusi sebenarnya, dan tingkat kompresi. Menaikkan resolusi rekaman lama dari Full HD ke UHD hanya memperbesar jumlah piksel, bukan menambah detail yang tidak pernah terekam.

4. Dari pita ke kartu memori dan disk

Perubahan terbesar dalam produksi terletak pada **media tempat rekaman disimpan**.

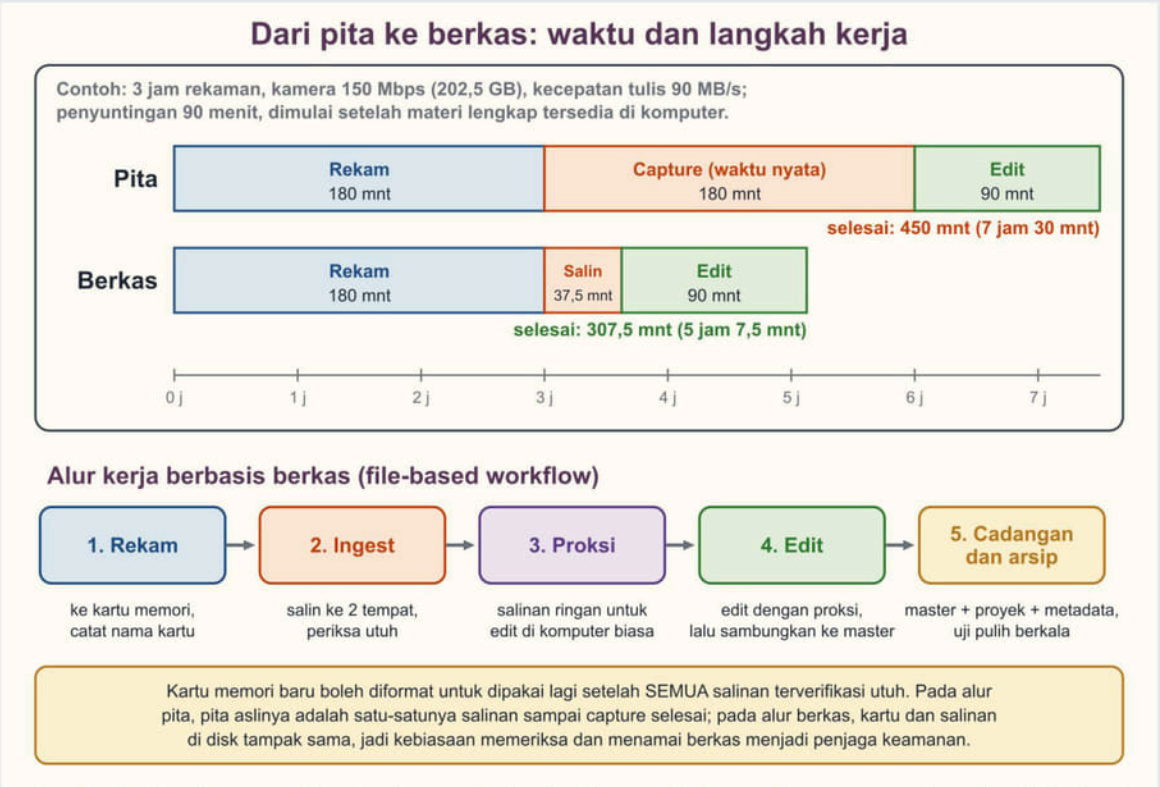
	Pita (analog)	Kartu memori dan disk (digital)
Cara akses	berurutan: putar maju atau mundur sampai ke titik yang dicari	acak: langsung ke titik mana pun
Memindahkan ke komputer	**capture**: pita diputar dan direkam ulang dalam waktu nyata, jadi 1 jam pita membutuhkan 1 jam capture	**disalin** sebagai berkas; lama salinnya bergantung pada ukuran dan kecepatan perangkat
Salinan	tiap salinan analog menambah derau	identik dengan aslinya
Kerentanan	jamur, kusut, medan magnet, pita aus, mesin putar yang makin langka	kartu rusak atau terformat, disk jatuh atau gagal, berkas terhapus
Cara melindungi	menyimpan di tempat kering dan sejuk; menyalin ke digital	cadangan di beberapa media dan tempat

Kartu memori menyimpan data pada chip tanpa bagian bergerak, sehingga tahan guncangan dibanding pita. **Hard disk** menyimpan data pada piringan berputar, sehingga murah per kapasitas tetapi rentan terhadap benturan. **SSD** memakai chip sehingga lebih cepat dan tahan guncangan, tetapi umumnya lebih mahal per kapasitas. Ketiganya sama-sama bisa rusak, jadi tidak ada satu media yang boleh dianggap "aman selamanya".

5. Alur kerja berbasis berkas

Di kamera digital, rekaman berupa **berkas** (*file*). Alur kerja yang berpusat pada berkas ini disebut **alur kerja berbasis berkas** (*file-based workflow*, sering juga disebut *tapeless*, artinya tanpa pita). Gambar 2.4 memperlihatkan perbandingan waktunya dan lima langkah alurnya. Contoh di gambar itu: rekaman 3 jam dengan laju data 150 Mbps menghasilkan 202,5 GB. Capture dari pita memerlukan 180 menit, sedangkan salin berkas dengan kecepatan tulis 90 MB/s memerlukan 37,5 menit. Penyuntingan 90 menit selesai pada menit ke-450 pada alur pita, tetapi pada menit ke-307,5 pada alur berkas.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 2.4 Perbandingan waktu alur kerja pita dan berkas untuk 3 jam rekaman, serta lima langkah alur kerja berbasis berkas. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Kelima langkah itu beserta alasannya adalah sebagai berikut.

1. **Rekam.** Setiap kartu diberi nama atau nomor dan dicatat dalam log. Alasannya: setelah beberapa hari, berkas dari kartu yang berbeda mudah tertukar bila tidak dicatat.
2. **Ingest.** *Ingest* adalah memasukkan rekaman dari kamera ke sistem penyimpanan produksi. Berkas disalin ke **sedikitnya dua tempat**, lalu diperiksa utuh, misalnya dengan membandingkan **sidik berkas** (*checksum*) atau jumlah dan ukuran berkas. Sidik berkas adalah deretan karakter pendek yang dihitung dari isi berkas; bila satu bit saja berubah, sidiknya berubah. Alasannya: berkas yang gagal tersalin sering tampak normal sampai dibuka.
3. **Proksi.** *Proxy* atau proksi adalah salinan beresolusi dan berlaju data rendah dari berkas master, dipakai agar komputer biasa dapat menyunting dengan lancar. Alasannya: master berkualitas tinggi bisa terlalu berat untuk komputer editor.
4. **Edit.** Editor bekerja dengan proksi, lalu proyek disambungkan kembali (*relink*) ke master untuk hasil akhir. Alasannya: hasil akhir harus memakai mutu terbaik.
5. **Cadangan dan arsip.** Master, berkas proyek, dan metadata dicadangkan, dan hasil akhir diarsipkan. Salinan cadangan diuji secara berkala. Alasannya: cadangan yang tidak pernah diuji baru ketahuan rusak ketika dibutuhkan.

Satu aturan praktis untuk cadangan adalah **aturan 3-2-1**: simpan **3 salinan** data, pada **2 jenis media** yang berbeda, dan **1 salinan di tempat lain**. Aturan ini pedoman umum yang luas dipakai dalam pengelolaan data, bukan peraturan hukum. Alasan tiap angka: tiga salinan karena dua salinan pun bisa gagal bersamaan; dua jenis media karena satu jenis media dapat rusak oleh

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

sebab yang sama; satu tempat lain karena kebakaran, banjir, atau pencurian dapat menghilangkan semua salinan di satu lokasi.

Satu kebiasaan wajib: **jangan memformat kartu memori** sebelum semua salinan terverifikasi utuh. Banyak kehilangan data terjadi bukan karena alat rusak, tetapi karena kartu dipakai kembali terlalu cepat.

6. Menghitung kapasitas penyimpanan

Karena risiko kapasitas, kru produksi menghitungnya lebih dulu. Hitungannya sederhana, tetapi satuannya sering menjebak. Gambar 2.5 memuat tabel acuan yang dihitung dengan skrip.

Berapa besar rekaman? Tabel laju data dan kapasitas

Jenis rekaman (laju data contoh)	Mbps	MB per detik	GB per jam	TB per 100 jam
Salinan proksi (contoh)	8	1	**3,6**	0,36
Salinan akses / distribusi (contoh)	25	3,125	**11,25**	1,125
Master kamera B (contoh)	80	10	**36**	3,6
Master arsip pita (contoh)	120	15	**54**	5,4
Master kamera A (contoh)	150	18,75	**67,5**	6,75
Tanpa kompresi, 1920×1080, 24 bit, 25 gambar/detik	1.244,16	155,52	**559,87**	55,987
Audio 48 kHz, 24 bit, 2 saluran	2,304	0,288	**1,04**	0,104

Ukuran (GB) = laju data (Mbps) × durasi (detik) ÷ 8 ÷ 1.000
1 byte = 8 bit • 1 MB = 1.000 KB, 1 GB = 1.000 MB, 1 TB = 1.000 GB (satuan desimal, seperti label kartu memori)
Huruf kecil b = bit (Mbps = megabit per detik); huruf besar B = byte (MB/s = megabyte per detik)

Laju data pada kolom Mbps adalah contoh untuk latihan, bukan spesifikasi kamera atau perangkat lunak tertentu.

Gambar 2.5 Tabel laju data (contoh) dan kapasitas per jam serta per 100 jam, dihitung dari rumus ukuran. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Pertama, kenali tiga hal.

- **Laju data** (*bitrate*) adalah banyak data per detik, biasanya dalam **Mbps** (megabit per detik). Huruf kecil *b* berarti bit.
- **Byte** berukuran 8 bit. Huruf besar *B* berarti byte. Jadi 1 MB/s (megabyte per detik) sama dengan 8 Mbps.
- Pada label kartu memori dan hard disk, satuannya **desimal**: 1 KB = 1.000 byte, 1 MB = 1.000 KB, 1 GB = 1.000 MB, dan 1 TB = 1.000 GB.

Rumusnya:

Ukuran (GB) = laju data (Mbps) × durasi (detik) ÷ 8 ÷ 1.000

Pembagian dengan 8 mengubah bit menjadi byte. Pembagian dengan 1.000 mengubah megabyte menjadi gigabyte. Contoh dari tabel: laju data 150 Mbps selama satu jam (3.600 detik) menghasilkan 150 × 3.600 ÷ 8 ÷ 1.000 = **67,5 GB**. Dari baris lain, laju 80 Mbps menghasilkan 36 GB per jam, dan 120 Mbps menghasilkan 54 GB per jam.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tabel juga memuat **rekaman tanpa kompresi**. Satu bingkai Full HD memuat 1920 × 1080 piksel, tiap piksel 24 bit (tiga saluran warna masing-masing 8 bit). Dengan 25 bingkai per detik, laju datanya 1.244,16 Mbps, atau 559,87 GB per jam. Inilah alasan kamera memakai **kompresi**, yaitu teknik memadatkan data dengan membuang informasi yang paling kecil pengaruhnya terhadap mata. Kompresi mengurangi ukuran, tetapi kompresi yang terlalu kuat dapat menurunkan mutu. Karena itu, produksi memilih laju data menurut tujuan: tinggi untuk master, rendah untuk proksi dan salinan unggah.

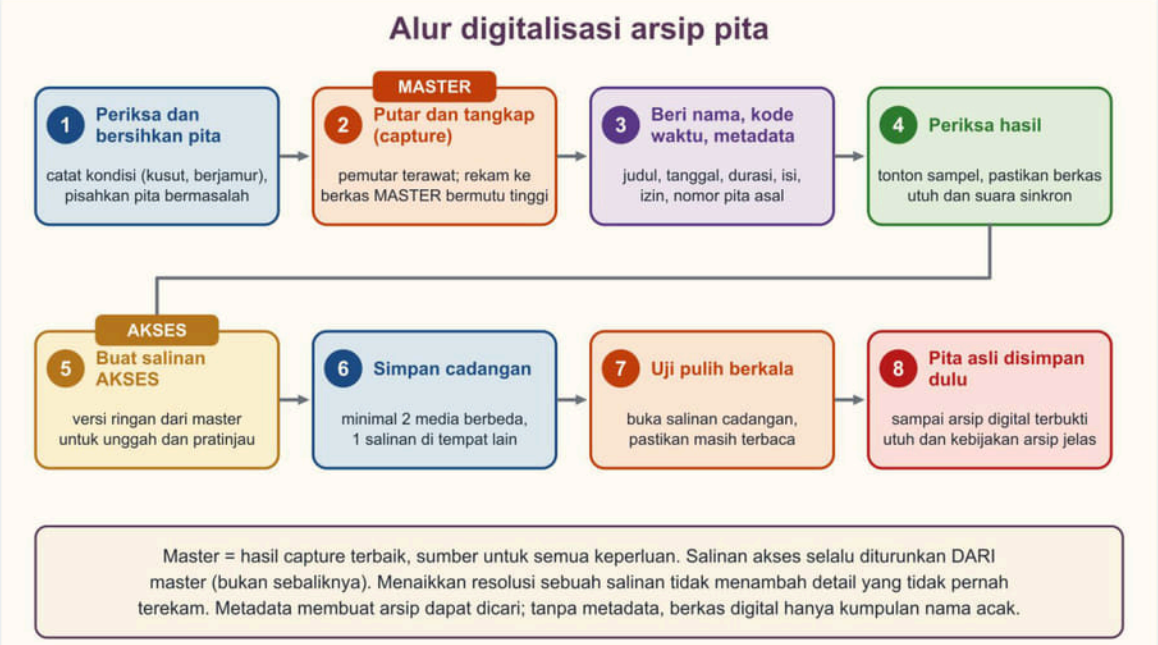
Audio juga ikut dihitung. Audio 48 kHz, 24 bit, dua saluran memiliki laju 48.000 × 24 × 2 = 2,304 Mbps, atau sekitar 1,04 GB per jam. Kecil dibanding video, tetapi tetap ada.

Dua catatan praktis. Pertama, **jangan mengisi disk sampai penuh**. Sebagai pedoman kasar, sisakan sekitar 20 persen ruang kosong, karena disk yang terlalu penuh melambat dan perlu tempat untuk berkas proyek. Kedua, **hitung semua salinan**: bila ada tiga salinan, kebutuhan penyimpanan menjadi tiga kali lipat.

> **Pengayaan.** Sistem pengoperasian tertentu menampilkan kapasitas dengan satuan biner: 1 GiB = 1.073.741.824 byte. Karena itu, kartu berlabel 256 GB tampak sebagai sekitar 238,42 GiB. Jumlah byte-nya sama; yang berbeda hanya cara menghitungnya. Karena itu, dalam rencana kapasitas sisakan ruang cadangan dan jangan memotong terlalu mepet.

7. Digitalisasi arsip pita

Pita lama tidak akan bertahan selamanya. Pita dapat berjamur, kusut, atau aus, dan mesin pemutar yang masih berfungsi makin langka. **Digitalisasi arsip** adalah memindahkan isi pita ke berkas digital sebelum pita rusak. Gambar 2.6 memperlihatkan alurnya.



Gambar 2.6 Alur digitalisasi arsip pita: dari pemeriksaan pita sampai cadangan, uji pulih, dan penyimpanan pita asli. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Berikut langkah-langkahnya beserta alasannya.

1. **Periksa dan bersihkan pita.** Catat kondisinya dan pisahkan pita yang rusak. Alasannya: pita berjamur dapat merusak mesin pemutar dan pita lain.
2. **Putar dan tangkap (capture) menjadi berkas master.** Gunakan pemutar yang terawat dan simpan hasilnya dengan mutu setinggi yang wajar. Alasannya: pita hanya bisa diputar dalam waktu nyata dan tiap pemutaran membebani pita, jadi sebaiknya hanya sekali dan hasilnya bagus.
3. **Beri nama, kode waktu, dan metadata.** Catat judul, tanggal, durasi, isi, nomor pita asal, dan keterangan izin. Alasannya: berkas tanpa metadata sulit dicari dan sulit dipertanggungjawabkan.
4. **Periksa hasil.** Tonton cuplikan, pastikan berkas utuh, gambar dan suara sinkron, dan durasinya sama dengan pita.
5. **Buat salinan akses.** Salinan ringan diturunkan **dari master** untuk pratinjau dan unggahan. Alasannya: master terlalu besar untuk dipakai sehari-hari, dan master harus dijaga tetap bersih.
6. **Simpan cadangan** pada sedikitnya dua media berbeda dan satu salinan di tempat lain.
7. **Uji pulih berkala.** Buka salinan cadangan dan pastikan masih terbaca.
8. **Simpan pita asli** sampai arsip digital terbukti utuh dan kebijakan arsip menetapkan nasib pita itu. Alasannya: bila digitalisasi gagal atau perlu diulang dengan peralatan lebih baik, pita asli masih ada.

Pembedaan **master** dan **akses** penting. Master adalah hasil capture bermutu terbaik dan menjadi sumber bagi semua keperluan. Salinan akses selalu dibuat dari master, bukan sebaliknya. Satu hal lagi: **menaikkan resolusi** rekaman lama tidak menambah detail yang tidak pernah terekam. Rekaman pita yang digitalisasi tetap memiliki detail pita, hanya berkas digitalnya lebih besar.

Dari sisi hukum dan etika, ingat bahwa **pemilik arsip belum tentu pemilik hak** atas isinya. Sebelum arsip lama diunggah, periksa izin dari pemegang hak atas musik, wawancara, dan gambar di dalamnya. Pembahasan hak cipta ada di sub bab 1.5.

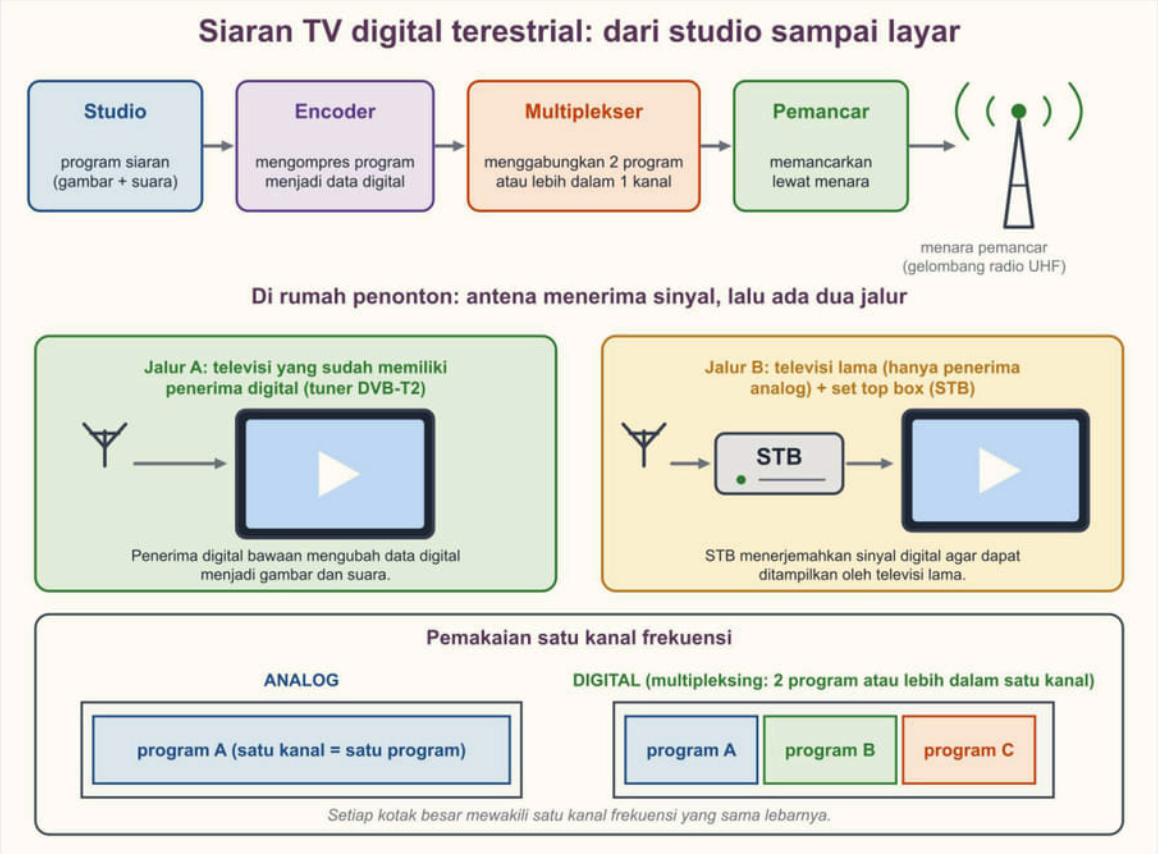
8. Dari siaran TV analog ke digital terestrial

Bagian terakhir membahas peralihan dari sisi **penonton**. Siaran televisi **terestrial** adalah siaran yang dipancarkan lewat gelombang radio dari menara di bumi dan diterima antena di rumah. Dahulu, setiap program menempati satu **kanal frekuensi** sendiri secara analog. Pada siaran **digital terestrial**, sinyalnya berupa data digital. Gambar 2.7 memperlihatkan rantai siarannya: program dari studio dikompres oleh *encoder*, beberapa program digabung oleh *multiplekser*, lalu dipancarkan oleh pemancar.

Penggabungan itu disebut **multipleksing**. Peraturan Pemerintah Nomor 46 Tahun 2021 tentang Pos, Telekomunikasi, dan Penyiaran menjelaskan layanan multipleksing sebagai layanan yang menggabungkan transmisi dua program siaran atau lebih melalui slot kapasitas multipleksing, untuk dipancarkan lewat media terestrial dan diterima dengan perangkat penerima siaran.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Akibatnya, satu kanal frekuensi dapat memuat beberapa program, sehingga **spektrum frekuensi radio** yang terbatas dipakai lebih efisien. Penjelasan peraturan yang sama menyebut pencegahan inefisiensi spektrum frekuensi radio sebagai salah satu hal mendasar dari kebijakan peralihan ini.



Gambar 2.7 Rantai siaran TV digital terestrial dari studio sampai penonton, dua jalur penerimaan, dan perbedaan pemakaian kanal pada analog dan digital. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Bagaimana dengan penonton? Ada dua jalur penerimaan.

- **Jalur A: televisi yang sudah punya penerima digital.** Televisi seperti ini memiliki *tuner* digital bawaan. Standar penyiaran televisi digital terestrial di Indonesia berbasis **DVB-T2** (*Digital Video Broadcasting, Terrestrial, Second Generation*); peraturan menteri tentang perangkat penerima televisi siaran digital menyebut standar itu.
- **Jalur B: televisi lama yang hanya menerima analog.** Televisi tabung lama tidak dapat menerjemahkan sinyal digital. Solusinya bukan membuang televisi, melainkan memasang **set top box (STB)**, yaitu alat penerima yang menerjemahkan sinyal digital menjadi gambar dan suara yang dapat ditampilkan televisi lama. Tanpa STB, televisi lama akan menampilkan layar berbintik atau tidak menampilkan siaran sama sekali.

Satu hal yang sering ditanyakan: apakah antena harus diganti? Umumnya, antena luar berfrekuensi UHF yang kondisinya baik masih dapat dipakai untuk menerima siaran digital terestrial, tetapi kualitas penerimaan tetap bergantung pada kekuatan sinyal di tempat itu. Siaran digital terestrial datang lewat antena, bukan lewat kuota internet.

Dasar aturan. Penghentian siaran televisi analog tercantum dalam kebijakan nasional.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Peraturan Pemerintah Nomor 46 Tahun 2021 menyebut batas penghentian siaran analog (*analog switch off*, disingkat ASO) paling lambat **2 November 2022**. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2021, yang mengubah peraturan menteri tentang penyelenggaraan penyiaran, mengatur bahwa penghentian dilakukan **bertahap menurut wilayah layanan siaran**, seluruhnya tidak melewati 2 November 2022 pukul 24.00 WIB, dengan tiga tahap yang paling lambat 30 April 2022, 25 Agustus 2022, dan 2 November 2022. Aturan itu juga mewajibkan lembaga penyiaran menyosialisasikan peralihan lewat siarannya, termasuk alat bantu penerimaan siaran digital (set top box). Kementerian yang dimaksud saat itu bernama Kementerian Komunikasi dan Informatika; kini namanya Kementerian Komunikasi dan Digital. Kamu tidak perlu menghafal nomor peraturannya. Yang diuji adalah penerapan: warga yang televisinya berhenti menampilkan siaran harus diberi saran yang tepat.

Peralihan ini juga mengubah **kerja produksi**. Siaran digital memungkinkan gambar dan suara yang lebih bersih, bebas dari "semut", dan beberapa program dalam satu kanal. Namun, penerimaan digital punya sifat berbeda dari analog: pada sinyal yang lemah, siaran analog tampak makin berbintik secara bertahap, sedangkan siaran digital cenderung tetap jernih sampai sinyal turun di bawah batas tertentu, lalu gambar pecah atau hilang. Itu sebabnya jangkauan dan kuat sinyal tetap harus diperiksa di lokasi.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Menghitung penyimpanan satu film pendek

Klub film SMK Bahari Nusantara (fiktif) akan menggarap film pendek *Lampu di Ujung Dermaga* (fiktif) selama **5 hari syuting** pada Februari 2027. Rata-rata tiap hari: **Kamera A** merekam **3 jam 40 menit** dengan laju data **150 Mbps**; **Kamera B** merekam **2 jam 15 menit** dengan laju **80 Mbps**; perekam audio terpisah merekam **3 jam 40 menit** pada **48 kHz, 24 bit, 2 saluran**. SOP klub: disk diisi **paling banyak 80 persen**, dan data disimpan dengan **aturan 3-2-1**. Berapa kapasitas minimal tiap disk, dan berapa total kapasitas penyimpanan yang harus disiapkan?

1. **Ubah waktu menjadi jam.** 3 jam 40 menit = 3 + 40/60 = 3,667 jam. 2 jam 15 menit = 2,25 jam. Alasannya: rumus laju data memakai satuan yang sama, dan semua hitungan dibuat dalam jam agar cocok dengan tabel GB per jam.
2. **Hitung tiap sumber per hari.** Kamera A: 150 Mbps = 67,5 GB per jam, jadi 3,667 × 67,5 = **247,5 GB**. Kamera B: 80 Mbps = 36 GB per jam, jadi 2,25 × 36 = **81 GB**. Audio: 2,304 Mbps = sekitar 1,037 GB per jam, jadi 3,667 × 1,037 = **3,80 GB**. Alasannya: tiap sumber punya laju data berbeda, jadi harus dihitung sendiri-sendiri.
3. **Jumlahkan per hari dan per film.** 247,5 + 81 + 3,80 = 332,30 GB per hari. Untuk 5 hari: 332,30 × 5 = **1.661,51 GB**, sekitar 1,66 TB. Alasannya: ini kebutuhan satu salinan lengkap.
4. **Terapkan batas isi 80 persen.** Kapasitas minimal tiap disk = 1.661,51 ÷ 0,8 = **2.076,89 GB**, sekitar 2,08 TB. Alasannya: bila diisi paling banyak 80 persen, kapasitas disk harus lebih besar dari data. Disk 2 TB tidak cukup karena 1,66 TB sudah mengisi sekitar 83 persen; sebaiknya dipilih disk **4 TB**.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

5. **Terapkan aturan 3-2-1.** Tiga salinan membutuhkan 3 × 1.661,51 = **4.984,52 GB**, sekitar 4,98 TB data. Dua salinan berada di dua jenis media berbeda (misalnya satu disk kerja dan satu disk cadangan), dan salinan ketiga disimpan di tempat lain. Alasannya: aturan 3-2-1 melindungi dari kegagalan satu media dan dari musibah di satu lokasi.

Jawaban: tiap disk minimal sekitar 2,08 TB (pilih 4 TB), dan seluruh rencana menyimpan sekitar 4,98 TB data pada tiga salinan.

Contoh 2 — Merencanakan digitalisasi arsip pita

Televisi komunitas Karang Kidul (fiktif) menyimpan **240 pita** rekaman acara warga, rata-rata **50 menit** per pita. Pada Mei 2027 arsip itu akan didigitalisasi. Tersedia **satu pemutar** yang bekerja efektif **6 jam per hari**. Master dibuat dengan laju **120 Mbps**, salinan akses dengan laju **8 Mbps** (laju yang sama dengan baris salinan proksi pada Gambar 2.5). Master disimpan dalam **dua salinan** pada dua media berbeda, satu di gedung lain, dan penyimpanan diisi paling banyak 80 persen. Berapa lama pekerjaan ini dan berapa kapasitas yang dibutuhkan?

1. **Hitung total durasi.** 240 × 50 menit = 12.000 menit = **200 jam**. Alasannya: capture berlangsung dalam waktu nyata, jadi lama pekerjaan sama dengan total durasi pita.
2. **Hitung lama kerja.** 200 jam ÷ 6 jam per hari = **33,3 hari kerja**, dibulatkan ke atas menjadi **34 hari kerja** dengan satu pemutar. Bila ada dua pemutar yang dapat dipakai bersamaan, 200 ÷ 12 = 16,7, dibulatkan menjadi **17 hari kerja**. Alasannya: pembulatan ke atas, sebab hari yang tersisa tetap harus dikerjakan.
3. **Hitung ukuran master.** 120 Mbps = 54 GB per jam, jadi 200 × 54 = **10.800 GB = 10,8 TB** untuk satu salinan. Dua salinan: **21,6 TB**. Alasannya: setiap salinan master memuat seluruh arsip.
4. **Hitung salinan akses.** 8 Mbps = 3,6 GB per jam, jadi 200 × 3,6 = **720 GB**. Alasannya: salinan akses hanya ada satu dan jauh lebih kecil.
5. **Jumlahkan dan beri ruang kosong.** 21,6 + 0,72 = **22,32 TB**. Dengan batas isi 80 persen: 22,32 ÷ 0,8 = **27,9 TB**. Alasannya: disk tidak boleh dibeli tepat sebesar data.
6. **Tambahkan langkah mutu.** Beri nama dan metadata tiap berkas, periksa tiap hasil capture, simpan pita asli sampai arsip terbukti utuh, dan periksa izin sebelum ada yang diunggah. Alasannya: perhitungan kapasitas hanya sebagian dari rencana.

Jawaban: sekitar 34 hari kerja dengan satu pemutar (17 hari dengan dua pemutar), dan kapasitas penyimpanan sekitar 27,9 TB.

Contoh 3 — Kartu memori, waktu salin, dan jebakan bit lawan byte

Seorang kameramen memakai **kartu memori 256 GB** untuk Kamera A (150 Mbps). Perangkat penyalinnya dapat menulis **90 MB/s**. Berapa lama rekaman yang dapat ditampung kartu, berapa lama menyalin kartu penuh, dan apa akibatnya bila ia keliru membaca "90 MB/s" sebagai "90 Mbps"?

1. **Lama rekam sampai kartu penuh.** Ubah kapasitas ke bit: 256 GB × 8 = 2.048 gigabit. Bagi dengan laju data 0,15 gigabit per detik: 13.653,3 detik, atau **3 jam 47 menit 33 detik**. Alasannya: laju data dalam bit, jadi kapasitas pun harus dalam bit.

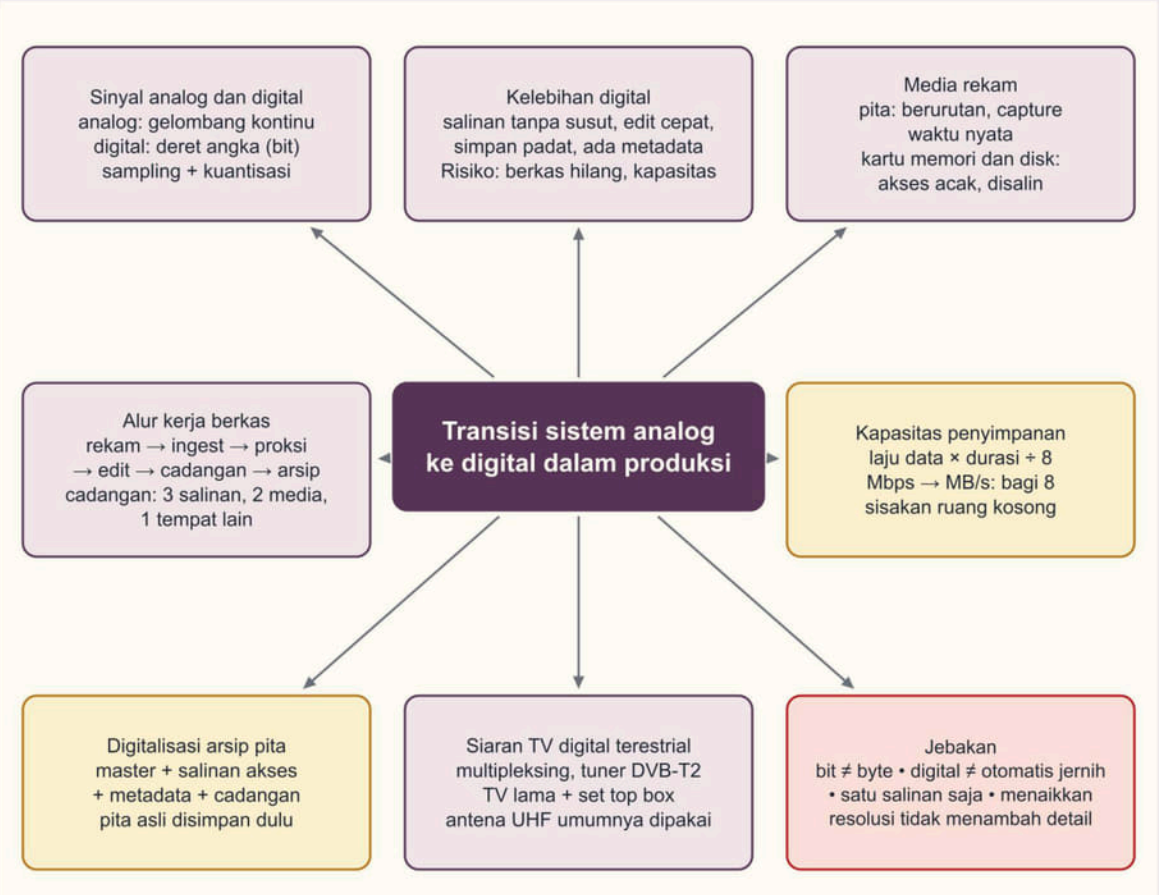
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. **Lama menyalin.** Kecepatan tulis sudah dalam byte per detik, jadi tidak perlu dikonversi: 256.000 MB ÷ 90 MB/s = 2.844,4 detik, atau sekitar **47,4 menit**. Per jam rekaman (67,5 GB), waktu salin sekitar 12,5 menit.
3. **Bila disalin ke dua disk.** Bila dilakukan berurutan, waktunya 2 × 47,4 = sekitar **94,8 menit**. Alasannya: kartu tidak boleh diformat sebelum kedua salinan terverifikasi, sehingga kameramen perlu **dua kartu bergantian**.
4. **Jebakan.** Bila 90 dibaca sebagai 90 Mbps, kecepatannya hanya 11,25 MB/s dan waktu salin terhitung 256 GB × 8 ÷ 90 Mbps = 22.756 detik, sekitar **6,3 jam**, delapan kali lebih lama dari yang sebenarnya. Perhitungan yang keliru ini bisa membuat rencana penyuntingan meleset. Alasannya: 8 bit = 1 byte, jadi 90 MB/s sama dengan 720 Mbps.
5. **Bandingkan dengan sehari syuting.** Kamera A pada Contoh 1 menghasilkan 247,5 GB sehari, atau 96,7 persen dari kartu 256 GB. Terlalu mepet, jadi sebaiknya tersedia kartu cadangan.

Jawaban: kartu penuh setelah sekitar 3 jam 47 menit rekaman; salin penuh sekitar 47,4 menit; salah membaca 90 MB/s sebagai Mbps membuat perkiraan menjadi sekitar 6,3 jam.

❖ PETA KONSEP

Gambar 2.8 merangkum hubungan antar-konsep dalam sub bab ini.



Gambar 2.8 Peta konsep transisi sistem analog ke digital dalam produksi. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Yang harus kamu ingat

- **Analog = gelombang kontinu; digital = deret angka (bit).** Digitalisasi memakai *sampling* (cuplik per detik) dan kuantisasi (jumlah tingkat = 2^{n}).
- **Kelebihan digital:** salinan tanpa susut, penyuntingan cepat, penyimpanan padat, metadata, distribusi mudah. **Risikonya:** kehilangan sekaligus, kapasitas, format usang. Digital tidak otomatis lebih jernih.
- **Pita:** akses berurutan, capture waktu nyata. **Kartu dan disk:** akses acak, disalin.
- **Alur berbasis berkas:** rekam, ingest, proksi, edit, cadangan dan arsip. Jangan memformat kartu sebelum semua salinan terverifikasi.
- **Cadangan 3-2-1:** tiga salinan, dua jenis media, satu di tempat lain.
- **Kapasitas = laju data (Mbps) × detik ÷ 8 ÷ 1.000 (GB).** Huruf kecil b = bit, huruf besar B = byte; sisakan ruang kosong.
- **Digitalisasi arsip pita:** master bermutu, salinan akses dari master, metadata, cadangan, pita asli disimpan dulu.
- **Siaran TV:** analog beralih ke digital terestrial dengan multipleksing; televisi lama membutuhkan set top box; standar penerimaan DVB-T2.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal tentang peralihan analog ke digital:

1. **Tentukan jenis soalnya.** Menghitung kapasitas atau waktu, membandingkan alur pita dan berkas, merencanakan arsip, atau memilih alat penerima siaran.
2. **Garis bawahi data dan batasan.** Laju data, durasi, jumlah salinan, batas isi disk, jam tayang, atau alat yang sudah dimiliki.
3. **Samakan satuan sebelum menghitung.** Bit dan byte, megabyte dan gigabyte, menit dan jam.
4. **Hitung langkah demi langkah dan tuliskan.** Satu kesalahan satuan merusak semua hasil.
5. **Periksa tujuan dan risiko.** Pilihan yang cepat tetapi tanpa cadangan, atau murah tetapi tanpa metadata, biasanya bukan jawaban terbaik.
6. **Cocokkan tiap opsi dengan semua syarat.** Pilihan yang memenuhi satu syarat tetapi melanggar syarat lain gugur.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Bit dan byte tertukar.** 90 MB/s tidak sama dengan 90 Mbps.
- **Hanya satu salinan.** Kapasitas besar tidak melindungi bila disk itu rusak.
- **Lupa menghitung semua salinan,** atau lupa menyisakan ruang kosong.
- **Digital dianggap otomatis jernih,** atau resolusi dinaikkan untuk "memperbaiki" rekaman lama.
- **Kartu memori diformat sebelum salinan diverifikasi.**
- **Pita asli dibuang** sebelum arsip digital terbukti utuh.
- **Televisi lama dianggap harus diganti,** padahal set top box sudah cukup, atau pencarian saluran ulang dianggap cukup padahal televisi tidak punya penerima digital.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa menghitung arsip 100 jam berlaju 120 Mbps dengan rumus 120 × 100 = 12.000 lalu menyimpulkan "12 TB". Ia lupa bahwa 120 Mbps adalah megabit, bukan megabyte, dan bahwa 100 jam harus diubah menjadi detik. Hitungan yang benar: 120 × 360.000 ÷ 8 ÷ 1.000 = 5.400 GB, atau 5,4 TB. Bila arsip itu juga dibuat dua salinan, kebutuhannya menjadi 10,8 TB.

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut meminta kamu menghitung kebutuhan penyimpanan dari sebuah tabel rencana rekaman, lalu memilih pengaturan penyimpanan yang memenuhi aturan kerja yang disebutkan. Bacalah dulu semua syarat dalam soal, lalu hitung total datanya, dan periksa tiap opsi terhadap seluruh syarat, bukan hanya terhadap satu angka. Perhatikan juga apa yang dikatakan soal tentang kartu memori.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

►. Produksi dokumenter "Tangan-Tangan Batik" memakai kamera digital yang merekam ke kartu memori, bukan ke pita seperti kamera lama sekolah. Rencana rekaman pada Juli 2027:

Hari	Lama rekaman	Data per jam
1	2 jam	45 GB
2	3 jam	45 GB
3	3 jam	45 GB

SOP produksi: setiap berkas harus punya dua salinan di dua hard disk terpisah sebelum kartu memori diformat untuk dipakai lagi esok harinya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Penyimpanan yang paling tepat disiapkan adalah ....

A. Satu hard disk 1 TB untuk menampung seluruh rekaman tiga hari
B. Dua hard disk berkapasitas masing-masing 320 GB untuk dua salinan
C. Dua hard disk berkapasitas masing-masing 500 GB untuk dua salinan
D. Satu hard disk 500 GB, dengan kartu memori sebagai salinan kedua
E. Tiga hard disk berkapasitas masing-masing 128 GB untuk dua salinan

Pembahasan **Kunci: C**

Konsep: Pada produksi digital berbasis berkas (tapeless), rekaman berupa data yang mudah hilang bila kartu rusak atau terformat. Karena itu data dicadangkan ke beberapa media terpisah sebelum kartu dipakai ulang, dan kapasitas penyimpanan dihitung dari total data.

Langkah:
1. Total lama rekaman = 2 + 3 + 3 = 8 jam.
2. Total data = 8 × 45 GB = 360 GB untuk satu salinan.
3. Dua salinan di dua hard disk terpisah → setiap hard disk minimal 360 GB → dua hard disk 500 GB memenuhi.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Jebakan: kapasitas 1 TB memang lebih dari 360 GB, tetapi hanya ada satu salinan; bila hard disk itu rusak, semua rekaman hilang.
• **B.** ✗ Jebakan: jumlah hard disk sudah dua, tetapi 320 GB lebih kecil dari 360 GB sehingga salinan tidak muat.
• **C.** ✓ Dua hard disk masing-masing 500 GB dapat menampung satu salinan lengkap 360 GB di setiap hard disk.
• **D.** ✗ Kartu memori diformat untuk dipakai lagi esok harinya, sehingga tidak dapat menjadi salinan kedua.
• **E.** ✗ Total kapasitas 384 GB hanya cukup untuk satu salinan 360 GB, bukan dua salinan.

Jawaban: C.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Tuliskan dulu tujuan arsip, batasan yang ada, dan hitungan yang diperlukan, baru pilih jawabannya.

1. Stasiun TV lokal Swara Muria memiliki 300 kaset pita rekaman acara budaya tahun 1990-an yang mulai berjamur. Pada Juni 2027 mereka akan mendigitalisasinya. Arsip itu akan dipakai untuk tiga hal: disimpan jangka panjang, diunggah ke kanal YouTube stasiun, dan dicari cepat oleh editor yang membutuhkan cuplikan tertentu. Pemutar kaset yang masih berfungsi hanya satu unit.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana digitalisasi yang paling tepat adalah ....

A. Memutar kaset lalu langsung mengunggahnya ke YouTube dalam resolusi rendah agar cepat selesai
B. Menaikkan resolusi setiap rekaman menjadi 4K agar setara dengan standar siaran masa kini
C. Menyimpan seluruh berkas di satu hard disk besar karena berkas digital tidak menurun mutunya
D. Menyimpan master bermutu tinggi di dua media, membuat salinan unggah, dan mencatat metadata
E. Membuang kaset asli setelah diputar sekali agar jamurnya tidak menular ke kaset yang lain

Kunci singkat: 1. D

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa salinan digital tidak mengalami susut generasi, tetapi seluruh rekaman tetap bisa hilang sekaligus?
- Bila diberi laju data dan durasi, dapatkah kamu menghitung ukuran berkasnya dan menjelaskan di mana letak jebakan bit dan byte?
- **Yang harus kuingat: analog = gelombang kontinu, digital = angka**; **salinan digital identik tetapi harus dicadangkan 3-2-1**; **kapasitas = laju data × waktu ÷ 8**; **arsip pita = master + akses + metadata + cadangan, pita asli disimpan dulu**; dan **televisi lama + set top box = siaran digital terestrial**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 2.1: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-2.1

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 2.2 · Platform OTT dan streaming

SMKBC-2.2

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu memahami **jenis platform OTT dan streaming** sebagai bagian dari perkembangan media. Di dunia kerja, produser dan tim distribusi harus memutuskan **lewat jalur apa** sebuah karya dipertontonkan: platform berlangganan, platform sewa, platform gratis beriklan, festival daring, atau gabungan. Mereka juga memilih **fitur** yang dibutuhkan penonton, dan **strategi rilis** yang sesuai dengan tujuan. Soalnya berbentuk **kasus**: sebuah rumah produksi punya tujuan dan batasan, penonton sasarannya punya kebiasaan dan keterbatasan, lalu kamu diminta memilih model, fitur, atau strategi yang paling tepat. Kadang pilihan disajikan dalam tabel.

Soal jenis ini jarang menanyakan istilah mentah. Yang diuji adalah kemampuan **mencocokkan**: tujuan produser dengan model bisnis, masalah penonton dengan fitur, dan sasaran pembicaraan dengan pola rilis. Karena itu sub bab ini menjelaskan cara kerja tiap konsep dan alasan di baliknya.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan arti OTT dan membedakannya dari siaran televisi terestrial;
- membedakan streaming dan unduh, serta siaran langsung dan tayangan sesuai permintaan;
- menjelaskan model SVOD, TVOD, AVOD, dan penayangan gratis, lengkap dengan sumber pemasukannya;
- menjelaskan cara kerja streaming adaptif dan membaca perilakunya dari grafik;
- memilih model, fitur, dan strategi rilis yang sesuai dengan tujuan produser dan keadaan penonton.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan nenekmu menonton televisi di rumah. Ia menunggu jam tayang acara kesukaannya, dan tidak bisa menontonnya lagi kalau terlewat. Sementara itu, kamu menonton film di ponsel kapan saja, bisa menjeda saat ada tamu, dan bisa mengulang adegan favorit. Perbedaan dua kebiasaan itu bukan soal layar. Perbedaannya ada pada **jalur** yang membawa gambar ke mata kita. Sub bab ini membahas jalur kedua: tayangan yang datang lewat internet.

1. Internet sebagai jalur distribusi: apa itu OTT

Dalam siaran televisi terestrial, stasiun memancarkan satu program ke udara, dan semua pesawat televisi di jangkauan pemancar menerima pancaran yang sama pada saat yang sama. Jadwalnya ditentukan stasiun.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

OTT adalah singkatan dari *over the top*. Secara umum, OTT adalah layanan yang menyampaikan konten, misalnya video, lewat **jaringan internet**, berada "di atas" jaringan milik operator telekomunikasi atau penyiar, tanpa antena penerima siaran. Penonton memakai perangkat seperti ponsel, komputer, atau televisi pintar yang terhubung ke internet. Perusahaan yang menjalankan layanan ini disebut **platform OTT** atau platform streaming.

Bagaimana video sampai ke penonton? Gambar 2.9 memperlihatkan urutannya. Pemilik konten, misalnya rumah produksi, menyerahkan karyanya kepada platform. Platform menyimpan karya itu di **server**, yaitu komputer yang menyimpan dan mengirim data. Karena penonton tersebar di mana-mana, platform memakai **jaringan pengantar** (*content delivery network* atau **CDN**), yaitu server yang tersebar dan ditempatkan dekat penonton agar data tidak menempuh jarak jauh. Data lalu mengalir lewat **penyedia akses internet** (seluler atau pita lebar rumah) ke perangkat penonton.



Gambar 2.9 Perbandingan jalur siaran terestrial dan jalur OTT lewat internet, dari pemilik konten sampai perangkat penonton. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Ada dua akibat penting. Pertama, **tiap penonton menerima aliran data sendiri**: ketika kamu menekan "putar", perangkatmu meminta video, dan platform mengirimnya khusus untukmu. Kedua, kualitas tontonan **bergantung pada koneksi penonton**. Koneksi yang naik-turun membuat video tersendat. Bagian ini penting karena banyak soal kasus berangkat dari penonton yang tinggal di daerah dengan sinyal lemah.

2. Streaming dan unduh, langsung dan sesuai permintaan

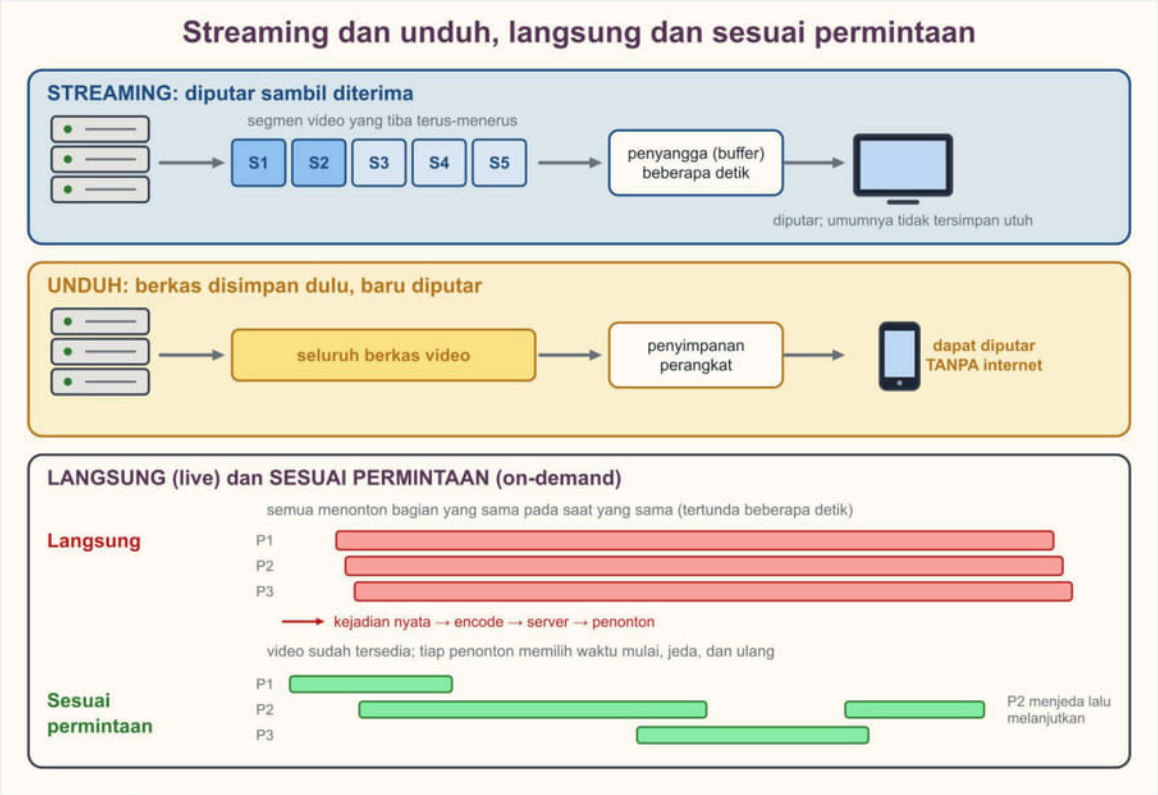
Ada dua pasangan istilah yang sering tertukar.

Streaming dan unduh. Pada **streaming**, video dikirim dalam potongan-potongan kecil yang disebut **segmen**. Perangkat memutar segmen yang sudah tiba sambil terus menerima segmen berikutnya. Segmen yang baru diterima ditampung sebentar di **penyangga** (*buffer*), yaitu ruang

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

penampung beberapa detik, supaya gambar tetap berjalan bila data terlambat sebentar. Umumnya, video tidak tersimpan utuh di perangkat. Pada **unduh** (*download*), seluruh berkas video diterima dan disimpan lebih dulu di perangkat, baru diputar. Akibatnya, video dapat diputar **tanpa internet**, tetapi penonton harus menunggu sampai berkas cukup terunduh, dan membutuhkan ruang penyimpanan.

Langsung dan sesuai permintaan. Pada **siaran langsung** (*live*), kejadian direkam, diubah menjadi data, dikirim lewat server, dan diterima penonton hampir bersamaan, dengan keterlambatan beberapa detik. Semua penonton menonton bagian yang sama pada saat yang sama. Pada tayangan **sesuai permintaan** (*on-demand*), video sudah tersedia di server. Tiap penonton memilih waktu mulai, menjeda, dan mengulang sesuka hati. Gambar 2.10 meringkas keduanya.



Gambar 2.10 Streaming melawan unduh, serta siaran langsung melawan tayangan sesuai permintaan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

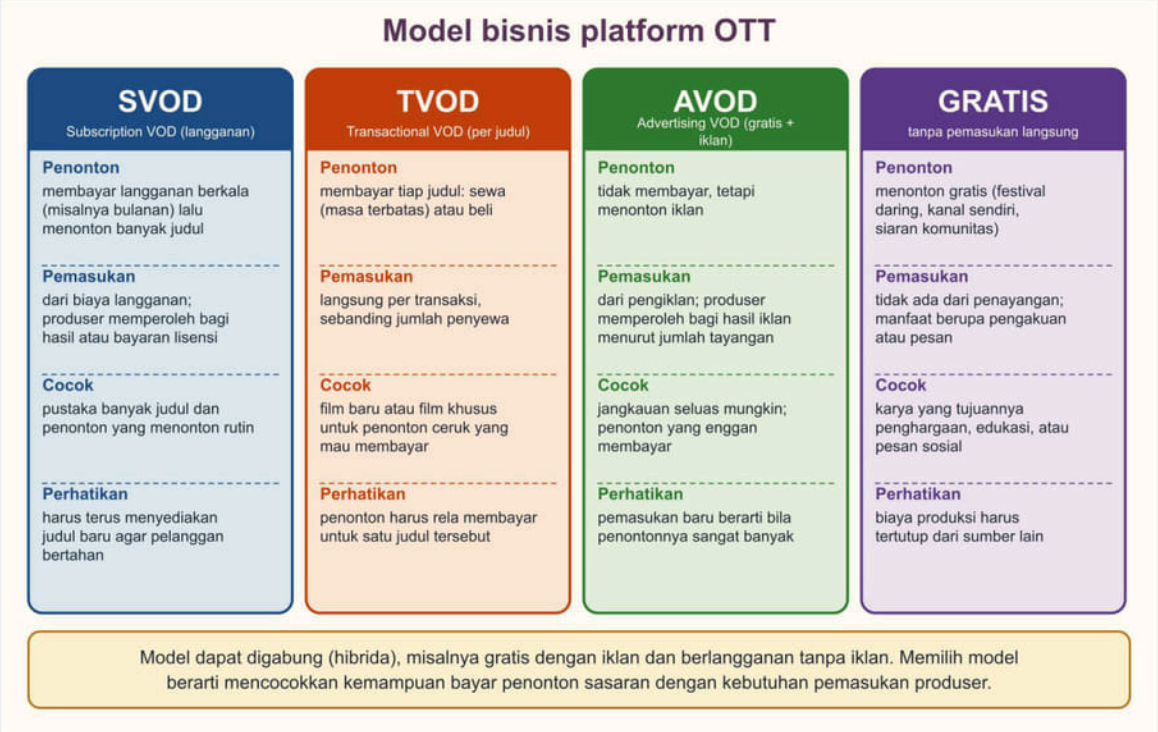
Dua hal sering dicampur. Streaming dan unduh adalah **cara berkas sampai ke perangkat**, sedangkan langsung dan sesuai permintaan adalah **cara tayangan dijadwalkan**. Tayangan sesuai permintaan bisa di-streaming atau diunduh. Siaran langsung umumnya hanya bisa di-streaming karena berkasnya belum selesai ada. Penayangan perdana serentak yang ingin ditonton bersama-sama juga tidak cocok dengan unduh, sebab tujuannya menonton pada saat yang sama.

3. Model bisnis: dari mana pemasukan berasal

Menayangkan video lewat internet butuh biaya: server, pengantaran data, pengelolaan, dan hak tayang. Karena itu platform memilih **model bisnis**, yaitu cara memperoleh pemasukan. Empat

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

model yang perlu kamu kenali ada di Gambar 2.11.



Gambar 2.11 Empat model bisnis: SVOD, TVOD, AVOD, dan penayangan gratis tanpa pemasukan langsung, beserta penonton, sumber pemasukan, kecocokan, dan hal yang perlu diperhatikan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **SVOD** (*subscription video on demand*) berarti **berlangganan**. Penonton membayar biaya berkala, misalnya tiap bulan, lalu bebas menonton banyak judul. Pemasukan platform datang dari langganan. Produser biasanya memperoleh bayaran lisensi atau bagi hasil. Model ini cocok untuk pustaka berisi banyak judul dengan penonton yang menonton rutin.
- **TVOD** (*transactional video on demand*) berarti **bayar per judul**. Penonton menyewa untuk masa terbatas atau membeli satu judul. Pemasukan produser langsung per transaksi, sebanding dengan jumlah penyewa. Model ini cocok untuk film tertentu yang punya penonton yang mau membayar untuk judul itu.
- **AVOD** (*advertising video on demand*) berarti **gratis dengan iklan**. Penonton tidak membayar, tetapi menonton iklan. Pemasukan datang dari pengiklan, dan produser memperoleh bagi hasil iklan menurut jumlah tayangan. Model ini cocok untuk jangkauan luas dan penonton yang enggan membayar. Pemasukannya baru berarti bila penontonnya sangat banyak.
- **Penayangan gratis tanpa pemasukan langsung**, misalnya festival daring atau kanal sendiri. Tujuannya biasanya pengakuan, penghargaan, edukasi, atau pesan sosial. Biaya produksi harus tertutup dari sumber lain, seperti dana hibah atau sponsor.

Model-model itu dapat **digabung** (hibrida): misalnya satu platform menyediakan paket gratis dengan iklan dan paket berbayar tanpa iklan. Perhatikan satu kesalahan umum: "gratis" **tidak sama** dengan "tanpa pemasukan". AVOD gratis bagi penonton, tetapi memberi pemasukan lewat iklan. Hitungan sederhananya di Contoh 1. Kata kunci yang sering muncul di soal adalah **CPM**

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(*cost per mille*), yaitu tarif iklan per seribu tayangan. Bila tarifnya Rp15.000 per seribu tayangan, satu tayangan iklan bernilai Rp15.

4. Streaming adaptif: kualitas yang menyesuaikan koneksi

Satu video bisa disimpan dalam beberapa versi kualitas yang disebut **tangga kualitas** (*bitrate ladder*). Makin tinggi kualitas, makin besar **laju data** yang dibutuhkan. Sebagai contoh dalam sub bab ini (data rekaan): 240p memerlukan 0,4 Mbps, 360p 0,8 Mbps, 480p 1,5 Mbps, 720p 3 Mbps, dan 1080p 5 Mbps. Angka di depan "p" menunjukkan tinggi gambar dalam piksel. Mbps adalah megabit per detik, satuan yang sama dengan sub bab 2.1.

Streaming adaptif (*adaptive bitrate streaming*) bekerja dengan cara berikut. Video dipotong menjadi segmen pendek, dan **tiap segmen disediakan dalam semua versi kualitas**. Pemutar di perangkat mengukur seberapa cepat data tiba, lalu **memilih versi kualitas untuk segmen berikutnya**. Bila internet cepat, pemutar memilih kualitas tinggi. Bila internet melambat, pemutar turun ke kualitas rendah. Hasilnya, gambar menjadi lebih buram sebentar, tetapi tidak berhenti.

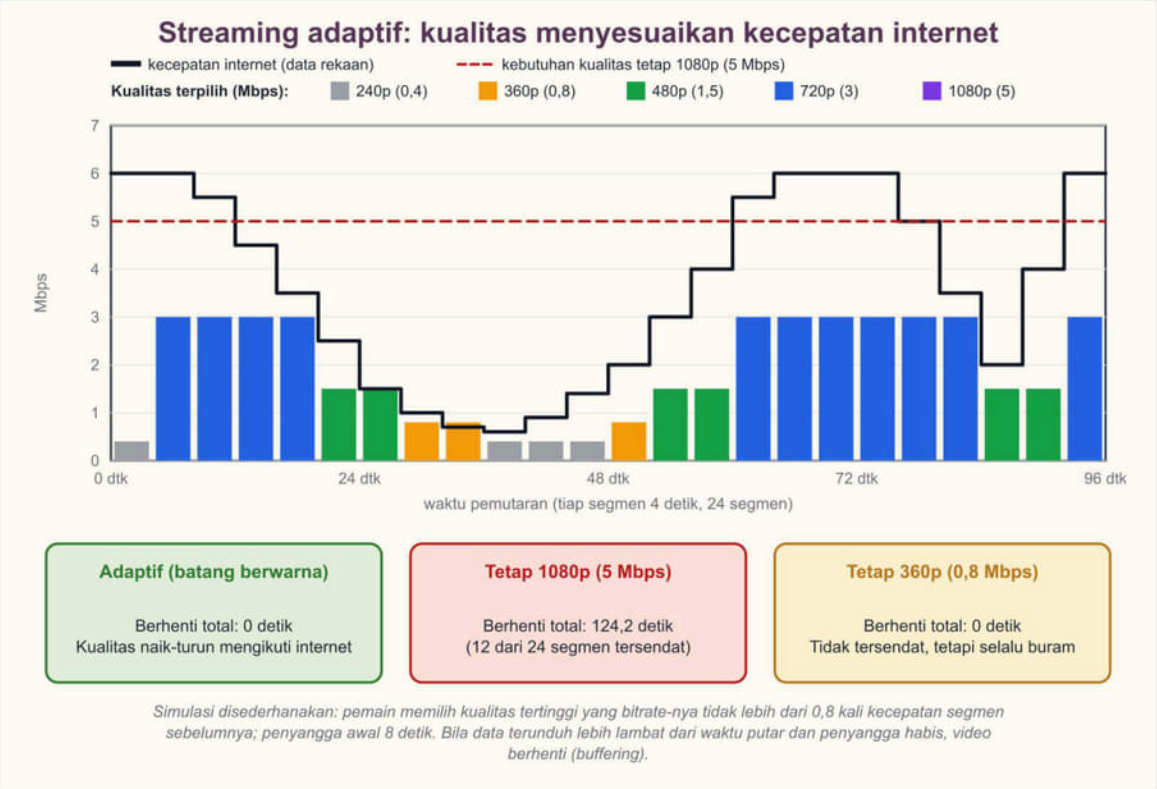
Mengapa ini penting? Video berhenti (*buffering*) ketika data tiba lebih lambat daripada kecepatan pemutaran, sehingga penyangga habis. Waktu yang dibutuhkan untuk mengunduh satu segmen dihitung dari:

waktu unduh segmen = laju data (Mbps) × lama segmen (detik) ÷ kecepatan internet (Mbps)

Bila waktu unduh lebih kecil daripada lama segmen, penyangga aman. Bila lebih besar, penyangga menyusut dan akhirnya habis.

Gambar 2.12 menampilkan simulasi sederhana. Video 96 detik terdiri dari 24 segmen yang masing-masing 4 detik. Garis hitam adalah kecepatan internet (data rekaan) yang turun lalu naik lagi. Batang berwarna adalah kualitas yang dipilih pemutar adaptif. Aturan simulasinya disederhanakan: pemutar memilih kualitas tertinggi yang laju datanya tidak lebih dari 0,8 kali kecepatan segmen sebelumnya. Hasilnya, pemutar adaptif tidak pernah berhenti: ia memakai 720p pada 11 segmen, 480p pada 6 segmen, 360p pada 3 segmen, dan 240p pada 4 segmen. Bila kualitas dikunci pada 1080p (5 Mbps), video berhenti total 124,2 detik pada 12 dari 24 segmen. Bila dikunci pada 360p, video tidak berhenti, tetapi gambarnya selalu buram.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 2.12 Simulasi streaming adaptif: kualitas terpilih terhadap kecepatan internet (data rekaan), dibanding kualitas tetap 1080p dan 360p. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Pengayaan. Salah satu protokol streaming adaptif yang terdokumentasi terbuka adalah HTTP Live Streaming (RFC 8216). Protokol itu memecah media menjadi segmen, mencatat urutannya dalam daftar putar, menyediakan beberapa varian laju data dari konten yang sama, dan membiarkan pemutar berpindah antarvarian mengikuti keadaan jaringan.

5. Fitur platform lain dan masalah yang dijawabnya

Selain streaming adaptif, platform menyediakan fitur lain. Tiap fitur menjawab **masalah tertentu**, dan inilah dasar memilih fitur di soal. Gambar 2.13 merangkumnya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Fitur platform: masalah yang dijawab dan batasnya

Fitur	Masalah yang dijawab	Catatan pemilihan
Streaming adaptif	Koneksi naik-turun saat menonton	Cocok untuk tontonan langsung atau serentak; kualitas turun otomatis
Unduh luring	Tidak ada atau terbatasnya internet saat menonton	Hanya untuk tayangan sesuai permintaan; unduh saat koneksi baik
Takarir dan pilihan bahasa audio	Penonton kurang dengar, bahasa berbeda, tempat bising	Memperluas jangkauan penonton
Profil anak dan kontrol orang tua	Tayangan tidak sesuai usia	Penting untuk platform keluarga
Penghemat data / pilih kualitas	Kuota seluler terbatas	Penonton memilih kualitas sendiri
Lanjut menonton antarperangkat	Berpindah dari ponsel ke televisi	Kenyamanan, bukan solusi koneksi

Cara memilih fitur: tuliskan masalah penonton atau produser, lalu pilih fitur yang menjawabnya paling langsung. Fitur yang menarik belum tentu menjawab masalah yang ada.

Gambar 2.13 Tabel fitur platform streaming: masalah yang dijawab dan catatan pemilihan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Unduh luring** menjawab masalah internet yang tidak ada atau terbatas **saat menonton**. Penonton mengunduh saat koneksi baik, lalu menonton di tempat tanpa sinyal. Fitur ini hanya cocok untuk tayangan sesuai permintaan, bukan siaran langsung. Satu hal yang sering salah: unduh **tidak menghemat kuota** bila diunduh lewat kuota yang sama, karena jumlah data tetap sama. Penghematannya ada bila unduhan dilakukan lewat koneksi yang murah atau gratis, misalnya jaringan sekolah.
- **Takarir** (*subtitle* atau teks di bagian bawah layar) dan **pilihan bahasa audio** membantu penonton yang kurang dengar, berbahasa lain, atau berada di tempat bising. Ini fitur **aksesibilitas**, yaitu fitur yang membuat tayangan dapat dinikmati lebih banyak orang.
- **Profil anak dan kontrol orang tua** membatasi tayangan agar sesuai usia.
- **Penghemat data atau pilihan kualitas** memungkinkan penonton memilih kualitas rendah ketika kuota terbatas.
- **Lanjut menonton antarperangkat** memberi kenyamanan berpindah perangkat. Fitur ini tidak memperbaiki koneksi.

6. Strategi rilis dan jalur distribusi

Strategi rilis adalah pengaturan kapan karya tersedia untuk ditonton. Untuk serial, ada dua pola utama.

- **Rilis sekaligus** (*binge release*): semua episode tersedia pada hari yang sama. Penonton dapat menonton maraton. Pembicaraan cenderung memuncak cepat, lalu mereda setelah serial habis ditonton.
- **Rilis berkala**: episode dirilis bertahap, misalnya satu episode tiap pekan. Pembicaraan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

berlangsung lebih lama dan penonton punya alasan kembali, tetapi kurang nyaman bagi yang ingin menonton sekaligus.

Gambar 2.14 membandingkan tiga pola untuk serial 6 episode. Pada rilis sekaligus, rentang dari episode pertama sampai terakhir adalah 0 hari. Pada 2 episode per pekan, rentangnya 14 hari. Pada 1 episode per pekan, rentangnya 35 hari. Tujuan yang berbeda menuntut pola yang berbeda. Bila tujuannya agar serial dibicarakan lama, rentang yang panjang lebih sesuai.

Jalur distribusi. Karya tidak harus langsung ke platform. Banyak produser memakai **festival** (daring atau luring) untuk memperoleh pengakuan, lalu melanjutkan ke jalur lain. Pembagian tahap berdasarkan jalur ini disebut **jendela rilis** (*release window*): urutan jalur dari yang paling eksklusif ke yang lebih luas, misalnya festival atau bioskop, lalu sewa atau beli, lalu langganan, lalu gratis beriklan. Urutan dan jarak waktunya umumnya bergantung pada kesepakatan, bukan aturan tetap.

Kesepakatan itu biasanya berbentuk **lisensi**, yaitu izin tayang dari pemilik karya kepada platform untuk masa dan wilayah tertentu. Bayarannya dapat berupa **lisensi tetap**, yaitu nilai yang sudah disepakati di muka tanpa bergantung pada jumlah penonton, atau bagi hasil. Ada dua jenis lisensi yang sering diperbandingkan. Pada **lisensi eksklusif**, hanya satu platform yang boleh menayangkan karya selama masa lisensi, sehingga karya tidak boleh tayang di tempat lain, termasuk di kanal milik produser sendiri. Pemasukannya pasti, tetapi jangkauannya terbatas pada penonton platform itu. Pada **lisensi noneksklusif**, beberapa platform boleh menayangkan karya yang sama pada waktu yang sama. Jangkauan lebih luas, tetapi tiap platform biasanya membayar lebih kecil. Cara memilihnya: bila tujuan utama produser adalah pemasukan yang pasti, lisensi eksklusif layak dipertimbangkan; bila tujuannya jangkauan seluas mungkin dan pemasukan yang lebih kecil dapat diterima, lisensi noneksklusif lebih sesuai. Bandingkan juga jumlahnya: empat lisensi noneksklusif masing-masing Rp2.500.000 berjumlah Rp10.000.000, masih lebih kecil Rp2.000.000 daripada satu lisensi eksklusif Rp12.000.000, tetapi karya itu dapat dilihat di empat tempat sekaligus. Satu hal yang perlu kamu perhatikan: festival dan platform kadang punya **ketentuan sendiri** tentang karya yang sudah tayang di tempat lain, jadi ketentuan itu dibaca sebelum memutuskan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



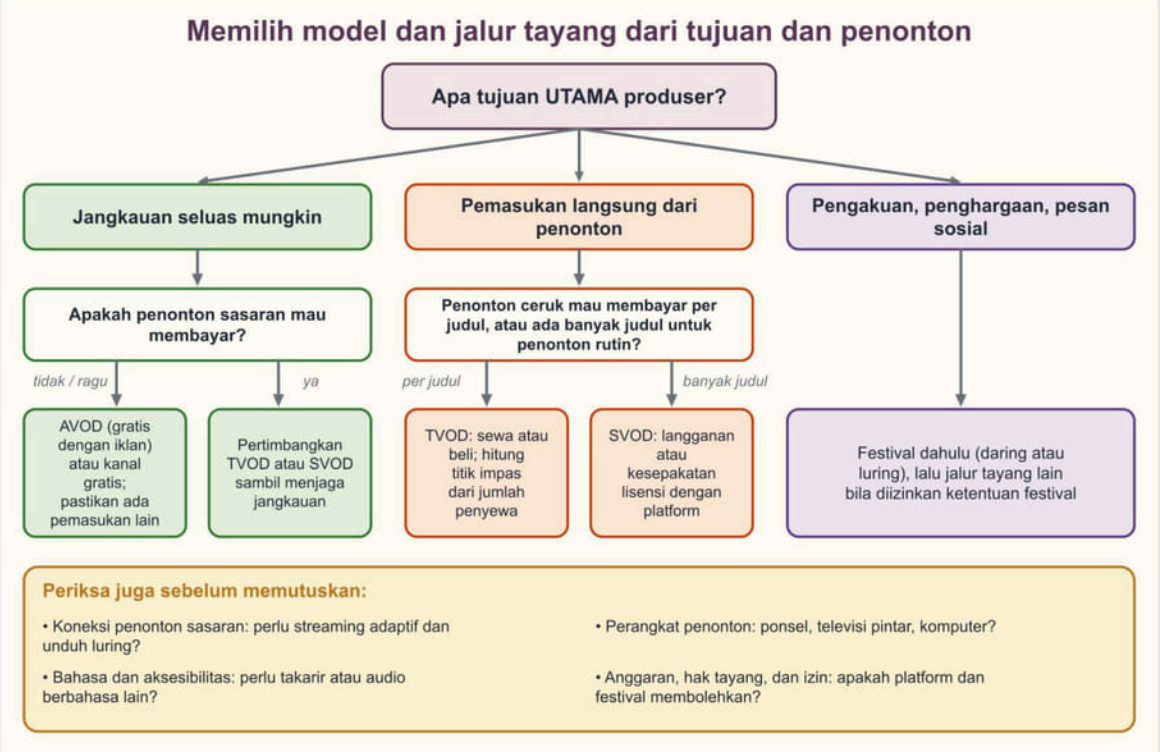
Gambar 2.14 Strategi rilis serial 6 episode dengan tiga pola, perbandingan rilis sekaligus dan berkala, serta contoh jendela rilis. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

7. Memilih berdasarkan tujuan dan penonton

Memilih model, fitur, dan strategi bukan soal selera atau "platform paling besar". Pilihan dibuat dengan menjawab pertanyaan berurutan, seperti pada Gambar 2.15.

1. **Apa tujuan utama produser?** Jangkauan seluas mungkin, pemasukan langsung dari penonton, atau pengakuan dan pesan sosial. Alasannya: tiap tujuan mengarah ke jalur berbeda.
2. **Apakah penonton sasaran mau dan mampu membayar?** Bila tidak, AVOD atau jalur gratis lebih cocok. Bila ya, TVOD atau SVOD layak dipertimbangkan.
3. **Berapa besar pemasukan yang dibutuhkan, dan dari berapa penonton?** Hitung titik impas. Alasannya: model dengan tarif per penonton kecil membutuhkan penonton yang jauh lebih banyak.
4. **Bagaimana keadaan koneksi dan perangkat penonton?** Koneksi lemah berarti streaming adaptif, kualitas rendah, atau unduh luring.
5. **Adakah kebutuhan bahasa atau aksesibilitas?** Bila ada, takarir atau audio berbahasa lain perlu disediakan.
6. **Periksa batasan:** anggaran, hak tayang, izin, dan ketentuan festival atau platform.



Gambar 2.15 Pohon keputusan memilih model dan jalur tayang berdasarkan tujuan produser dan keadaan penonton. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▣ CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Memilih model untuk dokumenter ceruk

Rumah produksi Garam Utara (fiktif) menyelesaikan dokumenter berdurasi 45 menit, *Jejak Garam di Pantai Utara* (fiktif), dengan biaya Rp24.000.000 yang ingin kembali dalam setahun. Sasaran penontonnya komunitas pencinta budaya pesisir. Pengelola memperkirakan sekitar **6.000 orang** (data rekaan) berminat dan sekitar **30 persen** di antaranya bersedia membayar untuk menonton. Tersedia dua pilihan:

- **TVOD:** sewa Rp20.000 per penyewaan, 70 persen untuk produser;
- **AVOD:** gratis dengan 2 iklan tiap tontonan, tarif Rp15.000 per seribu tayangan iklan, 55 persen untuk produser.

Mana yang lebih tepat?

1. **Hitung pemasukan produser per satuan.** TVOD: 70 persen × Rp20.000 = **Rp14.000 per penyewa**. AVOD: satu tayangan iklan bernilai Rp15.000 ÷ 1.000 = Rp15; dua iklan per tontonan = Rp30; 55 persen untuk produser = **Rp16,50 per tontonan**. Alasannya: dua model membayar dengan cara berbeda, sehingga harus disamakan dulu per satuan.
2. **Hitung titik impas.** TVOD: Rp24.000.000 ÷ Rp14.000 = 1.714,3, dibulatkan ke atas menjadi **1.715 penyewa**. AVOD: Rp24.000.000 ÷ Rp16,50 = 1.454.545,5, dibulatkan ke atas menjadi **1.454.546 tontonan**. Alasannya: titik impas menunjukkan berapa banyak penonton yang dibutuhkan agar biaya produksi kembali.
3. **Bandingkan dengan penonton yang tersedia.** Penonton yang mau membayar: 30 persen × 6.000 = **1.800 penyewa**, yang menghasilkan 1.800 × Rp14.000 = **Rp25.200.000**, sedikit di atas biaya. Dengan AVOD, seandainya seluruh 6.000 orang menonton, pemasukan hanya 6.000 × Rp16,50 = **Rp99.000**. Titik impas AVOD sekitar 848 kali titik impas TVOD. Alasannya: ceruk kecil yang mau membayar cocok dengan model yang menarik bayaran per orang, bukan model yang butuh jutaan penonton.
4. **Periksa keberatan.** Estimasi 30 persen adalah perkiraan, jadi hasilnya sedikit di atas impas dan rentan meleset. Produser dapat menaikkan peluang lewat kerja sama penayangan khusus komunitas. Alasannya: keputusan yang sehat memakai hitungan sekaligus memeriksa asumsinya.

Jawaban: TVOD (sewa). Titik impasnya 1.715 penyewa dan perkiraan penonton yang mau membayar sebanyak 1.800, sedangkan AVOD membutuhkan sekitar 1,45 juta tontonan, jauh melampaui ceruk 6.000 orang.

Contoh 2 — Memilih fitur untuk penonton dengan koneksi lemah

Sebuah platform pendidikan daring (fiktif) menayangkan **12 video pelajaran**, masing-masing **45 menit** dan bersifat sesuai permintaan. Siswa di desa pegunungan memiliki sinyal seluler rumah sekitar **1,5 Mbps** yang naik-turun pada malam hari (data rekaan). Sekolah memiliki jaringan nirkabel dengan kecepatan sekitar **10 Mbps** pada siang hari. Fitur apa yang paling tepat, dan berapa data serta waktu yang dibutuhkan?

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. **Tentukan sifat tayangan.** Sesuai permintaan, bukan langsung. Alasannya: tayangan sesuai permintaan dapat diunduh, sedangkan siaran langsung tidak.
2. **Tentukan masalahnya.** Koneksi rumah lemah dan tidak stabil; koneksi sekolah baik. Alasannya: masalah ada pada tempat dan waktu menonton, bukan pada ketersediaan video.
3. **Hitung ukuran per video.** 360p = 0,8 Mbps: 0,8 × 2.700 detik ÷ 8 = **270 MB**. 720p = 3 Mbps: 3 × 2.700 ÷ 8 = **1.012,5 MB**. Alasannya: ukuran menentukan lama unduh dan besarnya penyimpanan.
4. **Hitung waktu unduh di sekolah (10 Mbps).** 360p: 270 MB × 8 ÷ 10 = **216 detik (3,6 menit)** per video, jadi 12 video = **43,2 menit** dan total data 3,24 GB. 720p: 1.012,5 × 8 ÷ 10 = 810 detik (13,5 menit) per video, jadi 12 video = **162 menit** dan total data 12,15 GB. Alasannya: jam sekolah terbatas, sehingga kualitas rendah lebih realistis.
5. **Periksa kualitas yang aman di rumah.** Dengan aturan 0,8 kali kecepatan, 0,8 × 1,5 = 1,2 Mbps, kualitas yang aman hanya 360p (0,8 Mbps). Karena sinyal malam hari naik-turun, streaming tetap berisiko tersendat. Alasannya: unduhan di sekolah membuat tontonan di rumah tidak bergantung pada sinyal.
6. **Waspadai jebakan kuota.** Unduh tidak mengurangi jumlah data; 12 video 360p tetap 3,24 GB. Keuntungannya adalah data diambil lewat jaringan sekolah yang gratis atau murah dan pada saat koneksi baik.

Jawaban: **unduh luring** pada kualitas sekitar 360p di sekolah, dengan streaming adaptif sebagai cadangan. Data sekitar 3,24 GB dan waktu unduh sekitar 43 menit untuk 12 video.

Contoh 3 — Membaca perilaku streaming adaptif dari grafik

Perhatikan Gambar 2.12. Pada segmen ke-10 (detik ke-36 sampai ke-40), kecepatan internet turun menjadi 0,6 Mbps. Mengapa pemutar adaptif tidak berhenti pada segmen itu, sedangkan pemutar yang dikunci pada 1080p berhenti?

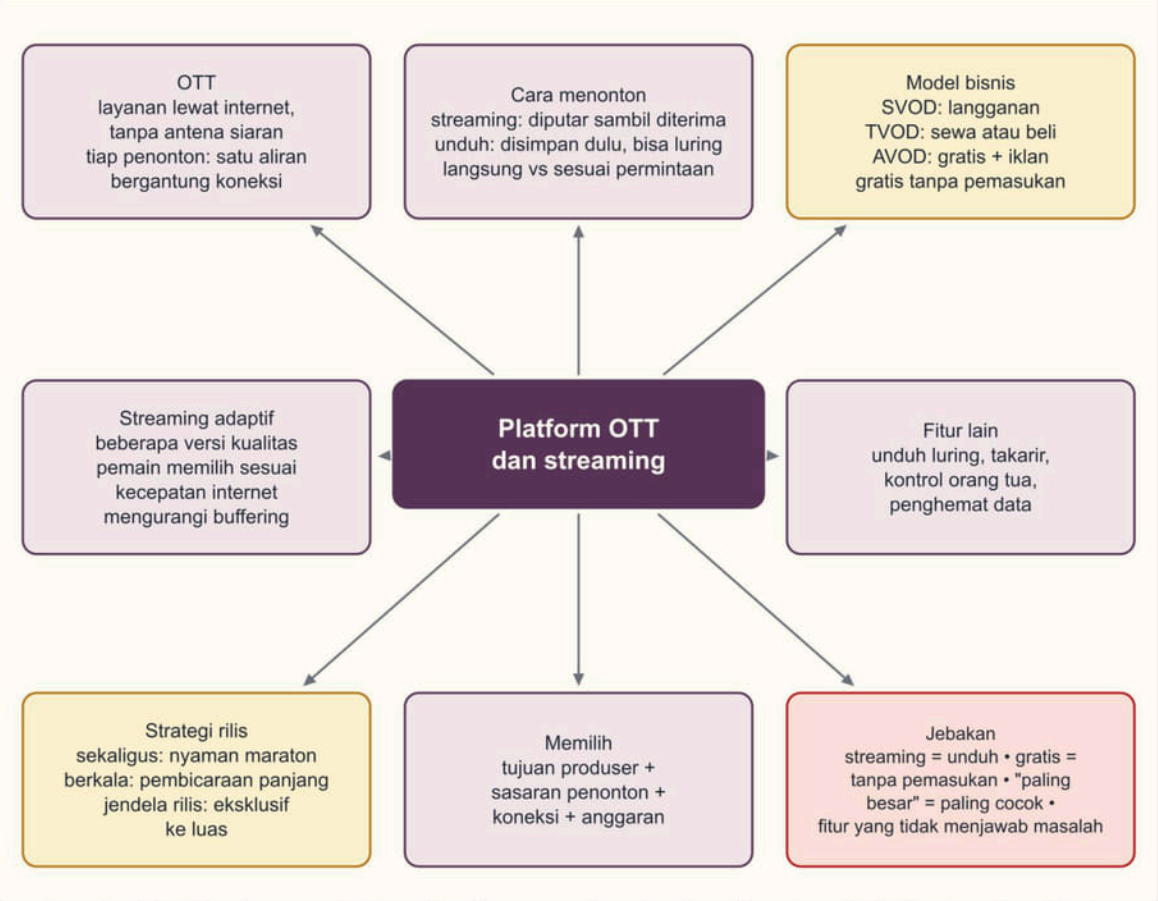
1. **Cari kualitas yang dipilih pemutar adaptif.** Pemutar memakai kecepatan segmen sebelumnya, yaitu 0,7 Mbps. Ambil 0,8 kali: 0,8 × 0,7 = 0,56 Mbps. Kualitas tertinggi yang laju datanya tidak lebih dari 0,56 Mbps adalah **240p (0,4 Mbps)**. Alasannya: aturan simulasi memberi margin aman 20 persen.
2. **Hitung waktu unduh segmen 240p.** 0,4 × 4 ÷ 0,6 = **2,67 detik**, lebih kecil daripada lama segmen 4 detik. Alasannya: unduh yang lebih cepat daripada waktu putar membuat penyangga tidak menyusut.
3. **Hitung waktu unduh bila dikunci 1080p.** 5 × 4 ÷ 0,6 = **33,3 detik** untuk satu segmen 4 detik. Itu jauh lebih lama daripada waktu putar, dan penyangga yang paling banyak 16 detik pun habis. Alasannya: setiap segmen 4 detik membutuhkan 33 detik untuk tiba, sehingga video harus berhenti menunggu. Pada simulasi, segmen ini menyebabkan henti sekitar 29,3 detik.
4. **Tarik kesimpulan.** Pemutar adaptif menukar kualitas dengan kelancaran, sehingga video terus berjalan walaupun buram. Kualitas tetap tinggi menuntut internet yang selalu cukup.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jawaban: pemutar adaptif memilih 240p sehingga waktu unduh segmen (2,67 detik) lebih singkat daripada waktu putarnya (4 detik); pada 1080p waktu unduhnya 33,3 detik sehingga video berhenti.

❖ PETA KONSEP

Gambar 2.16 merangkum hubungan antar-konsep dalam sub bab ini.



Gambar 2.16 Peta konsep platform OTT dan streaming. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **OTT = layanan lewat internet, tanpa antena siaran.** Tiap penonton menerima aliran sendiri, dan kualitas bergantung pada koneksi.
- **Streaming diputar sambil diterima; unduh disimpan dulu** dan bisa diputar tanpa internet. **Langsung** = serentak; **sesuai permintaan** = dipilih penonton.
- **SVOD** langganan; **TVOD** sewa atau beli per judul; **AVOD** gratis dengan iklan; penayangan gratis tanpa pemasukan langsung. Gratis bagi penonton tidak berarti tanpa pemasukan.
- **Streaming adaptif:** beberapa versi kualitas, pemutar memilih sesuai kecepatan internet, sehingga mengurangi buffering. Waktu unduh segmen = laju data × lama segmen ÷ kecepatan.
- **Fitur dipilih dari masalahnya:** unduh luring untuk koneksi lemah (sesuai permintaan),

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

takarir untuk aksesibilitas, kontrol orang tua untuk usia.

- **Rilis sekaligus** nyaman untuk maraton; **rilis berkala** memperpanjang pembicaraan. **Jendela rilis** = urutan jalur dari eksklusif ke luas.
- **Memilih:** tujuan produser, kemampuan bayar penonton, titik impas, koneksi, dan batasan.

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal tentang platform OTT dan streaming:

1. **Tulis tujuan produser dan keadaan penonton.** Jangkauan, pemasukan, atau pengakuan; penonton mampu bayar atau tidak; koneksi baik atau lemah.
2. **Garis bawahi syarat yang dinyatakan,** misalnya "penonton tidak membayar", "tetap ada pemasukan", "serentak", atau "tanpa internet".
3. **Cocokkan tiap pilihan dengan SEMUA syarat.** Pilihan yang memenuhi satu syarat tetapi melanggar yang lain gugur.
4. **Bila ada angka, hitung dulu** (titik impas, ukuran berkas, waktu unduh), dengan satuan yang sama.
5. **Periksa jenis tayangan** (langsung atau sesuai permintaan) sebelum memilih unduh.
6. **Bandingkan dengan tabel** bila soal menyajikan tabel: baca kolom model, penonton, dan pemasukan secara berurutan.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Streaming disamakan dengan unduh,** atau unduh dipilih untuk penayangan serentak.
- **"Gratis" dianggap tanpa pemasukan,** padahal AVOD memberi pemasukan lewat iklan.
- **Platform dipilih karena "paling besar"** atau karena harga paling murah, bukan karena cocok dengan tujuan dan penonton.
- **Kualitas tertinggi dianggap paling baik,** padahal pada koneksi lemah justru membuat video berhenti.
- **Unduh dianggap menghemat kuota** meski diunduh lewat kuota yang sama.
- **Fitur menarik yang tidak menjawab masalah,** misalnya menambah kualitas 4K untuk penonton dengan sinyal lemah.
- **Satu syarat diabaikan,** misalnya memilih opsi gratis yang tidak memberi pemasukan sama sekali.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa membaca bahwa film pendek sebuah sanggar akan ditayangkan gratis di kanal sanggar itu dan ditonton ribuan orang. Ia menyimpulkan bahwa sanggar akan kebanjiran uang. Padahal "gratis" bagi penonton hanya menjawab satu pertanyaan, yaitu siapa yang membayar penonton. Pertanyaan berikutnya, dari mana pemasukan produser, belum terjawab: bila tidak ada iklan, sponsor, atau bagi hasil, ribuan penonton tidak menghasilkan pemasukan sama sekali.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut menyajikan sebuah tabel berisi beberapa platform dengan model bisnis, cara penonton membayar, dan pemasukan produser, lalu meminta kamu memilih satu platform. Cara membedahnya: tulis dulu dua atau lebih syarat yang dinyatakan soal, lalu periksa tiap baris tabel terhadap semua syarat itu, bukan hanya terhadap satu kolom. Perhatikan juga kolom yang menyebut apakah dan dari mana produser memperoleh pemasukan.

►. Rumah produksi Benih Kreatif menawarkan film dokumenter "Petani Muda" ke beberapa platform pada Juli 2027.

Platform	Model	Penonton	Pemasukan produser
P	SVOD	langganan Rp55.000/bulan	bagi hasil pelanggan
Q	TVOD	sewa Rp15.000/film	per penyewaan
R	AVOD	gratis dengan iklan	bagi hasil iklan
S	festival daring	gratis selama 3 hari	tidak ada

Produser ingin film ditonton sebanyak mungkin pelajar yang umumnya tidak berlangganan atau menyewa film, tetapi tetap memperoleh pemasukan untuk produksi berikutnya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Platform yang paling tepat dipilih adalah ....

A. Platform P, karena pelanggannya membayar rutin setiap bulan
B. Platform R, karena gratis bagi penonton dan berpemasukan iklan
C. Platform Q, karena harga sewanya lebih murah daripada langganan
D. Platform S, karena penonton dapat menontonnya secara gratis
E. Platform P dan Q, karena keduanya memberi pemasukan langsung

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pembahasan **Kunci: B**

Konsep: Model bisnis OTT: SVOD (langganan), TVOD (bayar per judul/sewa), AVOD (gratis, dibiayai iklan). Pemilihan model disesuaikan dengan kemampuan bayar penonton sasaran dan kebutuhan pemasukan produser.

Langkah:

1. Syarat 1: pelajar tidak berlangganan/menyewa → penonton tidak membayar (R atau S).
2. Syarat 2: produser tetap memperoleh pemasukan → S gugur.
3. Pilihan yang memenuhi keduanya: R (AVOD).

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Pemasukan rutin, tetapi pelajar yang tidak berlangganan tidak dapat menonton.
- **B.** ✓ Penonton tidak membayar, dan produser memperoleh bagi hasil iklan.
- **C.** ✗ Jebakan: lebih murah, tetapi pelajar tetap harus membayar sehingga jangkauannya terbatas.
- **D.** ✗ Jebakan: gratis bagi penonton, tetapi produser tidak memperoleh pemasukan dan waktunya hanya 3 hari.
- **E.** ✗ Keduanya mewajibkan penonton membayar, bertentangan dengan sasaran pelajar.

Jawaban: B.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Tuliskan dulu tujuan produser, syarat, dan fitur yang menjawab masalahnya, baru pilih jawabannya.

1. Rumah produksi Lontar Pictures menayangkan perdana film "Pulang ke Rote" di platform OTT miliknya pada Desember 2026. Banyak calon penonton tinggal di daerah dengan sinyal internet yang naik-turun. Penayangan perdana dibuat serentak pukul 19.00 dengan kolom obrolan langsung, sehingga penonton diharapkan menonton saat itu juga, bukan mengunduhnya lebih dahulu. Tim teknis harus memilih satu fitur utama.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Fitur yang paling tepat dipilih adalah ....

A. Hanya menyediakan versi 4K agar kualitas gambar di semua perangkat terbaik
B. Fitur unduh agar penonton dapat menonton film itu tanpa koneksi internet
C. Menayangkan film di televisi terestrial pada jam yang sama dengan platform
D. Memperpanjang waktu memuat awal menjadi lima menit sebelum film diputar
E. Adaptive streaming, kualitas video menyesuaikan kecepatan internet

Kunci singkat: 1. E

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa unduh tidak cocok untuk penayangan perdana serentak, tetapi cocok untuk siswa yang menonton video pelajaran di desa tanpa sinyal?
- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa model gratis dengan iklan tetap memberi pemasukan, dan kapan model itu sulit mencapai titik impas?
- **Yang harus kuingat: OTT = lewat internet, tiap penonton satu aliran**; **streaming diputar sambil diterima, unduh disimpan dulu**; **SVOD langganan, TVOD per judul, AVOD gratis beriklan**; **streaming adaptif memilih kualitas menurut kecepatan internet**; dan **pilih model dan fitur dari tujuan produser dan masalah penonton**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 2.2: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-2.2

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 2.3 · Aturan penyiaran KPI dan Pedoman Perilaku Penyiaran

SMKBC-2.3

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu memahami **regulasi dan hukum** di bidang penyiaran, yaitu **aturan penyiaran yang dibuat Komisi Penyiaran Indonesia (KPI)**. Soalnya hampir selalu berupa **kasus kerja**. Sebuah stasiun televisi lokal punya bahan berita, jadwal tayang, atau acara siaran langsung yang bermasalah, lalu kamu diminta **memutuskan tindakan yang tepat**: bagian mana yang disunting, program mana yang dipindah jamnya, atau langkah apa yang harus diambil produser. Bentuknya pilihan ganda, pilihan ganda kompleks (jawaban benar lebih dari satu), dan pernyataan benar atau salah. Kompetensi yang diukur bergerak dari **memahami** istilah dan aturan sampai **menerapkan dan menalar** aturan itu pada kasus yang belum pernah kamu lihat.

Perhatikan bahwa soal tidak menanyakan nomor pasal. Yang ditanyakan adalah **isi aturan dan alasannya**: mengapa wajah anak disamarkan, mengapa ralat harus setara dengan berita yang keliru, mengapa program dewasa tidak boleh tayang sore hari. Karena itu, sub bab ini menjelaskan aturan beserta alasannya. Nomor pasal ikut disebut supaya kamu bisa mengeceknya sendiri di teks resmi, tetapi kamu tidak perlu menghafalnya.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan peran KPI, perbedaan Pedoman Perilaku Penyiaran (P3) dengan Standar Program Siaran (SPS), dan empat jenis lembaga penyiaran;
- menentukan klasifikasi program siaran (P, A, R, SU, D) dan jam siar yang sesuai, serta menyusun ulang jadwal yang melanggar;
- menerapkan aturan siaran jurnalistik: melindungi identitas anak dan korban, tidak mengeksploitasi duka, menjaga akurasi, serta melakukan ralat dan melayani hak jawab;
- memilih tindakan penyuntingan (samarkan, bisukan, potong dan ganti) yang benar-benar menghilangkan pelanggaran;
- menjelaskan cara mencegah pelanggaran pada siaran langsung dan memeriksa bahan sebelum tayang.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan kamu magang di bagian pemeriksaan program stasiun televisi lokal **TV Kota Langit** (fiktif). Menjelang pukul enam sore, seorang editor menyodorkan paket berita: ada video amatir dari warga, ada wawancara dengan seorang anak, dan ada gambar yang membuat perutmu mulas. Produser bertanya, "Boleh tayang atau tidak?" Kalau jawabannya hanya "rasanya kurang

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

pantas", kamu tidak akan dipercaya. Dunia penyiaran punya jawaban yang lebih pasti, yaitu aturan yang ditulis, dengan alasan yang bisa dijelaskan. Aturan itulah isi sub bab ini.

1. Penyiaran, lembaga penyiaran, dan KPI

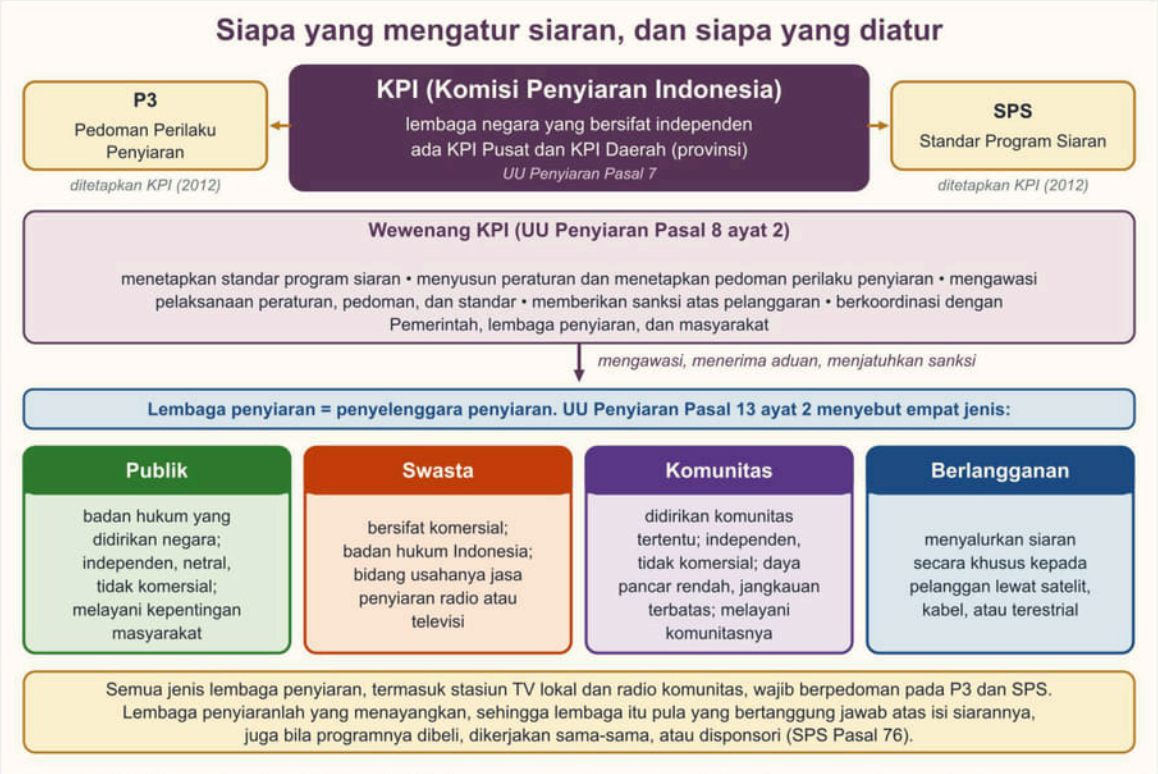
Penyiaran adalah kegiatan memancarluaskan siaran lewat sarana pemancaran atau sarana transmisi, di darat, di laut, atau di antariksa, dengan memakai spektrum frekuensi radio melalui udara, kabel, dan/atau media lainnya. Siaran itu diterima secara serentak dan bersamaan oleh masyarakat yang memiliki perangkat penerima, misalnya pesawat televisi atau radio. Rumusan ini tercantum dalam definisi penyiaran pada P3 dan SPS.

Spektrum frekuensi radio adalah gelombang elektromagnetik yang dipakai untuk penyiaran. UU Penyiaran menyebutnya ranah publik dan sumber daya alam yang terbatas. Itulah alasan penyiaran diatur lebih ketat daripada buku atau pentas sekolah: frekuensi sedikit, jangkauan luas, dan penonton tidak bisa memilih siapa yang ikut menonton. Anak-anak dan orang tua duduk di depan layar yang sama.

Lembaga penyiaran adalah penyelenggara penyiaran. Menurut UU Penyiaran (Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002, yang sebagian pasalnya diubah oleh UU Cipta Kerja), jasa penyiaran radio dan televisi diselenggarakan oleh empat jenis lembaga (lihat Gambar 2.17).

1. **Lembaga Penyiaran Publik**: badan hukum yang didirikan negara, bersifat independen, netral, tidak komersial, dan memberi layanan untuk kepentingan masyarakat.
2. **Lembaga Penyiaran Swasta**: bersifat komersial, berbentuk badan hukum Indonesia, dan bidang usahanya menyelenggarakan jasa penyiaran radio atau televisi.
3. **Lembaga Penyiaran Komunitas**: didirikan oleh komunitas tertentu, independen, tidak komersial, berdaya pancar rendah, berjangkauan terbatas, dan melayani kepentingan komunitasnya.
4. **Lembaga Penyiaran Berlangganan**: menyalurkan materi siarannya secara khusus kepada pelanggan. Menurut jalur penyalurannya, ada yang lewat satelit, kabel, dan terestrial.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 2.17 KPI menetapkan P3 dan SPS lalu mengawasi empat jenis lembaga penyiaran; lembaga penyiaranlah yang bertanggung jawab atas isi siarannya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) adalah lembaga negara yang bersifat independen. Menurut UU Penyiaran, KPI dibentuk di tingkat pusat (KPI Pusat) dan di tingkat provinsi (KPI Daerah), dan merupakan wujud peran serta masyarakat di bidang penyiaran. KPI berwenang menetapkan standar program siaran, menyusun peraturan dan menetapkan pedoman perilaku penyiaran, mengawasi pelaksanaannya, memberikan sanksi atas pelanggaran, serta berkoordinasi dengan Pemerintah, lembaga penyiaran, dan masyarakat. KPI juga wajib menerima aduan dari setiap orang atau kelompok yang mengetahui adanya pelanggaran.

2. Dua aturan KPI: P3 dan SPS

Wewenang KPI itu dijalankan lewat dua peraturan yang ditetapkan pada **22 Maret 2012**, yang sering disebut bersama sebagai **P3SPS**.

- **P3 (Pedoman Perilaku Penyiaran)**, yaitu Peraturan KPI Nomor 01/P/KPI/03/2012. P3 adalah ketentuan bagi lembaga penyiaran sebagai panduan tentang batasan perilaku penyelenggaraan penyiaran. Isinya berupa prinsip yang bersifat umum, misalnya kewajiban menghormati perbedaan suku, agama, ras, dan antargolongan, melindungi anak, atau menerapkan prinsip jurnalistik.
- **SPS (Standar Program Siaran)**, yaitu Peraturan KPI Nomor 02/P/KPI/03/2012. SPS adalah penjabaran teknis P3, berisi batasan, larangan, kewajiban, dan pengaturan penyiaran. Di SPS-lah kamu menemukan hal yang bisa dihitung dan diperiksa, seperti jam siar, jenis gambar yang dilarang, dan cara melakukan ralat.

Cara mudah mengingatnya: **P3 menjawab "bagaimana lembaga penyiaran harus bersikap"**, sedangkan **SPS menjawab "apa tepatnya yang boleh dan tidak boleh tayang"**. Kedua aturan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

berlaku untuk televisi dan radio.

Ada satu catatan penting. Pada 2023, KPI menerbitkan Peraturan KPI Nomor 3 Tahun 2023 yang mencabut beberapa ketentuan P3 dan SPS yang berkaitan dengan **tata cara pengenaan sanksi administratif** terkait isi siaran. Aturan dapat berubah lagi bila KPI atau pembuat undang-undang memperbaruinya. Buku ini memakai teks P3 dan SPS yang dibaca saat buku ditulis (Oktober 2026); untuk keperluan resmi, periksa teks terbaru di situs resmi KPI.

3. Penggolongan program siaran: lima klasifikasi

Mengapa program televisi diberi huruf? Karena penonton televisi beragam usia, dan UU Penyiaran mewajibkan isi siaran memberi **perlindungan kepada anak dan remaja** dengan menyiarkan mata acara pada **waktu yang tepat**, serta mencantumkan klasifikasi khalayaknya. Dalam SPS, **anak** didefinisikan sebagai khalayak yang belum berusia 18 tahun. **Penggolongan program siaran** adalah pengelompokan program berdasarkan usia penonton agar penonton dapat mengenalinya dengan mudah.

SPS membagi program siaran menjadi lima klasifikasi:

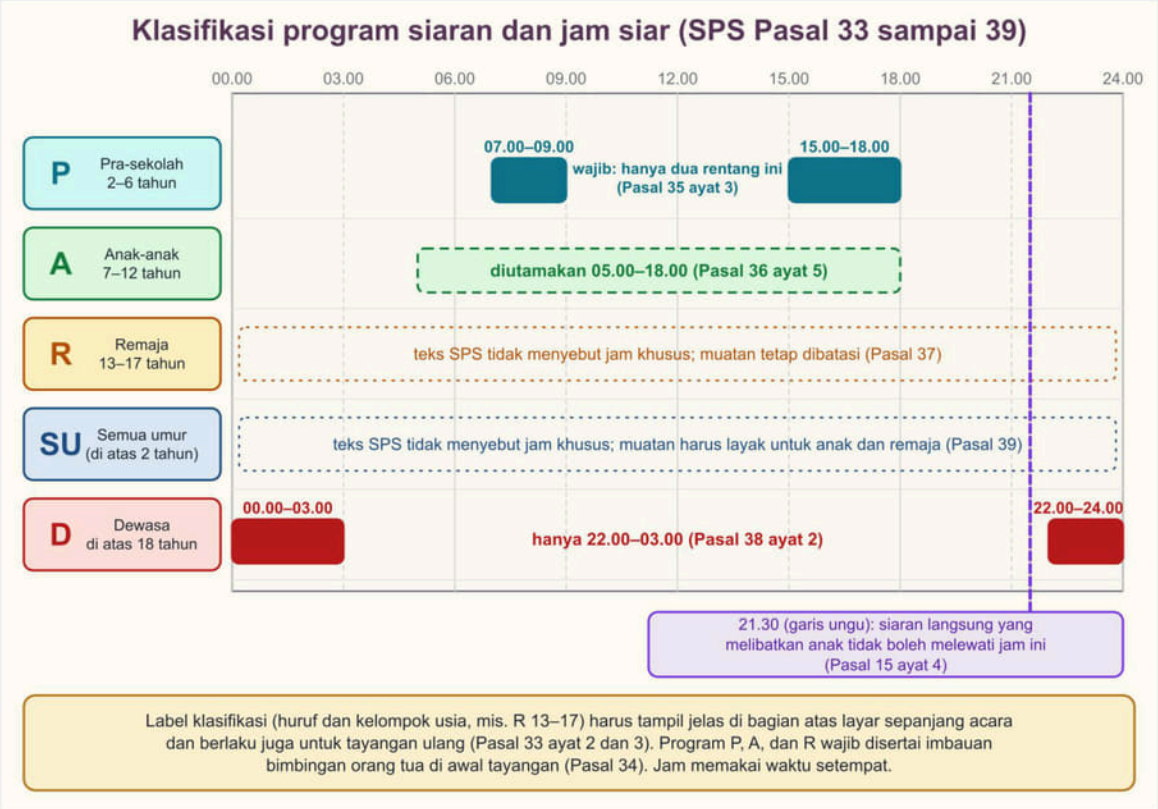
Klasifikasi	Untuk siapa	Hal penting menurut SPS
P	anak pra-sekolah, usia 2–6 tahun	khusus dibuat untuk usia itu; jam siar wajib 07.00–09.00 dan 15.00–18.00
A	anak-anak, usia 7–12 tahun	khusus dibuat untuk anak; jam siar diutamakan 05.00–18.00
R	remaja, usia 13–17 tahun	muatan sesuai perkembangan psikologis remaja; tidak ada jam khusus yang disebut
D	dewasa, di atas 18 tahun	hanya boleh tayang 22.00–03.00
SU	semua umur, di atas 2 tahun	muatan tidak khusus untuk anak, tetapi layak ditonton anak dan remaja

Beberapa aturan pelengkap yang sering muncul pada soal:

- **Label wajib.** Klasifikasi harus tampil sebagai huruf dan kelompok usia, misalnya R (13–17), jelas, dan diletakkan di **bagian atas layar sepanjang acara**. Label ini berlaku juga untuk **tayangan ulang**. Radio wajib menyesuaikan program dan waktu siarnya dengan klasifikasi.
- **Imbauan orang tua.** Program P, A, atau R wajib disertai imbauan atau peringatan tambahan tentang arahan dan bimbingan orang tua pada awal tayangan. Namun imbauan itu tidak menggugurkan tanggung jawab hukum lembaga penyiaran. Artinya, stasiun tidak bisa berkata, "Kan sudah kami peringatkan," lalu menayangkan muatan yang melanggar.
- **Siaran langsung dengan anak.** Program siaran langsung yang melibatkan anak-anak dilarang disiarkan **melewati pukul 21.30** waktu setempat.

Gambar 2.18 memperlihatkan semua jam itu pada satu garis waktu 24 jam.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 2.18 Lima klasifikasi program siaran dan jam siar; garis ungu menandai batas 21.30 untuk siaran langsung yang melibatkan anak. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Perhatikan dua hal yang sering membuat orang keliru. **Pertama**, hanya P dan D yang jamnya bersifat wajib. Jam anak-anak (A) sifatnya "diutamakan", sehingga program A yang tayang malam kurang sesuai, tetapi bukan pelanggaran jam yang sama beratnya dengan program D yang tayang pukul 20.00. **Kedua**, teks SPS tidak menyebut jam khusus untuk R dan SU. Jangan mengarang aturan "R baru boleh setelah pukul sembilan malam". Muatan R dan SU tetap dibatasi, tetapi pembatasnya adalah isinya, bukan jam.

Program apa saja yang masuk D? SPS menyebut antara lain perbincangan tentang masalah seks, promo program bermuatan kekerasan, program yang menggambarkan konsumsi rokok atau minuman beralkohol dan perjudian (hanya untuk khalayak dewasa dan wajib ditampilkan sebagai perilaku negatif), serta iklan produk dewasa. Program mistik, horor, atau supranatural yang **menimbulkan ketakutan dan kengerian khalayak** juga dikategorikan D. Jadi film hantu yang menyeramkan tidak bisa dijadwalkan sore hari hanya karena "ceritanya lucu di akhir".

4. Muatan yang dilarang dan dibatasi

SPS memuat daftar panjang muatan yang **dilarang** atau **dibatasi**. Bedakan dulu dua kata itu. **Dilarang** berarti tidak boleh tayang, apa pun jamnya. **Dibatasi** berarti boleh tayang dengan syarat, misalnya hanya pada klasifikasi D atau hanya untuk tujuan edukasi. Tabel berikut merangkum yang paling sering dipakai dalam kasus. Pasal yang disebut adalah pasal SPS.

Muatan	Inti ketentuan	Pasal
Suku, agama, ras, antargolongan	wajib menghormati perbedaan; dilarang merendahkan atau melecehkan	6

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Kesopanan dan kesusilaan	wajib memperhatikan norma kesopanan dan kesusilaan yang dijunjung beragam khalayak	9
Lembaga pendidikan	dilarang memperolok pendidik, menampilkan makian, atau menampilkan konsumsi rokok, NAPZA, dan alkohol dalam gambaran sekolah	16
Seksualitas	dilarang antara lain menayangkan ketelanjangan, adegan ciuman bibir, atau menampilkan bagian tubuh tertentu secara *close up* atau *medium shot*	18
Kekerasan	dilarang menampilkan **secara detail** tawuran, pengeroyokan, penyiksaan, penusukan, dan sejenisnya; dilarang menampilkan manusia atau bagian tubuh berdarah-darah, terpotong, atau kondisi mengenaskan	23
Kata kasar dan makian	dilarang, secara verbal maupun nonverbal; mencakup bahasa Indonesia, bahasa daerah, dan bahasa asing	24
Rokok, NAPZA, alkohol	dilarang membenarkannya sebagai hal lumrah, menampilkan cara pembuatan atau penggunaan NAPZA secara detail, atau menampilkan anak dan remaja merokok atau minum alkohol	26
Perjudian	dilarang membenarkannya sebagai hal lumrah, menampilkan cara, teknik, dan alat judi secara detail, atau menampilkan anak berjudi	28
Mistik, horor, supranatural	dilarang antara lain menampilkan mayat bangkit dari kubur atau hantu berdarah-darah; dilarang merekayasanya seolah-olah peristiwa sebenarnya kecuali dinyatakan sebagai reka adegan atau fiksi	30, 31

Perhatikan kata **detail** pada kekerasan, narkoba, dan judi. Aturan tidak melarang cerita yang memuat konflik, melainkan melarang **cara menampilkannya** yang terperinci, berdarah-darah, atau mudah ditiru. Kekerasan boleh menjadi bagian cerita, tetapi dampaknya dapat ditunjukkan lewat reaksi tokoh dan suara tanpa memperlihatkan luka dari dekat.

5. Siaran jurnalistik: akurat, adil, dan melindungi

Siaran jurnalistik adalah program yang berisi berita dan/atau informasi untuk kepentingan publik. Dalam kasus ujian, bagian inilah yang paling sering bermasalah, karena berita memuat orang sungguhan yang bisa dirugikan.

a. Prinsip jurnalistik (SPS Pasal 40). Siaran jurnalistik wajib akurat, adil, berimbang, tidak berpihak, tidak menghasut dan menyesatkan, tidak mencampuradukkan fakta dengan opini pribadi, serta tidak menonjolkan kekerasan. Ia tidak boleh memuat berita bohong, fitnah, sadis, atau cabul, dan harus menerapkan **praduga tak bersalah**: orang yang baru diduga tidak boleh dihakimi sebelum ada putusan yang berwenang. Karena itu, kalimat "korban meninggal akibat kelalaian nakhoda" tidak boleh disiarkan bila penyebabnya belum dipastikan pihak berwenang.

b. Kejahatan dan kekerasan (SPS Pasal 43). Siaran jurnalistik wajib **menyamarkan gambar wajah dan identitas** korban kejahatan seksual dan keluarganya, serta orang yang diduga pelaku kejahatan seksual dan keluarganya. Penyamaran yang sama berlaku bagi pelaku, korban, dan keluarga pelaku pada kejahatan yang pelaku maupun korbannya **anak di bawah umur**. Ia juga tidak boleh menayangkan tawuran secara detail dan berulang-ulang, rekaman interogasi

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

polisi, atau reka ulang kejahatan yang terperinci. P3 Pasal 29 menambahkan bahwa identitas anak dan remaja dalam peristiwa atau penegakan hukum, baik pelaku maupun korban, wajib disamarkan.

Apa itu **identitas**? Teks pasal menyebut "wajah dan identitas". Secara praktis, identitas adalah **semua keterangan yang membuat seseorang dapat dikenali**: wajah, nama, alamat, nama sekolah, seragam yang khas, nama orang tua, bahkan suara. Memburamkan wajah tetapi menyebut nama sekolah sama saja dengan membuka identitas anak itu.

c. Musibah atau bencana (SPS Pasal 49 sampai 51). Siaran wajib mempertimbangkan pemulihan korban dan keluarga. Ia dilarang menambah penderitaan dengan memaksa atau menekan orang untuk diwawancarai atau diambil gambarnya, menampilkan saat-saat menjelang kematian, **mewawancarai anak di bawah umur sebagai narasumber**, menampilkan gambar korban atau mayat secara detail dengan *close up*, dan menampilkan luka berat, darah, atau potongan organ tubuh. Pasal 51 mewajibkan narasumber yang kompeten dan tepercaya. Alasannya: orang yang baru kehilangan keluarga sedang paling rapuh, dan layar televisi tidak boleh memperpanjang penderitaan mereka demi "gambar yang kuat".

c1. Reka ulang peristiwa (SPS Pasal 41). Kadang berita memperagakan kembali sebuah peristiwa memakai pemeran pengganti. Program jurnalistik yang melakukannya wajib menyertakan penjelasan yang eksplisit bahwa adegan itu **reka ulang**, lewat keterangan tertulis dan/atau ucapan **di awal dan di akhir** siaran. Reka ulang juga dilarang mengubah atau menyimpangkan fakta sehingga merugikan pihak yang terlibat, wajib menyebut sumber rujukannya, dan tidak boleh memperlihatkan secara terperinci cara dan langkah kejahatan atau cara membuat alat kejahatan. Jadi adegan membongkar pintu dalam reka ulang pencurian cukup ditunjukkan secara garis besar, tanpa memperagakan langkahnya satu per satu.

d. Gambar dokumentasi dan sumber. Gambar dokumentasi kerusuhan, bencana, atau bentrokan wajib mencantumkan **tanggal dan lokasi** peristiwanya (SPS Pasal 42), agar gambar lama tidak disangka kejadian baru. Lembaga penyiaran juga wajib mencantumkan sumber informasi atau narasumber yang dikutip, kecuali narasumber meminta identitasnya disamarkan (P3 Pasal 33), dan potongan gambar atau suara dari sumber lain wajib disertai asal sumber serta diverifikasi (SPS Pasal 52).

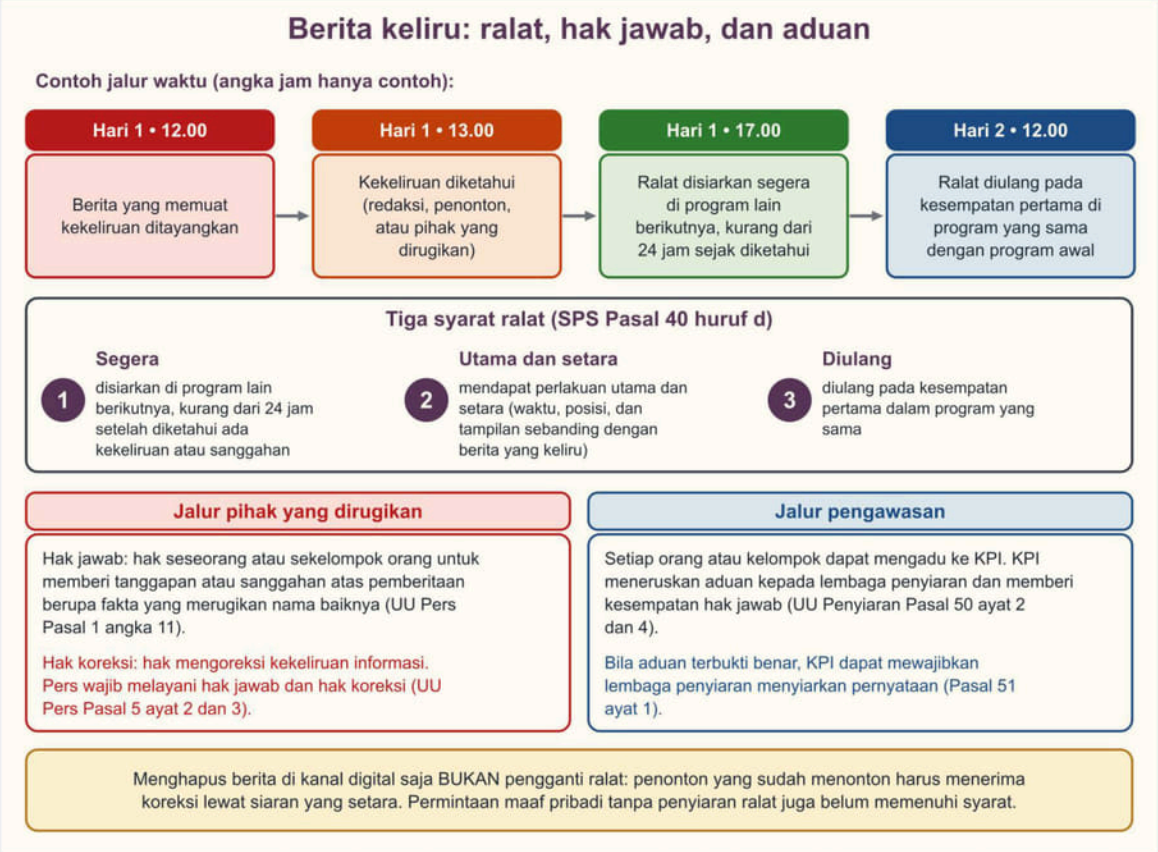
6. Ralat, hak jawab, dan aduan

Wartawan juga manusia dan bisa keliru. Aturan penyiaran tidak menuntut berita selalu sempurna, tetapi menuntut kekeliruan **diperbaiki dengan benar**. SPS Pasal 40 huruf d mengatur **ralat**, yaitu koreksi atas informasi yang tidak akurat, dengan tiga syarat:

1. **Disiarkan segera** dalam program lain berikutnya, dalam jangka waktu **kurang dari 24 jam** setelah diketahui ada kekeliruan, kesalahan, atau sanggahan atas berita atau isi siaran.
2. **Mendapat perlakuan utama dan setara.** Ralat tidak boleh disembunyikan di jam sepi, dibuat sangat singkat, atau ditulis kecil. Waktu, posisi, dan tampilannya harus sebanding dengan berita yang keliru.
3. **Diulang** pada kesempatan pertama dalam program yang sama.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gambar 2.19 menunjukkan jalurnya pada satu contoh waktu.



Gambar 2.19 Berita yang keliru harus diralat segera, setara, dan diulang; pihak yang dirugikan juga berhak menjawab, dan siapa pun dapat mengadu ke KPI. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Selain ralat, ada **hak jawab**. UU Pers (Undang-Undang Nomor 40 Tahun 1999) mendefinisikan hak jawab sebagai hak seseorang atau sekelompok orang untuk memberikan tanggapan atau sanggahan terhadap pemberitaan berupa fakta yang merugikan nama baiknya. UU yang sama mendefinisikan **hak koreksi** sebagai hak setiap orang untuk mengoreksi atau memberitahukan kekeliruan informasi yang diberitakan pers, dan mewajibkan pers melayani keduanya. Pers menurut UU itu mencakup media elektronik, sehingga berita televisi termasuk di dalamnya.

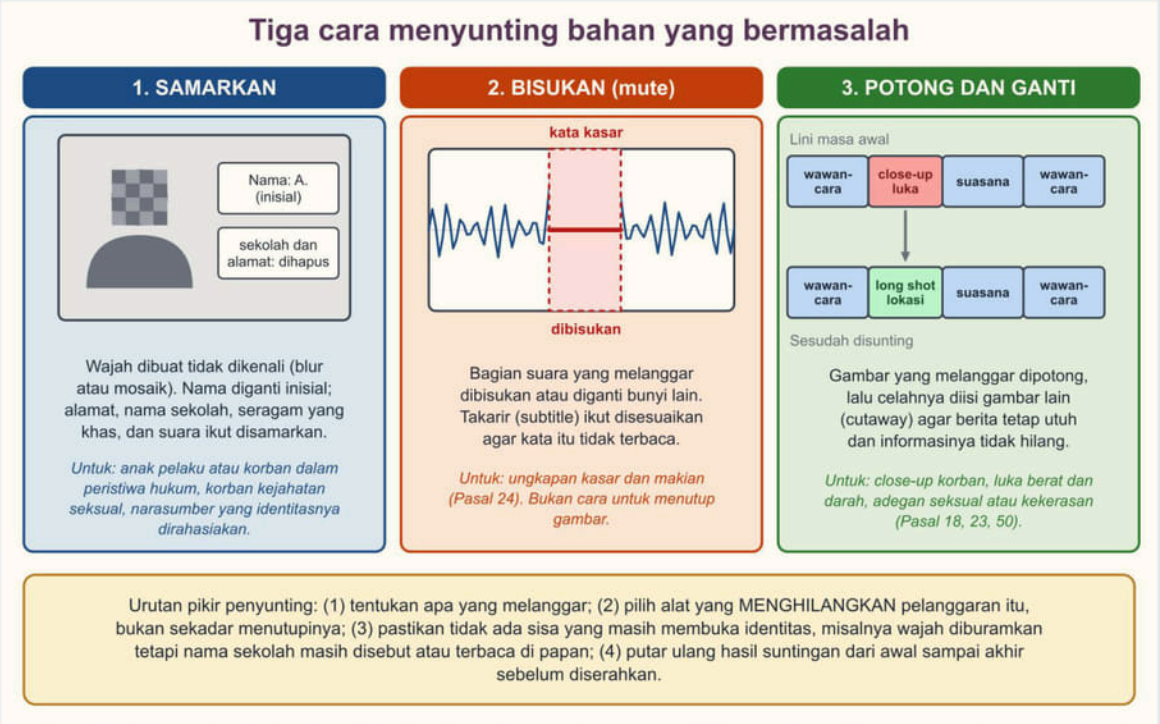
Jalur lain adalah **aduan**. Menurut UU Penyiaran, setiap orang atau kelompok yang mengetahui adanya pelanggaran dapat mengadu kepada KPI. KPI meneruskan aduan itu kepada lembaga penyiaran yang bersangkutan dan memberi kesempatan hak jawab. Bila aduan terbukti benar, KPI dapat mewajibkan lembaga penyiaran menyiarkan atau menerbitkan pernyataan yang berkaitan dengan aduan itu.

Perhatikan bahwa **menghapus berita** bukan ralat. Penonton yang sudah menonton tetap membawa kesan salah itu pulang; ralat harus menjangkau mereka lewat siaran yang setara. Permintaan maaf pribadi kepada orang yang dirugikan itu baik, tetapi tidak menggantikan ralat di depan khalayak.

7. Menyunting bahan yang bermasalah

Bila pemeriksaan menemukan pelanggaran, penyunting punya tiga alat utama (Gambar 2.20).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 2.20 Samarkan identitas, bisukan kata kasar, dan potong lalu ganti gambar yang melanggar. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Samarkan.** Dipakai bila yang bermasalah adalah **identitas**. Wajah dibuat tidak dikenali dengan efek buram atau mosaik; nama diganti inisial; alamat, nama sekolah, dan petunjuk lain dihapus; suara dapat diubah bila narasumber perlu dirahasiakan.
2. **Bisukan** (*mute*). Dipakai bila yang bermasalah adalah **suara**, misalnya kata kasar. Bunyinya dihilangkan atau diganti, dan takarir (*subtitle*) disesuaikan.
3. **Potong dan ganti.** Dipakai bila yang bermasalah adalah **gambar atau adegan**. Bagian itu dipotong, lalu celahnya diisi gambar lain (*cutaway*), misalnya *long shot* atau gambar suasana, agar berita tetap utuh.

Dua prinsip kerja penyunting. **Pertama**, pilih alat yang **menghilangkan** pelanggaran, bukan yang hanya menutupinya. Dua alat sering salah dipakai: wajah diburamkan padahal pelanggarannya adalah gambar luka (burammu tetap memperlihatkan tubuh korban), dan kata kasar dibisukan padahal gambar orang yang memaki masih jelas. **Kedua**, **periksa sisa identitas**. Setelah menyunting, putar ulang seluruh hasil dari awal sampai akhir untuk memastikan tidak ada nama, plat nomor, papan nama sekolah, atau teks layar yang masih membuka identitas.

Ada satu hal lagi: **tindakan penyuntingan tidak menggantikan penjadwalan**. Bila masalahnya adalah jam tayang, misalnya program D disiarkan pukul 20.00, yang diubah adalah jamnya. Memotong durasi film tidak mengubah klasifikasinya.

8. Siaran langsung

Siaran langsung adalah segala bentuk program siaran yang ditayangkan tanpa penundaan waktu. Di sinilah penyunting kehilangan kemewahan: tidak ada kesempatan memutar ulang sebelum tayang. Karena itu P3 (Pasal 47) mengatur tiga hal. Lembaga penyiaran dalam siaran

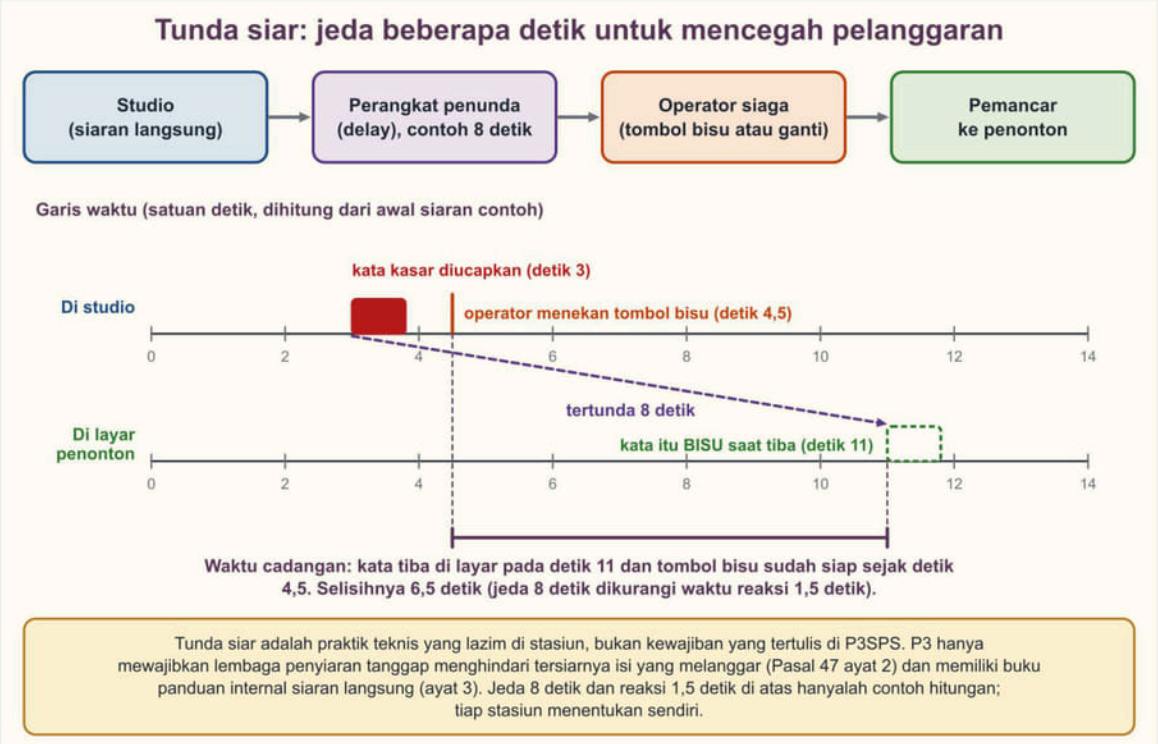
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

langsung wajib berpedoman pada penggolongan program siaran; wajib tanggap melakukan langkah yang **tepat dan cepat** untuk menghindari tersiarnya isi yang tidak sesuai; dan wajib membuat atau memiliki **buku panduan internal** tentang prosedur siaran langsung.

Beberapa ketentuan lain yang relevan:

- Siaran langsung yang melibatkan anak-anak dilarang melewati pukul 21.30 waktu setempat (SPS Pasal 15 ayat 4).
- Pewawancara wajib mengingatkan atau menghentikan penelepon atau narasumber yang menyampaikan hal tidak layak siar (P3 Pasal 35 huruf e).
- Lembaga penyiaran wajib memperoleh dan menyimpan identitas penelepon atau narasumber (nama, alamat, nomor telepon) serta mampu menguji kebenarannya sebelum percakapan disiarkan (P3 Pasal 31).

Dalam praktik, stasiun sering memakai **tunda siar** (*delay*). Siaran dari studio ditahan beberapa detik di perangkat penunda sebelum dipancarkan, sehingga operator yang siaga di tombol bisu punya waktu untuk membisukan atau mengganti bagian yang melanggar sebelum sampai ke penonton. Gambar 2.21 menghitung contohnya. Perlu diingat bahwa tunda siar adalah **praktik teknis**, bukan kewajiban yang tertulis dalam P3SPS. Aturan hanya menuntut lembaga penyiaran tanggap dan memiliki prosedur; cara memenuhinya dipilih stasiun.



Gambar 2.21 Dengan jeda contoh 8 detik dan waktu reaksi operator 1,5 detik, tersisa 6,5 detik cadangan sebelum kata itu sampai ke layar penonton. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

9. Film dan iklan film di televisi: sensor internal dan STLS

Televisi sering menayangkan film. P3 Pasal 39 mengatur dua hal. Pertama, sebelum menyiarkan program film dan/atau iklan, lembaga penyiaran wajib terlebih dahulu memperoleh **surat tanda lulus sensor (STLS)** dari lembaga yang berwenang, yaitu Lembaga Sensor Film (LSF), yang dibahas lengkap pada sub bab 2.4. Kedua, lembaga penyiaran televisi wajib melakukan **sensor internal** atas seluruh materi siaran dan tunduk pada klasifikasi program siaran.

Jangan menyimpulkan bahwa STLS membuat film otomatis aman tayang. SPS Pasal 55 menegaskan bahwa tanda lulus sensor **tidak serta-merta membuktikan** kesesuaian program siaran dengan peraturan SPS. Film yang lulus sensor di bioskop tetap harus diperiksa stasiun, misalnya apakah jam tayangnya sesuai klasifikasi program siaran. Perhatikan pula bahwa film berkode **D21** dari LSF punya batas jam sendiri di televisi, yaitu 23.00 sampai 03.00 (sub bab 2.4). Batas ini lebih sempit daripada jam siar klasifikasi D menurut SPS (22.00 sampai 03.00), dan keduanya harus dipenuhi sekaligus.

10. Memeriksa bahan sebelum tayang

Dengan semua aturan tadi, stasiun yang baik tidak menunggu teguran. SPS Pasal 76 menegaskan bahwa yang bertanggung jawab atas pelanggaran adalah **lembaga penyiaran yang menyiarkan**, dan ini berlaku untuk seluruh jenis program, baik yang diproduksi sendiri, dibeli dari pihak lain, hasil kerja sama produksi, maupun yang disponsori. Artinya, alasan "ini kan buatan rumah produksi" tidak menghapus tanggung jawab stasiun. Pemeriksaan dilakukan berurutan, seperti pada Gambar 2.22.



Gambar 2.22 Alur pemeriksaan bahan siaran: klasifikasi, muatan, kaidah jurnalistik, STLS untuk film, sunting, label, jadwal, tayang, lalu arsip. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Lembaga penyiaran juga wajib menyimpan rekaman program sekurang-kurangnya **satu tahun** setelah disiarkan dan menyerahkannya bila diminta resmi oleh KPI untuk meneliti aduan (SPS

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pasal 74). Rekaman siaran langsung pun harus diarsipkan.

Gambar 2.23 merangkum kebiasaan berpikir "temuan, ketentuan, tindakan" yang akan kamu pakai berulang kali.

Dari temuan pada bahan ke tindakan yang tepat

Temuan pada bahan siaran	Ketentuan	Tindakan yang tepat
Wajah, nama, atau sekolah anak yang menjadi pelaku atau korban kejahatan	SPS Pasal 43 huruf g; P3 Pasal 29 huruf c	Samarkan wajah dan identitas: blur, inisial, hapus alamat dan nama sekolah, suara disamarkan
Gambar korban atau mayat dari dekat, luka berat, darah (liputan musibah)	SPS Pasal 50 huruf d dan e	Potong; ganti gambar suasana atau long shot
Anak di bawah umur diwawancarai sebagai narasumber pada liputan musibah	SPS Pasal 50 huruf c	Tidak ditayangkan; ganti narasumber dewasa yang berwenang atau keluarga yang bersedia
Gambar dokumentasi kerusuhan, bencana, atau bentrokan tanpa keterangan	SPS Pasal 42	Tambahkan teks tanggal dan lokasi peristiwa
Makian dan kata kasar di tengah dialog	SPS Pasal 24	Bisukan; sesuaikan takarir (subtitle)
Adegan ciuman bibir atau ketelanjangan di program nonberita	SPS Pasal 18	Potong atau ganti shot; periksa ulang agar tidak ada sisa yang masih mengesankannya
Tawuran ditayangkan terperinci dan berulang-ulang pada berita	SPS Pasal 43 huruf i	Pendekkan; tampilkan seperlunya, tidak terperinci, tidak diulang-ulang
Program klasifikasi D dijadwalkan pukul 20.00	SPS Pasal 38 ayat 2	Pindahkan ke 22.00–03.00. Memotong durasi tidak mengubah klasifikasi
Berita memuat kekeliruan fakta	SPS Pasal 40 huruf d	Ralat segera, setara, dan diulang; layani hak jawab

Pasal diambil dari SPS (Peraturan KPI 02/P/KPI/03/2012) atau P3 (Peraturan KPI 01/P/KPI/03/2012). Periksa teks terbaru di KPI, karena peraturan dapat berubah.

Gambar 2.23 Dari temuan pada bahan siaran ke ketentuan yang dilanggar dan tindakan yang tepat. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Pengayaan. UU Penyiaran Pasal 55 ayat 2, sebagaimana diubah oleh UU Cipta Kerja, menyebut jenis sanksi administratif: teguran tertulis; penghentian sementara mata acara yang bermasalah; pembatasan durasi dan waktu siaran; denda administratif; pembekuan kegiatan siaran untuk waktu tertentu; tidak diberi perpanjangan perizinan berusaha penyelenggaraan penyiaran; dan pencabutan perizinan berusaha tersebut. Tata cara pengenaan sanksi terkait isi siaran diatur lebih lanjut, antara lain dalam Peraturan KPI Nomor 1 Tahun 2023. Soal TKA tidak menuntut kamu menghafal jenis sanksi.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Menyusun ulang jadwal TV Kota Langit

Pada Sabtu, 6 Maret 2027, bagian program TV Kota Langit (fiktif) menyusun jadwal blok 16.00 sampai 23.30 dari delapan program. Setiap program tayang berurutan tanpa jam kosong. Klasifikasi dan durasinya sebagai berikut.

Program	Klasifikasi	Durasi

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Kartun Pelangi	P	30 menit
Petualangan Si Kancil	A	60 menit
Warta Kota	SU	30 menit
Kuis Warga	SU	60 menit
Bincang Remaja	R	60 menit
Musik Malam	R	60 menit
Sinema Keluarga	SU	60 menit
Film "Rumah Tua" (horor yang menimbulkan ketakutan dan kengerian)	D	90 menit

Jadwal awal yang dibuat urutannya: Kuis Warga, Bincang Remaja, Kartun Pelangi, Warta Kota, Petualangan Si Kancil, Film "Rumah Tua", Musik Malam, Sinema Keluarga. Temukan masalahnya dan susun ulang tanpa jam kosong.

1. **Tulis jam tiap program.** Jadwal awal: Kuis Warga 16.00–17.00; Bincang Remaja 17.00–18.00; Kartun Pelangi 18.00–18.30; Warta Kota 18.30–19.00; Petualangan Si Kancil 19.00–20.00; Film "Rumah Tua" 20.00–21.30; Musik Malam 21.30–22.30; Sinema Keluarga 22.30–23.30. Alasan: aturan jam hanya bisa diperiksa bila jam mulai dan selesai diketahui.
2. **Periksa tiap program.** Kartun Pelangi (P) berakhir 18.30, di luar rentang wajib 07.00–09.00 dan 15.00–18.00: **melanggar**. Film "Rumah Tua" (D) tayang 20.00, sebelum 22.00: **melanggar**. Petualangan Si Kancil (A) tayang 19.00–20.00, di luar 05.00–18.00 yang diutamakan: **kurang sesuai**. Program R dan SU tidak punya jam khusus, jadi tidak dipersoalkan. Alasan: hanya P dan D yang jamnya wajib.
3. **Tentukan jangkar.** Film D (90 menit) harus mulai paling cepat 22.00. Agar tak ada jam kosong, tujuh program lain harus mengisi tepat 16.00–22.00. Jumlah durasinya 30 + 60 + 30 + 60 + 60 + 60 + 60 = 360 menit, tepat enam jam. Alasan: bila kurang atau lebih, ada jam kosong atau film tidak jatuh di 22.00.
4. **Tempatkan P dan A di sore hari.** Kartun Pelangi 16.00–16.30, Petualangan Si Kancil 16.30–17.30, Warta Kota 17.30–18.00. Alasan: P wajib dan A diutamakan sebelum 18.00, dan ketiganya persis mengisi 16.00–18.00.
5. **Susun sisanya.** Kuis Warga 18.00–19.00; Bincang Remaja 19.00–20.00; Musik Malam 20.00–21.00; Sinema Keluarga 21.00–22.00; lalu Film "Rumah Tua" 22.00–23.30. Alasan: program R dan SU bebas diurut, dan semuanya selesai tepat 22.00.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

6. **Periksa ulang dengan skrip.** Dari 8! = 40.320 urutan, ada 1.680 yang memenuhi jam wajib P dan D, dan 336 di antaranya juga memenuhi jam A yang diutamakan. Jadi jawabannya bukan satu-satunya urutan; yang penting semua syarat terpenuhi.

Lihat Gambar 2.24 untuk perbandingan jadwal awal dan jadwal usulan.



Gambar 2.24 Contoh 1: jadwal awal (dua pelanggaran jam wajib dan satu kurang sesuai) dan jadwal usulan yang memenuhi semua syarat. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jawaban: Kartun Pelangi (P) dan Film "Rumah Tua" (D) melanggar jam wajib, dan Petualangan Si Kancil (A) kurang sesuai. Jadwal usulan: 16.00 Kartun Pelangi, 16.30 Petualangan Si Kancil, 17.30 Warta Kota, 18.00 Kuis Warga, 19.00 Bincang Remaja, 20.00 Musik Malam, 21.00 Sinema Keluarga, 22.00 Film "Rumah Tua" (sampai 23.30).

Contoh 2 — Menyunting berita kecelakaan perahu penyeberangan

Pada Rabu, 14 April 2027, tim berita TV Kota Langit (fiktif) menyiapkan paket berita 2 menit (120 detik) tentang perahu penyeberangan yang terbalik. Bahan dan durasinya: (1) *stand-up* reporter di dermaga 15 detik; (2) video amatir warga tanpa tanggal dan lokasi 20 detik; (3) *close-up* jenazah 8 detik; (4) wawancara anak 10 tahun yang selamat 25 detik; (5) gambar luka berat dan darah 7 detik; (6) grafis peta dan jumlah korban 20 detik; (7) narasi penutup 25 detik: "korban meninggal diduga akibat kelalaian nakhoda", padahal penyebabnya belum dinyatakan pihak berwenang. Tentukan tindakan tiap bahan.

1. **Bahan 1.** Tidak melanggar, tetap 15 detik. Alasan: menyunting bahan yang benar hanya membuang informasi.
2. **Bahan 2.** Gambar dokumentasi bencana wajib bertanggal dan berlokasi (SPS Pasal 42), dan sumbernya disebut serta diverifikasi (Pasal 52). Tambahkan teks "14 April 2027, dermaga

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(nama lokasi)" dan "video warga". Tetap 20 detik. Alasan: tanpa keterangan, gambar bisa disangka kejadian lain.

3. **Bahan 3.** *Close up* jenazah dilarang (Pasal 50 huruf d). Ganti dengan *long shot* petugas yang mengevakuasi, 6 detik. Alasan: berita tetap menunjukkan ada korban tanpa mengeksploitasinya.
4. **Bahan 4.** Anak di bawah umur dilarang diwawancarai sebagai narasumber musibah (Pasal 50 huruf c; P3 Pasal 29 huruf a). Hapus, ganti wawancara petugas SAR yang kompeten (Pasal 51) 18 detik. Alasan: masalahnya ia dijadikan narasumber, bukan suaranya.
5. **Bahan 5.** Luka berat dan darah dilarang (Pasal 50 huruf e). Potong seluruhnya (7 menjadi 0 detik). Alasan: yang melanggar adalah gambarnya, sehingga efek buram tidak cukup.
6. **Bahan 6.** Tetap 20 detik, tambahkan "Sumber: Tim SAR (fiktif)" karena sumber wajib dicantumkan (P3 Pasal 33).
7. **Bahan 7.** Praduga tak bersalah (Pasal 40) melarang menuduh sebelum penyebab diketahui. Tulis ulang: "Penyebab kecelakaan masih diselidiki petugas." Menjadi 22 detik.
8. **Hitung durasi dengan skrip.** Lama: 15 + 20 + 8 + 25 + 7 + 20 + 25 = 120 detik. Baru: 15 + 20 + 6 + 18 + 0 + 20 + 22 = 101 detik (1 menit 41 detik). Dari slot 2 menit, tersisa 19 detik untuk informasi dari pihak berwenang, bukan untuk mengembalikan gambar yang dibuang.

Jawaban: bahan 1 dan 6 tetap (6 diberi sumber); bahan 2 diberi tanggal, lokasi, dan sumber; bahan 3 diganti *long shot*; bahan 4 diganti wawancara petugas SAR; bahan 5 dipotong; bahan 7 ditulis ulang tanpa menuduh. Durasi akhir 101 detik (1:41).

Contoh 3 — Siaran langsung kuis pelajar dengan peserta anak

Pada Jumat, 21 Mei 2027, TV Kota Langit (fiktif) merencanakan siaran **langsung** "Kuis Cerdas Pelajar" mulai 21.00: pembukaan 5 menit, Babak 1 peserta SD 25 menit, jeda iklan 5 menit, Babak 2 peserta SMP 25 menit, Babak 3 penelepon dewasa 20 menit, penutup 5 menit. Kepala program juga khawatir ada kata kasar dari penelepon. Apa yang harus diubah?

1. **Hitung kapan segmen anak berakhir.** Pembukaan 21.00–21.05; Babak 1 21.05–21.30; jeda 21.30–21.35; Babak 2 21.35–22.00; Babak 3 22.00–22.20; penutup 22.20–22.25. Babak 2 yang melibatkan anak berakhir 22.00.
2. **Bandingkan dengan batas.** Siaran langsung yang melibatkan anak dilarang melewati 21.30 (SPS Pasal 15 ayat 4). Babak 2 melewatinya 30 menit: jadwal **melanggar**.
3. **Pilih perbaikan.** Pindahkan segmen anak ke depan dan majukan awal acara menjadi 20.35: pembukaan 20.35–20.40; Babak 1 20.40–21.05; Babak 2 21.05–21.30; jeda 21.30–21.35; Babak 3 21.35–21.55; penutup 21.55–22.00. Segmen anak berakhir tepat 21.30. Alasan: yang digeser hanya awal acara dan urutan segmen, perubahan terkecil yang memenuhi aturan.
4. **Beri cadangan.** Berakhir tepat 21.30 itu mepet; molor satu menit berarti melanggar. Majukan awal acara beberapa menit lagi.
5. **Cegah kata kasar.** Identitas penelepon harus diketahui dan dapat diuji sebelum disiarkan (P3 Pasal 31); pembawa acara wajib mengingatkan atau menghentikan penelepon yang menyampaikan hal tidak layak siar (P3 Pasal 35 huruf e); operator siaga dengan tunda siar.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Dengan jeda contoh 8 detik, kata kasar pada detik 3 baru sampai ke penonton pada detik 11, dan operator yang bereaksi 1,5 detik masih punya sisa 6,5 detik.

6. **Tulis prosedurnya.** Buku panduan internal siaran langsung (P3 Pasal 47 ayat 3) memuat siapa menjaga tombol bisu, kalimat pengingat pembawa acara, dan siapa mengakhiri sambungan telepon.

Jawaban: jadwal awal melanggar karena segmen anak berakhir 22.00 (lewat 30 menit). Perbaikan: mulai 20.35 dengan segmen anak di depan sehingga berakhir 21.30 (sebaiknya dengan cadangan), verifikasi identitas penelepon, pembawa acara siap mengingatkan dan menghentikan, operator siaga dengan tunda siar, dan prosedur tertulis dalam buku panduan internal.

❖ PETA KONSEP

Gambar 2.25 merangkum hubungan antara pelaku, aturan, muatan, dan tindakan dalam penyiaran.



Gambar 2.25 Peta konsep aturan penyiaran KPI: pelaku, klasifikasi, muatan, siaran jurnalistik, ralat, siaran langsung, dan pemeriksaan sebelum tayang. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **KPI** adalah lembaga negara independen yang menetapkan dan mengawasi aturan penyiaran. **P3** adalah pedoman perilaku (prinsip), **SPS** adalah standar program (batasan teknis).
- **Empat jenis lembaga penyiaran**: publik, swasta, komunitas, berlangganan. **Lembaga**

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

penyiaran yang menayangkan yang bertanggung jawab, termasuk atas program yang dibeli atau disponsori.

- **Lima klasifikasi**: P (2–6), A (7–12), R (13–17), D (18+), SU (2+). Label tampil di atas layar sepanjang acara. Jam **wajib** untuk P (07.00–09.00 dan 15.00–18.00) dan D (22.00–03.00); A **diutamakan** 05.00–18.00; R dan SU tidak punya jam khusus dalam SPS.
- **Siaran langsung yang melibatkan anak** tidak boleh melewati 21.30.
- **Siaran jurnalistik**: akurat, praduga tak bersalah, samarkan **wajah dan identitas** anak serta korban kejahatan seksual, jangan eksploitasi duka, tidak ada *close up* korban atau luka berat, tidak mewawancarai anak sebagai narasumber pada liputan musibah, cantumkan sumber, tanggal, dan lokasi gambar dokumentasi.
- **Ralat**: segera (kurang dari 24 jam sejak diketahui), setara dengan berita yang keliru, diulang. **Hak jawab** dan **aduan ke KPI** adalah jalur untuk pihak yang dirugikan.
- **Tindakan sunting**: samarkan untuk identitas, bisukan untuk suara, potong dan ganti untuk gambar. Jadwal diubah bila masalahnya jam, bukan dipotong.
- **STLS** dari LSF dibutuhkan untuk film dan iklan film, tetapi tidak menggantikan pemeriksaan stasiun.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal aturan penyiaran:

1. **Tentukan jenis masalahnya.** Apakah yang bermasalah identitas, suara, gambar, jam tayang, kekeliruan fakta, atau prosedur siaran langsung? Jenis masalah menentukan alatnya.
2. **Garis bawahi fakta penentu**: usia orang yang terlibat, jenis peristiwa (musibah, kejahatan, hukum), klasifikasi program, jam tayang, dan apakah acara itu langsung.
3. **Cocokkan dengan aturan yang relevan.** Anak dan korban mengarah ke aturan penyamaran dan larangan eksploitasi; jam mengarah ke klasifikasi; kekeliruan mengarah ke ralat dan hak jawab.
4. **Pilih tindakan yang menghilangkan pelanggaran.** Periksa apakah sisa identitas masih ada setelah disunting.
5. **Periksa batasan kasus.** Misalnya "acara tetap harus langsung" atau "tidak boleh jam kosong". Pilihan yang melanggar batasan gugur walau tampak aman.
6. **Pada soal pilihan ganda kompleks dan benar-salah**, nilai tiap pernyataan sendiri-sendiri.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Wajah diburamkan, tetapi nama sekolah atau alamat tetap disebut.** Identitas masih terbuka.
- **Empati dijadikan alasan.** "Biar penonton ikut berduka" tidak membenarkan menayangkan korban secara berlebihan atau mewawancarai anak yang baru mengalami musibah.
- **Menghapus berita dianggap sama dengan ralat.** Ralat harus disiarkan dan setara.
- **Ralat disiarkan di jam sepi atau dalam bentuk kecil.** Tidak memenuhi syarat "utama dan setara".
- **Durasi dipotong untuk "menurunkan" klasifikasi.** Klasifikasi ditentukan oleh muatan, bukan panjang.
- **Memindah jam tayang padahal muatan juga bermasalah.** Muatan yang dilarang tetap dilarang di jam apa pun.
- **Mengarang jam untuk R dan SU.** SPS tidak menyebutnya.
- **Menganggap A wajib sore hari.** Jam A diutamakan, bukan wajib.
- **Imbauan "bimbingan orang tua" dianggap membebaskan stasiun.** Imbauan tidak menggugurkan tanggung jawab hukum.
- **Menyalahkan rumah produksi.** Lembaga penyiaran tetap bertanggung jawab atas program yang dibeli atau disponsori.
- **STLS dianggap jaminan.** Tanda lulus sensor tidak serta-merta membuktikan kesesuaian dengan SPS.
- **Menjanjikan "pasti aman" lewat tunda siar.** Tunda siar membantu, tetapi operator harus siaga dan prosedur tertulis harus ada.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa membaca kasus berita tentang seorang remaja berusia 15 tahun

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

yang diduga mencuri di sebuah toko. Ia memilih tindakan "wajah remaja itu diburamkan", lalu merasa selesai. Padahal berita tetap menyebut nama lengkap, nama sekolah, dan kelasnya, sehingga remaja itu masih mudah dikenali. Tindakan yang benar menyamarkan wajah **dan** identitas (nama diganti inisial, sekolah dan kelas dihapus), serta menahan diri dari kalimat yang menghakimi sebelum ada putusan.

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut meminta kamu memutuskan penyuntingan sebuah berita yang memuat korban anak-anak, keluarga yang berduka, dan data yang membuka identitas. Bedahlah dengan tiga pertanyaan: apakah pernyataan itu melindungi identitas, apakah ia menghindari eksploitasi duka dan gambar yang berlebihan, dan apakah ia menjaga akurasi. Jawaban benar lebih dari satu, sehingga nilai tiap pernyataan sendiri-sendiri dan jangan terpancing oleh pernyataan yang "terdengar baik" tetapi membuka identitas.

►. Stasiun TV lokal Kanal Priangan akan menayangkan berita kecelakaan bus yang membawa siswa SMP pada program berita pukul 18.00, Maret 2027. Bahan yang tersedia: wawancara ibu salah satu korban yang menangis histeris, close-up luka korban berusia 14 tahun di lokasi, rekaman video amatir dari warga, serta data nama sekolah dan alamat rumah korban. Produser harus memutuskan penyuntingan berita agar sesuai pedoman perilaku penyiaran.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan penyuntingan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Mempertahankan tangisan histeris ibu korban secara utuh agar penonton ikut merasakan empati.

☐ B. Menyamarkan wajah korban dan tidak menyebutkan nama lengkapnya karena korban masih anak-anak.

☐ C. Menyebutkan nama sekolah dan alamat rumah korban agar informasi berita lebih akurat.

☐ D. Mengganti close-up luka dengan gambar suasana lokasi kecelakaan yang diambil dari jauh.

☐ E. Memeriksa waktu dan lokasi video amatir, lalu memberi keterangan bahwa rekaman berasal dari warga.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pembahasan **Kunci: B, D, E**

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Pedoman perilaku penyiaran (P3SPS KPI) pada program berita antara lain mewajibkan perlindungan identitas anak (pelaku maupun korban), larangan mengeksploitasi korban dan keluarganya, pembatasan gambar luka/darah, serta akurasi dan kejelasan sumber informasi.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✗ Jebakan: empati terdengar baik, tetapi menayangkan kesedihan keluarga secara berlebihan termasuk mengeksploitasi korban.

• **Pernyataan 2** ✓ Identitas anak yang menjadi korban wajib dilindungi, sehingga wajah disamarkan dan nama tidak disebut.

• **Pernyataan 3** ✗ Jebakan: akurasi penting, tetapi nama sekolah dan alamat rumah membuka identitas anak korban.

• **Pernyataan 4** ✓ Gambar luka dan darah secara close-up tidak layak tayang di jam tayang keluarga; gambar suasana tetap memberi informasi.

• **Pernyataan 5** ✓ Verifikasi dan keterangan sumber menjaga akurasi dan kejujuran berita.

Jawaban: pernyataan 2, 4, 5.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk soal berikut, tulis dulu apa yang salah pada bahan itu, tentukan aturan yang relevan, baru pilih jawabannya.

1. Pada program berita pukul 12.00, Juni 2027, TV lokal Serambi TV menayangkan wajah dan nama seorang pedagang sebagai tersangka penipuan. Satu jam kemudian redaksi mengetahui bahwa polisi menyebut orang lain, dan pedagang tersebut tidak terlibat. Berita yang sama juga sudah diunggah ke kanal YouTube stasiun. Pemimpin redaksi harus segera memutuskan langkah utama.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Langkah yang paling tepat adalah ....

A. Menghapus video berita itu dari YouTube tanpa pengumuman agar kesalahan tidak meluas

B. Menyiarkan ralat di program berita berikutnya dan memberi pedagang itu hak jawab

C. Menunggu pengaduan resmi dari pedagang itu sebelum memutuskan langkah redaksi

D. Menyiarkan ralat lewat teks berjalan pada program dini hari agar tidak mengganggu

E. Meminta maaf secara pribadi kepada pedagang itu tanpa menyiarkan ralat di televisi

Kunci singkat: 1. B

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa wajah yang diburamkan belum cukup bila nama sekolah anak itu masih disebut, dan apa saja yang termasuk "identitas"?
- Dapatkah kamu menyebutkan tiga syarat ralat dan menjelaskan mengapa menghapus berita dari kanal digital bukan pengganti ralat?
- **Yang harus kuingat: P3 = prinsip, SPS = batasan teknis**; **lima klasifikasi P, A, R, D, SU** dengan jam wajib hanya untuk P dan D; **samarkan wajah dan identitas anak serta korban**; **tidak ada *close up* korban dan luka berat**; **ralat segera, setara, dan diulang**; **siaran langsung dengan anak tidak melewati 21.30**; **STLS tidak menggantikan pemeriksaan stasiun**.



Latihan interaktif di LMS

Sub bab 2.3: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-2.3

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 2.4 · Kriteria penyensoran LSF dan klasifikasi tayangan

SMKBC-2.4

◎ APA YANG DIUJI

Setelah aturan penyiaran KPI di sub bab 2.3, kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman juga meminta kamu memahami **kriteria penyensoran Lembaga Sensor Film (LSF)** dan **penggolongan usia penonton**. Soalnya berupa kasus produksi film: sebuah rumah produksi (fiktif) punya film dengan sasaran penonton tertentu, lalu kamu diminta **menentukan golongan usia yang tepat**, **menandai adegan yang perlu disunting**, atau **memilih suntingan yang sesuai tanpa merusak inti cerita**. Bentuknya pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, dan benar atau salah. Kompetensi yang diukur bergerak dari memahami nama dan fungsi lembaga sampai menerapkan kriteria pada adegan.

Seperti pada 2.3, yang diuji adalah **isi aturan dan alasannya**, bukan nomor pasal. Nomor pasal ditulis supaya kamu bisa memeriksa teks resminya, tetapi tidak perlu dihafal.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan tugas LSF, arti sensor film, dan fungsi surat tanda lulus sensor (STLS);
- menyebutkan tujuh segi penilaian dalam penyensoran dan menjelaskan mengapa satu adegan tidak otomatis berarti pelanggaran;
- menjelaskan golongan usia SU, 13+, 17+, 21+ dan menentukannya dari isi film yang paling berat;
- memilih bentuk penyuntingan (potong, buramkan atau ganti shot, bisukan, ubah takarir) agar film sesuai sasaran tanpa merusak inti cerita;
- membedakan peran KPI, LSF, dan platform digital.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan kelompok film pendek sekolahmu selesai membuat karya berdurasi 24 menit tentang seorang pelajar yang menyesal setelah ikut tawuran. Kalian ingin film itu diputar di bioskop kota dan ditayangkan di televisi lokal. Siapa yang menentukan film itu boleh diputar dan untuk penonton usia berapa? Jawabannya adalah **Lembaga Sensor Film (LSF)**. Sub bab ini menjelaskan cara kerjanya.

1. Sensor film, LSF, dan STLS

Menurut UU Perfilman (Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009), **sensor film** adalah penelitian, penilaian, dan penentuan kelayakan film dan iklan film untuk dipertunjukkan kepada khalayak umum. Setiap film dan iklan film yang akan diedarkan dan/atau dipertunjukkan wajib memperoleh **surat tanda lulus sensor (STLS)**. Untuk melakukan penyensoran dibentuk lembaga sensor film yang bersifat **tetap dan independen**, dan STLS diterbitkan oleh lembaga

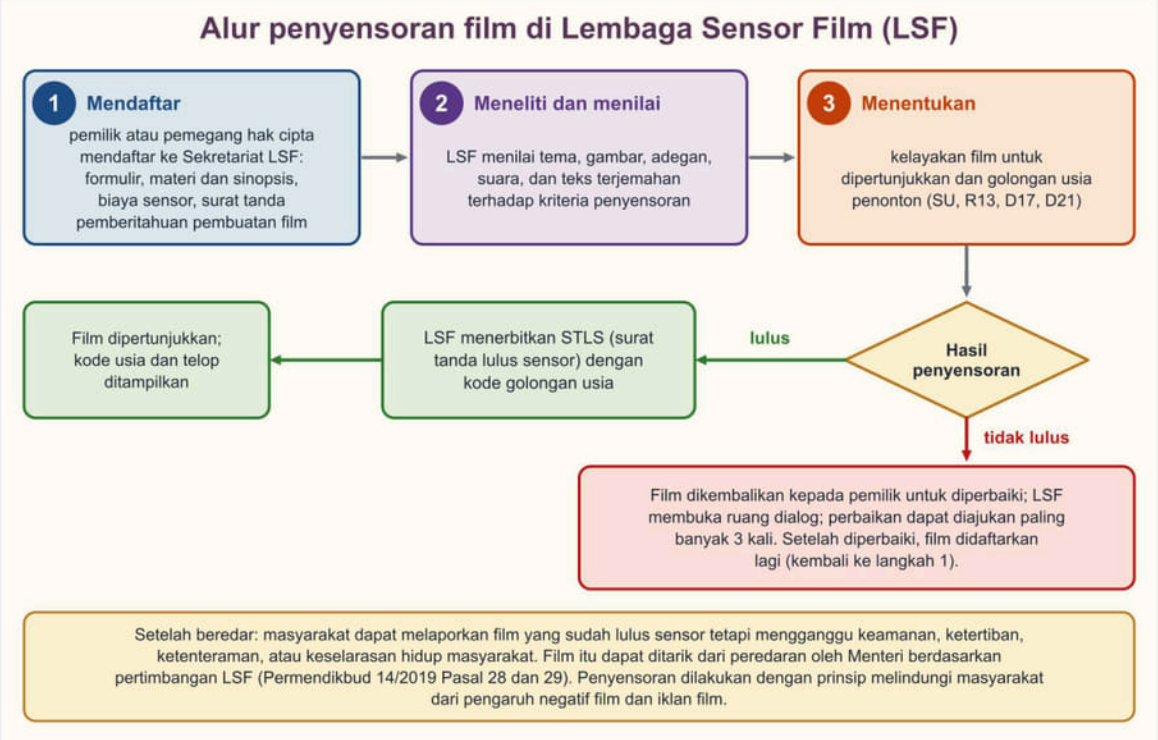
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

itu.

Apa yang disensor? **Film dan iklan film yang merupakan hasil akhir produksi** yang akan diedarkan atau dipertunjukkan, baik film cerita (berisi cerita) maupun film noncerita (berisi penyampaian informasi). Iklan film meliputi poster, foto adegan, spanduk, baliho, brosur, dan sarana publikasi dan promosi lainnya. Jadi, poster filmmu pun ikut diperiksa.

Penyensoran meliputi tiga hal: (1) meneliti dan menilai **tema, gambar, adegan, suara, dan teks terjemahan** film; (2) menentukan **kelayakan** film untuk dipertunjukkan; dan (3) menentukan **penggolongan usia penonton**. Prinsipnya adalah memberi perlindungan kepada masyarakat dari pengaruh negatif film dan iklan film. Prinsip kedua yang sering terlupa: penyensoran dilakukan dengan **prinsip dialog** dengan pemilik film. LSF tidak sekadar memotong; film yang tidak sesuai dikembalikan kepada pemiliknya untuk diperbaiki. Situs resmi LSF menyebut bahwa sensor kini berbasis dialog dan catatan revisi, bukan pemotongan.

Alurnya dapat dilihat pada Gambar 2.26. Pendaftaran dilakukan oleh pemilik atau pemegang hak cipta film dengan formulir, materi dan sinopsis, biaya sensor, serta surat tanda pemberitahuan pembuatan film. Hasilnya hanya dua: **lulus** (LSF menerbitkan STLS beserta kode golongan usia) atau **tidak lulus** (film dikembalikan untuk diperbaiki). Perbaikan dapat diajukan paling banyak tiga kali, dan LSF membuka ruang dialog. Setelah beredar pun film masih dapat ditarik dari peredaran bila menimbulkan gangguan terhadap keamanan, ketertiban, ketenteraman, atau keselarasan hidup masyarakat.

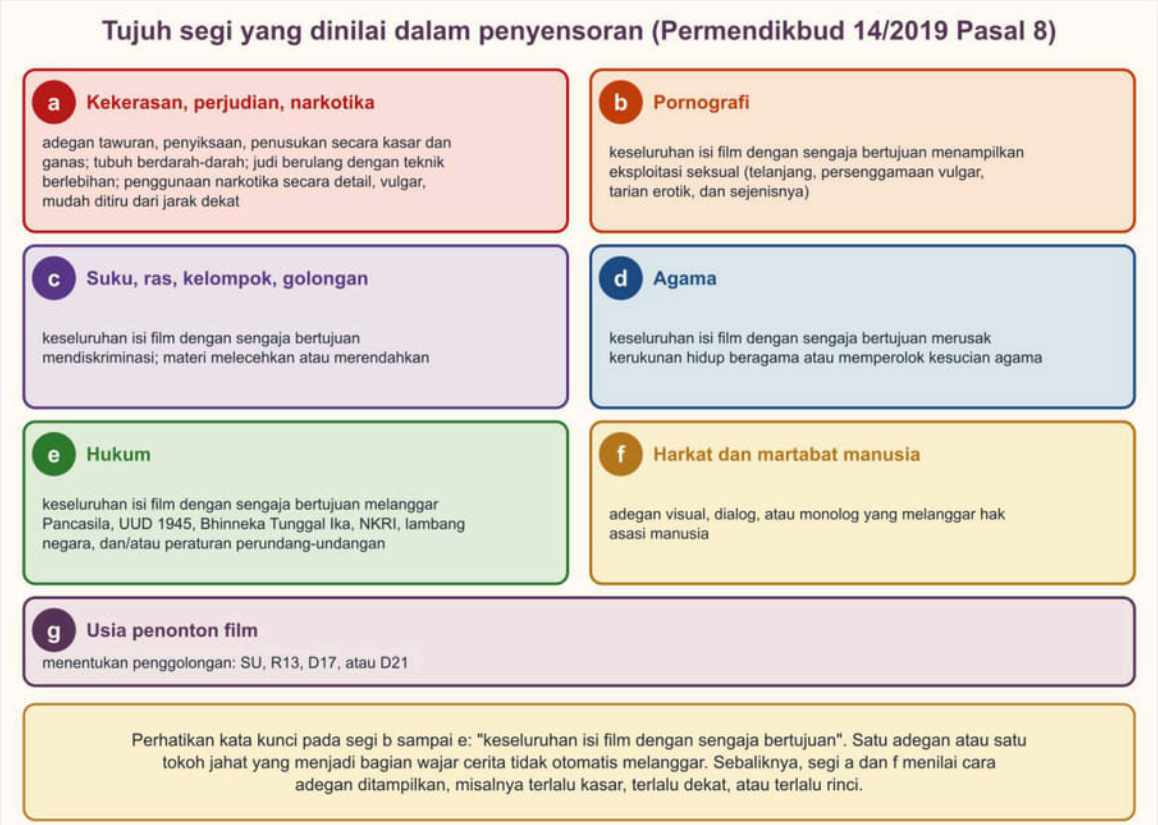


Gambar 2.26 Alur penyensoran film: mendaftar, dinilai, ditentukan, lalu lulus (STLS) atau diperbaiki dan didaftarkan lagi. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Kriteria penyensoran: tujuh segi

UU Perfilman Pasal 6 melarang film yang menjadi unsur pokok kegiatan perfilman memuat isi yang: mendorong khalayak umum melakukan kekerasan, perjudian, serta penyalahgunaan narkotika, psikotropika, dan zat adiktif lainnya; menonjolkan pornografi; memprovokasi pertentangan antarkelompok, antarsuku, antar-ras, dan/atau antargolongan; menistakan, melecehkan, dan/atau menodai nilai-nilai agama; mendorong khalayak umum melakukan tindakan melawan hukum; dan/atau merendahkan harkat dan martabat manusia. Peraturan pelaksananya, **Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 14 Tahun 2019**, merinci kriterianya menjadi **tujuh segi penilaian** (Gambar 2.27).



Gambar 2.27 Tujuh segi yang dinilai dalam penyensoran: kekerasan dan sejenisnya, pornografi, SARA, agama, hukum, harkat martabat, dan usia penonton. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Perhatikan cara kriteria itu ditulis, karena di sinilah soal sering memasang jebakan.

- Untuk **pornografi, SARA, agama, dan hukum**, peraturan memakai rumusan "**keseluruhan isi film dengan sengaja bertujuan**" (misalnya mendiskriminasi suku atau memperolok kesucian agama). Artinya penilaian melihat tujuan film secara keseluruhan. Seorang tokoh jahat yang berkata buruk tentang tokoh lain, atau kritik terhadap tokoh yang serakah, adalah bagian wajar cerita, bukan otomatis pelanggaran. Namun, jangan menyimpulkan bahwa isi yang merendahkan kelompok tertentu selalu aman. Peraturan menyebut materi yang melecehkan atau merendahkan suku, ras, kelompok, atau golongan sebagai bentuk diskriminasi (Pasal 13 huruf a). Adegan yang secara nyata mengejek atau merendahkan suku tertentu, misalnya lewat ejekan yang diulang-ulang, tetap perlu ditandai untuk disunting sebelum film didaftarkan. Yang wajar adalah tokoh yang buruk dan kritik terhadap perilaku,

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

bukan perendahan terhadap suku atau kelompoknya.

- Untuk **kekerasan**, yang dinilai adalah **cara menampilkannya**: adegan tawuran, pengeroyokan, penyiksaan, penusukan, penyembelihan, mutilasi, dan pembacokan secara kasar dan ganas; manusia atau hewan yang bagian tubuhnya berdarah-darah atau terpotong-potong; bunuh diri secara vulgar dari jarak dekat.
- Untuk **perjudian**, yang dinilai adalah adegan berjudi yang berulang-ulang dengan teknik berjudi yang berlebihan. Untuk **narkotika**, yang dinilai adalah penggunaan secara **detail, vulgar, dan mudah ditiru dari sudut pengambilan gambar jarak dekat**.
- Untuk **harkat dan martabat manusia**, yang dinilai adalah adegan visual, dialog, atau monolog yang melanggar hak asasi manusia.

Perhatikan bahwa kata "jarak dekat" juga bersinggungan dengan pelajaranmu di Bab 3: ukuran shot (*close up* atau *long shot*) bisa menentukan apakah sebuah adegan dinilai berlebihan. Karena itu, penyuntingan bisa dilakukan dengan mengganti shot, bukan hanya menghapus adegan.

3. Penggolongan usia penonton

Setelah disensor, film dan iklan film diberi **kode penggolongan usia penonton**. UU Perfilman Pasal 7 menyebut empat golongan: semua umur, 13 tahun atau lebih, 17 tahun atau lebih, dan 21 tahun atau lebih. Dalam Peraturan Menteri 14/2019, kodenya ditulis **SU, R13, D17, D21**. Sehari-hari orang menyebutnya film semua umur, **13+**, **17+**, dan **21+**. Gambar 2.28 merangkum ciri tiap golongan.

Penggolongan usia penonton film dan iklan film

Kode resmi	Sebutan sehari-hari	Ciri isi (menurut LSF dan Permendikbud 14/2019)	Boleh dipertunjukkan di
SU	semua umur	khusus dibuat untuk semua umur dengan penekanan pada anak-anak; tidak memuat kekerasan, horor atau sadisme, atau hal yang mengganggu perkembangan jiwa anak (misalnya perselingkuhan, bunuh diri, narkotika)	layar lebar, penyiaran televisi, jaringan teknologi informatika, dan media pertunjukan publik lainnya
R13	13+ (13 tahun ke atas)	ditujukan untuk remaja; bernilai pendidikan, budi pekerti, hiburan, apresiasi, kreativitas; tidak menampilkan adegan berbahaya atau pergaulan bebas yang mudah ditiru	layar lebar, penyiaran televisi, jaringan teknologi informatika, dan media pertunjukan publik lainnya
D17	17+ (17 tahun ke atas)	ditujukan untuk dewasa 17 tahun ke atas; kekerasan dan seksualitas boleh disajikan secara proporsional, tetapi adegan sadisme tidak ditampilkan	layar lebar, penyiaran televisi, dan jaringan teknologi informatika
D21	21+ (21 tahun ke atas)	tema ditujukan untuk orang dewasa; seks dan kekerasan tidak boleh berlebihan	layar lebar; televisi hanya pukul 23.00–03.00; tidak di lapangan terbuka atau gedung nonbioskop kecuali untuk apresiasi, pendidikan, atau penelitian

Di peraturan, kode ditulis SU, R13, D17, D21. Sehari-hari orang menyebutnya film semua umur, 13+, 17+, dan 21+. Kode usia dicantumkan pada telop film dan semua jenis iklan film; pada televisi, kode ditempatkan di posisi atas layar sepanjang film dan iklan film ditayangkan.

Gambar 2.28 Penggolongan usia penonton film menurut LSF dan Peraturan Menteri 14/2019, lengkap dengan media tempat film boleh dipertunjukkan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Beberapa hal penting tentang penggolongan:

- **Dasar penilaiannya.** Peraturan menyebut **acuan utama** penilaian: **konteks** (keterkaitan dengan kesatuan narasi, latar, ekspresi adegan dan dialog, kejelasan tujuan, relevansi, dan kerumitan), **tema**, serta **nuansa dan dampak** (perpaduan audio visual yang dapat menimbulkan persepsi dan akibat pada pikiran, perasaan, dan perilaku penonton). **Acuan pendukungnya**: judul, adegan visual, dialog atau monolog, dan teks terjemahan. Jadi, penilaian bukan sekadar menghitung adegan, melainkan memperhatikan bagaimana adegan itu muncul dalam cerita dan apa dampaknya.
- **Isi yang paling berat menentukan.** Golongan hanya cocok bila **seluruh isi** film pantas untuk penonton golongan itu. Film yang sembilan puluh persen adegannya ringan, tetapi punya satu adegan yang tidak pantas untuk 13+, tidak dapat digolongkan 13+ hanya karena "kesan umumnya lucu". Untuk memudahkan belajar, kita sebut prinsip ini **aturan isi terberat**. Istilah itu bukan kutipan pasal, melainkan cara praktis membaca peraturan: batas atas golongan ditentukan oleh bagian yang paling berat.
- **Golongan ditentukan dari isi, bukan dari siapa yang mendampingi.** Dalam peraturan itu, golongan ditentukan oleh isi film dan film ditujukan untuk penonton berusia tertentu atau lebih. Kehadiran guru atau orang tua bukan faktor yang menurunkan golongan. Film 17+ tetap ditujukan bagi penonton 17 tahun ke atas, walaupun ada pendamping.
- **Versi berbeda, golongan berbeda.** Golongan dinilai dari versi film yang diajukan. Versi suntingan yang lebih ringan dapat memperoleh golongan yang lebih rendah.
- **Aturan tempat.** Film D21 hanya boleh ditayangkan di televisi pukul **23.00 sampai 03.00** (UU Perfilman menulisnya "dari pukul 23.00 sampai pukul 03.00"; Peraturan Menteri 14/2019 menulis "di atas pukul 23.00 sampai dengan 03.00"; buku ini membacanya sebagai batas mulai 23.00). Jangan tertukar dengan jam siar klasifikasi **D** menurut SPS KPI, yaitu 22.00 sampai 03.00 untuk program siaran apa pun yang berklasifikasi D. Keduanya aturan yang berbeda dari lembaga yang berbeda. Film D21 di televisi harus memenuhi keduanya, sehingga batas yang lebih sempit (23.00) yang menentukan. Pertunjukan film D21 untuk khalayak umum dilarang dilakukan di lapangan terbuka atau gedung pertunjukan nonbioskop, kecuali untuk kegiatan apresiasi film atau pertunjukan untuk tujuan pendidikan dan/atau penelitian.
- **Kode wajib tampil.** Pada layar lebar, kode ditempatkan pada telop film dan semua jenis iklan film. Pada televisi, kode ditempatkan di posisi atas layar sepanjang pertunjukan film dan iklan film. Pelaku usaha penjualan dan penyewaan film wajib mencantumkan penggolongan usia pada materi publikasi dan sampul kemasan.

4. Memeriksa film sebelum didaftarkan

Produser yang cermat memeriksa filmnya lebih dulu sebelum didaftarkan. Caranya: tonton film dengan lembar periksa, catat setiap adegan beserta kode waktunya, nilai tiap adegan terhadap tujuh segi tadi, tentukan adegan **terberat**, lalu bandingkan dengan golongan sasaran. Bila adegan terberat melampaui sasaran, adegan itu ditandai untuk disunting. Bila tidak, adegan dibiarkan. Hasil pemeriksaan ini sangat berguna karena ruang perbaikan terbatas: perbaikan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

setelah tidak lulus dapat diajukan paling banyak tiga kali.

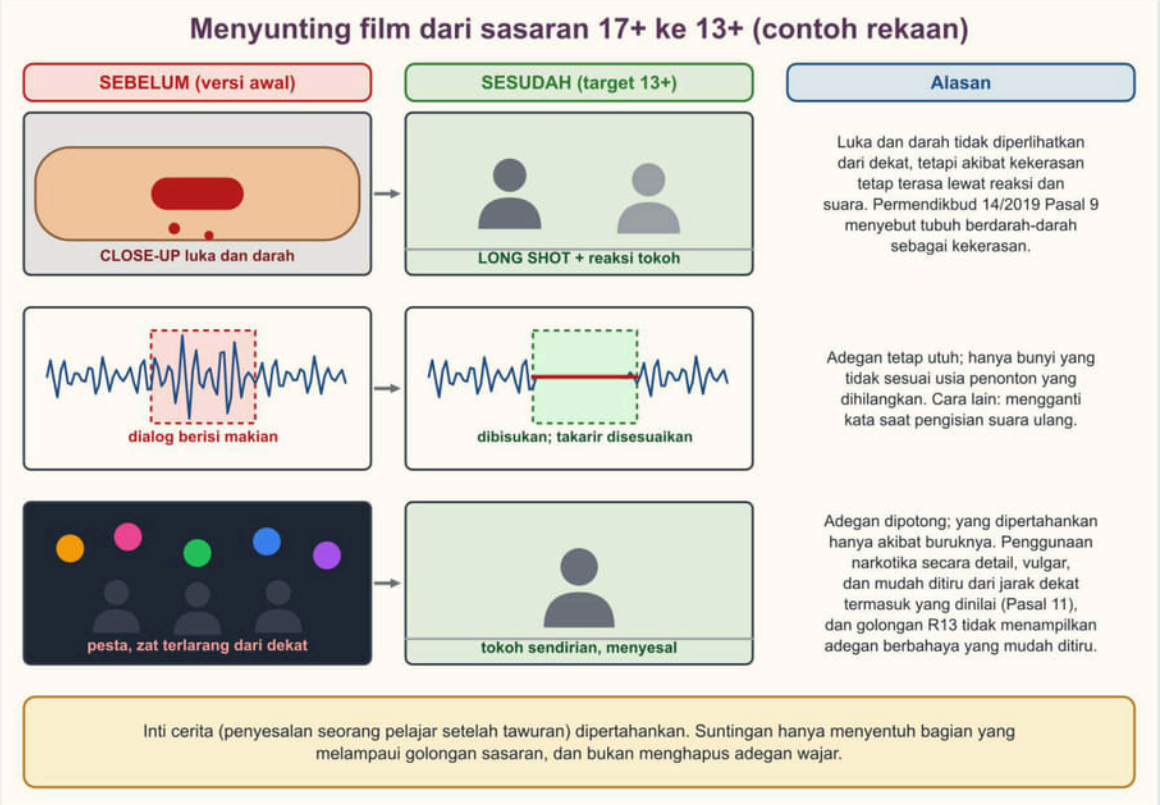
5. Menyunting agar sesuai golongan

Ada empat bentuk penyuntingan utama.

1. **Potong.** Menghilangkan adegan atau bagian adegan yang melampaui golongan.
2. **Buramkan atau ganti shot.** Mengganti *close up* dengan *long shot*, atau menutup bagian gambar yang berlebihan, sehingga kekerasan tidak diperlihatkan rinci dari dekat.
3. **Bisukan.** Menghilangkan bunyi yang tidak sesuai, misalnya makian, lalu menyesuaikan takarir.
4. **Ubah takarir atau pengisian suara ulang.** Mengganti kata atau kalimat tanpa mengubah adegan.

Dua prinsip penyuntingan film:

- **Sunting yang melampaui, jangan yang wajar.** Perkelahian boleh ada pada film 13+ asalkan tidak berdarah-darah dan tidak mudah ditiru. Menghapus semua perkelahian justru merusak cerita tentang akibat tawuran.
- **Pertahankan inti cerita.** Suntingan yang baik tetap menyampaikan pesan film. Dalam film tentang penyesalan setelah tawuran, adegan penyesalan harus tetap utuh. Gambar 2.29 memperlihatkan tiga contoh suntingan dari sasaran 17+ ke 13+ pada sebuah film rekaan.



Gambar 2.29 Contoh penyuntingan film rekaan dari sasaran 17+ ke 13+: ganti shot, bisukan, dan potong lalu pertahankan akibatnya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Satu catatan lagi: **teks peringatan bukan pengganti suntingan**. Menempel tulisan "mengandung kekerasan" pada adegan yang melampaui golongan tidak mengubah isi adegan itu.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

6. KPI, LSF, dan platform: siapa mengatur apa

KPI dan LSF sering tertukar. **KPI** mengatur **program siaran** televisi dan radio (sub bab 2.3). **LSF** menyensor **film dan iklan film** yang akan diedarkan atau dipertunjukkan, termasuk lewat bioskop, televisi, dan jaringan teknologi informatika. Konten di **platform digital** tunduk pada aturan komunitas platform dan regulasi konten digital (sub bab 2.5).

Dua lembaga itu bisa bertemu pada satu film. Sebelum menayangkan film, lembaga penyiaran wajib memperoleh STLS (P3 Pasal 39), dan tetap wajib tunduk pada klasifikasi program siaran. SPS Pasal 55 menegaskan bahwa STLS tidak serta-merta membuktikan kesesuaian program siaran dengan peraturan SPS. Perbandingannya ada pada Gambar 2.30. Perhatikan pula bahwa kodenya berbeda: KPI memakai P, A, R, D, SU, sedangkan LSF memakai SU, R13, D17, D21.

KPI, LSF, dan platform digital: siapa mengatur apa

	KPI	LSF	Platform digital (bahasan 2.5)
Yang diatur	program siaran televisi dan radio oleh lembaga penyiaran	film dan iklan film yang akan diedarkan atau dipertunjukkan: bioskop, televisi, jaringan teknologi informatika	konten yang diunggah atau ditayangkan di platform
Dasar aturan	UU Penyiaran; P3 dan SPS (2012)	UU Perfilman; PP 18/2014; Permendikbud 14/2019	aturan komunitas platform dan regulasi konten digital
Label usia	P, A, R, D, SU	SU, R13, D17, D21	label sesuai kebijakan platform; film bersertifikat tetap membawa kode usia dari LSF
Kapan memeriksa	mengawasi siaran, menerima aduan; stasiun wajib sensor internal	sebelum film diedarkan (STLS)	sesuai kebijakan platform
Jam tayang	P dan D wajib (D 22.00–03.00)	D21 di televisi hanya 23.00–03.00	tidak diatur dengan jam siar yang sama

Satu film dapat melewati dua pemeriksa. Misalnya film yang lulus sensor LSF dengan kode D21 kemudian ingin ditayangkan di televisi: ia tetap tunduk pada klasifikasi program siaran KPI. Tanda lulus sensor tidak serta-merta membuktikan kesesuaian program siaran dengan SPS (SPS Pasal 55 ayat 3).

Gambar 2.30 Perbandingan peran KPI, LSF, dan platform digital: yang diatur, dasar aturan, label usia, waktu pemeriksaan, dan jam tayang. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

> **Pengayaan.** LSF juga menjalankan **Gerakan Nasional Budaya Sensor Mandiri (GNBSM)**, yaitu ajakan agar penonton dan keluarga memilih tontonan sesuai golongan usia. Sensor mandiri adalah kesadaran pemirsa, berbeda dengan penyensoran negara yang dilakukan LSF sebelum film beredar. Soal TKA tidak menuntut kamu menguraikan program ini.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Menentukan golongan usia dari ringkasan isi

Rumah produksi Samudra Kecil (fiktif) menyelesaikan film "Sauh yang Hilang" pada Maret 2027. Pedoman internal rekaan mereka untuk latihan ini: tidak ada kekerasan yang menakutkan berarti SU; perkelahian ringan tanpa luka terlihat dan tidak mudah ditiru berarti 13+ (R13); kekerasan yang menampilkan luka terlihat tanpa sadisme berarti 17+ (D17). Film berisi enam adegan: (1) keluarga nelayan bercanda di dapur; (2) badai laut yang menegangkan tanpa korban

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

terlihat; (3) dua pemuda berkelahi dengan pukulan selama 20 detik tanpa luka terlihat; (4) luka sabetan dan darah di lengan ditampilkan dari dekat selama 6 detik; (5) percakapan dua tokoh yang berdamai; (6) penutup berisi tokoh utama yang menyesali perbuatannya. Produser ingin film ini 13+. Apakah bisa? *Film dan pedoman bersifat rekaan.*

1. **Beri tingkat pada tiap adegan.** Adegan 1, 2, 5, dan 6 bertingkat SU; adegan 3 bertingkat 13+; adegan 4 bertingkat 17+. Alasan: tiap adegan dinilai sendiri lebih dulu sebelum digabung.
2. **Hitung sebaran dengan skrip.** Empat adegan bertingkat SU, satu bertingkat 13+, dan satu bertingkat 17+. Alasan: hitungan menunjukkan bahwa mayoritas adegan ringan, tetapi itu belum menentukan golongan.
3. **Pakai aturan isi terberat.** Tingkat tertinggi adalah 17+ (adegan 4), sehingga versi awal tergolong D17. Alasan: golongan hanya cocok bila seluruh isi pantas; enam adegan dengan empat adegan ringan tidak "menebus" satu adegan yang melampaui sasaran.
4. **Bandingkan dengan sasaran 13+.** Adegan 4 melampaui sasaran. Adegan 3 masih wajar untuk 13+. Alasan: hanya yang melampaui yang perlu disunting.
5. **Pilih suntingan yang menjaga cerita.** Ganti adegan 4 dengan *long shot* yang hanya memperlihatkan reaksi tokoh dan suara, tanpa luka terlihat. Adegan 3 dibiarkan, dan adegan penyesalan (6) dipertahankan. Alasan: cerita tentang akibat perkelahian tetap utuh.
6. **Nilai ulang.** Setelah adegan 4 diganti, tingkat tertinggi menjadi 13+ (adegan 3), sehingga film dapat diajukan sebagai R13.

Jawaban: versi awal tergolong D17 karena adegan terberat (adegan 4) bertingkat 17+, bukan karena "kesan umum" film; setelah adegan 4 diganti *long shot* tanpa luka terlihat, tingkat tertingginya 13+ sehingga film dapat diajukan sebagai R13.

Contoh 2 — Menandai adegan yang harus disunting

Rumah produksi Cahaya Kota (fiktif) memeriksa film pendek "Jejak di Pelabuhan" berdurasi 24 menit sebelum didaftarkan dengan sasaran R13 pada Agustus 2027. Hasil periksa awal: (a) pada 03:10–03:25 ada *close-up* luka sabetan; (b) pada 07:40–07:48 ada makian kasar dalam dialog; (c) pada 11:05–11:50 ada pesta penyalahgunaan narkoba yang tampak dari dekat dan berlatar musik meriah; (d) pada 16:20–16:32 seorang tokoh memperagakan cara membuat alat kejahatan secara rinci; (x) pada 19:00–19:40 tokoh antagonis yang serakah dikritik tokoh lain; (y) pada 21:00–21:15 seorang polisi fiktif tampak lamban dalam adegan komedi. Adegan mana yang ditandai, apa tindakannya, dan berapa durasi akhirnya? *Film bersifat rekaan.*

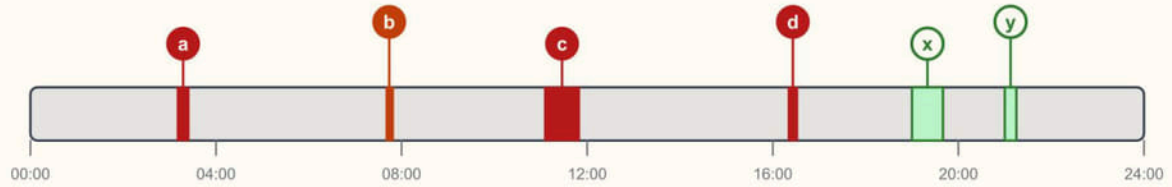
1. **Nilai tiap adegan terhadap tujuh segi.** (a) kekerasan: luka dari dekat; (b) makian; (c) narkotika secara detail dari jarak dekat, apalagi tampak menarik; (d) mendorong tindakan melawan hukum karena caranya diperagakan rinci; (x) dan (y) tidak termasuk segi mana pun: tokoh serakah yang dikritik dan polisi yang lamban adalah bagian wajar cerita. Alasan: kriteria menilai cara menampilkan dan tujuan, bukan adanya tokoh yang tidak baik.
2. **Pilih tindakan paling ringan yang menghilangkan masalah.** (a) diganti *long shot* dan reaksi tokoh, sepanjang 8 detik; (b) dibisukan dan takarir disesuaikan, durasi tetap 8 detik; (c) dipotong, dan hanya 15 detik yang menggambarkan akibat buruknya yang dipertahankan;

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(d) dipotong seluruhnya. Alasan: pemotongan total hanya dipakai bila tidak ada cara yang menyisakan cerita.

3. **Hitung durasi dengan skrip.** Pengurangan: (a) 15 − 8 = 7 detik; (b) 0 detik; (c) 45 − 15 = 30 detik; (d) 12 − 0 = 12 detik. Total dipotong 7 + 0 + 30 + 12 = 49 detik, atau sekitar 3,4 persen dari 1.440 detik. Durasi baru: 1.440 − 49 = 1.391 detik, yaitu 23 menit 11 detik. Alasan: durasi baru dibutuhkan untuk lembar pendaftaran dan konfirmasi bahwa suntingan kecil.
4. **Biarkan adegan wajar.** Adegan (x) dan (y) tidak disentuh. Alasan: menghapusnya tidak menurunkan golongan, hanya merusak karakter dan humor cerita.
5. **Periksa inti cerita.** Karena adegan akibat buruk tetap ada dan alur utama tidak terputus, pesan film tetap sampai. Lihat Gambar 2.31.

Contoh 2: adegan yang ditandai pada linimasa film 24 menit



	Menit–detik	Isi adegan	Tindakan	Durasi (detik)
a	03:10–03:25	Close-up luka sabetan	ganti: long shot dan reaksi tokoh	15 → 8
b	07:40–07:48	Makian kasar dalam dialog	bisukan; takarir disesuaikan	8 → 8
c	11:05–11:50	Pesta penyalahgunaan narkoba dari dekat, berlatar musik meriah	potong; sisakan 15 detik akibat buruknya	45 → 15
d	16:20–16:32	Tokoh memperagakan cara membuat alat kejahatan secara rinci	potong seluruhnya	12 → 0
x	19:00–19:40	Tokoh antagonis serakah dikritik tokoh lain	dibiarkan: bagian wajar cerita	40 → 40
y	21:00–21:15	Polisi fiktif yang lamban dalam adegan komedi	dibiarkan: bukan isi terlarang	15 → 15

Total dipotong 49 detik (3,4 persen). Durasi menjadi 23:11 (1391 detik). Adegan x dan y dibiarkan karena wajar dalam cerita.

Gambar 2.31 Contoh 2: empat adegan ditandai (a, b, c, d) dan dua adegan dibiarkan (x, y) pada linimasa film 24 menit. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jawaban: tandai adegan a, b, c, dan d; adegan a diganti *long shot*, b dibisukan, c dipotong (sisa 15 detik), dan d dipotong. Adegan x dan y dibiarkan. Total 49 detik dipotong, durasi akhir 23:11 (1.391 detik).

Contoh 3 — Film 21+ di televisi: jalur dan jam tayang

Stasiun TV Kota Langit (fiktif) ingin menayangkan film drama dewasa "Malam di Dermaga" berdurasi 105 menit yang sudah memiliki STLS dengan kode D21. Bagian program mengusulkan tayang pukul 22.00 karena menurut SPS program klasifikasi D boleh tayang mulai 22.00. Apakah usulan itu benar, dan kapan paling cepat dan paling lambat film itu boleh mulai? *Film bersifat rekaan.*

1. **Kenali dua aturan yang bertemu.** Film D21 dari LSF tunduk pada aturan film: di televisi hanya boleh pukul 23.00 sampai 03.00 (UU Perfilman Pasal 31 ayat 1; Peraturan Menteri 14/2019 Pasal 21). Sebagai program siaran, ia juga tunduk pada klasifikasi KPI, dan program

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

D boleh tayang 22.00–03.00 (SPS Pasal 38). Alasan: satu film dapat berada di bawah dua aturan, dan stasiun harus memenuhi keduanya.

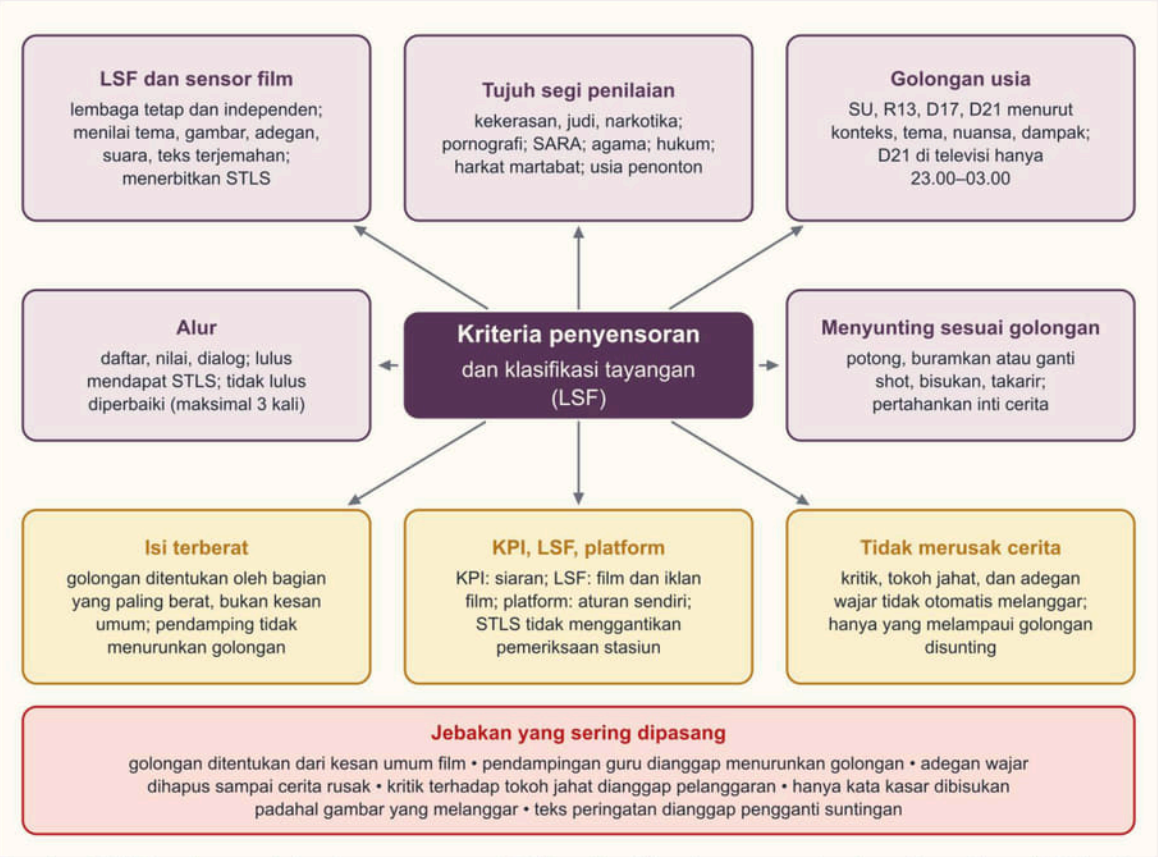
2. **Cari jam yang memenuhi keduanya.** Rentang 23.00–03.00 seluruhnya berada di dalam rentang 22.00–03.00, sehingga yang berlaku adalah yang lebih sempit: mulai paling cepat 23.00. Alasan: jam yang memenuhi aturan yang lebih ketat otomatis memenuhi aturan yang lebih longgar.
3. **Hitung dengan skrip.** Rentang itu dibaca secara hati-hati: seluruh film, dari mulai sampai selesai, berada di dalam 23.00 sampai 03.00. Bila mulai 23.00, film selesai pukul 00.45 (23.00 + 105 menit). Agar selesai paling lambat 03.00, film paling lambat mulai pukul 01.15 (03.00 − 105 menit). Bila mulai 22.00 (usulan bagian program), film selesai 23.45, tetapi mulainya sebelum 23.00 sehingga melanggar. Alasan: yang diperiksa adalah jam mulai dan jam selesai.
4. **Lengkapi syarat lain.** Kode D21 harus tampil di bagian atas layar sepanjang film ditayangkan (Peraturan Menteri 14/2019 Pasal 22). Stasiun tetap wajib memeriksa muatan film terhadap SPS (misalnya kata kasar atau adegan yang dilarang), karena STLS tidak serta-merta membuktikan kesesuaian dengan SPS. Alasan: lulus sensor tidak menggantikan pemeriksaan stasiun.

Jawaban: usulan 22.00 salah, karena film D21 di televisi hanya boleh mulai pukul 23.00 sampai 03.00. Film berdurasi 105 menit dapat mulai paling cepat pukul 23.00 (selesai 00.45) dan paling lambat pukul 01.15 (selesai 03.00), dengan kode D21 tampil di atas layar dan tetap diperiksa terhadap SPS.

❖ PETA KONSEP

Gambar 2.32 merangkum kriteria penyensoran dan klasifikasi tayangan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 2.32 Peta konsep kriteria penyensoran LSF dan klasifikasi tayangan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **LSF** menyensor **film dan iklan film** (hasil akhir produksi) dan menerbitkan **STLS**. Penilaian meliputi tema, gambar, adegan, suara, dan teks terjemahan; prinsipnya melindungi masyarakat dan memakai dialog.
- **Tujuh segi**: kekerasan, perjudian, narkotika; pornografi; SARA; agama; hukum; harkat dan martabat; usia penonton. Untuk pornografi, SARA, agama, dan hukum, yang dinilai adalah "keseluruhan isi dengan sengaja bertujuan".
- **Golongan**: SU, R13 (13+), D17 (17+), D21 (21+). Penilaian memperhatikan konteks, tema, nuansa, dan dampak; **isi terberat** menentukan batas atas golongan; pendamping tidak menurunkan golongan; versi suntingan dapat bergolongan lebih rendah.
- **D21 di televisi**: hanya 23.00–03.00.
- **Tidak lulus**: film dikembalikan untuk diperbaiki (paling banyak tiga kali) dengan ruang dialog.
- **Penyuntingan**: potong, buramkan atau ganti shot, bisukan, ubah takarir; sunting yang melampaui, pertahankan inti cerita.
- **KPI** untuk program siaran, **LSF** untuk film dan iklan film, **platform** untuk aturan sendiri; STLS tidak menggantikan pemeriksaan stasiun.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal penyensoran dan klasifikasi:

1. **Tentukan sasaran golongan dan jenis tugasnya**: menentukan golongan, menandai adegan, atau memilih suntingan.
2. **Daftar semua adegan dan catat yang paling berat.** Golongan ditentukan oleh yang terberat, bukan oleh kesan umum atau jumlah adegan.
3. **Bandingkan setiap adegan dengan kriteria**: kekerasan (cara menampilkan), narkotika (detail dan jarak dekat), SARA, dan sebagainya. Ingat bahwa tokoh jahat dan kritik wajar tidak otomatis melanggar.
4. **Pilih suntingan yang paling kecil tetapi menghilangkan masalah**, dan periksa apakah inti cerita tetap utuh.
5. **Pada soal pernyataan benar-salah atau pilihan ganda kompleks**, nilai pernyataan satu per satu.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Golongan ditentukan dari "kesan umum" film.** Padahal satu adegan terberat dapat mengangkat golongan.
- **Pendampingan guru atau orang tua dianggap menurunkan golongan.**
- **Menghapus semua adegan konflik** padahal konflik wajar untuk golongan sasaran, sehingga cerita rusak.
- **Menandai kritik atau tokoh jahat sebagai pelanggaran.** Yang dinilai adalah cara dan tujuan, bukan adanya tokoh yang buruk.
- **Memilih suntingan yang menutup, bukan menghilangkan.** Misalnya hanya membisukan makian padahal gambar yang melanggar.
- **Teks peringatan dianggap pengganti suntingan.**
- **Menganggap durasi pendek membuat narkoba atau kekerasan boleh.** Yang dinilai adalah isi dan cara menampilkan.
- **Mencampur kode KPI dan LSF.** P, A, R, D, SU adalah klasifikasi program siaran KPI; SU, R13, D17, D21 adalah kode LSF.
- **Menganggap STLS membuat film otomatis aman untuk televisi.**

> Contoh salah tafsir: seorang siswa membaca kasus film komedi remaja yang punya satu adegan kecelakaan dengan korban berdarah-darah ditampilkan dari dekat. Ia memilih golongan 13+ dengan alasan "film ini komedi dan sebagian besar adegannya ringan". Padahal golongan tidak ditentukan oleh kesan umum atau jumlah adegan ringan, melainkan oleh isi yang paling berat. Adegan korban berdarah-darah dari dekat melampaui sasaran 13+, sehingga adegan itu harus diganti (misalnya *long shot* tanpa luka terlihat) sebelum film diajukan sebagai 13+.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut meminta kamu memilih suntingan agar film sesuai sasaran 13 tahun ke atas, dengan syarat inti cerita tidak rusak. Bedahlah dengan tiga pertanyaan untuk setiap pernyataan: apakah bagian itu benar-benar melampaui sasaran, apakah tindakan yang dipilih benar-benar menghilangkan masalahnya, dan apakah inti cerita tetap utuh. Waspadai pernyataan yang tampak aman tetapi berlebihan, dan pernyataan yang tampak menyelesaikan masalah tetapi hanya menutupinya. Jawaban benar lebih dari satu.

►. Film "Tawuran Terakhir" karya rumah produksi Langit Senja (April 2027) ditujukan untuk penonton 13 tahun ke atas sebelum didaftarkan ke Lembaga Sensor Film. Panduan internal mereka: film 13+ boleh memuat konflik dan perkelahian, tetapi luka atau darah tidak diperlihatkan secara rinci, tanpa kata kasar, dan pemakaian narkoba tidak ditampilkan sebagai hal yang menarik. Inti cerita adalah penyesalan seorang pelajar setelah tawuran. Versi awal film memuat adegan tawuran, close-up luka sabetan, dialog berisi kata kasar, dan adegan pesta narkoba berlatar musik meriah.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Suntingan yang tepat dilakukan adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Memotong seluruh adegan tawuran sehingga film hanya berisi akibat-akibatnya.
☐ B. Mengganti close-up luka sabetan dengan reaksi wajah tokoh dan suara benturan.
☐ C. Membisukan kata-kata kasar dalam dialog dan menyesuaikan takarirnya.
☐ D. Mempertahankan adegan pesta narkoba berlatar musik meriah karena adegan itu hanya berdurasi 20 detik.
☐ E. Menambahkan teks peringatan "khusus 13+" di awal film tanpa mengubah adegan lainnya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pembahasan **Kunci: B, C**

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Lembaga Sensor Film (LSF) menggolongkan film menurut usia penonton (semua umur, 13+, 17+, 21+). Produser dapat menyunting film agar sesuai sasaran usia: mengurangi rincian kekerasan, menghapus kata kasar, dan tidak menampilkan hal terlarang secara menarik, tanpa merusak inti cerita.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✗ Jebakan: aman, tetapi berlebihan; perkelahian boleh ada pada 13+, dan inti cerita tentang penyesalan setelah tawuran menjadi kabur.

• **Pernyataan 2** ✓ Kekerasan tetap terasa lewat reaksi dan suara tanpa memperlihatkan luka secara rinci.

• **Pernyataan 3** ✓ Kata kasar tidak sesuai untuk 13+; membisukan dan menyesuaikan takarir menjaga adegan tetap utuh.

• **Pernyataan 4** ✗ Durasi pendek tidak mengubah isinya: pemakaian narkoba ditampilkan sebagai hal menarik.

• **Pernyataan 5** ✗ Jebakan: teks peringatan bukan pengganti suntingan; isi yang tidak sesuai tetap ada.

Jawaban: pernyataan 2, 3.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk soal berikut, tulis dulu kriteria penyensoran yang relevan untuk tiap adegan, baru pilih adegan yang ditandai.

1. Sebelum mendaftarkan film komedi "Kos-Kosan Ribut" ke Lembaga Sensor Film pada Agustus 2027, produser memeriksa sendiri beberapa adegan. Tujuannya menandai adegan yang berpotensi tidak lulus sensor sehingga perlu disunting, tanpa memotong adegan yang sebenarnya wajar dalam cerita.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Adegan yang perlu ditandai untuk disunting adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Tokoh penghuni kos melontarkan lelucon yang merendahkan satu suku tertentu sebagai bodoh.

☐ B. Tokoh pemilik kos yang serakah dikritik dan diejek oleh para penghuni hingga akhir cerita.

☐ C. Tokoh polisi digambarkan lamban sehingga penghuni kos menangkap pencuri sendiri.

☐ D. Tokoh penjahat memperagakan langkah merakit bahan peledak secara rinci dan berurutan.

☐ E. Logo merek minuman ringan terlihat jelas di meja kos dalam beberapa adegan.

Kunci singkat: 1. A, D

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa sebuah film yang sebagian besar adegannya ringan tetap bisa tergolong 17+, dan apa yang dimaksud dengan aturan isi terberat?
- Dapatkah kamu menjelaskan perbedaan peran KPI dan LSF pada film yang akan ditayangkan di televisi, serta mengapa STLS tidak menggantikan pemeriksaan stasiun?
- **Yang harus kuingat: LSF menyensor film dan iklan film, hasilnya STLS dan kode SU, R13, D17, D21**; **tujuh segi penilaian**; **isi terberat menentukan golongan**; **pendamping tidak menurunkan golongan**; **sunting yang melampaui dan pertahankan inti cerita**; **D21 di televisi hanya 23.00–03.00**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 2.4: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-2.4

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 2.5 · Regulasi konten digital dan swasensor industri

SMKBC-2.5

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu memahami **regulasi dan hukum yang menyangkut konten**. Dua sub bab sebelumnya membahas aturan siaran televisi dan radio serta penyensoran film. Sub bab ini membahas bagian ketiganya: **konten digital** di luar televisi dan bioskop, yaitu video di media sosial, podcast, siaran langsung, dan unggahan kanal sekolah. Soalnya berbentuk kasus. Sebuah kanal, kreator, atau tim sekolah menghadapi keputusan, misalnya kerja sama dengan merek yang meminta promosinya tidak disebut iklan, rekaman yang memperlihatkan orang yang tidak setuju tampil, atau pemakaian suara tiruan buatan kecerdasan artifisial (AI). Kamu diminta memilih tindakan yang paling tepat. Bentuknya pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, dan pernyataan benar atau salah. Kompetensinya bergerak dari **memahami** lapisan aturan sampai **menalar** keputusan yang melindungi penonton dan orang yang direkam.

Soal ini hampir tidak menanyakan nomor pasal. Yang diuji adalah **penerapan prinsip pada kasus**: keterbukaan, persetujuan, kejujuran, dan tanggung jawab kreator. Karena aturan konten digital tersebar di banyak sumber, sub bab ini lebih dulu memetakan siapa yang mengatur apa.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan lima lapis pengawasan konten dan letak konten digital di antaranya;
- membedakan swasensor, sensor oleh lembaga, dan "sensor mandiri" milik penonton;
- menerapkan prinsip keterbukaan pada konten berbayar, kerja sama merek, dan tautan afiliasi;
- menilai persetujuan dan privasi orang yang direkam, terutama pelajar;
- menentukan label dan izin untuk konten buatan AI;
- menyusun alur pemeriksaan sebelum tayang pada kanal kreator atau kanal sekolah.

◆ KONSEP INTI

Dua siswa SMK merekam ulasan headset, menyuntingnya di rumah, lalu mengunggahnya malam hari. Tidak ada petugas yang memeriksa video itu sebelum penonton melihatnya. Berbeda dengan film bioskop yang harus melewati sensor lembaga atau program televisi yang diawasi lembaga penyiaran, unggahan digital tayang dalam hitungan menit. Kemudahan itu membuat banyak orang mengira tidak ada aturannya. Kenyataannya, aturan yang berlaku bukan sedikit, hanya **tersebar dan sebagian besar bergantung pada kreatornya sendiri**. Sub bab ini menjelaskan lapisan-lapisan aturan itu dan apa yang bisa kamu kerjakan agar kontenmu aman

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

dan jujur.

1. Dari layar televisi ke layar ponsel

Pada **televisi dan radio**, pengawasan isi dilakukan terutama oleh Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) menurut Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS). Menurut penjelasan KPI sendiri, pengawasannya dilakukan setelah siaran ditayangkan, sedangkan penyensoran film oleh LSF dilakukan sebelum film tayang. Bagian KPI dibahas di sub bab 2.3. Pada **film**, Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman menetapkan bahwa setiap film dan iklan film yang akan diedarkan dan atau dipertunjukkan wajib memperoleh surat tanda lulus sensor (Pasal 57 ayat 1). Surat itu terbit setelah penyensoran yang meliputi penelitian tema, gambar, adegan, suara, dan teks terjemahan; penentuan kelayakan; dan penentuan penggolongan usia penonton (Pasal 57 ayat 2), dilakukan oleh lembaga sensor film yang bersifat tetap dan independen (Pasal 58 ayat 1). Bagian itu dibahas di sub bab 2.4.

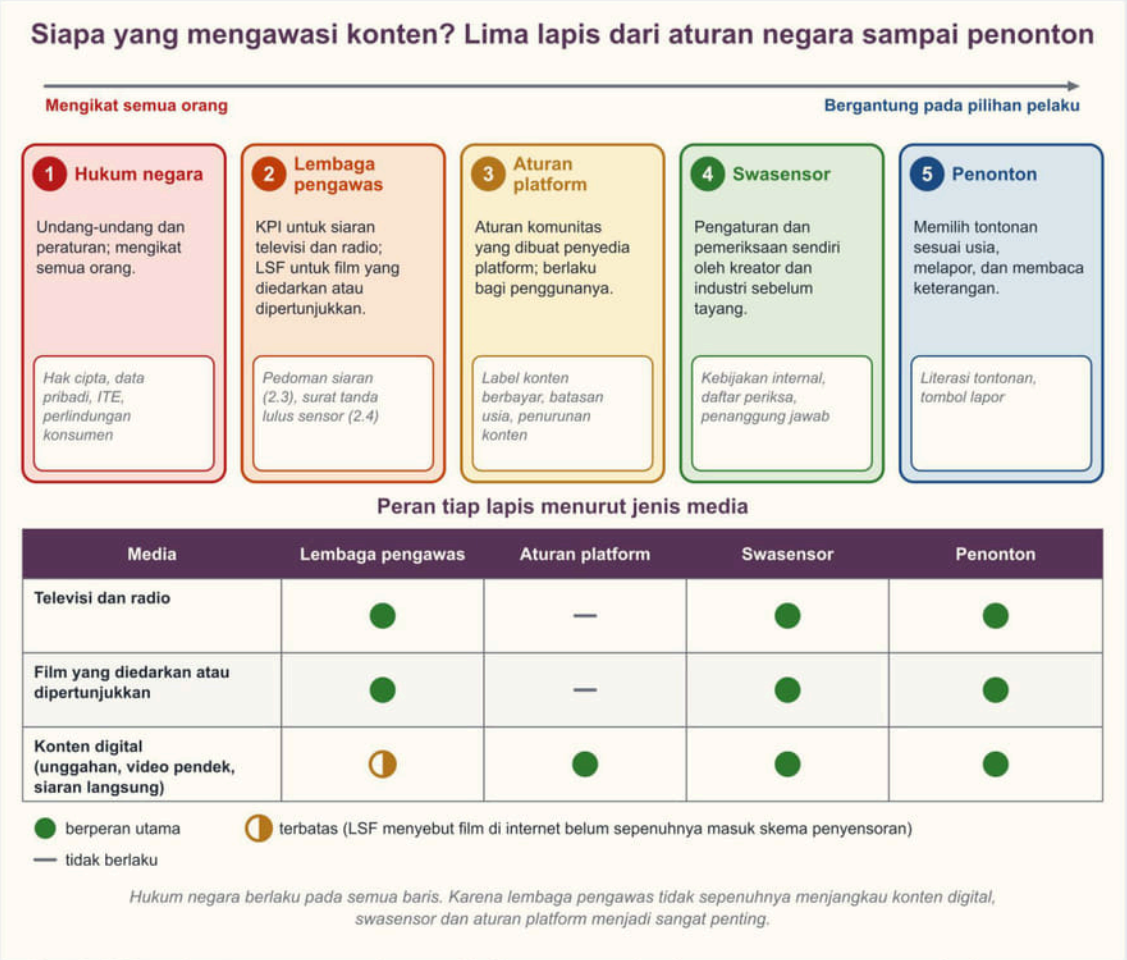
Lalu bagaimana dengan konten di internet? Lembaga Sensor Film (LSF) sendiri menyebut dalam Laporan Kinerja Tahun 2025 bahwa film yang ditayangkan pada jaringan berbasis internet belum secara eksplisit diatur dan tidak sepenuhnya masuk dalam skema penyensoran. Artinya, lembaga pengawas tidak sepenuhnya menjangkau konten digital. Ruang yang kosong itu sebagian diisi oleh hukum umum, sebagian oleh aturan platform, dan sebagian lagi hanya bisa diisi oleh **kehati-hatian kreator**. Itulah yang disebut swasensor.

2. Lima lapis pengawasan konten

Agar tidak bingung, bayangkan pengawasan konten sebagai **lima lapis**, seperti pada Gambar 2.33.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 2.33 Lima lapis pengawasan konten (hukum negara, lembaga pengawas, aturan platform, swasensor, penonton) dan peran tiap lapis menurut jenis media. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Hukum negara.** Undang-undang dan peraturan yang mengikat semua orang, apa pun medianya.
2. **Lembaga pengawas.** KPI untuk siaran, LSF untuk film. Konten digital hanya terjangkau sebagian.
3. **Aturan platform.** Aturan komunitas yang dibuat penyedia platform dan berlaku bagi penggunanya.
4. **Swasensor.** Pengaturan dan pemeriksaan sendiri oleh kreator, rumah produksi, atau industri sebelum tayang.
5. **Penonton.** Memilih tontonan sesuai usia, membaca keterangan, dan melaporkan konten bermasalah.

Semakin ke kiri, aturan semakin mengikat siapa saja. Semakin ke kanan, hasilnya semakin bergantung pada pilihan pelaku. Pada konten digital, lapis 3 sampai 5 menanggung beban yang besar.

Hukum negara yang sering menyentuh konten digital. Kamu tidak perlu menghafal nomor pasalnya. Yang penting, kamu tahu bidang apa yang diatur.

- **Hak cipta** (Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014): memakai lagu, footage, atau foto milik orang lain memerlukan izin (dibahas di sub bab 1.5).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **Pelindungan data pribadi** (Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022): data orang, termasuk wajah, dilindungi dan pemrosesannya memerlukan dasar yang sah (bagian 5).
- **Informasi dan transaksi elektronik** (Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yang diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024). Misalnya, undang-undang ini memuat larangan menyebarkan informasi elektronik bermuatan yang melanggar kesusilaan untuk diketahui umum (Pasal 27 ayat 1), dan larangan menyebarkan pemberitahuan bohong atau informasi menyesatkan yang mengakibatkan kerugian materiel bagi konsumen dalam transaksi elektronik (Pasal 28 ayat 1).
- **Perlindungan konsumen** (Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999): konsumen berhak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur (Pasal 4 huruf c), dan pelaku usaha periklanan dilarang memproduksi iklan yang mengelabui konsumen atau memuat informasi yang keliru (Pasal 17 ayat 1).

Selain itu ada aturan tentang **penyelenggara platform** itu sendiri. Menurut Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat, setiap penyelenggara sistem elektronik lingkup privat wajib mendaftar (Pasal 2 ayat 1) dan wajib memastikan sistemnya tidak memuat serta tidak memfasilitasi informasi atau dokumen elektronik yang dilarang (Pasal 9 ayat 3). Untuk platform yang isinya dibuat pengguna (*user generated content*), peraturan itu mewajibkan penyelenggara memiliki **tata kelola** tentang informasi dan dokumen elektronik, dan menyediakan **sarana pelaporan** (Pasal 10 ayat 1). Tata kelola itu paling sedikit memuat hak dan kewajiban pengguna, hak dan kewajiban penyelenggara, dan pertanggungjawaban atas isi yang diunggah pengguna (Pasal 10 ayat 2). Dari sini kamu bisa memahami bahwa **aturan komunitas platform** bukan hiasan: ia adalah bentuk tata kelola yang diminta peraturan. (Pasal-pasal di atas dibaca dari teks 2020. Peraturan ini kemudian diubah dengan Peraturan Menteri Kominfo Nomor 10 Tahun 2021, kementeriannya kini bernama Komdigi, dan peraturan dapat berubah lagi, sehingga yang perlu kamu ingat adalah prinsipnya.)

3. Aturan komunitas platform

Aturan komunitas (*community guidelines*) adalah ketentuan yang dibuat penyedia platform untuk mengatur apa yang boleh dan tidak boleh diunggah penggunanya. Aturan itu buatan perusahaan, bukan undang-undang, dan **berbeda antar platform**. Karena itu, kreator harus membaca aturan platform tempat ia menayangkan. Beberapa hal yang biasanya diatur, antara lain, adalah kekerasan dan konten sensitif, pelecehan, informasi menyesatkan, hak cipta, konten untuk anak, keterbukaan konten berbayar, dan label konten buatan AI. Pelanggaran umumnya berakibat peringatan, pembatasan jangkauan atau pendapatan, penurunan konten, atau penutupan akun, sesuai kebijakan platform.

Tiga hal penting perlu diingat. **Pertama**, aturan platform dapat **lebih ketat** daripada hukum. Sesuatu yang tidak melanggar undang-undang masih bisa melanggar aturan platform. **Kedua**, mematuhi aturan platform **tidak otomatis** berarti mematuhi hukum. Misalnya, memakai musik yang tersedia di perpustakaan sebuah platform tidak menjamin musik itu boleh dipakai di tempat lain atau dalam iklan; syarat lisensinya yang menentukan. **Ketiga**, aturan platform dapat

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

berubah, jadi pemeriksaan harus dilakukan setiap kali.

4. Keterbukaan konten berbayar

Salah satu aturan komunitas yang paling sering diuji adalah **keterbukaan** (*disclosure*) konten berbayar, yaitu pemberitahuan kepada penonton bahwa sebuah konten berhubungan dengan kerja sama komersial. Hubungan komersial itu bisa berbentuk:

- **bayaran uang** dari merek atau pihak lain;
- **produk gratis** atau fasilitas yang diberikan agar konten dibuat;
- **komisi** dari penjualan lewat tautan afiliasi (kreator menerima imbalan bila penonton membeli lewat tautannya);
- **hubungan lain** yang dapat memengaruhi isi, misalnya kerja sama dengan keluarga atau pemilik usaha.

Alasannya sederhana. Penonton menilai sebuah ulasan dengan anggapan bahwa pembuatnya bebas dan jujur. Bila ada imbalan, anggapan itu berubah, dan penonton berhak tahu supaya dapat menilai sendiri. Prinsip ini sejalan dengan hak konsumen atas informasi yang benar, jelas, dan jujur (Undang-Undang Perlindungan Konsumen, Pasal 4 huruf c). Konten berbayar yang mempromosikan produk berfungsi sebagai iklan, dan iklan dilarang mengelabui konsumen atau memuat informasi yang keliru (Pasal 17 ayat 1). Industri periklanan Indonesia juga memiliki pedoman etika swa-atur yang disebut Etika Pariwara Indonesia, yang disusun oleh Dewan Periklanan Indonesia.

Keterbukaan yang baik punya tiga ciri.

1. **Terlihat sejak awal.** Keterangan disampaikan sebelum atau saat penonton mulai menonton, bukan di ujung deskripsi panjang yang terlipat.
2. **Mudah dipahami.** Memakai kata yang jelas, misalnya "kerja sama berbayar" atau "tautan afiliasi", bukan istilah samar atau tagar yang tersembunyi.
3. **Konsisten dengan formatnya.** Pada video, pakai label resmi platform bila tersedia, ucapan di awal, dan tulisan di layar saat produk muncul. Pada podcast, ucapan di awal dan sebelum segmen terkait, ditambah keterangan di baris pertama deskripsi episode.

Gambar 2.34 membandingkan dua unggahan yang sama: yang satu menyembunyikan keterangan, yang lain membukanya sejak awal. Perhatikan bahwa **ulasan yang jujur tidak menghapus kewajiban terbuka**. Penilaian kualitas yang benar tidak mengubah fakta bahwa pembuatnya mendapat imbalan. Bila merek meminta agar kerja sama tidak disebut, kreator yang bertanggung jawab menolak permintaan itu, atau menolak kerja samanya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 2.34 Contoh keterbukaan konten berbayar: tersembunyi di akhir deskripsi (keliru) dan terlihat sejak awal (benar). Tampilan dan merek rekaan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

5. Persetujuan dan privasi orang yang direkam

Kontenmu hampir selalu memperlihatkan orang. Pertanyaannya: bolehkah mereka ditayangkan? Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi memberi kerangka berpikir yang berguna. **Data pribadi** adalah data tentang orang perseorangan yang teridentifikasi atau dapat diidentifikasi, secara langsung maupun tidak langsung (Pasal 1 angka 1). Wajah, suara, nama, nomor kendaraan, dan alamat dapat membuat seseorang dikenali. Beberapa hal penting dari undang-undang itu:

- **Gambar wajah** disebut dalam penjelasan sebagai contoh **data biometrik**, yang termasuk **data pribadi yang bersifat spesifik**. Data anak juga tergolong data pribadi spesifik (Pasal 4 ayat 2).
- Pemrosesan data pribadi memerlukan dasar yang sah. Salah satunya **persetujuan yang sah secara eksplisit** dari pemilik data untuk tujuan tertentu yang telah disampaikan kepadanya (Pasal 20 ayat 2 huruf a). Persetujuan dilakukan secara **tertulis atau terekam** (Pasal 22 ayat 1).
- Pemilik data berhak **menarik kembali persetujuannya** (Pasal 9) dan berhak mengakhiri pemrosesan serta menghapus data tentang dirinya sesuai ketentuan (Pasal 8).
- **Data pribadi anak** diproses secara khusus dan **memerlukan persetujuan orang tua atau wali** (Pasal 25).
- Undang-undang tidak berlaku untuk pemrosesan data oleh perseorangan dalam kegiatan pribadi atau rumah tangga (Pasal 2 ayat 2). Namun kanal sekolah, akun usaha, atau konten yang diunggah ke publik umumnya tidak tergolong kegiatan pribadi biasa, sehingga cara yang aman adalah memperlakukannya dengan persetujuan.

Dari sini kita dapat menarik beberapa pedoman kerja yang tampak pada Gambar 2.35.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 2.35 Bagan keputusan izin merekam orang yang akan tampil di konten. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Minta izin sebelum merekam dan menayangkan**, dengan menyampaikan tujuan dan di mana video akan tayang.
- **Untuk pelajar yang masih anak**, minta persetujuan orang tua atau wali, dan izin sekolah bila merekam di lingkungan sekolah.
- **Bukti persetujuan disimpan**, dan persetujuan dapat ditarik. Bila seseorang menarik persetujuan, bagian yang menampilkannya diturunkan atau diganti.
- **Mengaburkan wajah belum tentu cukup** bila suara, nama, seragam, atau alamat masih membuat orang dikenali.
- **Tertawa saat direkam bukan persetujuan.** Persetujuan harus jelas.
- **Untuk iklan**, Undang-Undang Hak Cipta Pasal 12 mengatur bahwa penggunaan potret untuk reklame atau periklanan secara komersial memerlukan persetujuan **tertulis** dari orang yang dipotret atau ahli warisnya.

Kata "sudah diedit" sering dipakai sebagai alasan. Padahal penyuntingan hanya mengubah tampilan, bukan persetujuan. Izin diperlukan **sebelum** materi dipakai, dan penyuntingan tidak menggantikannya.

6. Konten buatan AI dan suara tiruan

Kecerdasan artifisial kini dapat membuat gambar, suara, dan video yang tampak nyata. Bagi pembuat konten, ada tiga risiko: **menipu penonton** (konten tampak asli padahal buatan), **meniru orang nyata** (wajah atau suara orang yang tidak memberi izin), dan **melanggar hak**

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(bahan yang dipakai AI berasal dari karya orang lain, atau alat AI memiliki syarat penggunaan).

Pegangan resmi yang ada adalah Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 9 Tahun 2023 tentang Etika Kecerdasan Artifisial, yang ditetapkan pada 19 Desember 2023. Surat edaran ini adalah **pedoman etika**, bukan undang-undang, dan ditujukan kepada pelaku usaha pemrograman AI serta penyelenggara sistem elektronik. Ia menyebut sembilan nilai etika, antara lain transparansi, kredibilitas dan akuntabilitas, pelindungan data pribadi, dan kekayaan intelektual. Menurut nilai kredibilitas dan akuntabilitas, informasi yang dihasilkan melalui AI harus dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan ketika disebarkan kepada publik. Teks surat edaran itu tidak menyebut aturan label tertentu. Karena itu, **kewajiban label biasanya datang dari aturan platform**, ditambah prinsip jujur kepada penonton.

Gambar 2.36 merangkum tiga pertanyaan sebelum menayangkan konten buatan AI.



Gambar 2.36 Tiga pertanyaan sebelum menayangkan konten buatan AI: meniru orang nyata, tampak nyata, dan izin bahan serta alat. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Apakah AI meniru wajah atau suara orang nyata?** Jika ya, perlu izin orang itu, dan jangan membuat seolah-olah ia ikut serta. Tanpa izin, jangan dipakai. Solusi yang sah: pengisi suara atau pemeran sendiri yang bergaya serupa, tanpa menyebutnya sebagai orang yang ditiru.
2. **Apakah hasilnya tampak nyata sehingga dapat menipu?** Jika ya, beri label yang jelas dan mudah dilihat, jangan menyebutnya rekaman asli. Label yang tersembunyi, misalnya tagar kecil di komentar, tidak memenuhi maksud ini. Gambar rancangan atau bayangan buatan AI, misalnya tampilan bangunan yang belum ada, juga jangan disajikan seolah-olah kondisi nyata; jelaskan bahwa itu rancangan.
3. **Apakah bahan dan alatnya punya izin?** Catat alat, bahan, dan lisensinya, dan jangan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

memasukkan data pribadi orang lain tanpa dasar.

Perhatikan satu hal. **Label bukan pengganti izin.** Konten yang sudah berlabel "buatan AI" tetap bermasalah bila ia meniru suara orang tanpa izinnya. Label memberi tahu penonton, izin menyangkut orang yang ditiru.

7. Hak cipta musik di platform

Sub bab 1.5 telah membahas hak cipta musik secara rinci. Di sini cukup diingat tiga hal yang menyangkut platform. **Pertama**, musik di platform tetap milik pencipta dan produser rekamannya. Fitur "pasang musik" atau perpustakaan musik platform memberi izin sesuai syarat platform, yang biasanya terbatas pada jenis penggunaan tertentu. **Kedua**, pemakaian musik berlisensi untuk iklan atau konten bersponsor sering memerlukan lisensi yang berbeda dengan konten biasa. **Ketiga**, bukti lisensi tetap perlu disimpan, sebab platform dapat menurunkan konten atau membatasi pendapatan bila ada klaim. Detail izin, lisensi, dan Creative Commons ada di sub bab 1.5.

8. Swasensor: pengaturan diri kreator dan industri

Sekarang kita sampai pada istilah yang menjadi judul sub bab ini. **Swasensor** (*self-censorship*, dalam arti positif: pengaturan diri) adalah **pengaturan dan pemeriksaan yang dilakukan sendiri oleh kreator, rumah produksi, atau industri sebelum konten tayang**, agar kontennya sesuai dengan hukum, hak orang lain, aturan platform, dan etika. Swasensor berbeda dari sensor oleh lembaga. Perbedaannya perlu diperhatikan karena istilahnya mirip.

Istilah	Siapa yang melakukan	Sifat	Contoh
Swasensor	Kreator, rumah produksi, atau redaksi	Pemeriksaan sendiri sebelum tayang sebagai tanggung jawab profesional; tidak menggantikan sensor lembaga bila film harus disensor	Daftar periksa sebelum unggah; kebijakan internal; persetujuan penanggung jawab
Sensor oleh lembaga	Lembaga Sensor Film (untuk film)	Kewajiban hukum; menghasilkan surat tanda lulus sensor (Pasal 57 UU Perfilman)	Pemeriksaan film sebelum diedarkan atau dipertunjukkan
"Sensor mandiri" milik penonton	Penonton dan keluarganya	Gerakan literasi agar penonton memilih tontonan sesuai klasifikasi usia (istilah yang dipakai LSF)	Memilih film sesuai golongan usia; mendampingi anak

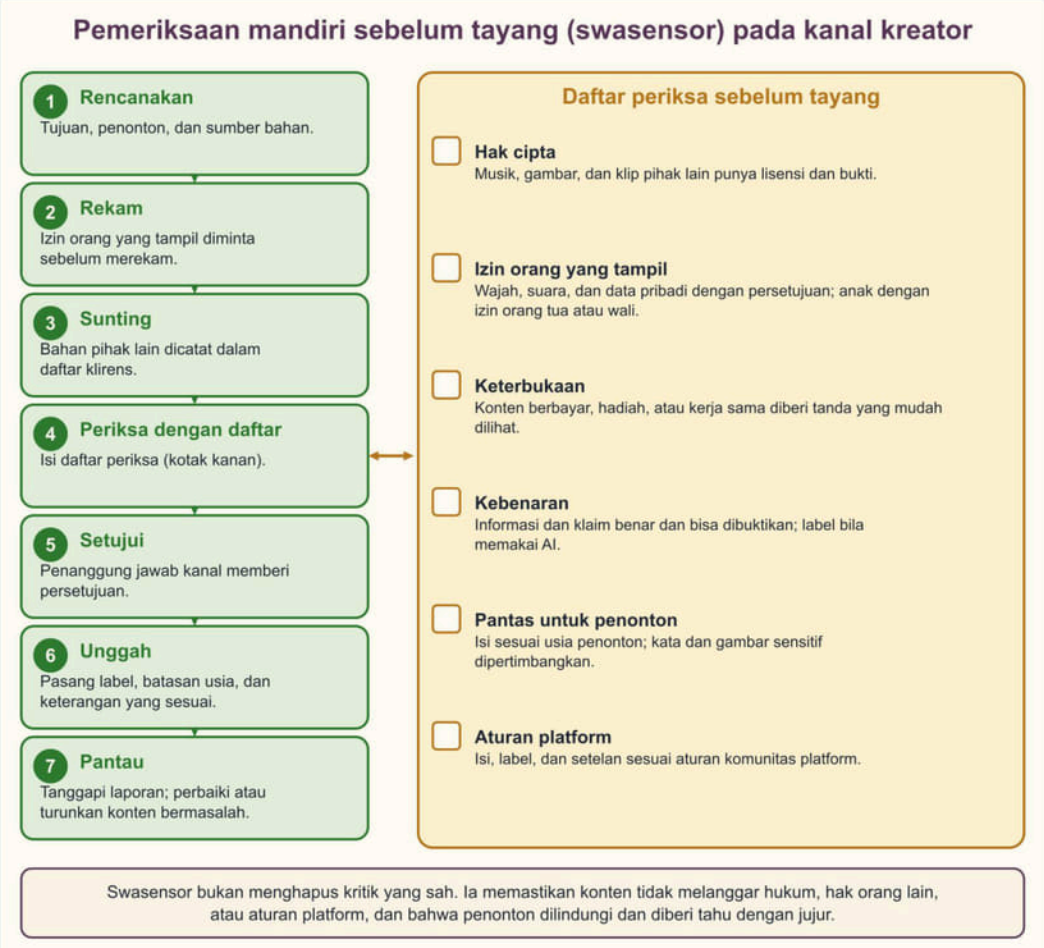
Perhatikan bahwa istilah "swasensor" tidak muncul dalam teks Undang-Undang Perfilman. Yang diwajibkan undang-undang itu adalah sensor oleh lembaga untuk film yang akan diedarkan atau dipertunjukkan. Swasensor di sini adalah kebiasaan dan tanggung jawab profesional di luar atau sebelum kewajiban itu. LSF sendiri memakai istilah "sensor mandiri" dalam Gerakan Nasional Budaya Sensor Mandiri, yang ditujukan agar penonton menonton sesuai usia. Dua istilah itu sering tertukar, jadi bacalah siapa pelakunya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Mengapa swasensor penting, terutama di dunia digital?

- **Melindungi penonton**, khususnya anak dan remaja yang menjadi penonton utama banyak kanal.
- **Mencegah pelanggaran** hukum, hak orang lain, atau aturan platform sebelum terjadi, sebab menurunkan konten setelah tersebar sering terlambat.
- **Menjaga kepercayaan** penonton, sekolah, klien, dan merek.
- **Memenuhi kewajiban kerja sama**, misalnya keterbukaan konten berbayar.

Swasensor yang baik **tertulis dan punya penanggung jawab**. Sebaiknya pemeriksaan dilakukan oleh orang selain penyunting, karena penyunting mudah melewatkan kesalahan pada karyanya sendiri, dan dilakukan **sebelum** unggah, bukan menunggu keluhan penonton. Bagi klub kecil, cukup daftar periksa pendek yang memuat risiko yang pernah terjadi, misalnya izin wajah, lisensi musik, dan label sponsor atau AI, lalu dicentang pemeriksa kedua pada setiap video. Gambar 2.37 memperlihatkan alurnya: rencana, rekam, sunting, **periksa dengan daftar**, persetujuan penanggung jawab, unggah dengan label dan setelan yang tepat, lalu pantau dan tanggapi laporan. Daftar periksanya memuat enam hal: hak cipta, izin orang yang tampil, keterbukaan, kebenaran, kepantasan untuk penonton, dan aturan platform.



Gambar 2.37 Alur pemeriksaan mandiri sebelum tayang pada kanal kreator dan daftar periksanya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Swasensor punya batas yang harus dipahami. Ia **bukan** berarti menghapus kritik yang sah atau menyembunyikan fakta. Kritik yang benar dan sopan tidak perlu dihapus. Yang diperiksa adalah apakah konten melanggar hukum, hak orang lain, atau aturan platform, dan apakah penonton dilindungi dan diberi tahu dengan jujur. Satu kesalahan yang sering terjadi: **menghapus komentar** dianggap menyelesaikan masalah. Menghapus komentar kasar memang perlu, tetapi bila yang bermasalah adalah **kontennya sendiri** (misalnya menampilkan orang tanpa izin), penyelesaian yang benar adalah **memperbaiki atau menurunkan konten itu** dan menanggapi pelaporannya.

> **Pengayaan.** Banyak platform menyediakan alat bagi pengguna untuk melaporkan konten. Menurut Peraturan Menteri Kominfo Nomor 5 Tahun 2020, platform berisi unggahan pengguna wajib menyediakan sarana pelaporan. Kreator yang baik menyiapkan **prosedur tanggapan**: siapa yang memeriksa laporan, berapa lama batas waktu menjawab, dan kapan konten diturunkan. Prosedur itu bagian dari swasensor, karena sebagian masalah baru terlihat setelah konten tayang.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Memperbaiki unggahan kanal sekolah

Kanal SMK Tunas Bahari mengunggah video lima menit "Hari Pertama MPLS" pada Juli 2027. Seorang guru pembina meninjau video itu dengan daftar periksa dan menemukan lima hal. (a) Wajah enam peserta baru terlihat jelas, dan orang tua satu peserta mengirim pesan bahwa mereka tidak setuju anaknya tampil; tidak ada surat persetujuan orang tua. (b) Musik populer diputar 40 detik tanpa lisensi. (c) Sebuah kantin mitra, Kantin Sehat Bu Wati, memberi camilan gratis; video menampilkannya dengan ucapan "enak banget" tanpa keterangan. (d) Teks video menyatakan "100 persen lulusan kami langsung bekerja" tanpa data. (e) Beberapa komentar kasar menertawakan seorang peserta. Tim sekolah ingin menghapus komentar kasar saja. Apa yang harus dilakukan? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh, sekolah, dan lembaga fiktif.*

1. **Turunkan sementara video** (atur menjadi tidak publik). Alasan: ada orang yang menolak tampil, dan selama video masih tayang, pelanggaran berlanjut.
2. **Perbaiki persetujuan (a).** Hilangkan adegan peserta yang tidak disetujui, atau ganti dengan adegan lain, dan minta surat persetujuan tertulis orang tua atau wali untuk peserta yang tetap tampil. Alasan: peserta masih tergolong anak, dan data anak diproses secara khusus dengan persetujuan orang tua (Gambar 2.35).
3. **Perbaiki musik (b).** Ganti dengan musik pustaka berlisensi dan simpan buktinya (sub bab 1.5). Alasan: lagu populer memerlukan izin lagu dan rekaman.
4. **Perbaiki keterbukaan (c).** Tambahkan keterangan di awal video dan di deskripsi bahwa camilan diberikan oleh kantin mitra, dan hindari klaim berlebihan. Alasan: pemberian produk adalah hubungan komersial yang perlu dibuka (Gambar 2.34).
5. **Perbaiki klaim (d).** Hapus kalimat itu, atau ganti dengan fakta yang dapat ditunjukkan sumbernya. Alasan: informasi yang keliru atau tidak dapat dibuktikan menyesatkan penonton.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

6. **Tangani komentar (e) dan akar masalahnya.** Hapus komentar kasar dan laporkan akun yang melanggar, tetapi tinjau juga bagian video yang memperlihatkan peserta itu dan ganti bila memancing olok-olok. Alasan: menghapus komentar tidak memperbaiki konten yang menjadi pemicunya.
7. **Unggah ulang dan catat.** Isi daftar periksa, mintalah persetujuan penanggung jawab kanal, lalu unggah kembali (Gambar 2.37). Alasan: swasensor harus tertulis dan punya penanggung jawab.

Jawaban: video diturunkan sementara; peserta tanpa persetujuan dihapus atau diganti dan sisanya disetujui tertulis oleh orang tua; musik diganti berlisensi; camilan diberi keterangan sejak awal; klaim tanpa data dihapus; komentar kasar dihapus dan pemicunya diperbaiki; kemudian diunggah ulang setelah daftar periksa terisi.

Contoh 2 — Kerja sama merek dan keterbukaan

Dua siswa SMK membuat podcast **Obrolan Kos** dengan versi video pendek 45 detik untuk media sosial pada Agustus 2027. Merek tas fiktif **Tas Rangkul** memberi dua tas gratis dan menawarkan komisi dari tiap pembelian lewat tautan afiliasi, lalu meminta agar tidak ada keterangan kerja sama supaya terkesan alami. Kedua siswa memakai tas itu dan menilainya memang awet. Apa keputusan yang tepat? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh, merek, dan acara fiktif.*

1. **Kenali hubungan komersialnya.** Tas gratis adalah imbalan berupa produk, dan komisi adalah imbalan uang bila ada pembelian. Alasan: keduanya hubungan komersial yang dapat memengaruhi penilaian.
2. **Tolak permintaan menyembunyikan.** Penonton berhak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur, dan promosi tidak boleh mengelabui. Alasan: sifat "alami" tidak menghapus kewajiban terbuka. Keduanya menuliskan di perjanjian kerja sama bahwa kreator wajib mengungkap hubungan itu; bila merek menolak, mereka menolak kerja sama itu.
3. **Pilih bentuk keterbukaan untuk tiap format.** Podcast: ucapan di awal episode dan sebelum segmen yang membahas tas, ditambah baris pertama deskripsi episode. Video pendek: label platform bila ada, tulisan di layar saat tas muncul, dan ucapan. Tautan: diberi keterangan "tautan afiliasi, kami mendapat komisi bila kamu membeli". Alasan: keterbukaan harus terlihat sejak awal dan sesuai format.
4. **Jaga isi tetap jujur.** Mereka menyebut kelebihan yang memang mereka rasakan dan juga kekurangan yang ada, serta tidak membuat klaim yang tidak dapat dibuktikan. Alasan: promosi yang menyesatkan tetap dilarang walau disertai label.
5. **Simpan bukti.** Perjanjian, bukti pemberian produk, dan tangkapan layar keterangan disimpan. Alasan: bila platform atau merek bertanya, kreator dapat menunjukkan bahwa keterbukaan dilakukan.

Jawaban: mengungkap kedua bentuk imbalan (produk gratis dan komisi) sejak awal di semua format, menolak permintaan menyembunyikan, memberi keterangan pada tautan afiliasi, dan menjaga isi tetap jujur dan dapat dibuktikan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Contoh 3 — Konten buatan AI dalam dokumenter sekolah

Kelompok SMK Mutiara Laut menyusun dokumenter "Tiga Generasi di Sekolah Kami" pada September 2027. Mereka berencana: (a) memulihkan dan mewarnai foto lama sekolah dengan AI; (b) memakai narasi suara sintetis dari alat berlisensi komersial, dengan suara yang tidak meniru orang tertentu; (c) membuat adegan rekonstruksi buatan AI yang tampak seperti rekaman asli tahun 1980; dan (d) membuat suara tiruan mendiang kepala sekolah pertama (fiktif) agar "membacakan" sambutan yang tidak pernah ia ucapkan. Mana yang dapat dilakukan, dan dengan syarat apa? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan sekolah fiktif.*

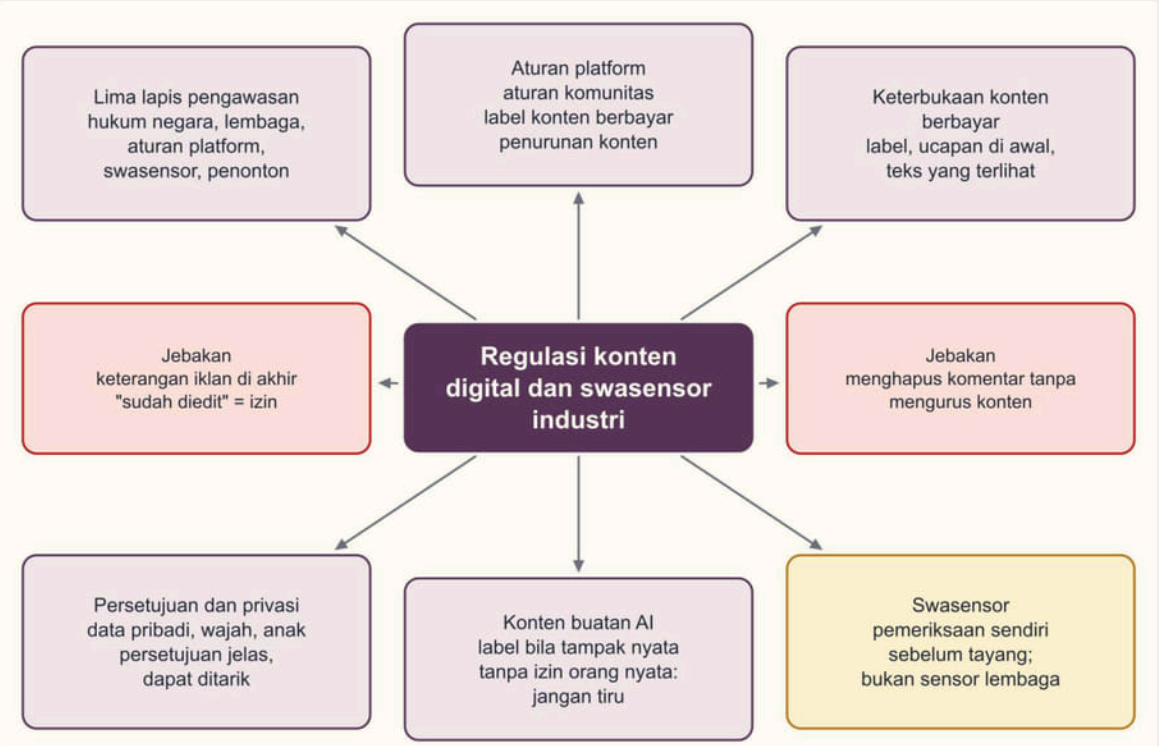
1. **Terapkan tiga pertanyaan Gambar 2.36.** Apakah meniru orang nyata? Apakah tampak nyata dan dapat menipu? Apakah bahan dan alatnya punya izin?
2. **Rencana (a).** Foto yang dipulihkan memuat dua hal: hak cipta pemotret atas foto aslinya dan wajah orang di foto. Hasilnya boleh dengan syarat: foto asli jelas izinnya (sub bab 1.5), keluarga atau pihak terkait diberi tahu, dan hasil pemulihan diberi keterangan "dipulihkan dengan AI". Alasan: pemulihan mengubah tampilan sehingga penonton perlu tahu.
3. **Rencana (b).** Suara sintetis generik tidak meniru orang nyata. Hasilnya boleh dengan syarat: lisensi alat mencakup pemakaian ini, dan di bagian kredit disebut "narasi: suara sintetis". Alasan: penonton berhak tahu, dan lisensi alat harus sesuai penggunaan.
4. **Rencana (c).** Adegan buatan yang tampak seperti rekaman asli dapat menipu. Hasilnya boleh bila dilabeli jelas "rekonstruksi buatan AI" dan tidak disajikan sebagai arsip asli. Alasan: mencegah penonton menganggapnya bukti sejarah.
5. **Rencana (d).** Meniru suara orang nyata untuk mengucapkan kata-kata yang tidak pernah ia ucapkan menyesatkan dan dilakukan tanpa persetujuan, termasuk dari keluarga. Hasilnya tidak boleh. Alasan: label tidak menggantikan izin dan tidak membuat ucapan palsu menjadi benar. Pengganti yang sah: narator membacakan kutipan **tertulis yang benar-benar ada** dengan sumbernya.
6. **Catat.** Alat AI, bahan, lisensi, dan label dicatat dalam daftar klirens.

Jawaban: (a) boleh dengan keterangan pemulihan dan izin foto asli; (b) boleh bila lisensi alat sesuai dan narasi diberi keterangan; (c) boleh bila dilabeli rekonstruksi buatan AI; (d) tidak boleh, diganti pembacaan kutipan tertulis yang nyata oleh narator.

❖ PETA KONSEP

Gambar 2.38 merangkum lapisan aturan, keterbukaan, persetujuan, konten buatan AI, dan swasensor.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 2.38 Peta konsep regulasi konten digital dan swasensor industri. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **Lima lapis pengawasan:** hukum negara, lembaga (KPI, LSF), aturan platform, swasensor, dan penonton. Lembaga pengawas tidak sepenuhnya menjangkau konten digital, sehingga aturan platform dan swasensor menanggung beban besar.
- **Aturan platform** adalah aturan privat yang dapat lebih ketat daripada hukum, tetapi tidak menggantikan hukum.
- **Keterbukaan konten berbayar:** bayaran, produk gratis, dan komisi afiliasi adalah hubungan komersial; ungkapkan sejak awal, jelas, dan sesuai format. Ulasan yang jujur tidak menghapus kewajiban terbuka.
- **Persetujuan dan privasi:** wajah dan data anak adalah data pribadi yang perlu persetujuan jelas (untuk anak: orang tua atau wali), dapat ditarik, dan disimpan buktinya. "Sudah diedit" bukan persetujuan.
- **Konten buatan AI:** jangan meniru wajah atau suara orang nyata tanpa izin; beri label bila tampak nyata; label bukan pengganti izin.
- **Swasensor** adalah pemeriksaan sendiri sebelum tayang oleh kreator atau industri. Berbeda dari sensor lembaga (LSF, wajib untuk film) dan "sensor mandiri" milik penonton.
- **Perbaiki kontennya**, jangan hanya menghapus komentar.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal regulasi konten digital:

1. **Tentukan jenis kontennya dan siapa yang berkepentingan.** Ulasan berbayar, rekaman orang, musik, konten AI, atau unggahan sekolah? Siapa penontonnya, dan siapa yang tampil?
2. **Tentukan lapis aturan yang berlaku.** Hukum negara, aturan platform, atau etika kreator?
3. **Cari hubungan atau hak yang terlibat.** Imbalan (keterbukaan), orang yang tampil (persetujuan), karya orang lain (izin), atau tiruan orang nyata (izin dan label)?
4. **Cocokkan pilihan dengan prinsipnya.** Apakah keterangan terlihat sejak awal? Apakah persetujuan jelas dan tertulis? Apakah masalah utamanya diselesaikan, bukan hanya gejalanya?
5. **Periksa pilihan yang menggantikan prinsip dengan alasan lain,** misalnya "sudah diedit", "ulasannya jujur", atau "sudah berlabel".
6. **Pada soal pernyataan benar-salah atau lebih dari satu jawaban,** nilai tiap pernyataan sendiri-sendiri.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Keterangan iklan diletakkan di ujung deskripsi** atau dalam tagar yang tersembunyi, padahal ia harus terlihat sejak awal.
- **"Ulasannya jujur" dianggap menghapus kewajiban** terbuka.
- **"Kan sudah diedit"** atau wajah diburamkan dianggap sama dengan izin, padahal suara, nama, atau seragam masih mengenali.
- **Menghapus komentar** dianggap menyelesaikan konten bermasalah.
- **Label AI dianggap pengganti izin** meniru suara atau wajah orang nyata.
- **Menutup akses** (membatasi usia atau menutup komentar) dianggap menyelesaikan pelanggaran, padahal pelanggarannya masih ada.
- **Mengira swasensor menggantikan sensor lembaga** pada film yang harus disensor, atau sebaliknya mengira sensor lembaga mengurus semua unggahan digital.
- **Menyamakan "sensor mandiri" milik penonton dengan swasensor kreator.**

> Contoh salah tafsir: seorang kreator memilih "menutup kolom komentar" setelah penonton memprotes video yang menampilkan wajah teman sekelasnya tanpa izin. Ia merasa masalah selesai. Padahal wajah itu masih tayang tanpa persetujuan. Perbaikan yang tepat adalah menurunkan atau menyunting video itu, meminta persetujuan bila ingin menayangkannya lagi, dan menanggapi laporan.

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut menghadapkan sebuah kanal pada permintaan merek yang ingin promosinya tidak disebut iklan. Bedah dengan menjawab tiga pertanyaan: siapa penontonnya, hubungan komersial apa yang ada, dan apakah keterangan akan terlihat oleh penonton sebelum mereka menilai isinya. Gunakan bagian 4 dan bagian 8 untuk menilai tiap pilihan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

►. Kanal YouTube "Gawai Pelajar" milik dua siswa SMK dibayar sebuah merek untuk mengulas headset baru pada Juni 2027. Sebagian besar penontonnya pelajar SMP–SMA. Aturan komunitas platform mewajibkan konten berbayar diberi tanda, tetapi pihak merek meminta agar tidak disebut sebagai iklan supaya ulasannya terasa alami. Kedua siswa itu sudah mencoba headset tersebut dan menilai kualitasnya memang baik.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan yang paling tepat adalah ....

A. Mengaktifkan label promosi berbayar di platform dan menyebutkannya di awal video
B. Menulis kata "disponsori" di bagian paling akhir deskripsi video yang panjang
C. Mengikuti permintaan merek karena isi ulasan mereka tetap jujur dan apa adanya
D. Membatasi video agar hanya dapat ditonton oleh penonton berusia 18 tahun ke atas
E. Menutup kolom komentar agar tidak muncul pertanyaan dari penonton soal sponsor

Pembahasan **Kunci: A**

Konsep: Swasensor (pengaturan diri) kreator konten digital berarti mematuhi aturan komunitas platform dan etika, termasuk keterbukaan (disclosure) konten berbayar agar penonton dapat menilai isi dengan jujur. Keterbukaan harus mudah dilihat sejak awal.

Langkah:
1. Aturan platform: konten berbayar wajib diberi tanda.
2. Penonton pelajar perlu tahu bahwa ulasan dibayar, walaupun penilaiannya jujur.
3. Cara yang paling terbuka: label resmi platform ditambah penyebutan di awal video.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✓ Label platform dan penyebutan di awal membuat penonton langsung tahu bahwa video itu promosi berbayar.
• **B.** ✗ Jebakan: ada keterangan, tetapi tersembunyi di akhir deskripsi panjang sehingga sebagian besar penonton tidak melihatnya.
• **C.** ✗ Jebakan: ulasan jujur tidak menghapus kewajiban keterbukaan; menyembunyikan sponsor melanggar aturan platform.
• **D.** ✗ Pembatasan usia tidak berkaitan dengan sponsor dan justru menutup akses penonton utama tanpa menyelesaikan masalah.
• **E.** ✗ Menutup komentar menghindari pertanyaan, tetapi tidak memberi tahu penonton bahwa video itu berbayar.

Jawaban: A.

✎ LATIHAN

Sub bab ini hanya memiliki satu soal berkode di alokasi latihan, yang sudah dipakai untuk bedah di atas. Ulangi soal itu setelah kamu mengerjakan bagian "Periksa diri" di bawah, lalu bandingkan jawabanmu yang kedua dengan pembahasan.

Rujukan: soal nomor 16 pada Prediksi 07; pembahasannya ada di Bagian D.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✔ PERIKSA DIRI

Karena soal latihannya terbatas, kerjakan keempat pertanyaan berikut tanpa melihat naskah.

1. Sebuah kanal sekolah menerima camilan gratis dari kantin mitra dan ingin membuat video ulasan. Keterangan apa yang harus ada, di mana letaknya, dan mengapa ulasan yang jujur tidak membebaskan kanal dari kewajiban itu?
2. Seorang siswa merekam temannya yang masih di bawah umur untuk video promosi ekstrakurikuler. Teman itu tertawa dan tidak menolak. Apa yang masih diperlukan sebelum video ditayangkan, dan dasar apa yang dapat kamu sebut?
3. Kreator memakai suara tiruan AI yang mirip seorang tokoh nyata dengan label "buatan AI". Mengapa label saja tidak cukup, dan apa alternatif yang sah?
4. Jelaskan perbedaan swasensor, sensor oleh lembaga, dan "sensor mandiri" milik penonton dengan satu contoh untuk masing-masing.

- **Yang harus kuingat: lembaga pengawas tidak sepenuhnya menjangkau konten digital, jadi aturan platform dan swasensor menanggung beban besar**; **hubungan komersial diungkapkan sejak awal dan jelas**; **persetujuan jelas, tertulis, dan dapat ditarik, untuk anak dari orang tua atau wali**; **label AI bukan pengganti izin**; dan **perbaiki konten bermasalah, bukan hanya menghapus komentar**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 2.5: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-2.5

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Kuis Akhir Bab 2

SMKBC-KB2

Jumlah soal: 25 **Waktu anjuran:** 60 menit

Kerjakan sendiri dan berwaktu. Setelah selesai, cocokkan dengan kunci di Bagian D, isi tabel skor, lalu lihat anjuran di bawahnya.

Kerjakan Kuis Bab 2 di LMS

Skor dan progresmu tersimpan di LMS.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-KB2

1. Tim berita Sinar Wanua TV beralih ke alur kerja berkas pada Februari 2027. Reporter merekam ke kartu memori yang harus diformat tiap malam agar siap dipakai esok hari. Laptop penyunting tersendat bila memutar materi master beresolusi tinggi secara langsung. Redaksi juga ingin materi dapat dicari kembali dua tahun lagi. (Proxy = salinan ringan beresolusi rendah yang dipakai untuk menyunting.)
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Prosedur harian yang paling tepat adalah ....

A. Menyalin master ke dua disk dan memeriksanya utuh, menyunting dari proxy, lalu memformat kartu tanpa mencatat metadata

B. Menyalin master ke satu disk dan memeriksanya utuh, menyunting dari proxy, mencatat metadata, lalu memformat kartu

C. Menyalin master ke dua disk, menyunting dari proxy, mencatat metadata, lalu memformat kartu saat salinan masih berjalan

D. Menyalin master ke dua disk dan memeriksanya utuh, mencatat metadata, lalu menyunting langsung dari master tanpa proxy

E. Menyalin master ke dua disk dan memeriksanya utuh, menyunting dari proxy, mencatat metadata, lalu memformat kartu

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Platform OTT lokal Bentala Play akan menayangkan serial dokumenter "Suara Perbatasan" (6 episode) pada Agustus 2027 bagi pelajar di kawasan perbatasan. Sinyal di sana sering melemah, kuota internet mahal, dan sebagian penonton tunarungu. Produser ingin sebanyak mungkin pelajar menuntaskan seluruh episode. Tim platform menimbang beberapa keputusan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Menyediakan satu versi beresolusi rendah saja agar semua penonton dapat memutar tanpa tersendat.

☐ B. Mengaktifkan streaming adaptif agar kualitas gambar turun saat sinyal melemah dan pemutaran tidak berhenti.

☐ C. Menyediakan fitur unduh luring agar episode diunduh saat sinyal baik lalu ditonton tanpa internet.

☐ D. Menayangkan seluruh episode hanya lewat siaran langsung pukul 20.00 agar penonton menonton bersama.

☐ E. Menambahkan takarir pada seluruh episode agar dialog dapat dibaca oleh penonton tunarungu.

3. Produser film pendek "Rumah di Atas Air" menerima dua tawaran pada September 2027. Tawaran X: lisensi eksklusif satu tahun dari platform langganan senilai Rp30.000.000; selama masa itu film tidak boleh tayang di tempat lain. Tawaran Y: tiga platform gratis beriklan menayangkan film secara noneksklusif, masing-masing diperkirakan memberi Rp9.000.000 pada tahun pertama. Produser ingin film dapat ditonton seluas mungkin dan masih dapat menerima pemasukan yang lebih kecil.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Bila memilih Tawaran X, film masih boleh diunggah juga ke kanal milik produser selama masa lisensi.	○	○
Perkiraan pemasukan Tawaran Y berjumlah Rp27.000.000, lebih kecil Rp3.000.000 daripada Tawaran X.	○	○
Untuk tujuan jangkauan seluas mungkin, Tawaran Y lebih sesuai daripada Tawaran X.	○	○

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

4. Produser film dokumenter "Garam Tanjung" menerima lima tawaran rilis pada Juli 2027. Ia menginginkan pemasukan produser minimal Rp15.000.000 sekaligus jangkauan minimal 10.000 penonton. Data berikut adalah perkiraan rekaan untuk latihan.

Rencana	Model	Dasar pemasukan produser	Penonton
1	TVOD (sewa)	sewa Rp15.000 × 2.400 penyewa; produser menerima 70 %	2.400
2	AVOD (iklan)	iklan Rp120 × 60.000 tayangan; produser menerima 60 %	60.000
3	SVOD (langganan)	lisensi tetap Rp20.000.000 untuk satu tahun	35.000
4	TVOD dan AVOD	sewa Rp12.000 × 1.000 penyewa (produser 70 %) dan iklan Rp80 × 30.000 tayangan (produser 60 %)	31.000
5	Festival daring	hadiah festival Rp5.000.000	15.000

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana yang memenuhi kedua syarat produser adalah ....

A. Rencana 1, karena pemasukan produser Rp25.200.000 adalah yang tertinggi di antara kelima rencana
B. Rencana 2, karena jangkauannya 60.000 penonton terbesar dan penonton tidak dibebani biaya tontonan
C. Rencana 3, karena pemasukan Rp20.000.000 dan jangkauan 35.000 penonton keduanya melampaui syarat
D. Rencana 4, karena dua sumber pemasukan digabung dan jangkauannya 31.000 penonton
E. Rencana 5, karena jangkauan 15.000 penonton dan hadiah festival menutup biaya produksi

5. Studio Cakrawala Muda menyiapkan penyimpanan untuk syuting video klip pada Mei 2027. Syuting 4 hari, tiap hari merekam 1 jam 30 menit. Kamera dapat diatur ke salah satu mode berikut.

Mode	Bitrate (Mbps)
A	300
B	100
C	400
D	250

SOP studio: setiap berkas disalin ke dua hard disk terpisah berkapasitas 1 TB (1.000 GB) per disk, dan tiap disk harus menyisakan ruang kosong minimal 20 %. (1 byte = 8 bit; 1 GB = 1.000 MB.)

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Mode bermutu tertinggi yang masih memenuhi SOP adalah ....

A. Mode A (300 Mbps), karena datanya 810 GB per salinan dan masih muat di disk 1 TB
B. Mode B (100 Mbps), karena datanya hanya 270 GB per salinan sehingga paling aman bagi kedua disk
C. Mode C (400 Mbps), karena datanya 1.080 GB per salinan muat bila kedua disk dihitung bersama
D. Mode D (250 Mbps), karena datanya 675 GB per salinan dan tidak melewati batas 800 GB per disk
E. Tidak ada mode yang memenuhi, karena mode terendah pun butuh lebih dari 1.000 GB per salinan

6. Gema Tanjung TV merancang program baru "Sains Seru" pada Januari 2027: eksperimen sederhana yang dipandu anak-anak berusia 8–11 tahun, dibuat khusus untuk penonton anak. Isinya mendidik dan tidak memuat unsur dewasa. Bagian program menentukan huruf klasifikasi yang dipasang di atas layar selama program tayang.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Klasifikasi yang paling tepat adalah ....

A. Klasifikasi P, karena program edukasi sebaiknya dapat ditonton anak prasekolah
B. Klasifikasi A, karena program dibuat khusus untuk anak-anak berusia 7–12 tahun
C. Klasifikasi SU, karena isinya aman bagi semua anggota keluarga untuk menonton
D. Klasifikasi R, karena pengisi acaranya sudah termasuk kelompok usia sekolah
E. Tanpa klasifikasi, karena program edukasi tidak termasuk program yang digolongkan

7. Arsip Siaran Daerah Tanjung Kelana mendigitalisasi pita rekaman siaran tahun 1990-an menjadi berkas digital pada Juli 2027. Petugas menyusun catatan pelatihan bagi relawan dan memeriksa beberapa pernyataan tentang hasil digitalisasi.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Berkas digital akan menampilkan detail lebih tinggi daripada pita aslinya karena sudah berformat digital.
☐ B. Salinan berkas digital dapat diperbanyak berkali-kali tanpa penurunan mutu dari berkas sumbernya.
☐ C. Berkas digital cukup disimpan di satu hard disk karena media digital jarang mengalami kerusakan.
☐ D. Metadata seperti tanggal, judul, dan narasumber membantu penyunting menemukan cuplikan tertentu.
☐ E. Pita asli boleh dibuang setelah satu kali proses digitalisasi selesai tanpa pemeriksaan ulang.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

8. Tim film pendek "Arus Balik" selesai syuting hari pertama pada Juli 2027. Rekaman 1 jam 40 menit dengan bitrate 180 Mbps harus disalin ke dua hard disk yang berbeda (satu salinan per disk). Aturan tim: sesudah penyalinan, tiap disk harus menyisakan ruang kosong minimal 15 % dari kapasitasnya. Gambar menunjukkan lima hard disk yang tersedia. (1 byte = 8 bit; 1 GB = 1.000 MB.)
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pasangan disk yang memenuhi aturan tim adalah ....



A. Disk A dan Disk E, karena keduanya masih memiliki ruang kosong lebih dari 135 GB sebelum penyalinan
B. Disk C dan Disk E, karena sesudah disalin keduanya masih menyisakan ruang kosong di atas 15 %
C. Disk B dan Disk C, karena keduanya berkapasitas sama sehingga dua salinan pasti seimbang bebannya
D. Disk D dan Disk E, karena Disk D berkapasitas terbesar dan Disk E paling kecil terpakainya
E. Disk C dan Disk D, karena keduanya memiliki ruang kosong terbesar sebelum penyalinan, 360 GB dan 350 GB

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

9. Klub radio SMK Pelita Bumi mendigitalisasi rekaman wawancara tokoh desa dari kaset pada Maret 2027. Teknisi mula-mula memakai 22.050 cuplikan per detik dengan 16 bit tiap cuplikan (satu kanal, tanpa pemampatan), tetapi bunyi desis terdengar kasar. Ia lalu menaikkan laju sampling menjadi 44.100 cuplikan per detik, sedangkan 16 bit tiap cuplikan tidak diubah.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Dampak perubahan itu yang paling tepat adalah ....

A. Ukuran berkas tetap sama karena jumlah bit tiap cuplikan tidak berubah, dan hanya durasi rekaman yang bertambah
B. Ukuran berkas menjadi separuhnya karena cuplikan yang lebih banyak dapat dimampatkan lebih kuat oleh komputer
C. Ukuran berkas menjadi sekitar dua kali lipat, dan titik cuplikan lebih rapat sehingga gelombang mendekati aslinya
D. Ukuran berkas menjadi sekitar dua kali lipat, dan selisih bunyi paling lemah dengan paling keras menjadi lebih lebar
E. Ukuran berkas tetap sama, tetapi jumlah tingkat nilai tiap cuplikan bertambah sehingga amplitudo tergambar lebih halus

10. Panitia final lomba pidato SMK Wana Asri ingin orang tua di desa-desa sekitar menyaksikan lomba pada Maret 2027 saat lomba berlangsung. Penonton hanya memakai ponsel dengan kuota internet, tanpa antena, dan ingin menulis komentar semangat selama acara. Panitia memilih cara penyampaian siaran.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Cara yang paling tepat adalah ....

A. Siaran langsung lewat layanan streaming pada platform OTT yang memiliki kolom komentar
B. Merekam lomba lalu mengunggahnya esok hari ke platform video yang dapat ditonton sesuai permintaan
C. Menyiarkan lewat televisi terestrial yang diterima antena rumah warga di desa sekitar
D. Membagikan berkas rekaman lomba yang harus diunduh penonton sampai selesai sebelum diputar
E. Menayangkan lomba di layar lebar aula desa yang hanya dapat dihadiri warga setempat

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

11. Klub Bidik Muda mengunggah tiga video per minggu. Pada 2027 satu videonya diturunkan platform karena memakai lagu tanpa lisensi dan menampilkan wajah anak tanpa izin, dan penonton baru tahu ada sponsor setelah ada komentar. Pembina meminta prosedur swasensor tertulis yang realistis bagi klub beranggota lima orang tanpa menghentikan jadwal unggah rutin.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Prosedur yang paling tepat adalah ....

A. Penyunting memeriksa sendiri memakai daftar periksa tertulis yang lengkap, lalu langsung mengunggah bila ia menilai video itu aman
B. Pemeriksa kedua menonton sekilas tanpa daftar tertulis, lalu video diunggah bila tidak ada masalah yang tampak olehnya
C. Penyunting mengisi daftar periksa tertulis, dan pemeriksa kedua hanya dilibatkan bila ada keluhan dari penonton setelah tayang
D. Daftar periksa (izin rekam, lisensi musik, label sponsor atau AI) dicentang pemeriksa selain penyunting, lalu diunggah bila lolos
E. Setiap video dikirim lebih dahulu ke lembaga sensor pemerintah untuk dinilai sebelum diunggah ke platform tiap minggu

12. Sutradara film remaja "Seberang Muara" menulis adegan seorang tokoh terjerat penyalahgunaan zat terlarang agar penonton belajar dari akibatnya. Rumah produksi ingin film lulus sensor tanpa mengubah pesan antinarkoba. Kriteria penyensoran menandai penggunaan zat terlarang yang ditampilkan secara detail, vulgar, dan mudah ditiru dari pengambilan gambar jarak dekat.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pendekatan penyutradaraan yang paling tepat adalah ....

A. Menghapus seluruh tema narkoba dari film sehingga pesan antinarkoba ikut hilang dari ceritanya sekaligus
B. Menunjukkan akibatnya lewat tokoh yang lemas dan keluarga yang cemas, tanpa memperlihatkan cara memakai dari dekat
C. Memperlihatkan cara memakai secara rinci dari jarak dekat agar penonton tahu bahaya yang sebenarnya dialami tokoh
D. Menayangkan adegan pemakaian rinci tetapi diberi tulisan "jangan ditiru" yang besar sepanjang adegan itu
E. Memperlihatkan pemakaian rinci tetapi memburamkan wajah tokoh agar identitas pemain tetap terlindungi dari penonton

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

13. Bagian program Sinar Wanua TV memeriksa jadwal hari Sabtu pada Oktober 2027. Pedoman yang dipegang stasiun: program klasifikasi P tayang pukul 07.00–09.00 dan 15.00–18.00; klasifikasi D hanya tayang pukul 22.00–03.00; semua program memasang tanda klasifikasi di atas layar sepanjang acara, termasuk tayang ulang.

Jam	Program	Klasifikasi	Durasi	Keterangan
06.30	Dongeng Pagi	P	30 menit	tayang perdana
15.30	Dunia Hewan	A	30 menit	tayang ulang
21.30	Kisah Malam	D	90 menit	tayang perdana

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

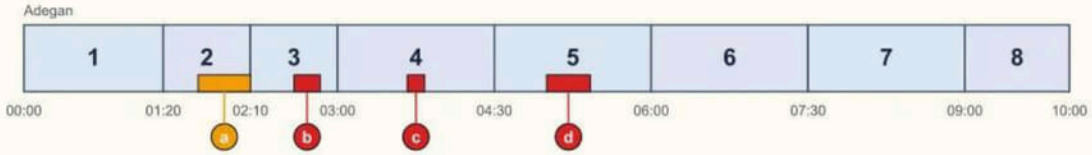
Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	**Benar**	**Salah**
Dongeng Pagi pukul 06.30 sudah sesuai pedoman jam tayang klasifikasi P.	○	○
Dunia Hewan yang tayang ulang pukul 15.30 tetap harus memasang tanda klasifikasi A di atas layar sepanjang acara.	○	○
Kisah Malam sudah sesuai pedoman karena 60 dari 90 menit durasinya jatuh sesudah pukul 22.00.	○	○

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

14. Rumah produksi Teluk Biru ingin film pendek "Jalan ke Hulu" (10 menit) memperoleh golongan 13+ (kode R13). Gambar menunjukkan linimasa film dan empat bagian yang ditandai huruf a sampai d. Panduan internal: pada golongan 13+ tidak boleh ada luka berdarah dari jarak dekat, penggunaan zat terlarang secara rinci, dan ejekan yang merendahkan suatu suku; dorong-dorongan ringan boleh. Sutradara hanya menyunting bagian yang ditandai (bukan seluruh adegan), dan total bagian yang disunting tidak boleh melebihi 60 detik agar alur tetap utuh.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Penyuntingan yang paling tepat adalah ....

Linimasa film pendek "Jalan ke Hulu" (durasi 10:00) dengan bagian yang ditandai



a Adegan 2, 01:40-02:10: dorong-dorongan ringan (boleh pada golongan 13+)
b Adegan 3, 02:35-02:50: luka berdarah dari jarak dekat (tidak boleh pada golongan 13+)
c Adegan 4, 03:40-03:50: ejekan yang merendahkan suatu suku (tidak boleh pada golongan 13+)
d Adegan 5, 05:00-05:25: penggunaan zat terlarang secara rinci dari jarak dekat (tidak boleh pada golongan 13+)

Isi adegan

1. Suasana desa dan perkenalan tokoh (00:00-01:20)
2. Pertengkaran dua pemuda (01:20-02:10)
3. Perkelahian di tepi sungai (02:10-03:00)
4. Makan malam keluarga (03:00-04:30)
5. Titik balik cerita: tokoh jatuh ke pergaulan buruk (04:30-06:00)
6. Pengejaran di kebun (06:00-07:30)
7. Penyesalan dan pulang (07:30-09:00)
8. Penutup di dermaga (09:00-10:00)

A. Menyunting bagian a dan b, total 45 detik, sehingga hanya adegan perkelahian dan pertengkaran yang berubah
B. Menyunting bagian b dan d, total 40 detik, sehingga kekerasan dan zat terlarang tidak lagi tampak rinci
C. Menyunting bagian b, c, dan d, total 50 detik, sehingga seluruh bagian terlarang hilang dalam batas waktu
D. Membuang seluruh adegan 3, 4, dan 5, total 230 detik, sehingga semua bagian bermasalah pasti hilang
E. Menyunting bagian a, b, c, dan d, total 80 detik, sehingga semua bagian ditandai ikut diperbaiki

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

15. Lumbung TV menyusun siaran hari Sabtu pada Agustus 2027 dengan mengikuti SPS KPI. Rencananya: (1) final lomba menyanyi anak disiarkan langsung dengan peserta anak-anak pukul 20.00–22.30; (2) promo film aksi penuh adegan kekerasan, 15 detik, disisipkan di sela program kartun pukul 16.00. Bagian program meninjau jadwal itu sebelum disahkan. (Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Penyesuaian yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Memajukan final lomba agar siaran langsung berakhir paling lambat pukul 21.30.
☐ B. Mempertahankan final sampai pukul 22.30 karena seluruh peserta didampingi orang tua.
☐ C. Tetap menayangkan promo di sela kartun karena durasinya hanya 15 detik.
☐ D. Memindahkan promo ke jeda program berklasifikasi D pada rentang pukul 22.00–03.00.
☐ E. Memasang tanda klasifikasi D pada final lomba agar penonton anak tidak menontonnya.

16. Film "Titian Dendam" (Oktober 2027) menampilkan perkelahian di babak akhir; seorang tokoh terluka sehingga tersadar bahwa dendam hanya merugikan semua pihak. Anggota kelompok penyensor menimbang adegan itu menurut acuan utama penyensoran, bukan hanya kesan sekilas.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pertimbangan yang sesuai dengan acuan utama penyensoran adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Menilai konteks: keterkaitan adegan dengan kesatuan narasi, tujuan cerita, dan relevansinya.
☐ B. Menilai judul film yang menarik sebagai acuan utama sehingga isi adegan cukup diperiksa sekilas.
☐ C. Menilai tema: gagasan dan pikiran utama film, yaitu dendam yang berujung penyesalan.
☐ D. Menilai nuansa dan dampak: persepsi dan akibat gabungan gambar dan suara terhadap penonton.
☐ E. Menilai adegan perkelahian sebagai pelanggaran karena menampilkan kekerasan, tanpa menimbang konteksnya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

17. Tim dokumenter SMK Cakra Karya merekam lomba mewarnai di sebuah sekolah dasar mitra pada Februari 2027. Seorang murid kelas 4 diwawancarai dan tampil jelas; nama dan nama sekolahnya akan ditulis di video yang diunggah ke kanal publik. Tim ingin menjalankan prinsip pelindungan data pribadi sebelum mengunggah.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah yang paling tepat adalah ....

A. Meminta izin lisan murid itu dan menyamarkan namanya karena ia sendiri yang berbicara dalam wawancara tersebut
B. Meminta izin wali kelas dan kepala sekolah karena pihak sekolah bertanggung jawab atas kegiatan itu
C. Mengunggah lebih dahulu dengan keterangan kontak tim lalu menurunkannya bila ada orang tua yang keberatan
D. Menghapus nama murid dari keterangan video tetapi tetap menampilkan wajah dan nama sekolahnya karena sudah diizinkan guru
E. Meminta persetujuan orang tua atau wali murid sebelum diunggah, dan menyamarkan identitasnya bila ditolak oleh mereka

18. Komunitas Lensa Desa mengunggah video dokumenter ke platform pada Januari 2027. Sebelum diunggah, tiga anggota menonton ulang hasil akhir, memeriksa apakah ada wajah anak tanpa izin, lagu tanpa lisensi, atau kata yang menyakiti pihak tertentu, lalu memperbaikinya. Kebiasaan itu dilakukan atas kesepakatan komunitas, bukan karena perintah lembaga pemerintah.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kebiasaan tersebut paling tepat disebut ....

A. swasensor, yaitu pemeriksaan isi oleh pembuat konten sendiri sebelum tayang
B. penyensoran film, yaitu penilaian kelayakan oleh Lembaga Sensor Film
C. moderasi komentar, yaitu pengelolaan tanggapan penonton setelah video tayang
D. ralat siaran, yaitu perbaikan informasi yang keliru setelah disiarkan
E. penarikan konten, yaitu penghapusan video setelah ada laporan pelanggaran

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

19. Rumah produksi Langit Barat menyelesaikan film cerita "Menunggu Pelabuhan" pada Agustus 2027 dan akan merilisnya di bioskop. Produser ingin memastikan film boleh diedarkan beserta golongan usia penontonnya, lalu bertanya kepada tim hukum tentang langkah yang harus ditempuh.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah yang tepat adalah ....

A. Menyerahkan skenario ke LSF sebelum syuting dimulai agar naskahnya disensor lebih dahulu oleh lembaga itu
B. Menentukan golongan usia penonton sendiri lalu mencantumkannya pada poster bioskop saja tanpa penilaian
C. Mendaftarkan film ke KPI dan menunggu izin siar dari lembaga itu sebelum film dirilis di bioskop
D. Mendaftarkan film hasil akhir ke LSF dan menunggu surat tanda lulus sensor sebelum diedarkan
E. Merilis film lebih dahulu dan baru mengurus penyensoran bila ada laporan dari masyarakat penonton

20. Larasati, produser baru di rumah produksi Gelombang Timur, menyusun catatan alur penyensoran untuk timnya pada Oktober 2027 dengan merujuk pedoman penyensoran film. Tim memiliki satu film cerita beserta poster dan baliho.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan dalam catatan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Film dan iklan film, termasuk poster dan baliho, wajib disensor sebelum diedarkan.
☐ B. Hasil penyensoran berupa lulus atau tidak lulus sensor, dan film yang lulus memperoleh surat tanda lulus sensor.
☐ C. Bila film ditayangkan di televisi, kode golongan usia dipasang pada posisi atas layar sepanjang tayangan.
☐ D. Film yang sudah lulus sensor tidak dapat ditarik dari peredaran meskipun kemudian terbukti mengganggu ketertiban masyarakat.
☐ E. Pendaftaran penyensoran dilakukan oleh pemilik atau pemegang hak cipta film maupun iklan film.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

21. Rumah produksi Gelombang Timur mengajukan film "Sepanjang Dermaga" untuk disensor pada Oktober 2027. Film dinyatakan tidak lulus karena adegan penusukan yang digambarkan kasar dan ganas. Produser sudah dua kali mengajukan perbaikan dan kini menyiapkan pengajuan berikutnya, sementara tanggal tayang perdana di bioskop tinggal tiga minggu.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Film yang dinyatakan tidak lulus sensor dikembalikan kepada pemiliknya untuk diperbaiki.	○	○
Produser boleh mulai memutar film di bioskop selama menunggu hasil pengajuan perbaikan berikutnya.	○	○
Produser masih memiliki satu kesempatan lagi untuk mengajukan perbaikan.	○	○

22. Redaksi Gema Tanjung TV menyiapkan paket berita pencurian di sebuah toko kelontong pada Mei 2027. Paket memuat adegan reka ulang oleh pemeran pengganti, termasuk cara pelaku membongkar pintu toko, serta cuplikan arsip bentrokan antarkampung dua tahun lalu yang dipakai sebagai latar. Redaktur memeriksa paket sebelum tayang.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan penyuntingan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Keterangan bahwa adegan itu reka ulang cukup ditampilkan sekali di akhir paket agar alur cerita tidak terputus.

☐ B. Keterangan reka ulang ditampilkan tertulis atau dibacakan di awal paket dan diulang di akhir paket.

☐ C. Arsip bentrokan diberi keterangan tanggal dan lokasi kejadiannya saat cuplikan itu ditayangkan.

☐ D. Adegan membongkar pintu dipersingkat agar langkah pelaku tidak diperlihatkan secara terperinci.

☐ E. Arsip bentrokan dipakai tanpa keterangan tanggal karena sudah pernah disiarkan oleh stasiun sendiri.

23. Kanal wisata Jelajah Pesisir membuat video promosi sebuah pantai desa pada Mei 2027. Narasi dibacakan suara sintetis buatan AI, dan dua adegan pondok wisata adalah gambar hasil AI yang tampak seperti foto asli padahal pondok itu belum dibangun. Aturan komunitas platform (fiktif) mewajibkan label untuk konten buatan atau diubah AI yang tampak nyata dan melarang konten yang menyesatkan penonton.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tindakan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Label AI cukup berupa tagar kecil di komentar pertama karena bagian video yang memakai AI hanya sebentar.

☐ B. Menambahkan label bahwa adegan pondok dibuat dengan AI pada video dan pada deskripsi video.

☐ C. Menampilkan gambar pondok AI sebagai kondisi nyata karena pondok itu direncanakan segera dibangun.

☐ D. Menjelaskan bahwa gambar pondok adalah rancangan, bukan bangunan yang sudah ada, agar penonton tidak tertipu.

☐ E. Mengungkapkan pemakaian suara sintetis pada narasi dan tidak meniru suara orang tertentu tanpa izin.

24. Reporter Teluk Nirmala TV merekam tawuran dua kelompok pelajar SMP di tepi jalan raya pada Juni 2027. Rekaman 40 detik memperlihatkan pukulan dan tendangan dengan wajah pelajar tampak jelas. Polisi sudah membubarkan tawuran itu dan sekolah memanggil orang tua. Redaktur menyunting berita untuk program pukul 18.00.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Penyuntingan yang paling tepat adalah ....

A. Memutar rekaman 40 detik utuh tanpa suntingan agar penonton memahami kejadian yang sebenarnya terjadi

B. Memutar cuplikan tiga kali dengan gerak lambat agar para pelaku mudah dikenali oleh pihak berwajib

C. Memutar rekaman utuh dengan tulisan besar "adegan berbahaya, jangan ditiru" yang tampil sepanjang tayangan

D. Memutar cuplikan singkat satu kali tanpa menyamarkan wajah pelajar karena direkam di tempat umum

E. Memutar cuplikan singkat satu kali dengan wajah pelajar disamarkan dan berfokus pada penanganan polisi

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

25. Berita Sore Lumbung TV pukul 18.30 menyiarkan bahwa pasar induk ditutup mulai Senin akibat banjir. Pukul 20.00 redaksi menerima konfirmasi pengelola pasar bahwa penutupan baru berlaku Rabu. Program berikutnya adalah Berita Malam pukul 21.00. Pedoman stasiun: ralat harus disiarkan kurang dari 24 jam sejak kekeliruan diketahui. Pemimpin redaksi memutuskan cara meralat.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan yang paling tepat adalah ....

A. Menyiarkan ralat pada Berita Malam pukul 21.00 dengan porsi dan penempatan setara berita semula, lalu mengulangnya pada Berita Sore edisi berikutnya
B. Menyiarkan ralat pada Berita Malam pukul 21.00 hanya sebagai kalimat singkat sesudah penutup program, lalu mengulangnya pada Berita Sore edisi berikutnya
C. Menyiarkan ralat pada Berita Sore edisi lusa dengan porsi dan penempatan setara berita semula, lalu mengulangnya pada edisi Berita Sore sesudahnya
D. Menyiarkan ralat pada Berita Malam pukul 21.00 dengan porsi dan penempatan setara berita semula, tanpa mengulangnya lagi pada Berita Sore edisi berikutnya
E. Menunggu keberatan resmi dari pengelola pasar, lalu menyiarkan ralat dengan porsi dan penempatan setara berita semula pada Berita Malam berikutnya

Tabel skor dan anjuran

Sub bab / subtopik	Nomor soal	Benar	Jika kurang separuh benar
Sub bab 2.1 · Transisi sistem analog ke digital dalam produksi	1, 5, 7, 8, 9	___ / 5	Ulangi hlm. 113
Sub bab 2.2 · Platform OTT dan streaming	2, 3, 4, 10	___ / 4	Ulangi hlm. 131
Sub bab 2.3 · Aturan penyiaran KPI dan Pedoman Perilaku Penyiaran	6, 13, 15, 22, 24, 25	___ / 6	Ulangi hlm. 148
Sub bab 2.4 · Kriteria penyensoran LSF dan klasifikasi tayangan	12, 14, 16, 19, 20, 21	___ / 6	Ulangi hlm. 169
Sub bab 2.5 · Regulasi konten digital dan swasensor industri	11, 17, 18, 23	___ / 4	Ulangi hlm. 184

Skor 70 % atau lebih: lanjut ke bab berikutnya. Skor 50–69 %: ulangi sub bab pada tabel yang kurang dari separuh benar. Skor di bawah 50 %: baca ulang bab ini dari awal. (Angka ini anjuran belajar, bukan prediksi nilai TKA.)

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Bab 3 · Dasar Fotografi, Videografi, dan Tata Kamera

SMKBC-B3

Setelah mempelajari bab ini, kamu dapat:

- mengatur aperture, shutter speed, dan ISO untuk mendapat eksposur yang tepat
- mendiagnosis dan mengatasi gangguan visual akibat konfigurasi kamera dan pencahayaan
- menentukan ukuran bidang pandang, sudut, dan pergerakan kamera sesuai tujuan shot

Peta bab

Sub bab	Judul
3.1	Prinsip eksposur: aperture, shutter speed, dan ISO
3.2	Gangguan visual akibat konfigurasi kamera dan pencahayaan
3.3	Ukuran bidang pandang (shot size) dan sudut pengambilan gambar
3.4	Pergerakan kamera dan penanganan anomali visual

Bab 3 di LMS

Buka seluruh latihan bab ini di LMS.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-B3

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 3.1 · Prinsip eksposur: aperture, shutter speed, dan ISO

SMKBC-3.1

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu memahami dasar fotografi dan videografi, yaitu **eksposur**: berapa banyak cahaya yang diterima sensor, dan bagaimana tiga pengaturan kamera, yaitu **aperture**, **shutter speed**, dan **ISO**, saling memengaruhi. Soalnya hampir selalu berupa **kasus produksi**. Sutradara atau klien meminta sesuatu, misalnya latar belakang kabur, gerak tampak halus, atau noise sesedikit mungkin, lalu kamera menghasilkan gambar yang terlalu terang, terlalu gelap, atau salah efek. Kamu diminta memilih setelan atau tindakan yang paling tepat. Kadang ada tabel berisi beberapa kombinasi setelan, dan kamu harus menyaringnya dengan syarat yang diberikan.

Bentuk soalnya pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, dan pernyataan benar atau salah. Level kognitifnya bergerak dari memahami istilah sampai **menganalisis dan memutuskan**. Karena itu, sub bab ini tidak berhenti pada arti istilah. Kamu akan menghitung stop, menukar setelan dengan eksposur tetap, dan memeriksa apakah sebuah pilihan melanggar syarat yang diberikan.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan arti eksposur, aperture (angka f), shutter speed, dan ISO beserta efek samping masing-masing;
- menghitung selisih terang dalam satuan stop dan mencari eksposur setara dengan perhitungan yang tertib;
- menentukan setelan video yang sesuai frame rate, termasuk untuk gerak lambat;
- memakai filter ND, lampu tambahan, dan eksposur panjang untuk keadaan cahaya yang sulit;
- memilih tindakan yang benar bila permintaan sutradara dan keadaan cahaya saling bertabrakan.

◆ KONSEP INTI

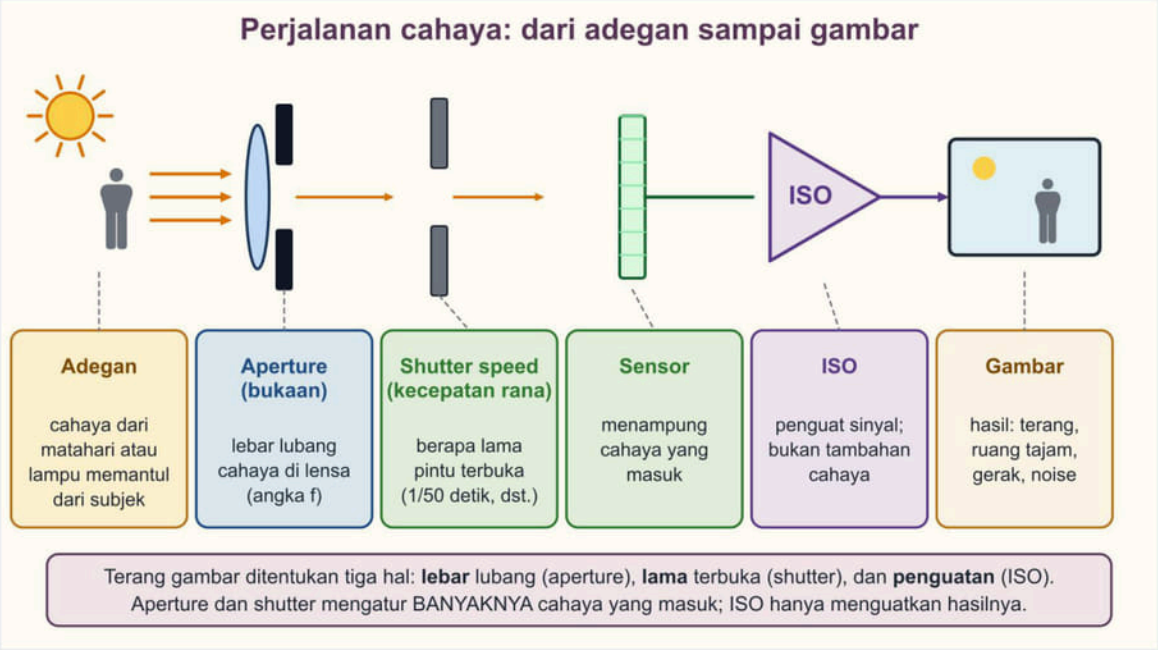
Bayangkan dua siswa memotret kolam ikan di halaman sekolah pada jam yang sama. Foto yang pertama terang, ikannya tajam, dan airnya tampak membeku. Foto yang kedua gelap, ikannya buram, dan seluruh gambar berbintik. Kamera mereka sama, cahayanya sama. Bedanya hanya tiga angka di layar kamera. Sub bab ini menjelaskan ketiga angka itu, apa yang dilakukan masing-masing, dan mengapa mengubah satu angka hampir selalu memaksa kita memikirkan dua angka yang lain.

1. Eksposur: cahaya yang sampai ke sensor

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Eksposur (*exposure*) adalah banyaknya cahaya yang diterima **sensor** kamera untuk membentuk satu gambar atau satu frame. Sensor adalah lempeng kecil berisi jutaan titik peka cahaya. Jika cahaya yang diterima terlalu sedikit, gambar gelap (*underexposed*, kurang terang). Jika terlalu banyak, gambar terlalu terang dan bagian-bagian putih kehilangan detail (*overexposed*, lebih terang dari seharusnya). Eksposur yang tepat menghasilkan gambar yang detail terangnya masih terlihat dari bagian paling gelap sampai paling terang.

Perjalanan cahaya di dalam kamera dapat dibayangkan seperti air yang mengalir lewat tiga alat (Gambar 3.1). Cahaya dari adegan masuk lewat **lensa**. Di dalam lensa ada lubang yang lebarnya dapat diatur, namanya ***aperture*** atau bukaan. Di belakang lensa ada penutup yang membuka sesaat, namanya **rana** (*shutter*). Lama terbukanya dinyatakan sebagai ***shutter speed***. Cahaya yang lolos jatuh ke sensor. Terakhir, sinyal dari sensor dapat diperkuat. Tingkat penguatannya dinamai **ISO**.



Gambar 3.1 Perjalanan cahaya dari adegan melewati bukaan, rana, dan sensor, lalu sinyal diperkuat oleh ISO sampai menjadi gambar. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Ingat pembagian tugasnya. **Aperture dan shutter speed mengatur banyaknya cahaya yang masuk**: yang satu mengatur lebar lubang, yang lain lamanya lubang terbuka. **ISO tidak menambah cahaya.** ISO memperkuat sinyal dari cahaya yang sudah diterima. Perbedaan ini penting, sebab menaikkan ISO selalu ada harganya, yaitu bintik pada gambar.

2. Aperture dan angka f

Lubang di dalam lensa dibentuk oleh lembaran-lembaran tipis yang dapat menyempit atau melebar, seperti selaput pelangi mata. Lebar lubang itu dinyatakan dengan **angka f** (*f-number*, ditulis f/2,8 dan seterusnya). Angka f adalah perbandingan antara **panjang fokus** lensa dan garis tengah lubang: N = f / D. Panjang fokus adalah jarak dari pusat optik lensa ke sensor ketika lensa difokuskan ke benda yang sangat jauh, dinyatakan dalam milimeter.

Perhatikan sifat yang sering menjebak: **angka f kecil berarti lubang lebar, angka f besar**

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

berarti lubang sempit. Sebabnya, angka f adalah hasil pembagian. Pada lensa 50 mm, lubang f/2 bergaris tengah 50 : 2 = 25 mm, sedangkan lubang f/8 bergaris tengah 50 : 8 = 6,3 mm. Lubang yang lebar meloloskan banyak cahaya, sehingga bukaan "besar" memakai angka f yang kecil.

Deret angka f yang tercetak di lensa adalah f/1,4; 2; 2,8; 4; 5,6; 8; 11; 16; dan 22. Angka-angka itu bukan sembarang. Tiap langkah memperkecil **luas** lubang menjadi separuh, sehingga cahaya yang masuk juga menjadi separuh. Agar luas lubang berkurang separuh, garis tengahnya harus dikalikan $1/\sqrt{2}$, yaitu sekitar 0,71. Itu sebabnya angkanya naik kira-kira $\sqrt{2}$ (1,41) kali pada tiap langkah: 1,4 × 1,41 ≈ 2; 2 × 1,41 ≈ 2,8; dan seterusnya. Angka di kamera dibulatkan, jadi f/5,6 sebenarnya 5,66 dan f/11 sebenarnya 11,3. Gambar 3.2 memuat deret lengkap beserta garis tengah lubang dan cahaya relatifnya yang dihitung dengan rumus.



Angka f	f/1,4	f/2	f/2,8	f/4	f/5,6	f/8	f/11	f/16	f/22
Garis tengah lubang	35,7 mm	25,0 mm	17,9 mm	12,5 mm	8,9 mm	6,3 mm	4,5 mm	3,1 mm	2,3 mm
Cahaya relatif	1	1/2	1/4	1/8	1/16	1/32	1/64	1/128	1/256
Ruang tajam		sempit			sedang			dalam	

Bukaan terbesar f/1,4 dipakai sebagai pembanding (cahaya relatif = 1). Nilai dihitung: f/N = akar 2 pangkat k.
Di kamera nilai dibulatkan (1,4; 2; 2,8; 4; 5,6; 8; 11; 16; 22). Garis tengah = panjang fokus dibagi N.

Gambar 3.2 Deret angka f pada lensa 50 mm: makin ke kanan lubang makin sempit, dan cahaya yang masuk berkurang separuh pada tiap langkah. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Dua langkah di deret itu, misalnya dari f/4 ke f/2, berarti cahaya bertambah **empat kali** (dua kali, lalu dua kali lagi). Dari f/2,8 ke f/8 ada tiga langkah (2,8 → 4 → 5,6 → 8), jadi cahaya menjadi seperdelapan.

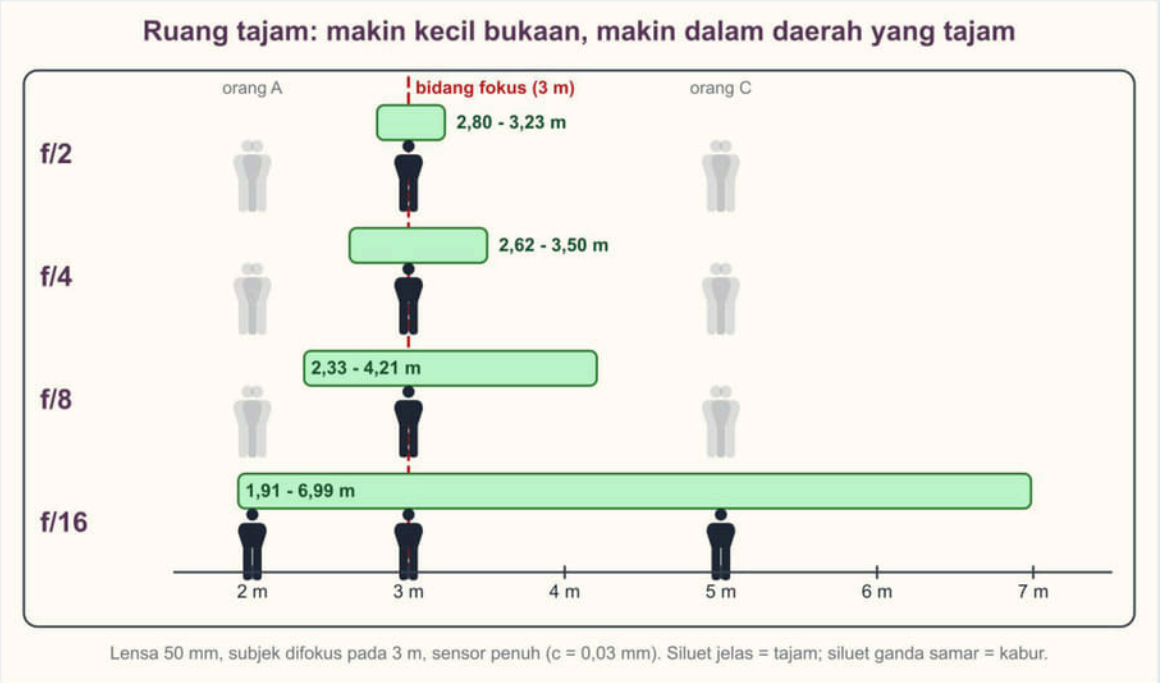
Kamera modern juga memakai langkah **sepertiga stop** supaya terang dapat diatur lebih halus. Di antara f/2,8 dan f/4 ada f/3,2 dan f/3,5; deret sepertiga stop dari f/4 adalah 4; 4,5; 5; 5,6; 6,3; 7,1; 8. Satu langkah sepertiga stop mengalikan angka f dengan sekitar 1,12 (2 pangkat 1/6). Untuk dua angka f sembarang, selisih terang dalam stop dihitung dengan rumus $\mathbf{2 \times \log_2(N_2 \div N_1)}$, dengan N_1 angka f awal dan N_2 angka f baru; hasil positif berarti gambar lebih gelap. Contohnya f/3,5 ke f/5,6: $2 \times \log_2(1{,}6) = 1{,}36$ stop, yaitu satu stop dan sepertiga. Hitungan ini perlu untuk **lensa zoom berbukaan berubah**. Lensa 18–55 mm dengan bukaan terbesar f/3,5 pada 18 mm dan hanya f/5,6 pada 55 mm kehilangan 1⅓ stop ketika di-zoom ke tele, walaupun angka di mode manual tidak kamu ubah. Kekurangannya ditutup dengan ISO atau cahaya tambahan, dan ISO dikalikan 2^(1,36) = 2,56 kali (misalnya ISO 400 menjadi sekitar 1.000).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. Aperture dan ruang tajam

Selain mengatur jumlah cahaya, aperture mengatur **ruang tajam** (*depth of field*), yaitu jarak antara benda terdekat dan benda terjauh yang masih tampak tajam pada satu setelan fokus. Kamu memfokuskan lensa pada satu jarak, misalnya 3 meter. Benda tepat di jarak itu paling tajam. Benda sedikit di depan atau di belakangnya masih tampak tajam, makin jauh makin kabur. **Makin sempit lubang (angka f makin besar), makin dalam ruang tajamnya.**

Ruang tajam juga dipengaruhi tiga hal lain: jarak ke subjek (makin dekat, makin tipis), panjang fokus lensa (makin panjang, makin tipis), dan ukuran sensor (sensor lebih besar menghasilkan ruang tajam lebih tipis pada sudut pandang yang sama). Untuk contoh hitungan, kita memakai lensa 50 mm pada kamera sensor penuh dengan lingkaran kabur 0,03 mm (nilai pedoman, bukan angka mutlak), difokuskan pada 3 meter. Hasilnya tampak di Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Daerah yang tajam (hijau) pada tiga orang yang berdiri di 2, 3, dan 5 meter dari kamera yang difokuskan pada 3 meter; hanya f/16 menajamkan ketiganya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Pada f/2 daerah tajamnya hanya dari 2,80 sampai 3,23 meter, kira-kira 0,43 meter. Pada f/4 menjadi 2,62 sampai 3,50 meter. Pada f/8 menjadi 2,33 sampai 4,21 meter. Pada f/16 menjadi 1,91 sampai 6,99 meter. Itulah yang membuat sutradara yang menginginkan **latar belakang kabur** meminta bukaan lebar (angka f kecil), dan juru foto kelompok yang menginginkan semua baris tajam memilih bukaan sempit (angka f besar). Sebagian perintah memang ingin kabur: wajah penyiar tampak menonjol dari latar. Sebagian ingin semua tajam: papan pengumuman, bangunan, atau foto kelompok bertingkat.

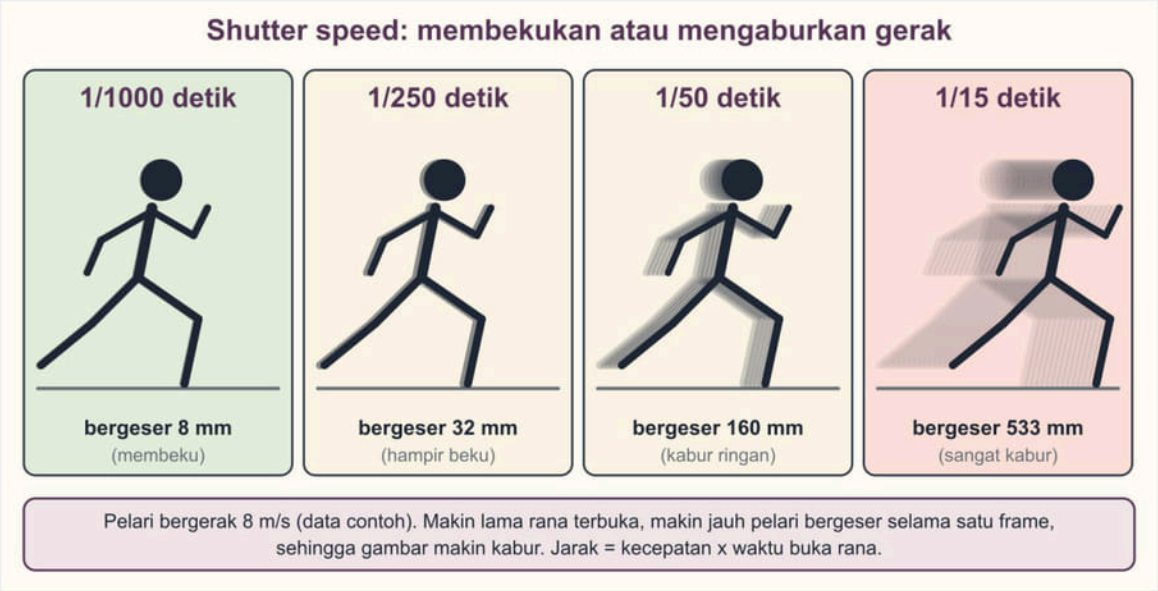
4. Shutter speed

Shutter speed (kecepatan rana) adalah lama rana terbuka sehingga cahaya mengenai sensor. Satuannya detik, ditulis sebagai pecahan: 1/1000, 1/250, 1/50, dan seterusnya. Di layar kamera dan di soal, rana sering disebut *shutter*, jadi "shutter 1/50" sama dengan rana 1/50 detik. Angka

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

penyebutnya makin besar berarti rana terbuka makin singkat. Deret yang lazim adalah 1/1000, 1/500, 1/250, 1/125, 1/60, 1/30, 1/15, 1/8, 1/4, 1/2, dan 1 detik. Tiap langkah menggandakan atau memotong separuh waktu terbuka, sehingga satu langkah rana setara dengan satu langkah bukaan dalam hal jumlah cahaya. Angka seperti 1/60 sebenarnya mewakili 1/64; pembulatan ini dipakai di kamera dan selisihnya kurang dari seperlima stop.

Efek samping rana adalah **gerak**. Selama rana terbuka, benda yang bergerak berpindah tempat, dan sensor merekam seluruh perpindahan itu sebagai satu gambar. Rana singkat **membekukan** gerak, rana lama **mengaburkan** gerak. Jarak perpindahan benda dihitung dari kecepatan benda dikali lama rana terbuka. Seorang pelari yang bergerak 8 meter per detik (contoh) bergeser 8 mm pada 1/1000 detik, 32 mm pada 1/250, 160 mm pada 1/50, dan 533 mm pada 1/15 detik (Gambar 3.4). Pada 8 mm hampir tidak ada jejak, sedangkan pada 533 mm tubuh pelari tampak seperti bayangan yang tertarik.



Gambar 3.4 Pelari yang sama pada empat kecepatan rana: makin lama rana terbuka, makin panjang jejak gerak yang terekam. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Rana yang lama bukan selalu salah. Air terjun dan sungai yang tampak seperti kabut halus memerlukan rana sekitar setengah detik atau lebih. Sebaliknya, untuk olahraga kita memerlukan rana 1/500 sampai 1/1000. Pada foto tanpa tripod ada pedoman kasar yang dipakai banyak juru foto: pilih rana kira-kira sama dengan kebalikan panjang fokus lensa, misalnya 1/60 untuk lensa 50 mm. Pedoman ini hanya untuk mengurangi goyang tangan, bukan untuk membekukan gerak benda.

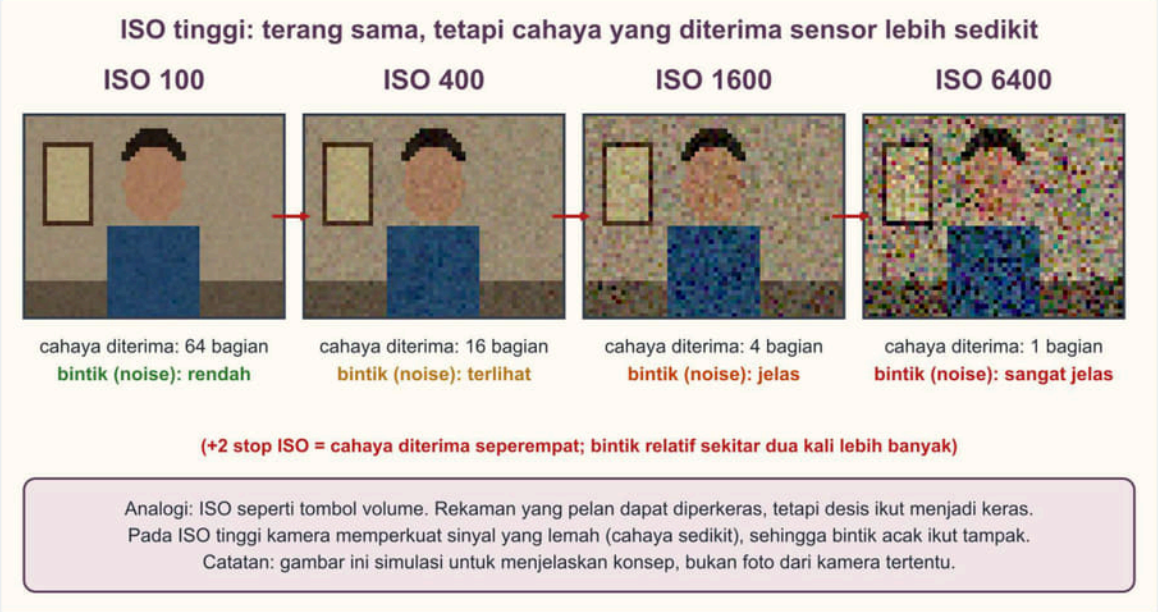
5. ISO

ISO adalah tingkat penguatan sinyal sensor. Angkanya naik dalam deret 100, 200, 400, 800, 1600, 3200, 6400, dan seterusnya. Tiap langkah menggandakan penguatan, sehingga satu langkah ISO setara dengan satu stop. Dari ISO 100 ke 6400 ada enam langkah, yaitu penguatan 64 kali.

Dengan penguatan itu, gambar dapat terang meskipun cahaya yang masuk sangat sedikit. Namun, ISO ada harganya. Sensor tidak hanya menerima cahaya yang berguna. Ia juga menerima

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

gangguan acak yang tampak sebagai bintik halus yang disebut ***noise***. Pada cahaya yang cukup, gangguan itu kecil dibanding sinyal. Pada cahaya yang sangat sedikit, sinyalnya kecil, sehingga bintik tampak jelas. Menaikkan ISO memperkuat sinyal beserta bintiknya, seperti menaikkan volume rekaman suara yang pelan: suara jadi keras, tetapi desisnya ikut keras. Gambar 3.5 menunjukkan simulasi pada gambar yang sama terangnya. Pada ISO tinggi, sensor hanya menerima sebagian kecil cahaya yang diterima pada ISO 100, sehingga bintiknya makin tampak.



Gambar 3.5 Simulasi gambar yang sama terangnya pada ISO 100, 400, 1600, dan 6400: makin tinggi ISO, makin sedikit cahaya yang diterima sensor dan makin jelas bintiknya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Sebab itu, aturan umum di lapangan: **pakai ISO serendah mungkin** yang masih memberi terang yang tepat, dan naikkan hanya ketika bukaan dan rana sudah tidak dapat diubah lagi tanpa merusak efek yang diminta. Kamera yang berbeda punya batas ISO yang nyaman berbeda, jadi uji kamera yang kamu pakai.

6. Stop: satuan yang menyatukan ketiganya

Bukaan, rana, dan ISO tampak berbeda satuan, tetapi ketiganya punya satu satuan perbandingan cahaya yang sama, yaitu ***stop***. **Satu stop adalah penggandaan atau pemotongan separuh cahaya.** Menaikkan satu stop berarti cahaya dua kali lebih banyak. Menurunkan satu stop berarti cahaya separuhnya. Berikut padanan satu stop pada ketiga pengatur.

Pengatur	Satu stop lebih terang	Satu stop lebih gelap
Aperture	angka f turun satu langkah (f/4 menjadi f/2,8)	angka f naik satu langkah (f/4 menjadi f/5,6)
Shutter speed	rana dua kali lebih lama (1/100 menjadi 1/50)	rana separuh lamanya (1/100 menjadi 1/200)
ISO	ISO dua kali lebih tinggi (400 menjadi 800)	ISO separuhnya (400 menjadi 200)

Cara menghitung selisih dari beberapa langkah sederhana: hitung **banyaknya langkah** pada deret masing-masing pengatur, lalu jumlahkan langkah yang menambah terang dan kurangi

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

langkah yang mengurangi terang. Misalnya dari f/4 ke f/2 ada dua langkah (4 → 2,8 → 2), dan keduanya menambah terang, jadi selisihnya +2 stop. Dari ISO 400 ke 1600 ada dua langkah (400 → 800 → 1600), jadi +2 stop. Dari rana 1/50 ke 1/200 ada dua langkah (1/50 → 1/100 → 1/200), jadi -2 stop. Kesalahan yang paling sering terjadi adalah **menghitung dua langkah padahal hanya satu, atau sebaliknya**. Tulis deretnya satu per satu, jangan menghitung di kepala.

Banyak kamera menampilkan **meter eksposur**, yaitu skala dari -3 sampai +3 stop. Garis panjang menandai tiap satu stop dan garis pendek tiap sepertiga stop. Angka 0 berarti terang pas menurut kamera, penunjuk ke kanan berarti terlalu terang, ke kiri terlalu gelap. Penunjuk pada garis keempat setelah angka 0 berarti +1⅓ stop (1/3, 2/3, 1, 1⅓), sehingga gambar harus digelapkan 1⅓ stop. Bila hanya bukaan yang boleh diubah dan awalnya f/2,8, hitung empat langkah sepertiga stop pada deret: 3,2; 3,5; 4; 4,5, jadi bukaan barunya f/4,5.

7. Eksposur setara dan segitiga eksposur

Karena ketiga pengatur memakai satuan yang sama, kita dapat **menukar** satu stop dengan satu stop. Bila bukaan dipersempit satu stop (cahaya separuh), rana dapat diperpanjang satu stop (cahaya dua kali) sehingga terang gambar tetap sama. Kombinasi setelan berbeda yang menghasilkan terang yang sama disebut **eksposur setara** (*equivalent exposure*). Gambar 3.6 menunjukkan contohnya mulai dari f/4, 1/250 detik, dan ISO 100.

Eksposur setara: terang gambar sama, efek berbeda

Acuan: f/4, 1/250 s, ISO 100 (terang sama di semua baris)

Aperture	Shutter speed	ISO	Ruang tajam	Gerak obyek
f/2	1/1000	100	sangat tipis	membeku
f/2,8	1/500	100	tipis	membeku
f/4	1/250	100	sedang	hampir beku
f/5,6	1/125	100	cukup dalam	cukup tajam
f/8	1/60	100	dalam	agak kabur
f/11	1/30	100	dalam	kabur
f/16	1/15	100	sangat dalam	sangat kabur

Menukar rana dengan ISO

Aperture	Shutter	ISO
f/4	1/250	100
f/4	1/500	200
f/4	1/1000	400
f/4	1/2000	800

Rana makin cepat, ISO makin tinggi: gerak lebih beku, noise lebih banyak.

Cara membaca: dari satu baris ke baris berikutnya, bukaan diperkecil satu stop (cahaya separuh), sehingga rana diperlambat satu stop (cahaya dua kali) untuk mengimbanginya. Angka rana di kamera dibulatkan (1/60 mewakili 1/64), selisihnya kurang dari seperlima stop.

Gambar 3.6 Kombinasi bukaan dan rana yang menghasilkan terang sama, beserta efek pada ruang tajam dan gerak, dan padanan penukaran rana dengan ISO. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Terangnya sama di semua baris, tetapi hasilnya berbeda. Di baris atas ruang tajam tipis dan gerak beku. Di baris bawah ruang tajam dalam, tetapi gerak kabur. Pilihan terbaik bergantung pada **permintaan**: foto olahraga memerlukan rana cepat, foto produk di tripod memerlukan ruang tajam dalam. Kamu juga dapat menukar rana dengan ISO. Dengan bukaan tetap f/4, menggandakan kecepatan rana dan ISO secara berpasangan menjaga terang tetap sama (1/250

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

dengan ISO 100, 1/500 dengan ISO 200, dan seterusnya), tetapi bintik bertambah.

Tiga pengatur eksposur sering disebut **segitiga eksposur**. Gambar 3.7 meringkas harga yang dibayar tiap pengatur ketika ia dipakai untuk menambah terang satu stop: bukaan lebih lebar membuat ruang tajam lebih tipis, rana lebih lama membuat gerak kabur, dan ISO lebih tinggi menambah bintik. Jadi, tidak ada setelan yang gratis: kamu selalu memilih efek mana yang boleh dikorbankan.



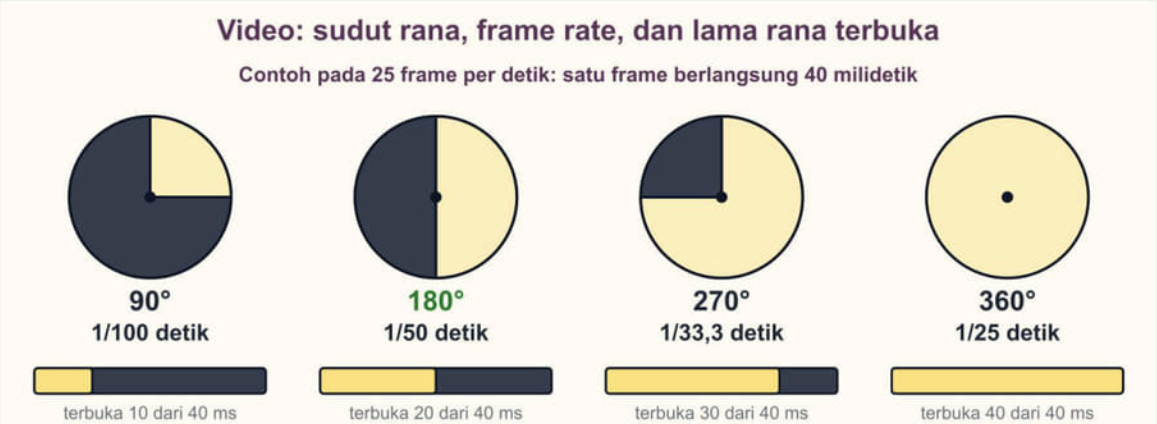
Gambar 3.7 Tiga pengatur eksposur, satu stop terang yang ditambahkan oleh masing-masing, dan efek samping yang harus dibayar. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

> **Pengayaan.** Ahli kamera sering memakai satu angka bernama **EV** (*exposure value*) untuk mewakili kombinasi bukaan dan rana pada ISO 100: EV = $\log_2(N^2 / t)$, dengan N angka f dan t rana dalam detik. Kombinasi setara punya EV yang sama. Contohnya f/4 pada 1/250 detik memberi EV sekitar 12, dan f/8 pada 1/60 detik juga memberi EV sekitar 12 (selisihnya hanya karena angka di kamera dibulatkan).

8. Video: frame rate dan sudut rana

Pada video, kamera tidak memotret satu gambar, tetapi puluhan frame tiap detik. Kecepatan ini dinamai ***frame rate*** (*fps*, frame per detik). Dengan 25 fps, satu frame berlangsung 1/25 detik atau 40 milidetik. Di dalam waktu itu, rana terbuka sebentar saja. Pada kamera film dahulu, rana berupa cakram berputar yang berlubang separuh. Lubang itu dinyatakan sebagai **sudut rana** (*shutter angle*). Sudut 180° berarti rana terbuka separuh waktu satu frame. Sudut 360° berarti terbuka sepanjang waktu satu frame. Rumus: waktu rana = (sudut / 360) / fps. Gambar 3.8 memperlihatkan empat sudut pada 25 fps.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Frame rate	24 fps	25 fps	30 fps	50 fps	60 fps
Rana pada 180° (1 / (2 x fps))	1/48	1/50	1/60	1/100	1/120

Rana 1/50 pada 24 fps = 172,8° (sangat dekat 180°); pada 25 fps tepat 180°.
Patokan "180°" adalah pedoman umum untuk gerak yang tampak wajar, bukan hukum.

Gambar 3.8 Sudut rana 90°, 180°, 270°, dan 360° pada 25 frame per detik, beserta tabel rana untuk 180° pada beberapa frame rate. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Sudut **180°** dianggap sudut normal. Pada sudut ini gerak tampak wajar bagi mata: tidak terlalu beku sehingga patah-patah, dan tidak terlalu kabur. Dari sini diperoleh rumus praktis **rana ≈ 1 / (2 × frame rate)**. Untuk 24 fps rananya 1/48, untuk 25 fps 1/50, untuk 30 fps 1/60, untuk 50 fps 1/100, dan untuk 60 fps 1/120. Banyak kamera tidak punya pilihan tepat 1/48. Ia menyediakan 1/50. Pada 24 fps, rana 1/50 setara 172,8°, cukup dekat dengan 180°. Patokan 180° adalah **pedoman umum**, bukan hukum. Sutradara dapat sengaja memilih rana yang jauh lebih cepat untuk kesan tegang, misalnya pada adegan pertempuran, dengan akibat gerak tampak tersentak.

Perhatikan satu akibat penting. Bila frame rate dinaikkan dan sudut 180° dipertahankan, rana ikut menjadi lebih singkat, sehingga **cahaya yang masuk berkurang**. Hal ini terjadi pada **gerak lambat** (*slow motion*). Gerak lambat dibuat dengan merekam pada frame rate lebih tinggi, lalu memutarnya pada frame rate normal. Merekam 100 fps lalu memutar 25 fps membuat gerak empat kali lebih lambat, karena tiap satu detik kejadian memakan empat detik pemutaran. Rana 180° pada 100 fps adalah 1/200 detik. Dibanding 1/50 detik, itu dua langkah lebih singkat, yaitu **kehilangan 2 stop**. Kehilangan itu harus ditutup dengan bukaan yang lebih lebar, ISO yang lebih tinggi, atau lampu tambahan. Contoh 2 menghitungnya langkah demi langkah.

Satu hal lagi yang berhubungan dengan eksposur pada foto dan video: untuk foto gerak yang dibekukan, kamu bebas memakai rana 1/1000 atau lebih cepat. Untuk video, rana yang jauh lebih cepat daripada patokan 180° membuat gerak tampak patah-patah, karena tiap frame membekukan gerak lebih tajam sehingga mata melihat lompatan antarframe. Karena itu, pada video, **rana bukan dipakai untuk mengatur terang** kecuali ada alasan kreatif.

9. Filter ND

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Bagaimana bila cahaya terlalu banyak, padahal bukaan harus lebar (untuk latar kabur), rana harus sekitar 1/50 (untuk gerak wajar), dan ISO sudah paling rendah? Ketiga pengatur sudah tidak dapat diubah, sehingga kamu perlu mengurangi cahaya **sebelum masuk lensa**. Alatnya **filter ND** (*neutral density*, kerapatan netral), semacam kacamata hitam untuk lensa yang mengurangi cahaya tanpa mengubah warna. Karena filter ND hanya meredupkan cahaya, bukaan, rana, dan ISO tidak perlu diubah.

Kekuatan filter ND dinyatakan dengan tiga cara yang setara. Pertama, **kerapatan optik**: ND 0,3 menahan satu stop, ND 0,6 dua stop, ND 0,9 tiga stop (tiap kenaikan 0,3 setara satu stop). Kedua, **faktor pengurang**: ND2 mengurangi cahaya menjadi 1/2, ND4 menjadi 1/4, ND8 menjadi 1/8. Ketiga, **jumlah stop** yang langsung disebutkan produsen. Setiap produsen memilih cara yang berbeda, tetapi hitungannya sama. Berikut tabel acuan.

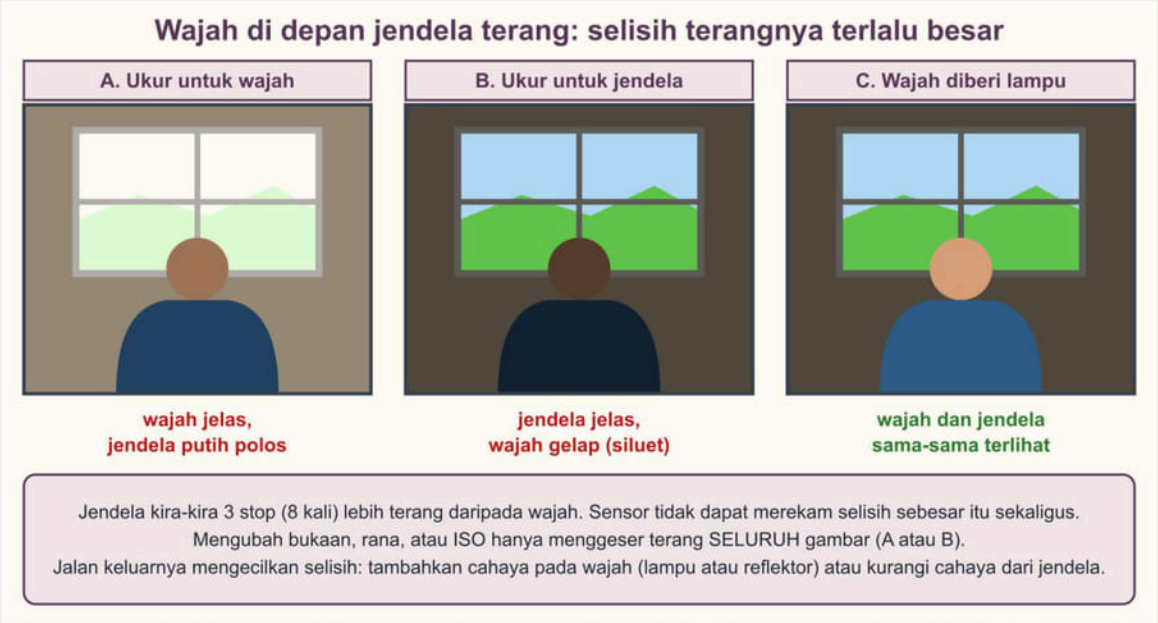
Kerapatan optik	Sebutan	Stop	Cahaya yang lolos
0,3	ND2	1	50 %
0,6	ND4	2	25 %
0,9	ND8	3	12,5 %
1,2	ND16	4	6,3 %
1,8	ND64	6	1,6 %
2,1	ND128	7	0,78 %
2,4	ND256	8	0,39 %
3,0	ND1000	10	0,1 %

Untuk menentukan kekuatan ND yang dibutuhkan, kita perlu tahu seberapa jauh kelebihan cahaya. Ada pedoman kasar yang terkenal di kalangan juru foto, **aturan Sunny 16**: pada hari cerah dan ISO 100, bukaan f/16 dan rana sekitar 1/100 detik menghasilkan terang yang kira-kira tepat. Pedoman ini bukan pengganti alat ukur, tetapi memberi titik awal untuk menghitung. Contoh 3 memakainya.

10. Subjek di depan jendela terang

Ada keadaan yang tidak dapat diselamatkan dengan mengubah ketiga pengatur: **subjek berdiri di depan jendela atau langit yang jauh lebih terang daripada wajahnya**. Sensor hanya dapat merekam selisih terang tertentu sekaligus. Bila selisih itu terlalu besar, kamu harus memilih salah satu. Mengatur eksposur untuk wajah membuat jendela putih polos (*overexposed*, detail pemandangan hilang). Mengatur eksposur untuk jendela membuat wajah gelap seperti siluet (*underexposed*). Gambar 3.9 memperlihatkan keduanya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 3.9 Wajah di depan jendela terang: eksposur untuk wajah (A), eksposur untuk jendela (B), dan wajah yang diberi lampu lalu diukur untuk jendela (C). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Kedua gambar (A dan B) memakai logika yang sama: seluruh gambar digeser lebih terang atau lebih gelap. Karena yang bermasalah adalah **selisih terangnya**, jalan keluarnya mengecilkan selisih itu. Ada dua cara. Cara pertama, **menambah cahaya pada subjek** dengan lampu atau reflektor sehingga wajah hampir setara dengan jendela (C). Cara kedua, **mengurangi cahaya dari jendela**, misalnya dengan menutup tirai sebagian, memasang filter pada jendela, atau memindah posisi subjek. Bila posisi subjek tidak boleh diubah, hanya cara pertama yang tersisa. Tentu saja siluet juga dapat dipilih secara sengaja bila itu keinginan sutradara. Contoh 4 menghitung jarak lampu yang diperlukan.

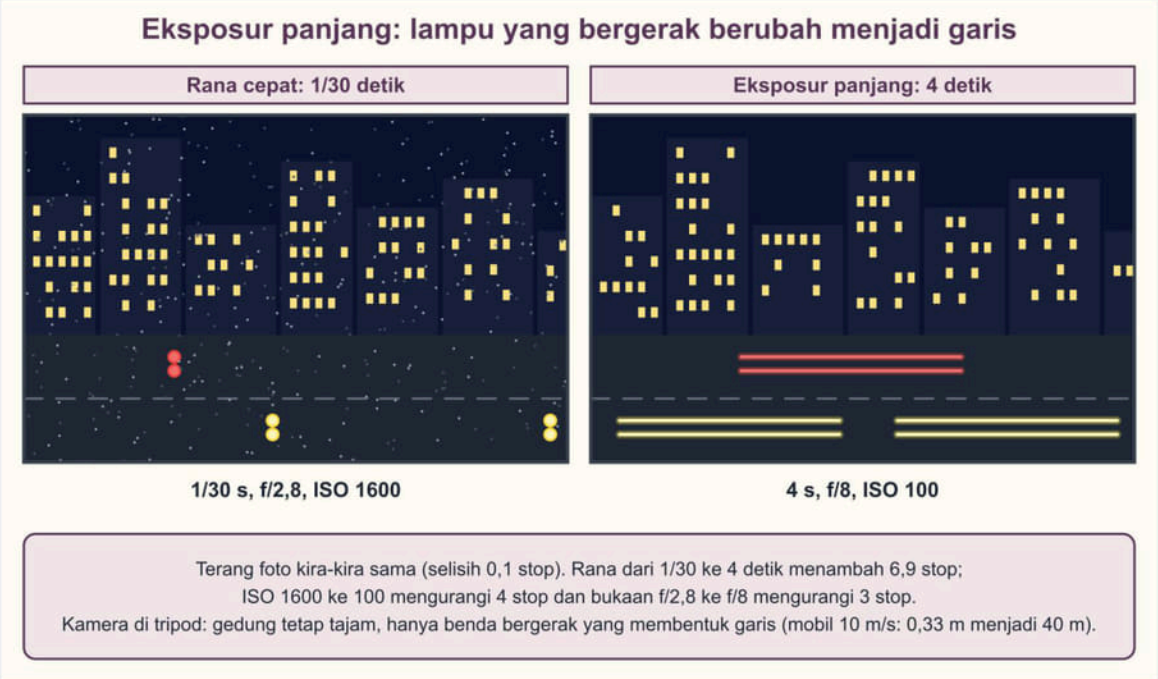
11. Eksposur panjang

Rana yang lama dapat memberi efek yang indah: benda bercahaya yang bergerak berubah menjadi **garis cahaya**. Inilah **eksposur panjang** (*long exposure*), misalnya jejak lampu mobil di jalan pada malam hari. Syaratnya kamera tidak boleh bergerak sedikit pun, sehingga dipasang di **tripod** dan dipicu dengan pengatur waktu atau alat pemicu jarak jauh, agar tidak goyang ketika tombol ditekan. Dengan begitu, gedung yang diam tetap tajam, dan hanya benda yang bergerak membentuk jejak.

Masalahnya, rana yang lama memasukkan banyak cahaya. Agar foto tidak terlalu terang, kita **mengurangi cahaya lewat dua pengatur lain**: bukaan dipersempit dan ISO diturunkan ke angka terendah. Keuntungannya ganda: bukaan sempit memberi ruang tajam dalam, dan ISO rendah memberi noise sedikit. Dari hasil uji 1/30 detik, f/2,8, dan ISO 1600 yang terangnya pas, ganti rana menjadi 4 detik. Rana bertambah dari 1/30 ke 4 detik, yaitu $\log_2(120) \approx 6{,}9$ stop lebih terang. Imbangi dengan ISO 1600 menjadi 100 (empat stop lebih gelap) dan bukaan f/2,8 menjadi f/8 (tiga stop lebih gelap): jumlahnya -7 stop, selisih akhirnya hanya sekitar -0,1 stop. Garis cahaya mobil yang bergerak 10 meter per detik memanjang dari 0,33 meter pada 1/30 detik menjadi 40 meter pada 4 detik (Gambar 3.10). Bila rana yang diinginkan lebih lama lagi

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

dan cahaya sudah terlalu banyak, filter ND dipakai.



Gambar 3.10 Satu jalan malam pada rana 1/30 detik dan 4 detik dengan terang yang sama: lampu mobil berubah dari titik menjadi garis. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Foto produk batik di tripod

Dewi, siswa kelas XII jurusan Broadcasting dan Perfilman di sebuah SMK di Pekalongan, memotret kain batik untuk katalog koperasi sekolah pada Februari 2027. Kamera di tripod, lampu ruangan tetap, dan kain tidak bergerak. Hasil uji pada f/4, 1/60 detik, dan ISO 100 sudah terang, tetapi hanya bagian tengah kain yang tajam sedangkan lipatan di pinggir buram. Dewi ingin ruang tajam lebih dalam dan memilih bukaan f/11, dengan ISO tetap 100 supaya noise rendah. Berapa rana yang harus ia pakai? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Hitung selisih bukaan.** Deret dari f/4: 4 → 5,6 → 8 → 11. Itu tiga langkah, sehingga cahaya berkurang tiga stop (dihitung dengan rumus: $2 \times \log_2(11/4) = 2{,}92$ stop, selisih kecil karena f/11 sebenarnya 11,3). Alasan: bukaan yang menyempit selalu mengurangi cahaya, dan tiap langkah berarti separuh cahaya.
2. **Tutup kekurangannya dengan rana.** Cahaya harus bertambah tiga stop, jadi rana diperpanjang tiga langkah: 1/60 → 1/30 → 1/15 → 1/8. Hasil hitungan eksaknya 0,126 detik, atau kira-kira 1/8 detik. Alasan: ISO dikunci, sehingga hanya rana yang tersisa untuk menyeimbangkan.
3. **Periksa syarat dan akibat.** Kain diam dan kamera di tripod, sehingga rana 1/8 detik tidak membuat gambar kabur karena gerak. Pemicu waktu mencegah goyang ketika tombol ditekan. Ruang tajam pada benda kecil sejauh 1 meter (lensa 50 mm) bertambah dari 9,6 cm pada f/4 (95,4 sampai 105,0 cm) menjadi 26,7 cm pada f/11 (88,4 sampai 115,1 cm).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jawaban: bukaan f/11, rana kira-kira 1/8 detik, ISO 100; cahaya tetap sama, ruang tajam menjadi kira-kira 2,8 kali lebih dalam.

Contoh 2 — Gerak lambat 100 frame per detik

Tim video klip sebuah sanggar tari di Yogyakarta ingin merekam semburan air yang dilemparkan penari pada Maret 2027, lalu memutarnya empat kali lebih lambat pada linimasa 25 fps. Setelan biasa tim adalah 25 fps, rana 1/50, f/4, dan ISO 200, dan terangnya sudah pas. Lensa terlebar mereka f/2,8, ISO dibatasi maksimal 400 supaya noise terkendali, dan lampu tambahan tidak tersedia. Setelan apa yang harus dipakai untuk 100 fps? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Tentukan frame rate rekam.** Gerak empat kali lebih lambat berarti 4 × 25 = 100 fps. Alasan: satu detik kejadian menghasilkan 100 frame, dan pada 25 frame per detik diputar selama 4 detik.
2. **Pertahankan sudut 180°.** Rana = 1 / (2 × 100) = 1/200 detik. Alasan: agar tiap frame tetap tampak wajar dan tidak patah-patah.
3. **Hitung kehilangan cahaya.** Dari 1/50 ke 1/200: 1/50 → 1/100 → 1/200, dua langkah lebih singkat, yaitu **kehilangan 2 stop**.
4. **Tutup kehilangan 2 stop dengan batasan yang ada.** Bukaan dari f/4 ke f/2,8 menambah 1 stop (lensa tidak dapat lebih lebar lagi). Sisanya 1 stop dari ISO: ISO 200 → 400, tepat batas yang diizinkan. Alasan: lampu tidak tersedia, jadi hanya bukaan dan ISO yang dapat dipakai, dan keduanya dipakai penuh dalam batasnya.
5. **Periksa jumlahnya.** -2 + 1 + 1 = 0 stop, sehingga terang kembali seperti semula. Lihat Gambar 3.11.



Gambar 3.11 Contoh 2: 100 frame direkam dalam satu detik lalu diputar 25 frame per detik; neraca eksposur menunjukkan rana kehilangan 2 stop yang ditutup oleh bukaan dan ISO. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

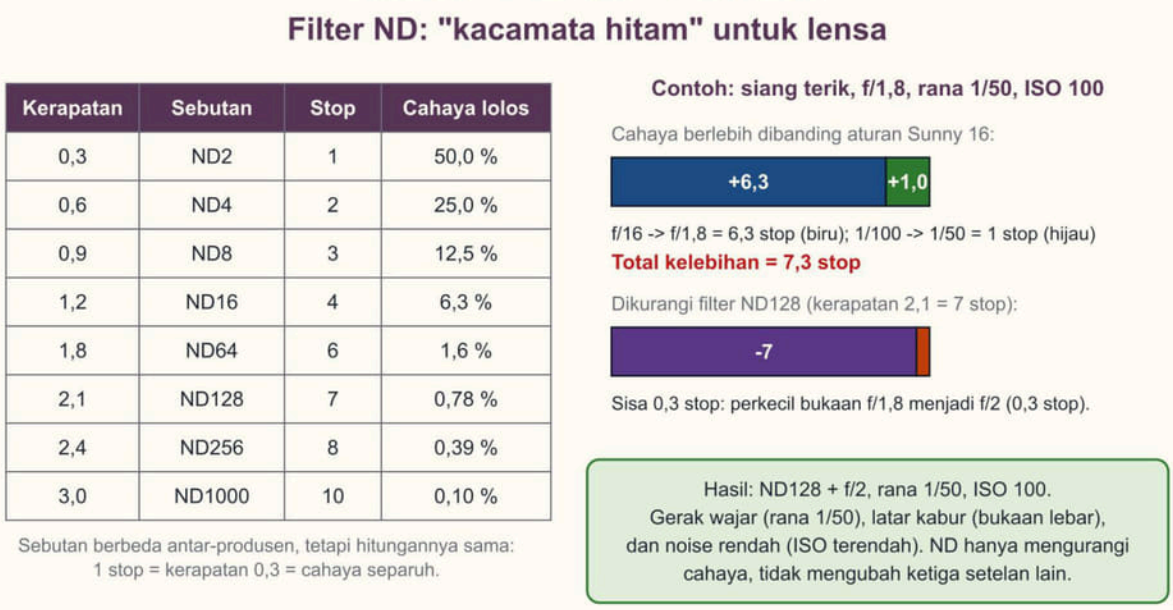
Jawaban: 100 fps, rana 1/200, f/2,8, ISO 400. Bila lensa hanya sampai f/4, kekurangan satu stop tidak dapat ditutup dalam batas yang diberikan, sehingga perlu ISO 800 (melampaui batas) atau tambahan lampu.

Contoh 3 — Latar kabur di siang terik dengan filter ND

Bayu merekam promosi sekolah di lapangan terbuka pada pukul 12.00, April 2027. Kameranya 25 fps dengan rana 1/50, ISO terendah 100, dan lensa bukaan terlebar f/1,8. Sutradara ingin latar belakang sangat kabur, jadi bukaan dipertahankan sedekat mungkin dengan f/1,8. Tim membawa filter ND dengan kekuatan 3, 6, 7, dan 8 stop. Filter mana yang dipilih, dan penyesuaian apa lagi yang diperlukan? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Tentukan terang acuan.** Aturan Sunny 16 (pedoman kasar): ISO 100, f/16, rana 1/100 detik untuk siang cerah. Alasan: kita perlu titik awal untuk menghitung seberapa berlebih cahaya pada setelan yang diminta.
2. **Hitung selisih bukaan.** Dari f/16 ke f/1,8 cahaya bertambah $2 \times \log_2(16 / 1{,}8) \approx 6{,}3$ stop. Alasan: bukaan yang melebar menambah cahaya.
3. **Hitung selisih rana.** Dari 1/100 ke 1/50 cahaya bertambah 1 stop. Alasan: rana lebih lama menambah cahaya.
4. **Jumlahkan kelebihan.** 6,3 + 1 = **7,3 stop** lebih terang dari yang benar.
5. **Pilih filter.** Filter 7 stop (ND128) mengurangi 7 stop, menyisakan 0,3 stop kelebihan. Filter 8 stop justru kekurangan 0,7 stop, dan filter 6 stop masih berlebih 1,3 stop. Alasan: pilih yang paling dekat tanpa kekurangan yang tak dapat ditutup.
6. **Tutup sisa 0,3 stop.** Persempit bukaan dari f/1,8 menjadi f/2, yang kehilangan sekitar 0,3 stop. Alasan: rana dan ISO dikunci, sedangkan sedikit penyempitan bukaan tidak merusak efek latar kabur.

Hasilnya diringkas di Gambar 3.12.



Gambar 3.12 Tabel kekuatan filter ND dan perhitungan Contoh 3: kelebihan cahaya 7,3 stop dikurangi filter 7 stop, lalu bukaan dipersempit sedikit. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jawaban: filter ND128 (7 stop) ditambah bukaan f/2, rana 1/50, ISO 100. Hitungan ini berlaku untuk hari cerah menurut pedoman Sunny 16; di lapangan, periksa hasilnya di layar dan zebra, lalu sesuaikan.

Contoh 4 — Wajah di depan jendela besar

Nina, penyiar program siaran sekolah, diwawancarai di perpustakaan pada Mei 2027. Ia duduk membelakangi jendela besar yang menampakkan taman. Pengukuran menunjukkan setelan untuk wajah adalah f/2,8, sedangkan agar taman tidak putih polos diperlukan f/8, pada rana dan ISO yang sama. Posisi duduk tidak boleh diubah. Tim membawa satu lampu LED yang pada jarak 1 meter memberi 800 lux (data lembar spesifikasi rekaan), dan cahaya sekitar pada wajah 80 lux (rekaan). Pada jarak berapa lampu dipasang? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

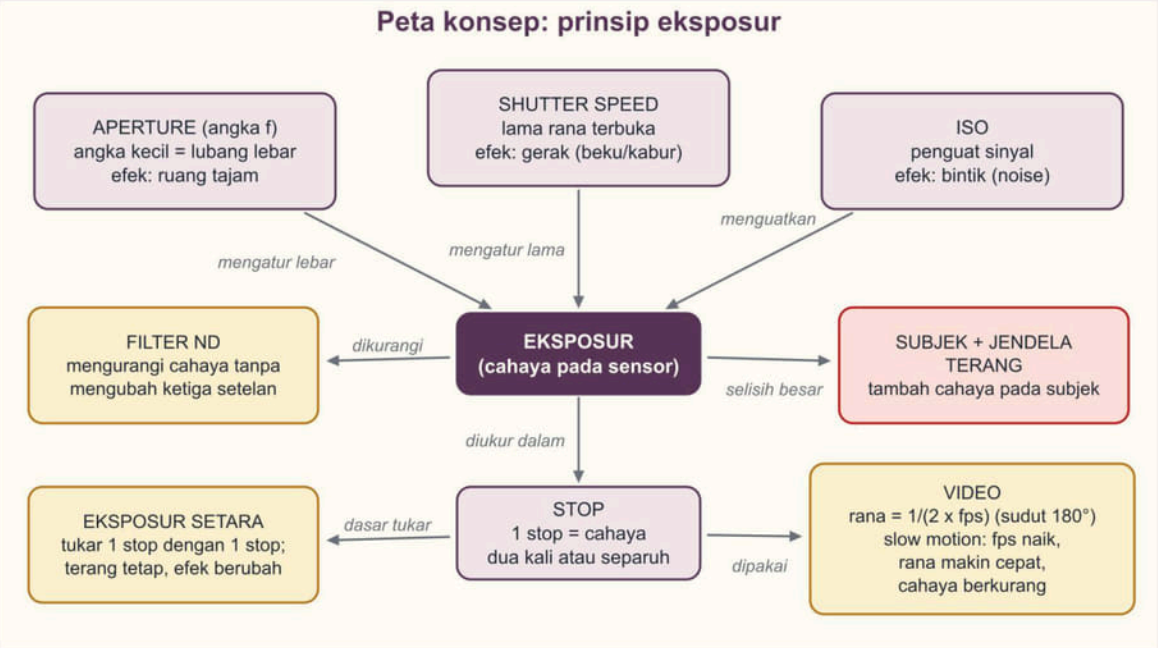
1. **Hitung selisih.** Dari f/2,8 ke f/8 ada tiga langkah (2,8 → 4 → 5,6 → 8), jadi jendela kira-kira **3 stop**, atau $2^3 = 8$ kali, lebih terang daripada wajah. Alasan: setelan untuk jendela dan untuk wajah berselisih sebanyak itu.
2. **Tentukan target.** Wajah harus naik tiga stop, yaitu menjadi 8 × 80 = 640 lux. Karena cahaya sekitar sudah 80 lux, lampu harus menambah 640 - 80 = **560 lux**. Alasan: yang ditambah lampu adalah selisihnya, bukan seluruhnya.
3. **Hitung jarak.** Terang dari lampu menurun menurut kuadrat jarak: $E = E_1 / d^2$, dengan E_1 = 800 lux pada 1 meter. Agar E = 560, $d^2 = 800 / 560 = 1{,}43$, sehingga d ≈ **1,2 meter**. Alasan: cahaya yang menyebar dari satu titik menurun dengan kuadrat jarak, jadi menggandakan jarak membuat terang menjadi seperempat. Hukum ini berlaku untuk lampu yang kecil dibanding jaraknya; untuk lampu lebar atau berpayung hasilnya hanya hampiran, jadi periksa dengan pengukur cahaya.
4. **Periksa.** Pada 1,2 meter lampu memberi sekitar 556 lux (800 ÷ 1,44), total sekitar 636 lux, yaitu kira-kira 8 kali atau 3,0 stop dari cahaya sekitar. Jika lampu dijauhkan ke 2 meter, ia hanya memberi 200 lux; totalnya 280 lux atau 1,8 stop, sehingga wajah masih lebih gelap daripada jendela.

Jawaban: lampu dipasang sekitar 1,2 meter dari wajah (hasil terang wajah 3 stop), lalu eksposur diatur untuk jendela (f/8), sehingga wajah dan taman sama-sama terlihat. Bila lampu sebesar itu tidak ada, reflektor dan tirai sebagian dapat membantu walau tidak sekuat lampu.

❖ PETA KONSEP

Gambar 3.13 merangkum hubungan antara eksposur, ketiga pengatur, dan alat bantunya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 3.13 Peta konsep prinsip eksposur. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **Eksposur = cahaya yang diterima sensor.** Aperture dan shutter speed mengatur banyaknya cahaya. ISO menguatkan sinyal.
- **Angka f kecil = bukaan lebar = banyak cahaya = ruang tajam tipis.** Deret f/1,4; 2; 2,8; 4; 5,6; 8; 11; 16; 22, tiap langkah satu stop.
- **Rana lama = gerak kabur; rana singkat = gerak membeku.** Video umumnya memakai rana ≈ 1/(2 × fps).
- **ISO tinggi = sinyal diperkuat, bintik tampak.** Pakai ISO serendah mungkin.
- **1 stop = cahaya dua kali atau separuh.** Hitung langkah satu per satu; tukar satu stop dengan satu stop untuk eksposur setara. Untuk angka f sembarang, selisih stop = $2 \times \log_2(N_2 \div N_1)$; meter eksposur dibaca per sepertiga stop.
- **Gerak lambat:** frame rate naik, rana makin cepat, cahaya berkurang; imbangi dengan bukaan, ISO, atau lampu.
- **Filter ND** mengurangi cahaya tanpa mengubah tiga setelan lain. **Selisih terang yang besar** (subjek dan jendela) diperkecil dengan lampu atau reflektor.
- **Eksposur panjang:** tripod, rana beberapa detik, bukaan sempit, ISO rendah.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal eksposur:

1. **Tulis syarat dan batasan.** Mana yang dikunci (rana untuk gerak wajar, bukaan untuk latar kabur, ISO maksimum, posisi subjek)? Mana yang boleh berubah?
2. **Tentukan selisih terang dalam stop.** Hitung langkah pada deret yang tepat, satu per satu.
3. **Pilih pengatur yang boleh berubah** untuk menutup selisih itu, dan hitung akibatnya pada ruang tajam, gerak, dan noise.
4. **Saring pilihan jawaban** dengan syarat tadi. Coret yang melanggar satu syarat, walau hitungan terangnya benar.
5. **Pada soal tabel,** coret kombinasi yang melanggar syarat, lalu pilih yang tersisa dengan ISO terendah.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Angka f besar dikira bukaan besar.** Yang benar: angka f besar = lubang sempit.
- **Menghitung dua stop padahal satu.** Contoh: f/4 ke f/8 itu dua langkah, bukan satu.
- **Rana diubah untuk mengatur terang padahal ia mengubah gerak** yang sudah diminta wajar.
- **ISO dinaikkan tanpa menimbang noise,** padahal bukaan atau lampu masih dapat dipakai.
- **Pilihan yang memindahkan subjek atau mengubah bukaan** padahal syarat melarangnya.
- **Mengira ND mengubah efek lain.** Yang benar: ND hanya mengurangi cahaya.
- **Lensa zoom dikira memberi cahaya sama di semua panjang fokus.** Banyak lensa zoom berbukaan berubah: bukaan terbesarnya menyempit saat di-zoom ke tele, sehingga gambar menggelap tanpa angka di mode manual berubah.
- **Mencoba menyelamatkan subjek di depan jendela dengan mengubah bukaan saja.** Yang diubah hanya terang seluruh gambar, bukan selisihnya.

> Contoh salah tafsir: sebuah soal menyebut gambar kurang terang tiga stop dan meminta bukaan diubah dari f/8 ke f/2,8. Seorang siswa berpikir, "angkanya mengecil dari 8 ke 2,8, jadi lubangnya mengecil dan cahayanya berkurang". Ia lalu memilih rana yang lebih lama untuk menutupnya, padahal bukaan f/2,8 justru lebih lebar dan sudah menambah tiga stop. Rana lebih lama membuat gambar terlalu terang dan geraknya kabur. Kesalahan itu berasal dari satu sumber: angka f kecil adalah lubang lebar. Setiap kali melihat angka f, balik arahnya dulu di kepala.

● BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut meminta kamu menentukan tindakan penata kamera ketika terang gambar harus dikurangi, padahal sutradara menuntut dua efek sekaligus dan salah satu setelan sudah berada di batas. Bedahlah dengan urutan berikut. Pertama, tulis semua syarat dan mana yang dikunci. Kedua, tentukan setelan mana yang sebenarnya boleh berubah. Ketiga, periksa tiap pilihan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

apakah mengorbankan satu syarat. Gunakan bagian 6 (stop), bagian 7 (eksposur setara), dan bagian 9 (filter ND).

►. Kru iklan layanan masyarakat SMK Citra Media syuting di tepi pantai pukul 11.00 pada Agustus 2027. Kamera diatur 25 fps, shutter 1/50, dan ISO 100 (ISO terendah kamera). Sutradara meminta latar belakang kabur sehingga bukaan dibuat f/2, dan meminta gerakan pemain tampak halus seperti biasa. Akibatnya gambar sangat terang dan sebagian langit tampak putih polos. Posisi pemain dan latar sudah dikunci sesuai storyboard. Tim membawa filter ND, reflektor, dan payung lampu.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang paling tepat dilakukan penata kamera adalah ....

A. Mempercepat shutter menjadi 1/1000 agar cahaya yang masuk berkurang
B. Mengecilkan bukaan menjadi f/11 agar gambar tidak terlalu terang lagi
C. Mengubah ke 50 fps dengan shutter 1/100 agar cahaya berkurang sebanyak satu stop
D. Memindahkan pemain ke bawah bayangan pohon agar cahayanya lebih lembut
E. Memasang filter ND pada lensa agar cahaya berkurang tanpa mengubah setelan

Pembahasan **Kunci: E**

Konsep: Eksposur ditentukan aperture (juga memengaruhi kedalaman ruang/latar kabur), shutter speed (juga memengaruhi kesan gerak; pada video umumnya sekitar 2 × frame rate, mis. 1/50 untuk 25 fps), dan ISO. Filter ND (neutral density) mengurangi cahaya yang masuk tanpa mengubah ketiga setelan itu.

Langkah:
1. Syarat: bukaan f/2 dipertahankan (latar kabur), shutter 1/50 dipertahankan (gerak halus), ISO sudah terendah.
2. Ketiga setelan tidak boleh atau tidak dapat diubah, sedangkan cahaya terlalu banyak.
3. Satu-satunya cara: mengurangi cahaya sebelum masuk lensa dengan filter ND.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Jebakan: gambar memang menjadi lebih gelap, tetapi shutter 1/1000 membuat gerakan tampak patah-patah, melanggar permintaan gerak halus.
• **B.** ✗ Jebakan: terang menjadi pas, tetapi bukaan kecil membuat latar menjadi tajam, melanggar permintaan latar kabur.
• **C.** ✗ Jebakan: cahaya memang berkurang, tetapi hanya satu stop sehingga belum memadai, dan frame rate berubah dari rencana produksi.
• **D.** ✗ Posisi pemain dan latar sudah dikunci sesuai storyboard, sehingga pemain tidak boleh dipindahkan.
• **E.** ✓ Filter ND mengurangi cahaya tanpa mengubah bukaan, shutter, dan ISO, sehingga kedua permintaan sutradara tetap terpenuhi.

Jawaban: E.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu syarat dan batasannya, hitung selisih stop dengan deret yang benar, baru pilih jawaban.

1. Juru kamera Bayu merekam wawancara alumni di ruang perpustakaan yang redup pada Mei 2027. Kamera diatur 25p, shutter 1/50, f/4, dan ISO 400, tetapi gambar masih kurang terang sekitar 2 stop. Lensanya memiliki bukaan terbesar f/2. Produser meminta noise seminimal mungkin, shutter tetap 1/50 agar gerak wajar, dan tidak keberatan bila latar belakang menjadi kabur. Lampu tambahan tidak tersedia.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pengaturan baru yang paling tepat adalah ....

A. f/4 dan ISO 1600, shutter tetap 1/50
B. f/2 dan ISO 400, shutter tetap 1/50
C. f/2,8 dan ISO 800, shutter tetap 1/50
D. f/4 dan ISO 400, shutter diubah 1/12
E. f/4 dan ISO 800, shutter diubah 1/25

2. Nadia memotret lomba lari 100 meter antarsekolah pada September 2027 untuk majalah sekolah. Kelima kombinasi berikut menghasilkan terang foto yang sama.

Kombinasi	Shutter	Aperture	ISO
1	1/250	f/8	400
2	1/500	f/5,6	400
3	1/1000	f/4	400
4	1/1000	f/8	1600
5	1/2000	f/4	800

Pelatih fotografi menjelaskan bahwa shutter 1/1000 sudah membekukan gerak pelari. Bukaan terbesar lensa Nadia f/4, dan foto diharapkan memiliki noise sesedikit mungkin.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kombinasi yang paling tepat dipakai adalah ....

A. Kombinasi 1
B. Kombinasi 2
C. Kombinasi 3
D. Kombinasi 4
E. Kombinasi 5

3. Tim kanal kuliner merekam wawancara pemilik kafe di Bandung pada Oktober 2026. Pemilik kafe duduk membelakangi jendela besar yang memperlihatkan kebun teh di luar. Bila eksposur diatur untuk pemandangan, wajah tampak gelap seperti siluet; bila diatur

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

untuk wajah, jendela tampak putih polos. Produser ingin wajah jelas dan kebun teh tetap terlihat. Posisi duduk tidak dapat diubah, dan tim membawa lampu LED serta reflektor. *(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)*
Tindakan yang paling tepat adalah ....

A. Membuka bukaan lensa sampai wajah tampak terang, walaupun jendela menjadi putih
B. Mengatur eksposur untuk jendela dan membiarkan wajah menjadi siluet yang tampak dramatis
C. Mengatur eksposur di tengah-tengah agar wajah dan jendela sama-sama terlihat
D. Menutup tirai jendela sehingga cahaya dari luar tidak lagi masuk ke ruangan
E. Menerangi wajah dengan LED atau reflektor, lalu mengatur eksposur untuk jendela

Kunci singkat: 1. B 2. C 3. E

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa aperture dan shutter speed mengatur banyaknya cahaya, sedangkan ISO tidak menambah cahaya, dan apa harga yang dibayar masing-masing?
- Jika terang gambar harus ditambah dua stop, tetapi rana dan bukaan sudah dikunci oleh permintaan sutradara, dapatkah kamu menyebut dua cara menambahnya dan akibat masing-masing?
- **Yang harus kuingat: angka f kecil = lubang lebar**; **1 stop = cahaya dua kali atau separuh**; **tukar satu stop dengan satu stop**; **video: rana ≈ 1/(2 × fps), gerak lambat mengurangi cahaya**; **ND mengurangi cahaya tanpa mengubah setelan lain**; dan **selisih terang yang besar diperkecil dengan cahaya tambahan**.

Latihan interaktif di LMS
Sub bab 3.1: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.
next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-3.1

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 3.2 · Gangguan visual akibat konfigurasi kamera dan pencahayaan

SMKBC-3.2

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu mengenali **gangguan visual**, yaitu hal-hal yang membuat gambar menyimpang dari yang dikehendaki: bintik (*noise*), gambar terlalu gelap atau terlalu terang (*underexposure* dan *overexposure*), pita yang berdenyut (*flicker*), warna yang salah, bercak dan kabut cahaya (*flare*), serta wajah yang datar atau belang. Kisi-kisi juga menyebut hubungannya dengan aperture, shutter speed, ISO, dan **pencahayaan**. Sub bab ini juga membahas **tata cahaya tiga titik**, yaitu cara menata tiga lampu supaya wajah tampak berbentuk dan terpisah dari latar.

Soalnya berupa **kasus produksi dengan beberapa gejala**. Kamu membaca laporan rekaman, kadang dengan gambar denah lampu atau tampilan layar kamera, lalu menentukan penyebab dan tindakan yang paling tepat. Bentuknya pilihan ganda, pilihan ganda kompleks (lebih dari satu jawaban benar), dan pernyataan benar atau salah. Jebakannya biasanya tindakan yang terdengar masuk akal tetapi menyentuh penyebab yang salah, misalnya menaikkan ISO untuk mengatasi pita yang penyebabnya kecepatan rana.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- mengenali gejala noise, underexposure, overexposure atau clipping, flicker, warna salah, flare, dan moiré beserta penyebabnya;
- membaca histogram dan zebra, serta memilih setelan rana yang serasi dengan frekuensi listrik;
- mengatur white balance dan memperbaiki wajah belang akibat cahaya campuran;
- menata cahaya tiga titik, menghitung rasio cahaya, dan menentukan jarak lampu;
- mendiagnosis beberapa gangguan sekaligus dan menentukan urutan perbaikannya.

◆ KONSEP INTI

Seorang juru kamera yang baik tidak langsung memutar tombol ketika gambarnya buruk. Ia lebih dulu bertanya, "Gejalanya apa, dan penyebabnya dari mana?" Pita yang bergerak di layar, wajah yang separuh biru separuh jingga, atau gambar yang berkabut masing-masing punya penyebab tersendiri. Menaikkan ISO tidak menyembuhkan pita, dan menghidupkan lampu tidak menyembuhkan warna yang salah. Sub bab ini mengajarkan membaca gejala dan memilih obatnya.

1. Gejala, penyebab, dan tiga sumber masalah

Gangguan visual (*visual artifact* atau gangguan gambar) adalah penyimpangan gambar dari

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

hasil yang diinginkan. Penyebabnya berasal dari tiga sumber. **Sumber pertama** adalah **setelan kamera**: bukaan, rana, ISO, white balance, dan fokus. **Sumber kedua** adalah **cahaya**: jumlahnya, warnanya (suhu warna), arahnya, dan kedipannya. **Sumber ketiga** adalah **pertemuan keduanya**, misalnya rana yang tidak serasi dengan kedipan lampu, atau white balance yang tidak serasi dengan warna lampu. Perbaikan yang benar selalu mengenai sumber yang benar. Bagian 10 merangkum gejala dan penyebabnya dalam satu tabel.

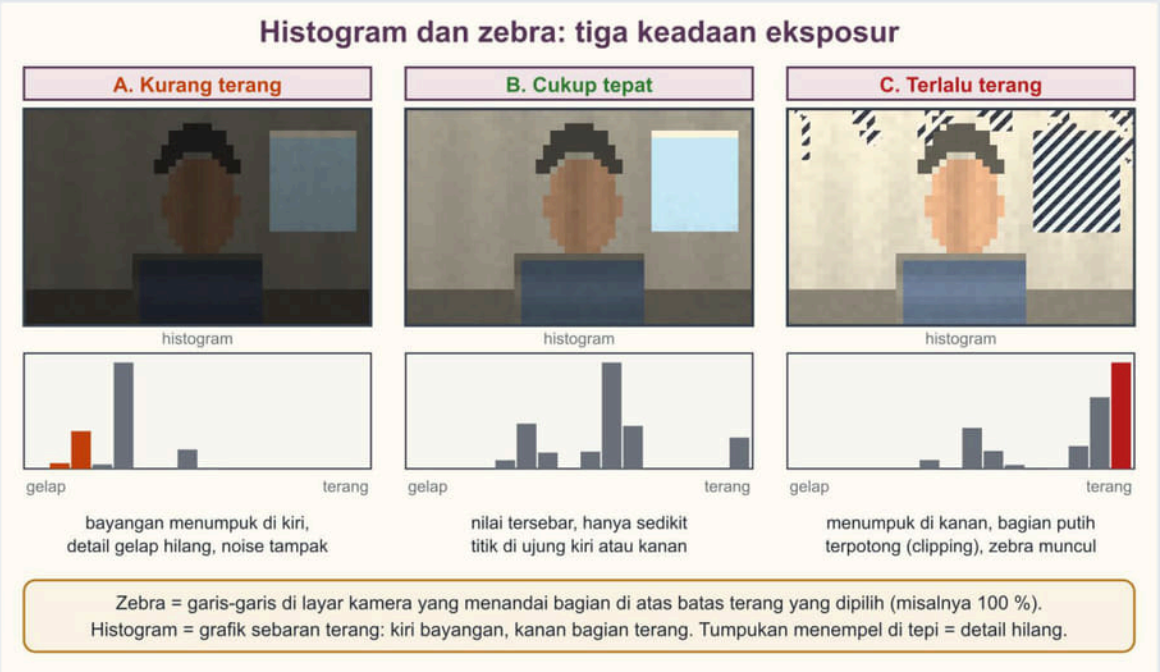
2. Terlalu gelap, terlalu terang, noise, dan clipping

Underexposure terjadi bila cahaya yang diterima sensor terlalu sedikit. Bagian gelap menjadi hitam tanpa detail, dan pada ISO tinggi tampak ***noise***, yaitu bintik acak yang sudah dijelaskan di sub bab 3.1. Jika gambar yang kurang terang dicerahkan di komputer, bintik ikut menjadi jelas, sehingga cara itu tidak menghilangkan noise. Perbaikan yang benar ada di sumbernya: tambah cahaya, buka bukaan, atau turunkan ISO bila cahaya sudah ditambah.

Overexposure terjadi bila cahaya terlalu banyak. Bagian yang sangat terang berubah menjadi putih polos dan kehilangan detail. Keadaan ini disebut ***clipping*** (terpotong). Begitu sebuah bagian terpotong, detailnya hilang dan **tidak dapat dipulihkan** saat penyuntingan. Karena itu, mencegahnya saat merekam lebih penting daripada memperbaikinya kemudian.

Kamera menyediakan dua alat bantu untuk menilai eksposur. **Histogram** adalah grafik yang menunjukkan sebaran terang gambar: sumbu kiri untuk bagian gelap, sumbu kanan untuk bagian terang, dan tinggi batang menunjukkan banyaknya titik gambar pada tingkat terang itu. Histogram yang menumpuk menempel di tepi kiri menandakan bayangan terlalu gelap. Histogram yang menumpuk menempel di tepi kanan menandakan clipping. **Zebra** adalah garis-garis diagonal yang muncul di layar kamera pada bagian yang melewati batas terang yang dipilih. Batas yang umum adalah 100 % untuk menandai bagian putih polos yang terpotong, dan sekitar 70 % untuk menandai wajah yang diukur eksposurnya. Zebra 100 % yang muncul berarti bagian itu sudah kehilangan detail. Gambar 3.14 menunjukkan tiga keadaan eksposur beserta histogram dan zebranya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 3.14 Adegan yang sama pada eksposur kurang, tepat, dan berlebih; histogram dihitung dari piksel pada gambar itu sendiri. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Mengurangi clipping dapat dilakukan dengan mengurangi eksposur (bukaan dipersempit, filter ND dipasang, ISO diturunkan), mengubah bingkai agar bagian yang terlalu terang tidak masuk, atau mengurangi cahaya di bagian itu. Perlu diingat bahwa mengurangi eksposur bagi bagian terang berarti bagian lain menjadi lebih gelap, sehingga kadang juga perlu menambah cahaya pada bagian gelap, seperti pada subjek di depan jendela (sub bab 3.1).

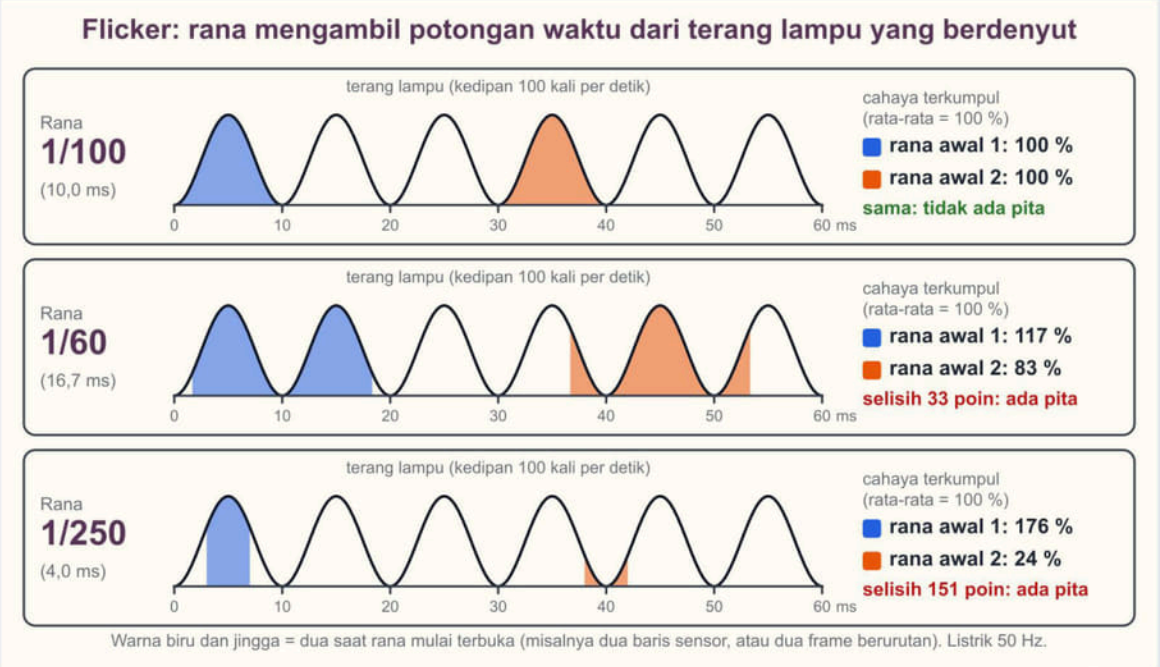
3. Flicker: ketika rana tidak serasi dengan lampu

Listrik rumah di Indonesia berbentuk arus bolak-balik dengan frekuensi **50 Hz**, artinya arah arus berganti 50 kali tiap detik. Banyak lampu, terutama lampu neon lama dan lampu LED murah, terangnya mengikuti gelombang listrik itu. Terang lampu mencapai puncak dua kali dalam satu siklus listrik (positif dan negatif), sehingga lampu **berdenyut 100 kali per detik**. Mata kita tidak melihat denyut sebanyak itu, tetapi kamera yang merekam potongan waktu singkat dapat melihatnya. Pada negara berlistrik 60 Hz, denyutnya 120 kali per detik. Lampu pijar berdenyut jauh lebih halus karena filamennya lambat mendingin, sedangkan lampu LED yang baik sengaja dibuat bebas denyut. Sebagian lampu LED lain berdenyut pada frekuensi yang tidak berhubungan dengan listrik, misalnya karena meredupkan cahaya dengan menyalakan dan mematikannya sangat cepat. Karena itu hasil sebenarnya harus diuji di lokasi.

Rana menangkap terang lampu selama ia terbuka. Bayangkan lampu yang denyutnya digambar sebagai gelombang naik turun. Rana yang terbuka selama 1/100 detik mengambil tepat **satu siklus denyut penuh**, tidak peduli kapan ia mulai. Bagian terang dan gelap dalam siklus itu selalu sama banyaknya, sehingga cahaya yang terkumpul selalu sama. Rana 1/50 detik mengambil tepat dua siklus, jadi juga aman. Rana 1/60 detik tidak mengambil siklus utuh, sehingga cahaya yang terkumpul bergantung pada **kapan rana mulai membuka**: kadang mengambil lebih banyak bagian terang, kadang lebih banyak bagian gelap. Gambar 3.15

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

memperlihatkannya.

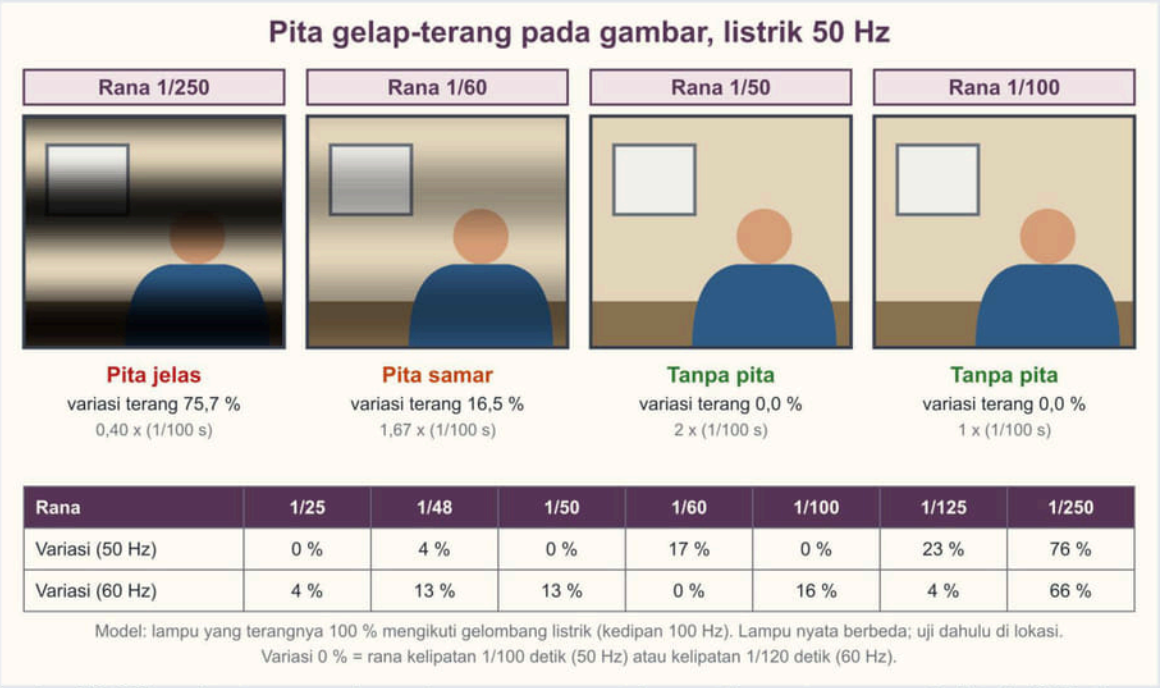


Gambar 3.15 Terang lampu berdenyut 100 kali per detik pada listrik 50 Hz; dua saat rana mulai terbuka (biru dan jingga) mengumpulkan cahaya yang sama pada rana 1/100 detik, tetapi berbeda pada 1/60 dan 1/250 detik. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Pada sensor yang membaca gambar baris demi baris dari atas ke bawah (*rolling shutter*), tiap baris mulai terbuka pada saat yang sedikit berbeda. Akibatnya, baris yang berbeda mengumpulkan cahaya yang berbeda, dan gambar menampilkan **pita gelap-terang melintang**. Itulah ***flicker*** atau *banding*. Bila waktu antarframe tidak pas dengan denyut, pita tampak merayap ke atas atau ke bawah. Pada 25 frame per detik, satu frame berlangsung 40 milidetik dan memuat tepat empat denyut, sehingga pita diam di tempat. Jika frekuensi listrik sedikit turun, misalnya menjadi 49,9 Hz, denyutnya 99,8 kali per detik dan pita merayap sangat pelan, kira-kira 0,2 jarak antarpita tiap detik. Pada 30 frame per detik, tiap frame memuat 3,33 denyut sehingga pola bergeser sepertiga jarak antarpita tiap frame, dan pita tampak bergerak cepat.

Hasil perhitungan untuk lampu yang terangnya 100 % mengikuti gelombang listrik (model sederhana) memberi variasi terang antarbaris seperti pada Gambar 3.16. Rana yang merupakan **kelipatan 1/100 detik** pada listrik 50 Hz (1/100, 1/50, 1/33, 1/25) memberi variasi 0 %. Rana yang merupakan **kelipatan 1/120 detik** pada listrik 60 Hz (1/120, 1/60, 1/40, 1/30) memberi variasi 0 %. Rana 1/60 pada listrik 50 Hz memberi variasi sekitar 17 %, sedangkan rana 1/250 memberi sekitar 76 %. Rana yang sangat cepat memberi variasi yang paling besar, karena ia hanya menangkap potongan sangat singkat dari satu denyut.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Rana	1/25	1/48	1/50	1/60	1/100	1/125	1/250
Variasi (50 Hz)	0 %	4 %	0 %	17 %	0 %	23 %	76 %
Variasi (60 Hz)	4 %	13 %	13 %	0 %	16 %	4 %	66 %

Model: lampu yang terangnya 100 % mengikuti gelombang listrik (kedipan 100 Hz). Lampu nyata berbeda; uji dahulu di lokasi.
Variasi 0 % = rana kelipatan 1/100 detik (50 Hz) atau kelipatan 1/120 detik (60 Hz).

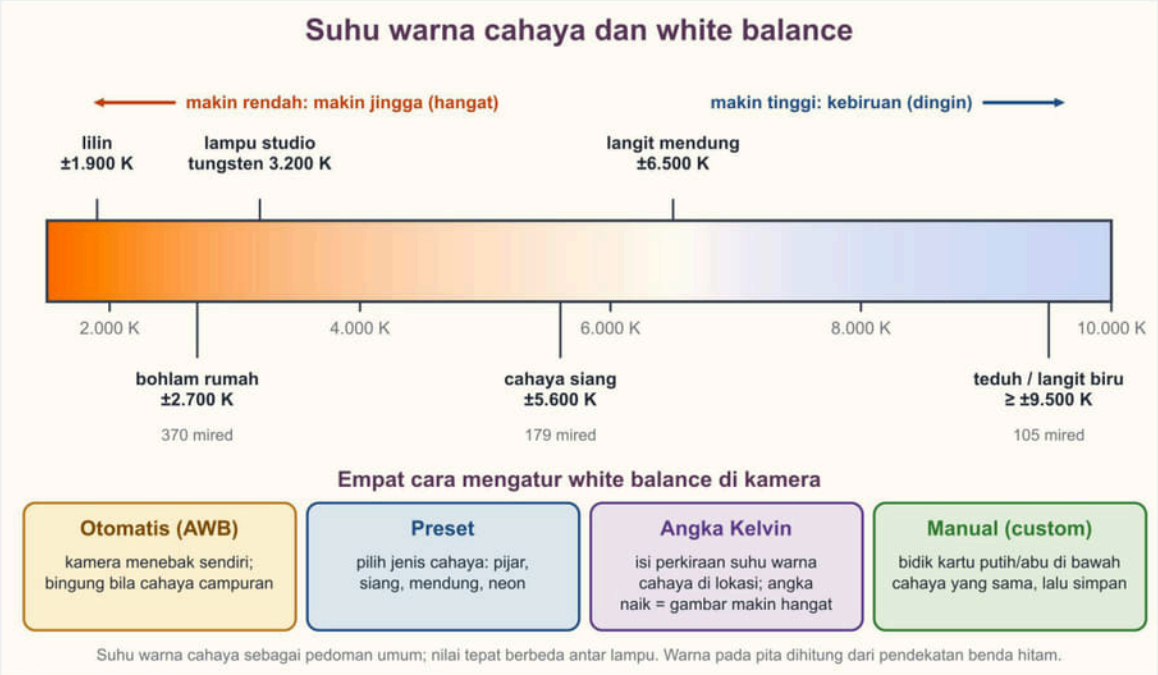
Gambar 3.16 Pita gelap-terang pada gambar yang sama untuk empat kecepatan rana pada listrik 50 Hz, beserta tabel variasi terang untuk 50 Hz dan 60 Hz (model lampu 100 % termodulasi). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Maka obat flicker adalah **mengubah rana ke kelipatan yang serasi**, bukan menaikkan ISO. ISO hanya mengubah terang keseluruhan, sedangkan pita datang dari rana yang tidak pas. Untuk video 25 fps, rana 1/50 detik cocok untuk dua hal sekaligus: ia sudah 180° dan serasi dengan 100 Hz. Untuk video 24 fps, rana 1/50 setara 172,8° dan sangat dekat dengan patokan 180°, sehingga banyak juru kamera di daerah 50 Hz memilihnya. Rana 1/48 pada 24 fps hanya menyisakan variasi sekitar 4 %, kecil tetapi tidak nol. Bila lampu tidak dapat diuji, rana 1/100 atau 1/50 adalah titik awal yang aman di Indonesia. Bila frame rate tidak dapat diubah dan rana juga terkunci, jalan lain adalah mengganti lampu dengan yang bebas denyut.

4. White balance dan suhu warna

Cahaya tidak selalu putih. Cahaya lilin tampak jingga, cahaya siang tampak lebih putih kebiruan. Perbedaan warna ini diukur dengan **suhu warna** (*color temperature*) dalam satuan **Kelvin** (K). Aturannya mungkin terdengar terbalik: **suhu warna rendah berarti cahaya berwarna jingga (hangat), suhu warna tinggi berarti cahaya berwarna kebiruan (dingin).** Gambar 3.17 memperlihatkan pita warnanya. Beberapa angka pedoman: lilin sekitar 1.900 K, bohlam rumah sekitar 2.700 K (bohlam pijar standar kira-kira 2.400 K), lampu studio tungsten 3.200 K, cahaya siang sekitar 5.600 K (patokan lampu film dan video), dan langit mendung sekitar 6.500 K. Angka tepatnya berbeda antar lampu dan antar sumber bacaan: bohlam pijar kadang ditulis 2.400 sampai 2.800 K, kadang dibulatkan ke 3.200 K seperti lampu tungsten studio. Anggaplah semuanya pedoman; yang penting, bohlam jauh lebih hangat (lebih jingga) daripada cahaya siang.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 3.17 Pita suhu warna dari 1.500 sampai 10.000 K dengan contoh sumber cahaya, serta empat cara mengatur white balance di kamera. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Mata kita pandai menyesuaikan diri: selembar kertas putih tetap tampak putih di bawah lampu jingga maupun di bawah matahari. Kamera tidak dapat melakukannya sendiri, jadi ia dibantu oleh ***white balance*** (WB, keseimbangan putih). *White balance* adalah pengaturan yang memberi tahu kamera warna cahaya di lokasi, sehingga kamera mengimbangi warna itu dan benda putih tampak putih. Cara kerjanya: bila cahaya terlalu jingga, kamera menambah porsi biru, dan sebaliknya. Ada empat cara mengaturnya. **Otomatis** (AWB) menebak sendiri dan cukup baik pada satu jenis cahaya, tetapi berubah-ubah pada cahaya campuran. **Preset** memilih jenis cahaya seperti pijar, siang, mendung, atau neon. **Angka Kelvin** memasukkan suhu warna secara langsung. **Manual** (*custom*) membidik kartu putih atau abu-abu di bawah cahaya yang sama dengan subjek, lalu menyimpannya sebagai acuan netral. Cara manual paling dapat diandalkan karena kamu mengukur cahaya sebenarnya.

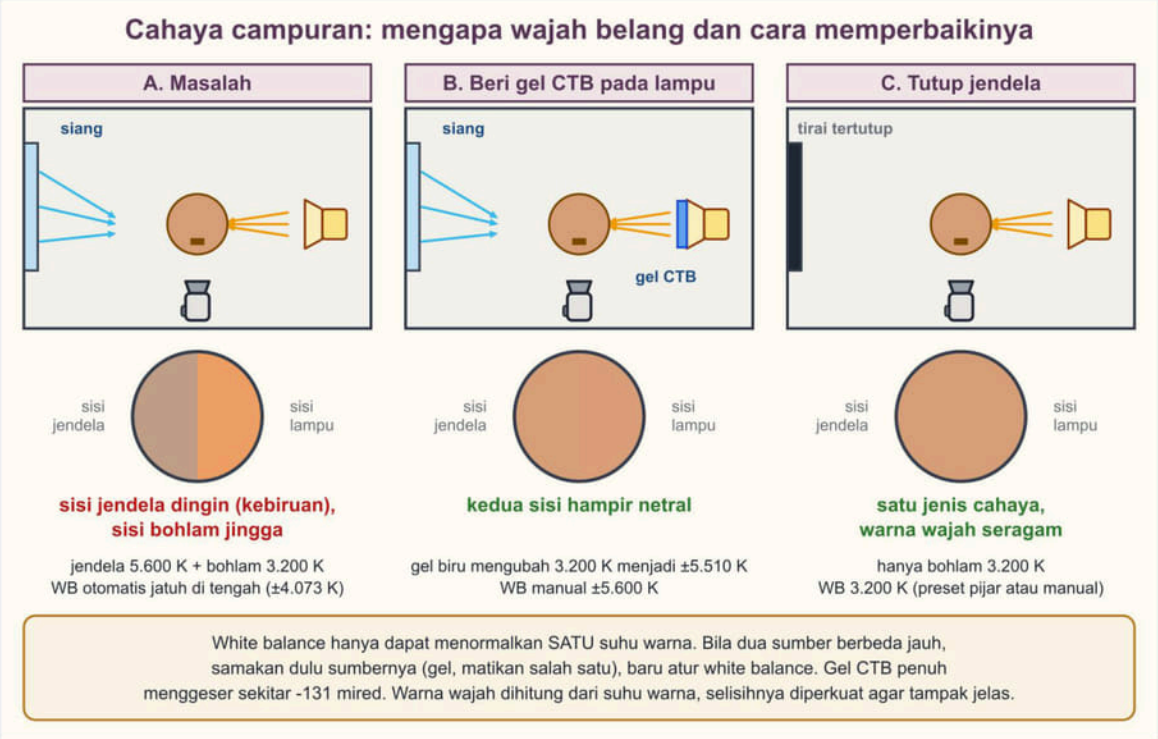
Arah angka Kelvin pada kamera sering membingungkan. Angka yang kamu pilih adalah **perkiraan suhu warna cahaya di lokasi**. Bila kamu memilih angka lebih tinggi dari cahaya sebenarnya, kamera mengira cahayanya kebiruan, lalu menambah warna hangat sebagai imbangan, sehingga **gambar menjadi lebih jingga**. Jadi, bila gambar di bawah lampu pijar terlalu jingga karena WB masih 5.600 K dari syuting siang, angka WB harus **diturunkan** ke sekitar 3.200 K, bukan dinaikkan.

5. Cahaya campuran dan gel

White balance hanya dapat menormalkan **satu** suhu warna. Bila dua sumber yang suhu warnanya berbeda jauh menerangi subjek yang sama, wajah menjadi **belang**: sisi yang kena cahaya siang tampak dingin dan sisi yang kena bohlam tampak jingga. WB otomatis mencari titik tengah, sehingga keduanya tetap tampak salah. Cara yang benar adalah **menyamakan sumbernya dulu**, baru mengatur white balance.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Ada tiga cara menyamakan. Pertama, **mematikan salah satu sumber**, misalnya menutup tirai jendela bila lampu cukup terang. Kedua, **memberi gel** pada salah satu sumber. **Gel** adalah lembaran plastik berwarna tipis yang dipasang di depan lampu atau jendela. **CTB** (*color temperature blue*) berwarna biru dan mengubah cahaya hangat menjadi lebih dingin, misalnya cahaya lampu pijar 3.200 K menjadi mendekati cahaya siang. **CTO** (*color temperature orange*) berwarna jingga dan melakukan kebalikannya. Ketiga, memakai lampu yang suhu warnanya dapat diatur, misalnya panel LED *bi-color*, lalu menyamakannya dengan sumber lain. Gambar 3.18 memperlihatkan tiga cara itu pada kasus jendela dan bohlam.



Gambar 3.18 Wajah yang dicahayai jendela dan bohlam tampak belang (A); gel CTB pada bohlam (B) dan menutup jendela (C) menyamakan cahayanya; warna wajah dihitung dari suhu warna dengan selisih diperkuat. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Ingat bahwa gel tidak ajaib. Gel CTB penuh hanya menggeser sekitar -131 mired (lihat Pengayaan), sehingga lampu 3.200 K menjadi sekitar 5.500 K, tetapi lampu 2.700 K hanya menjadi sekitar 4.200 K, belum cukup mendekati cahaya siang. Gel juga menyerap sebagian cahaya sehingga lampu tampak lebih redup; periksa data dari produsen gelnya.

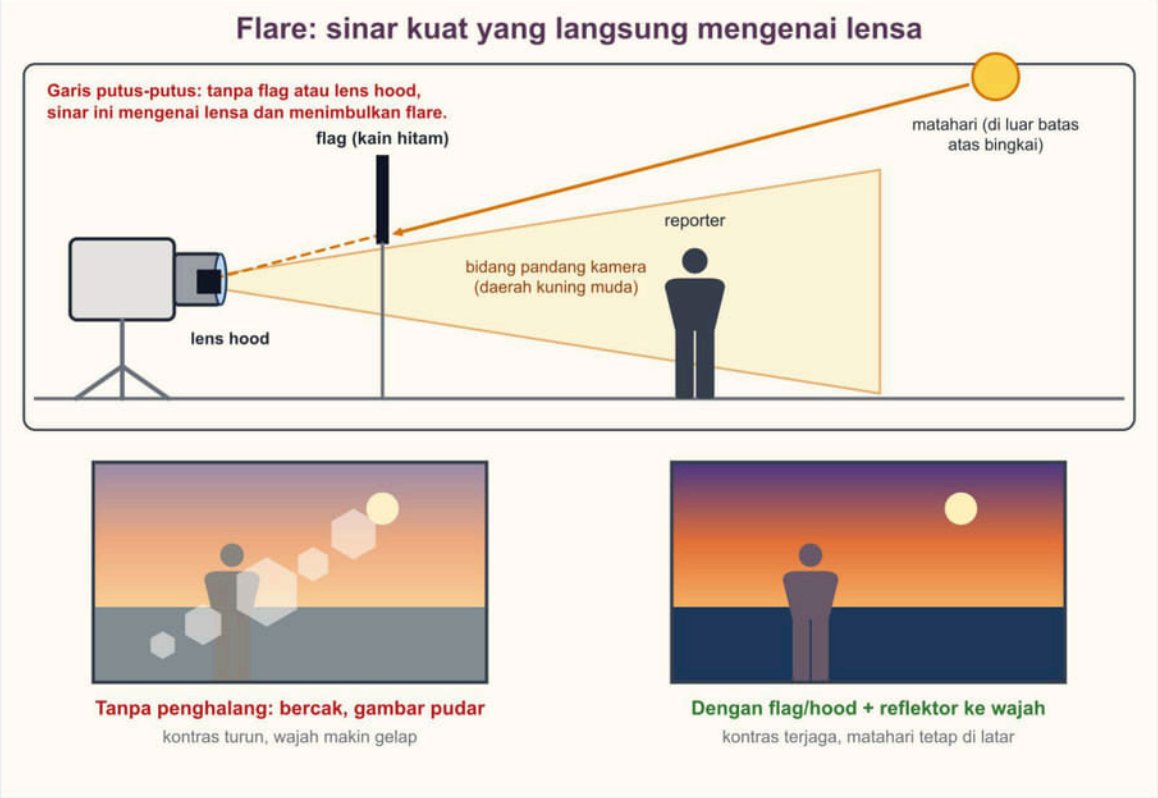
> **Pengayaan.** Para ahli pencahayaan memakai satuan **mired** (*micro reciprocal degree*) untuk menghitung selisih suhu warna: mired = 1.000.000 / K. Lampu 3.200 K bernilai 313 mired, cahaya siang 5.600 K bernilai 179 mired, sehingga selisihnya -134 mired. Gel CTB penuh bernilai sekitar -131 mired. Pergeseran sebuah gel hampir sama besarnya dalam mired pada berbagai suhu awal, sedangkan dalam Kelvin pergeserannya berbeda-beda. Jadi 2.700 K (370 mired) + (-131) = 239 mired = sekitar 4.180 K.

6. Flare dan kontras pudar

Flare adalah bercak cahaya dan kabut tipis yang menurunkan kontras gambar. Penyebabnya,

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

sinar yang sangat kuat, biasanya matahari atau lampu sorot, memasuki lensa langsung dan memantul di antara permukaan-permukaan kaca di dalam lensa. Hasilnya dapat berupa bercak berbentuk bulat atau segi banyak yang mengikuti bentuk bukaan, dan selubung putih yang membuat gambar pudar (kontras dan warna jenuh menurun). Sinar kuat yang berada tepat di luar bingkai pun dapat menimbulkan kabut. Lensa yang tersusun dari banyak kaca, misalnya lensa zoom, lebih mudah terkena. Gambar 3.19 memperlihatkan jalannya sinar dan hasilnya.



Gambar 3.19 Matahari di luar batas atas bingkai: tanpa penghalang, sinarnya mengenai lensa dan menimbulkan bercak serta kabut; dengan flag atau lens hood, gambar tetap kontras. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Obatnya menghalangi sinar langsung agar tidak mengenai lensa. ***Lens hood*** adalah tabung pendek yang dipasang di depan lensa. ***Flag*** adalah kain atau papan hitam di tiang yang dipasang di luar bingkai untuk membayangi lensa. Cara lain: mengubah posisi atau sudut kamera. Bila subjek (misalnya wajah) menjadi gelap karena latarnya terlalu terang, tambahkan cahaya pada subjek dengan **reflektor** atau lampu, tanpa mengubah latar. Filter ND tidak menyelesaikan flare, sebab sinar langsung tetap mengenai lensa walau ia diredupkan. Filter polarisasi mengurangi pantulan pada air dan kaca, bukan sinar langsung yang memasuki lensa.

7. Gangguan dari pengaturan otomatis, dan moiré

Pengaturan otomatis membuat kerja lebih mudah, tetapi dapat menimbulkan gangguan bila cahaya sulit. **Fokus otomatis** dapat "berburu", yaitu maju-mundur tanpa menemukan titik tajam, terutama pada cahaya redup atau subjek yang kontrasnya rendah. **White balance otomatis** dapat berubah-ubah warna ketika kamera berpindah dari satu jenis lampu ke jenis lain. **ISO otomatis** dapat naik terlalu tinggi di tempat gelap, sehingga noise tampak. **Rana otomatis** dapat memilih rana yang sangat cepat di dekat lampu terang, sehingga gerak tampak

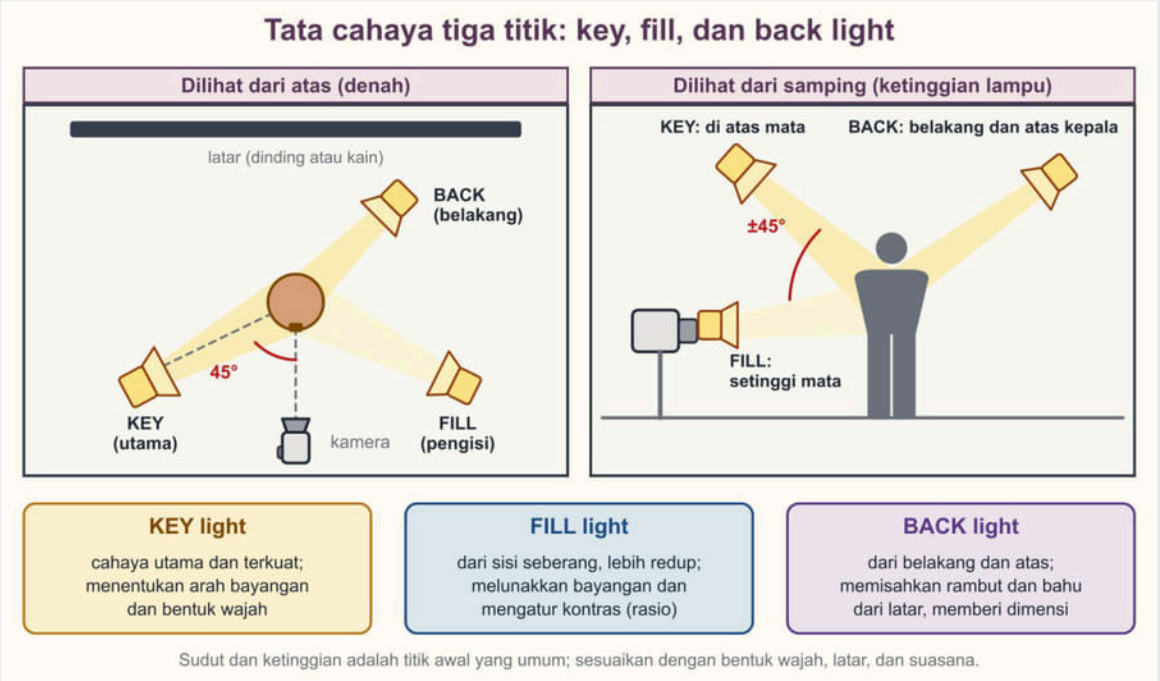
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

patah-patah, dan dapat memilih rana yang memicu flicker. Obatnya sama untuk semuanya: **kunci pengaturan secara manual**, yaitu fokus manual, WB manual, ISO tetap, rana sekitar 1/(2 × fps) dan serasi dengan frekuensi listrik, lalu atur terang dengan bukaan, ND, atau cahaya.

Gangguan lain yang sering muncul adalah ***moiré***: pola bergelombang yang muncul pada benda bermotif sangat rapat, seperti kemeja bergaris halus atau kain tenun rapat. Pola itu muncul karena kerapatan garis benda mendekati kerapatan titik sensor. Cara mengatasinya adalah mengganti pakaian polos atau berpola lebih besar, atau mengubah jarak atau sudut kamera sedikit. Menaikkan ketajaman gambar justru memperjelas pola itu.

8. Tata cahaya tiga titik

Gambar yang terang saja belum tentu bagus. Wajah yang hanya disinari satu lampu dari depan tampak **datar**, tanpa bentuk, dan rambutnya bisa menyatu dengan latar gelap. Para penata cahaya memecahkannya dengan **tata cahaya tiga titik** (*three-point lighting*), yaitu tiga lampu dengan tugas berbeda (Gambar 3.20).



Gambar 3.20 Susunan key, fill, dan back light, dilihat dari atas dan dari samping, beserta tugas masing-masing lampu. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- ***Key light*** (cahaya utama) adalah lampu yang paling terang dan menjadi sumber cahaya utama. Ia menentukan arah bayangan dan bentuk wajah. Posisinya umumnya sekitar 45° ke samping dari arah kamera dan sekitar 45° di atas ketinggian mata.
- ***Fill light*** (cahaya pengisi) diletakkan di sisi seberang key, lebih redup, dan umumnya setinggi mata. Tugasnya melunakkan bayangan yang dibuat key dan mengatur kontras antara sisi terang dan sisi bayangan wajah.
- ***Back light*** (cahaya belakang, juga disebut *rim light* atau *hair light*) berada di belakang dan di atas subjek, menyoroti rambut dan bahu. Tugasnya memisahkan subjek dari latar dan memberi kesan **dimensi**. Back light terutama penting bila latarnya gelap, karena tanpa back

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

light rambut gelap menyatu dengan latar gelap.

Sudut dan ketinggian di atas adalah titik awal yang umum, bukan hukum. Penata cahaya menggeser lampu sesuai bentuk wajah, warna kulit dan rambut, serta suasana. Yang tetap: tiga lampu dengan tiga tugas. Bila dua lampu dipasang sama kuat dan sama jarak di kiri dan kanan depan, wajah menjadi datar karena tidak ada sisi yang lebih terang. Bila satu lampu dipasang tepat di samping kamera, ia menerangi wajah rata dan tidak memberi bentuk.

9. Rasio cahaya dan jarak lampu

Seberapa gelap sisi bayangan wajah dinyatakan dengan **rasio cahaya** (*lighting ratio*). Rumus yang umum dipakai penata sinematografi (*cinematography*): **rasio = (key + fill) : fill**, yaitu terang sisi yang mendapat key dan fill dibagi terang sisi yang hanya mendapat fill. Selisih terang dua sisi juga dapat dinyatakan dalam stop: **rasio = 2 pangkat selisih stop**. Rasio 2:1 berarti 1 stop, rasio 4:1 berarti 2 stop, dan rasio 8:1 berarti 3 stop. Rasio 3:1 berarti sekitar 1,58 stop.

Ada penulisan kedua yang juga umum, termasuk di sebagian soal: rasio **key : fill**, yaitu perbandingan terang kedua lampu pada wajah tanpa menjumlahkannya. Angkanya selalu lebih kecil satu daripada rumus di atas: key : fill = R − 1. Misalnya key 800 lux dan fill 400 lux berarti key : fill = 2:1, artinya key satu stop lebih terang daripada fill (selisih stop dihitung antara kedua lampu: $\log_2$ key ÷ fill). Dengan rumus pertama, sisi terang wajah itu 800 + 400 = 1.200 lux dan sisi bayangan 400 lux, jadi rasionya 3:1 atau 1,58 stop. Soal yang menulis "rasio key:fill 4:1, atau dua stop" memakai penulisan kedua (key 4 kali fill, dua stop lebih terang). Rasio key : fill 1:1 berarti kedua lampu sama kuat, tidak ada perbedaan terang, dan wajah tampak datar. Karena kedua penulisan dipakai orang, selalu periksa cara penulisan pada soal, dan bila ragu hitung sendiri terang tiap sisi wajah.

Rasio kecil (2:1) menghasilkan bayangan tipis dan lembut. Rasio besar (8:1) menghasilkan sisi bayangan yang pekat dan terkesan dramatis. Sebagai pedoman kasar, wawancara dan iklan umumnya memakai rasio antara 2:1 dan 4:1. Gambar 3.21 menunjukkan wajah pada empat rasio, dihitung untuk lampu identik dengan key pada jarak 2 meter.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 3.21 Wajah pada rasio 2:1, 3:1, 4:1, dan 8:1 beserta selisih stop dan jarak fill bila lampu identik dan key berjarak 2 meter. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Bagaimana menyetel rasio dengan jarak? Terang yang diterima suatu permukaan dari lampu titik menurun menurut **kuadrat jarak**: $E = I / d^2$, dengan I terang lampu pada jarak satu meter dan d jarak sebenarnya. Menggandakan jarak membuat terang menjadi seperempat. Menggeser lampu dari jarak 2 meter ke 1,41 meter (jarak dibagi $\sqrt{2}$) menggandakan terangnya, yaitu satu stop. Untuk dua lampu identik dengan sudut sama, fill harus lebih redup daripada key sebesar key / (R - 1). Dari sana jarak fill = jarak key × $\sqrt{(R - 1)}$. Bila rasio ditulis key : fill (sebut K), jarak fill = jarak key × $\sqrt{K}$. Jadi key : fill 4:1 memerlukan fill pada jarak dua kali jarak key, bukan empat kali, sebab terang berubah menurut kuadrat jarak. Dengan key pada 2 meter (rasio dengan rumus pertama): rasio 2:1 memerlukan fill 2,00 meter, rasio 3:1 memerlukan 2,83 meter, rasio 4:1 memerlukan 3,46 meter, dan rasio 8:1 memerlukan 5,29 meter. Dengan penulisan key : fill 4:1 (R = 5), fill berada pada 4 meter. Rumus ini mengabaikan sudut dan pantulan dinding, sehingga hanya titik awal; hasil akhir tetap dicek dengan mata atau alat ukur.

10. Membaca gejala dan mendiagnosis

Dalam laporan kasus, sering ada beberapa gejala sekaligus. Mulailah dengan **mencocokkan tiap gejala dengan penyebabnya**, lalu urutkan perbaikan dari yang menyentuh sumber cahaya ke yang menyentuh setelan kamera. Alasannya, mengubah cahaya mengubah banyak hal lain: begitu lampu ditambah, ISO dapat turun, begitu sumber disamakan, white balance baru bisa diatur. Tabel pada Gambar 3.22 merangkum gejala, penyebab, dan perbaikan awal yang sudah kita bahas.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Membaca gejala: dari gambar yang salah ke penyebabnya

Gejala pada gambar	Penyebab utama	Perbaikan awal (urutan)
Bintik di bagian gelap	cahaya kurang, ISO tinggi	tambah cahaya, buka bukaan, turunkan ISO (mencerahkan di editing memperjelas bintik)
Bagian putih polos, zebra muncul	terlalu terang (clipping)	kurangi eksposur (bukaan, ND, ISO), ubah bingkai, kurangi cahaya di bagian itu
Pita gelap-terang melintang	flicker: rana tidak serasi dengan kedipan lampu	rana kelipatan 1/100 s (50 Hz), uji dahulu; ganti lampu bila perlu
Seluruh gambar jingga atau biru	white balance tidak sesuai cahaya	preset, angka Kelvin, atau WB manual dengan kartu putih/abu
Wajah belang dua warna	dua sumber cahaya bersuhu warna beda	samakan sumber (gel CTB/CTO, matikan satu), baru atur WB
Bercak cahaya, gambar pudar	flare: sinar kuat langsung ke lensa	lens hood, flag, ubah sudut, reflektor untuk subjek
Wajah datar, menyatu dengan latar	tata cahaya kurang (tanpa fill/back, rasio 1:1)	tata tiga titik: key, fill lebih redup, back light di belakang-atas
Pola bergelombang pada kain bermotif rapat	moiré: motif sangat rapat, mendekati kerapatan titik sensor	ganti pakaian polos, ubah jarak atau sudut; jangan menaikkan ketajaman
Fokus berburu, warna berubah-ubah	pengaturan otomatis di cahaya redup atau campuran	kunci fokus, WB, dan eksposur secara manual

Satu gambar bisa membawa beberapa gejala sekaligus; periksa satu per satu, mulai dari yang paling merusak.

Gambar 3.22 Sembilan gejala gambar yang sering muncul beserta penyebab utama dan perbaikan awalnya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Pita pada rekaman ponsel di ruang berlampu LED

Rizal dan teman-temannya merekam vlog kegiatan ekstrakurikuler memakai ponsel pada Juni 2027 di ruang kelas yang diterangi lampu LED murah, di daerah listrik 50 Hz. Ponsel merekam 30 fps dengan setelan otomatis, dan hasilnya memperlihatkan pita gelap-terang yang merayap dari atas ke bawah. Layar menunjukkan rana otomatis 1/60 detik. Terang gambar sudah pas dan ISO sudah tinggi sehingga tidak boleh turun terangnya. Frame rate harus tetap 30 fps. Apa yang diubah? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Kenali gejalanya.** Pita melintang yang bergerak adalah flicker. Penyebabnya kecepatan rana yang tidak serasi dengan denyut lampu, bukan ISO, bukan white balance. Alasan: pita selalu datang dari ketidakcocokan rana dengan denyut.
2. **Hitung denyut lampu.** Listrik 50 Hz, jadi denyutnya 100 kali per detik, dan rana yang aman adalah kelipatan 1/100 detik: 1/100, 1/50, 1/33, 1/25. Alasan: rana yang mengambil siklus penuh mengumpulkan cahaya yang sama pada setiap baris.
3. **Periksa rana sekarang.** 1/60 detik adalah 1,67 kali 1/100 detik, bukan bilangan bulat. Variasi terang antarbaris pada model lampu 100 % termodulasi mencapai sekitar 16,5 %. Pada 30 fps, tiap frame memuat 100 / 30 = 3,33 denyut, sehingga pola bergeser sepertiga

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

jarak antarpita tiap frame dan tampak merayap. Alasan: pecahan pada 3,33 itulah yang membuat pola bergerak.

4. **Pilih pengganti.** Rana 1/50 detik: variasi 0 %. Terangnya naik $\log_2(60/50) = 0{,}26$ stop dibanding 1/60, jadi tidak mengurangi terang. Rana 1/100 variasi juga 0 %, tetapi terangnya turun $\log_2(100/60) = 0{,}74$ stop, melanggar syarat terang tidak boleh turun. Alasan: kita memilih yang tidak melanggar syarat.
5. **Kunci rana secara manual** (aplikasi kamera yang menyediakan pengaturan manual) pada 1/50 detik. Bila tidak ada pengaturan manual, matikan salah satu lampu atau ganti lampu dengan yang bebas denyut. Lihat Gambar 3.16 untuk gambaran pita menurut rana.

Jawaban: ubah rana otomatis 1/60 menjadi manual **1/50 detik**, frame rate tetap 30 fps; pita hilang karena 1/50 adalah kelipatan 1/100 detik. ISO tidak diubah, karena ISO tidak berhubungan dengan pita.

Contoh 2 — Dapur kanal masak dengan dua jenis lampu

Tim kanal masak sekolah merekam di dapur praktik pada Juli 2027. Di langit-langit ada dua bohlam rumah kira-kira 2.700 K yang menyala terus. Lampu utama tim adalah panel LED yang suhu warnanya dapat diatur dari 2.700 sampai 6.500 K. Tim menyetel panel LED di 5.600 K "supaya putih", lalu white balance kamera di 5.600 K. Hasilnya, meja dan wajah jingga kebiruan berselang-seling. Jendela dapur tertutup. Tim hanya punya satu lembar gel CTB penuh. Apa yang sebaiknya dilakukan? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Kenali gejalanya.** Wajah dan meja berwarna ganda mengarah pada cahaya campuran. Alasan: ada dua sumber dengan suhu warna berbeda jauh.
2. **Hitung selisih dengan mired.** 2.700 K = 370 mired; 5.600 K = 179 mired. Selisih 192 mired, besar. Alasan: selisih besar berarti satu white balance tidak dapat menormalkan keduanya.
3. **Periksa pilihan gel.** Gel CTB penuh (sekitar -131 mired) di bohlam 2.700 K menghasilkan 370 - 131 = 239 mired = sekitar 4.180 K, masih jauh dari 5.600 K. Selain itu bohlam di langit-langit sulit dijangkau. Alasan: gel tidak mencukupi dan tidak praktis.
4. **Samakan ke sumber yang tetap.** Bohlam tidak dapat diubah, tetapi panel LED dapat. Atur panel LED ke 2.700 K. Selisihnya menjadi 0 mired. Bila diatur ke 3.000 K (333 mired), selisihnya masih 37 mired, yang tampak sebagai sedikit perbedaan warna. Alasan: sumber yang dapat diatur disamakan dengan sumber yang tidak.
5. **Atur white balance.** Setel WB ke sekitar 2.700 K (angka Kelvin), atau lebih baik manual dengan kartu putih di meja masak di bawah kedua lampu. Alasan: sekarang hanya ada satu suhu warna, dan WB manual mengukur cahaya sebenarnya.

Jawaban: panel LED disetel ke **2.700 K** mengikuti bohlam, white balance kamera di sekitar 2.700 K atau manual dengan kartu putih; gel CTB tidak dipakai. Dasar perhitungannya selisih mired 192 yang menjadi 0.

Contoh 3 — Menata tiga lampu dengan rasio 3:1

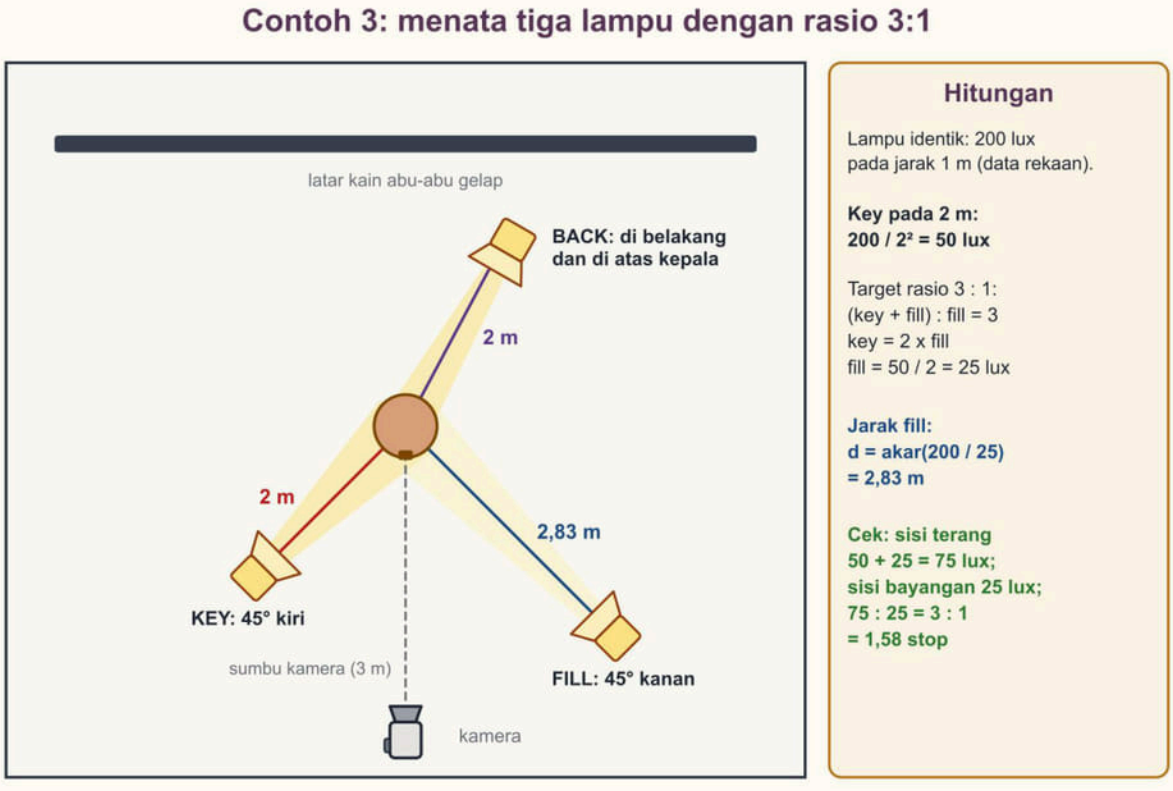
Tim podcast video sekolah "Ruang Dengar" (nama fiktif) memiliki tiga lampu LED identik yang masing-masing memberi 200 lux pada jarak 1 meter (data rekaan). Narasumber duduk di depan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

kain latar abu-abu gelap, kamera 3 meter di depannya. Hasil uji menunjukkan wajah tampak datar dan rambut menyatu dengan latar. Sutradara meminta wajah berbentuk dengan rasio 3:1, dan rambut harus terpisah dari latar. Key dipasang pada jarak 2 meter. Bagaimana menata ketiga lampu? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Tetapkan tugas ketiga lampu.** Satu lampu menjadi key, satu fill, satu back light. Alasan: wajah datar menandakan tidak ada perbedaan terang antarsisi (butuh key dan fill dengan rasio), dan rambut menyatu dengan latar menandakan tidak ada cahaya belakang.
2. **Posisikan key.** 45° ke kiri dari sumbu kamera pada jarak 2 meter, kira-kira 45° di atas mata. Terangnya pada wajah: 200 / 2^2 = **50 lux**. Alasan: titik awal umum untuk key, dan jarak sudah ditentukan.
3. **Hitung fill untuk 3:1.** Rasio = (key + fill) : fill = 3, sehingga key = 2 × fill, dan fill = 50 / 2 = **25 lux**. Dalam penulisan key : fill, ini 2:1. Alasan: dari rumus rasio.
4. **Hitung jarak fill.** Lampu identik, jadi 200 / d^2 = 25, d^2 = 8, d = **2,83 meter**. Fill dipasang di sisi kanan sekitar 45° dari sumbu kamera, setinggi mata, pada jarak 2,83 meter. Alasan: kuadrat terbalik, dan jarak dari √8.
5. **Posisikan back light.** Lampu ketiga dipasang di belakang dan di atas kepala narasumber, menyorot rambut dan bahu. Jaraknya kira-kira 2 meter dari subjek dan arahnya dijaga agar sinar tidak masuk lensa. Alasan: tugas back light memisahkan rambut dari latar.
6. **Periksa.** Sisi terang 50 + 25 = 75 lux, sisi bayangan 25 lux, rasio 75 : 25 = 3 : 1, atau 1,58 stop. Alasan: pastikan hasil sesuai target.

Gambar 3.23 memperlihatkan denah dan hitungannya.



Gambar 3.23 Contoh 3: denah tiga lampu dengan key 2 meter, fill 2,83 meter, dan back light di belakang-atas, beserta perhitungan terangnya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jawaban: key 45° kiri pada 2 meter (50 lux); fill 45° kanan pada 2,83 meter (25 lux); back light di belakang dan di atas kepala. Rasio sisi wajah 3 : 1 (1,58 stop), dan rambut terpisah dari latar.

Contoh 4 — Beberapa gangguan sekaligus pada rekaman wawancara

Tim berita kampus merekam wawancara di aula pada Agustus 2027 memakai kamera 25 fps, rana 1/60, ISO 3200, dan semua pengaturan lain otomatis. Hasilnya menunjukkan: (a) pita gelap-terang yang merayap, (b) wajah jingga di satu sisi dan kebiruan di sisi lain karena jendela di sisi kiri dan lampu bohlam di sisi kanan, (c) bintik di bagian gelap, (d) rambut dan bahu narasumber menyatu dengan dinding gelap di belakang. Tim memiliki dua lampu LED tambahan dan kartu putih. Bagaimana urutan perbaikannya? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Cocokkan tiap gejala dengan penyebab** memakai Gambar 3.22. (a) pita = rana 1/60 tidak serasi dengan denyut 100 Hz. (b) wajah belang = cahaya campuran. (c) bintik = cahaya kurang dan ISO tinggi. (d) menyatu dengan latar = tidak ada back light.
2. **Mulai dari cahaya.** Tutup tirai jendela, matikan bohlam, dan pakai lampu tambahan untuk menyamakan sumber. Satu lampu menjadi key (menggantikan jendela), satu lagi menjadi back light. Alasan: gejala (b) dan (d) sama-sama berasal dari cahaya, dan menambah cahaya juga membuka jalan menurunkan ISO.
3. **Lalu turunkan ISO.** Bila dua lampu LED menambah dua stop, ISO dapat turun dari 3200 ke 800 (dua langkah). Alasan: cahaya yang bertambah memungkinkan sinyal yang kuat dengan ISO yang lebih kecil, sehingga bintik berkurang.
4. **Ubah rana.** Dari 1/60 ke 1/50 detik, yaitu kelipatan 1/100 detik pada 25 fps. Terang naik 0,26 stop, yang dapat diabaikan atau ditutup dengan bukaan yang sedikit lebih sempit. Alasan: pita hilang bila rana serasi.
5. **Atur white balance terakhir.** Karena hanya tinggal sumber yang seragam (lampu LED), setel WB manual memakai kartu putih. Alasan: WB hanya benar bila cahaya sudah satu jenis.
6. **Kunci fokus dan eksposur secara manual** supaya tidak berubah ketika narasumber bergerak.

Jawaban: urutan perbaikannya cahaya (samakan sumber, tambah key dan back light), lalu ISO 3200 → 800, rana 1/50, white balance manual dengan kartu putih, dan kunci pengaturan otomatis.

❖ PETA KONSEP

Gambar 3.24 merangkum jenis gangguan, gejalanya, dan penanganannya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 3.24 Peta konsep gangguan visual akibat konfigurasi kamera dan pencahayaan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **Baca gejala, cari penyebab, perbaiki sumbernya.** Menaikkan ISO tidak menyembuhkan pita; menambah lampu tidak menyembuhkan warna yang salah.
- **Underexposure:** bintik, bayangan hilang. **Overexposure:** clipping, tidak dapat dipulihkan. Alat bantunya histogram dan zebra.
- **Flicker:** rana tidak serasi dengan denyut lampu. Listrik 50 Hz memberi denyut 100 kali per detik; rana kelipatan 1/100 detik aman (1/100, 1/50, 1/25). Listrik 60 Hz memakai kelipatan 1/120.
- **Suhu warna rendah = jingga, tinggi = kebiruan.** Angka Kelvin di kamera dinaikkan = gambar makin hangat. Preset, Kelvin, atau manual dengan kartu putih.
- **Cahaya campuran:** WB hanya menormalkan satu suhu warna; samakan sumber dengan gel (CTB, CTO), matikan salah satu, atau atur lampu.
- **Flare:** sinar kuat langsung mengenai lensa; lens hood atau flag; ND dan polarisasi bukan obatnya.
- **Tiga titik:** key (utama), fill (lebih redup, sisi seberang), back (belakang-atas). Rasio = (key + fill) : fill = 2 pangkat selisih stop; jarak fill = jarak key × $\sqrt{(R - 1)}$ untuk lampu identik. Bila ditulis key : fill, angkanya R − 1 dan jarak fill = jarak key × $\sqrt{(key : fill)}$.
- **Pengaturan otomatis** dikunci manual pada cahaya sulit; moiré diatasi dengan mengganti motif.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal gangguan visual:

1. **Daftarkan gejala satu per satu**, lalu tulis penyebab masing-masing dengan tabel gejala (Gambar 3.22).
2. **Tulis batasan** (frame rate harus tetap, latar tidak boleh diganti, lampu tambahan tidak ada, posisi subjek dikunci).
3. **Pilih tindakan yang menyentuh penyebab,** bukan tindakan yang hanya mengubah akibat. Untuk soal denah, cocokkan setiap lampu dengan tugas key, fill, dan back, lalu lihat tugas yang tidak ada atau yang dobel.
4. **Coret pilihan yang melanggar batasan** atau menambah gangguan baru.
5. **Pada soal pernyataan benar-salah,** nilai setiap pernyataan sendiri-sendiri.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Pita diatasi dengan ISO atau white balance.** Yang benar: ubah rana ke kelipatan yang serasi.
- **Rana 1/120 dikira cocok untuk listrik 50 Hz.** Yang benar: 1/120 cocok untuk 60 Hz.
- **White balance otomatis dianggap selalu benar** pada cahaya campuran.
- **Menyalakan lampu pengganti tanpa menyamakan suhu warna.**
- **Angka Kelvin dinaikkan untuk mengurangi jingga.** Yang benar: turunkan ke suhu warna cahaya.
- **Noise dicerahkan di penyuntingan** padahal itu memperjelas bintik.
- **ND atau filter polarisasi dipakai untuk flare.** Yang benar: hood atau flag.
- **Dua lampu sama kuat di kiri dan kanan** dianggap sudah tiga titik; dua lampu sama kuat membuat wajah datar.
- **Rasio terang disamakan dengan rasio jarak** (4:1 dikira jarak fill empat kali jarak key). Yang benar: jarak cukup dua kali, karena terang menurun menurut kuadrat jarak.
- **Dua penulisan rasio tercampur.** (key + fill) : fill dan key : fill berbeda satu satuan; baca dulu cara penulisan pada soal.

> Contoh salah tafsir: pada soal pita gelap-terang di studio berlampu LED 50 Hz dengan rana 1/60, seorang siswa memilih "naikkan ISO ke 1600 agar pita tertutup terang". Setelah ISO dinaikkan, gambar memang lebih terang secara keseluruhan, sehingga ia menyangka sudah benar. Padahal selisih terang antarbaris tidak berubah dan pita masih ada. Penyebabnya rana 1/60 bukan kelipatan 1/100, jadi obatnya mengubah rana menjadi 1/50 atau 1/100.

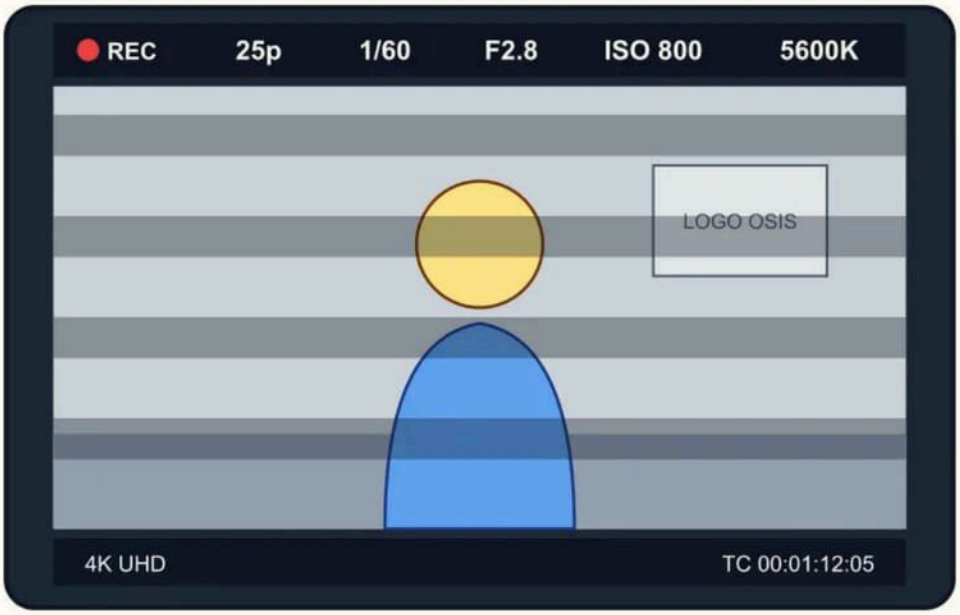
● BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut berisi laporan rekaman dengan gambar tampilan layar kamera dan pita yang bergerak di layar. Bedahlah dengan urutan ini. Pertama, baca setelan di layar (frame rate, rana, bukaan, ISO, white balance) dan tandai mana yang sudah benar. Kedua, tentukan gangguan apa

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

yang tampak dan apa penyebabnya, dengan bantuan bagian 3 (flicker) dan hubungkan dengan frekuensi listrik yang disebut. Ketiga, periksa tiap pilihan: apakah ia menyentuh penyebab, apakah ia mematuhi batasan yang disebut, dan apakah angkanya serasi dengan frekuensi lampu.

►. Tim TV sekolah SMK Bakti Mulia menguji rekam acara bincang OSIS di studio pada September 2027. Studio diterangi lampu LED murah yang kedipannya mengikuti listrik PLN 50 Hz. Rekaman uji menampilkan pita gelap-terang mendatar yang bergerak pelan dari atas ke bawah layar, seperti terlihat pada gambar. Frame rate harus tetap sama dengan standar TV sekolah, dan terang gambar sudah pas.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perubahan setelan yang paling tepat adalah ....



Layar kamera saat uji rekam di studio sekolah

A. Menaikkan ISO menjadi 1600 agar pita gelap pada gambar tidak terlihat
B. Mengubah shutter menjadi 1/50 agar sesuai dengan kedipan lampu 50 Hz
C. Mengubah white balance menjadi 3200K agar warna lampu LED menjadi netral
D. Mengubah shutter menjadi 1/120 agar setiap frame direkam lebih cepat
E. Mengubah ke 30p dengan shutter tetap 1/60 seperti yang dipakai di negara lain

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pembahasan **Kunci: B**

Konsep: Flicker/banding muncul bila shutter speed tidak sesuai dengan kedipan lampu. Listrik 50 Hz membuat lampu berkedip 100 kali per detik, sehingga shutter yang aman adalah 1/50 atau 1/100 (kelipatan kedipan). Shutter 1/60 dan 1/120 cocok untuk listrik 60 Hz.

Langkah:

1. Dari layar: 25p, shutter 1/60, F2.8, ISO 800, 5600K.
2. Lampu mengikuti listrik 50 Hz → berkedip 100 kali per detik; 1/60 tidak sesuai sehingga muncul pita bergerak.
3. Frame rate harus tetap 25p → shutter diubah ke 1/50 (juga sesuai patokan 2 × frame rate).

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ ISO hanya mengubah terang dan menambah noise; pita kedipan tetap ada karena penyebabnya shutter.
• **B.** ✓ Shutter 1/50 sesuai dengan kedipan lampu listrik 50 Hz dan tetap cocok untuk 25p, sehingga pita hilang.
• **C.** ✗ Jebakan: white balance mengubah warna, bukan kedipan; lagi pula angka 5600K di layar tidak menyebabkan pita.
• **D.** ✗ Jebakan: 1/120 memang lebih cepat, tetapi cocok untuk listrik 60 Hz; pada lampu 50 Hz pita tetap muncul.
• **E.** ✗ Jebakan: 30p dengan 1/60 dipakai di negara berlistrik 60 Hz; selain mengubah frame rate yang harus tetap, pita juga tetap muncul.

Jawaban: B.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu gejala dan penyebabnya, batasan yang diberikan, lalu periksa tiap pilihan terhadap keduanya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. Tim berita sekolah merekam wawancara kepala sekolah di ruangannya pada siang hari, September 2027. Sisi kiri wajah diterangi cahaya matahari dari jendela, sedangkan sisi kanan diterangi lampu bohlam pijar kuning di meja. White balance kamera diatur otomatis. Hasilnya sisi kiri wajah tampak kebiruan dan sisi kanan tampak jingga. Tim memiliki gel biru (CTB) untuk lampu, tirai jendela tebal, dan reflektor.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Memasang gel biru (CTB) pada lampu meja, lalu mengatur white balance manual ke cahaya siang.

☐ B. Menaikkan saturasi warna di kamera agar perbedaan biru dan jingga tidak terlalu terlihat.

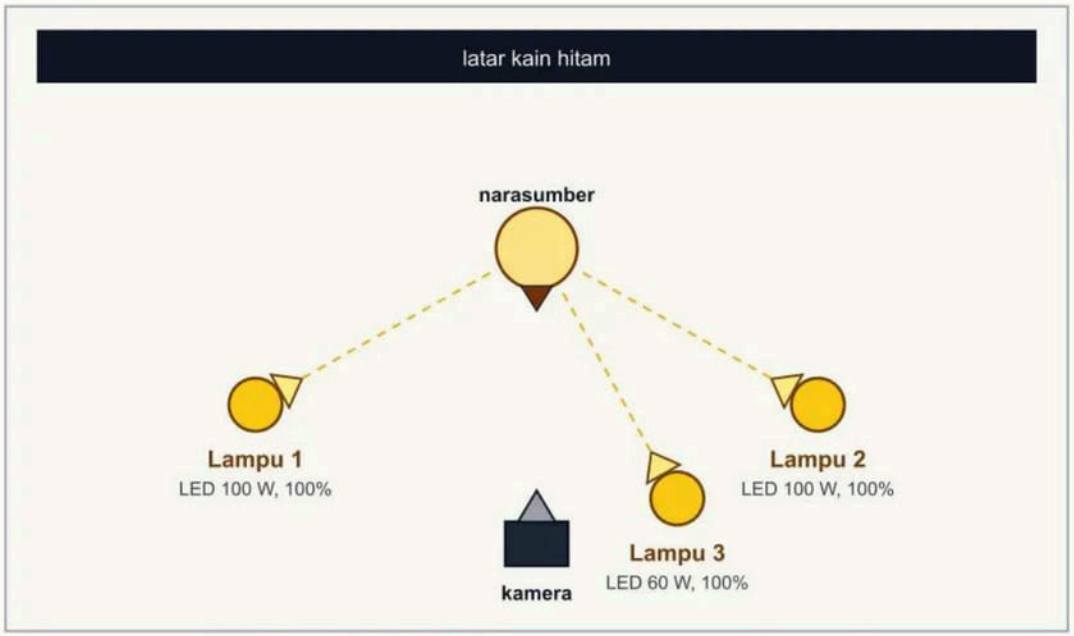
☐ C. Mempertahankan white balance otomatis karena kamera akan menyeimbangkan kedua warna itu sendiri.

☐ D. Mematikan lampu meja dan memantulkan cahaya jendela ke sisi kanan wajah dengan reflektor.

☐ E. Menutup tirai jendela dan hanya memakai lampu meja, lalu mengatur white balance manual ke cahaya bohlam.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Talkshow "Ruang Karier" di studio SMK Prima Media (Januari 2027) memakai latar kain hitam. Pada monitor, rambut dan bahu narasumber menyatu dengan latar sehingga tampak tidak berbatas, dan wajahnya tampak datar tanpa kesan dimensi. Susunan lampu saat ini ditunjukkan pada denah. Tim tidak memiliki lampu tambahan, dan latar hitam adalah ciri khas acara itu.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perbaikan yang paling tepat adalah ....



Denah lampu talkshow tampak atas (garis putus-putus = arah sorot)

A. Menaikkan daya lampu 3 di dekat kamera agar seluruh wajah menjadi lebih terang
B. Memindahkan lampu 3 ke belakang-atas narasumber dan meredupkan lampu 2
C. Memindahkan lampu 3 ke belakang-atas narasumber tanpa mengubah lampu 1 dan lampu 2
D. Meredupkan lampu 1 dan lampu 2 bersama-sama agar wajah tidak terlalu terang
E. Mengganti latar kain hitam dengan kain putih agar narasumber tampak lebih terpisah

Kunci singkat: 1. A, D, E 2. B

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa rana 1/50 mengatasi pita pada lampu LED 50 Hz, tetapi menaikkan ISO tidak, dan rana mana yang cocok untuk listrik 60 Hz?
- Jika sebuah wajah belang biru dan jingga karena jendela dan bohlam, dapatkah kamu menyebut dua cara menyamakan cahayanya sebelum white balance diatur?
- **Yang harus kuingat: baca gejala dan perbaiki penyebabnya**; **flicker = rana tidak serasi dengan denyut lampu (50 Hz: kelipatan 1/100 detik)**; **suhu warna rendah = jingga,**

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

white balance hanya menormalkan satu suhu warna; flare diatasi hood atau flag; tiga titik = key, fill, back; rasio = (key + fill) : fill.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 3.2: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-3.2

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 3.3 · Ukuran bidang pandang (shot size) dan sudut pengambilan gambar

SMKBC-3.3

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu memahami **tata kamera**: ukuran gambar (*shot size*), sudut pengambilan gambar (*camera angle*), dan fungsi estetikanya. Di soal, hal ini hampir selalu muncul sebagai **kasus produksi**. Seorang sutradara, produser, atau penata kamera menginginkan sebuah kesan atau informasi tertentu, lalu kamu diminta memilih ukuran gambar, sudut kamera, atau jenis shot yang paling tepat. Ada juga soal yang meminta kamu menilai komposisi sebuah bingkai, atau memilih satu panel dari beberapa panel *storyboard* (rangkaian gambar rencana adegan) yang digambar.

Bentuk soalnya pilihan ganda, pilihan ganda kompleks (jawaban benar lebih dari satu), dan pernyataan benar atau salah. Kompetensi yang diukur berada di antara **memahami** istilahnya dan **menerapkannya** pada kasus: kamu harus tahu apa arti setiap ukuran dan sudut, lalu menghubungkannya dengan kebutuhan cerita. Karena itu, sub bab ini menjelaskan nama, bentuk, dan alasan di balik tiap pilihan, bukan hanya daftar istilah.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menyebutkan tujuh ukuran gambar dari *extreme close-up* sampai *extreme long shot* dan menjelaskan bagian tubuh serta kesan yang menyertainya;
- membedakan sudut *eye level*, *high angle*, *low angle*, *bird's eye*, dan *dutch angle*, serta kesan yang lazim ditimbulkannya;
- mengenali *over-the-shoulder*, *two shot*, *point of view*, *insert*, dan shot pembuka (*establishing shot*), lalu memilihnya sesuai kebutuhan adegan;
- menilai bingkai dengan aturan sepertiga, ruang kepala, ruang pandang, dan tempat memotong tubuh;
- memilih rangkaian ukuran dan sudut untuk wawancara dan adegan dramatik, serta membacanya dari panel storyboard.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan kamu menonton adegan seorang ibu membuka surat dari anaknya. Dalam satu versi, kamu melihat seluruh ruang tamu: sofa, meja, dan sang ibu kecil di sudut. Dalam versi lain, kamera hanya menangkap matanya yang mulai basah. Ceritanya sama, kejadiannya sama, tetapi perasaanmu berbeda. Penonton tidak pernah melihat dunia cerita secara langsung. Mereka hanya melihat **bingkai** (*frame*), yaitu kotak gambar yang dipilih oleh pembuat film. Sutradara dan penata kamera memutuskan dua hal besar: **seberapa banyak** dunia itu dimasukkan ke

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

bingkai, dan **dari mana** ia dilihat. Dua keputusan itulah isi sub bab ini.

1. Shot, bingkai, dan dua keputusan dasar

Dalam produksi, satu **shot** adalah satu potongan rekaman yang tidak terputus, dari kamera mulai merekam sampai berhenti. Satu adegan biasanya tersusun dari beberapa shot yang disambung saat penyuntingan. Setiap shot punya dua keputusan dasar.

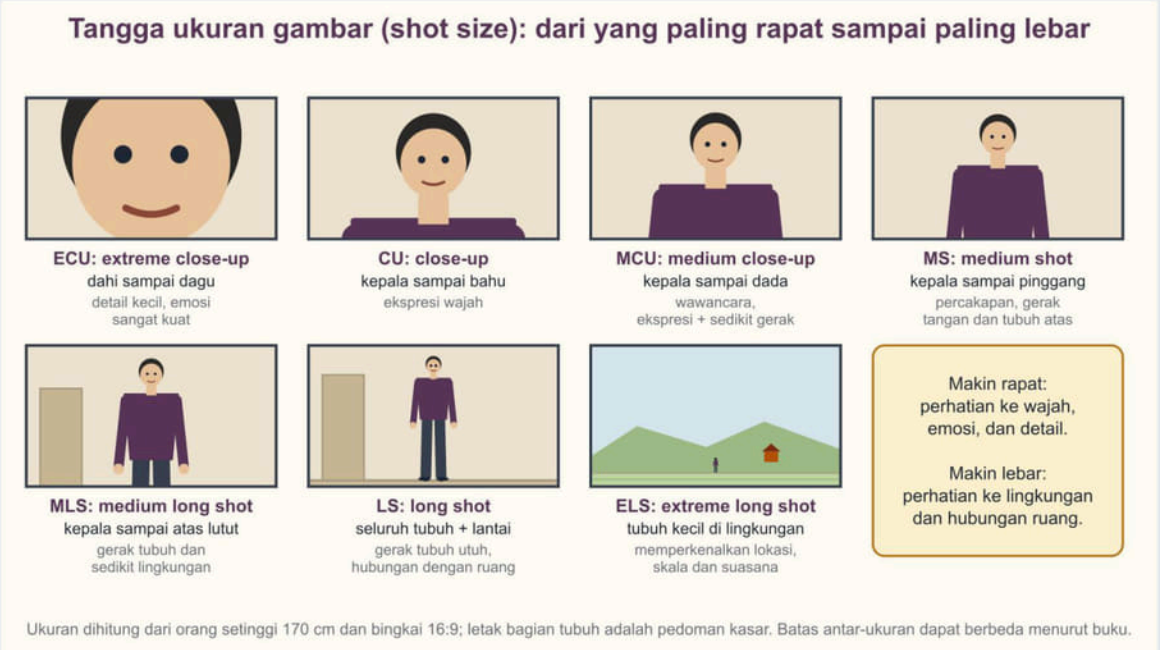
1. **Ukuran gambar** (*shot size*) menjawab pertanyaan: seberapa besar subjek tampak di bingkai? Ini menentukan berapa banyak orang atau benda yang terlihat. Orang awam menyebutnya "jarak" kamera, tetapi yang menentukan bukan jarak saja. Ukuran juga bergantung pada **lensa**.
2. **Sudut pengambilan gambar** (*camera angle*) menjawab pertanyaan: dari ketinggian dan kemiringan mana kamera memandang subjek? Kamera bisa sejajar mata, di atas, di bawah, tegak lurus dari atas, atau dimiringkan.

Ukuran gambar bergantung pada **bidang pandang** (*field of view*), yaitu seberapa luas bagian dunia yang tertangkap kamera. Bidang pandang ditentukan oleh jarak kamera ke subjek dan panjang fokus lensa. Pada sensor berukuran 36 × 24 mm (ukuran yang lazim dipakai sebagai acuan), tinggi bidang yang tertangkap dapat dihitung dari rumus **tinggi bidang = jarak × 24 ÷ panjang fokus**. Misalnya, untuk membingkai satu orang dari kepala sampai pinggang (tinggi bidang sekitar 83 cm), lensa 35 mm harus berada sekitar 1,21 m dari subjek, sedangkan lensa 85 mm sekitar 2,95 m. Ukuran gambarnya sama, tetapi latar dan "rasa" ruangnya berbeda. Pembahasan lensa dan perspektif lebih dalam ada di buku-buku fotografi dan sinematografi; di sini cukup kamu ingat bahwa **ukuran gambar dinilai dari apa yang tampak di bingkai, bukan dari angka jarak**.

2. Tangga ukuran gambar

Ukuran gambar biasanya diurutkan dari yang paling rapat sampai yang paling lebar. Susunan ini sering disebut **tangga ukuran gambar**. Patokan yang dipakai adalah tubuh manusia: bagian tubuh mana yang menjadi batas bingkai. Perhatikan Gambar 3.25.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 3.25 Tangga ukuran gambar dari extreme close-up (ECU) sampai extreme long shot (ELS) pada orang yang sama. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Berikut penjelasan tiap anak tangga. Tinggi bingkai dihitung untuk orang setinggi 170 cm dengan bingkai 16:9. Letak bagian tubuh adalah pedoman kasar, dan batas antar-ukuran dapat berbeda sedikit menurut buku atau kebiasaan kru.

Ukuran	Istilah Indonesia	Batas bingkai (orang berdiri)	Tinggi bingkai	Kegunaan yang lazim
ECU, *extreme close-up*	sangat dekat	dari dahi sampai dagu, atau satu detail kecil (mata, tangan)	± 17 cm	emosi yang sangat kuat, detail penting
CU, *close-up*	dekat	kepala sampai garis bahu	± 41 cm	ekspresi wajah, reaksi
MCU, *medium close-up*	agak dekat	kepala sampai dada	± 60 cm	wawancara, tokoh berbicara
MS, *medium shot*	sedang	kepala sampai pinggang	± 83 cm	percakapan; wajah dan gerak tangan terlihat
MLS, *medium long shot*	sedang-jauh	kepala sampai sedikit di atas lutut	± 122 cm	gerak tubuh dengan sedikit lingkungan
LS, *long shot*	jauh	seluruh tubuh, termasuk lantai	± 196 cm	gerak tubuh utuh, hubungan dengan ruang
ELS, *extreme long shot*	sangat jauh	tubuh tampak kecil di lingkungan luas	puluhan kali tinggi tubuh	lokasi, skala, suasana

Ada tiga catatan penting tentang tabel ini.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pertama, nama bisa berbeda antar-buku. Sebagian buku menyebut bingkai sampai paha sebagai *cowboy shot* atau *American shot*, mengaitkan MLS dengan bingkai sampai sekitar lutut, dan menyebut LS sebagai *full shot* (seluruh tubuh) sementara *long shot* dipakai untuk bingkai yang lebih lebar lagi. Dalam buku ini, LS berarti seluruh tubuh beserta lantai di bawahnya. Kalau soal memberikan batas bingkai dengan jelas, ikuti batas itu, bukan nama yang kamu hafal. Bila beberapa shot harus diurutkan dari yang paling rapat, urutkan menurut seberapa luas bagian dunia yang masuk bingkai (tinggi bingkainya), bukan menurut namanya. Bingkai wajah dari dahi sampai dagu lebih rapat daripada kepala sampai bahu, dan satu baris tulisan atau ujung jari lebih rapat lagi.

Kedua, MS dan MLS sering tertukar. Keduanya sama-sama "ukuran sedang", tetapi **MS berhenti di sekitar pinggang**, sedangkan **MLS berhenti sedikit di atas lutut**. Selisih tinggi bingkainya besar, sekitar 83 cm melawan 122 cm. Itu cukup untuk membuat gerak tangan terbaca di MS dan hanya terlihat samar di MLS.

Ketiga, ukuran bukan hanya untuk orang. Pada benda, istilah yang sama dipakai dengan patokan benda itu: satu kancing baju yang memenuhi bingkai adalah ECU, seluruh rumah bersama halamannya adalah LS, dan satu desa di lereng bukit adalah ELS.

3. Mengapa ukuran gambar menimbulkan kesan

Mengapa pembuat film repot memilih ukuran? Karena ukuran gambar mengatur **perhatian** dan **jarak batin** penonton.

- **Makin rapat, makin pribadi.** Pada CU dan ECU, wajah mengisi hampir seluruh bingkai. Penonton merasa "berhadapan" dengan tokoh, dan perubahan kecil pada mata atau bibir pun terbaca. Karena itu ukuran rapat dipakai pada momen emosi: tangis yang tertahan, keraguan, kemarahan. ECU pada benda dipakai untuk **informasi detail** yang harus terbaca, misalnya tulisan di sebuah layar kecil atau tombol yang ditekan.
- **Makin lebar, makin banyak konteks.** Pada LS dan ELS, penonton melihat tokoh **bersama** lingkungannya. Mereka mengerti tempat, jarak, dan skala. Tokoh yang tampak kecil di tengah ruangan luas dapat memberi kesan sepi atau terpencil. Tokoh yang berdiri di tengah kerumunan memberi kesan ramai.
- **Ukuran sedang adalah ukuran bercakap.** MS dan MCU memuat wajah sekaligus gerak tubuh bagian atas, sehingga banyak dipakai untuk dialog dan wawancara.

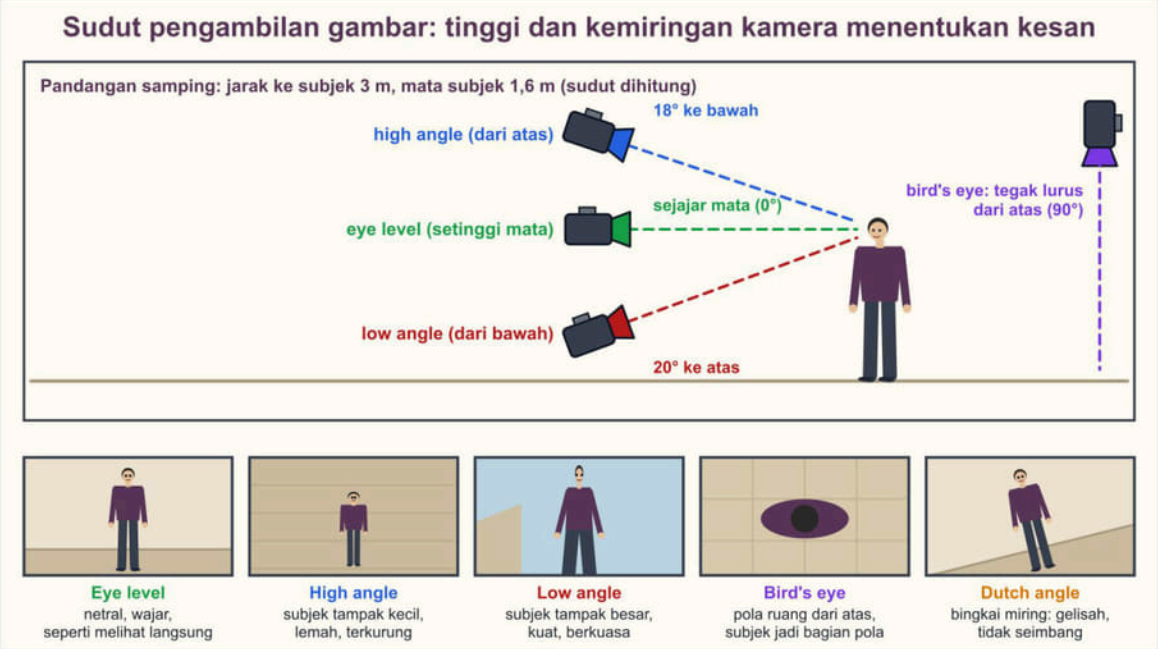
Pilihan terbaik bukan "yang paling dramatis", tetapi yang **paling rapat namun tetap memuat informasi yang diperlukan**. Contohnya, kalau seorang pembawa acara harus tampak memperagakan sesuatu dengan tangannya, bingkai yang hanya sampai bahu akan memotong gerak itu. Contoh lain adalah bahasa isyarat: ia dibaca dari gerak tangan **dan** ekspresi wajah sekaligus, sehingga bingkai penerjemahnya harus memuat keduanya. Aturan umumnya: tanyakan lebih dulu "informasi apa yang harus terbaca di bingkai ini?", baru pilih ukuran.

4. Sudut pengambilan gambar

Kalau ukuran mengatur "seberapa dekat", sudut mengatur "dari mana kita memandang". Sudut ditentukan oleh **tinggi kamera relatif terhadap subjek** (bukan terhadap lantai) dan oleh

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

kemiringan kamera. Lima sudut yang perlu kamu kenal terlihat pada Gambar 3.26.



Gambar 3.26 Pandangan samping tiga ketinggian kamera pada jarak 3 m dari subjek (sudut dihitung), ditambah contoh bingkai untuk lima sudut. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. ***Eye level*** (setinggi mata). Kamera sejajar mata subjek, sudutnya 0°. Penonton melihat subjek seolah berdiri di hadapannya. Kesannya **netral dan wajar**, sehingga menjadi sudut bawaan untuk banyak adegan dan wawancara.
2. ***High angle*** (dari atas). Kamera berada di atas mata subjek dan memandang ke bawah. Pada Gambar 3.26, kamera setinggi 2,6 m dengan subjek bermata 1,6 m pada jarak 3 m memandang ke bawah sekitar 18°. Subjek tampak **lebih kecil, lemah, atau terkurung**. Kesan ini lazim dipakai saat tokoh tertekan, tersesat, atau kalah.
3. ***Low angle*** (dari bawah). Kamera berada di bawah mata subjek dan memandang ke atas, misalnya setinggi 0,5 m memandang ke atas sekitar 20° pada jarak yang sama. Subjek tampak **lebih besar, kuat, atau berkuasa**, kadang mengancam. Bangunan dan lampu di atasnya ikut tampak menjulang.
4. ***Bird's eye*** (pandangan burung). Kamera berada tinggi dan memandang **tegak lurus ke bawah**. Subjek tampak sebagai bagian dari pola di lantai. Sudut ini memperlihatkan **tata letak dan susunan ruang** atau gerak banyak orang, tetapi menghilangkan kesan tinggi-rendah. Di udara, sudut ini dapat dihasilkan oleh kamera pada drone atau crane.
5. ***Dutch angle*** (sudut miring, juga *canted angle*). Kamera dimiringkan ke kiri atau kanan sehingga garis horizon tampak **tidak datar**. Ia memberi kesan **gelisah, tidak seimbang, atau ada yang janggal**. Karena kesannya kuat, sudut ini dipakai seperlunya pada momen tertentu. Kalau dipakai di seluruh adegan, penonton justru bingung dan lelah.

Beberapa hal tentang sudut perlu dijaga agar tidak keliru.

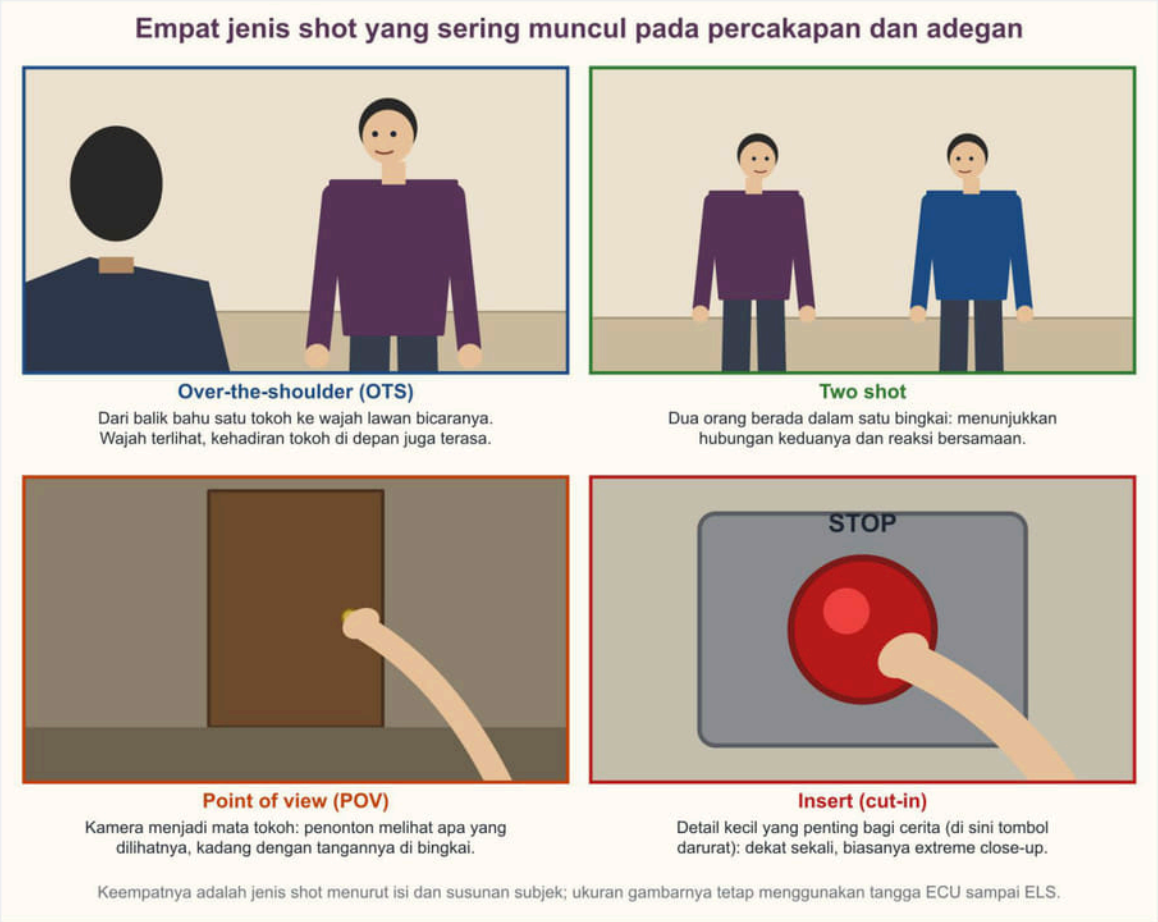
- **Kesan sudut adalah kecenderungan, bukan hukum.** *Low angle* pada tokoh baik membuatnya tampak gagah. *Low angle* pada tokoh jahat membuatnya tampak mengancam. Konteks cerita menentukan makna akhirnya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **Sudut dan ukuran bisa dipadukan.** *Close-up* dari *low angle* dan *close-up* dari *high angle* sama-sama dekat, tetapi satu terasa kuat dan yang lain terasa tertekan.
- **Sudut memihak sudut pandang.** Kamera yang diletakkan rendah di lantai dapur meniru pandangan bayi yang merangkak. Penonton ikut merasakan betapa besarnya dunia orang dewasa di mata si bayi.

5. Jenis shot menurut susunan subjek

Selain ukuran, ada beberapa nama shot yang menyebut **susunan atau isi** bingkai. Gambar 3.27 memperlihatkan empat yang paling sering muncul.



Gambar 3.27 Over-the-shoulder, two shot, point of view, dan insert. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- ***Over-the-shoulder*** **(OTS)** diambil dari balik bahu atau belakang kepala satu tokoh, mengarah ke wajah lawan bicaranya. Wajah lawan bicara terlihat jelas, dan bahu di depan memberi **kedalaman** serta rasa hadirnya tokoh yang sedang mendengarkan. OTS sangat umum untuk percakapan dua orang.
- ***Two shot*** menampilkan **dua orang dalam satu bingkai**. Shot ini menunjukkan hubungan keduanya (dekat, berjarak, sejajar) dan reaksi mereka pada saat yang sama. Dengan tiga orang, istilahnya *three shot*.
- ***Point of view*** **(POV)** menjadikan kamera sebagai **mata tokoh**. Penonton melihat apa yang dilihat tokoh itu, kadang dengan tangan atau bagian tubuhnya masuk bingkai. Wajah tokoh tidak tampak, sehingga POV dipakai untuk membuat penonton ikut mengalami, misalnya

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

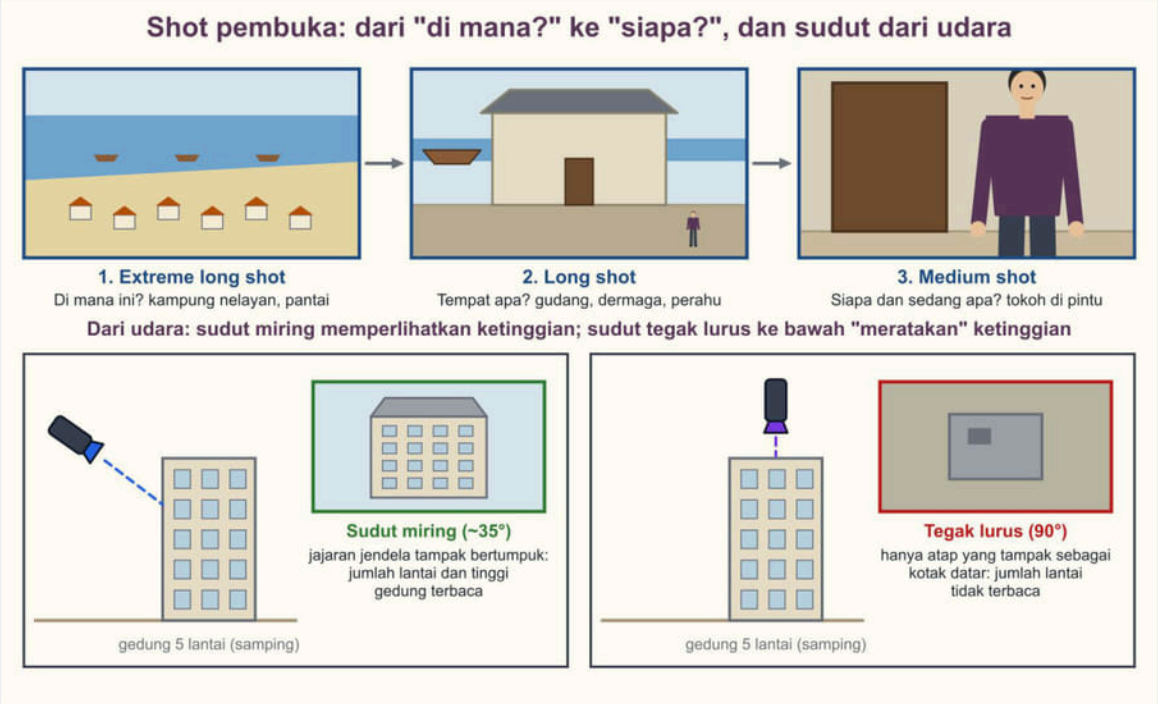
melihat pintu yang terbuka pelan.

- ***Insert* (juga *cut-in*)** adalah shot **detail** yang disisipkan untuk menonjolkan informasi kecil penting bagi cerita: angka di sebuah alat, jari yang gemetar, huruf pada sebuah kertas. Karena benda yang ditampilkan kecil, ukurannya biasanya ECU atau CU.

Ada juga **reaction shot**, yaitu shot wajah tokoh yang menanggapi sesuatu. Ia penting karena penonton sering memahami arti kejadian dari **reaksi** orang yang menyaksikannya.

6. Shot pembuka

Hampir semua adegan butuh satu pertanyaan dijawab dulu: **di mana ini?** Shot yang menjawabnya disebut **shot pembuka** atau ***establishing shot***. Ia biasanya lebar (ELS atau LS), dan memperkenalkan lokasi, waktu, serta hubungan ruang. Setelah penonton tahu tempatnya, kamera boleh merapat ke ukuran sedang dan dekat untuk memperkenalkan tokoh dan kejadian.



Gambar 3.28 Tiga langkah dari lokasi ke tokoh (atas), dan perbedaan sudut miring dengan sudut tegak lurus dari udara pada gedung bertingkat (bawah). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Pada Gambar 3.28 (atas), shot pertama menunjukkan kampung nelayan di tepi pantai (ELS), shot kedua menunjukkan gudang, dermaga, dan perahu (LS), lalu shot ketiga menunjukkan seorang tokoh di ambang pintu gudang (MS). Urutan "luas → sedang → dekat" ini membimbing penonton dari tempat ke orang.

Sudut juga ikut menentukan apa yang terbaca. Bagian bawah Gambar 3.28 memperlihatkan sebuah gedung lima lantai dari udara. Dari **sudut miring**, deretan jendela tampak bertumpuk sehingga **ketinggian gedung terbaca**. Dari **sudut tegak lurus ke bawah**, hanya atap datar yang tampak, sehingga jumlah lantai **tidak terbaca**. Hal yang sama berlaku pada bukit atau lereng: kalau shot pembuka harus memperlihatkan bahwa suatu tempat berada di tempat yang tinggi atau curam, sudut miring lebih tepat daripada tegak lurus. Sebaliknya, kalau yang ingin ditunjukkan adalah **pola** tata letak, misalnya susunan petak atau bangunan, sudut tegak lurus

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

justru unggul.

7. Menata isi bingkai

Setelah ukuran dan sudut ditentukan, kamu masih harus **menata isi bingkai** (*framing* dan komposisi). Sebuah bingkai bisa memakai ukuran yang tepat tetapi tetap tampak janggal karena penataannya. Empat pedoman berikut dipakai luas di televisi dan film. Semuanya adalah **kebiasaan yang membantu**, bukan hukum yang tidak boleh dilanggar; pelanggaran yang disengaja dengan alasan cerita boleh.

a. Aturan sepertiga (*rule of thirds*). Bayangkan bingkai dibagi tiga bagian sama secara mendatar dan tegak, sehingga terbentuk empat garis dan empat titik pertemuan. Subjek utama atau titik perhatian, misalnya **mata**, diletakkan **di garis atau titik itu**, bukan tepat di tengah. Untuk bingkai 1.920 × 1.080 piksel, garis tegaknya ada pada x = 640 dan x = 1.280, dan garis mendatarnya pada y = 360 dan y = 720.

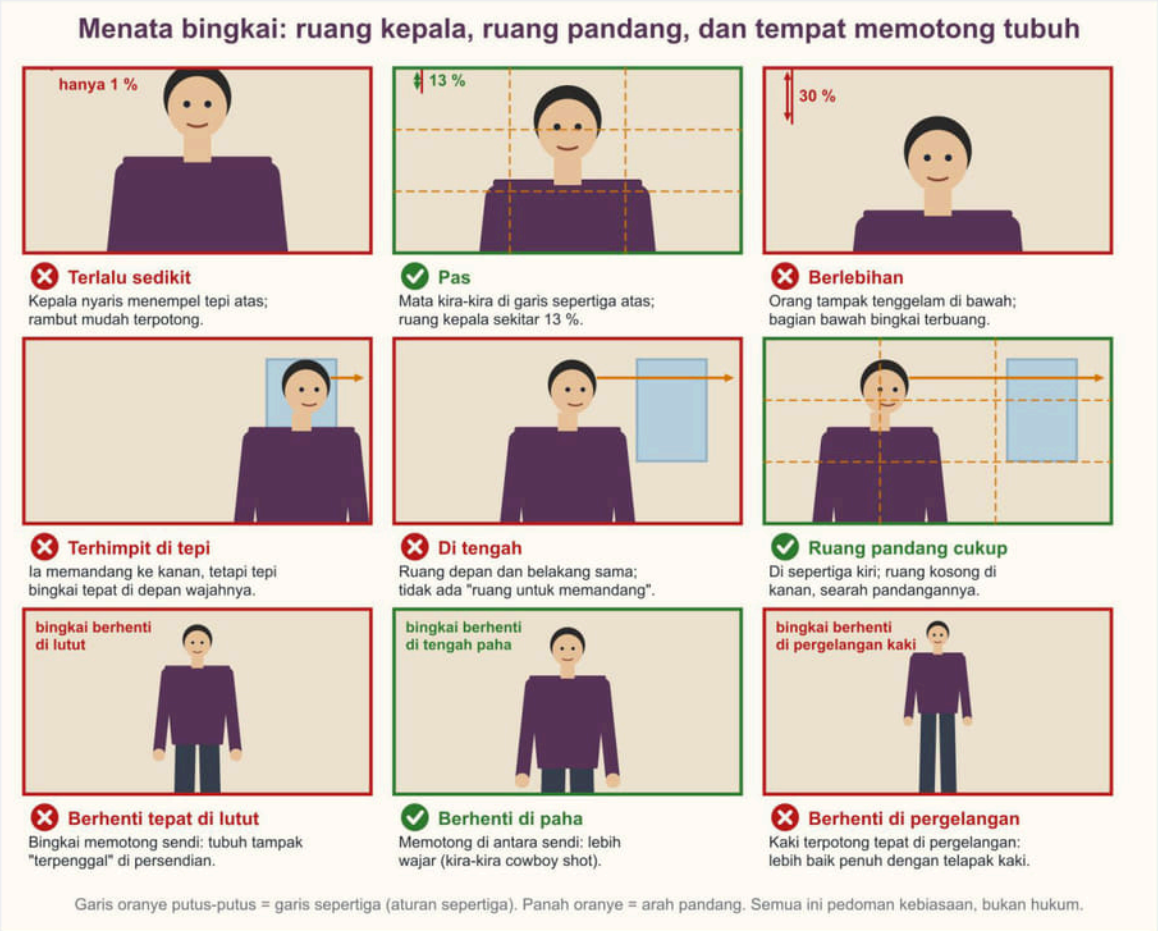
b. Ruang kepala (*headroom*), yaitu ruang kosong di atas kepala. Terlalu sedikit membuat kepala tampak "menempel" ke tepi atas dan rambut mudah terpotong. Terlalu banyak membuat orang tampak tenggelam di bagian bawah bingkai. Pada medium close-up dengan mata di garis sepertiga atas, ruang kepalanya kira-kira **13 % tinggi bingkai** (sekitar 144 piksel dari 1.080). Angka ini pedoman kasar yang dihitung dari perbandingan tubuh rata-rata.

c. Ruang pandang (*lead room*, juga *look room* atau *nose room*). Kalau seseorang **memandang** atau **bergerak** ke satu arah, beri ruang kosong di arah itu. Dengan begitu penonton merasa ia "punya tempat untuk memandang" atau berjalan. Orang yang menghadap kanan sebaiknya ditempatkan di **sepertiga kiri**, sehingga ruang di kanan lebih luas. Kalau ia ditaruh di tepi kanan, wajahnya terasa terhimpit tepi bingkai; kalau di tengah, ruangnya terasa tidak berarah.

d. Tempat memotong tubuh. Hindari memotong bingkai **tepat di persendian**: leher, pergelangan tangan, siku, pinggang, lutut, atau pergelangan kaki. Bingkai yang berhenti di sendi membuat tubuh tampak "terpenggal". Lebih wajar memotong di antara sendi, misalnya di tengah paha atau di tengah lengan bawah. Karena itu, bingkai MLS yang dipakai di buku ini berhenti sedikit di atas lutut, bukan tepat di lutut.

Gambar 3.29 menunjukkan perbandingan keempat pedoman itu.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 3.29 Ruang kepala (baris atas), ruang pandang (baris tengah), dan tempat memotong tubuh (baris bawah); garis oranye putus-putus adalah garis sepertiga. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Satu pedoman tambahan: perhatikan **garis dan benda di latar**. Tiang, pohon, atau garis atap yang tepat berada di belakang kepala atau melintas di leher akan tampak "tumbuh" dari kepala atau memenggal leher. Geser kamera sedikit, atau pindahkan subjek.

8. Wawancara dan panel storyboard

Bingkai wawancara adalah penerapan hampir semua hal di atas. Kamera biasanya berada **setinggi mata** narasumber (*eye level*), ukuran gambar MCU atau MS, mata narasumber di sepertiga atas, dan narasumber ditempatkan di sepertiga kiri atau kanan dengan ruang pandang ke arah **pewawancara**. Pewawancara duduk di samping lensa, sehingga narasumber memandang sedikit ke samping lensa, bukan ke lensa. Dengan begitu penonton merasa menyaksikan percakapan. Bila narasumber menatap langsung ke lensa, ia tampak berbicara kepada penonton, dan itu sebuah pilihan gaya yang berbeda. Kalau sutradara menginginkan kehadiran pewawancara terasa, OTS dari balik bahu pewawancara dapat dipakai.

Panel storyboard adalah gambar kecil berbingkai yang mewakili satu shot. Dalam produksi, kumpulan panel membantu seluruh kru melihat rencana adegan sebelum syuting. Satu panel biasanya memuat gambar sketsa, nomor shot, **ukuran gambar**, **sudut**, **gerak kamera**, keterangan bunyi atau dialog, dan **durasi**. Sketsanya tidak perlu bagus, tetapi **bingkainya harus dihitung**: seberapa besar subjek, di mana ia berdiri, ke mana ia memandang. Karena itu, soal

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

yang meminta memilih satu panel dari beberapa panel hampir selalu menguji ukuran dan ruang pandang. Dokumen produksi lain, termasuk cara menyusun storyboard dan *shot list*, dibahas pada sub bab 5.2.

> **Pengayaan.** Lensa mengubah **perspektif**, bukan hanya ukuran. Bila ukuran gambar dipertahankan sama, lensa sudut lebar (misalnya 35 mm) menuntut kamera dekat dan membuat latar tampak jauh serta wajah sedikit melebar, sedangkan lensa tele (misalnya 85 mm) menuntut kamera jauh dan membuat latar tampak lebih dekat dan "padat" di belakang subjek. Penata kamera memilih lensa dengan memikirkan kesan ruang yang diinginkan, bukan hanya ukuran gambarnya.

CONTOH TERSELESAIKAN

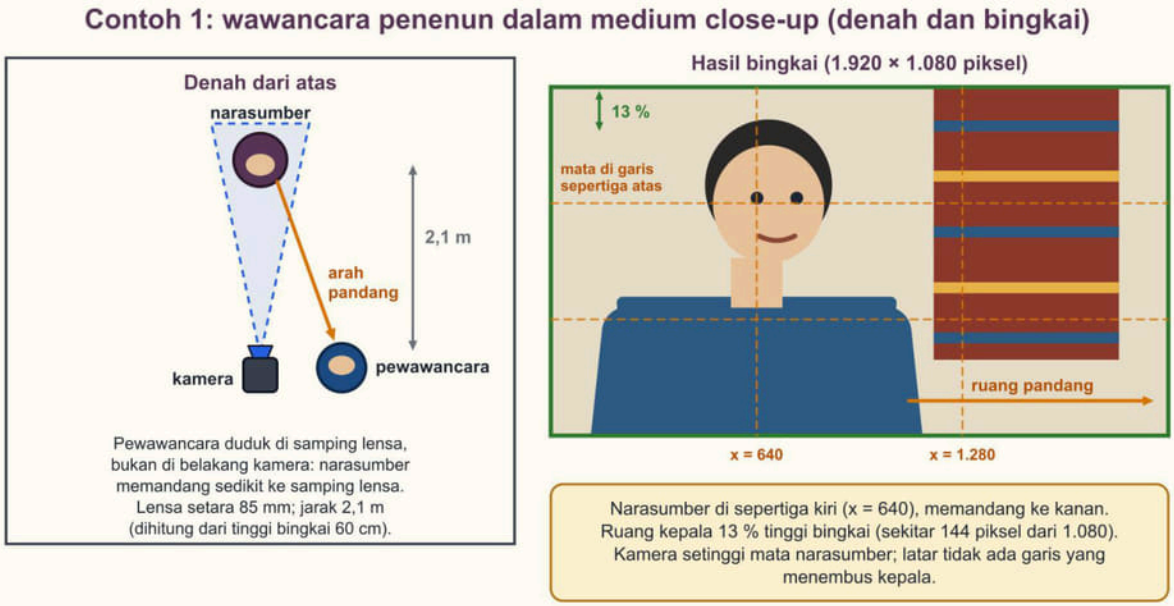
Contoh 1 — Bingkai wawancara penenun

Dalam dokumenter sekolah *Benang Dua Generasi* (Januari 2027), siswa kelas XII SMK di Kupang akan mewawancarai Mama Fina, seorang penenun. Syarat produser: ekspresi wajah Mama Fina harus terbaca jelas, kain tenunnya tampak di latar tetapi tidak mengalihkan perhatian, dan penonton merasa ia sedang bercerita **kepada pewawancara**, bukan kepada kamera. Pewawancara duduk di sisi kanan kamera. Kamera memakai bingkai 1.920 × 1.080 piksel. Bagaimana bingkainya disusun? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Pilih ukuran gambar.** Wajah harus jelas tetapi bahu dan sedikit gerak tubuh boleh terlihat. Ukuran yang cocok adalah **MCU** (kepala sampai dada), dengan tinggi bingkai sekitar 60 cm. Alasan: CU membuat wajahnya terlalu rapat dan kain tenun tidak tampak; MS membuat wajah lebih kecil dari yang perlu.
2. **Pilih sudut. Eye level**: kamera setinggi mata Mama Fina saat duduk. Alasan: wawancara membutuhkan kesan netral dan setara, sedangkan *low angle* atau *high angle* akan mengubah kesan menjadi kuasa atau kelemahan.
3. **Tentukan arah pandang.** Pewawancara berada di kanan kamera, sehingga Mama Fina memandang ke **kanan** bingkai. Alasan: ruang pandang harus ada di arah ia memandang. Karena itu ia diletakkan di **sepertiga kiri** (x = 640 dari 1.920 piksel).
4. **Tentukan tinggi mata.** Mata diletakkan di garis sepertiga atas (y = 360 dari 1.080). Dengan kepala setinggi sekitar 22 cm (± 401 piksel pada bingkai ini) dan mata sekitar 7 % tinggi badan di bawah ubun-ubun (sekitar 216 piksel), ubun-ubun berada di y = 360 − 216 = 144 piksel. Jadi **ruang kepala 144 piksel atau sekitar 13 %** tinggi bingkai. Alasan: letak ini wajar dan tidak membuang bagian bawah bingkai.
5. **Pilih lensa dan jarak.** Dengan lensa setara 85 mm, jarak ke narasumber adalah 60 cm × 85 ÷ 24 ≈ 2,1 m. Jarak ini membuat narasumber tidak merasa "ditodong" kamera dan masih memberi tempat bagi pewawancara di samping lensa. Lensa 50 mm akan membutuhkan jarak 1,2 m, yang terlalu dekat.
6. **Atur latar.** Kain tenun ditempatkan di kanan, di ruang pandang yang kosong, dan dipastikan tidak ada garis atau tiang yang tepat di belakang kepala. Alasan: latar harus mendukung subjek, bukan bersaing.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Hasilnya dapat dilihat pada Gambar 3.30.



Gambar 3.30 Contoh 1: denah dari atas dan hasil bingkai wawancara dalam medium close-up. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jawaban: ukuran **MCU**, sudut **eye level**, narasumber di **sepertiga kiri** (x = 640), mata di y = 360, ruang kepala ± 13 % (144 piksel), ruang pandang di kanan, dan jarak ± 2,1 m dengan lensa setara 85 mm.

Contoh 2 — Rangkaian shot adegan ketegangan

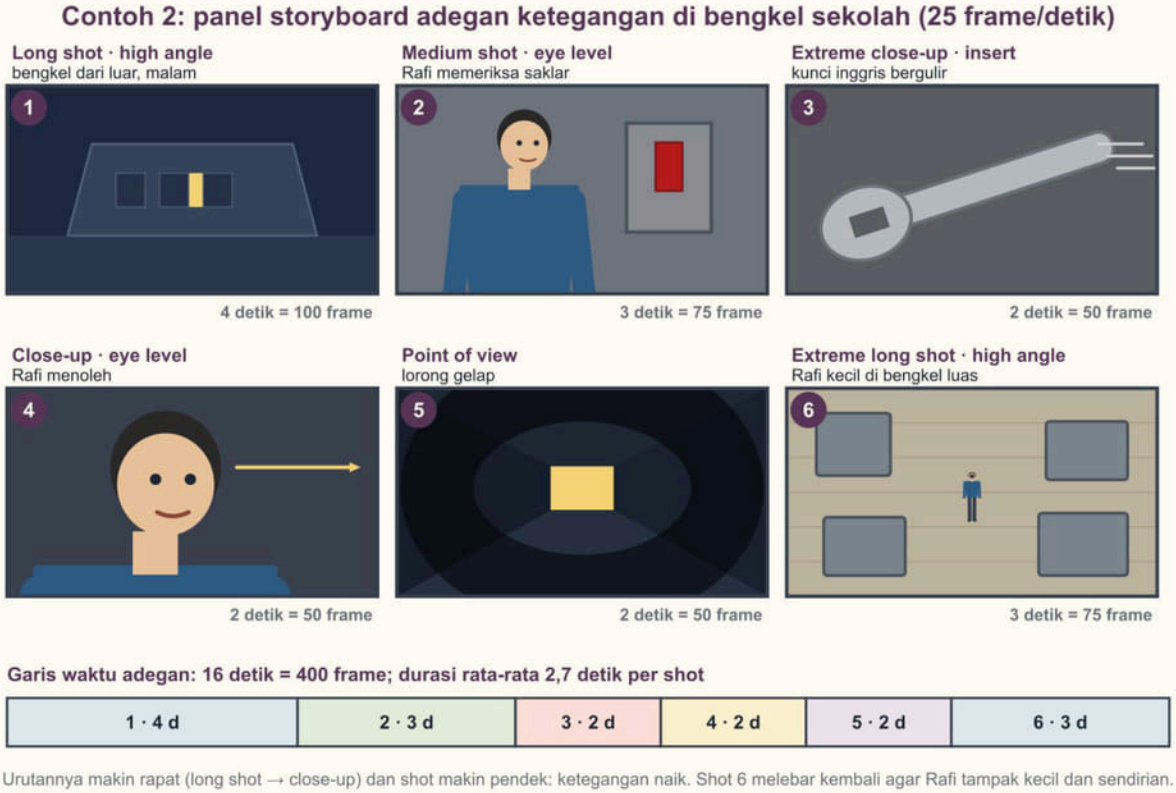
Sutradara film pendek *Lampu Terakhir* (Februari 2027) menulis adegan: Rafi, siswa SMK, sendirian mematikan listrik bengkel pada malam hari. Ia mendengar bunyi besi jatuh dari lorong gelap. Adegan itu harus memperkenalkan tempat, membangun rasa takut yang makin besar, lalu membuat Rafi tampak sendirian. Total durasi adegan sekitar 16 detik pada 25 frame per detik. Susunlah enam shot. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Tujuan adegan:** (a) tempat, (b) tokoh, (c) benda penyebab, (d) reaksi, (e) apa yang ia lihat, (f) kesendirian. Alasan: setiap shot sebaiknya punya satu tugas.
2. **Shot 1, pembuka:** *long shot*, *high angle*, gedung bengkel dari luar dengan satu jendela menyala (4 detik). Alasan: menjawab "di mana?" dan memberi kesan bangunan besar yang sepi.
3. **Shot 2, tokoh:** *medium shot*, *eye level*, Rafi memeriksa saklar (3 detik). Alasan: ia dikenalkan dengan gerak tangan yang biasa, sehingga bunyi berikutnya terasa mengejutkan.
4. **Shot 3, benda penyebab:** *extreme close-up*, *insert*, kunci inggris yang bergulir di lantai (2 detik). Alasan: detail kecil inilah sumber bunyi, dan ukuran yang rapat membuatnya terasa dekat.
5. **Shot 4, reaksi:** *close-up*, *eye level*, Rafi menoleh ke arah bunyi (2 detik). Alasan: reaksi menunjukkan bahwa kejadian itu bermakna bagi tokoh.
6. **Shot 5, POV:** lorong gelap dengan sedikit cahaya di ujung (2 detik). Alasan: penonton ikut melihat apa yang dilihat Rafi.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

7. **Shot 6, penutup:** *extreme long shot*, *high angle*, Rafi tampak kecil di antara mesin (3 detik). Alasan: melebar kembali untuk menegaskan bahwa ia sendirian dan kecil, sesuai kesan *high angle*.
8. **Periksa durasi.** 4 + 3 + 2 + 2 + 2 + 3 = 16 detik, atau 16 × 25 = 400 frame. Rata-rata 16 ÷ 6 ≈ 2,7 detik per shot.
9. **Periksa urutan.** Ukuran merapat dari LS ke MS lalu ECU (CU sesudahnya hanya sedikit lebih lebar, untuk reaksi), dan shot-shot makin pendek (4, 3, 2, 2, 2 detik), sehingga ketegangan naik. Pelebaran pada shot terakhir menjadi "napas" dan sekaligus penutup.

Gambar 3.31 memperlihatkan enam panel beserta garis waktunya.



Gambar 3.31 Contoh 2: enam panel storyboard, ukuran, sudut, dan durasinya, beserta garis waktu 16 detik. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jawaban: LS *high angle* (4 d) → MS *eye level* (3 d) → ECU *insert* (2 d) → CU *eye level* (2 d) → POV lorong (2 d) → ELS *high angle* (3 d); total 16 detik atau 400 frame.

Contoh 3 — Memperbaiki bingkai yang keliru

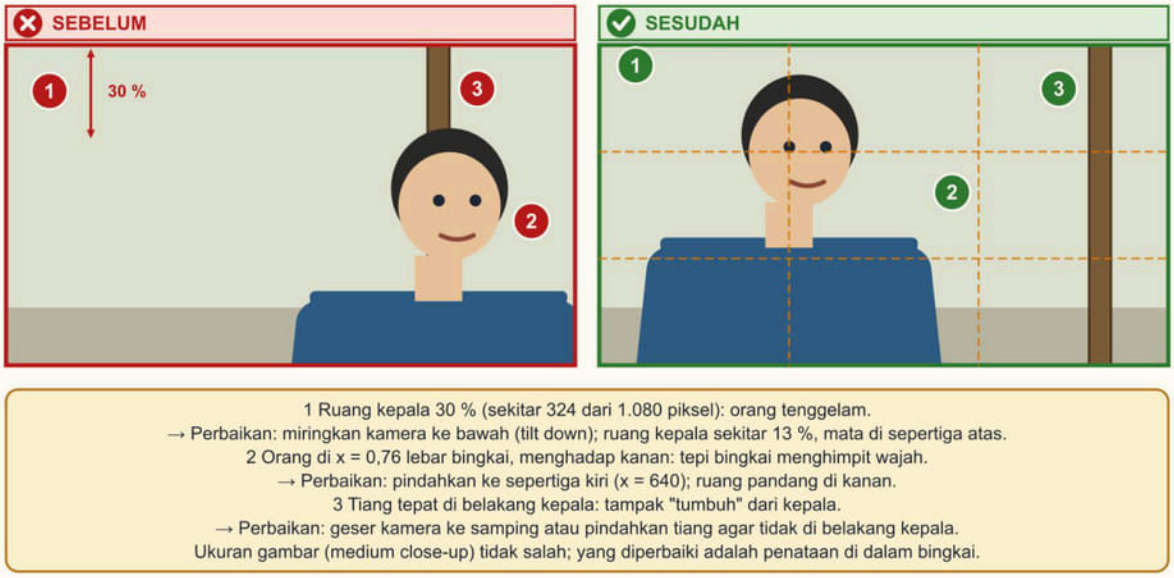
Wulan, siswa magang di rumah produksi dokumenter, mengirimkan satu bingkai wawancara dengan Pak Lukas, seorang tukang kayu. Kamera sudah memakai medium close-up dan setinggi mata, tetapi pembimbingnya menandai tiga masalah: Pak Lukas tampak tenggelam di bawah bingkai, ia menghadap ke kanan tetapi berada dekat tepi kanan, dan ada tiang kayu tepat di belakang kepalanya. Bingkai 1.920 × 1.080 piksel. Apa yang harus Wulan perbaiki? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. **Ukur masalahnya.** Ruang kepala pada bingkai awal 30 % tinggi bingkai, yaitu 0,30 × 1.080 = 324 piksel. Pak Lukas berada di x = 0,76 × 1.920 ≈ 1.459 piksel, jauh ke kanan dan menghadap ke arah tepi. Alasan: dengan angka, kamu tahu seberapa besar kesalahannya.
2. **Perbaiki ruang kepala.** Miringkan kamera sedikit ke bawah (*tilt down*) supaya Pak Lukas naik di bingkai dan matanya kira-kira di y = 360, yaitu 13 % ruang kepala (144 piksel). Alasan: orang yang tenggelam menyia-nyiakan bagian bawah bingkai.
3. **Perbaiki ruang pandang.** Putar kamera sedikit ke kanan (*pan*) atau minta Pak Lukas bergeser ke kiri, sehingga ia berada di sepertiga kiri bingkai (x = 640). Alasan: ruang kosong harus berada di arah ia memandang.
4. **Perbaiki latar.** Geser kamera sedikit ke samping (*truck*) atau pindahkan tiang, sehingga tiang tidak lagi tepat di belakang kepala dan jatuh ke ruang kosong di kanan. Alasan: tiang tepat di belakang kepala tampak "tumbuh" dari kepala.
5. **Jangan mengubah yang benar.** Ukuran MCU dan sudut *eye level* sudah tepat, jadi tidak diubah. Alasan: perbaikan yang berlebihan menimbulkan masalah baru.

Gambar 3.32 memperlihatkan sebelum dan sesudahnya.

Contoh 3: memperbaiki bingkai wawancara, sebelum dan sesudah



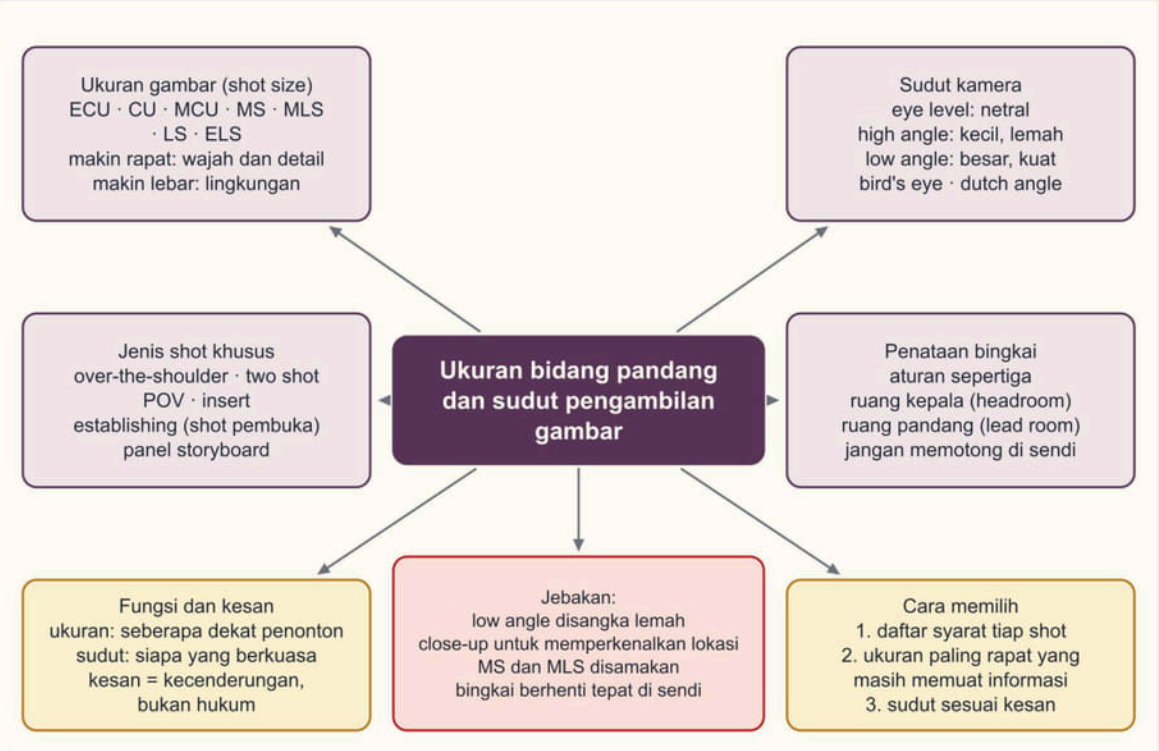
Gambar 3.32 Contoh 3: bingkai wawancara sebelum dan sesudah diperbaiki beserta tiga masalahnya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jawaban: ruang kepala dari 30 % (324 piksel) menjadi ± 13 % (144 piksel); Pak Lukas dipindah dari x ≈ 1.459 ke sepertiga kiri (x = 640) dengan ruang pandang di kanan; tiang digeser keluar dari belakang kepala; ukuran MCU dan sudut *eye level* dipertahankan.

❖ PETA KONSEP

Gambar 3.33 merangkum hubungan antar-konsep pada sub bab ini.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 3.33 Peta konsep ukuran bidang pandang dan sudut pengambilan gambar. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **Dua keputusan dasar per shot:** ukuran gambar (seberapa banyak yang masuk bingkai) dan sudut (dari mana kamera memandang).
- **Tangga ukuran:** ECU (dahi sampai dagu atau detail) → CU (kepala sampai bahu) → MCU (sampai dada) → MS (sampai pinggang) → MLS (sampai sedikit di atas lutut) → LS (seluruh tubuh) → ELS (tubuh kecil di lingkungan). MS dan MLS jangan tertukar.
- **Makin rapat = wajah dan detail; makin lebar = lingkungan dan hubungan ruang.**
- **Sudut:** *eye level* netral; *high angle* tampak kecil dan lemah; *low angle* tampak besar dan kuat; *bird's eye* memperlihatkan pola ruang; *dutch angle* gelisah dan dipakai seperlunya.
- **Jenis shot:** OTS (dari balik bahu), *two shot*, POV (mata tokoh), *insert* (detail), dan shot pembuka (lokasi).
- **Penataan bingkai:** aturan sepertiga, ruang kepala sekitar 13 % pada MCU, ruang pandang di arah memandang, dan tidak memotong tepat di sendi.
- **Kesan sudut adalah kecenderungan,** konteks cerita menentukan makna akhir.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal ukuran dan sudut:

1. **Tulis syarat sutradara satu per satu.** Soal kasus hampir selalu memuat dua atau tiga syarat, misalnya "ekspresi harus terbaca", "benda di depan dada harus utuh", atau "penonton merasa tokoh berkuasa". Garis bawahi semuanya.
2. **Cari informasi yang harus terbaca.** Wajah, tangan, benda kecil, lokasi, atau hubungan dua orang? Itu menentukan ukuran.
3. **Pilih ukuran paling rapat yang masih memuat semua informasi itu.** Setiap ukuran yang lebih rapat memotong informasi, dan setiap ukuran yang lebih lebar menyia-nyiakan kedekatan.
4. **Tentukan sudut dari kesan atau informasi yang diminta.** "Berkuasa" biasanya *low angle*, "kecil dan tertekan" biasanya *high angle*, "netral" *eye level*, dan "pola ruang" *bird's eye*. Pada gedung bertingkat atau lereng, ingat sudut miring memperlihatkan ketinggian dan kemiringan, sedangkan sudut tegak lurus meratakannya.
5. **Periksa jenis shot.** Wajah lawan bicara terlihat dengan bahu atau kepala tokoh lain di tepi bingkai: OTS. Mata tokoh: POV. Detail benda kecil: *insert*.
6. **Periksa penataan bingkai.** Ruang kepala, ruang pandang, garis latar, dan tempat memotong tubuh.
7. **Uji pilihan terhadap setiap syarat.** Satu pilihan yang melanggar satu syarat sudah gugur, sebagus apa pun pilihan itu pada syarat yang lain.
8. **Pada soal pilihan ganda kompleks dan benar-salah,** nilai tiap pernyataan sendiri-sendiri. Satu pernyataan benar tidak membuat pernyataan lain ikut benar.
9. **Pada soal panel gambar,** periksa tiap panel dengan daftar syarat: bagian tubuh yang terlihat, posisi di bingkai, dan arah ruang kosong.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Sudut rendah dianggap lemah.** Yang benar: *low angle* membuat subjek tampak kuat dan berkuasa; *high angle* membuatnya tampak kecil.
- ***Close-up* untuk memperkenalkan lokasi.** *Close-up* memperlihatkan wajah, bukan tempat. Lokasi diperkenalkan dengan ELS atau LS.
- **MS dan MLS disamakan.** MS sampai pinggang, MLS sampai sedikit di atas lutut.
- **Ukuran rapat dipilih meski memotong informasi yang diminta,** misalnya benda di depan dada yang ikut terpotong.
- **Bingkai berhenti tepat di sendi,** misalnya lutut atau pergelangan.
- **Subjek di tepi arah pandangnya,** atau di tengah padahal ia berbicara ke satu arah.
- **Sudut tegak lurus untuk memperlihatkan ketinggian atau kemiringan.** Sudut itu meratakannya.
- ***Dutch angle* di seluruh adegan.** Sudut miring yang dipakai terus-menerus membingungkan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **Memilih yang "paling dramatis"** padahal syarat soal hanyalah informasi yang jelas.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa membaca soal tentang sutradara yang ingin seorang tokoh tampak kecil dan tertekan, lalu memilih *low angle* karena "kamera di bawah itu terasa mengintimidasi". Ia menyamakan "mengintimidasi" dengan "tertekan". Padahal kamera dari bawah membuat tokoh tampak **besar dan kuat**; tokoh yang tampak kecil dan tertekan justru dilihat dari atas (*high angle*). Cara memeriksanya: bayangkan siapa yang berada di atas siapa pada gambar jadi.

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut memuat satu kasus tentang kesan yang diinginkan pada sebuah adegan dan meminta kamu menilai beberapa rencana pengambilan gambar. Jawaban benar lebih dari satu. Bedahlah dengan tiga langkah. Pertama, tulis kesan yang diinginkan untuk **setiap tokoh**; kesan satu tokoh tidak harus sama dengan tokoh lain. Kedua, hubungkan kesan itu dengan tinggi dan kemiringan kamera terhadap subjek. Ketiga, nilai tiap pernyataan sendiri-sendiri, termasuk yang memakai alasan terdengar masuk akal tetapi bertentangan dengan kesan yang diminta.

►. Film pendek "Bangku Belakang" karya siswa SMK Dharma Visual (Februari 2027) memuat adegan Bima, kakak kelas, merundung Sena yang duduk di bangkunya. Bima berdiri sambil menunduk menatap Sena. Sutradara ingin penonton merasakan Bima tampak berkuasa dan Sena tampak kecil serta tertekan, tetapi adegan tetap terasa wajar dan tidak membingungkan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana sudut pengambilan gambar yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Bima diambil dengan eye level setinggi matanya agar penonton menilainya secara netral.
☐ B. Bima diambil dengan low angle dari kira-kira setinggi mata Sena yang sedang duduk.
☐ C. Sena diambil dengan high angle dari arah Bima sehingga Sena tampak kecil di bingkai.
☐ D. Sena diambil dengan low angle agar ekspresi takutnya terlihat lebih jelas oleh penonton.
☐ E. Seluruh shot dalam adegan diambil dengan dutch angle agar suasana tegang terasa terus-menerus.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pembahasan **Kunci: B, C**

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Sudut pengambilan gambar memberi makna: low angle (kamera di bawah, mengarah ke atas) → subjek tampak besar/berkuasa; high angle (kamera di atas, mengarah ke bawah) → subjek tampak kecil/lemah; eye level → netral; dutch angle (bingkai miring) → gelisah/tidak seimbang, dipakai seperlunya.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✗ Eye level memberi kesan netral, padahal sutradara ingin Bima tampak berkuasa.

• **Pernyataan 2** ✓ Kamera di bawah yang mengarah ke atas membuat Bima tampak besar dan berkuasa, sekaligus sesuai sudut pandang Sena.

• **Pernyataan 3** ✓ Kamera dari atas mengarah ke bawah membuat Sena tampak kecil dan lemah.

• **Pernyataan 4** ✗ Jebakan: ekspresi memang penting, tetapi low angle justru membuat Sena tampak lebih besar dan kuat.

• **Pernyataan 5** ✗ Jebakan: dutch angle dapat menambah ketegangan sesekali, tetapi bila dipakai di seluruh shot adegan menjadi tidak wajar dan membingungkan.

Jawaban: pernyataan 2, 3.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu syarat-syaratnya, informasi yang harus terbaca, dan ukuran atau sudut yang kamu pilih, baru cocokkan dengan pilihan jawaban.

1. Reporter program feature "Jejak Rindu" mewawancarai seorang ibu pada Oktober 2026. Ibu itu memegang foto anaknya yang berukuran kartu pos di depan dada, dari bawah dagu sampai pertengahan dada. Produser meminta ekspresi wajah ibu itu tampak sebesar mungkin, tetapi foto yang dipegangnya harus tetap terlihat utuh di dalam bingkai. Latar belakang ruangan tidak perlu diperlihatkan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Ukuran gambar (shot size) yang paling tepat adalah ....

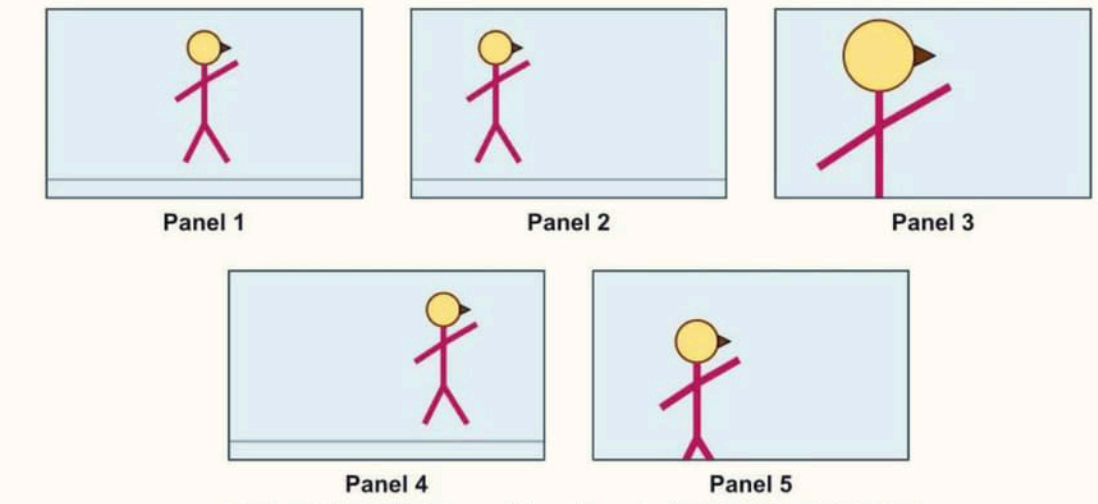
A. Extreme close-up, dari alis sampai bibir
B. Close-up, dari puncak kepala sampai bahu
C. Medium close-up, dari kepala sampai dada
D. Medium shot, dari kepala sampai pinggang
E. Long shot, seluruh tubuh dan ruangannya

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Program feature "Desa di Awan" (Juli 2027) akan dibuka dengan satu shot yang membuat penonton langsung memahami bahwa desa itu terletak di lereng gunung yang curam dan dikelilingi sawah bertingkat yang luas. Tim memiliki drone berizin terbang di lokasi itu, kamera dengan lensa tele, serta tripod. Durasi shot pembuka hanya 5 detik dan tanpa narasi.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Shot pembuka yang paling tepat adalah ....

A. Extreme long shot dari udara dengan sudut miring ke arah lereng, desa, dan sawah
B. Extreme long shot dari udara tegak lurus ke bawah, tampak pola sawah dan atap desa
C. Long shot setinggi mata dari pematang, tampak petani dan rumah desa di kejauhan
D. Long shot berlensa tele dari bukit seberang, hanya tampak deretan atap rumah desa
E. Medium long shot setinggi mata yang di-pan dari petak sawah ke arah rumah desa

3. Untuk video promosi sanggar tari "Gandrung Muda" (April 2027), sutradara memilih satu dari lima panel storyboard pada gambar. Syaratnya: seluruh tubuh penari terlihat utuh beserta sedikit lantai panggung, dan tersedia ruang kosong di depan arah gerak penari (lead room) karena penari akan bergerak ke kanan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Panel yang paling tepat dipilih adalah ....



Storyboard alternatif shot penari (penari menghadap dan bergerak ke kanan)

A. Panel 1
B. Panel 2
C. Panel 3
D. Panel 4
E. Panel 5

Kunci singkat: 1. C 2. A 3. B

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa dalam suatu soal ukuran gambar yang terlalu rapat bisa salah walaupun wajah tampak besar dan jelas?
- Dapatkah kamu menjelaskan perbedaan kesan antara *low angle* dan *high angle*, dan mengapa kesan itu hanyalah kecenderungan, bukan hukum?
- **Yang harus kuingat: ukuran gambar dipilih dari informasi yang harus terbaca (paling rapat yang masih memuat informasi)**; **MS sampai pinggang dan MLS sampai sedikit di atas lutut**; **sudut dari atas membuat subjek kecil, dari bawah membuatnya kuat**; **shot pembuka lebar dan sudut miring memperlihatkan kemiringan lereng**; dan **ruang kepala, ruang pandang, serta tempat memotong tubuh menentukan bingkai yang baik**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 3.3: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-3.3

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 3.4 · Pergerakan kamera dan penanganan anomali visual

SMKBC-3.4

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu memahami **gerak kamera** (*camera movement*) dan **penanganan anomali visual**, yaitu gangguan pada gambar seperti goyang, miring, atau tersendat. Soalnya berbentuk **kasus produksi**. Seorang penata kamera atau sutradara menginginkan gerak tertentu, atau menemukan gambar yang bermasalah, lalu kamu diminta memilih gerak, alat, atau tindakan perbaikan yang paling tepat. Kadang soal menyajikan denah lintasan kamera yang harus dibaca. Kadang ada batasan: alat yang tersedia terbatas, medan sempit, atau permintaan sutradara yang tidak boleh diubah.

Bentuk soalnya pilihan ganda, pilihan ganda kompleks (jawaban benar lebih dari satu), dan pernyataan benar atau salah. Kompetensinya bergerak dari **memahami** nama gerak sampai **menganalisis** penyebab gangguan dan **memutuskan** tindakan yang efektif dan realistis. Karena itu, sub bab ini menjelaskan apa yang sebenarnya terjadi pada kamera dan gambar, bukan hanya nama istilahnya.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- membedakan gerak yang memutar kamera di tempat (*pan*, *tilt*) dari gerak yang memindahkan kamera (*dolly*, *truck*, *pedestal*, *crane/jib*, *arc*, *following*);
- membedakan *zoom* dari *dolly* dan menjelaskan akibatnya pada perspektif;
- memilih alat penunjang gerak (tripod berkepala fluid, *slider*, rel *dolly*, *gimbal*, *jib*, *drone*) menurut gerak dan medan;
- menjelaskan penyebab goyang, efek jeli (*rolling shutter*), dan gerak tersendat (*judder*), beserta cara mengatasinya;
- mencocokkan gerak kamera dengan tujuan shot dan memeriksa kelayakan kecepatannya.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan dua video jalan yang sama. Pada video pertama, kamera diam di pinggir dan menatap jalan. Pada video kedua, kamera berjalan menyusuri jalan itu. Video kedua membawa penonton **ikut berjalan**: mereka merasa berada di jalan itu, bukan hanya melihatnya. Itulah kekuatan gerak kamera. Namun gerak juga mengundang masalah. Kamera yang bergerak mudah bergoyang, gambar bisa tampak miring, dan gerak yang terlalu cepat bisa tampak tersendat. Sub bab ini menjelaskan jenis-jenis gerak, alat yang membantunya, tujuan memakainya, dan cara menangani gangguan yang muncul.

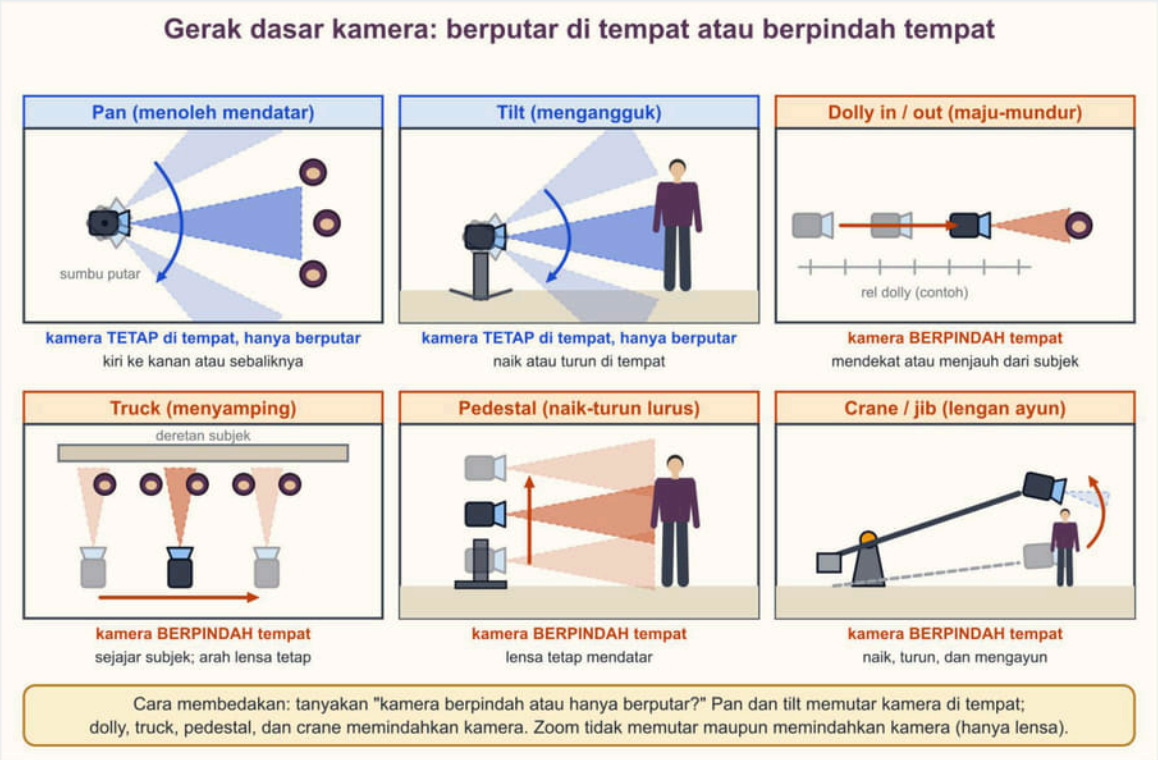
1. Dua kelompok gerak: berputar atau berpindah

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pertanyaan terpenting untuk membedakan gerak kamera adalah: **apakah kamera berpindah tempat, atau hanya berputar di tempatnya?** Dari jawabannya, semua istilah gerak dapat dikelompokkan.

1. **Kamera berputar di tempat** (poros putar ada pada kamera, kamera tidak berpindah): *pan* dan *tilt*.
2. **Kamera berpindah tempat**: *dolly*, *truck*, *pedestal*, *crane/jib*, *arc*, *following*, dan berjalan sambil menggenggam kamera (*handheld*).
3. **Lensa berubah, kamera diam**: *zoom*. Zoom bukan gerak kamera, tetapi sering tertukar dengan gerak kamera.

Gambar 3.34 memperlihatkan enam gerak dasar. Kelompok biru berputar di tempat, kelompok oranye berpindah.



Gambar 3.34 Gerak dasar kamera: pan dan tilt (berputar di tempat) serta dolly, truck, pedestal, dan crane/jib (berpindah tempat). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Gerak yang memutar kamera di tempat

Pan (kependekan dari *panorama*) adalah memutar kamera **mendatar** ke kiri atau ke kanan, seperti menoleh. Pan dipakai untuk menyapu pemandangan, mengikuti subjek yang bergerak melintas, atau menghubungkan dua hal yang berada berdampingan. Pan yang sangat cepat, sampai gambar kabur, disebut *whip pan* dan biasanya dipakai sebagai peralihan antar-adegan.

Tilt adalah memutar kamera **naik atau turun**, seperti mengangguk atau menengadah. *Tilt up* menyusuri sebuah menara dari dasar sampai puncaknya. *Tilt down* sebaliknya.

Pada pan dan tilt, posisi kamera tidak berubah. Karena itu, **perspektif tidak berubah**: hubungan ukuran antara benda dekat dan benda jauh tetap sama, hanya bagian dunia yang tertangkap yang bergeser. Ini membedakannya dari gerak yang memindahkan kamera.

3. Gerak yang memindahkan kamera

Dolly adalah memindahkan kamera **maju atau mundur** mengikuti arah lensa, biasanya di atas rel atau roda khusus. *Dolly in* (juga *push in*) mendekati subjek, *dolly out* (*pull out*) menjauhinya. Karena kamera benar-benar bergerak, benda dekat membesar atau mengecil lebih cepat daripada benda jauh, sehingga penonton merasa **berjalan** mendekat atau menjauh.

Truck (juga disebut *crab* atau *tracking* menyamping oleh sebagian buku) adalah memindahkan kamera **menyamping**, sejajar dengan subjek, sementara arah lensa tetap. Truck dipakai untuk menyusuri deretan benda atau orang. Benda yang dekat tampak bergeser lebih cepat daripada yang jauh.

Pedestal adalah menaikkan atau menurunkan kamera **secara tegak lurus** tanpa mengubah arah lensa. Namanya berasal dari tiang kamera studio (*pedestal*) yang dapat naik dan turun. Pedestal sering tertukar dengan tilt. Bedanya: pada **pedestal**, kamera berpindah ketinggian dan lensa tetap mendatar; pada **tilt**, kamera tetap di tempatnya dan lensanya mengangguk, sehingga sudut pandang berubah menjadi menunduk atau menengadah.

Crane dan **jib** memakai lengan panjang dengan penyeimbang di ujung lain. Kamera ada di ujung lengan, sehingga dapat naik, turun, dan mengayun, mencakup ketinggian yang tidak bisa dijangkau tripod. *Crane* berukuran besar dan dinaiki atau dioperasikan kru. *Jib* lebih ringan dan dioperasikan oleh juru kamera dari bawah.

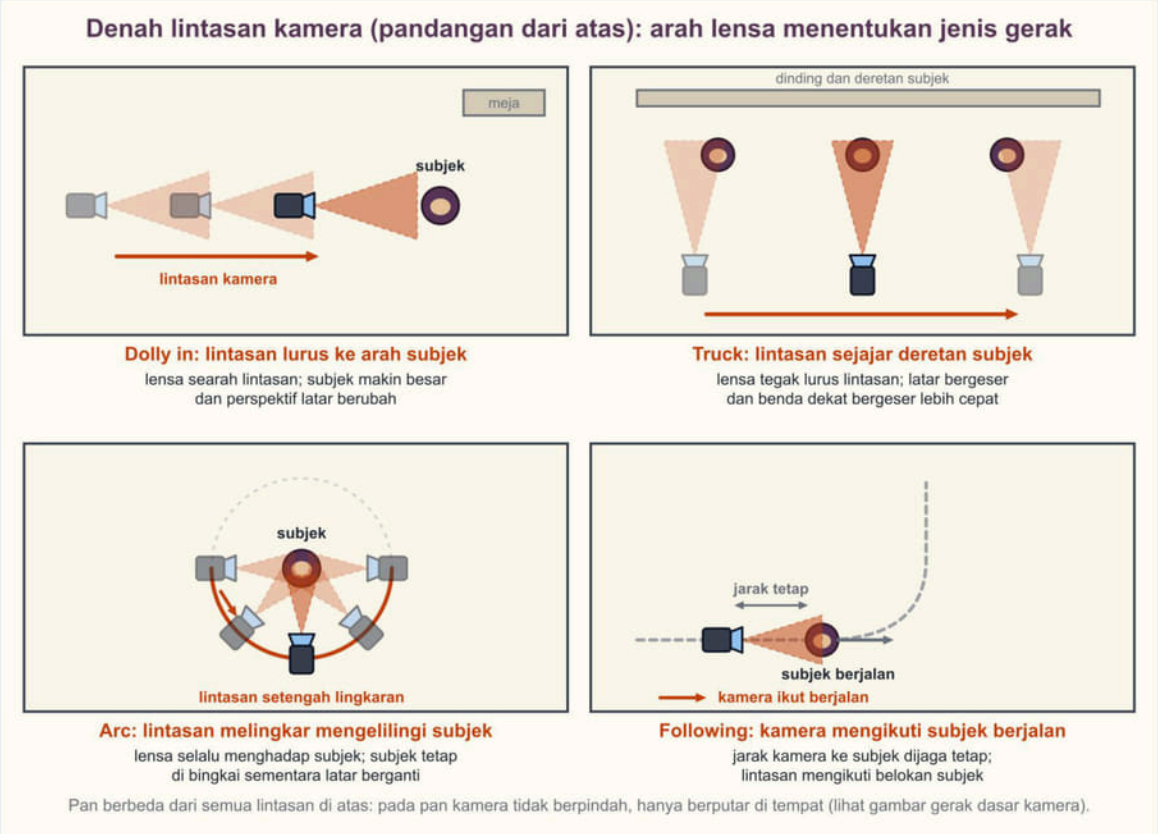
Arc adalah memindahkan kamera **melingkar** mengelilingi subjek, dengan lensa selalu menghadap subjek. Subjek tetap berada di bingkai, sementara latarnya berganti.

Following shot adalah shot yang **mengikuti** subjek yang bergerak. Kamera berpindah bersama subjek dan menjaga jarak yang relatif tetap, misalnya di belakang atau di samping orang yang berjalan. Following dapat dilakukan dengan dolly, truck, gimbal, atau genggam, tergantung medan dan kehalusan yang dibutuhkan. Sebagian buku menyebut gerak yang mengiringi subjek sebagai ***tracking shot***; di buku ini, tracking dipakai sebagai istilah payung untuk semua gerak kamera yang berpindah tempat mengiringi subjek.

Handheld berarti kamera dipegang dengan tangan atau bahu, tanpa penyangga. Hasilnya terasa dekat, spontan, kadang gelisah. Ia cocok untuk kesan dokumenter, tetapi sulit dibuat halus.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gambar 3.35 menunjukkan **denah lintasan** empat gerak yang berpindah tempat, dilihat dari atas. Cara membacanya: garis oranye adalah lintasan, segitiga adalah arah lensa. Pada *dolly in*, lintasan lurus searah lensa. Pada *truck*, lintasan sejajar subjek dan tegak lurus terhadap arah lensa. Pada *arc*, lintasan melingkar dan lensa selalu mengarah ke subjek. Pada *following*, lintasan kamera mengikuti lintasan subjek dengan jarak tetap.



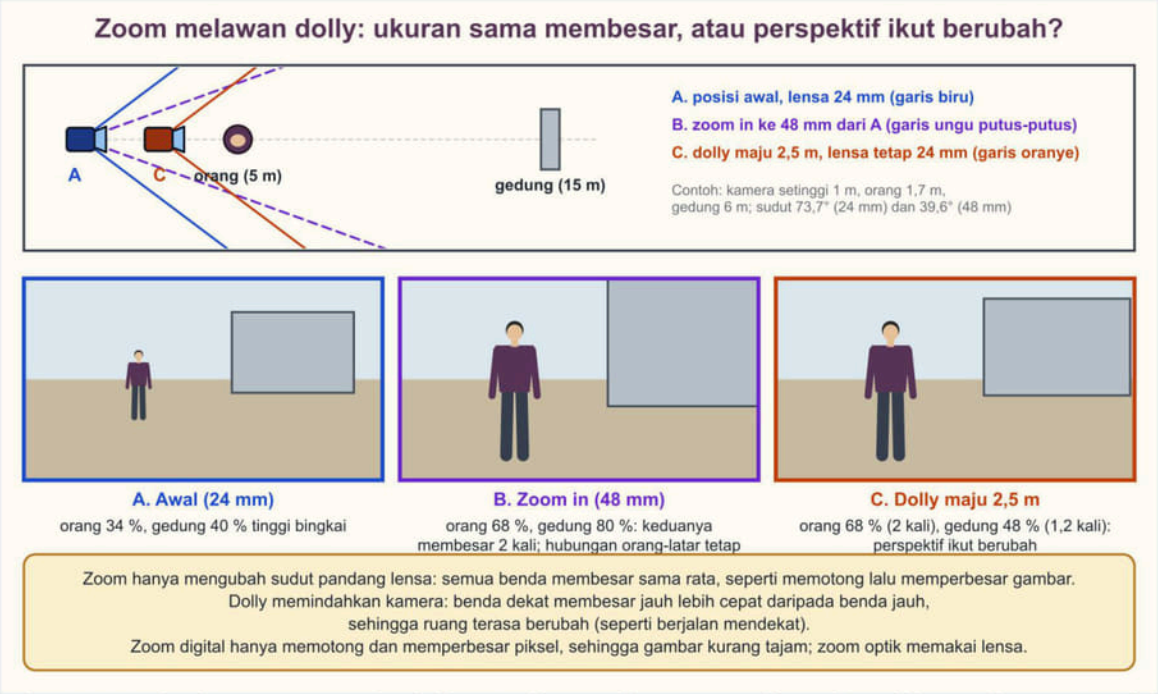
Gambar 3.35 Denah lintasan dolly, truck, arc, dan following, dilihat dari atas. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

4. Zoom bukan dolly

Zoom mengubah **panjang fokus** lensa. Kamera tidak berpindah. *Zoom in* membuat sudut pandang lebih sempit sehingga semua benda tampak lebih besar, seperti memotong bagian tengah gambar lalu memperbesarnya. *Zoom out* melakukan sebaliknya. Pada dolly, kamera benar-benar bergerak, sehingga hubungan benda dekat dan benda jauh ikut berubah.

Gambar 3.36 memperlihatkan perbedaannya dengan angka. Kamera setinggi 1 m merekam seorang berdiri 5 m di depan dan sebuah gedung di 15 m, dengan lensa 24 mm. Pada bingkai awal, tinggi orang kira-kira 34 % tinggi bingkai dan gedung 40 %. Bila **zoom in** ke 48 mm, orang menjadi 68 % dan gedung 80 % (puncaknya sebagian keluar dari bingkai). Keduanya membesar dua kali, sehingga perbandingan orang dan gedung tetap. Bila kamera **dolly maju 2,5 m** dengan lensa tetap 24 mm, orang menjadi 68 % (dua kali), tetapi gedung hanya 48 % (1,2 kali). Orang tampak jauh lebih dominan daripada gedung, dan ruang terasa berubah seperti kita berjalan mendekat.



Gambar 3.36 Perbandingan zoom in dan dolly maju dengan ukuran orang dan gedung dihitung dari panjang fokus dan jarak (data contoh). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Ada dua jenis zoom. **Zoom optik** memakai susunan lensa, sehingga detail tetap tajam. **Zoom digital** hanya memotong lalu memperbesar piksel, sehingga gambar menjadi kurang tajam dan goyang tampak lebih besar. Karena itu, kalau tujuan sutradara adalah kesan "berjalan mendekat", jawabannya dolly, bukan zoom, walaupun zoom lebih mudah disiapkan.

> **Pengayaan.** Trik klasik *dolly zoom* (dikenal juga sebagai efek *vertigo*) memadukan keduanya: kamera dolly maju sambil lensa di-zoom out, atau sebaliknya, sehingga ukuran subjek tetap sama, tetapi latar tampak meregang atau memadat. Efeknya membuat penonton merasa janggal, dan dipakai pada momen tokoh mengalami goncangan batin.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

5. Alat penunjang gerak kamera

Gerak yang halus membutuhkan alat. Setiap alat punya **jangkauan** dan **batas**, seperti terlihat pada Gambar 3.37.



Gambar 3.37 Tripod berkepala fluid, slider, rel dolly, gimbal, jib, dan drone dengan gerak, kegunaan, dan catatannya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Tripod dengan kepala fluid** (*fluid head*) menopang kamera diam dan memungkinkan pan serta tilt yang **halus**, karena kepala itu meredam sentakan tangan. Tripod berkepala biasa membuat putaran mudah tersentak.
- ***Slider*** adalah rel pendek (sekitar satu meter) untuk gerak lurus yang halus, cocok untuk produk di etalase atau benda kecil yang direkam dari dekat.
- **Rel dolly** memungkinkan gerak lurus yang panjang dan sangat halus pada permukaan rata. Pemasangannya memakan waktu dan lintasannya harus rata.
- ***Gimbal*** adalah penstabil genggam bermotor. Rangkaian poros motornya meredam putaran goyang, sehingga juru kamera dapat berjalan mengikuti subjek di medan yang tidak rata. Gimbal tidak menghapus semua guncangan: gerak naik-turun akibat langkah masih terasa, sehingga langkah harus lembut, lutut sedikit ditekuk, dan siku dirapatkan. Sebelum motor dinyalakan, kamera harus **diseimbangkan** (*balance*) pada gimbal, dan diseimbangkan ulang tiap kali lensa, baterai, atau aksesori berganti; motor tidak dirancang menahan kamera yang berat sebelah, dan menaikkan kekuatan motor tidak menggantikan keseimbangan. Gimbal juga punya mode: mode **ikut** (*follow*) membuat kamera mengikuti arah putaran operator, sedangkan mode **kunci** (*lock*) menahan arah kamera tetap walau operator berbelok.
- ***Jib* dan *crane*** memberi gerak naik, turun, dan mengayun untuk menunjukkan skala atau

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

membuka dan menutup adegan.

- ***Drone*** membawa kamera bergerak di udara pada area terbuka. Pemakaiannya harus di tempat dan dengan izin yang sah, serta memperhitungkan angin dan daya baterai.
- **Monopod** (tiang kaki satu) menopang sebagian beban kamera, sehingga lebih stabil daripada genggam murni tetapi masih lincah.

Jangkauan inilah yang diperiksa terhadap kebutuhan shot: slider sekitar 1 m tidak dapat mengiringi lintasan belasan meter, kolom tripod yang hanya naik beberapa puluh sentimeter tidak dapat mengangkat kamera beberapa meter, sedangkan jib sepanjang beberapa meter dapat, dan gimbal tidak dibatasi panjang lintasan. Hitung dulu jarak atau tinggi gerak yang diminta, baru cocokkan dengan alatnya.

Banyak kamera dan ponsel juga memiliki **penstabil gambar dalam kamera**, baik optik (lensa atau sensor bergeser) maupun elektronik (gambar diolah). Penstabil elektronik umumnya memotong sedikit tepi gambar. Penstabil ini membantu menyaring goyang kecil, tetapi tidak menggantikan alat yang kokoh.

6. Tujuan gerak

Gerak kamera yang baik **punya alasan**. Sutradara tidak menggerakkan kamera "supaya tampak profesional", tetapi karena gerak itu menyampaikan sesuatu. Beberapa tujuan yang lazim:

- **Mengikuti** subjek yang bergerak, agar ia tetap berada di bingkai (following, pan).
- **Mengungkap** (*reveal*) sesuatu perlahan: ruang yang luas, benda yang tersembunyi, atau wajah yang tadinya di luar bingkai (pan atau tilt pelan, crane naik). Bila yang menutupi adalah benda di depan lensa (misalnya ranting), kamera harus benar-benar naik, lalu lensanya diarahkan ke bawah (*tilt down*); zoom out atau tilt saja tidak mengubah tinggi kamera, sehingga penghalang tetap ada.
- **Mendekat** pada tokoh agar penonton merasa berjalan ke arahnya, atau untuk membangun ketegangan (dolly in pelan).
- **Menunjukkan skala** lokasi (crane atau pedestal naik, gerak dari udara).
- **Memberi kesan spontan atau gelisah** (handheld).

Gambar 3.38 merangkum hubungan tujuan, gerak, alat, dan hal yang perlu dijaga.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Memilih gerak dan alat menurut tujuan shot

Tujuan shot	Gerak kamera	Alat yang lazim	Hal yang perlu dijaga
Mengikuti subjek berjalan (jarak ke subjek tetap)	**following / tracking (dolly atau truck)**	gimbal; rel dolly bila lintasan rata dan cukup	panjang lintasan dan medan; gambar halus
Mengungkap ruang atau benda perlahan	**pan atau tilt pelan; crane naik**	tripod + fluid head; jib	kecepatan konstan; awal dan akhir tenang
Mendekat ke tokoh agar terasa berjalan ke arahnya	**dolly in pelan (bukan zoom)**	rel dolly; gimbal untuk lintasan pendek	perspektif harus berubah; kecepatan merata
Memperlihatkan skala lokasi luas	**crane naik; pedestal; gerak dari udara**	jib; drone (dengan izin yang sah)	ruang, angin, dan keselamatan sekitar
Benda kecil atau produk dilihat dari dekat	**truck atau dolly sangat pendek**	slider	jarak pendek; fokus tetap tajam
Kesan spontan, gelisah, atau dokumenter	**handheld (genggam)**	rig bahu; tanpa penstabil	jangan berlebihan; hindari pan cepat
Mengubah lebar bingkai tanpa pindah tempat	**zoom in/out**	lensa zoom	perspektif tidak berubah; hindari zoom digital

Tulis dulu tujuan shot, baru pilih gerak, lalu alat. Gerak harus punya alasan cerita; gerak rumit untuk tujuan sederhana menambah risiko goyang dan memakan waktu pasang. Alat paling canggih belum tentu alat yang tepat.

Gambar 3.38 Tabel memilih gerak dan alat kamera menurut tujuan shot. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gerak yang baik juga **dimulai dan diakhiri dengan tenang**. Kamera diam sejenak sebelum bergerak, bergerak dengan kecepatan merata, lalu berhenti perlahan, sehingga bagian awal dan akhirnya mudah disambung pada penyuntingan. Gerak yang rumit untuk tujuan sederhana menambah risiko goyang dan memakan waktu pasang.

7. Anomali visual: goyang, jeli, tersendat, dan blur

Anomali visual adalah gangguan pada gambar yang membuat hasilnya tampak janggal, terutama saat kamera bergerak. Empat yang paling sering muncul adalah goyang, efek jeli, gerak tersendat, dan blur gerak. Masing-masing punya penyebab sendiri, sehingga tindakan perbaikannya pun berbeda. Memperbaiki satu gangguan dengan tindakan untuk gangguan lain tidak berhasil.

a. Goyang (*shake*). Gambar bergetar atau tidak mantap. Penyebabnya adalah getaran kamera: tangan, langkah, angin, tripod yang tidak kokoh, atau kendaraan. Penanganannya adalah menstabilkan kamera: tripod, monopod, rig bahu, gimbal, atau menyandarkan tubuh pada benda yang kokoh. Lensa juga berperan. **Lensa yang lebih tele memperbesar goyang**, karena sudut pandangnya sempit sehingga putaran kecil tampak sebagai pergeseran besar. Untuk menghitungnya, kita memakai pendekatan sederhana: jumlah piksel per derajat = lebar bingkai ÷ sudut pandang mendatar (pada lensa lebar angka ini sedikit melebihi nilai di tengah bingkai, jadi anggaplah hasilnya perkiraan). Bila tangan bergetar sebesar 0,5° pada bingkai selebar 1.920 piksel, gambar bergeser sekitar 13 piksel (0,7 % lebar bingkai) pada lensa 24 mm, sekitar 47 piksel (2,5 %) pada lensa 100 mm, dan sekitar 93 piksel (4,9 %) pada lensa 200 mm. Lensa yang lebih lebar membuat goyang tampak lebih kecil. Zoom digital juga memperbesar goyang.

b. Efek jeli (*rolling shutter*). Sensor kamera pada umumnya membaca gambar **baris demi**

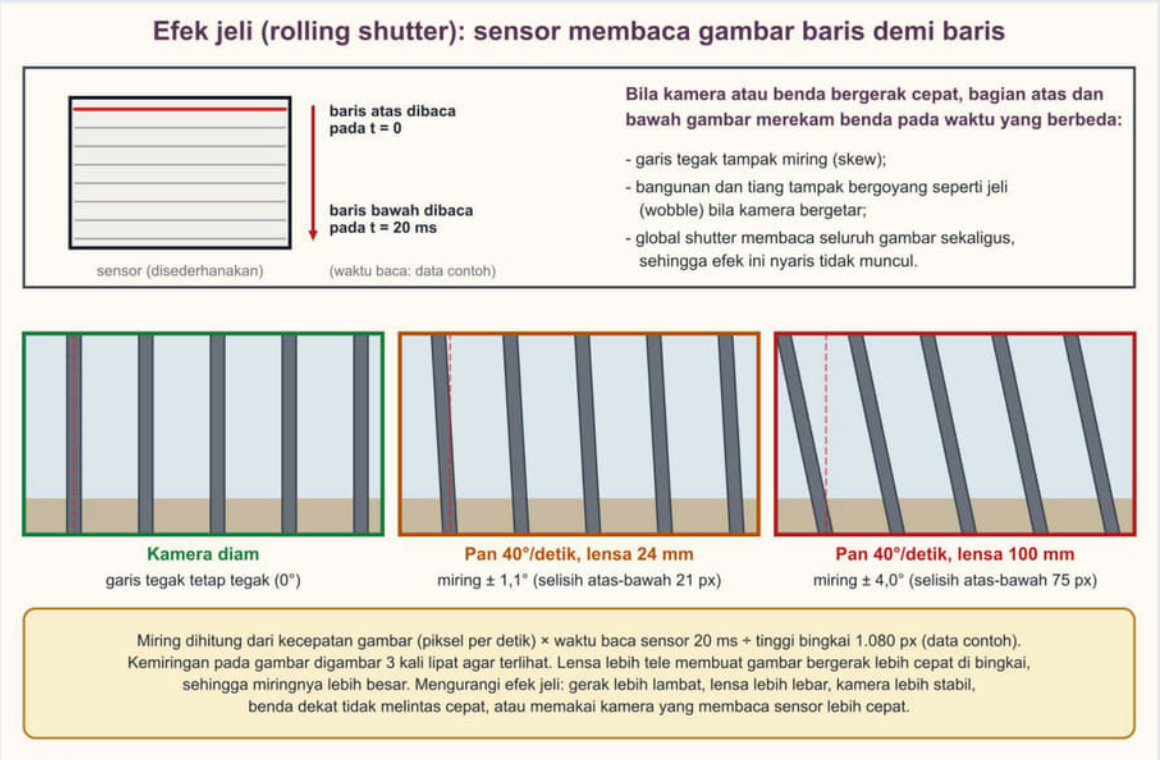
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

baris dari atas ke bawah, bukan sekaligus. Akibatnya bagian atas dan bawah satu frame direkam pada waktu yang sedikit berbeda. Bila kamera atau benda bergerak cepat, bagian atas dan bawah merekam benda di tempat yang berbeda sehingga garis tegak tampak **miring** (*skew*). Bila kamera bergetar, gambar tampak **bergoyang seperti jeli** (*wobble*). Kamera dengan ***global shutter*** membaca seluruh gambar pada saat yang sama sehingga efek ini nyaris tidak muncul, dan kamera yang membaca sensornya lebih cepat menampilkannya lebih ringan.

Gambar 3.39 menghitungnya dengan data contoh. Bila sensor membutuhkan 20 milidetik dari baris atas ke bawah, dan kamera dipan 40° per detik, maka pada lensa 24 mm gambar bergerak sekitar 1.042 piksel per detik, sehingga bagian bawah bergeser sekitar 21 piksel terhadap bagian atas, dan garis tegak miring sekitar 1,1°. Pada lensa 100 mm gambar bergerak sekitar 3.763 piksel per detik, selisihnya sekitar 75 piksel, dan miringnya sekitar 4,0°. Lensa lebih tele membuat gambar bergerak lebih cepat di bingkai, sehingga miringnya lebih besar. Jadi penanganan efek jeli adalah **mengurangi kecepatan gambar di bingkai**: gerak lebih lambat, lensa lebih lebar, kamera lebih stabil, benda dekat tidak dibiarkan melintas cepat, atau memakai kamera yang membaca sensor lebih cepat. Efek jeli bukan masalah ISO atau fokus, dan sumbernya bukan kekurangan cahaya. Kecepatan rana (*shutter*) juga tidak menyembuhkannya: rana hanya mengatur berapa lama tiap baris terkena cahaya, bukan seberapa cepat sensor membaca baris demi baris, sehingga rana 1/1000 detik tetap memberi garis miring pada pan yang sama. Kamera yang diam di tripod tidak membuat latar bergerak di bingkai, jadi latar tidak miring; hanya benda yang cepat melintas yang dapat miring. Mengiringi subjek dengan gerak sejajar (*tracking* atau *truck*) menjaga subjek tetap di bingkai tanpa pan cepat, sehingga ia tidak miring, walaupun latar dekat yang melintas cepat masih dapat miring.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



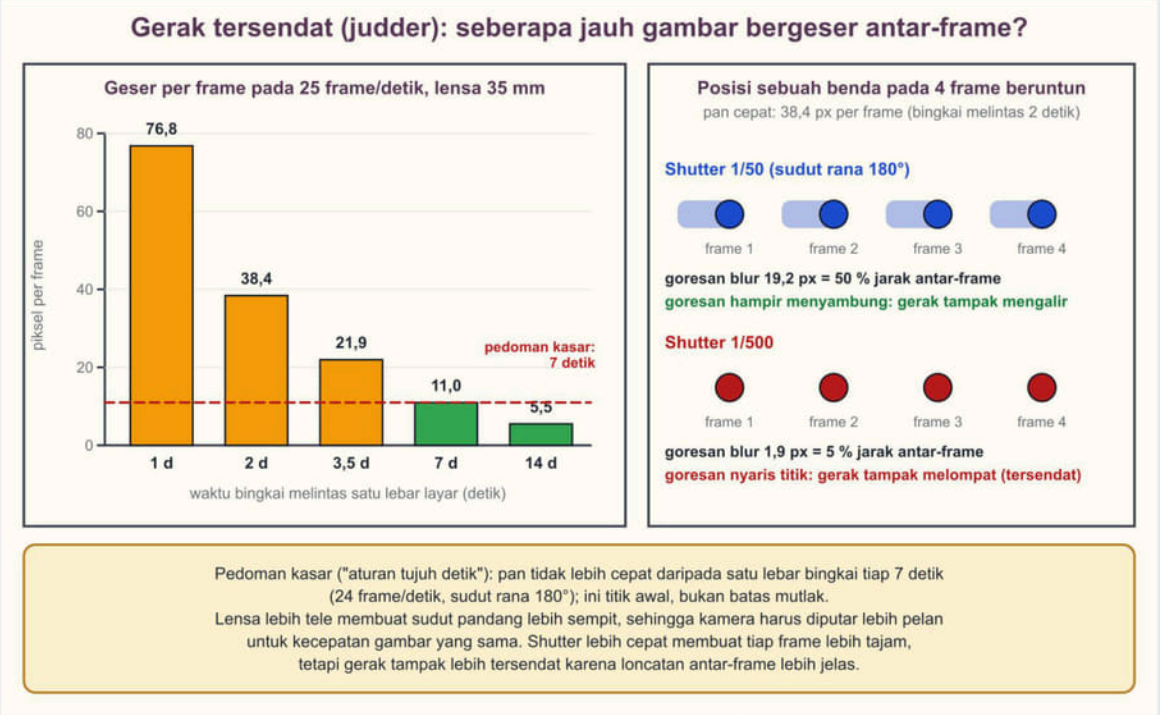
Gambar 3.39 Sensor dibaca baris demi baris, dan kemiringan garis tegak pada pan 40° per detik dengan lensa 24 mm dan 100 mm (dihitung dengan waktu baca contoh 20 milidetik). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

c. Gerak tersendat (*judder*, juga *strobing*). Gerak tampak melompat dari satu frame ke frame berikutnya, bukan mengalir. Gejala ini muncul bila gambar berpindah **terlalu jauh di antara dua frame**, terutama pada pan cepat. Dua hal memperburuknya.

1. **Kecepatan pan dan lensa.** Makin cepat kamera diputar dan makin tele lensanya, makin jauh gambar bergeser per frame. Pada lensa 35 mm dan 25 frame per detik, bingkai yang melintas dalam 2 detik bergeser sekitar 38 piksel per frame, sedangkan bingkai yang melintas dalam 7 detik hanya sekitar 11 piksel per frame. Bila kecepatan putar sama (20° per detik), lensa 24 mm menggeser gambar sekitar 21 piksel per frame, sedangkan lensa 100 mm sekitar 75 piksel per frame. Frame rate yang lebih tinggi memperkecil geseran per frame: pada pan yang sama, 50 frame per detik menggeser gambar separuh dari 25 frame per detik. Sebagai **pedoman kasar**, banyak sinematografer memakai "aturan tujuh detik": pan tidak lebih cepat daripada satu lebar bingkai tiap tujuh detik (pada 24 frame per detik dengan sudut rana 180°). Ini titik awal, bukan batas mutlak, dan hasilnya selalu perlu dicek di monitor.
2. **Blur gerak yang terlalu sedikit.** Setiap frame yang terekam dengan shutter lambat memuat sedikit kekaburan (*motion blur*) yang menyambung gerak antar-frame. Aturan umum **sudut rana 180°** menetapkan waktu bukaan rana setengah dari waktu satu frame: pada 25 frame per detik, shutter 1/50 detik. Pada pergeseran 38 piksel per frame, shutter 1/50 menghasilkan goresan blur sekitar 19 piksel (50 % jarak antar-frame), sedangkan shutter 1/500 hanya sekitar 1,9 piksel (5 %). Pada 1/500 tiap frame sangat tajam, tetapi loncatan antar-frame terlihat jelas, sehingga gerak tampak **lebih tersendat**, bukan lebih halus.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gambar 3.40 memperlihatkan kedua perhitungan itu.



Gambar 3.40 Geser per frame menurut waktu bingkai melintas (lensa 35 mm, 25 frame/detik), dan goresan blur pada shutter 1/50 dibanding 1/500 (dihitung). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Penanganan gerak tersendat: **perlambat pan**, pakai **lensa lebih lebar**, pertahankan **shutter sekitar dua kali frame rate** (sudut rana 180°), pakai **kepala tripod yang halus** (fluid head) agar kecepatan putar rata, atau **ganti pan dengan shot statis lebar** yang disambung dengan shot dekat.

d. Blur gerak berlebihan. Bila shutter terlalu lambat untuk gerak yang cepat, benda tampak kabur dan sulit dikenali. Penanganannya adalah mempercepat shutter atau memperlambat gerak, sambil menjaga keseimbangan agar gerak tidak tersendat. Pengaturan eksposur dibahas pada sub bab 3.1.

Tabel berikut merangkum gejala, penyebab, dan penanganan.

Gejala	Penyebab utama	Penanganan yang tepat	Yang tidak menolong
Gambar bergetar, tidak mantap	getaran tangan, langkah, angin, penyangga lemah	tripod, monopod, rig bahu, gimbal; lensa lebih lebar	memperbesar zoom digital; menaikkan ISO
Garis tegak miring, bangunan bergoyang seperti jeli	sensor dibaca baris demi baris; gambar bergerak cepat di bingkai	gerak lebih lambat; lensa lebih lebar; kamera stabil; kamera berbaca cepat	menaikkan ISO; mengubah fokus
Gerak melompat antar-frame saat pan	gambar bergeser terlalu jauh per frame; blur terlalu sedikit	pan lebih lambat; lensa lebih lebar; shutter sekitar 2 × frame rate; fluid head; shot statis	mempercepat shutter; memakai lensa lebih tele

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Benda kabur saat bergerak cepat	shutter terlalu lambat untuk geraknya	shutter lebih cepat atau gerak lebih lambat	menurunkan ISO saja

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Memilih alat untuk following shot sepanjang 27 meter

Dalam film dokumenter sekolah *Sore di Alun-alun* (Maret 2027), siswa SMK akan merekam Pak Anwar, penjual es doger, berjalan mendorong gerobak sejauh 27 m di tepi alun-alun selama 18 detik. Kamera berada di belakangnya pada jarak tetap sekitar 2 m dan gambar harus halus. Permukaannya berupa paving blok dengan sambungan di tiap sekitar 20 cm. Tim memiliki tripod berkepala fluid, *slider* 1 m, empat modul rel *dolly* (masing-masing 3 m), dan gimbal. Alat apa yang paling tepat? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Tentukan jenis gerak.** Kamera harus berpindah bersama subjek dengan jarak tetap, jadi ini *following shot*. Tripod dan kepala fluid hanya memutar kamera di tempat, sehingga tidak memenuhi syarat. Alasan: gerak yang dibutuhkan adalah perpindahan, bukan putaran.
2. **Hitung kecepatan.** 27 m ÷ 18 s = 1,5 m/s. Alasan: kecepatan subjek menentukan berapa lama alat harus mengiringinya.
3. **Periksa jangkauan *slider*.** Panjangnya 1 m, sehingga hanya cukup untuk 1 ÷ 1,5 ≈ 0,7 detik dari 18 detik. Alasan: gerak yang berhenti setelah kurang dari satu detik tidak dapat mengiringi seluruh lintasan.
4. **Periksa rel *dolly*.** Empat modul × 3 m = 12 m, cukup untuk 12 ÷ 1,5 = 8 detik. Kekurangannya 27 − 12 = 15 m, atau 9 modul secara keseluruhan. Selain itu, permukaan paving bersambung kurang rata untuk rel tanpa penataan tambahan. Alasan: rel yang lebih pendek dari lintasan memotong gerak, dan permukaan yang tidak rata merusak kehalusan.
5. **Periksa gimbal.** Gimbal tidak dibatasi panjang lintasan dan dapat dipakai pada permukaan bersambung. Syaratnya: juru kamera berjalan dengan langkah lembut, lutut sedikit ditekuk. Alasan: gimbal meredam goyang putar, tetapi guncangan naik-turun dari langkah tetap harus diredam oleh teknik berjalan.
6. **Pilih lensa.** Lensa yang lebih lebar membuat goyang tampak lebih kecil (pada 0,5° tangan bergetar, lensa 24 mm menggeser gambar 13 piksel, lensa 100 mm 47 piksel). Karena jarak ke subjek hanya sekitar 2 m dan subjek perlu terlihat jelas, lensa 24–35 mm cocok. Alasan: lensa lebar menekan goyang tanpa membuat subjek terlalu kecil pada jarak dekat.
7. **Uji dulu.** Berjalan sekali tanpa merekam untuk memeriksa kelancaran langkah dan jalur.

Jawaban: gimbal dengan juru kamera berjalan lembut di belakang Pak Anwar, memakai lensa lebar (24–35 mm). *Slider* hanya cukup 0,7 detik dari 18 detik, rel dolly 12 m hanya cukup 8 detik (kurang 15 m), dan tripod berkepala fluid tidak memindahkan kamera.

Contoh 2 — Menangani gambar miring dari jendela kereta

Nadia merekam pemandangan dari jendela kereta wisata dengan ponsel (Mei 2027). Kereta melaju 54 km/jam (15 m/s). Pada hasilnya, tiang listrik di dekat rel tampak miring dan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

bangunan tampak bergetar seperti jeli, sedangkan bukit di kejauhan tampak wajar. Lensa ponselnya setara 24 mm, dan waktu baca sensor contoh 20 milidetik. Apa yang sebaiknya Nadia ubah? *Kasus disusun untuk contoh; data teknis berupa data rekaan.*

1. **Kenali gejala.** Garis tegak miring dan bangunan bergoyang adalah ciri efek jeli (*rolling shutter*). Bukit jauh yang tampak wajar mendukung kesimpulan ini. Alasan: gangguan yang bergantung pada seberapa cepat gambar bergerak di bingkai mengarah pada efek jeli, bukan pada fokus atau eksposur.
2. **Hitung kecepatan sudut benda.** Dari jendela, kecepatan sudut benda yang tegak lurus kereta = kecepatan ÷ jarak. Tiang pada 6 m: 15 ÷ 6 = 2,5 radian per detik, sekitar 143° per detik. Benda pada 25 m: sekitar 34° per detik. Pada 150 m: sekitar 5,7° per detik. Pada 600 m: sekitar 1,4° per detik. Alasan: benda dekat tampak bergerak jauh lebih cepat daripada benda jauh, walaupun kameranya sama.
3. **Hitung kemiringannya.** Pada lensa 24 mm, satu derajat setara sekitar 26 piksel pada bingkai 1.920 piksel. Tiang pada 6 m bergerak sekitar 3.730 piksel per detik, sehingga dalam 20 milidetik bagian bawah bergeser sekitar 75 piksel terhadap bagian atas, dan miringnya sekitar 4,0°. Benda pada 25 m miring sekitar 0,9°, pada 150 m sekitar 0,2°, dan pada 600 m hampir nol. Alasan: perhitungan menunjukkan bahwa masalah ada pada **benda dekat**, bukan pada seluruh gambar.
4. **Tentukan tindakan.** (a) Arahkan kamera ke benda jauh atau ke depan sejajar rel, sehingga gambar bergeser lebih lambat. (b) Jangan memasukkan tiang dan pagar dekat ke bingkai utama. (c) Pakai lensa selebar mungkin, sebab lensa yang lebih tele membuat gambar bergerak lebih cepat. (d) Pegang ponsel dengan kedua tangan dan sandarkan siku untuk mengurangi getaran yang menimbulkan *wobble*. (e) Bila memungkinkan, pakai kamera yang membaca sensornya lebih cepat.
5. **Singkirkan tindakan yang tidak menyentuh penyebab.** Menaikkan ISO dan mengganti fokus tidak mengubah kecepatan baca sensor maupun kecepatan gambar di bingkai. Gimbal membantu getaran genggam, tetapi tidak memperlambat pergerakan pemandangan akibat laju kereta.

Jawaban: kamera diarahkan ke benda jauh atau ke depan sejajar rel, benda dekat dihindari dari bingkai utama, lensa selebar mungkin, dan ponsel dipegang kokoh dengan dua tangan. Pada data contoh, tiang 6 m miring sekitar 4,0°, sedangkan bukit 600 m hampir nol.

Contoh 3 — Mencocokkan gerak dengan permintaan sutradara dan menjaganya mulus

Dalam film pendek *Ruang Kelas Pukul Lima* (April 2027), sutradara menulis di shot list: "Kamera menyusuri ruang kelas kosong dari pintu ke papan tulis, dengan kamera tetap di tempat. Total putaran 90°, durasi 6 detik. Gambar harus mulus." Kamera memakai lensa 35 mm pada 25 frame per detik dengan shutter 1/50. Tripod berkepala fluid tersedia. Gerak apa yang tepat, dan apakah kecepatannya aman? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

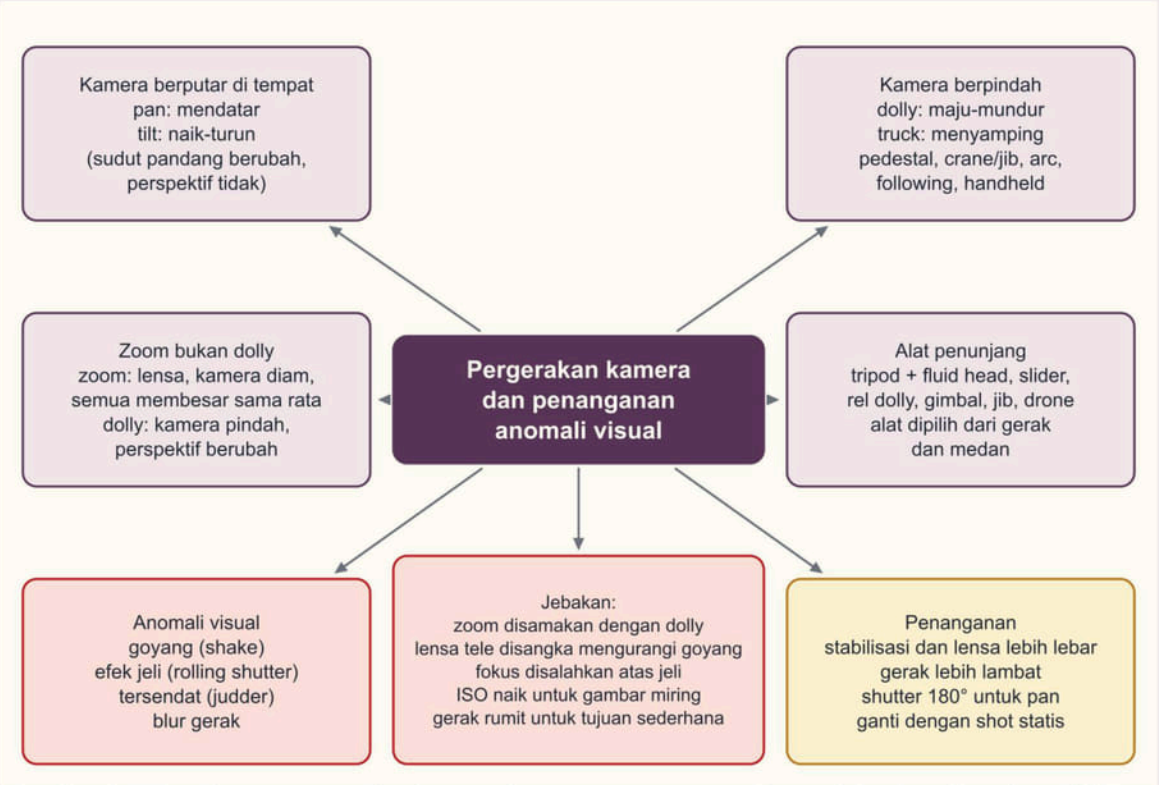
1. **Tentukan jenis gerak.** Kata kunci "kamera tetap di tempat" dan "menyusuri" mengarah pada **pan**, bukan truck atau dolly yang memindahkan kamera, dan bukan zoom yang hanya mengubah lensa. Alasan: hanya pan yang memutar kamera mendatar di tempat.
2. **Hitung kecepatan putar.** 90° ÷ 6 s = 15° per detik. Alasan: kecepatan putar menentukan seberapa cepat gambar bergeser.
3. **Hitung waktu melintas.** Sudut pandang lensa 35 mm kira-kira 54,4°, sehingga satu lebar bingkai dilintasi dalam 54,4 ÷ 15 ≈ 3,6 detik. Itu lebih cepat daripada pedoman kasar tujuh detik. Pergeserannya sekitar 21 piksel per frame, hampir dua kali lipat pergeseran pada pedoman (sekitar 11 piksel per frame). Alasan: makin jauh geser per frame, makin besar risiko tersendat.
4. **Pertimbangkan perbaikan.** (a) Lensa lebih lebar 24 mm pada putaran yang sama menggeser sekitar 15,6 piksel per frame, melintas dalam sekitar 4,9 detik. (b) Bila durasi boleh diperpanjang menjadi 8 detik dengan lensa 24 mm, kecepatan putar 11,3° per detik, pergeseran sekitar 11,7 piksel per frame, dan bingkai melintas dalam sekitar 6,6 detik, mendekati pedoman. (c) Dengan lensa 35 mm, durasi 12 detik diperlukan untuk mencapai sekitar 10,6 piksel per frame. (d) Pertahankan shutter 1/50 (sudut rana 180°), karena mempercepat shutter membuat gerak lebih tersendat. (e) Pakai kepala fluid dan latih awal serta akhir putaran agar halus.
5. **Putuskan.** Bila durasi dapat dinegosiasikan, usulkan 8 detik dengan lensa 24 mm. Bila sutradara bersikeras pada 6 detik, pakai lensa 24 mm dengan kepala fluid, lalu **uji di monitor**. Bila masih terlihat tersendat, ganti pan dengan dua shot statis lebar yang disambung. Alasan: angka pedoman bukan batas mutlak, sehingga pengujian tetap diperlukan.

Jawaban: gerak **pan**; kecepatan semula 15° per detik, sekitar 21 piksel per frame pada lensa 35 mm (3,6 detik per lebar bingkai). Perbaikan: lensa 24 mm (15,6 piksel per frame) dan sebaiknya durasi 8 detik (11,7 piksel per frame, 6,6 detik per lebar bingkai), shutter tetap 1/50, dan kepala fluid.

❖ PETA KONSEP

Gambar 3.41 merangkum hubungan antar-konsep pada sub bab ini.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 3.41 Peta konsep pergerakan kamera dan penanganan anomali visual. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **Tanyakan dulu: kamera berpindah atau hanya berputar?** Pan dan tilt berputar di tempat; dolly, truck, pedestal, crane/jib, arc, dan following berpindah.
- **Pedestal berbeda dari tilt,** dan **dolly berbeda dari zoom.** Pedestal memindahkan kamera naik-turun dengan lensa tetap mendatar; tilt mengangguk di tempat. Dolly mengubah perspektif karena kamera berpindah; zoom hanya membesarkan gambar sama rata.
- **Alat dipilih dari gerak dan medan:** tripod berkepala fluid untuk pan dan tilt halus, slider untuk gerak pendek, rel dolly untuk gerak panjang pada permukaan rata, gimbal untuk mengikuti sambil berjalan, jib untuk naik-turun, drone untuk area terbuka dengan izin yang sah.
- **Goyang:** diatasi dengan penstabil dan lensa lebih lebar; lensa tele memperbesar goyang.
- **Efek jeli (rolling shutter):** sensor dibaca baris demi baris; diatasi dengan gerak lebih lambat, lensa lebih lebar, kamera stabil, atau kamera berbaca cepat. ISO dan fokus bukan penyebabnya.
- **Gerak tersendat (judder):** gambar bergeser terlalu jauh per frame; diatasi dengan pan lebih lambat, lensa lebih lebar, shutter sekitar dua kali frame rate, dan kepala fluid.
- **Gerak harus punya alasan,** mulai dan berakhir dengan tenang.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal gerak kamera dan anomali visual:

1. **Baca kasusnya dan tuliskan syarat.** Misalnya "perspektif berubah seperti berjalan", "gambar sangat halus", atau "lensa tetap mendatar". Garis bawahi juga batasan alat dan medan.
2. **Pisahkan gejala dan penyebabnya.** Bila ada dua gangguan sekaligus, misalnya goyang dan miring, tuliskan penyebab masing-masing. Satu tindakan biasanya hanya mengatasi satu penyebab.
3. **Tentukan jenis geraknya.** Berpindah atau berputar? Lensa mendatar atau miring? Perspektif berubah atau tidak? Dari situ pilih dolly, truck, pedestal, pan, tilt, atau zoom.
4. **Periksa alat terhadap medan dan jarak.** Berapa panjang lintasan? Rata atau bertangga? Sempit atau lapang? Hitung bila perlu: panjang rel dibandingkan lintasan.
5. **Uji tiap pilihan terhadap penyebab.** Apakah tindakan itu benar-benar mengubah penyebabnya (getaran, kecepatan gambar, blur)?
6. **Periksa efek samping.** Mempercepat shutter, memperbesar zoom, atau memakai lensa lebih tele sering memperburuk gangguan yang lain.
7. **Jangan menolak karena repot.** Permintaan sutradara yang jelas tidak gugur hanya karena alat butuh dipasang atau waktunya lebih lama.
8. **Pada pilihan ganda kompleks dan benar-salah,** nilai tiap pernyataan sendiri-sendiri.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Zoom disamakan dengan dolly.** Zoom tidak mengubah perspektif; dolly mengubahnya.
- **Pedestal disamakan dengan tilt.** Pedestal memindahkan kamera dengan lensa tetap mendatar.
- **Lensa tele dianggap mengurangi goyang.** Lensa tele justru memperbesarnya.
- **Zoom digital dianggap meredam goyang.** Ia memperbesar goyang dan menurunkan ketajaman.
- **Fokus atau ISO disalahkan atas gambar miring atau meliuk.** Penyebabnya sensor dibaca baris demi baris dan gambar bergerak cepat.
- **Shutter dipercepat agar gerak lebih halus.** Padahal blur yang berkurang membuat gerak lebih tersendat.
- **Gimbal dianggap menyelesaikan semua gangguan.** Gimbal meredam goyang putar, bukan kecepatan gambar saat pan terlalu cepat.
- **Gerak rumit untuk tujuan sederhana.** Alat dan gerak yang lebih rumit tidak otomatis lebih baik.
- **Rel dolly dipilih walau lintasan lebih panjang atau permukaan tidak rata.**

> Contoh salah tafsir: seorang siswa membaca kasus gambar yang tampak tersendat saat pan cepat, lalu memilih "naikkan shutter menjadi 1/500 supaya setiap frame tajam dan gerak lebih halus". Ia mengira tajam sama dengan halus. Padahal tiap frame yang tajam justru memperlihatkan loncatan antar-frame,

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

> sementara blur gerak biasanya menyambung loncatan itu. Cara memeriksanya: tanyakan apakah tindakan itu mengubah jarak gambar bergeser per frame atau jumlah blur penyambungnya.

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut memuat satu kasus tentang gambar yang bermasalah dengan dua gejala sekaligus dan meminta tindakan yang tepat untuk pengambilan gambar berikutnya. Jawaban benar lebih dari satu. Bedahlah dengan tiga langkah. Pertama, pisahkan kedua gejala, lalu tuliskan penyebab masing-masing dengan bahasamu sendiri. Kedua, bayangkan alat atau keputusan di tiap pernyataan, lalu tanyakan apakah ia menyentuh salah satu penyebab itu. Ketiga, waspadai pernyataan yang terdengar teknis tetapi tidak menyentuh penyebab sebenarnya, atau malah memperburuknya. Gunakan bagian 7 (anomali visual) dan bagian 5 (alat penunjang).

►. Raka meliput lomba balap sepeda antar-SMK pada November 2026 dengan kamera ponsel yang dipegang tangan. Ia berdiri di pinggir lintasan dan memutar kamera dengan cepat (pan) mengikuti pembalap yang lewat. Hasilnya, gambar goyang dan tiang-tiang lampu di latar tampak miring serta meliuk seperti jeli. Untuk lomba esok hari, tim memiliki gimbal ponsel dan sebuah sepeda motor pendamping yang boleh melaju di jalur samping lintasan. *(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)*
Tindakan yang tepat untuk lomba esok hari adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

- ☐ A. Memasang ponsel pada gimbal agar goyangan tangan saat mengikuti pembalap teredam.
- ☐ B. Memperbesar zoom digital agar pembalap tampak lebih besar sehingga goyangan tidak terasa.
- ☐ C. Mengganti sebagian pan dengan shot statis berlensa lebar sehingga pembalap melintas bingkai tanpa kamera diputar.
- ☐ D. Merekam dari motor pendamping yang melaju sejajar pembalap sehingga kamera tidak perlu diputar cepat.
- ☐ E. Menaikkan ISO ponsel agar setiap frame lebih terang dan garis tiang tampak lebih tegak.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pembahasan **Kunci: A, C, D**

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Gerak kamera: pan (berputar mendatar di tempat), tilt (mengangguk), tracking/truck (bergerak sejajar subjek), dolly (maju-mundur). Anomali visual: goyang (shake) diatasi dengan alat stabil (gimbal/tripod); efek jeli/miring (rolling shutter) muncul saat kamera bergerak cepat dan diatasi dengan memperlambat gerak atau mengganti jenis gerak.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✓ Gimbal menstabilkan kamera sehingga goyangan tangan berkurang.

• **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: zoom digital justru memperbesar goyangan dan menurunkan ketajaman gambar.

• **Pernyataan 3** ✓ Kamera yang diam tidak menimbulkan efek jeli dan goyang; pembalap yang melintas tetap terekam utuh.

• **Pernyataan 4** ✓ Tracking/truck shot sejajar subjek membuat pembalap tetap di bingkai tanpa pan cepat, sehingga efek jeli tidak muncul.

• **Pernyataan 5** ✗ ISO mengatur kepekaan cahaya; garis miring dan meliuk disebabkan pan cepat, bukan kurang terang.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 4.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu syarat sutradara atau gejala gambarnya, penyebabnya, dan jenis gerak atau alat yang kamu pilih, baru cocokkan dengan pilihan jawaban.

1. Dalam film pendek "Surat yang Tak Terkirim" (Agustus 2027), tokoh Laras duduk diam di kamar setelah membaca surat. Sutradara menulis di shot list: "Kamera mendekat perlahan ke wajah Laras seolah penonton berjalan mendekatinya; posisi lemari dan jendela di sekitarnya ikut bergeser. Gerakan harus sangat halus." Tim memiliki lensa zoom bermotor yang halus dan siap pakai, gimbal, serta rel dolly yang perlu dipasang 30 menit.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan penata kamera yang paling tepat adalah ....

A. Zoom in perlahan memakai lensa bermotor karena gerakannya halus dan cepat disiapkan
B. Berjalan maju perlahan sambil memegang kamera di tangan, mendekati wajah Laras
C. Memasang rel lalu melakukan dolly in perlahan mendekati wajah Laras di kursinya
D. Memasang rel lalu melakukan truck perlahan menyamping melewati kursi Laras
E. Zoom in perlahan sambil sedikit pan agar terkesan kamera sedang berjalan maju

2. Raihan merekam karnaval budaya Kabupaten pada Agustus 2026 dengan kamera di atas tripod berkepala biasa (bukan fluid head), 25p, shutter 1/50. Ia melakukan pan cepat dari ujung ke ujung barisan penari dengan lensa tele. Saat diputar, latar dan penari tampak bergerak tersendat-sendat seperti melompat antar-frame. Karnaval berlangsung dua hari, sehingga hari kedua dapat diperbaiki; tim dapat meminjam fluid head.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tindakan yang tepat untuk hari kedua adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

- ☐ A. Memperlambat pan sehingga barisan penari melintas bingkai dalam waktu lebih lama.
- ☐ B. Mempercepat shutter menjadi 1/500 agar setiap frame lebih tajam dan gerak lebih halus.
- ☐ C. Memakai fluid head agar putaran pan halus dan tidak tersendat oleh gesekan kepala tripod.
- ☐ D. Memperbesar zoom ke posisi lebih tele agar latar yang terlihat lebih sedikit saat pan.
- ☐ E. Mengganti sebagian pan dengan wide shot statis lalu menyambungnya dengan shot dekat penari.

3. Penata kamera video wisuda SMK Bina Nusa (Juni 2027) menulis rencana gerak kamera beserta tujuannya di shot list. Pembina meminta siswa memeriksa apakah gerak dan tujuannya sudah cocok.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana yang cocok antara gerak kamera dan tujuannya adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

- ☐ A. Tilt up dari sepatu wisudawan hingga toganya, untuk memperkenalkan sosoknya dari bawah ke atas.
- ☐ B. Pan dari kiri ke kanan menyusuri barisan wisudawan, untuk memperlihatkan banyaknya peserta.
- ☐ C. Truck sejajar barisan kursi, untuk menunjukkan ekspresi satu wisudawan dari dekat.
- ☐ D. Zoom out dari wajah kepala sekolah, untuk memberi kesan kamera berjalan menjauh di antara kursi.
- ☐ E. Crane up dari kerumunan wisudawan hingga seluruh aula terlihat, sebagai penutup video.

Kunci singkat: 1. C 2. A, C, E 3. A, B, E

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa zoom tidak memberi kesan "berjalan mendekat" seperti dolly, dengan menyebut apa yang berubah dan tidak berubah pada perspektif?
- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa gambar yang miring saat pan cepat tidak diperbaiki dengan menaikkan ISO atau mengganti fokus, dan tindakan apa yang benar-benar mengurangi efeknya?
- **Yang harus kuingat: berpindah atau berputar adalah pertanyaan pertama; pedestal bukan tilt, dolly bukan zoom; alat dipilih dari gerak dan medan; lensa tele memperbesar goyang dan mempercepat gerak gambar; efek jeli datang dari sensor**

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

yang dibaca baris demi baris; dan **gerak tersendat diatasi dengan pan lebih lambat, lensa lebih lebar, dan shutter sekitar dua kali frame rate**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 3.4: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-3.4

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Kuis Akhir Bab 3

SMKBC-KB3

Jumlah soal: 25 **Waktu anjuran:** 60 menit

Kerjakan sendiri dan berwaktu. Setelah selesai, cocokkan dengan kunci di Bagian D, isi tabel skor, lalu lihat anjuran di bawahnya.

Kerjakan Kuis Bab 3 di LMS

Skor dan progresmu tersimpan di LMS.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-KB3

1. Joko memotret air terjun di hulu Sungai Lembah Pandan untuk lomba foto sekolah pada Maret 2027, siang hari, dengan kamera di tripod. Tanpa filter, foto terang pas pada 1/250 detik, f/11, ISO 100 (ISO terendah). Joko ingin air tampak seperti kabut halus pada 1/4 detik dengan terang foto tetap pas, dan bukaan serta ISO tidak boleh diubah. Ia dapat memasang dua filter ND sekaligus dari empat filter yang dibawa, masing-masing satu buah.

Filter	Faktor pengurangan cahaya
ND 0,3	2 kali
ND 0,6	4 kali
ND 0,9	8 kali
ND 1,2	16 kali

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pasangan filter yang membuat foto tetap terang pas pada 1/4 detik adalah ....

A. ND 0,9 dan ND 1,2, yang bersama-sama menahan sekitar 128 kali cahaya
B. ND 0,3 dan ND 0,9, yang bersama-sama menahan sekitar 16 kali cahaya
C. ND 0,6 dan ND 0,9, yang bersama-sama menahan sekitar 32 kali cahaya
D. ND 0,6 dan ND 1,2, yang bersama-sama menahan sekitar 64 kali cahaya
E. ND 0,3 dan ND 0,6, yang bersama-sama menahan sekitar 8 kali cahaya

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Tim film pendek SMK Taruna Lintas Karya (Februari 2027) memakai kamera yang menampilkan pengaturan rana dalam derajat (sudut rana). Mula-mula kamera diatur 25 fps dengan sudut rana 180°. Pembina meminta siswa memeriksa hubungan antara sudut rana, frame rate, dan waktu bukaan rana.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Bila frame rate dinaikkan menjadi 50 fps dan sudut rana tetap 180°, waktu bukaan rana tetap sekitar 1/50 detik sehingga terang gambar tidak berubah.	○	○
Pada 25 fps dengan sudut rana 180°, waktu bukaan rana setiap frame adalah sekitar 1/50 detik.	○	○
Menyempitkan sudut rana dari 180° menjadi 90° pada 25 fps memperpendek waktu bukaan menjadi sekitar 1/100 detik, sehingga gerak lebih tajam dan gambar satu stop lebih gelap.	○	○

3. Nanda merekam ceramah tamu di aula SMK Cahaya Bangsa pada April 2027 dengan lensa zoom 18–55 mm yang bukaan maksimumnya f/3,5 pada 18 mm dan hanya f/5,6 pada 55 mm. Pada 18 mm ia memakai mode manual: f/3,5, shutter 1/50 detik (25 fps), ISO 400, dan gambar terang pas. Saat zoom in sampai 55 mm, bukaan terbesar yang tersedia menjadi f/5,6 sehingga gambar lebih gelap. Shutter tidak boleh diubah, lampu aula tidak dapat ditambah, dan filter tidak dibawa. Nilai ISO yang tersedia: 400, 500, 640, 800, 1000, 1250, 1600 (per sepertiga stop).
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Agar terang gambar kembali pas pada 55 mm, ISO yang paling tepat adalah ....

A. ISO 1250, sebab bukaan yang menyempit pada 55 mm menghilangkan sekitar satu setengah stop cahaya
B. ISO 640, sebab f/5,6 hanya 1,6 kali lebih besar dari f/3,5 sehingga cahaya berkurang 1,6 kali
C. ISO 1000, sebab cahaya berkurang menurut kuadrat angka f, sekitar 2,6 kali atau 1⅓ stop
D. ISO 1600, sebab f/3,5 ke f/5,6 melewati dua titik deret f (f/4 dan f/5,6) sehingga hilang dua stop
E. ISO 800, sebab bukaan yang menyempit pada 55 mm menghilangkan tepat satu stop cahaya

4. Dimas merekam video profil Bu Ratmi, perajin tenun di Desa Tanjung Aren, pada Januari 2027. Ruang kerjanya penuh benang berwarna dan alat tenun sehingga latar tampak sangat ramai. Dimas ingin Bu Ratmi dan tangannya tampak tajam, sedangkan latar belakang tampak kabur agar perhatian penonton tidak teralih. Posisi kamera dan Bu Ratmi tidak boleh digeser, dan terang gambar nanti diatur dengan filter ND.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Setelan yang paling tepat adalah ....

A. f/16, sebab angka f yang besar berarti lubang lensa besar sehingga latar belakang makin kabur
B. f/2, sebab angka f yang kecil berarti lubang lensa besar sehingga ruang tajam menjadi sempit
C. f/22, sebab lubang lensa yang paling kecil memusatkan ketajaman pada satu titik di depan lensa
D. f/8, sebab bukaan menengah menjaga Bu Ratmi tajam dan membuat latar benang tampak kabur
E. ISO 3200, sebab sensor yang lebih peka membuat latar belakang kabur dan subjek tetap tajam

5. Klub fotografi SMK Mitra Cakrawala memotret latihan pencak silat di halaman sekolah pada Mei 2027 dengan setelan 1/125 detik, f/5,6, ISO 200 yang terang pas. Gerakan pesilat masih tampak sedikit kabur, sehingga fotografer ingin shutter lebih cepat. Terang foto tidak boleh berubah. Kamera yang dipakai dapat mengatur bukaan dari f/2,8 sampai f/16 dan ISO dari 100 sampai 6400.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Setelan 1/500 detik, f/5,6, ISO 400 menjaga terang foto tetap sama dengan setelan awal.
☐ B. Setelan 1/250 detik, f/4, ISO 200 menjaga terang foto tetap sama dengan setelan awal.
☐ C. Setelan 1/1000 detik, f/4, ISO 400 menjaga terang foto tetap sama dengan setelan awal.
☐ D. Setelan 1/500 detik, f/2,8, ISO 200 menjaga terang foto tetap sama dengan setelan awal.
☐ E. Setelan 1/500 detik, f/4, ISO 400 menjaga terang foto tetap sama dengan setelan awal.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

6. Tim dokumenter SMK Harapan Tirta merekam Bu Sumi, pembuat kue lapis, di dapurnya pada Mei 2027. Bu Sumi mengenakan kebaya putih. Pada monitor, pola garis zebra (penanda bagian gambar yang terlalu terang) menutupi seluruh kebaya dan sebagian pipinya, sehingga kain tampak putih polos tanpa lipatan. Lampu dapur tidak dapat dimatikan dan posisi kamera tidak boleh digeser.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang paling tepat adalah ....

A. Menaikkan ISO supaya kebaya terekam dengan lebih banyak lipatan dan pola zebra menghilang
B. Merekam apa adanya karena detail kebaya yang hilang dapat dipulihkan saat penyuntingan lewat kontras
C. Memperlambat shutter supaya cahaya yang masuk bertambah dan lipatan kebaya tampak lebih rinci
D. Menurunkan white balance ke 3200K supaya kebaya tampak kebiruan dan pola zebra tidak muncul lagi
E. Mengecilkan bukaan sedikit sampai pola zebra hilang dari kebaya dan pipi Bu Sumi

7. Fadli membuat podcast video di perpustakaan sekolah pada Juni 2027, memakai ponsel yang merekam 30 fps. Ruangan diterangi lampu neon berballast lama. Listrik PLN berfrekuensi 50 Hz sehingga lampu neon berkedip 100 kali per detik. Pada shutter 1/60 detik, terang gambar sudah pas, tetapi pita gelap bergerak naik turun di layar. Bukaan dan ISO ponsel sudah di batas maksimum, frame rate harus tetap 30 fps, dan terang gambar tidak boleh bergeser lebih dari setengah stop ke arah mana pun.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Shutter yang paling tepat adalah ....

A. 1/30 detik, sebab waktu bukaan yang lebih lama meratakan kedipan dan menambah terang gambar
B. 1/50 detik, sebab waktu bukaan memuat dua kedipan penuh dan terang gambar hanya bergeser sedikit
C. 1/100 detik, sebab waktu bukaan memuat satu kedipan penuh dan membuat gerak tampak lebih tajam
D. 1/125 detik, sebab waktu bukaan yang lebih singkat daripada satu kedipan menghindari pita gelap
E. 1/250 detik, sebab bukaan rana yang sangat singkat membekukan kedipan sehingga tidak tampak lagi

8. Tim kanal sekolah SMK Tunas Harapan merekam latihan teater dengan kamera video 25 fps pada November 2027. Gambar menunjukkan layar info kamera sebelum rekaman dimulai. Shutter dan ISO dikunci mengikuti kebutuhan gerak dan noise, lampu panggung tidak dapat diubah, dan filter tidak dipakai, sehingga hanya bukaan yang boleh diubah. Tim ingin meter eksposur menunjuk angka 0 (terang pas).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Bukaan yang paling tepat adalah ....

Layar info kamera sebelum rekaman (gambar ilustrasi)



A. f/7,1, yang menurunkan terang sebanyak 1⅔ stop
B. f/5,6, yang menurunkan terang sebanyak 1 stop
C. f/8, yang menurunkan terang sebanyak 2 stop
D. f/6,3, yang menurunkan terang sebanyak 1⅓ stop
E. f/11, yang menurunkan terang sebanyak 3 stop

9. Pentas kelulusan SMK Wira Dharma (Juni 2027) direkam dengan dua kamera sejenis: Kamera 1 di tengah aula dan Kamera 2 di balkon, keduanya memakai white balance otomatis. Saat disambung di linimasa, warna kulit pembawa acara loncat dari kekuningan (Kamera 1) ke kebiruan (Kamera 2) setiap kali pindah kamera. Lampu panggung sama dan tidak berubah sepanjang acara.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang tepat untuk acara berikutnya adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Membiarkan Kamera 2 pada white balance otomatis karena kamera akan menyesuaikan hingga sama dengan Kamera 1.
☐ B. Mengatur kedua kamera pada white balance manual dengan nilai Kelvin yang sama, sesuai lampu panggung yang dominan.
☐ C. Memperbaiki perbedaan warna saat penyuntingan saja karena white balance otomatis tidak memengaruhi hasil rekaman.
☐ D. Mengukur white balance kedua kamera dengan kartu abu yang sama di bawah lampu panggung, lalu mengunci nilainya.
☐ E. Menaikkan saturasi Kamera 2 sampai warna kulit pembawa acara tampak seragam di kedua kamera.

10. Penata cahaya tim TV sekolah SMK Tirta Mandala menata wawancara dengan tiga lampu pada Agustus 2027: key light di depan-kiri, fill light di depan-kanan, dan back light di belakang-atas narasumber. Pengukuran lux meter pada wajah narasumber menunjukkan 800 lux dari key dan 400 lux dari fill (data rekaan untuk latihan).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Rasio key terhadap fill di wajah adalah 2:1, atau berbeda satu stop.	○	○
Bila fill dinaikkan menjadi 800 lux, rasio menjadi 1:1 sehingga wajah tampak lebih berdimensi karena bayangannya makin tegas.	○	○
Bila fill diturunkan menjadi 200 lux, rasio menjadi 4:1 atau berbeda dua stop, dan sisi wajah yang jauh dari key tampak lebih gelap.	○	○

11. Reporter Lina dari tim jurnalistik SMK Sinar Bangsa (Februari 2027) meliput pasar kaget dengan berjalan menyusuri deretan lapak dari ujung ke ujung. Penata kamera berjalan sejajar di sisinya dan ingin bingkai bergerak menyamping mengikuti Lina agar penonton melihat lapak satu per satu, dengan jarak kamera ke Lina tetap sama.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Gerak kamera yang tepat adalah ....

A. Pan, kamera berputar ke samping dari satu tempat mengikuti Lina
B. Tilt, kamera berputar ke atas dan ke bawah dari satu tempat
C. Truck, kamera berpindah menyamping sejajar dengan Lina
D. Dolly in, kamera maju mendekati Lina dari depannya
E. Pedestal up, tiang kamera dinaikkan perlahan mengikuti Lina

12. Film pendek "Pulang Lewat Ladang" karya SMK Mutiara Nusantara (Maret 2027) memuat adegan Tari, anak kelas 4, berjalan pulang sendirian melewati ladang tebu yang sangat luas saat senja. Sutradara ingin penonton merasa Tari sangat kecil dan sendirian di tengah alam yang luas, tetapi tetap tahu bahwa yang berjalan adalah seorang anak.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Ukuran gambar (shot size) yang paling tepat adalah ....

A. Extreme long shot, tubuh Tari tampak sangat kecil di tengah hamparan ladang tebu
B. Long shot, seluruh tubuh Tari memenuhi tinggi bingkai dengan sedikit ladang di sekitarnya
C. Medium shot, Tari tampak dari kepala sampai pinggang dengan ladang kabur di belakangnya
D. Close-up, wajah Tari tampak jelas dengan ladang tebu hanya terlihat di sudut bingkai
E. Medium long shot, Tari tampak dari kepala sampai lutut dengan barisan tebu di kedua sisi

13. Penata kamera film dokumenter "Satu Hari di Terminal" karya SMK Nusa Bangsa (Oktober 2027) menulis rencana gerak kamera dan alat untuk setiap shot. Tim memiliki tripod berkepala fluid, slider sepanjang 1 m, gimbal, dan jib sepanjang 3 m. Pembina meminta siswa memeriksa apakah tujuan, gerak, dan kemampuan alatnya cocok.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana yang cocok adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Truck dengan gimbal sepanjang barisan penumpang sejauh 12 m, untuk memperlihatkan panjang antrean.
☐ B. Truck dengan slider 1 m sepanjang barisan penumpang sejauh 12 m, untuk memperlihatkan panjang antrean.
☐ C. Pan perlahan dengan tripod fluid dari deretan loket ke papan jadwal, untuk menunjukkan bahwa keduanya berada di ruang yang sama.
☐ D. Jib naik dari pintu terminal setinggi 3 m sampai seluruh peron tampak, sebagai shot pembuka.
☐ E. Handheld tanpa penstabil mengikuti petugas yang berlari mengejar bus, agar kesan tergesa dan spontan terasa.

14. Penata kamera film dokumenter "Dermaga Senja" karya SMK Laksana Bahari (Juli 2027) menulis rencana sudut pengambilan gambar beserta tujuannya di shot list. Pembina meminta siswa menilai kecocokan sudut dan tujuannya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana yang cocok antara sudut dan tujuannya adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Low angle pada menara mercusuar yang menjulang, agar menara tampak megah dan tinggi.
☐ B. Bird's eye pada wajah nelayan tua yang sedang bercerita, agar ekspresi matanya terlihat jelas.
☐ C. High angle dari menara ke arah pelabuhan yang ramai, agar penonton melihat sebaran kapal dan dermaga.
☐ D. Eye level pada nelayan muda yang menjawab pertanyaan, agar penonton menilai penuturnya setara dan netral.
☐ E. Dutch angle sepanjang wawancara yang tenang, agar suasana terasa nyaman.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

15. Tim SMK Pelita Ilmu menyusun iklan layanan masyarakat tentang bus perpustakaan keliling pada September 2027. Penonton harus diajak masuk dari gambaran tempat ke detail: bidang pandang selalu mengecil (makin dekat) dari satu shot ke shot berikutnya, dan shot pertama memperkenalkan lokasi. Lima shot sudah direkam, tetapi daftarnya belum berurutan.

Kode	Isi bingkai
P	Hanya jari-jari anak dan satu baris tulisan pada halaman buku
Q	Seluruh bus dan lapangan desa, bus tampak kecil di bingkai
R	Wajah anak dari dahi sampai dagu
S	Pustakawan dan seorang anak dari kepala sampai pinggang
T	Lima anak yang mengantre, tampak dari kepala sampai lutut

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Urutan shot yang memenuhi syarat adalah ....

A. T, Q, S, R, P
B. Q, T, S, R, P
C. Q, S, T, R, P
D. Q, T, S, P, R
E. Q, T, R, S, P

16. Tim SMK Cipta Wiyata menguji tiga klip dengan kamera 25p pada Oktober 2027 dan mencatat hasilnya pada tabel (data rekaan). Pembina meminta siswa menilai usulan perbaikan.

Klip	Kondisi	Setelan	Gejala di monitor
1	Panggung dengan lampu sorot pijar 3200K	1/50 detik, ISO 400, white balance 5600K	Seluruh gambar tampak jingga
2	Aula redup tanpa tambahan lampu	1/50 detik, f/2, ISO 6400	Bintik halus tampak di bagian gelap
3	Halaman sekolah siang yang cerah	1/50 detik, f/1,8, ISO 100 (ISO terendah kamera)	Langit putih polos, zebra menyala

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Usulan perbaikan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Klip 1: white balance diturunkan mendekati 3200K agar warna jingga hilang.
☐ B. Klip 3: ISO diturunkan ke 50 supaya langit yang putih polos kembali memperlihatkan awan dan warna.
☐ C. Klip 2: lampu ditambahkan ke subjek sehingga cahaya naik dua stop, lalu ISO diturunkan ke 1600.
☐ D. Klip 2: shutter dipercepat ke 1/200 detik supaya bintik halus di bagian gelap berkurang jelas.
☐ E. Klip 3: filter ND dipasang agar bukaan f/1,8 dapat dipertahankan tanpa langit memutih.

17. Tim video klip SMK Pelita Nusantara (Desember 2027) memakai gimbal tiga sumbu untuk shot berjalan mengikuti penyanyi di halaman sekolah. Gambar masih bergetar dan motor gimbal sering berbunyi macet. Operator mencatat tiga hal: ia mengganti lensa 35 mm dengan zoom 24–70 mm yang lebih berat tanpa menyetel gimbal lagi, ia memakai mode kunci (lock) padahal ingin kamera mengikuti belokan penyanyi, dan ia menyalakan motor sebelum kamera seimbang.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang tepat untuk pengambilan berikutnya adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Menaikkan kekuatan motor sampai maksimum agar kamera yang tidak seimbang tetap tertahan.
☐ B. Menyeimbangkan ulang kamera pada gimbal setelah lensa diganti, sebelum motor dinyalakan.
☐ C. Memperbesar zoom ke 70 mm agar getaran langkah operator tampak lebih kecil.
☐ D. Memakai mode ikut (follow) agar kamera mengikuti arah belokan operator saat penyanyi berbelok.
☐ E. Berjalan dengan langkah ringan dan lutut sedikit ditekuk agar hentakan langkah tidak diteruskan ke kamera.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

18. Tim dokumenter SMK Citra Laksana (Agustus 2027) merekam remaja berlatih di sanggar tari. Dalam shot yang dimaksudkan sebagai medium long shot (kepala sampai sekitar lutut), tepi bawah bingkai memotong tepat di lutut penari sehingga kakinya tampak "terpotong". Ukuran shot harus tetap medium long shot, ruang kepala sudah baik, dan lampu tidak dapat ditambah.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perbaikan pembingkaian yang paling tepat adalah ....

A. Menurunkan tepi bawah bingkai sampai tepat di pergelangan kaki agar kaki penari tampak hampir seluruhnya
B. Menaikkan tepi bawah bingkai sampai tepat di pinggang agar penari tampak lebih dekat dan ekspresif
C. Membiarkan tepi bawah bingkai tepat di lutut karena lutut adalah batas alami medium long shot
D. Menambah ruang kepala saja agar penari tidak tampak menempel pada tepi atas bingkai
E. Menaikkan tepi bawah bingkai ke pertengahan paha agar bingkai tidak memotong tepat di sendi lutut

19. Film pendek horor sekolah "Lorong Kelas Malam" karya SMK Panca Cipta (Oktober 2027) memuat adegan Wisnu mendengar langkah kaki di lorong. Sutradara meminta satu shot dengan garis horizon dan lantai tampak miring sekitar 15° sepanjang shot untuk menunjukkan kegelisahan Wisnu, sementara kamera tetap di atas tripod.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

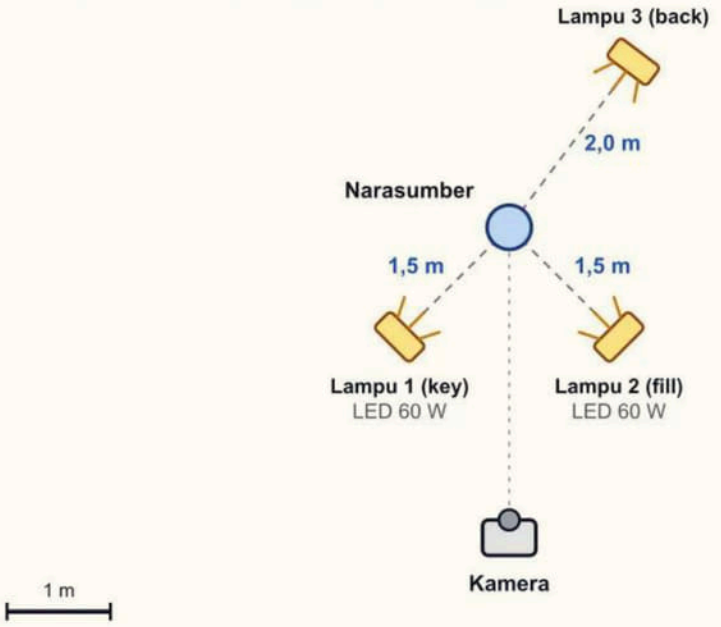
☐ A. Kamera dimiringkan pada sumbu lensa agar horizon tampak miring, dan teknik ini disebut dutch angle.
☐ B. Mengarahkan kamera ke atas dengan kepala tripod menghasilkan efek yang sama dengan dutch angle.
☐ C. Dutch angle lebih baik dipakai sepanjang film karena kesan miringnya tidak berkurang saat sering dipakai.
☐ D. Garis vertikal seperti tiang pintu tampak tetap tegak lurus pada dutch angle.
☐ E. Dutch angle sebaiknya dipakai secukupnya pada momen gelisah agar dampaknya tidak hilang.

20. Tim program bincang SMK Karya Utama Tangguh menata tiga lampu LED pada Juli 2027, seperti terlihat pada denah. Sutradara meminta rasio cahaya key:fill di wajah narasumber menjadi 4:1 agar wajah lebih dramatis. Cahaya yang jatuh di wajah dianggap berbanding terbalik dengan kuadrat jarak lampu ke wajah. Lampu 1 dan lampu 2 sejenis dan dayanya tidak dapat diubah. Terang wajah dari lampu 1 sudah pas dan tidak boleh berubah. Setiap lampu hanya dapat digeser maju atau mundur sepanjang garis ke narasumber.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perubahan yang paling tepat adalah ....

Denah tampak atas penataan lampu wawancara (1 m = 70 satuan gambar)



A. Menggeser lampu 2 menjadi 2,1 m dari narasumber, sehingga cahaya fill tinggal separuh cahaya key
B. Menggeser lampu 2 menjadi 6,0 m dari narasumber, sebab jarak fill harus empat kali jarak key
C. Menggeser lampu 2 menjadi 3,0 m dari narasumber, sehingga cahaya fill tinggal seperempat cahaya key
D. Menggeser lampu 2 menjadi 4,5 m dari narasumber, sehingga cahaya fill tinggal sepersembilan cahaya key
E. Menggeser lampu 1 menjadi 0,75 m dari narasumber, sehingga cahaya key empat kali cahaya fill

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

21. Tim liputan SMK Samudra Karya (Agustus 2027) meliput kirab sepeda hias dari bak terbuka truk kecil yang bergetar. Kamera di bahu memakai lensa zoom 24–200 mm. Pada 200 mm gambar bergoyang sangat besar walau juru kamera menahan napas, sedangkan sepeda hias harus tetap besar dan jelas di bingkai. Truk dapat berjalan sejajar peserta pada jarak mana pun yang diminta, dan tersedia gimbal tiga sumbu yang kuat menahan kamera berikut lensa.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan yang paling tepat adalah ....

A. Tetap 200 mm di atas monopod yang bertumpu pada lantai bak truk, sebab satu kaki menahan getaran dari kendaraan
B. Memakai zoom digital pada 24 mm sampai peserta tampak besar, sebab lensa lebar tidak memperbesar goyangan gambar
C. Tetap 200 mm dengan shutter 1/25 detik dan ISO rendah, sebab goyangan akan terekam sebagai blur halus yang wajar
D. Memasang kamera pada gimbal, memakai sekitar 50 mm, dan mendekatkan truk, sebab lensa lebih lebar mengecilkan goyangan
E. Tetap 200 mm pada gimbal dan menaikkan ISO ke 6400, sebab sensor yang lebih peka mengurangi goyangan gambar

22. Kanal memasak SMK Kuliner Mentari (Juni 2027) membuat video resep nasi goreng kampung. Tim ingin penonton melihat seluruh isi wajan, tangan juru masak yang mengaduk, dan bahan di sekeliling wajan seperti memandang denah dari atas meja. Kamera akan dipasang pada lengan penyangga yang menggantung tepat di atas wajan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Sudut pengambilan gambar yang tepat adalah ....

A. Eye level, kamera setinggi mata juru masak mengarah mendatar ke wajan
B. Low angle, kamera berada di bawah wajan mengarah ke atas ke dasar wajan
C. Dutch angle, kamera dimiringkan pada sumbu lensa saat menghadap wajan
D. Bird's eye, kamera tepat di atas wajan mengarah tegak lurus ke bawah
E. High angle, kamera di samping juru masak mengarah miring ke bawah ke wajan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

23. Kanal wisata SMK Gita Samudra (Januari 2027) merekam video promosi pantai pada 25 fps tanpa filter. Siang cerah membuat kamera pada f/8 dan ISO 100 memilih shutter 1/800 detik. Pada pan pelan menyusuri garis pantai, gerak ombak dan pelari tampak tersendat meski fokus tepat. Sutradara ingin gerak tampak wajar dengan sudut rana mendekati 180°, sedangkan f/8 dan ISO 100 tidak boleh diubah. Tim membawa empat filter ND tunggal: ND 0,6 (2 stop), ND 0,9 (3 stop), ND 1,2 (4 stop), dan ND 1,8 (6 stop).
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kombinasi filter dan shutter yang paling tepat adalah ....

A. ND 0,6 dan shutter 1/200 detik, sebab terang tetap pas dan gambar tetap tajam
B. ND 0,9 dan shutter 1/100 detik, sebab terang tetap pas dan sudut rana lebih dekat ke 180°
C. ND 1,8 dan shutter 1/25 detik, sebab waktu bukaan memenuhi satu frame penuh sehingga sangat halus
D. Tanpa filter, frame rate 50 fps dan shutter 1/100 detik, sebab sudut rana menjadi 180°
E. ND 1,2 dan shutter 1/50 detik, sebab terang tetap pas dan sudut rana menjadi 180°

24. Video promosi taman kota karya SMK Laksana Mandiri (November 2027) dibuka dengan shot pengungkapan (reveal): kamera mula-mula hanya melihat daun di depan lensa, lalu naik perlahan melewati ranting sampai seluruh taman amfiteater tampak di bawah. Kamera harus naik sekitar 2,5 m dalam 8 detik tanpa berhenti. Tim membawa tripod berkolom yang dapat naik 0,4 m, slider sepanjang 1 m, jib sepanjang 3 m yang sudah terpasang, dan gimbal. Drone tidak diizinkan di area itu.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana gerak yang paling tepat adalah ....

A. Jib dinaikkan perlahan sambil kepala kamera di-tilt ke bawah mengikuti taman
B. Kolom tripod dinaikkan penuh sambil kepala kamera di-tilt ke atas
C. Slider 1 m dipasang miring agar kamera bergerak maju sepanjang rel
D. Gimbal dipegang tinggi-tinggi sambil juru kamera berjinjit menaikkan lengan
E. Zoom out dari posisi tetap di tripod sampai seluruh taman tampak di bingkai

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

25. Tim video drama SMK Mutiara Bangsa (September 2027) merekam adegan kejar-kejaran di lapangan dengan ponsel 25 fps yang dipegang tangan. Pada hasil rekaman tampak dua gejala: tiang gawang tampak miring seperti condong ke satu sisi saat kamera diputar cepat, dan gerak pemain tampak tersendat saat pan cepat.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Tiang gawang yang tampak miring disebabkan sensor membaca gambar baris demi baris, sehingga memutar kamera lebih lambat mengurangi kemiringan itu.	○	○
Gerak yang tersendat saat pan cepat pada 25 fps dapat dikurangi dengan memutar kamera lebih lambat atau memakai frame rate yang lebih tinggi.	○	○
Menaikkan shutter dari 1/50 menjadi 1/1000 detik menghilangkan kemiringan tiang gawang karena setiap frame direkam lebih cepat.	○	○

Tabel skor dan anjuran

Sub bab / subtopik	Nomor soal	Benar	Jika kurang separuh benar
Sub bab 3.1 · Prinsip eksposur: aperture, shutter speed, dan ISO	1, 2, 3, 4, 5, 8	___ / 6	Ulangi hlm. 218
Sub bab 3.2 · Gangguan visual akibat konfigurasi kamera dan pencahayaan	6, 7, 9, 10, 16, 20	___ / 6	Ulangi hlm. 238
Sub bab 3.3 · Ukuran bidang pandang (shot size) dan sudut pengambilan gambar	12, 14, 15, 18, 19, 22	___ / 6	Ulangi hlm. 260
Sub bab 3.4 · Pergerakan kamera dan penanganan anomali visual	11, 13, 17, 21, 23, 24, 25	___ / 7	Ulangi hlm. 279

Skor 70 % atau lebih: lanjut ke bab berikutnya. Skor 50–69 %: ulangi sub bab pada tabel yang kurang dari separuh benar. Skor di bawah 50 %: baca ulang bab ini dari awal. (Angka ini anjuran belajar, bukan prediksi nilai TKA.)

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Bab 4 · Tata Artistik, Tata Suara, dan Editing

SMKBC-B4

Setelah mempelajari bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan fungsi dan unsur tata artistik dalam produksi film
- memilih polar pattern dan penempatan mikrofon serta menganalisis kendala kebisingan dan distorsi
- menerapkan teknik pemotongan gambar, sinkronisasi audio-video, dan kontinuitas visual

Peta bab

Sub bab	Judul
4.1	Fungsi dan unsur tata artistik dalam produksi film
4.2	Pola tangkap mikrofon (polar pattern)
4.3	Penempatan mikrofon lapangan dan teknik boom pole
4.4	Analisis kendala kebisingan dan distorsi suara
4.5	Teknik dasar pemotongan gambar, linimasa, dan transisi
4.6	Sinkronisasi audio dan video
4.7	Kesalahan kontinuitas visual dan axis of action

Bab 4 di LMS

Buka seluruh latihan bab ini di LMS.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-B4

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 4.1 · Fungsi dan unsur tata artistik dalam produksi film

SMKBC-4.1

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu memahami **tata artistik**: apa fungsinya dalam sebuah film, apa saja unsurnya, bagaimana unsur-unsur itu digolongkan, dan istilah dasar yang dipakai di set. Batasannya jelas. Kamu tidak diminta membangun set atau menggambar rancangan lengkap. Kamu diminta mengenali dan memilih keputusan yang tepat dari sebuah kasus produksi sederhana.

Soalnya biasanya berupa **kasus adegan**. Sebuah adegan dijelaskan, ada kendala seperti banyak take, anggaran terbatas, atau cerita yang berlatar masa lalu, lalu kamu memilih rancangan atau persiapan yang paling tepat. Kadang kamu diminta menggolongkan daftar benda. Bentuknya pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, dan pernyataan benar atau salah. Pengecohnya sering berupa istilah serumpun, misalnya *set dressing*, properti, dan kostum yang saling tertukar. Karena itu, istilahnya harus kamu kuasai dengan alasan, bukan sekadar hafal.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan fungsi tata artistik dalam membangun tempat, waktu, watak, suasana, dan cerita tanpa dialog;
- menyebutkan unsur tata artistik (set, set dressing, properti, kostum, dan tata rias) beserta contohnya;
- menggolongkan sebuah benda ke unsur yang tepat dan menjelaskan alasannya, termasuk variasi istilah antarbuku;
- menjaga kesinambungan properti dan kostum, termasuk menghitung cadangan yang dibutuhkan;
- memeriksa ketepatan zaman dan memilih rancangan set yang mendukung cerita dalam batas anggaran.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan kamu menonton sebuah adegan tanpa satu kata pun. Kamera menyorot sebuah kamar. Kasur dibiarkan tidak rapi, jendela tertutup kardus, di meja ada piala berdebu, dan di dinding ada foto seorang atlet muda. Dalam sepuluh detik kamu sudah tahu banyak hal: siapa yang tinggal di sana, apa yang pernah ia capai, dan bagaimana keadaannya sekarang. Tidak ada tokoh yang menjelaskan. Semua informasi itu datang dari **benda, warna, dan ruang** yang sengaja disiapkan oleh tim tata artistik. Sub bab ini menjelaskan apa yang mereka kerjakan, benda apa saja yang mereka tangani, dan bagaimana semuanya dijaga tetap konsisten selama produksi.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. Apa itu tata artistik dan siapa yang mengerjakannya

Tata artistik (*art department*) adalah bagian produksi yang menyiapkan seluruh tampilan visual yang berada di depan kamera, selain cahaya dan gerak kamera. Isinya ruang tempat adegan terjadi, benda-benda di dalamnya, pakaian, dan rias pemain. Pemimpinnya disebut **penata artistik** (*art director*). Di sebagian produksi besar, ada jabatan di atasnya yang disebut *production designer*, yaitu orang yang merancang tampilan visual seluruh film. Menurut sebagian buku, kedua istilah itu dipakai bergantian, jadi jangan heran bila kamu menemukan keduanya.

Penata artistik bekerja dengan **sutradara**. Sutradara menjelaskan cerita dan perasaan yang ingin dibangun, lalu penata artistik menerjemahkannya menjadi sesuatu yang bisa dilihat dan dipegang: sketsa, denah, daftar benda, dan akhirnya set yang nyata. Pada produksi besar, ia memimpin banyak orang. Pada produksi film pendek sekolah, satu atau dua orang bisa merangkap semuanya. Karena itu, kamu perlu paham semua unsurnya, bukan hanya satu.

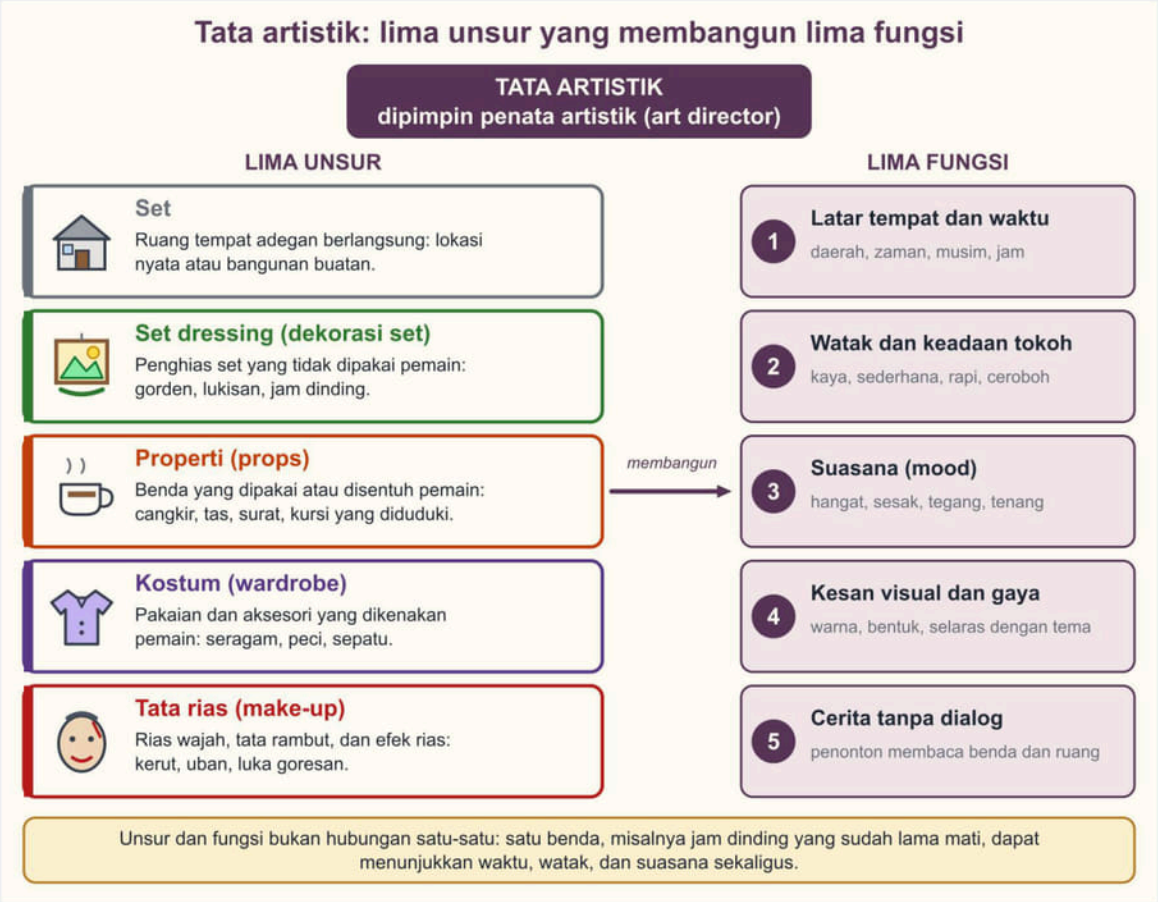
Tata artistik berkaitan erat dengan departemen lain. Penata kamera menentukan bagian ruang mana yang terlihat. Penata cahaya mengubah tampilan warna dan bayangan. Penata suara membutuhkan ruang yang tidak terlalu bergema dan benda yang tidak berbunyi tanpa disengaja. Hubungan ini dibahas lagi di bagian 11.

2. Lima fungsi tata artistik

Tata artistik bukan sekadar "mempercantik". Ia punya tugas yang jelas dalam cerita. Gambar 4.1 memperlihatkan lima unsur dan lima fungsinya.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.1 Lima unsur tata artistik (set, set dressing, properti, kostum, dan tata rias) yang membangun lima fungsinya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Menunjukkan latar tempat dan waktu.** Penonton harus tahu adegan terjadi di desa atau kota, pagi atau malam, zaman sekarang atau puluhan tahun lalu. Papan nama warung, jenis kendaraan, dan bentuk perabot membantu menjawabnya tanpa teks.
2. **Menggambarkan watak dan keadaan tokoh.** Kamar yang rapi dan penuh buku memberi kesan berbeda dari kamar yang berantakan dan penuh bungkus makanan. Benda memberi tahu kita tentang kebiasaan, pekerjaan, dan kemampuan ekonomi tokoh.
3. **Membangun suasana** (*mood*). Ruang yang lega dan hangat terasa aman. Ruang yang sempit dan gelap terasa menekan. Suasana ini mendukung perasaan yang sedang dialami tokoh.
4. **Membentuk kesan visual dan gaya film.** Warna, bentuk, dan pola yang dipilih membuat seluruh film terlihat utuh dan selaras dengan temanya.
5. **Bercerita tanpa dialog.** Ini fungsi yang paling sering diuji. Detail kecil seperti debu pada medali atau satu cangkir di meja makan dapat menyampaikan masa lalu tokoh dan keadaannya sekarang. Pembuat film menyebutnya prinsip "tunjukkan, jangan ceritakan".

Satu benda sering memenuhi beberapa fungsi sekaligus. Jam dinding yang sudah lama mati, misalnya, dapat menunjukkan waktu cerita, sifat penghuninya yang tidak peduli, dan suasana yang suram. Jadi fungsi tidak berhubungan satu-satu dengan unsur.

3. Unsur pertama: set

Set (*set structure*) adalah ruang tempat adegan berlangsung. Ia bisa berupa **lokasi nyata**,

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

misalnya rumah, warung, atau lapangan, bisa juga **bangunan buatan** di studio. Yang termasuk set adalah bagian yang bersifat bangunan: dinding, lantai, langit-langit, pintu, jendela, tangga. Kalau dinding sebuah kamar dicat ulang agar warnanya cocok, itu pekerjaan set.

Ada satu prinsip hemat yang penting: **yang dibangun hanyalah yang terlihat kamera**. Dalam denah pada Gambar 4.2, kamera hanya menangkap sebagian ruang, dibatasi garis putus-putus. Bagian di luar bingkai tidak perlu didekorasi dengan teliti. Itulah sebabnya tim artistik selalu berunding dengan penata kamera tentang ukuran bidang yang akan diambil, bukan menghias seluruh ruangan.

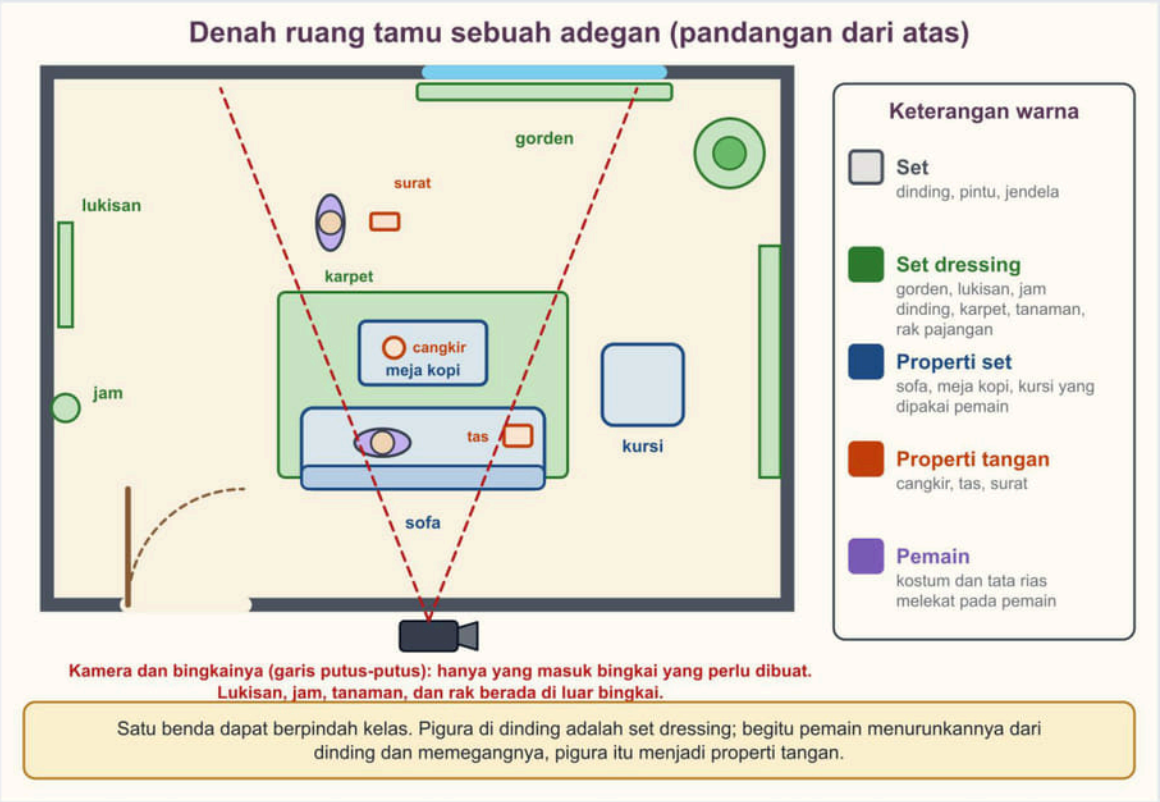
Prinsip hemat yang sama berlaku untuk benda. Bila dana hanya cukup untuk satu perbaikan, utamakan benda yang **paling jelas terlihat** dan **paling menentukan cerita**, bukan benda yang sekadar lama tampil. Sebuah surat yang isinya harus terbaca pada *close-up* selama beberapa detik lebih penting daripada rak di latar yang tampil lama tetapi kabur karena kamera memfokus pada pemain. Tiga pertanyaan membantu: seberapa jelas benda itu terlihat, apakah penonton perlu membacanya, dan seberapa besar perannya bagi cerita?

4. Unsur kedua: set dressing

Set dressing (dekorasi set, atau dekorasi properti dalam bahasa kisi-kisi) adalah benda penghias yang ditata di set untuk membangun suasana dan memberi informasi, tetapi **tidak dipakai oleh pemain**. Contohnya gorden, lukisan, jam dinding, karpet, tanaman hias, buku pada rak, dan pajangan. Fungsinya mengisi ruang agar tampak dihuni. Ruang kosong dari dinding putih terasa seperti panggung, sedangkan ruang yang diisi benda-benda terasa seperti tempat tinggal seseorang.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.2 Denah ruang tamu dari atas. Warna menunjukkan unsur: set (abu), set dressing (hijau), properti set (biru), properti tangan (oranye), dan pemain (ungu). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Hijau pada Gambar 4.2 menandai set dressing: gorden, lukisan, jam dinding, karpet, tanaman, dan rak pajangan. Perhatikan bahwa hampir semuanya hanya dilihat. Tidak ada pemain yang menyentuhnya dalam adegan itu. Satu hal lagi yang sering luput: set dressing memberi *informasi*. Rak pajangan yang penuh piala kecil menunjukkan penghuni yang bangga pada prestasinya. Rak yang kosong menunjukkan hal lain. Pilihan benda, jumlahnya, dan kondisinya (baru, usang, berdebu) semuanya membawa makna.

5. Unsur ketiga: properti, dan variasi istilahnya

Properti (*property*, disingkat *props*) adalah benda yang **dipakai atau disentuh pemain** dalam adegan. Gelas yang diminum, surat yang dibaca, tas yang dibawa, dan kursi yang diduduki semuanya properti. Batas antara set dressing dan properti terletak pada satu pertanyaan: *apakah pemain memakainya?* Jika ya, benda itu properti. Jika tidak, benda itu set dressing. Pigura yang tergantung di dinding adalah set dressing. Begitu seorang pemain mengambilnya dan memandanginya, pigura itu berubah menjadi properti. Itulah catatan di bawah Gambar 4.2: satu benda dapat berpindah kelas.

Properti dibagi lagi menjadi beberapa jenis. Di sini istilahnya paling beragam, jadi bacalah dengan teliti. Pembagian berikut mengikuti pedoman yang paling umum dan dipakai dalam buku ini.

- **Properti tangan** (*hand prop*, *hand property*): benda yang dibawa, dipegang, atau dipakai pemain. Contoh: cangkir, tas, surat, kunci, ponsel.
- **Properti aksi** (*action prop*): benda yang dipakai dalam aksi dan **mudah rusak, habis, atau**

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

berubah setiap kali adegan diulang. Contoh: piring yang dijatuhkan dan pecah, makanan yang dimakan, kerupuk yang dipatahkan. Benda seperti ini wajib disiapkan **cadangannya**.

- **Properti set** (*set prop*, *set property*): perabot atau benda besar di set yang **dipakai** pemain, misalnya kursi yang diduduki, meja tempat makan, atau tempat tidur yang ditiduri.

> **Menurut sebagian buku**, istilah-istilah ini tidak seragam. Ada buku yang memakai "properti" untuk semuanya tanpa membagi. Ada yang menyebut perabot besar sebagai bagian dari set dressing, dan "set property" hanya untuk benda yang terlibat langsung dengan aksi. Ada pula yang menyamakan *hand prop* dengan *action prop*. Perbedaan itu wajar karena dunia kerja memang punya kebiasaan yang berbeda-beda. Pegangan yang aman untuk soal ialah **alasan penggolongan**: siapa yang memakai benda itu, dan apakah benda itu habis atau rusak. Bila soal memberi definisinya sendiri, ikutilah definisi di soal.

Tiga istilah serumpun inilah, yaitu *set dressing*, *set property*, dan *action prop*, yang paling sering dijadikan pengecoh. Orang yang hanya menghafal nama akan bingung. Orang yang paham alasannya tinggal bertanya: dipakai pemain atau tidak, dipegang atau tidak, habis atau tidak.

6. Kostum dan tata rias

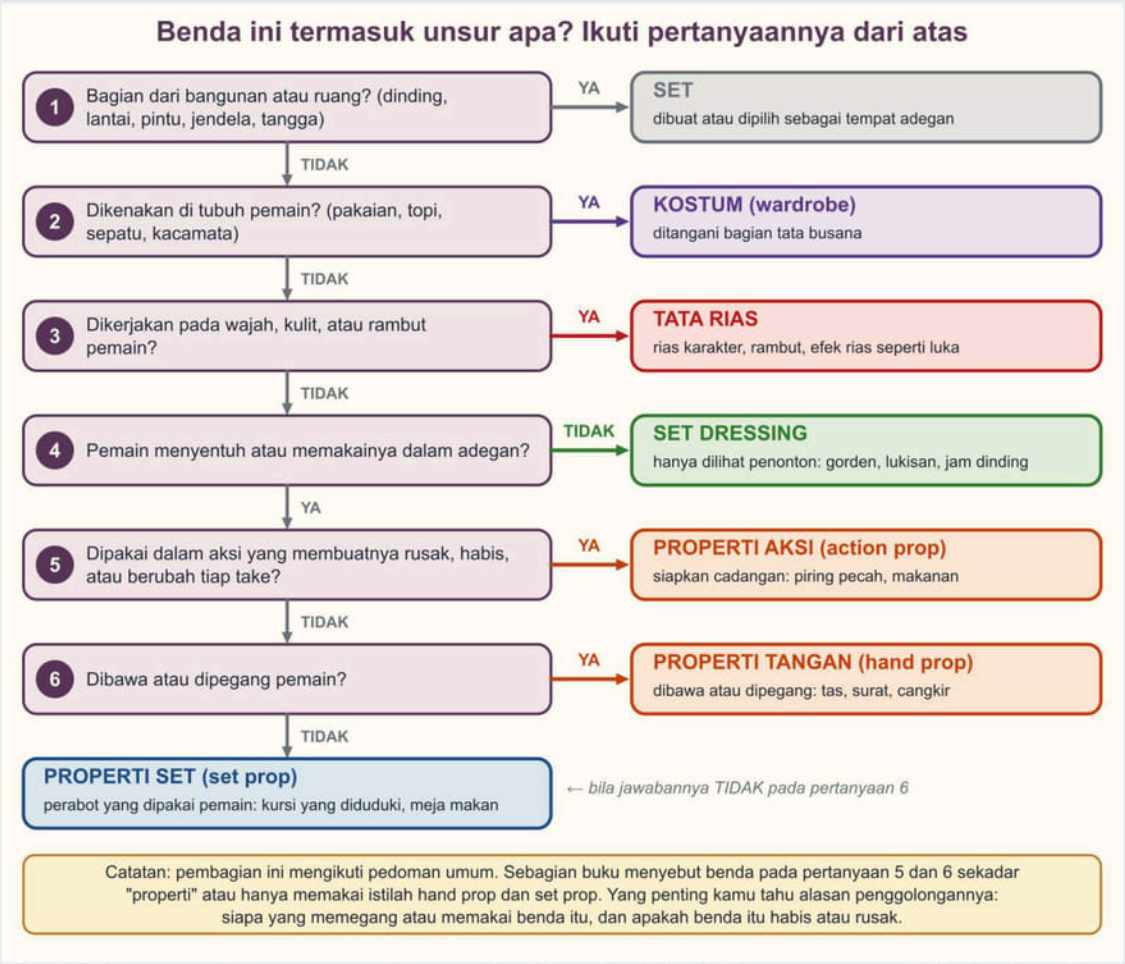
Kostum atau **tata busana** (*wardrobe*) mencakup pakaian dan aksesori yang **dikenakan** pemain: seragam, peci, kacamata, sepatu, dan perhiasan. Kostum menyampaikan banyak hal tentang tokoh, yaitu pekerjaan, kelas sosial, zaman, bahkan keadaan batin. Baju yang sama dikenakan berhari-hari dalam cerita memberi kesan lain dibanding baju yang selalu baru. Ada sedikit wilayah abu-abu: menurut sebagian buku, aksesori yang *dikenakan* termasuk kostum, tetapi yang *dibawa* (tas tangan, payung) termasuk properti.

Tata rias (*make-up*) mencakup rias wajah, tata rambut, dan **efek rias**. Rias karakter mengubah penampilan pemain agar sesuai tokoh, misalnya menambah kerut dan uban pada pemain muda yang memerankan orang tua. Efek rias membuat luka goresan, lebam, atau keringat. Karena luka dikerjakan pada tubuh pemain, ia termasuk tata rias, bukan properti.

7. Menggolongkan benda: pertanyaan berurutan

Gambar 4.3 merangkum cara menggolongkan benda dalam enam pertanyaan berurutan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.3 Pertanyaan berurutan untuk menggolongkan sebuah benda ke unsur tata artistik. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

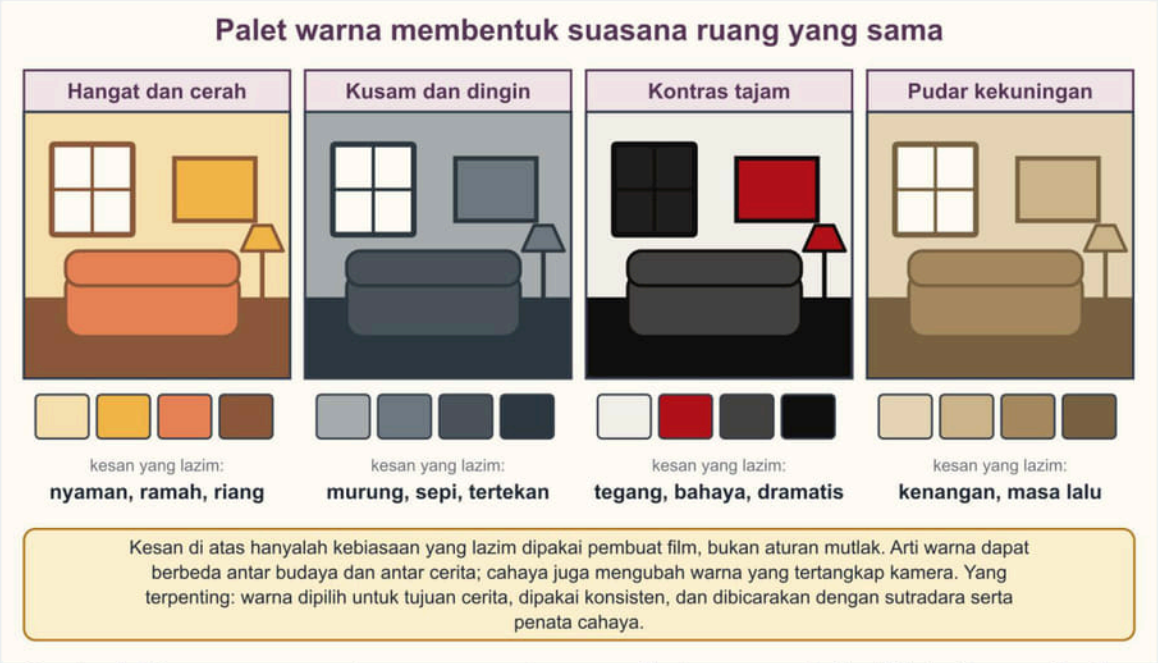
Urutannya disusun supaya pertanyaan yang paling jelas muncul lebih dulu. Apakah benda itu bagian bangunan? Kalau ya, itu set. Apakah dikenakan di tubuh? Itu kostum. Dikerjakan pada wajah, kulit, atau rambut? Itu tata rias. Pemain tidak menyentuhnya? Itu set dressing. Sisanya adalah properti. Dari sini kamu tinggal memilah: habis atau rusak tiap take (properti aksi), dibawa atau dipegang (properti tangan), atau perabot yang dipakai (properti set).

Contoh singkat: sebuah gelas di rak yang tidak pernah disentuh adalah set dressing, gelas yang diminum pemain adalah properti tangan, dan gelas yang dilempar lalu pecah adalah properti aksi. Bentuk bendanya sama, tetapi perannya dalam adegan berbeda. Jadi **penggolongan mengikuti peran benda dalam adegan, bukan bentuknya**.

8. Warna dan suasana

Warna adalah alat paling cepat untuk membentuk suasana. Tim artistik biasanya memilih **palet warna**, yaitu sekumpulan kecil warna yang dipakai bersama di dinding, perabot, kostum, dan benda lain. Gambar 4.4 memperlihatkan satu ruang yang sama dengan empat palet berbeda.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.4 Ruang yang sama dengan empat palet warna dan kesan yang lazim ditimbulkannya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Warna hangat dan cerah (kuning, oranye) umumnya memberi kesan nyaman dan riang. Warna kusam dan dingin (abu kebiruan) umumnya memberi kesan murung atau sepi. Kontras tajam (hitam dengan merah) umumnya memberi kesan tegang. Warna pudar kekuningan umumnya memberi kesan kenangan atau masa lalu. Kata *umumnya* penting. Arti warna dapat berbeda antarbudaya dan antarcerita, dan cahaya juga mengubah warna yang ditangkap kamera. Pegangan yang kuat adalah **konsistensi dan tujuan**: warna dipilih karena membantu cerita, lalu dipakai terus agar penonton belajar membacanya.

Konsistensi ini penting terutama ketika sebuah film memakai dua suasana yang harus mudah dibedakan, misalnya dunia nyata yang suram dan dunia mimpi yang cerah. Bila palet dunia mimpi tiba-tiba muncul di dunia nyata, penonton kehilangan penandanya dan bingung. Perbedaan yang konsisten pada warna, benda, dan cahaya membantu penonton mengenali dunia mana yang sedang tampil tanpa teks penjelas.

9. Kesinambungan: benda yang sama di setiap take

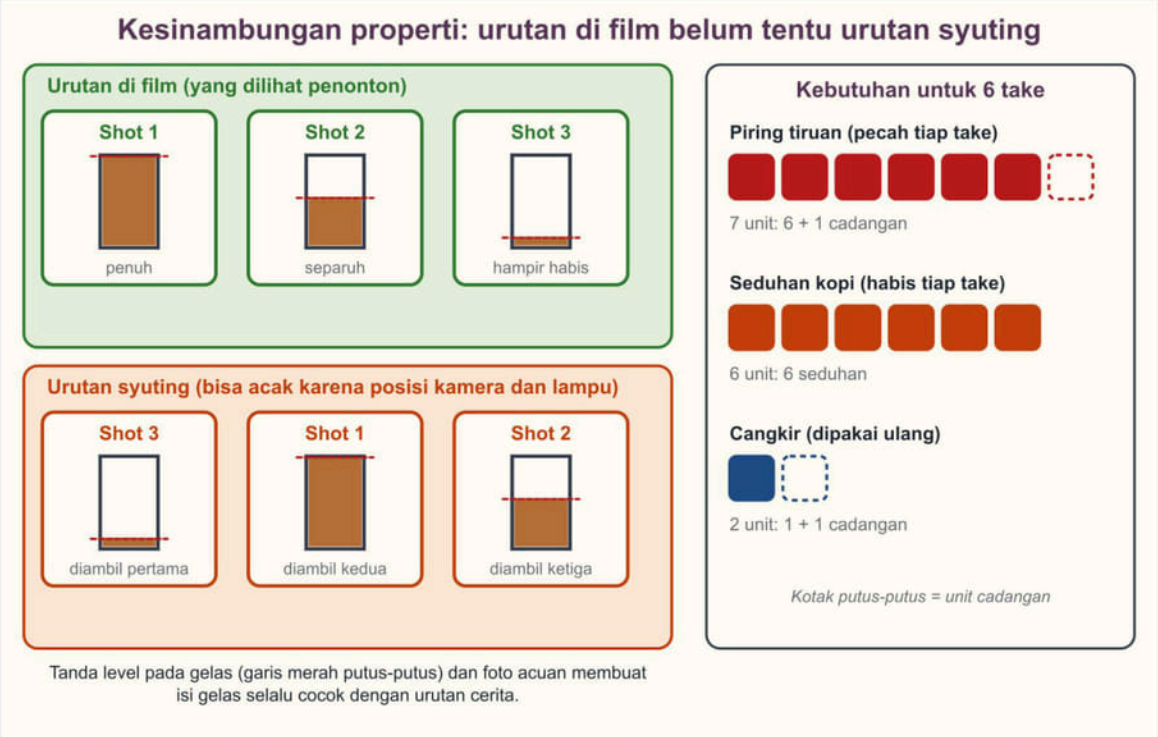
Sebuah adegan hampir tidak pernah diambil sekali jalan. Ia diambil dari beberapa sudut, dan tiap sudut diulang beberapa kali (*take*). Setelah itu editor menyambung potongannya menjadi satu adegan yang tampak berkesinambungan. Agar sambungan itu mulus, benda di depan kamera harus **tampak sama** di semua take. Inilah **kesinambungan** (*continuity*).

Ada dua persoalan utama. Pertama, **benda yang berubah di dalam cerita**. Segelas kopi yang diminum akan makin berkurang. Padahal syuting tidak selalu berurutan seperti dalam film. Bisa jadi shot ketika gelas hampir habis diambil lebih dulu karena posisi kamera dan lampu. Gambar 4.5 menunjukkan hal itu. Cara menanganinya: tandai level gelas, ambil foto acuan, dan catat setiap perubahan.

Kedua, **benda yang habis atau rusak** pada setiap take. Makanan yang dimakan, piring yang

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

pecah, kertas yang disobek, atau kostum yang kotor tidak bisa dipakai ulang. Untuk itu tim menyiapkan **cadangan yang identik**, sama bentuk, sama ukuran, dan sama kondisi. Pedoman kasar: jumlahnya sebanyak take yang merusak benda itu ditambah paling sedikit satu cadangan. Contoh hitungannya ada pada Gambar 4.5 di sisi kanan dan dijabarkan pada Contoh 1.



Gambar 4.5 Urutan di film berbeda dari urutan syuting (kiri); kebutuhan cadangan untuk 6 take (kanan). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Benda di latar yang bisa bergeser sendiri juga perlu diperhatikan. Jam dinding yang berjalan akan menunjuk waktu berbeda pada tiap shot. Kalau naskah menyebut pukul tertentu, jam itu dihentikan pada waktu tersebut. Begitu pula kerutan lengan baju, letak pigura, dan jumlah piring di meja: semua dicatat dan dikembalikan ke posisi semula sebelum take berikutnya.

Kesinambungan juga berlaku bagi kostum dan rias. Kerutan lengan baju, noda, luka goresan, lebam, keringat, dan tata rambut difoto serta dicatat per adegan menurut **urutan cerita**, bukan urutan syuting. Penyebabnya sama: syuting tidak berurutan. Adegan tokoh yang sedang terpuruk dan adegan ketika ia sudah bangkit bisa diambil pada hari yang sama, sehingga tampilan tokoh harus dicocokkan dengan foto acuan agar perubahan nasibnya terlihat pada adegan yang benar.

10. Ketepatan zaman

Untuk film yang berlatar masa lalu, tim artistik harus memastikan tidak ada benda dari masa kini yang terlihat. Benda masa kini pada latar masa lalu disebut **anakronisme** (*anachronism*), dan satu benda saja sudah cukup merusak keyakinan penonton. Gambar 4.6 memperlihatkan contoh pemeriksaan untuk film fiktif berlatar tahun 1975.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Memeriksa ketepatan zaman: film berlatar tahun 1975 (fiktif)

Benda di set	Hasil periksa	Alasan
Dacin (timbangan tuas) di warung	Ada dan lazim	Alat timbang tradisional yang sudah lama dipakai.
Sempoa dan buku catatan utang	Ada dan lazim	Alat hitung dan pencatatan sederhana yang sudah dikenal.
Kalender kertas di dinding	Ada dan lazim	Benda cetak yang sudah lazim.
Bohlam listrik tergantung di langit-langit	Cek referensi	Bohlam sudah ada; tetapi apakah desa dalam cerita sudah berlistrik?
Telepon putar di meja kasir	Cek referensi	Teleponnya ada; belum tentu dimiliki warung kecil di desa.
Botol minuman kaca bertutup logam	Cek referensi	Cari foto masa itu untuk bentuk botol dan gaya labelnya.
Stiker kode QR pembayaran di meja	Belum ada: anakronisme	Pembayaran dengan kode QR baru ada jauh sesudah tahun 1975.
Ponsel layar sentuh di saku pemain	Belum ada: anakronisme	Ponsel layar sentuh belum ada pada tahun cerita.

Tiga pertanyaan pemeriksa: (1) Apakah benda itu sudah ada pada tahun cerita? (2) Apakah sudah lazim dipakai di tempat dan oleh kalangan tokoh itu? (3) Apakah bentuk dan tampilannya masih sama dengan saat itu? Ragu berarti cari foto atau arsip sebelum syuting, bukan setelah syuting.

Gambar 4.6 Pemeriksaan benda untuk film fiktif berlatar tahun 1975: ada dan lazim, perlu dicek, atau anakronisme. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Pemeriksaannya memakai tiga pertanyaan. Apakah benda itu **sudah ada** pada tahun cerita? Apakah sudah **lazim dipakai** di tempat dan oleh kalangan tokoh itu? Apakah **bentuk dan tampilannya** masih sama dengan saat itu? Benda yang lolos ketiganya aman. Benda yang gagal pada pertanyaan pertama adalah anakronisme. Benda yang ragu harus dicek ke foto dan arsip masa itu. Perhatikan juga bahwa benda yang tampak "modern" belum tentu anakronisme: sebuah benda mungkin sudah ada dan lazim jauh sebelum tahun cerita. Yang menentukan adalah **tahun cerita**, bukan kesan pribadi kita.

Ketepatan zaman bukan hanya soal benda. Kostum, gaya rambut, kendaraan, papan reklame, dan bahkan perabot di latar yang jauh dari kamera ikut diperiksa bila terlihat. Karena itu, riset visual (foto lama, arsip, cerita orang tua) menjadi bagian dari pekerjaan tata artistik.

11. Bekerja sama dan dokumen kerja

Dari naskah, tim artistik membuat **daftar kebutuhan** per adegan, yaitu catatan benda yang dibutuhkan beserta jumlah dan kondisinya. Daftar itu memuat set, set dressing, properti (dengan tanda untuk benda yang butuh cadangan), kostum, dan rias. Proses memecah naskah menjadi kebutuhan per departemen disebut *breakdown* dan dibahas pada sub bab 5.2. Dari daftar itu tim membuat anggaran, belanja, pinjam, atau sewa.

Selama syuting, ada orang yang bertugas menjaga kesinambungan, yaitu *script supervisor* dan anggota tim artistik yang mencatat posisi benda. Hasil kerja tata artistik juga harus cocok dengan departemen lain. Warna dinding yang bagus di mata belum tentu bagus di kamera.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Permukaan benda yang mengilap memantulkan lampu dan menimbulkan silau. Karpet tebal membantu meredam suara, tetapi benda yang berbunyi saat disentuh mengganggu penata suara. Sebelum hari syuting, penata artistik, penata kamera, penata cahaya, dan penata suara berbicara bersama.

> **Pengayaan.** Pada produksi besar, penata artistik sering membuat *mood board*, yaitu kumpulan gambar acuan warna, bahan, dan suasana yang disetujui sutradara sebagai pegangan seluruh kru. Pada film pendek sekolah, mood board cukup berupa beberapa foto yang ditempel di satu halaman. Alat ini membantu semua orang membayangkan hasil yang sama sebelum uang dibelanjakan.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Menggolongkan kebutuhan adegan dan menghitung cadangan

Film pendek fiktif *Kopi Senja* (Mei 2027) memuat adegan di sebuah warung kopi. Bu Marni menyajikan kopi kepada Pak Hasan. Pak Hasan mendengar kabar buruk, tangannya gemetar, dan sebuah piring kecil jatuh lalu pecah. Adegan diambil dari tiga sudut kamera, dan tiap sudut diulang dua kali. Tim artistik mencatat sepuluh kebutuhan. Bagaimana mereka menggolongkannya dan berapa unit yang harus disiapkan? *Tokoh, film, dan tempat fiktif; disusun untuk latihan soal.*

1. **Golongkan dengan pertanyaan berurutan** (Gambar 4.3); hasilnya ada pada tabel di bawah langkah-langkah ini. Alasan: pertanyaan yang sama untuk semua benda mencegah salah golong karena mengandalkan perasaan.
2. **Cari benda yang habis atau rusak setiap take.** Hanya piring (pecah) dan kopi (diminum) yang berubah. Cangkir tidak pecah. Alasan: hanya benda yang berubah yang perlu diganti tiap take.
3. **Hitung jumlah take.** 3 sudut × 2 take = 6 take.
4. **Hitung kebutuhan.** Piring tiruan: 6 take × 1 piring + 1 cadangan = 7 piring. Seduhan kopi: 6 take × 1 seduhan = 6 seduhan. Cangkir: 1 dipakai ulang (dicuci dan dikeringkan) + 1 cadangan = 2 cangkir. Alasan: kebutuhan dihitung per take, lalu ditambah cadangan agar syuting tidak berhenti karena satu piring tidak bisa dipakai.
5. **Siapkan pengamannya.** Piring yang pecah dibuat dari piring tiruan khusus yang aman dipecahkan, bukan keramik biasa yang pecahannya tajam. Cangkir diberi tanda level dan difoto agar isi kopi sama di semua take. Alasan: keselamatan kru dan kesinambungan adalah dua tanggung jawab yang berjalan bersamaan.

Penggolongan sepuluh kebutuhan itu sebagai berikut.

Kebutuhan	Golongan	Alasan
Dinding bambu dan jendela kayu	set	bagian bangunan
Kalender dinding bergambar sawah	set dressing	hanya dilihat
Radio tua di rak yang tidak disentuh	set dressing	tidak dipakai pemain

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Toples kerupuk di meja yang tidak disentuh	set dressing	tidak dipakai pemain
Bangku panjang yang diduduki Pak Hasan	properti set	perabot yang dipakai
Cangkir kopi yang diangkat dan diminum	properti tangan	dipegang pemain
Piring kecil yang dijatuhkan dan pecah	properti aksi	rusak tiap take
Apron batik Bu Marni	kostum	dikenakan
Peci Pak Hasan	kostum	dikenakan
Kerut dan uban tambahan pada pemeran Pak Hasan	tata rias	dikerjakan pada wajah dan rambut

Jawaban: 10 kebutuhan tergolong ke set 1, set dressing 3, properti 3 (set 1, tangan 1, aksi 1), kostum 2, dan tata rias 1. Persiapan: 7 piring tiruan, 6 seduhan kopi, dan 2 cangkir.

Contoh 2 — Merancang set untuk keadaan batin tokoh dengan anggaran terbatas

Film pendek fiktif *Malam Sebelum Pindah* (Juni 2027) berkisah tentang Rini, siswi SMK yang besok pagi pindah ke kota bersama keluarganya. Ia sebenarnya belum rela meninggalkan kampung. Sutradara meminta ruang tamu malam itu terasa "sudah setengah pergi, tetapi belum benar-benar lepas", tanpa dialog. Anggaran artistik hanya Rp600.000. *Angka anggaran adalah data rekaan untuk latihan.* Apa rancangan yang tepat?

1. **Tulis pesan adegan.** Pesannya: keluarga sudah mengemas barang, tetapi Rini belum melepaskan kenangan. Alasan: semua benda dipilih untuk menyampaikan pesan itu, bukan karena tampak bagus.
2. **Pilih penanda untuk tiap fungsi.** Waktu: malam, benda sudah dikemas. Watak: Rini masih berat hati, maka satu bingkai foto keluarga sengaja ditinggalkan di dinding. Suasana: hangat tetapi mulai pudar. Cerita tanpa dialog: bidang dinding yang lebih pucat di bekas tempat bingkai-bingkai lain. Alasan: bidang pucat itu memberi tahu penonton bahwa dulu dinding itu penuh foto.
3. **Pilih palet.** Cokelat kardus, krem, dan cahaya bohlam kuning hangat. Alasan: palet hangat yang pudar sejalan dengan suasana kenangan, dan kardus memberi warna itu tanpa biaya tambahan.
4. **Susun daftar dan hitung (rancangan A).** Dengan harga rekaan, daftar dan jumlah harganya ada pada tabel di bawah langkah-langkah ini. Total Rp438.000, di dalam anggaran Rp600.000, sehingga sisanya Rp162.000. Dari total itu, benda inti (kardus, selotip, cat, bingkai) berjumlah Rp373.000.
5. **Bandingkan dengan rancangan lain.** Sebagai pembanding, rancangan B: mengecat ulang seluruh dinding abu dingin (2 kaleng × Rp230.000) dan menyewa sofa baru (Rp250.000), total Rp710.000. Rancangan B melampaui anggaran Rp110.000 dan, lebih penting, bertentangan dengan pesan: abu dingin memberi kesan murung dan sofa baru yang rapi tidak menandakan keluarga yang sedang berkemas. Alasan: rancangan yang tampak mahal belum tentu mendukung cerita.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

6. **Periksa kesinambungan.** Posisi kardus, tikar, dan bingkai terakhir difoto dan dicatat agar sama di setiap take.

Daftar belanja rancangan A sebagai berikut.

Benda	Jumlah	Harga satuan	Jumlah harga	Fungsi
Kardus bekas (dari toko)	12	Rp0	Rp0	suasana, cerita
Selotip cokelat	4	Rp12.000	Rp48.000	cerita
Cat krem, 1 kaleng kecil (bidang pucat bekas bingkai)	1	Rp85.000	Rp85.000	waktu, cerita
Bingkai kosong dan berfoto, sewa	6	Rp40.000	Rp240.000	watak, cerita
Bohlam kuning hangat	3	Rp15.000	Rp45.000	suasana
Kertas koran pembungkus	1	Rp20.000	Rp20.000	cerita
Tikar digulung (pinjam)	1	Rp0	Rp0	cerita
Gorden lama (pinjam)	2	Rp0	Rp0	suasana

Jawaban: pilih rancangan A, yaitu kardus setengah terisi, bidang dinding pucat bekas bingkai, satu bingkai tersisa, tikar digulung, dan bohlam hangat. Biayanya Rp438.000 dari Rp600.000, dan semua pilihannya mendukung pesan cerita.

Contoh 3 — Kostum yang kotor pada adegan berulang

Dalam film fiktif *Sawah Terakhir* (Agustus 2027), tokoh Dimas terjatuh ke lumpur sawah dalam satu adegan. Adegan itu diambil dari dua sudut, masing-masing dua take. Dimas memakai kemeja kotak-kotak biru yang sama pada adegan-adegan sebelumnya. Berapa kemeja yang harus disiapkan, dan apa saja yang perlu dijaga? *Tokoh dan film fiktif; disusun untuk latihan soal.*

1. **Tentukan jenis kebutuhannya.** Kemeja yang dikenakan adalah **kostum**. Namun, kemeja itu akan kotor dan tidak dapat dipakai ulang tanpa dicuci. Jadi kostum ini berperilaku seperti properti aksi: habis tiap take. Alasan: yang menentukan jumlah cadangan adalah apakah benda itu berubah, bukan namanya.
2. **Hitung take.** 2 sudut × 2 take = 4 take.
3. **Hitung kemeja.** 4 take × 1 kemeja + 1 cadangan = 5 kemeja. Alasan: tiap take memakai kemeja bersih yang kemudian dikotori, dan satu cadangan menutup kemungkinan robek atau salah ukuran.
4. **Pastikan kemejanya identik.** Kelima kemeja dibeli dari corak dan ukuran yang sama sekaligus, lalu difoto bersama. Alasan: bila corak atau warnanya berbeda sedikit saja, penonton melihat perbedaan antara adegan sebelum dan sesudah jatuh.
5. **Catat kondisi.** Lipatan lengan, jumlah kancing yang terbuka, dan letak noda lumpur dicatat dan difoto setiap take. Alasan: tim bisa meniru kondisi yang sama pada take berikutnya dan pada adegan lanjutan yang diambil beberapa hari kemudian.

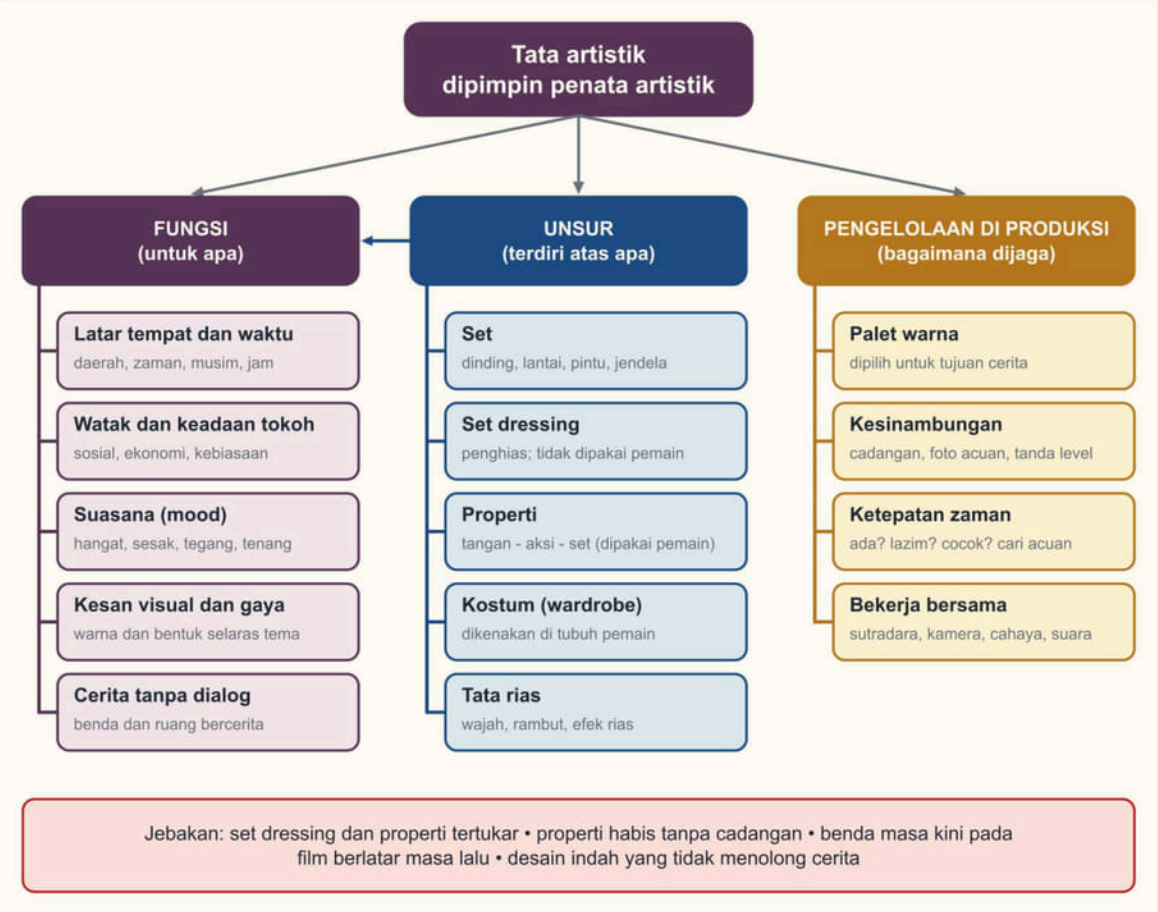
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

6. **Siapkan pengganti di luar kamera.** Pemain mendapat pakaian ganti dan tempat membersihkan diri di dekat set. Alasan: kesehatan pemain dan kelancaran jadwal ikut bergantung pada persiapan ini.

Jawaban: 5 kemeja identik (4 take + 1 cadangan), dilengkapi foto acuan dan catatan kondisi setiap take.

❖ PETA KONSEP

Gambar 4.7 merangkum fungsi, unsur, dan cara menjaga tata artistik. Panah dari unsur ke fungsi berarti unsur-unsur itulah yang membangun fungsinya.



Gambar 4.7 Peta konsep fungsi, unsur, dan pengelolaan tata artistik. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **Tata artistik** menyiapkan tampilan visual di depan kamera. Pemimpinnya penata artistik, bekerja dengan sutradara.
- **Lima fungsi:** latar tempat dan waktu, watak dan keadaan tokoh, suasana, kesan visual dan gaya, serta cerita tanpa dialog.
- **Lima unsur:** set (bangunan dan ruang), set dressing (penghias yang tidak dipakai pemain), properti (dipakai atau disentuh pemain), kostum (dikenakan), dan tata rias (wajah, rambut, efek rias).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **Properti** terbagi menjadi properti tangan (dibawa atau dipegang), properti aksi (rusak atau habis tiap take), dan properti set (perabot yang dipakai). Istilahnya berbeda antarbuku, jadi pegang alasan penggolongannya.
- **Penggolongan mengikuti peran benda dalam adegan**, bukan bentuknya.
- **Kesinambungan:** benda yang sama di tiap take, dengan cadangan identik, foto acuan, dan tanda level.
- **Ketepatan zaman:** periksa apakah benda sudah ada, lazim, dan sama tampilannya pada tahun cerita.
- **Warna dipilih untuk tujuan cerita** dan dipakai konsisten.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal tata artistik:

1. **Tentukan tujuan adegan.** Soal biasanya menyebut kesan yang ingin dibangun atau informasi yang ingin disampaikan. Garis bawahi.
2. **Tentukan kendala.** Banyak take, anggaran satu rancangan, zaman tertentu, atau batas yang tidak boleh diubah.
3. **Tanyakan peran tiap benda.** Dipakai pemain, dikenakan, atau hanya dilihat? Habis atau rusak?
4. **Cocokkan setiap pilihan dengan tujuan dan kendala.** Pilihan yang benar memenuhi keduanya, bukan hanya salah satunya.
5. **Periksa pengecoh serumpun.** Bila dua pilihan hanya berbeda pada istilah, pakai definisi di soal atau pegangan "dipakai pemain atau tidak".

Jebakan yang sering dipasang:

- **Set dressing dan properti tertukar.** Benda yang dipakai pemain dianggap penghias.
- **Properti yang habis tidak diberi cadangan**, atau cadangannya tidak sama persis dengan aslinya.
- **Benda masa kini pada film berlatar masa lalu.** Waspadai benda yang tampak "modern" padahal sudah lama ada, dan benda yang tampak biasa padahal baru muncul belakangan.
- **Desain yang indah tetapi tidak menolong cerita.** Rancangan yang bagus belum tentu memberi kesan yang diminta.
- **Benda di latar yang bergerak sendiri dibiarkan berjalan** (jam, lilin, es batu), padahal ia harus dikendalikan agar sama di tiap take.
- **Satu benda dianggap hanya punya satu kelas.** Benda yang sama dapat berpindah kelas begitu pemain menyentuhnya.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa mendapat daftar kebutuhan adegan ruang belajar: lukisan di dinding, kursi yang diduduki tokoh, dan kemeja sekolah tokoh. Ia menggolongkan ketiganya sebagai set dressing karena "semuanya ada di ruangan". Padahal hanya lukisan yang tidak dipakai pemain. Kursi yang diduduki adalah properti set, dan kemeja yang dikenakan adalah kostum. Ukurannya adalah peran benda dalam adegan, bukan keberadaannya di ruangan.

● BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut menggabungkan dua persoalan yang paling sering diuji pada tata artistik: benda yang habis tiap take dan benda di latar yang berubah sendiri seiring waktu. Cobalah membedahnya dengan tiga pertanyaan. Mana benda yang dipakai pemain dan berubah? Mana benda di latar yang bisa bergeser? Persiapan mana yang menjaga keduanya tetap sama di semua take?

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

►. Adegan makan malam film "Rumah Bambu" akan diambil dari tiga sudut kamera, masing-masing sekitar empat take, pada Juni 2027. Dalam adegan, tokoh Ayah menyuap nasi dan mematahkan sebuah kerupuk. Di dinding terpasang jam yang dalam naskah menunjukkan pukul 19.00. Syuting adegan itu diperkirakan berlangsung tiga jam.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Persiapan tim artistik yang paling tepat adalah ....

A. Menyiapkan satu porsi nasi dan kerupuk, lalu memakai sisanya untuk semua take berikutnya
B. Memasang jam dinding yang berjalan normal mulai pukul 19.00 agar suasana rumah tampak hidup
C. Menyiapkan cadangan nasi dan kerupuk tiap take serta mencatat posisi jarum jam setiap take
D. Meminta pemain pura-pura menyuap dan mematahkan kerupuk agar properti tidak berkurang
E. Menyiapkan cadangan nasi dan kerupuk tiap take serta menghentikan jarum jam di pukul 19.00

Pembahasan **Kunci: E**

Konsep: Tata artistik meliputi set, set dressing (benda penghias yang membangun suasana, seperti jam dinding), dan properti (benda yang dipakai pemain, seperti makanan). Untuk adegan berulang, properti yang habis harus punya cadangan identik, dan set dressing harus tetap sama di setiap take agar kesinambungan terjaga.

Langkah:
1. Sekitar 12 take: kerupuk patah dan nasi berkurang di setiap take → perlu cadangan yang identik.
2. Jam yang berjalan akan bergeser hingga tiga jam → jarum pada shot berbeda tidak sama.
3. Persiapan tepat: cadangan properti tiap take dan jam dihentikan pada 19.00.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Jebakan: hemat, tetapi porsi nasi dan kerupuk akan berbeda di setiap take sehingga kesinambungan rusak.
• **B.** ✗ Jebakan: tampak hidup, tetapi selama tiga jam syuting jarum jam bergeser sehingga berbeda antar-shot.
• **C.** ✗ Jebakan: properti sudah benar, tetapi mencatat posisi jarum tidak menghentikan jam; selama tiga jam jarum terus bergeser sehingga tetap berbeda antar-shot.
• **D.** ✗ Gerakan pura-pura tampak palsu di kamera dan bertentangan dengan naskah yang meminta tokoh makan.
• **E.** ✓ Cadangan properti menjaga setiap take sama, dan jarum jam yang dihentikan menjaga set dressing tetap pukul 19.00.

Jawaban: E.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, golongkan dulu benda yang disebut, tentukan tujuan adegan, lalu pilih jawaban.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. Penata artistik film "Kaset Biru" (produksi Oktober 2027) memeriksa set kamar seorang remaja anak pengusaha yang dalam cerita berlatar tahun 1998. Fungsi set itu adalah meyakinkan penonton bahwa kejadiannya berlangsung pada masa tersebut. Asistennya telah menata beberapa benda, dan anggaran hanya memungkinkan satu benda diganti.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Benda yang paling perlu diganti adalah ....

A. Pager (radio panggil) di atas meja belajar remaja itu
B. Ponsel monokrom berantena pendek di samping ranjang
C. Pemutar CD portabel beserta beberapa keping CD musik
D. Komputer bermonitor tabung yang besar di meja sudut
E. Stopkontak dinding dengan port pengisi daya USB

2. Film pendek "Lintasan" (Februari 2027) dibuka dengan satu shot ruang tamu Pak Darto tanpa dialog. Sutradara ingin penonton langsung memahami bahwa Pak Darto dahulu atlet lari yang berprestasi, tetapi masa jayanya sudah lama lewat dan kini ia hidup sendiri. Anggaran artistik terbatas sehingga hanya satu konsep set dressing yang dapat diwujudkan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Konsep set dressing yang paling tepat adalah ....

A. Piala dan medali baru yang mengilap disusun rapi di dalam lemari kaca ruang tamu
B. Poster atlet lari terkenal dunia yang ditempel di dinding di atas sofa
C. Sepatu lari terbaru dan pakaian olahraga yang digantung di dekat pintu
D. Medali berdebu dan foto dirinya muda di podium, dengan satu cangkir di meja
E. Banyak foto keluarga yang sedang berlibur bersama di dinding ruang tamu

Kunci singkat: 1. E 2. D

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan, dengan satu pertanyaan, mengapa gorden di dinding termasuk set dressing, sedangkan cangkir yang diminum pemain termasuk properti tangan?
- Bila sebuah adegan diambil sepuluh kali dan benda tertentu rusak tiap take, dapatkah kamu menghitung jumlah cadangannya dan menjelaskan mengapa cadangannya harus identik?
- **Yang harus kuingat: tata artistik membangun tempat, waktu, watak, suasana, dan cerita tanpa dialog**; **unsurnya set, set dressing, properti, kostum, dan tata rias**; **penggolongan mengikuti peran benda dalam adegan**; **properti yang habis butuh cadangan identik**; dan **benda dari masa lain (anakronisme) merusak keyakinan penonton**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 4.1: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-4.1

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 4.2 · Pola tangkap mikrofon (polar pattern)

SMKBC-4.2

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu memahami **pola tangkap mikrofon** (*polar pattern*): dari arah mana sebuah mikrofon paling mudah menangkap suara, dari arah mana ia hampir tidak menangkapnya, dan bagaimana memilih pola yang sesuai dengan situasi perekaman. Kamu tidak diminta menghitung rumus. Kamu diminta **membaca diagram, mengenali nama pola, dan memutuskan** mana yang paling tepat untuk sebuah kasus.

Soalnya biasanya berupa kasus perekaman: dua penutur berhadapan, wawancara di tempat bising, panggung dengan speaker monitor, atau lavalier yang tersembunyi. Di dalam kasus itu ada sumber suara yang diinginkan dan sumber bising yang harus dihindari. Kadang kamu diminta membaca gambar tiga diagram polar dan memilih mikrofon yang paling cocok. Bentuknya pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, dan pernyataan benar atau salah. Pengecohnya sering berupa pola yang "tampak adil" atau arah mikrofon yang salah.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan arti pola tangkap dan membaca diagram polar (sumbu depan, kepekaan, sudut mati);
- menyebutkan lima pola dasar (omnidirectional, cardioid, supercardioid, hypercardioid, bidirectional) beserta sudut matinya;
- menjelaskan sebab umpan balik (*feedback*) dan cara menaruh sudut mati pada monitor atau sumber bising;
- memilih pola yang tepat menurut letak penutur dan sumber bising, termasuk untuk lavalier dan mikrofon genggam;
- menjelaskan pengaruh jarak terhadap level suara dan efek jarak dekat.

◆ KONSEP INTI

Coba lakukan percobaan kecil. Duduklah di tengah ruangan lalu pejamkan mata. Minta temanmu berbicara dari depanmu, lalu dari belakangmu. Telingamu mendengar keduanya, tetapi bila kamu menangkupkan tangan di belakang telinga, suara dari depan terdengar sedikit lebih jelas. Mikrofon mirip dengan itu. Ada mikrofon yang "mendengar" ke segala arah seperti telinga tanpa tangan. Ada yang "mendengar" terutama ke satu arah dan mengabaikan arah lain, seperti telinga yang ditangkupi tangan. Sifat ini disebut **pola tangkap**. Memilih pola yang tepat sering lebih menentukan bersih atau tidaknya rekaan daripada harga mikrofonnya.

1. Apa itu pola tangkap

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Mikrofon mengubah bunyi menjadi sinyal listrik. Namun, kepekaannya tidak sama untuk semua arah. **Pola tangkap** (*polar pattern*, kadang disebut *pickup pattern*) adalah gambaran seberapa peka mikrofon terhadap bunyi yang datang dari berbagai arah di sekelilingnya. Arah yang paling peka disebut **sumbu utama** (*on-axis*), biasanya di depan mikrofon. Arah di luar sumbu itu disebut *off-axis*.

Ada tiga hal yang sering tertukar, jadi bedakan sejak awal.

- **Pola tangkap**: arah mana yang peka. Contoh: cardioid, omnidirectional.
- **Jenis mikrofon menurut cara kerja**: mikrofon *dinamis* kokoh dan tidak membutuhkan daya luar, sedangkan mikrofon *kondensor* lebih peka dan membutuhkan daya (misalnya dari baterai atau dari perangkat perekam).
- **Bentuk dan cara pakai**: mikrofon genggam, mikrofon jepit *lavalier*, dan mikrofon panjang *shotgun* yang dipasang di tiang boom.

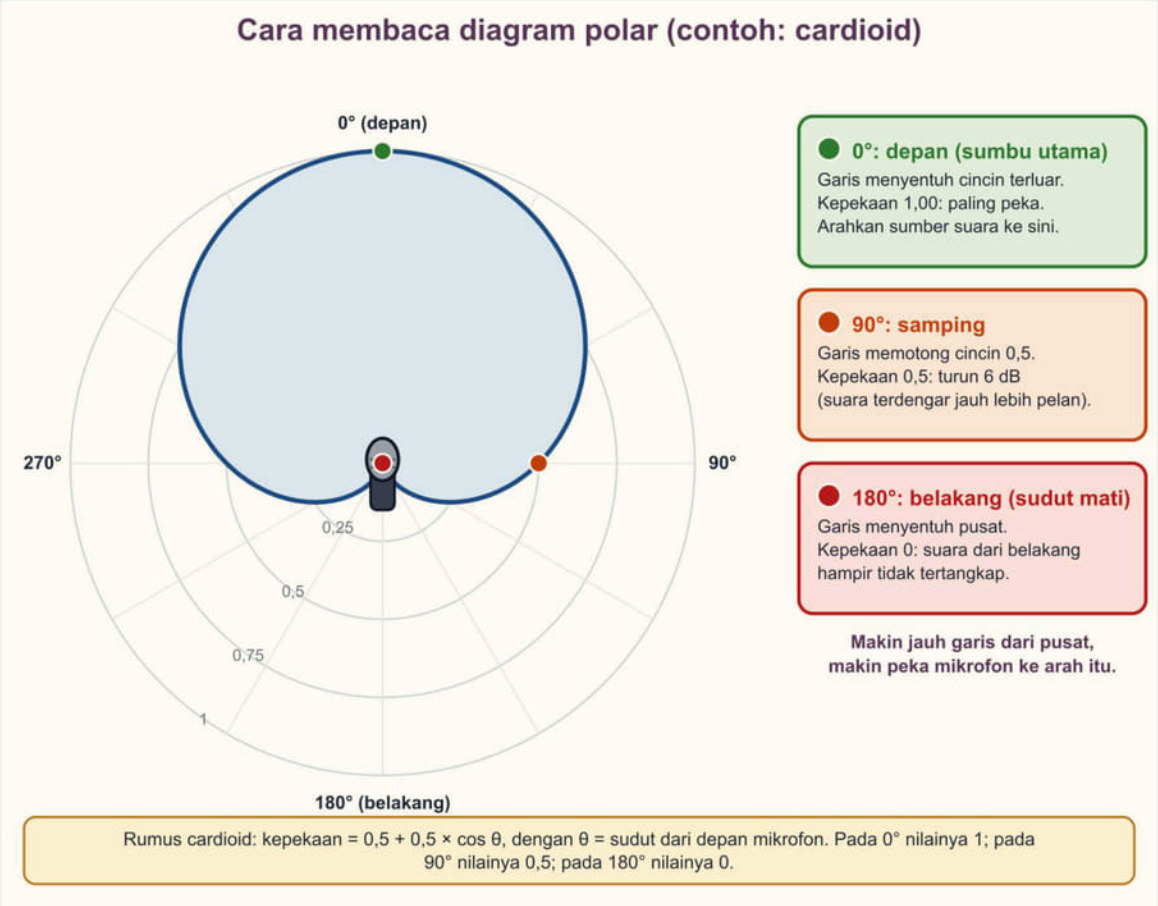
Satu mikrofon punya satu jenis cara kerja, satu bentuk, dan satu pola. Sebagian mikrofon kondensor menyediakan **saklar pilihan pola**, sehingga polanya dapat diganti sesuai situasi. Karena itu, soal yang berbunyi "mikrofon kondensor dengan pilihan pola" menanyakan pola mana yang kamu pilih, bukan jenis kondensornya.

2. Membaca diagram polar

Diagram polar adalah lingkaran-lingkaran bertingkat dengan mikrofon di pusat. Gambar 4.8 menunjukkan cara membacanya dengan contoh pola cardioid.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.8 Cara membaca diagram polar, dengan cardioid sebagai contoh. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Aturannya ada empat.

1. **Sudut diukur dari depan mikrofon.** Depan adalah 0°, samping 90° dan 270°, belakang 180°.
2. **Jarak garis dari pusat menyatakan kepekaan.** Garis di cincin terluar berarti paling peka (nilai 1). Garis di cincin tengah berarti setengahnya (nilai 0,5). Garis yang menyentuh pusat berarti hampir tidak peka.
3. **Titik tempat garis menyentuh pusat disebut sudut mati** (*null*). Bunyi dari arah itu nyaris tidak tertangkap.
4. **Penurunan kepekaan sering dinyatakan dalam desibel (dB).** Nilai 0,5 berarti turun sekitar 6 dB, dan penurunan 6 dB sudah terdengar jelas lebih pelan. Makin besar angka negatifnya, makin ditolak arah itu.

Pola-pola dasar mengikuti rumus sederhana: kepekaan = a + b × cos θ, dengan a dan b bernilai tetap untuk tiap pola dan jumlahnya 1. Kamu tidak perlu menghafal rumusnya. Gambar-gambar di sub bab ini dihitung dari rumus itu supaya bentuknya akurat.

3. Omnidirectional: peka ke semua arah

Omnidirectional (omni) menangkap bunyi dari semua arah dengan kepekaan sama. Diagramnya berupa lingkaran penuh dan tidak punya sudut mati. Ia cocok bila yang kamu inginkan memang bunyi dari sekeliling, misalnya suasana taman atau beberapa orang yang

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

duduk melingkar di ruang yang tenang. Omni juga tidak mudah terpengaruh bila arah mikrofon bergeser sedikit, sehingga lazim dipakai pada mikrofon jepit yang disembunyikan di pakaian.

Kelemahannya sama dengan kelebihannya: ia **tidak menolak apa pun**. Di tempat bising, bising dari semua arah ikut masuk. Di panggung dengan speaker, ia menangkap suara speaker itu dengan sama baik, sehingga mudah terjadi umpan balik.

4. Cardioid: peka di depan, menolak belakang

Cardioid namanya berasal dari bentuk diagramnya yang menyerupai jantung (*cardio* berarti jantung). Ia paling peka di depan, turun sekitar 6 dB pada samping (90°), dan **sudut matinya tepat di belakang (180°)**. Karena itu, cardioid cocok bila ada satu sumber suara di depan dan sumber bising di belakang, misalnya penyiar di depan mikrofon dengan kipas di belakangnya, atau mikrofon genggam untuk wawancara.

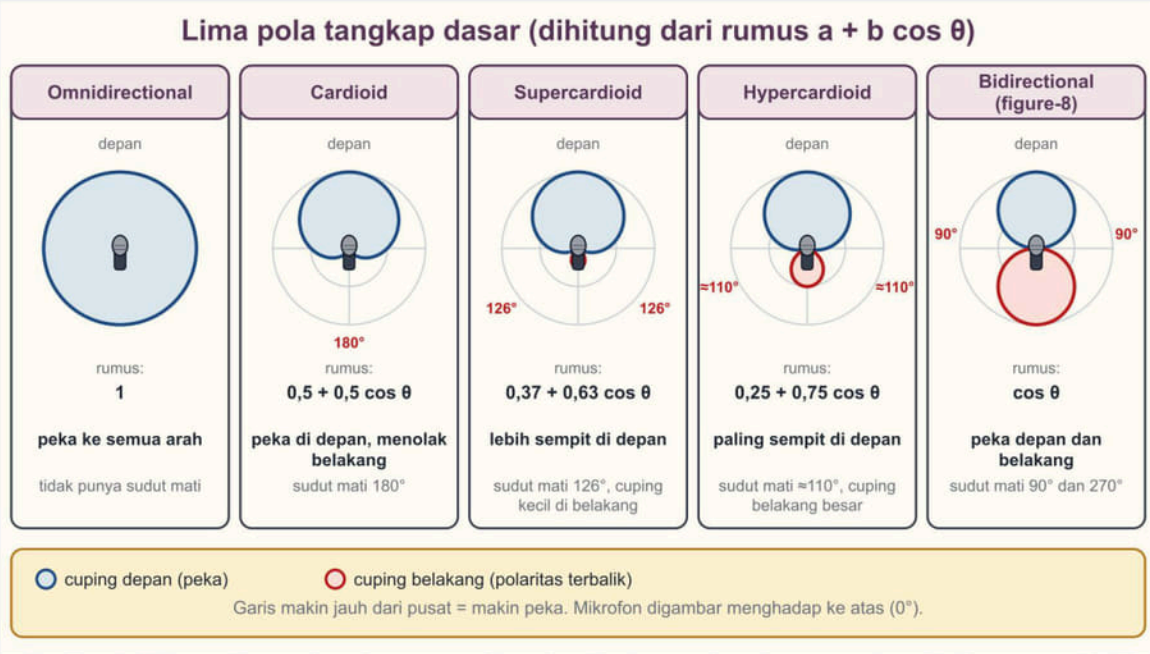
Perhatikan sebuah kesalahan yang sering terjadi: cardioid **bukan** mikrofon yang hanya menangkap satu titik. Ia menangkap luas di depan dan sebagian besar bagian samping. Yang ditolak dengan baik hanya bagian belakangnya.

5. Supercardioid dan hypercardioid: lebih sempit

Bila bagian depan dipersempit lagi, kita mendapat **supercardioid** dan **hypercardioid**. Keduanya lebih terarah dibanding cardioid, tetapi membayar harganya dengan **cuping kecil di belakang**. Sudut matinya tidak lagi di 180°, melainkan bergeser ke samping-belakang: sekitar 126° pada supercardioid dan sekitar 110° pada hypercardioid. Cuping belakang hypercardioid lebih besar daripada supercardioid: pada 180°, supercardioid hanya turun sekitar 12 dB, sedangkan hypercardioid hanya turun sekitar 6 dB.

Akibatnya, bunyi tepat di belakang mikrofon hypercardioid tidak ditolak sebaik di belakang cardioid. Itulah mengapa sumber bising atau speaker monitor ditaruh pada **sudut mati yang sesungguhnya**, bukan sekadar "di belakang". Gambar 4.9 menyajikan kelima pola berdampingan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.9 Lima pola tangkap dasar yang digambar dari rumus kepekaan: omni, cardioid, supercardioid, hypercardioid, dan figure-8. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

6. Bidirectional (figure-8): depan dan belakang

Bidirectional atau *figure-8* (angka delapan) menangkap bunyi dari depan dan belakang dengan kepekaan sama, dan menolak bunyi dari samping. Sudut matinya ada dua, yaitu 90° dan 270°. Pola ini cocok untuk **dua penutur yang berhadapan** dengan mikrofon di antara mereka, terutama bila bising datang dari samping. Satu mikrofon menangkap keduanya, dan bising dari kiri-kanan ditolak. Ia tidak cocok bila penutur berada di samping mikrofon, karena sisi itu justru yang paling ditolak.

Tabel pada Gambar 4.10 merangkum angka kelima pola. Angka-angkanya dihitung dari rumus.

Perbandingan lima pola: angka yang dihitung

Pola	Rumus	Samping 90°	Belakang 180°	Sudut mati	Lebar −3 dB	Cocok untuk
Omnidirectional	1	0 dB	0 dB	tidak ada	360°	suasana, melingkar, lavalier di ruang tenang
Cardioid	0,5 + 0,5 cos θ	−6 dB	tak ada (mati)	180°	131°	satu sumber di depan, bising di belakang
Supercardioid	0,37 + 0,63 cos θ	−8,6 dB	−11,7 dB	126°	115°	monitor di samping-belakang; boom
Hypercardioid	0,25 + 0,75 cos θ	−12 dB	−6 dB	≈110°	105°	monitor pada ±110°; ruang sempit
Bidirectional (figure-8)	cos θ	tak ada (mati)	0 dB (terbalik)	90° dan 270°	90° per sisi	dua penutur berhadapan

Cara membaca: "−6 dB" berarti suara dari sudut itu terdengar lebih pelan; makin besar angka negatifnya, makin ditolak. "Mati" berarti nyaris tidak tertangkap. Lebar −3 dB adalah sudut depan tempat kepekaan masih terjaga baik. Angka dihitung dari rumus pada tiap pola; mikrofon sungguhan menyimpang sedikit dari bentuk ideal.

Gambar 4.10 Perbandingan kepekaan, sudut mati, dan lebar sudut depan kelima pola. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Tiga hal dari tabel itu paling penting. Pertama, hanya cardioid yang mati tepat di belakang. Kedua, makin sempit bagian depan, makin besar cuping belakang. Ketiga, figure-8 menolak samping, sedangkan pola lain menolak belakang atau samping-belakang.

7. Mikrofon shotgun

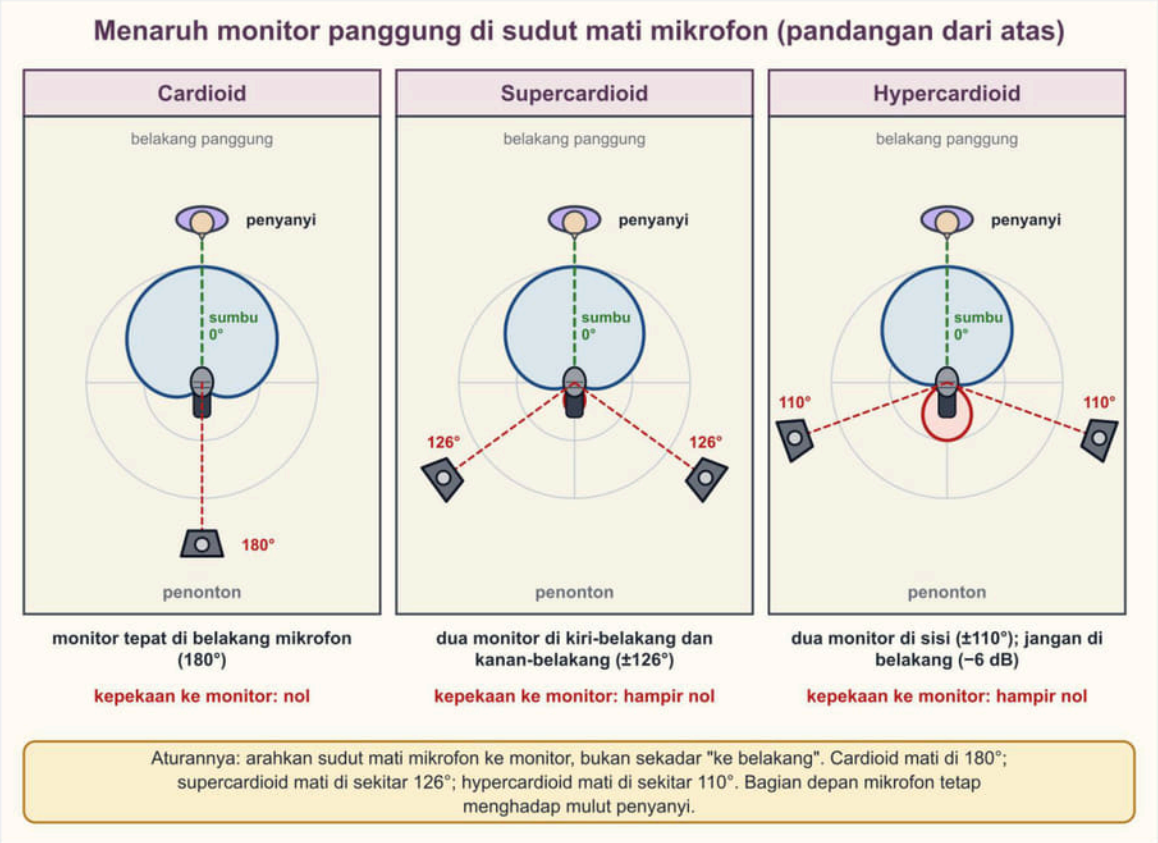
Shotgun (mikrofon senapan) adalah mikrofon panjang yang sangat terarah, dengan pola dasar supercardioid atau hypercardioid ditambah tabung berlubang di depannya (tabung interferensi). Tabung itu menekan bunyi dari samping, terutama pada frekuensi menengah dan tinggi. Shotgun lazim dipasang pada tiang boom untuk merekam dialog dari jarak sedekat mungkin di luar bingkai. Ia sempit dan karena itu harus **diarahkan** tepat ke sumber suara. Kelemahannya, ia masih menangkap bunyi dari samping dan belakang pada frekuensi rendah, dan arahnya yang sempit membuatnya mudah meleset bila penutur bergerak. Penggunaannya di lapangan dibahas pada sub bab 4.3.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

8. Umpan balik dan sudut mati

Umpan balik (*feedback*) adalah dengung melengking yang muncul ketika suara dari speaker masuk lagi ke mikrofon, dikuatkan, keluar dari speaker, masuk lagi ke mikrofon, dan seterusnya, sehingga lingkaran itu membesar sendiri. Yang berbahaya ada dua: mikrofon yang menghadap speaker, dan **speaker monitor** panggung yang diletakkan di depan penyanyi dan mengarah ke penyanyi, sehingga monitor berada di belakang mikrofon.

Cara mengurangi umpan balik tanpa mengecilkan suara penyanyi adalah mengatur arah: **depan mikrofon ke mulut penyanyi, sudut mati mikrofon ke monitor**. Gambar 4.11 menunjukkan letak monitor yang tepat untuk tiga pola.



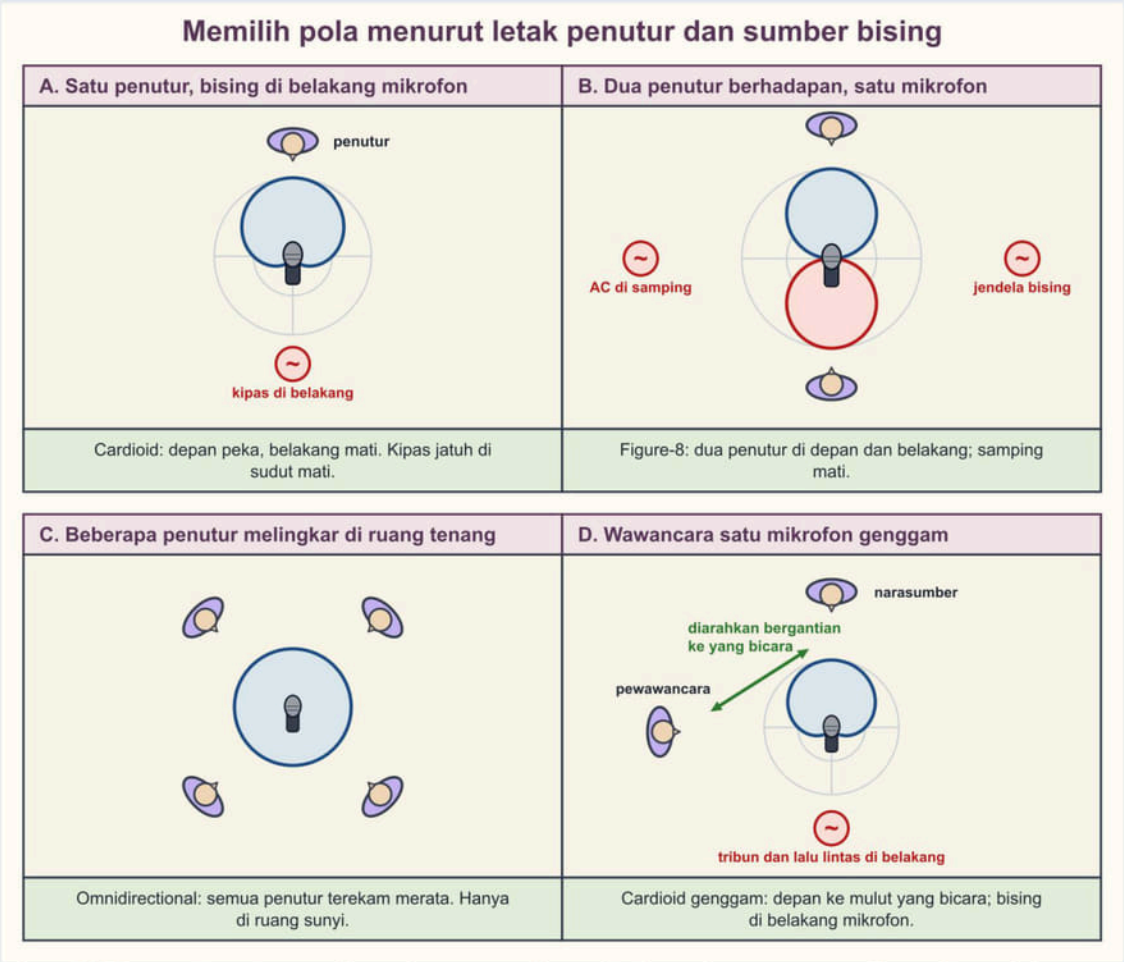
Gambar 4.11 Monitor panggung ditaruh pada sudut mati mikrofon: 180° untuk cardioid, sekitar ±126° untuk supercardioid, dan sekitar ±110° untuk hypercardioid. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Pada cardioid, monitor lurus di belakang mikrofon. Pada supercardioid, monitor digeser ke sisi belakang. Pada hypercardioid, monitor digeser ke samping. Bila hypercardioid dipasang dengan monitor lurus di belakangnya, hasilnya justru lebih buruk daripada cardioid karena cuping belakangnya besar. Prinsip yang sama berlaku untuk bising lokasi: kipas, pendingin ruangan, dan suara tribun adalah **sumber yang dicari sudut matinya**.

9. Memilih pola menurut situasi

Kunci memilih pola adalah menggambar dulu **letak sumber suara yang diinginkan dan sumber bising** terhadap mikrofon. Setelah itu pilih pola yang menempatkan yang pertama di bagian peka dan yang kedua di sudut mati. Gambar 4.12 memperlihatkan empat situasi umum.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.12 Empat situasi umum dan pola yang cocok: cardioid untuk satu penutur, figure-8 untuk dua penutur berhadapan, omni untuk penutur melingkar di ruang tenang, dan cardioid genggam untuk wawancara. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Satu penutur di depan, bising di belakang**: cardioid.
- **Dua penutur berhadapan, bising dari samping**: figure-8.
- **Beberapa penutur melingkar atau suasana dari segala arah, di ruang tenang**: omnidirectional.
- **Wawancara dengan mikrofon genggam di tempat ramai**: cardioid, bagian depan diarahkan ke mulut yang sedang berbicara, bagian belakang menghadap sumber bising.
- **Panggung dengan monitor**: cardioid, supercardioid, atau hypercardioid, sesuai letak monitor.
- **Dialog film dari boom di luar bingkai**: shotgun atau hypercardioid.
- **Lavalier tersembunyi di ruang tenang**: omni, karena tidak terlalu terpengaruh arah kepala mikrofon dan gerak pemain. Pada lokasi bising, lavalier cardioid dapat dipakai, tetapi ia harus diarahkan benar ke mulut.

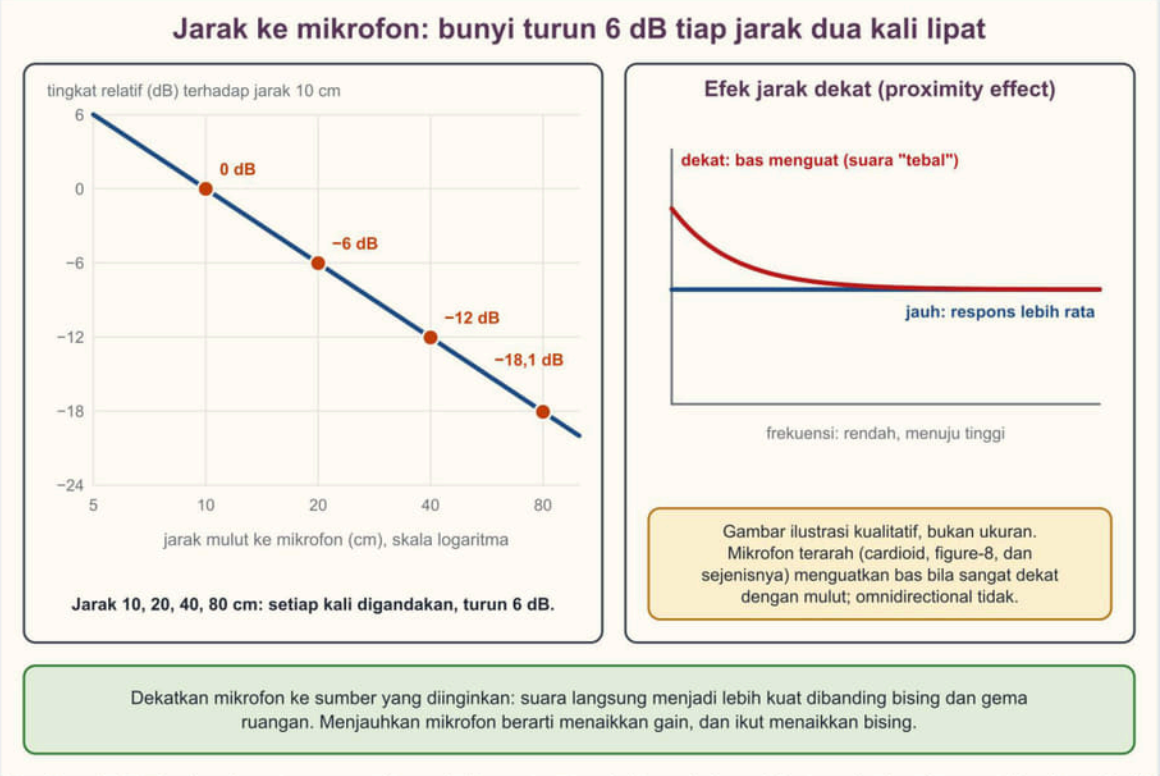
Daftar ini bukan hafalan. Setiap baris adalah akibat dari satu pertanyaan: *di mana sumber yang diinginkan, dan di mana sumber yang ditolak?*

10. Jarak dan efek jarak dekat

Pola menentukan dari **arah mana** suara diterima. **Jarak** menentukan **seberapa kuat**. Bunyi

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

melemah saat menjauh dari sumbernya: setiap kali jarak digandakan, tingkat bunyi yang diterima turun sekitar 6 dB. Gambar 4.13 menunjukkan penurunan dari 10 cm sampai 80 cm. Mikrofon yang terlalu jauh membuat suara langsung lemah, sehingga bising dan gema ruangan terdengar relatif lebih keras. Menaikkan *gain* (penguatan) tidak menolong, karena bising dan gema ikut dinaikkan.



Gambar 4.13 Tingkat bunyi turun sekitar 6 dB setiap jarak digandakan (dihitung), dan ilustrasi kualitatif efek jarak dekat. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Ada satu sifat lagi pada mikrofon terarah: bila sumber sangat dekat dengan mikrofon, bunyi frekuensi rendah menguat sehingga suara terdengar "tebal". Peristiwa ini disebut **efek jarak dekat** (*proximity effect*). Efeknya paling kuat pada figure-8, lalu cardioid, dan tidak ada pada omni murni. Penyiar sering memanfaatkannya untuk suara hangat, tetapi bila berlebihan suara menjadi berat dan kurang jelas.

Cara mengendalikannya: **jauhkan sedikit mikrofon dari bibir**, misalnya beberapa sentimeter sampai belasan sentimeter, sambil tetap menghadapkan bagian depan ke mulut. Mengganti pola ke figure-8 justru memperparah efeknya, memutar mikrofon agar bagian belakang menghadap mulut membuat suara nyaris hilang, dan menurunkan gain hanya mengecilkan seluruh suara tanpa mengubah keseimbangan nada rendah dan tinggi. Sebagian mikrofon juga punya saklar *low-cut* (pemotong frekuensi rendah) untuk meredamnya.

Pola terarah juga membantu di ruang bergema. Pantulan yang datang dari arah yang ditolak berkurang, tetapi pantulan dari arah depan tetap masuk. Karena itu pola terarah dan jarak yang dekat bekerja bersama: pola menolak sebagian pantulan, jarak dekat membuat suara langsung jauh lebih kuat daripada sisanya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

11. Pola bukan arah

Terakhir, bedakan **pola** dari **arah**. Pola adalah sifat bawaan mikrofon: apakah peka ke semua arah, ke depan, atau ke depan dan belakang. Arah adalah ke mana kamu **menghadapkan** mikrofon. Pola yang tepat tetapi arah yang salah tetap menghasilkan suara buruk. Mikrofon cardioid yang depannya menghadap dinding kosong tidak menangkap penutur dengan baik, karena penutur berada di sisi samping yang lebih lemah. Cardioid yang depannya menghadap sumber bising justru menangkap bising dengan sangat baik. Jadi, setelah memilih pola, kamu masih harus memutuskan arah.

> **Pengayaan.** Pada figure-8, cuping belakang memiliki **polaritas terbalik** terhadap cuping depan. Artinya, tekanan bunyi positif di depan menghasilkan tegangan positif, sedangkan di belakang menghasilkan tegangan negatif. Itulah sebabnya cuping belakang pada diagram sering digambar dengan warna berbeda (merah pada gambar di sub bab ini). Bila dua mikrofon ditaruh berdekatan untuk menangkap sumber yang sama, polaritas yang berlawanan dapat menimbulkan pembatalan sebagian bunyi, jadi penata suara memeriksanya lebih dulu.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Satu mikrofon untuk dua penyiar yang duduk berdampingan

Radio komunitas fiktif "Cempaka FM" (Maret 2027) merekam acara obrolan di sebuah ruang kecil. Dua penyiar duduk berdampingan, jarak antar kepala 60 cm. Satu mikrofon kondensor cardioid dipasang di depan mereka, tepat di tengah, pada jarak 40 cm dari bidang mulut. Pendingin ruangan berdengung di dinding di belakang mikrofon. Apakah cardioid tepat, dan seberapa banyak suara tiap penyiar melemah? *Nama dan data fiktif; disusun untuk latihan soal.*

1. **Tentukan letak penutur terhadap sumbu mikrofon.** Mikrofon berada di depan tengah, tiap penyiar 30 cm ke kiri atau kanan dari sumbu dan 40 cm di depannya. Sudut dari sumbu = arctan(30 ÷ 40) ≈ 36,9°. Alasan: diagram polar dibaca dengan sudut, jadi posisi penutur harus diubah menjadi sudut.
2. **Baca kepekaan cardioid pada sudut itu.** Kepekaan = 0,5 + 0,5 × cos 36,9° = 0,90, yaitu turun 0,92 dB. Alasan: pada sudut sekecil itu, cardioid hampir sepeka pada sumbu.
3. **Hitung efek jarak.** Jarak sebenarnya = akar($30^2 + 40^2$) = 50 cm, lebih jauh daripada 40 cm. Penurunan = 20 × log(40 ÷ 50) ≈ 1,94 dB. Alasan: bunyi melemah dengan jarak, jadi penyiar di samping sedikit lebih jauh.
4. **Jumlahkan.** Total ≈ 0,92 + 1,94 = 2,85 dB, dibulatkan 2,9 dB, lebih pelan daripada penyiar yang tepat di sumbu pada jarak 40 cm. Selisih ini kecil, dan karena kedua penyiar simetris, keduanya terdengar sama kuat. Alasan: kedua penyiar mengalami penurunan yang sama sehingga keseimbangan tetap terjaga.
5. **Periksa bising.** Pendingin ruangan berada di 180°, tepat di sudut mati cardioid. Bila memakai omni, pendingin akan tertangkap sama baik seperti suara penyiar. Alasan: sudut mati cardioid dimanfaatkan untuk menolak bising di belakang.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

6. **Uji bila kursi direnggangkan.** Bila jarak antar kepala menjadi 120 cm dengan jarak mikrofon tetap 40 cm, sudutnya 56,3°, kepekaan turun 2,19 dB, dan jarak 72,1 cm menurunkan 5,12 dB lagi, sehingga totalnya 7,3 dB. Alasan: penurunan yang besar memaksa gain dinaikkan, dan bising ikut naik. Jadi kursi dirapatkan atau mikrofon didekatkan.

Jawaban: cardioid tepat. Tiap penyiar turun sekitar 2,9 dB (0,92 dB karena sudut, 1,94 dB karena jarak), dan pendingin ruangan berada pada sudut mati. Bila jarak antar kepala menjadi 120 cm, penurunan menjadi sekitar 7,3 dB.

Contoh 2 — Mencegah umpan balik dengan memilih pola menurut letak monitor

Dalam pentas fiktif "Malam Gema Cempaka" (Juli 2027), duo vokalis bernyanyi dengan mikrofon di stand. Dua speaker monitor lantai ditaruh di kiri dan kanan depan panggung dan tidak dapat dipindah. Dari posisi tiap mikrofon, kedua monitor berada pada sudut sekitar ±110° dari sumbu mikrofon. Tersedia mikrofon cardioid, supercardioid, dan hypercardioid yang depannya diarahkan ke mulut penyanyi. Mana yang paling kecil risiko umpan baliknya? *Nama dan data fiktif; disusun untuk latihan soal.*

1. **Tentukan sudut monitor.** Monitor berada pada ±110° dari sumbu depan. Alasan: diagram polar dibaca berdasarkan sudut dari depan mikrofon, sehingga letak monitor diubah menjadi sudut.
2. **Hitung kepekaan tiap pola pada sudut itu.** Cardioid: 0,5 + 0,5 × cos 110° = 0,33, yaitu turun sekitar 9,7 dB. Supercardioid: 0,37 + 0,63 × cos 110° = 0,15, yaitu turun sekitar 16,2 dB. Hypercardioid: 0,25 + 0,75 × cos 110° ≈ 0, yaitu hampir mati. Alasan: semakin kecil kepekaan ke monitor, semakin besar volume yang dapat dinaikkan sebelum umpan balik muncul.
3. **Periksa arah lain.** Tabel di bawah langkah-langkah ini menunjukkan kepekaan tiap pola pada tiga letak monitor (dalam dB, makin negatif makin ditolak).
4. **Ambil keputusan.** Untuk monitor pada ±110°, hypercardioid terbaik. Untuk ±126°, supercardioid terbaik. Untuk lurus di belakang, cardioid terbaik. Alasan: setiap pola memiliki sudut mati yang berbeda, sehingga pola dipilih menurut letak monitor.
5. **Catat risikonya.** Hypercardioid hanya turun sekitar 6 dB pada 180°. Penyanyi tidak boleh menaruh monitor ketiga lurus di belakang mikrofon. Alasan: pola yang menang pada satu letak bisa kalah pada letak lain.

Kepekaan tiap pola pada tiga letak monitor sebagai berikut.

Letak monitor	Cardioid	Supercardioid	Hypercardioid
180° (lurus di belakang)	mati	−11,7	−6,0
126° (samping-belakang)	−13,7	hampir mati	−14,4
110° (samping)	−9,7	−16,2	hampir mati

Jawaban: hypercardioid, karena sudut matinya (sekitar 110°) jatuh tepat di letak kedua monitor, sementara cardioid hanya turun sekitar 9,7 dB dan supercardioid sekitar 16,2 dB.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Contoh 3 — Dua mikrofon untuk dua tamu berdampingan: mengurangi suara yang bocor

Podcast fiktif "Ngobrol Sekolah" (Agustus 2027) merekam dua tamu yang duduk berdampingan dengan jarak antar mulut 80 cm. Masing-masing memakai satu mikrofon yang diarahkan ke mulutnya. Tim ingin suara tamu B tidak banyak terekam pada mikrofon tamu A (suara bocor atau *bleed*). Mikrofon dapat dipasang 30 cm atau 15 cm dari mulut tamunya. Pola apa dan jarak berapa yang lebih baik? *Nama dan data fiktif; disusun untuk latihan soal.*

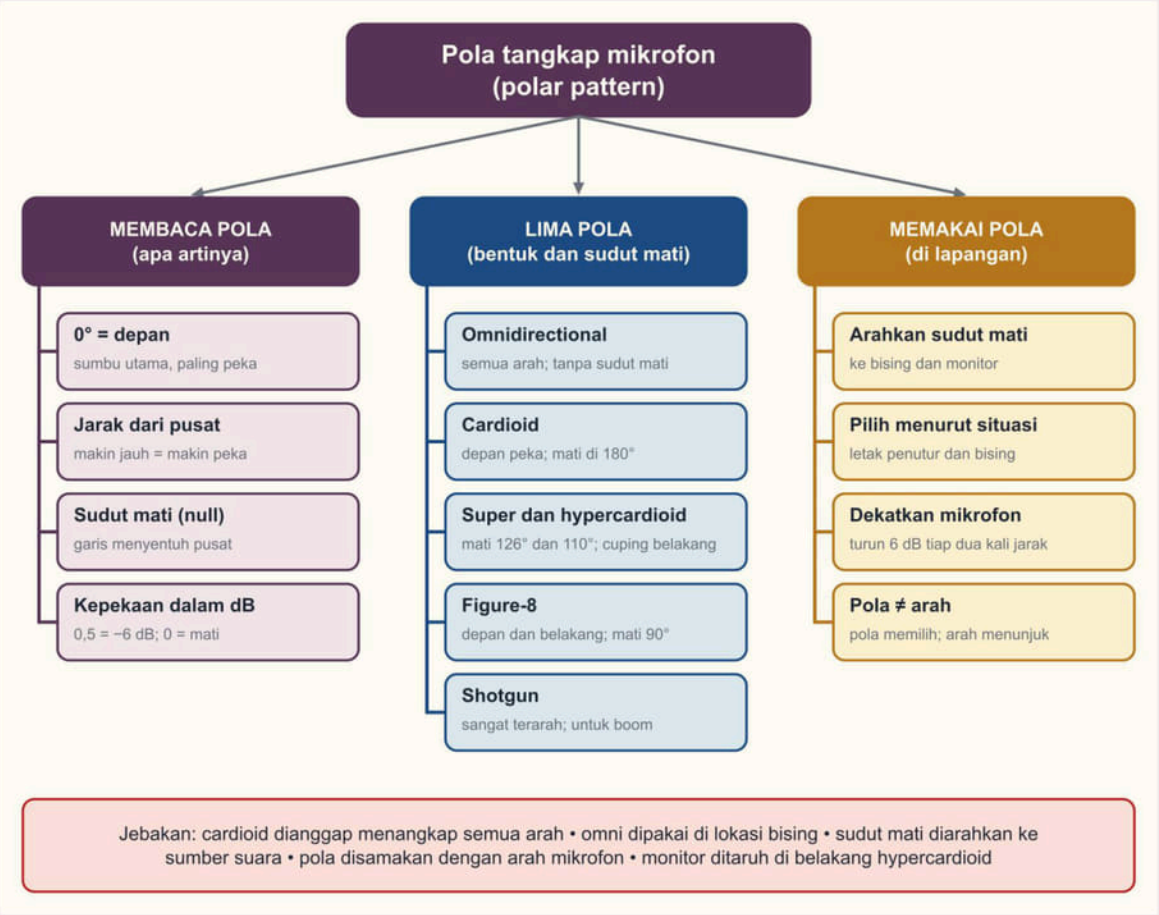
1. **Hitung letak tamu lain dari mikrofon A.** Untuk jarak 30 cm: sudut tamu B dari sumbu mikrofon A = arctan(80 ÷ 30) ≈ 69,4°, dan jaraknya = akar($80^2 + 30^2$) ≈ 85,4 cm. Alasan: kebocoran ditentukan oleh sudut dan jarak sekaligus.
2. **Hitung penurunan karena jarak.** 20 × log(30 ÷ 85,4) ≈ −9,1 dB. Bila mikrofon omni, inilah seluruh penurunannya: −9,1 dB. Alasan: omni tidak menolak arah mana pun, sehingga hanya jarak yang membantu.
3. **Tambahkan efek sudut pada cardioid.** Kepekaan pada 69,4° = 0,5 + 0,5 × cos 69,4° = 0,68, yaitu −3,4 dB. Total = −9,1 + (−3,4) ≈ −12,5 dB. Alasan: cardioid menambah penolakan sekitar 3,4 dB dibanding omni.
4. **Ulangi untuk jarak 15 cm.** Sudut = arctan(80 ÷ 15) ≈ 79,4°, jarak ke tamu lain ≈ 81,4 cm. Penurunan jarak = 20 × log(15 ÷ 81,4) ≈ −14,69 dB. Efek sudut cardioid = 20 × log(0,5 + 0,5 × cos 79,4°) ≈ −4,55 dB. Total cardioid ≈ −19,24 dB, dibulatkan −19,2 dB; omni ≈ −14,7 dB. Alasan: mikrofon yang lebih dekat ke mulut sendiri menangkap suara sendiri lebih kuat dibanding suara tamu lain.
5. **Bandingkan.** Urutan dari penolakan terbaik: cardioid pada 15 cm (≈ −19,2 dB), omni pada 15 cm (≈ −14,7 dB), cardioid pada 30 cm (≈ −12,5 dB), dan terburuk omni pada 30 cm (≈ −9,1 dB). Perhatikan bahwa omni pada 15 cm masih lebih baik daripada cardioid pada 30 cm: jarak dekat memberi penolakan lebih besar daripada pola terarah. Alasan: penolakan terbaik didapat dengan menggabungkan pola terarah dan jarak dekat.
6. **Periksa efek samping.** Pada jarak 15 cm, efek jarak dekat menguatkan bas dan napas lebih terdengar. Pasang pelindung busa dan beri tahu tamu agar tidak bergeser. Alasan: setiap keuntungan ada harganya, sehingga hasilnya perlu diuji dengar.

Jawaban: cardioid yang dipasang dekat mulut (15 cm), dengan suara tamu lain yang bocor sekitar 19,2 dB lebih pelan daripada suara tamu sendiri.

❖ PETA KONSEP

Gambar 4.14 merangkum cara membaca, kelima pola, dan pemakaiannya di lapangan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.14 Peta konsep pola tangkap mikrofon. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **Pola tangkap** menunjukkan dari arah mana mikrofon peka. Diagram polar dibaca dari sudut: 0° depan, 180° belakang. Makin jauh garis dari pusat, makin peka. **Sudut mati** adalah arah tempat garis menyentuh pusat.
- **Omnidirectional**: semua arah, tanpa sudut mati. **Cardioid**: depan peka, mati di 180°. **Supercardioid** (sudut mati sekitar 126°) dan **hypercardioid** (sekitar 110°): lebih sempit, dengan cuping kecil di belakang. **Figure-8**: depan dan belakang, mati di 90° dan 270°. **Shotgun**: sangat terarah, dipasang pada boom.
- **Umpan balik** timbul dari lingkaran mikrofon, penguat, dan speaker. Kurangi dengan menaruh sudut mati pada monitor atau bising, bukan sekadar menaruhnya di belakang.
- **Pilih pola dari letak sumber yang diinginkan dan sumber bising.**
- **Jarak**: tiap digandakan, turun sekitar 6 dB. Dekatkan mikrofon ke sumber yang diinginkan. Mikrofon terarah punya efek jarak dekat.
- **Pola bukan arah**: pola memilih arah mana yang peka, arah mikrofon menentukan ke mana ia menghadap.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal pola tangkap:

1. **Gambar sketsa kasar.** Tulis mikrofon di tengah, lalu tandai sumber suara yang diinginkan (S) dan sumber bising atau monitor (B).
2. **Beri sudut.** Tentukan S dan B berada di depan, samping, atau belakang mikrofon.
3. **Cocokkan pola.** Pilih pola yang menaruh S di bagian peka dan B di sudut mati. Bila soal memuat diagram, baca letak sudut matinya, bukan hanya namanya.
4. **Periksa arah mikrofon.** Pola yang benar bisa kalah bila depan mikrofon tidak menghadap S.
5. **Periksa kendala tambahan.** Misalnya mikrofon tersembunyi, penutur bergerak, atau benda yang tidak boleh dipindah.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Cardioid dianggap menangkap semua arah**, atau sebaliknya dianggap hanya menangkap satu titik.
- **Omni dipakai di lokasi bising**, padahal omni tidak menolak apa pun.
- **Sudut mati diarahkan ke sumber suara**, bukan ke sumber bising.
- **Pola disamakan dengan arah mikrofon.** Pola yang tepat belum cukup tanpa arah yang tepat.
- **Monitor ditaruh lurus di belakang hypercardioid** karena menganggap semua pola "menolak belakang".
- **Pilihan yang tampak adil**, yaitu mikrofon diarahkan netral di antara dua penutur, padahal keduanya jadi berada di samping arah tangkap utamanya.
- **Tampak canggih lebih baik**, padahal pola yang paling terarah belum tentu paling cocok untuk penutur yang bergerak.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa membaca soal tentang rekaman ceramah di aula, dengan pengeras suara di kiri-kanan depan podium. Ia memilih mikrofon hypercardioid "karena paling terarah", lalu menaruh pengeras suara tepat di belakang mikrofon. Padahal cuping belakang hypercardioid hanya menolak sekitar 6 dB, sehingga umpan balik tetap mudah muncul. Pilihan yang tepat menyesuaikan sudut mati pola dengan letak pengeras suara yang sebenarnya.

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut menempatkan dua penutur dan satu sumber bising di sekitar sebuah mikrofon yang polanya dapat dipilih. Cobalah membedahnya dengan sketsa: gambar mikrofon di tengah, tandai letak kedua penutur dan sumber bising, lalu periksa pola mana yang menaruh kedua penutur di bagian peka dan bising di sudut mati.

►. Podcast "Obrolan Bengkel" direkam di ruang kelas SMK Tunas Teknik pada Januari 2027. Dua pembawa acara duduk berhadapan di meja, dan di antara mereka hanya ada satu

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

mikrofon kondensor dengan pilihan pola tangkap serta satu kanal perekam. Pendingin ruangan yang berdengung terpasang di dinding samping meja, tepat di sisi kiri mikrofon. Kedua suara harus terekam sama jelas.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Pengaturan mikrofon yang paling tepat adalah ....

A. Pola bidirectional (figure-8), sisi depan dan belakangnya menghadap kedua pembawa acara
B. Pola omnidirectional di tengah meja agar suara dari segala arah terekam sama rata dan utuh
C. Pola cardioid di tengah meja dengan bagian depannya menghadap ke langit-langit
D. Pola cardioid dengan bagian depannya menghadap salah satu pembawa acara saja
E. Pola supercardioid yang diarahkan bergantian kepada pembawa acara yang sedang berbicara

Pembahasan **Kunci: A**

Konsep: Pola tangkap: omnidirectional (semua arah), cardioid (depan, menolak belakang), supercardioid (depan lebih sempit), bidirectional/figure-8 (depan dan belakang, menolak samping). Dua penutur berhadapan dengan bising dari samping paling cocok memakai figure-8.

Langkah:

1. Kedua penutur berada di depan dan belakang mikrofon.
2. Bising pendingin ruangan datang dari samping.
3. Pola yang peka di depan-belakang dan menolak samping: bidirectional (figure-8).

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✓ Figure-8 menangkap kedua pembawa acara sama kuat dan menolak dengung dari samping.
• **B.** ✗ Jebakan: kedua suara terekam, tetapi dengung pendingin ruangan dari samping juga ikut terekam kuat.
• **C.** ✗ Jebakan: tampak adil karena tidak memihak, tetapi kedua penutur berada di samping arah tangkap utama, sehingga suaranya lemah.
• **D.** ✗ Cardioid menolak bagian belakang, sehingga pembawa acara yang duduk di belakang mikrofon terekam lemah.
• **E.** ✗ Mengarahkan mikrofon bergantian memerlukan operator dan berisiko kehilangan awal kalimat saat penutur bergantian.

Jawaban: A.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, gambar sketsa letak sumber suara dan sumber bising terhadap mikrofon dulu, baru pilih jawabannya.

1. Band sekolah tampil di panggung pentas akhir tahun, Juni 2027. Speaker monitor diletakkan di lantai tepat di depan penyanyi dan menghadap ke arahnya, sehingga bila mikrofon diarahkan ke mulut penyanyi, speaker monitor berada tepat di belakang mikrofon. Saat uji suara terdengar dengung melengking (feedback). Posisi monitor tidak

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

dapat dipindah. Penata suara memiliki tiga mikrofon dengan pola tangkap seperti pada gambar.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Pilihan yang paling tepat adalah ....



Pola tangkap tiga mikrofon panggung (makin jauh garis dari pusat = makin peka)

A. Mikrofon P, bagian depannya diarahkan ke mulut penyanyi
B. Mikrofon Q, bagian depannya diarahkan ke mulut penyanyi
C. Mikrofon R, bagian depannya diarahkan ke mulut penyanyi
D. Mikrofon Q, dimiringkan agar sisi 90°-nya ke arah monitor
E. Mikrofon R, dimiringkan agar sisi 90°-nya ke arah monitor

2. Penata suara rumah produksi Gema Nusantara menyiapkan mikrofon untuk lima kegiatan perekaman pada Maret 2027. Asistennya menuliskan pilihan pola tangkap untuk setiap kegiatan.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Pilihan pola tangkap yang tepat adalah ....

(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Paduan suara yang berdiri melingkar mengelilingi satu mikrofon memakai cardioid.
☐ B. Rekaman suasana pasar tradisional dari segala arah untuk latar dokumenter memakai omnidirectional.
☐ C. Boom di lokasi syuting film luar ruangan memakai omnidirectional agar pemain yang bergerak tetap tertangkap.
☐ D. Wawancara di pinggir jalan raya memakai cardioid yang bagian depannya diarahkan ke narasumber.
☐ E. Penyanyi di panggung dengan speaker monitor di depannya memakai omnidirectional agar suaranya penuh.

Kunci singkat: 1. B 2. B, D

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa monitor panggung tidak selalu aman bila hanya ditaruh "di belakang" mikrofon, dan bagaimana letak monitor menentukan pilihan pola?
- Bila dua penutur duduk berhadapan dengan bising dari samping, dapatkah kamu menjelaskan pola apa yang cocok dan mengapa pola lain menjadi lebih lemah?
- **Yang harus kuingat: pola tangkap menunjukkan arah yang peka dan sudut mati; cardioid mati di 180°, supercardioid sekitar 126°, hypercardioid sekitar 110°, figure-8 di 90°; pilih pola dari letak sumber suara dan sumber bising; sudut mati diarahkan ke bising atau monitor**; dan **mikrofon dekat dengan sumber menaikkan suara langsung terhadap bising**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 4.2: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-4.2

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 4.3 · Penempatan mikrofon lapangan dan teknik boom pole

SMKBC-4.3

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu memahami **penempatan mikrofon di lapangan** (*microphone placement*) dan **teknik memegang boom pole**: di mana mikrofon ditaruh agar suara dialog jelas, bagaimana mikrofon dijaga tetap di luar gambar, dan apa yang dilakukan bila ada kendala seperti bingkai lebar, bayangan, atau gesekan pakaian. Kamu tidak diminta menyebut merek alat. Kamu diminta **memilih tindakan yang tepat** dari sebuah kasus syuting.

Soalnya berupa kasus adegan. Ada bingkai gambar tertentu, ada pemain yang bergerak atau berbicara bergantian, dan ada kendala: lampu, pakaian, jarak, atau angin. Kadang kamu diminta memeriksa sebuah gambar yang memperlihatkan beberapa posisi mikrofon terhadap batas bingkai. Bentuknya pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, dan pernyataan benar atau salah. Pengecohnya sering berupa tindakan yang tampak aman tetapi mengorbankan suara, atau tampak menolong suara tetapi melanggar bingkai.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan dua tujuan utama penempatan boom (sedekat mungkin ke mulut dan tidak pernah masuk bingkai);
- memilih posisi boom (dari atas atau dari bawah), arah, dan jarak menurut ukuran shot;
- memasang dan memeriksa mikrofon lavalier, serta memilih antara boom, lavalier, mikrofon tersembunyi, dan mikrofon genggam;
- mengatasi bayangan boom, gesekan, dan angin tanpa mengorbankan suara;
- mengikuti dua pemain yang berbicara bergantian dan berkoordinasi dengan penata kamera dan penata cahaya.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan kamu penata suara dalam syuting adegan makan malam. Kameranya sudah siap, pemain sudah duduk, dan lampu sudah menyala. Kamu memegang sebatang tiang panjang dengan mikrofon di ujungnya, mengangkatnya di atas kepala pemain, lalu menahannya selama dua menit tanpa bergerak berlebihan. Satu hal yang paling kamu takutkan: mikrofon turun sedikit dan terlihat di gambar. Hal kedua yang kamu takutkan: mikrofon terlalu jauh sehingga suara pemain terdengar tipis. Pekerjaan itu disebut **boom operator**, dan seluruh sub bab ini menjelaskan cara menyeimbangkan dua ketakutan itu.

1. Dua tujuan boom

Boom pole adalah tiang panjang yang dapat dipanjangkan, dipasangi mikrofon di ujungnya.

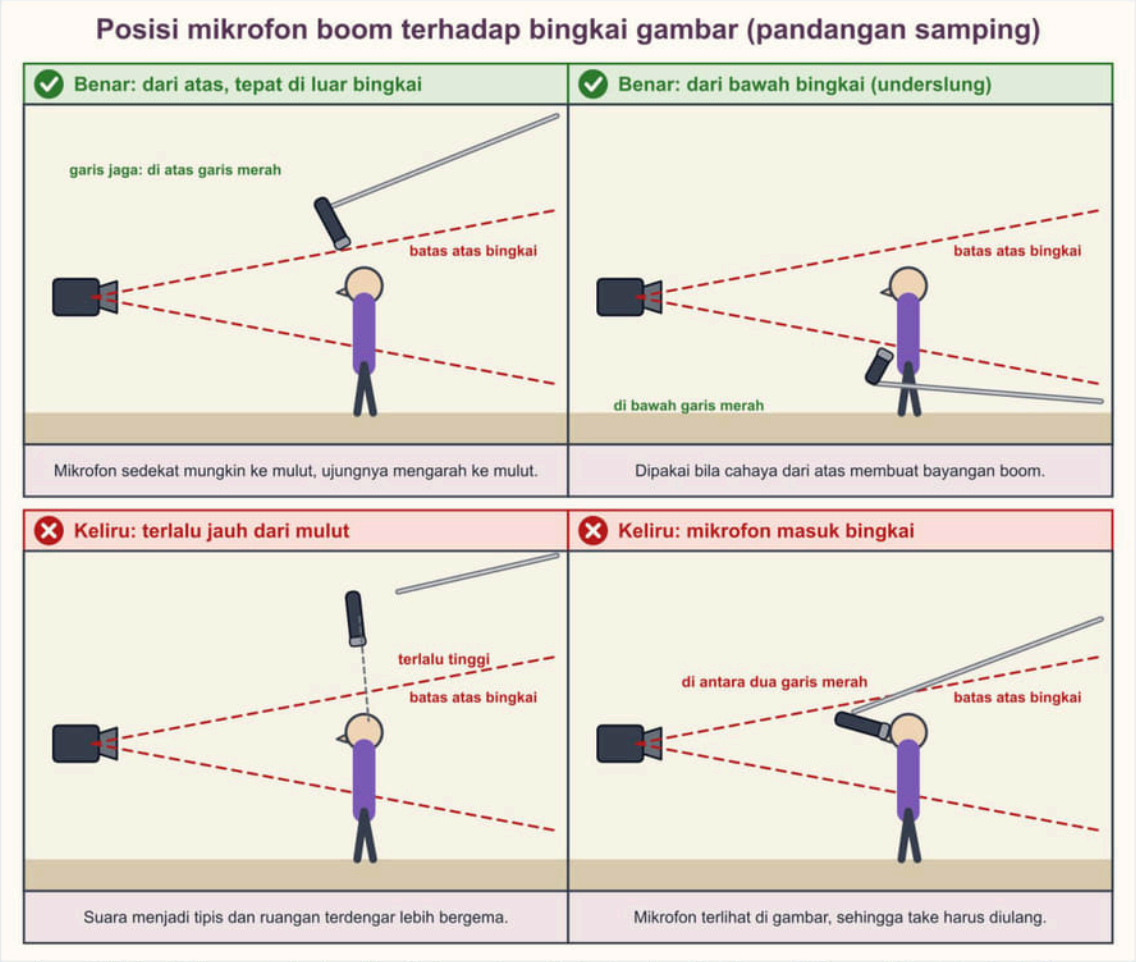
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Orang yang memegangnya disebut **boom operator** (menurut sebagian buku, kadang disebut juga *boom man* atau asisten penata suara). Tiang ini memungkinkan mikrofon berada **dekat** dengan pemain tetapi tetap **di luar bingkai**. Mikrofon yang dipasang di tiang biasanya bertipe terarah, yaitu *shotgun* atau hypercardioid, seperti dibahas pada sub bab 4.2.

Dua tujuan boom dapat diringkas dalam satu kalimat: **sedekat mungkin ke mulut, di luar bingkai**. Keduanya saling tarik. Makin dekat ke mulut, suara makin jelas, tetapi makin besar risiko masuk bingkai. Makin jauh dari bingkai, aman, tetapi suara menjadi tipis dan ruangan terdengar bergema, karena suara langsung dari pemain menjadi lebih lemah daripada gema dan bising ruangan. Kamu akan melihat bahwa hampir semua keputusan di sub bab ini mencari titik temu antara dua tujuan itu.

2. Posisi boom: dari atas atau dari bawah

Ada dua posisi dasar. Gambar 4.15 menunjukkan keduanya, ditambah dua kesalahan yang paling sering.



Gambar 4.15 Posisi boom terhadap bingkai gambar: dari atas dan dari bawah (benar), terlalu jauh dan masuk bingkai (keliru). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Dari atas** (*overhead*) adalah posisi yang paling lazim. Mikrofon berada di atas dan sedikit di depan pemain, tepat di luar batas atas bingkai, dengan ujungnya mengarah ke mulut. Posisi ini sering dipilih karena mikrofon dekat dengan kepala dan menangkap suara yang cukup

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

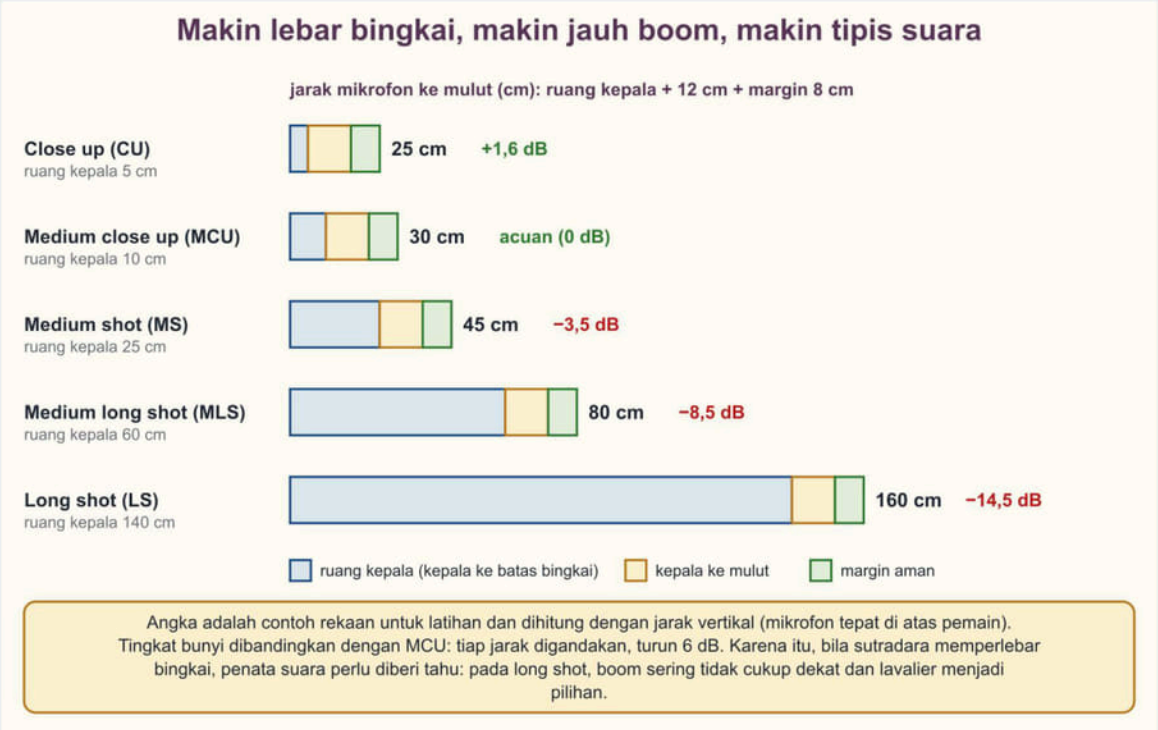
alami.

- **Dari bawah** (*underslung*) berarti mikrofon dipegang dari bawah batas bawah bingkai dan mengarah ke atas, ke mulut. Posisi ini dipakai bila posisi atas bermasalah, misalnya karena bayangan dari lampu atas, langit-langit rendah, atau bingkai yang sangat ketat di atas kepala. Kelemahannya, mikrofon lebih mudah menangkap gaung dada dan bunyi aksesori seperti kalung, dan bingkai yang memuat seluruh tubuh tidak menyisakan ruang di bawah.

Pada kedua posisi, **ujung mikrofon harus mengarah ke mulut**, bukan ke kepala atau ke depan kosong. Mikrofon terarah sangat peka terhadap arah. Jarak yang dekat tetapi arah yang meleset tetap menghasilkan suara samar.

3. Batas bingkai dan jarak

Batas bingkai ditentukan oleh **ukuran shot** (lihat sub bab 3.3) dan oleh posisi kamera. Makin lebar shot, makin luas bingkai, dan makin jauh boom harus berada dari pemain. Gambar 4.16 menghitung hubungan itu untuk lima ukuran shot dengan angka contoh.



Gambar 4.16 Jarak boom ke mulut (ruang kepala + 12 cm + margin 8 cm) dan penurunan tingkat bunyi menurut ukuran shot, dihitung dari angka rekaan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Pada medium close up, ruang kepala hanya 10 cm sehingga jarak ke mulut sekitar 30 cm. Pada long shot, ruang kepala 140 cm sehingga jaraknya sekitar 160 cm, dan suara turun sekitar 14,5 dB dibanding medium close up. Ini mengikuti aturan dari sub bab 4.2: tiap jarak digandakan, suara langsung turun sekitar 6 dB. Karena itu, penata suara perlu **tahu ukuran shot sebelum merekam**. Bila sutradara melebarkan bingkai, boom otomatis menjauh. Pada ukuran tertentu mikrofon tidak lagi cukup dekat, dan jalan keluarnya adalah mikrofon lavalier atau mikrofon tersembunyi.

Agar boom tidak masuk bingkai, boom operator **memeriksa batas bingkai** sebelum take. Caranya bermacam-macam: melihat monitor kamera, meminta penata kamera menandai batas

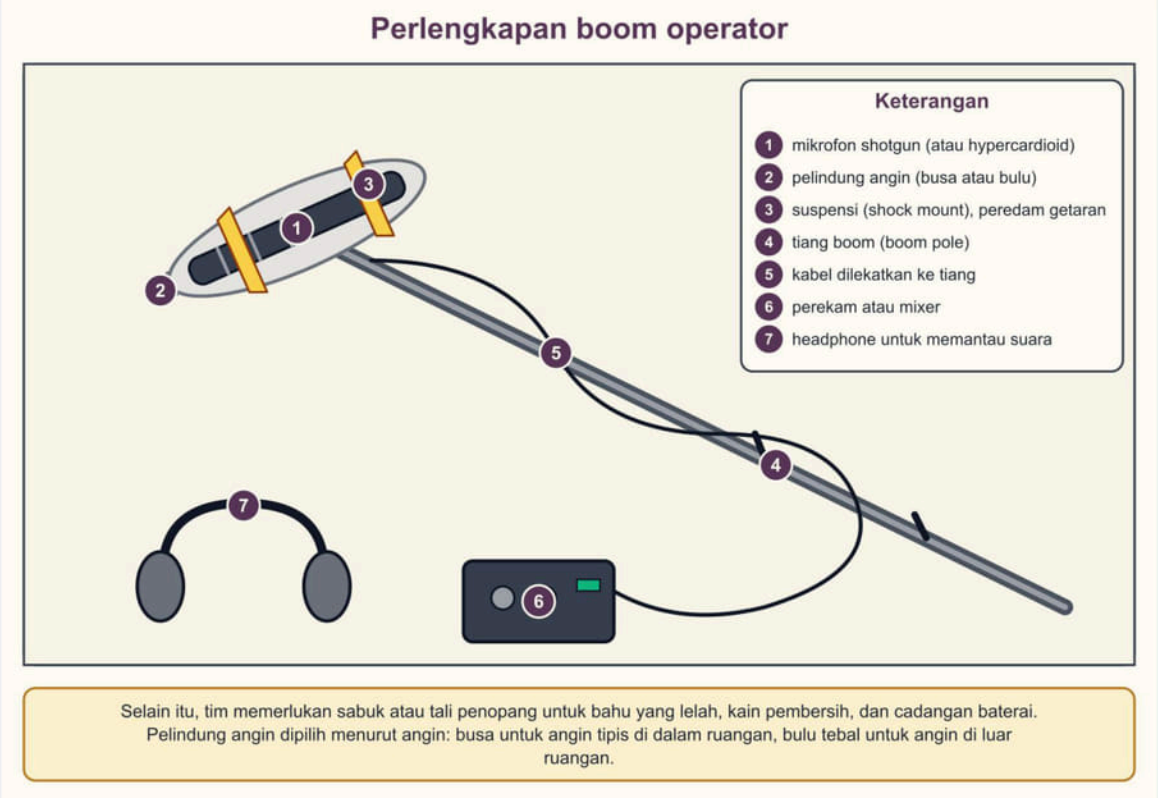
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

atas bingkai pada layar, atau melakukan latihan gerak (*rehearsal*) dengan kamera menyala sambil penata kamera mengatakan "masuk" atau "aman". Jangan menunggu take pertama untuk mengetahuinya. Bila penata kamera mengubah lensa atau posisi di tengah jalan, boom operator diberi tahu karena batas bingkai ikut berubah.

Persiapan lain juga selesai **sebelum** take. Boom operator ikut latihan gerak pemain (*blocking*, yaitu pengaturan gerak pemain dan kamera di ruang adegan), menandai jalur geraknya agar tiang tidak menabrak perabot atau pemain, dan memasang suspensi serta pelindung angin. Menyesuaikan batas bingkai sambil kamera sudah merekam berisiko merusak take. Bila bingkai berubah di dalam satu take, misalnya zoom out dari medium shot ke long shot tanpa cut, tanyakan **batas bingkai terlebar** dan **kapan perubahan itu dimulai**, lalu latih gerakan boom bersama penata kamera. Menaikkan boom setinggi mungkin sejak awal bukan jalan keluar karena suara menjadi tipis sejak awal take, dan memasang mikrofon pada kamera terlalu jauh dari pemain.

4. Perlengkapan dan cara memegang

Seorang boom operator tidak hanya membawa tiang. Gambar 4.17 memperlihatkan perlengkapannya.



Gambar 4.17 Perlengkapan boom operator: mikrofon, pelindung angin, suspensi, tiang, kabel, perekam, dan headphone. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Suspensi** (*shock mount*) menggantung mikrofon dengan karet elastis. Fungsinya meredam getaran dari tangan, tiang, dan kabel agar tidak terekam sebagai gemuruh rendah.
- **Pelindung angin** menutupi mikrofon dari embusan. Busa cocok untuk angin tipis di dalam ruangan. Penutup berbulu tebal dipakai di luar ruangan bila ada angin. Tanpa pelindung,

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

angin menimbulkan dengungan keras yang tidak dapat diperbaiki dengan baik di tahap penyuntingan.

- **Kabel** dilekatkan pada tiang dengan sedikit kelonggaran dan tidak boleh menggantung bebas atau mengetuk tiang.
- **Headphone** dipakai terus selama take. Dengan headphone, boom operator mendengar apa yang direkam: apakah dialog jelas, apakah ada bunyi gesekan atau bunyi pegangan.
- **Perekam atau mixer** menerima sinyal mikrofon, dan levelnya dipantau oleh penata suara.

Bila syuting berlangsung di lokasi basah atau gerimis, alat suara peka terhadap air. Di sela dua take, mikrofon boom diberi penutup antihujan atau disimpan di dalam tas, tidak dibiarkan basah di tiang. Pemancar lavalier dibungkus kantong plastik tipis, dengan ujung kapsul tetap terbuka agar suara masuk. Konektor kabel dijauhkan dari genangan, karena lapisan karet pada kabel tidak menjamin sambungannya kedap air. Pelindung angin berbulu yang basah menjadi berat, menimbulkan percikan dan bunyi, dan kurang berfungsi, jadi diganti dengan yang kering. Setelah syuting, alat yang lembap dikeringkan lebih dulu di tempat kering sebelum dimasukkan ke kotak tertutup.

Soal cara memegang, aturan umumnya adalah **gerakan halus dan tenang**. Tangan dan lengan menopang tiang, dengan tali atau sabuk bila perlu, dan perpindahan arah dilakukan perlahan dari pinggul dan bahu, bukan dengan menyentak. Lengan yang lelah mulai bergetar, dan getarannya terekam. Karena itu, take panjang membutuhkan istirahat atau pergantian operator. Operator juga tidak boleh mengetuk tiang atau kabel dengan jari.

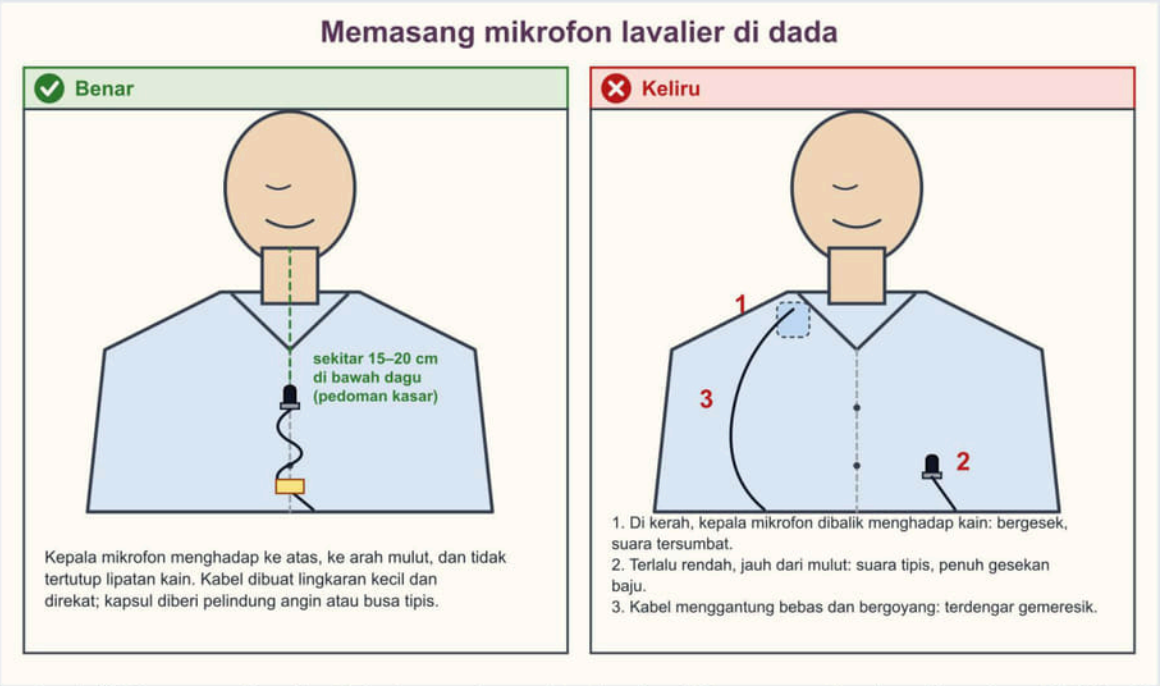
Satu catatan keselamatan: tiang dari serat karbon atau logam dapat menghantarkan listrik. Jauhkan tiang dari kabel listrik, lampu panas, dan jaringan listrik di lokasi luar ruangan. Pedoman kasar: selalu ikuti jarak aman yang ditetapkan penyedia listrik setempat, dan tanyakan pada penata cahaya sebelum mengangkat tiang di dekat peralatan listrik.

5. Mikrofon lavalier

Lavalier (mikrofon jepit atau *clip-on*) adalah mikrofon kecil yang dijepit pada pakaian pemain, biasanya di dada. Karena selalu dekat dengan mulut, ia tidak terpengaruh seberapa jauh pemain bergerak. Itulah mengapa ia menjadi pilihan saat bingkai lebar, pemain berjalan, atau boom tidak mungkin mendekat. Lavalier dapat berpola omni (tidak terlalu terpengaruh arah dan gerak kepala) atau cardioid (menolak bising sekitar tetapi harus diarahkan ke mulut).

Gambar 4.18 memperlihatkan pemasangan yang benar dan tiga kesalahan yang sering terjadi.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.18 Memasang lavalier di dada: cara benar dan tiga kesalahan umum. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Cara pemasangan yang benar mengikuti empat prinsip. **Letaknya** di tengah dada, sekitar 15 sampai 20 cm di bawah dagu, kira-kira sejengkal (pedoman kasar; terlalu dekat menangkap napas dan bunyi menelan, terlalu rendah membuat suara tipis). Bila pemain sering menoleh ke satu sisi, misalnya ke arah lawan bicara, jepit mikrofon di sisi itu, bukan di sisi yang dekat tangannya, supaya mulutnya tetap dekat dengan kepala mikrofon. **Arah** kepala mikrofon menghadap ke atas, ke arah mulut, dan tidak menghadap kain. **Gesekan** dicegah dengan merekatkan mikrofon agar tidak bergerak dan bergesekan dengan pakaian, misalnya dengan lapisan perekat lembut di bawahnya, atau dengan menempatkannya di tempat yang tidak tertekuk. **Kabel** dibuat melingkar kecil dan direkatkan, tidak dibiarkan menggantung, karena kabel yang bergoyang menimbulkan gemeresik. Bila pakaian berbahan keras seperti jaket parasut, gesekan lebih mudah terjadi dan perlu perhatian lebih. Hasil kerja diperiksa dengan headphone sambil pemain bergerak sedikit, sebelum take dimulai.

Satu hal yang harus diingat: lavalier tersembunyi di balik pakaian memang tidak terlihat, tetapi **tertutup kain lebih rentan terhadap gesekan**. Jadi menyembunyikan dan mencegah gesekan adalah dua pekerjaan yang harus dilakukan bersama.

6. Mikrofon tersembunyi, genggam, dan memilih teknik

Selain boom dan lavalier ada dua teknik lain. **Mikrofon tersembunyi** (*plant*) adalah mikrofon yang disamarkan di benda tetap di dekat pemain, misalnya vas, dasbor, atau sela rak. Teknik ini berguna bila pemain diam atau berada tidak jauh dari benda itu. Kelemahannya, kualitas suara bergantung jarak pemain ke benda itu, dan permukaan keras memantulkan bunyi. **Mikrofon genggam** dipakai pada wawancara dan liputan lapangan. Ia terlihat di gambar, yang wajar pada berita, tetapi tidak pada film cerita.

Gambar 4.19 merangkum keempat teknik dalam satu tabel.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Memilih teknik penempatan mikrofon menurut situasi

Teknik	Cocok bila	Kelebihan	Perhatikan
Boom (shotgun atau hypercardioid)	dialog pada medium shot atau lebih dekat, pemain bergerak sedikit, mikrofon dapat di luar bingkai	suara alami dan dekat; dapat mengikuti penutur yang bergantian	harus di luar bingkai; bayangan boom; operator perlu latihan dan lengan mudah lelah
Lavalier (omni atau cardioid)	bingkai lebar (long shot), pemain berjalan, adegan aksi; boom tak dapat mendekat	selalu dekat mulut walau pemain bergerak	gesekan pakaian; harus disembunyikan; kabel diamankan; boom tetap berguna sebagai cadangan
Mikrofon tersembunyi (plant)	pemain tidak jauh dari benda tetap (dasbor, vas, meja) dan mikrofon dapat disamarkan di sana	tidak terlihat; tanpa operator	suara bergantung jarak ke pemain; permukaan keras memantulkan; sulit diubah saat take berjalan
Mikrofon genggam	wawancara dan liputan lapangan, narasumber bergantian	mudah diarahkan ke yang bicara	tampak di gambar (wajar di berita, bukan di film fiksi); genggaman harus tenang; pelindung angin

Teknik dapat digabung: lavalier sebagai suara utama dan boom sebagai cadangan, misalnya. Pilihan ditentukan oleh bingkai, gerak pemain, lampu, dan tempat.

Gambar 4.19 Boom, lavalier, mikrofon tersembunyi, dan mikrofon genggam: cocok bila, kelebihan, dan hal yang diperhatikan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

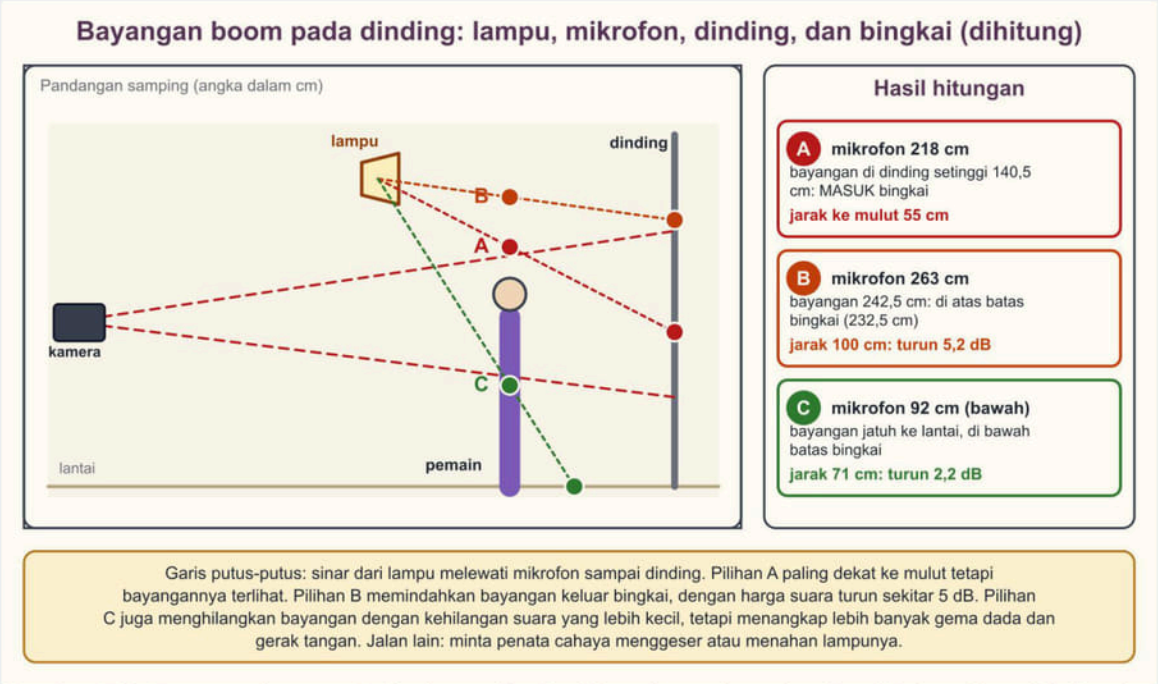
Memilih teknik tidak sekadar selera. Pertimbangannya empat: **ukuran bingkai** (bingkai lebar menyulitkan boom), **gerak pemain** (berjalan atau berlari menyulitkan boom dan menguntungkan lavalier), **cahaya** (lampu dari atas membuat bayangan boom), dan **tempat** (lokasi bising, angin, dan benda yang berbunyi). Teknik juga dapat digabung. Lavalier sering dipakai sebagai suara utama pada long shot, sementara boom tetap dipasang sebagai **cadangan** dan untuk suasana, selama tidak masuk bingkai.

7. Bayangan boom: kerja sama dengan tata cahaya

Lampu yang menyala dari depan atau atas dapat melemparkan **bayangan** tiang dan mikrofon ke dinding di belakang pemain. Bayangan itu terlihat kamera sebagai batang gelap yang bergoyang. Kesalahan paling umum adalah menyelesaikannya dengan menaikkan boom tinggi-tinggi sampai bayangan hilang. Cara itu bisa berhasil, tetapi mikrofon menjadi jauh dan suara menurun.

Besarnya masalah dapat dihitung dengan sketsa samping. Dari lampu, tarik garis lurus melewati mikrofon sampai ke dinding. Titik tempat garis menyentuh dinding adalah posisi bayangan. Bila titik itu berada di antara dua garis batas bingkai pada dinding, bayangan terlihat. Gambar 4.20 menghitung contoh dengan tiga pilihan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.20 Bayangan boom pada dinding: mikrofon dekat di atas batas bingkai (A), dinaikkan (B), dan dari bawah (C), dengan penurunan suaranya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Ada empat jalan keluar yang lazim, dan urutannya penting.

1. **Berunding dengan penata cahaya.** Lampu mungkin dapat digeser sedikit, dinaikkan, atau diberi penahan cahaya, tanpa mengorbankan suara. Syaratnya, suasana yang sudah disetujui sutradara tidak berubah. Ini jalan paling murah bagi suara, tetapi bukan keputusan penata suara sendiri.
2. **Memegang boom dari bawah** bila bingkai menyisakan ruang di bawah. Bayangan jatuh ke lantai atau di luar bingkai.
3. **Menaikkan boom** sampai bayangan keluar bingkai. Jaraknya ke mulut bertambah dan suara turun.
4. **Memakai lavalier** pada pemain bila dua jalan di atas tidak mungkin. Syaratnya, pakaian tidak menimbulkan gesekan.

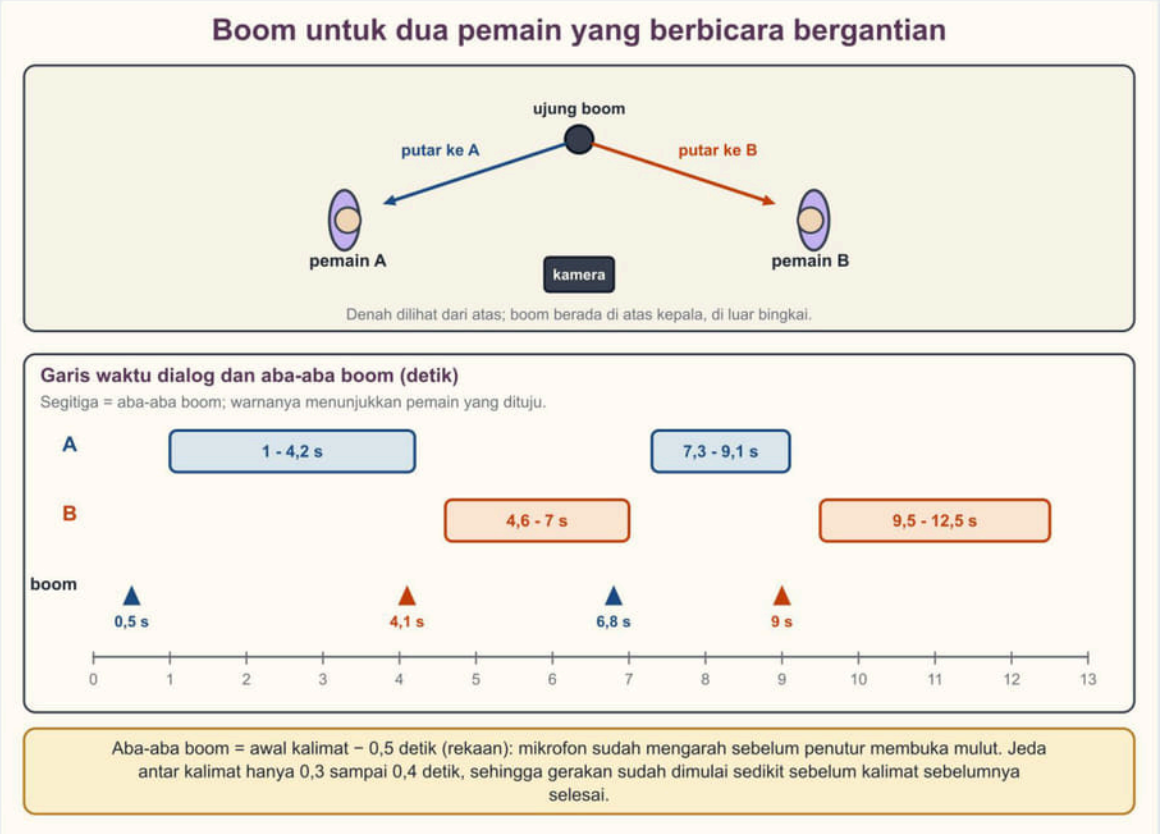
Pesan utamanya: **bayangan tidak boleh diselesaikan dengan mengorbankan suara** dan **jangan menyalahkan lampu tanpa berunding**. Keduanya sama-sama pekerjaan tim.

8. Dua pemain yang berbicara bergantian

Pada adegan dialog, dua pemain berbicara bergantian. Boom operator tidak boleh membiarkan mikrofon terus mengarah ke tengah. Mikrofon terarah itu sempit, sehingga suara kedua pemain menjadi tipis. Yang dilakukan adalah **memutar ujung mikrofon ke pemain yang berbicara**, dan memutarnya **sebelum** kalimat dimulai agar awal kalimat tidak terpotong. Untuk itu, boom operator membaca naskah, menandai siapa berbicara setelah siapa, dan ikut latihan gerak dengan pemain.

Gambar 4.21 menunjukkan contoh dialog dengan waktu mulai dan selesai tiap kalimat, serta saat aba-aba boom.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.21 Boom mengikuti dua pemain yang bergantian: denah dan garis waktu dialog dengan aba-aba boom (angka rekaan). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Angka pada gambar itu adalah contoh. Pada kenyataannya jeda antar kalimat sering hanya sepersekian detik. Boom operator yang menunggu pemain membuka mulut baru memutar mikrofon akan kehilangan awal kalimat. Karena itu gerakan dimulai sedikit sebelum kalimat dimulai, bahkan sebelum kalimat sebelumnya selesai bila jedanya sangat pendek. Pada kasus seperti itu, mikrofon diayun mulus dan tidak dihentak, agar tidak menimbulkan bunyi pegangan. Hal yang sama berlaku bila ada lebih dari dua pemain.

9. Berkomunikasi dengan kru

Penempatan mikrofon adalah kerja tim, jadi komunikasinya perlu rapi.

- **Dengan penata kamera:** menanyakan ukuran shot, batas bingkai, dan perubahan lensa.
- **Dengan penata cahaya:** menanyakan posisi lampu yang berpotensi membuat bayangan, dan bersepakat sebelum lampu dikunci.
- **Dengan sutradara dan pemain:** menjelaskan bila pemain perlu berhenti berbicara pada saat bunyi tertentu atau tidak boleh berbicara bersamaan.
- **Dengan penata artistik:** memastikan benda di set tidak berbunyi saat disentuh, dan meminta izin menyembunyikan mikrofon di benda set.
- **Dengan penata suara:** melaporkan bila ada gangguan yang terdengar lewat headphone, termasuk bising yang tidak terlihat.

> **Pengayaan.** Setelah beberapa take, penata suara sering merekam *room tone*, yaitu bunyi ruangan dalam keadaan hening tanpa dialog, umumnya sekitar 30 detik sampai satu menit (pedoman kasar),

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

> yang nanti dipakai editor untuk menambal jeda atau menyamakan latar. Topik ini dibahas pada sub bab 4.4. Saat merekam room tone, semua orang diam dan tidak boleh ada bunyi tambahan.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Memperbaiki boom yang terlalu tinggi pada two shot

Film pendek fiktif *Beranda Sore* (Mei 2027) memuat adegan dua pemain, A dan B, di beranda rumah, diambil dengan two shot. Tinggi kepala A 155 cm dan B 175 cm. Ruang kepala bingkai 35 cm di atas kepala yang tertinggi. Boom operator, takut masuk bingkai, memegang mikrofon setinggi 300 cm. Hasil rekaan terdengar tipis dan bergema. Berapa tinggi mikrofon yang tepat, dan seberapa banyak perbaikan suaranya? Mulut dianggap 12 cm di bawah puncak kepala dan margin aman 8 cm. *Tokoh dan film fiktif; angka rekaan; disusun untuk latihan soal.*

1. **Hitung batas atas bingkai.** Kepala tertinggi 175 cm + ruang kepala 35 cm = 210 cm. Alasan: boom harus berada di atas batas ini.
2. **Hitung tinggi mikrofon yang aman.** 210 cm + margin 8 cm = 218 cm. Alasan: mikrofon dibuat setinggi mungkin dekat tetapi tidak masuk bingkai.
3. **Hitung tinggi mulut.** Mulut A = 155 − 12 = 143 cm. Mulut B = 175 − 12 = 163 cm.
4. **Hitung jarak lama dan baru.** Jarak lama (300 cm): ke A = 157 cm, ke B = 137 cm. Jarak baru (218 cm): ke A = 75 cm, ke B = 55 cm. Alasan: jarak vertikal menentukan seberapa kuat suara langsung.
5. **Hitung perbaikan.** Untuk A: 20 × log(157 ÷ 75) ≈ 6,4 dB. Untuk B: 20 × log(137 ÷ 55) ≈ 7,9 dB. Alasan: suara langsung naik dibanding gema ruangan, sehingga suara tidak lagi tipis.
6. **Periksa keseimbangan.** Pada tinggi 218 cm, A (lebih pendek) terdengar 20 × log(75 ÷ 55) ≈ 2,7 dB lebih pelan daripada B. Karena pemain berbicara bergantian, ujung mikrofon diarahkan ke yang berbicara, sehingga selisih itu hampir tidak terasa. Alasan: pemain pendek tetap dapat ditangkap dengan baik, selama arah mikrofon mengikuti penutur.
7. **Tambahkan tindakan pengaman.** Boom operator meminta penata kamera menandai batas atas bingkai dan melakukan latihan gerak sebelum take. Alasan: margin 8 cm tidak boleh mengandalkan perasaan.

Jawaban: tinggi mikrofon sekitar 218 cm (tepat di atas batas bingkai 210 cm). Suara naik sekitar 6,4 dB untuk A dan 7,9 dB untuk B. Selisih A terhadap B sekitar 2,7 dB, diatasi dengan mengarahkan ujung mikrofon ke yang berbicara.

Contoh 2 — Mengatasi bayangan boom dengan tiga pilihan

Film pendek fiktif *Ruang Tamu Nomor Tujuh* (Juni 2027) memuat adegan di ruang tamu dengan medium shot. Kamera 400 cm di depan pemain dengan tinggi lensa 150 cm. Pemain berdiri 175 cm tingginya, ruang kepala bingkai 35 cm, dan batas bawah bingkai pada bidang pemain 100 cm. Dinding berada 150 cm di belakang pemain. Lampu utama berada 120 cm di depan pemain dan setinggi 280 cm. Penata cahaya sudah menyatakan lampu itu tidak dapat digeser karena

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

suasananya sudah disetujui sutradara. Bayangan boom tampak di dinding. Tindakan apa yang paling tepat? *Tokoh dan film fiktif; angka rekaan; disusun untuk latihan soal.*

1. **Hitung batas bingkai pada dinding.** Batas atas pada bidang pemain 175 + 35 = 210 cm. Garis dari kamera melewati titik itu dan mencapai dinding pada 232,5 cm. Batas bawah (100 cm pada bidang pemain) mencapai dinding pada 81,3 cm. Jadi bayangan yang jatuh di antara 81,3 dan 232,5 cm terlihat kamera. Alasan: bingkai makin lebar makin jauh dari kamera.
2. **Pilihan A: boom dekat di atas batas.** Mikrofon di 218 cm. Bayangan di dinding = 280 + (218 − 280) × (150 + 120) ÷ 120 = 140,5 cm. Titik itu berada di dalam bingkai, jadi bayangan terlihat. Jarak ke mulut (163 cm) = 55 cm. Alasan: posisi paling dekat belum tentu aman.
3. **Pilihan B: boom dinaikkan sampai bayangan lolos.** Bayangan harus berada minimal 10 cm di atas 232,5 cm, yaitu 242,5 cm. Dari rumus yang sama, mikrofon harus setinggi sekitar 263 cm. Jaraknya ke mulut sekitar 100 cm, sehingga suara turun 20 × log(55 ÷ 100) ≈ 5,2 dB dibanding A. Alasan: harga yang dibayar adalah kejelasan suara.
4. **Pilihan C: boom dari bawah.** Batas bawah bingkai 100 cm, margin 8 cm, jadi mikrofon di 92 cm. Garis dari lampu melewati mikrofon sampai lantai pada sekitar 59 cm di belakang pemain, yang berada di bawah batas bingkai (sekitar 93 cm pada jarak itu), sehingga tidak terlihat. Jarak mikrofon ke mulut = 163 − 92 = 71 cm, sehingga suara turun sekitar 2,2 dB dibanding A. Alasan: bayangan hilang dari gambar dengan penurunan suara yang lebih kecil daripada pilihan B.
5. **Pertimbangkan jalan lain.** Berunding dengan penata cahaya adalah langkah pertama dalam kasus seperti ini. Bila lampu dapat digeser sedikit atau diberi penahan cahaya, boom tetap di atas dan suara tetap paling dekat (0 dB). Namun, di kasus ini penata cahaya sudah menyatakan lampu tidak dapat diubah, sehingga jalan itu tertutup. Alasan: jalan tanpa kerugian suara tetap dicoba lebih dulu, tetapi keputusannya milik penata cahaya dan sutradara.
6. **Ambil keputusan.** Karena lampu tidak dapat diubah, pilihan terbaik adalah C. Catat risikonya: boom dari bawah menangkap lebih banyak gaung dada dan bunyi aksesori, sehingga headphone dipakai untuk memeriksa. Alasan: setiap solusi punya konsekuensi yang perlu dipantau.

Jawaban: memegang boom dari bawah bingkai (sekitar 92 cm). Bayangan jatuh ke lantai di luar bingkai dan suara hanya turun sekitar 2,2 dB. Pilihan B (menaikkan boom ke sekitar 263 cm) membuat suara turun sekitar 5,2 dB, dan pilihan A membuat bayangan terlihat.

Varian: bingkai dilebarkan. Sutradara kemudian meminta medium long shot, yaitu ruang kepala 60 cm dan batas bawah bingkai sampai lantai. Batas atas bingkai di bidang pemain menjadi 235 cm dan di dinding sekitar 266,9 cm. Boom dekat di 243 cm (jarak ke mulut 80 cm) menghasilkan bayangan sekitar 196,8 cm, yang masih terlihat. Pilihan C tidak mungkin lagi karena bingkai memuat seluruh bagian bawah. Boom harus dinaikkan sampai sekitar 279 cm agar bayangan lolos (di atas sekitar 276,9 cm), dengan jarak ke mulut sekitar 116 cm. Suara turun sekitar 3,2 dB dibanding 80 cm. Dalam situasi ini, boom yang dinaikkan menjadi pilihan terbaik di antara ketiganya, dan lavalier menjadi cadangan yang layak dipertimbangkan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Contoh 3 — Menyusun jadwal aba-aba boom untuk dialog bergantian

Pada film pendek fiktif *Dua Kursi* (Agustus 2027), pemain A dan B berbicara bergantian dalam satu shot. Setelah latihan, boom operator mencatat waktu bicara dalam detik dari awal take: A berbicara 1,0 sampai 4,2; B 4,6 sampai 7,0; A 7,3 sampai 9,1; B 9,5 sampai 12,5. Ia ingin ujung mikrofon sudah mengarah ke penutur berikutnya 0,5 detik sebelum kalimatnya dimulai. Kapan saja ia harus memutar mikrofon, dan apakah ada jeda yang terlalu pendek? *Tokoh dan film fiktif; angka rekaan; disusun untuk latihan soal.*

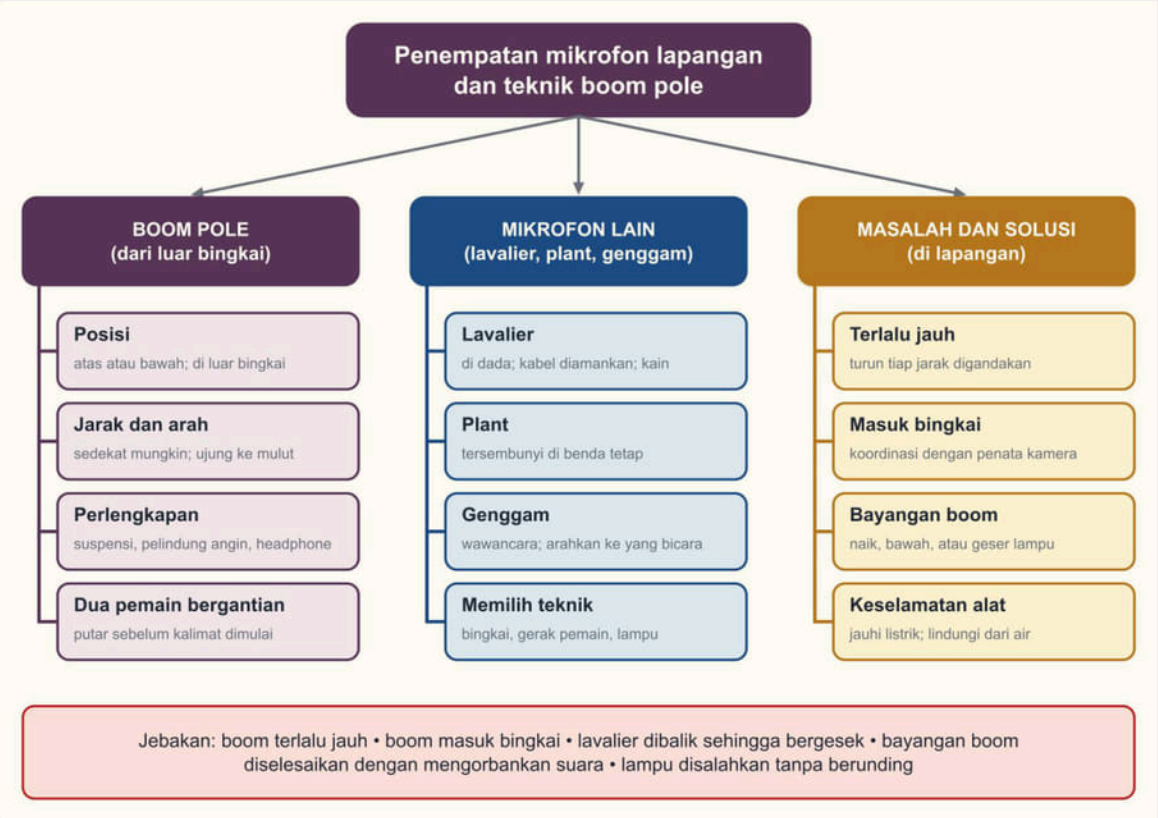
1. **Hitung waktu aba-aba.** Aba-aba = awal kalimat − 0,5 detik. Maka: A pertama pada 0,5 s; B pada 4,1 s; A kedua pada 6,8 s; B kedua pada 9,0 s. Alasan: mikrofon harus sudah menghadap penutur ketika ia membuka mulut.
2. **Hitung jeda antar kalimat.** Jeda = awal kalimat berikutnya − akhir kalimat sebelumnya. Dari A ke B: 4,6 − 4,2 = 0,4 s. Dari B ke A: 7,3 − 7,0 = 0,3 s. Dari A ke B: 9,5 − 9,1 = 0,4 s. Alasan: jeda menunjukkan seberapa lama mikrofon boleh berpindah tanpa menangkap suara kosong.
3. **Bandingkan jeda dengan waktu mendahului.** Semua jeda (0,3 sampai 0,4 s) lebih pendek daripada 0,5 s. Artinya gerakan sudah dimulai 0,1 sampai 0,2 s sebelum penutur sebelumnya selesai. Alasan: tidak ada waktu menunggu penutur selesai dahulu.
4. **Rancang gerakan.** Karena gerakan dimulai saat kalimat sebelumnya masih di ujungnya, ayunan dibuat mulus dan pendek, dengan mikrofon bergerak melewati titik tengah di antara pemain, bukan mengayun ke luar. Alasan: ayunan kecil tidak menimbulkan bunyi pegangan dan tetap menangkap kata terakhir penutur sebelumnya.
5. **Catat jumlah putaran.** Dalam 12,5 detik, mikrofon diputar empat kali (satu kali di awal take dan tiga kali berpindah). Alasan: boom operator perlu tahu agar tidak kelelahan dan dapat meminta jeda bila take panjang.
6. **Siapkan cadangan.** Bila jeda lebih pendek dari 0,3 s atau kedua pemain berjauhan, usulkan lavalier untuk salah satu atau kedua pemain. Alasan: boom yang terlambat sedikit saja menghilangkan awal kalimat.

Jawaban: aba-aba boom pada 0,5 s, 4,1 s, 6,8 s, dan 9,0 s. Semua jeda (0,4; 0,3; 0,4 s) lebih pendek dari 0,5 s, sehingga gerakan dimulai sedikit sebelum penutur sebelumnya selesai dan dilakukan dengan ayunan kecil.

❖ PETA KONSEP

Gambar 4.22 merangkum boom pole, mikrofon lain, dan cara mengatasi masalah di lapangan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.22 Peta konsep penempatan mikrofon lapangan dan teknik boom pole. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **Dua tujuan boom:** sedekat mungkin ke mulut dan tidak pernah masuk bingkai. Keduanya saling tarik.
- **Posisi:** dari atas (lazim) atau dari bawah (underslung, bila ada bayangan dari atas). Ujung mikrofon selalu mengarah ke mulut.
- **Makin lebar shot, makin jauh boom, makin tipis suara.** Tiap jarak digandakan, turun sekitar 6 dB. Pada bingkai sangat lebar, lavalier menjadi pilihan.
- **Lavalier:** di tengah dada, sekitar 15 sampai 20 cm di bawah dagu (kira-kira sejengkal), di sisi arah pemain sering menoleh; kepala mikrofon menghadap ke atas, tidak tertutup kain, kabel dilingkarkan dan direkat.
- **Tersembunyi (plant)** untuk benda tetap, **genggam** untuk wawancara dan liputan.
- **Bayangan boom:** berunding dengan penata cahaya; atau boom dari bawah; atau boom dinaikkan (suara turun); jangan korbankan suara.
- **Dua pemain bergantian:** putar ujung mikrofon ke yang berbicara, sebelum kalimatnya dimulai, dengan ayunan halus.
- **Suspensi, pelindung angin, headphone, kabel yang diamankan** adalah perlengkapan pencegah masalah. Tiang boom tidak boleh dekat kabel listrik, dan alat dilindungi dari air hujan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal penempatan mikrofon:

1. **Tentukan bingkai.** Ukuran shot dan batas bingkai menentukan apakah boom mungkin dipakai.
2. **Tentukan kendala.** Lampu, kostum, jarak, angin, atau benda yang tidak boleh diubah.
3. **Periksa dua tujuan.** Apakah mikrofon dekat ke mulut, dan apakah di luar bingkai?
4. **Periksa arah dan gerak.** Apakah ujung mengarah ke mulut, dan apakah mengikuti penutur yang bergantian?
5. **Cocokkan dengan syarat soal.** Pilihan yang menyentuh hal yang dilarang (misalnya mengubah lampu atau memakai lavalier yang tidak dapat dipakai) gugur, sebaik apa pun suaranya.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Menjauhkan boom demi aman**, padahal suara menjadi tipis dan bergema.
- **Membiarkan mikrofon masuk sedikit ke bingkai** dengan alasan "bisa dihapus saat penyuntingan".
- **Menaikkan gain untuk menyelamatkan suara yang jauh.** Gain menaikkan bising dan gema ikut.
- **Lavalier terbalik atau tertutup kain**, sehingga bergesek.
- **Bayangan boom diselesaikan dengan mengorbankan suara**, atau dengan mengubah lampu tanpa berunding.
- **Mikrofon dipasang di tempat yang aman tetapi arahnya meleset.**
- **Pola dan teknik dianggap satu hal.** Memilih shotgun belum menyelesaikan masalah bila bingkai terlalu lebar.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa membaca soal tentang adegan di lorong, dengan lampu atas yang menimbulkan bayangan boom di dinding, kostum pemain berisik, dan bingkai medium shot. Ia memilih "naikkan boom setinggi mungkin supaya bayangannya kecil". Padahal bayangan yang mengecil belum tentu hilang dari bingkai, dan mikrofon yang jauh membuat suara tipis. Pilihan yang menyelesaikan bayangan tanpa menjauhkan mikrofon, yaitu dari bawah bingkai, lebih tepat.

● BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut menguji dasar teknik boom: ke mana mikrofon diarahkan, seberapa dekat posisinya, dan apa yang tidak boleh terjadi pada bingkai. Soal ini memuat tiga pernyataan yang harus kamu nilai satu per satu. Gunakan bagian 1 sampai 3 dan bagian 8, lalu tanyakan untuk tiap pernyataan: apakah ia menjaga mikrofon dekat dengan mulut, di luar bingkai, dan mengikuti penutur?

►. Nia menjadi boom operator dalam syuting film pendek "Surat untuk Bapak" pada Maret 2027. Adegan menampilkan dua pemain yang bercakap bergantian di ruang tamu dengan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

ukuran gambar medium shot. Penata kamera sudah memberi tahu Nia batas atas bingkai gambar.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Mikrofon diarahkan ke mulut pemain dari atas, sedikit di luar batas atas bingkai.	○	○
Saat pemain bergantian bicara, ujung mikrofon diputar mengarah kepada pemain yang sedang bicara.	○	○
Mikrofon boleh sedikit masuk bingkai agar suara lebih jelas karena editor dapat memotongnya nanti.	○	○

Pembahasan **Kunci: 1B 2B 3S**

Konsep: Boom operator memegang mikrofon terarah di ujung tiang (boom pole), biasanya dari atas pemain, sedekat mungkin dengan mulut tetapi di luar bingkai, dan mengarahkannya mengikuti siapa yang berbicara.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 → Benar.** Dari atas, mikrofon dapat sangat dekat dengan mulut tanpa terlihat kamera.

• **Pernyataan 2 → Benar.** Mikrofon shotgun pada boom bersifat terarah, sehingga harus mengikuti penutur agar suaranya tetap jelas.

• **Pernyataan 3 → Salah.** Memotong (crop) gambar merusak komposisi dan menurunkan resolusi; mikrofon yang masuk bingkai berarti take harus diulang.

Jawaban: Benar, Benar, Salah.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tentukan dulu batas bingkai, kendala, dan apakah mikrofon dekat serta di luar bingkai, lalu pilih jawabannya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. Adegan film pendek "Jalan Pulang" (Mei 2027) diambil dengan long shot: dua pemain berjalan sambil bercakap menyusuri taman sepanjang 30 meter. Bingkai yang sangat luas membuat boom tidak dapat mendekat tanpa masuk gambar. Kedua pemain memakai kemeja katun dan jaket parasut. Penata suara memiliki dua mikrofon lavalier nirkabel dan satu boom.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Penempatan mikrofon yang tepat adalah ....

(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Lavalier dipasang di dada setiap pemain, tersembunyi di balik kemeja dan diberi pelindung agar tidak bergesekan dengan kain.

☐ B. Lavalier dijepit di luar jaket parasut agar suara paling jelas walaupun mikrofonnya terlihat kamera.

☐ C. Boom tetap dipakai dari luar bingkai sebagai rekaman cadangan sejauh tidak masuk gambar.

☐ D. Lavalier disembunyikan di dalam saku celana pemain agar tidak terlihat oleh kamera.

☐ E. Satu lavalier dipasang di antara kedua pemain pada tas yang dibawa salah satu pemain.

2. Adegan film horor "Lorong Asrama" (Juli 2027) diambil dengan medium shot di koridor sempit. Lampu utama dipasang tinggi di depan pemain dan menyorot ke bawah. Setiap kali boom dipegang dari atas, bayangan tiang dan mikrofonnya tampak di dinding di belakang pemain. Lampu tidak boleh diubah karena suasana sudah disetujui sutradara, dan lavalier tidak dapat dipakai karena kostum pemain tipis dan mudah berbunyi.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Tindakan yang paling tepat adalah ....

A. Memegang boom dari bawah bingkai dan mengarahkannya ke atas, ke mulut pemain

B. Menaikkan boom setinggi mungkin agar bayangannya menjadi kecil dan samar

C. Mematikan lampu utama selama take dan memakai cahaya dari lampu koridor

D. Memasang lavalier di balik kostum dengan selotip tambahan agar tidak berbunyi

E. Memindahkan boom ke sisi lain pemain tetapi tetap dipegang dari atas bingkai

Kunci singkat: 1. A, C 2. A

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa menaikkan boom tinggi-tinggi tidak selalu menjadi solusi bayangan, dan pilihan apa yang lebih baik bila lampu tidak boleh diubah?
- Bila sutradara memperlebar bingkai dari medium shot ke long shot, dapatkah kamu menjelaskan apa yang terjadi pada suara boom dan teknik apa yang dapat menggantikannya?
- **Yang harus kuingat: boom sedekat mungkin ke mulut dan di luar bingkai; ujung mikrofon mengarah ke mulut; tiap jarak digandakan turun sekitar 6 dB; lavalier**

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

dipasang di dada tanpa gesekan; **bayangan diselesaikan dengan berunding, boom dari bawah, atau menaikkan boom, bukan dengan mengorbankan suara**; dan **putar mikrofon ke penutur sebelum kalimat dimulai**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 4.3: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-4.3

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 4.4 · Analisis kendala kebisingan dan distorsi suara

SMKBC-4.4

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu **menganalisis kendala suara** pada produksi: mengapa rekaman terdengar pecah, berdesis, berdengung, bergema, atau tertutup angin, lalu **merumuskan solusi yang efektif dan realistis**. Soalnya berbentuk kasus di lokasi syuting, studio radio, atau ruang kelas yang dipakai merekam podcast. Kamu diberi gejala, kadang disertai angka pada **meter level** atau tabel hasil rekaman, lalu diminta memilih tindakan yang paling tepat atau menilai benar-salahnya beberapa tindakan. Bentuknya pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, dan pernyataan benar atau salah. Kemampuan yang diukur: memahami istilah, menerapkan pengaturan level, dan bernalar tentang penyebab dan solusi.

Soal jenis ini jarang bertanya "apa arti clipping". Yang ditanyakan adalah **keputusan**: menurunkan gain atau fader, memindahkan kabel atau memindahkan orang, memperbaiki di lokasi atau menunggu editing. Karena itu sub bab ini menjelaskan penyebab tiap gangguan sampai kamu bisa menalarnya sendiri.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- membaca meter level dalam dBFS dan menjelaskan arti zona pelan, aman, hati-hati, dan clipping;
- membedakan distorsi (clipping), noise floor, dengung, angin, letupan napas, dan gema dari ciri suaranya;
- menghitung rasio sinyal terhadap noise (SNR) dan menjelaskan mengapa memperkeras rekaman tidak memperbaikinya;
- menentukan penyebab dan solusi tiap gangguan, serta memilih antara menangani di lokasi atau di pasca-produksi;
- memilih take terbaik berdasarkan meter level dan catatan perekam.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan sebuah kru siaran sekolah merekam wawancara di tepi sawah. Hasilnya terdengar sangat buruk: sebagian kata pecah, ada desis halus di belakang, angin bergemuruh setiap kali bertiup, dan ada nada rendah yang tidak jelas asalnya. Kelihatannya semuanya "suara jelek", padahal setiap gejala punya penyebab dan penyembuh sendiri. Perekam suara yang baik tidak menebak. Ia membaca **meter**, mendengarkan lewat headphone, lalu menelusuri penyebab satu per satu. Sub bab ini mengajarkan cara membaca gejala itu.

1. Level suara dan meter

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Level adalah ukuran seberapa besar sinyal suara yang masuk ke perekam. Pada perekam digital, level diukur dalam **dBFS** (*decibels relative to full scale*). Desibel (dB) adalah satuan perbandingan. *Full scale* berarti skala penuh, yaitu level terbesar yang dapat dicatat oleh perekam digital. Level terbesar itu diberi nilai **0 dBFS**. Karena 0 adalah batas atas, semua level nyata berupa angka **negatif**: −6 dBFS artinya 6 dB di bawah batas, −24 dBFS artinya 24 dB di bawah batas. Makin besar angka negatifnya, makin pelan sinyalnya.

Hubungan dBFS dengan besar gelombang dapat dihitung. Level 0 dBFS sama dengan 100 % skala penuh. Turun 6 dB membuat amplitudo (tinggi gelombang) kira-kira **separuh**: −6 dBFS = 50,1 %, −12 dBFS = 25,1 %, −24 dBFS = 6,3 %, dan −30 dBFS = 3,2 %. Jadi selisih 6 dB selalu berarti sekitar dua kali lipat atau separuh.

Meter level adalah penunjuk yang menampilkan level itu, biasanya berupa batang yang naik turun mengikuti suara, dengan lampu **CLIP** di ujung atas. Perhatikan bahwa ada meter yang menunjukkan **puncak** (nilai terbesar sesaat) dan ada meter yang menunjukkan kekerasan rata-rata, misalnya meter VU. Untuk menjaga suara tidak pecah, yang kamu perhatikan adalah meter puncak. Gambar 4.23 menunjukkan tiga kondisi pada skala yang sama.



Gambar 4.23 Meter level dalam skala dBFS: terlalu pelan (A), tepat (B), dan terpotong dengan lampu CLIP menyala (C). Pembagian zona hanya contoh; tiap perekam berbeda. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Pada gambar itu, batang A hanya mencapai −31 dBFS: suaranya pelan sehingga mudah tenggelam dalam desis. Batang B mencapai −9 dBFS: masuk zona yang umumnya dijadikan sasaran. Batang C menyentuh 0 dBFS dan lampu CLIP menyala: suaranya sudah terpotong. Sebagai **pedoman kasar**, puncak suara bicara sering disetel di sekitar −12 sampai −6 dBFS, karena masih menyisakan ruang di atasnya. Sisa ruang itu disebut **headroom**, yaitu selisih

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

antara puncak dan 0 dBFS. Puncak −9 dBFS berarti headroom 9 dB.

Kenapa tidak diatur mepet ke 0 saja supaya suara sekeras mungkin? Karena suara manusia tidak rata. Penutur yang tadinya berbicara pelan bisa tiba-tiba tertawa atau berteriak. Tanpa headroom, kejutan itu langsung menembus batas.

2. Gain dan fader: dua tempat yang berbeda

Pada perekam dan mixer ada dua pengatur yang sering tertukar.

- **Gain** (penguatan masukan) mengatur seberapa besar sinyal dari mikrofon dikuatkan **sebelum** direkam. Pengaturan inilah yang menentukan apakah level masuk terlalu rendah atau menembus 0 dBFS.
- **Fader** atau volume keluaran mengatur level **sesudah** tahap masukan, misalnya untuk didengarkan atau dikirim ke keluaran lain.

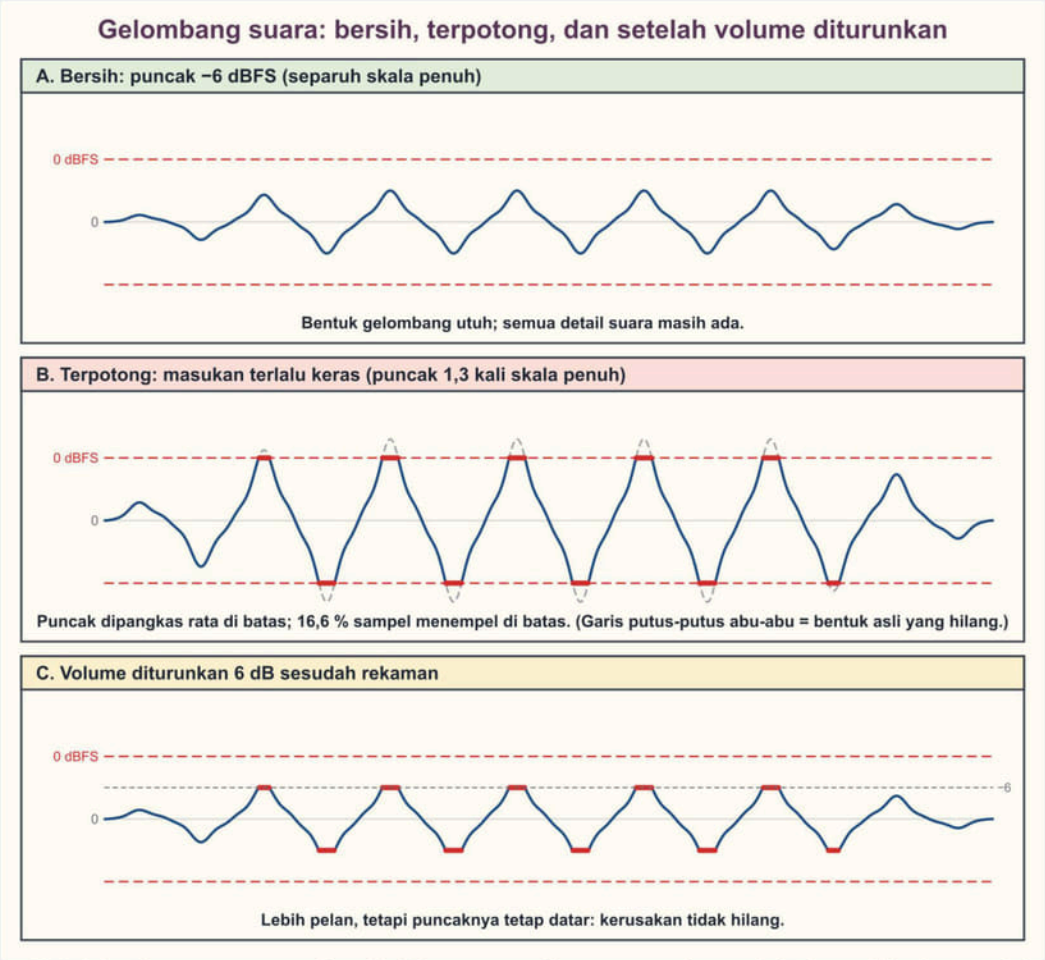
Perbedaan ini penting. Bila suara sudah pecah di tahap masukan, menurunkan fader tidak memperbaikinya, sebab kerusakannya terjadi lebih awal. Jawabannya ada pada gain. Gambar 4.29 di akhir sub bab meringkas hubungan semua ini.

3. Distorsi dan clipping

Distorsi adalah perubahan bentuk suara sehingga terdengar kasar, pecah, atau berbeda dari aslinya. Penyebab distorsi yang paling sering pada rekaman adalah ***clipping***, yaitu pemotongan puncak gelombang ketika level masukan melewati batas 0 dBFS. Perekam hanya dapat mencatat sampai skala penuh. Bagian gelombang yang melebihinya tidak tercatat, sehingga puncaknya terpangkas rata.

Gambar 4.24 membandingkan tiga keadaan dengan gelombang yang dihitung dengan skrip. Panel A adalah gelombang bersih dengan puncak −6 dBFS. Panel B memakai gelombang yang sama, tetapi terlalu kuat: puncaknya 1,3 kali skala penuh (2,3 dB di atas batas). Bagian di atas batas hilang, dan pada contoh ini 16,6 % titik gelombang menempel di batas. Panel C menurunkan volume panel B sebesar 6 dB.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.24 Gelombang suara yang bersih (A), terpotong karena masukan terlalu keras (B), dan setelah volume diturunkan 6 dB (C): puncaknya tetap datar. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Pelajaran terpenting dari gambar itu ada di panel C. Setelah diturunkan, gelombangnya memang lebih kecil, tetapi **puncaknya tetap datar**. Bentuk asli yang hilang di panel B tidak kembali. Karena itu **clipping tidak dapat diperbaiki** dengan menurunkan volume, dan perangkat lunak tidak dapat menebak bentuk yang hilang dengan akurat. Ada alat penyunting yang mencoba menambal puncak terpotong, tetapi hasilnya hanya perkiraan dan jarang sebersih rekaman asli, jadi jangan menjadikannya rencana. Cara menghindarinya hanya satu: mencegahnya saat merekam, yaitu dengan menurunkan gain dan menyisakan headroom.

Tanda-tanda clipping: lampu CLIP menyala, batang meter menyentuh 0 dBFS, suara terdengar kasar atau "pecah" terutama saat keras, dan di editor tampak puncak gelombang yang rata. Penyebabnya antara lain gain terlalu tinggi, mikrofon terlalu dekat dengan sumber yang keras, atau penutur yang tiba-tiba lebih keras dari saat uji suara.

4. Noise floor dan rasio sinyal terhadap noise

Kebalikan dari terlalu keras adalah terlalu pelan. Setiap perekam, mikrofon, kabel, dan ruangan menghasilkan **noise** (bising) kecil yang terus ada walaupun tidak ada yang berbicara. Level bising itu disebut ***noise floor*** (lantai bising). Pada perekam, noise floor sebagian berasal dari desis rangkaian elektronik perekam sendiri, sebagian dari bunyi lingkungan seperti AC, kulkas, dan kendaraan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

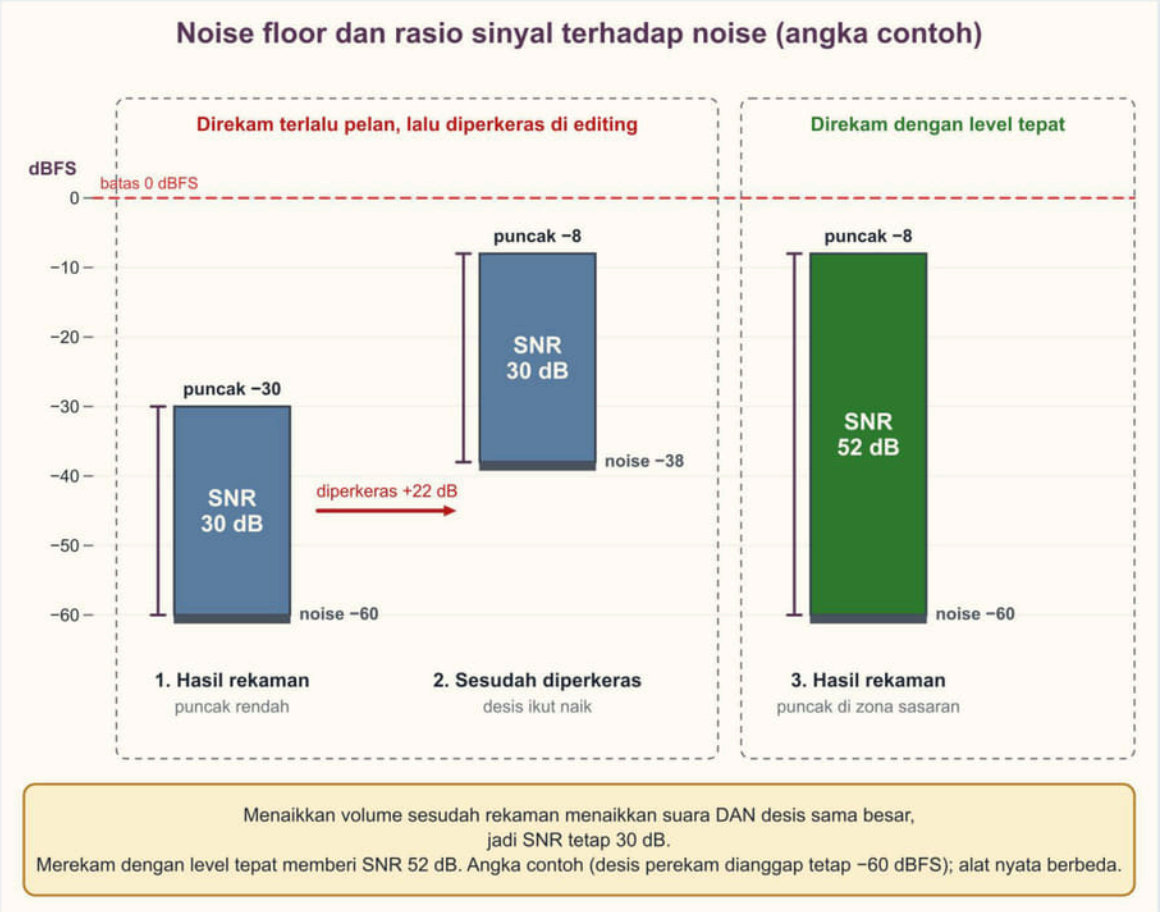
Rasio sinyal terhadap noise (*signal-to-noise ratio*, **SNR**) membandingkan suara yang kamu inginkan dengan noise. Dalam dB, SNR dihitung dengan mengurangkan:

SNR = level puncak suara − level noise floor.

Rumus ini sengaja disederhanakan untuk buku ini dan soal latihan. Pengukuran profesional biasanya memakai level rata-rata suara, tetapi arahnya sama: makin jauh suara dari noise, makin bersih.

Contohnya, puncak suara −9 dBFS dan noise floor −60 dBFS menghasilkan SNR 51 dB. Makin besar SNR, makin bersih rekaman karena suara jauh di atas noise. Pada contoh itu, noise 51 dB lebih kecil daripada suara, sehingga hampir tidak terdengar.

Mengapa suara yang terlalu pelan merepotkan? Karena noise floor perekam kira-kira tetap, sehingga suara yang direkam pelan berada dekat dengan noise. Gambar 4.25 memperlihatkan dua cara untuk mendapatkan puncak −8 dBFS: merekam dengan level tepat, atau merekam pelan lalu memperkeras di editing.



Gambar 4.25 Rekaman pelan yang diperkeras mempertahankan SNR 30 dB, sedangkan rekaman dengan level tepat memiliki SNR 52 dB (angka contoh). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Rekaman yang direkam pada puncak −30 dBFS dan noise −60 dBFS memiliki SNR 30 dB. Bila diperkeras 22 dB agar puncaknya menjadi −8 dBFS, noise ikut naik 22 dB menjadi −38 dBFS, sehingga SNR tetap 30 dB. Hasilnya keras tetapi berdesis. Sebaliknya, rekaman dengan puncak −8 dBFS sejak awal memiliki SNR 52 dB. Inilah dasar kebiasaan perekam suara: **atur gain**

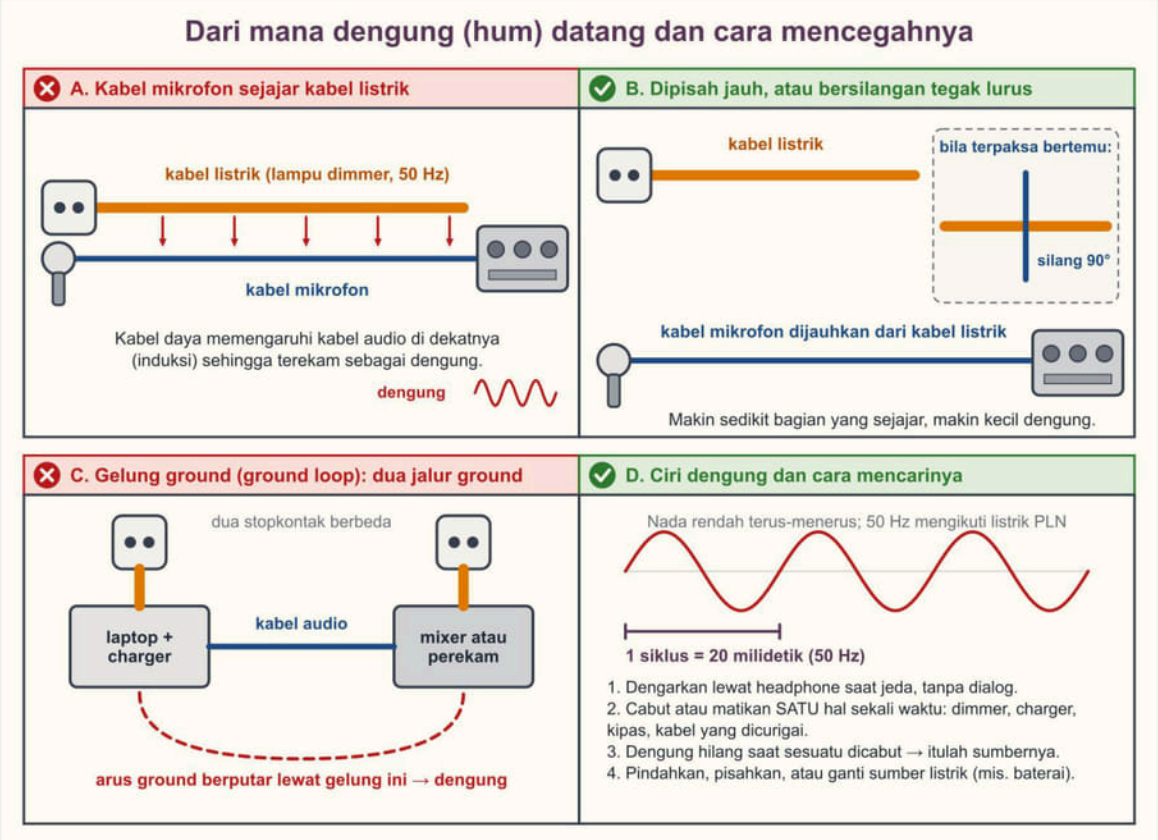
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

sehingga puncak ada di zona sasaran saat merekam, bukan memperbaikinya kemudian.

Seberapa jauh level dapat diturunkan sebelum bertemu noise? Itu tergantung **kedalaman bit** perekam digital. Secara teoretis, tiap bit menambah sekitar 6 dB rentang dinamis: rekaman 16 bit sekitar 96,3 dB dan 24 bit sekitar 144,5 dB (6,02 dB per bit). Angka itu batas teori; dalam praktik, mikrofon dan ruangan sudah lebih bising daripada batas tersebut.

5. Dengung (*hum*) dan sumbernya

Dengung adalah nada rendah yang terus-menerus, seperti suara "mmm" yang tidak berubah. Frekuensi dengung mengikuti frekuensi jaringan listrik. Di Indonesia, listrik PLN berfrekuensi **50 Hz** (50 getaran per detik), sehingga satu siklusnya berlangsung 20 milidetik. Dengung biasanya terdengar paling jelas saat jeda di antara kata. Ada dua sumber utama (Gambar 4.26).



Gambar 4.26 Dengung: induksi dari kabel listrik, gelung ground, ciri 50 Hz, dan cara mencarinya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Induksi.** Arus listrik bolak-balik pada kabel daya menimbulkan pengaruh pada kabel audio yang berdekatan atau sejajar dengannya. Pengaruh itu ikut masuk sebagai dengung. Lampu dengan **dimmer** (pengatur terang) dan kabel ekstensi panjang termasuk sumber yang sering bermasalah. Pencegahannya: **pisahkan jalur** kabel audio dari kabel listrik. Bila terpaksa bertemu, buat keduanya **bersilangan tegak lurus** (90°) karena bagian yang sejajar paling mudah terpengaruh.
2. **Gelung ground (*ground loop*).** Bila dua perangkat yang dihubungkan kabel audio memiliki beberapa jalur ke ground yang berbeda, misalnya laptop beserta charger-nya di satu stopkontak dan mixer di stopkontak lain, arus kecil dapat mengalir lewat gelung itu dan

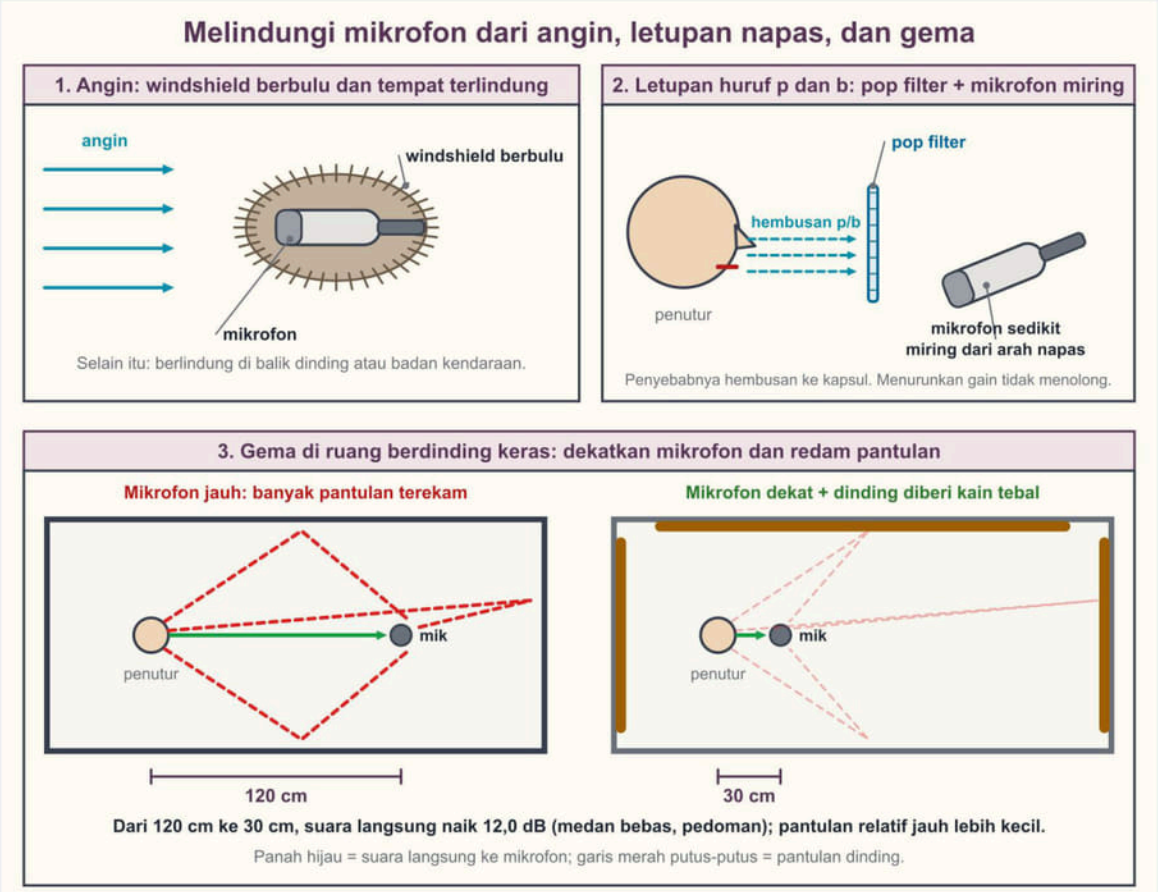
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

muncul sebagai dengung. Pencegahannya: pakai satu sumber listrik bersama untuk semua perangkat (satu kabel ekstensi), jalankan perangkat dengan baterai, atau pakai perangkat yang memang dirancang memutus gelung.

Cara mencari sumbernya adalah **mengeliminasi**: dengarkan lewat headphone saat jeda, lalu cabut atau matikan satu hal dalam satu waktu, misalnya dimmer, charger, kipas, atau kabel yang dicurigai. Saat dengung menghilang, kamu menemukan sumbernya. Cara ini lebih cepat dan lebih pasti daripada menebak.

6. Angin, letupan napas, gema, dan bising latar

Beberapa gangguan lain muncul dari cara suara bertemu dengan mikrofon (Gambar 4.27).



Gambar 4.27 Windshield berbulu, pop filter dengan mikrofon miring, dan jarak mikrofon pada ruang bergema. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Angin. Udara yang bergerak menabrak kapsul mikrofon dan terekam sebagai gemuruh. Penanganannya adalah ***windshield***, yaitu penutup mikrofon (disebut juga pelindung angin pada sub bab 4.3). Penutup berbusa cukup untuk angin lemah dan di dalam ruangan, sedangkan penutup berbulu panjang (sering disebut *dead cat*) dipakai di luar ruangan. Selain itu, cari tempat yang terlindung dari angin dan arahkan mikrofon membelakangi arah angin. Ada pula fitur ***low-cut*** (pemotong frekuensi rendah) pada perekam yang mengurangi gemuruh, tetapi hanya mengurangi dan dapat membuat suara terdengar lebih tipis.

Letupan napas (plosif). Huruf p dan b, misalnya pada "pelabuhan" atau "bongkar", disertai hembusan udara yang meletup di kapsul bila mikrofon tepat di depan mulut. Penanganannya

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

adalah ***pop filter*** (saringan jaring yang dipasang di antara mulut dan mikrofon) dan memiringkan mikrofon sedikit dari jalur napas. Perhatikan bahwa penyebab letupan adalah hembusan udara, bukan level. Karena itu menurunkan gain tidak menolong.

Gema. Gema (reverberasi) muncul saat suara memantul dari permukaan keras seperti keramik, kaca, atau dinding polos, lalu ikut terekam. Penanganannya ada dua. Pertama, **dekatkan mikrofon ke sumber suara** agar suara langsung jauh lebih kuat daripada pantulan. Dalam kondisi ideal tanpa pantulan, level suara langsung naik sekitar 6 dB tiap jarak dibagi dua. Dari 120 cm ke 30 cm, kenaikannya 12,0 dB (dihitung: 20 × log10(120 ÷ 30)). Itu pedoman medan bebas, tetapi arahnya benar di ruangan. Kedua, **redam pantulan** dengan bahan lunak: kain tebal, selimut, karpet, busa, atau tirai. Memindahkan meja ke tengah ruangan tidak menghilangkan pantulan, karena dinding yang keras tetap ada.

Bising latar. Bising latar adalah bunyi lingkungan seperti AC, kulkas, kipas, atau kendaraan lewat. Di lokasi, sumber yang dapat dikendalikan dimatikan sementara selama take, dengan penanda agar tidak lupa dinyalakan kembali. Bising sesaat yang tidak dapat dikendalikan, misalnya motor lewat di tengah dialog penting, diatasi dengan **mengulang take**. Perekam suara juga merekam ***room tone***, yaitu suasana suara ruangan dalam keadaan hening tanpa dialog, umumnya sekitar 30 detik sampai satu menit di setiap lokasi (pedoman kasar). Editor memakainya untuk menambal jeda di antara potongan dialog agar latarnya tidak terputus. Menambal dengan hening digital (tidak ada bunyi sama sekali) tidak menolong, karena telinga mendengarnya sebagai lubang yang mendadak. Karena itu room tone harus direkam saat semua orang diam, bukan sambil ada dialog atau latihan.

7. Di lokasi atau di pasca-produksi?

Prinsipnya sederhana: **cegah di lokasi, perbaiki seperlunya di pasca-produksi**. Perangkat lunak penyunting dapat mengurangi noise, dengung, dan gemuruh angin, tetapi hasilnya hanya sebagian. Pengurang noise yang terlalu kuat membuat suara terdengar "seperti di bawah air" dan merusak kualitas dialog. Karena itu desis tidak perlu dihilangkan sampai lenyap total: sedikit bising latar yang tersisa justru membuat suara terdengar wajar. Dan clipping tidak dapat dipulihkan secara tuntas. Gambar 4.28 merangkum semua gejala dengan penyebab dan penanganannya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Diagnosis: yang terdengar, penyebab, dan penanganannya

Yang terdengar	Penyebab	Tindakan di lokasi (utama)	Bila terlanjur (pasca)
Pecah dan kasar saat suara keras	level masuk menyentuh 0 dBFS (clipping)	turunkan gain, sisakan headroom, ulang take	tidak dapat diperbaiki; pakai take lain / rekam ulang
Desis halus, suara pelan tenggelam	level rekam terlalu rendah; noise floor perekam	naikkan gain sampai puncak −12 s.d. −6 dBFS; mik lebih dekat	pengurang noise (sebagian); volume naik, desis ikut naik
Dengung rendah terus-menerus	induksi kabel listrik; gelung ground	pisahkan atau silangkan kabel; satu sumber listrik; baterai	filter takik (notch) / pengurang dengung: hanya sebagian
Gemuruh saat angin bertiup	angin langsung mengenai kapsul	windshield berbulu; tempat terlindung; mik membelakangi angin	filter low-cut: mengurangi, tidak membersihkan
Letupan pada huruf p dan b	hembusan napas ke kapsul	pop filter; mik sedikit miring; jarak secukupnya	low-cut / pelunak letupan; hasil tidak selalu bersih
Seperti di dalam kamar mandi	gema: pantulan dinding keras; mik terlalu jauh	mik lebih dekat; kain tebal, karpet, selimut; pilih ruang lain	sulit dihilangkan; sebaiknya rekam ulang
Bising latar (AC, kulkas, motor lewat)	sumber bising di sekitar lokasi	matikan sumber (beri penanda), tunggu, ulang take; rekam room tone	pengurang noise (sebagian); room tone menambal jeda

Prinsip: cegah di lokasi (kolom ketiga).
Perbaikan pasca-produksi (kolom keempat) selalu sebagian, dan clipping tidak dapat diperbaiki.

Gambar 4.28 Tabel diagnosis: yang terdengar, penyebab, tindakan di lokasi, dan yang dapat dilakukan bila terlanjur. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Bagaimana memilih take bila ada beberapa? Urutan penilaian yang masuk akal: (1) singkirkan take yang **terpotong**, karena rusak permanen; (2) singkirkan take dengan **gangguan yang sulit dibersihkan**, seperti dengung tonal atau letupan di kata penting; (3) dari yang tersisa, pilih yang **puncaknya di zona sasaran** dan SNR terbesar; (4) bandingkan akting dan kebutuhan sutradara. Akting yang bagus pada take yang suaranya rusak tidak dapat diselamatkan dengan editing biasa, sehingga sering suaranya direkam ulang (dibahas pada sub bab 4.6).

> **Pengayaan.** Meter puncak biasa membaca nilai pada titik-titik cuplikan digital. Saat sinyal diubah kembali menjadi suara analog, puncak sebenarnya dapat sedikit lebih tinggi daripada yang terbaca. Karena itu banyak perekam suara sengaja tidak mepet ke 0 dBFS, dan ada ukuran khusus yang disebut *true peak* (dBTP) untuk memeriksanya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▣ CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Memilih take dari meter dan catatan perekam

Pada Agustus 2027, kru dokumenter pendek "Jaring Pagi" (fiktif) mewawancarai Pak Ramli, seorang nelayan, di dermaga. Di akhir jawaban, Pak Ramli selalu tertawa lepas. Perekam suara Bagas mencatat empat take dengan jawaban yang sama isinya. Sutradara menilai isi take 2 dan take 3 sama kuatnya, dan tawa pada take 3 sedikit lebih spontan. Hasil pengukuran (data rekaan untuk latihan):

Take	Puncak (dBFS)	Lampu CLIP	Noise floor saat jeda (dBFS)	Yang terdengar saat jeda	SNR (dB)
1	−31	mati	−60	desis halus	29
2	−9	mati	−60	desis halus	51
3	0	menyala 2 kali	−60	desis halus	tidak bermakna
4	−7	mati	−45	dengung rendah	38

Take mana yang dipakai?

1. **Singkirkan take yang terpotong.** Take 3 menyentuh 0 dBFS dan lampu CLIP menyala dua kali (saat tertawa), jadi puncaknya terpangkas. Angka SNR-nya (60 dB) tidak berarti karena suara sudah rusak. Alasan: clipping tidak dapat diperbaiki.
2. **Periksa take yang terlalu pelan.** Take 1 aman dari clipping, tetapi puncaknya −31 dBFS, jauh di bawah zona sasaran, dan SNR hanya 29 dB (−31 − (−60)). Bila diperkeras, desisnya ikut naik (Gambar 4.25).
3. **Periksa take yang punya gangguan.** Take 4 puncaknya −7 dBFS dan tidak terpotong, tetapi noise floor-nya −45 dBFS karena ada dengung rendah. SNR-nya 38 dB (−7 − (−45)), dan dengung tonal sulit dibersihkan sepenuhnya.
4. **Pilih yang paling bersih.** Take 2: puncak −9 dBFS (headroom 9 dB, masuk zona sasaran), tidak terpotong, dan SNR 51 dB (−9 − (−60)).

Jawaban: pakai **take 2**. Bila ada kalimat penting yang hanya muncul di take 3, minta narasumber mengucapkannya ulang dan rekam dengan gain yang sudah diturunkan; bagian take 3 yang pecah tidak boleh dipakai.

Contoh 2 — Dengung, bising, dan gema pada rekaman podcast

Klub siaran SMK Cahaya Bangsa (fiktif) merekam podcast di ruang tamu berlantai keramik pada Oktober 2027. Hasil uji menunjukkan puncak suara penyiar −20 dBFS, noise floor −44 dBFS (SNR 24 dB), ada dengung rendah, suara AC, dan suara bergema. Mikrofon berjarak 60 cm dari mulut. Penyiar tidak boleh mengubah cara berbicara. Bagaimana langkah perbaikannya?

1. **Cari sumber dengung dengan eliminasi.** Dengarkan jeda lewat headphone, lalu cabut charger laptop. Dengung hilang. Penyebabnya gelung ground antara charger laptop dan mixer di stopkontak berbeda. Solusi: jalankan laptop dengan baterai selama rekaman, atau

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

pakai satu kabel ekstensi untuk semua perangkat. Kabel mikrofon yang sejajar kabel ekstensi juga dipisahkan.

2. **Matikan bising yang dapat dikendalikan.** AC dimatikan selama take, dan penanda ditempel pada remote agar dinyalakan kembali. Setelah langkah 1 dan 2, noise floor turun menjadi −58 dBFS, yaitu desis perekam yang tersisa.
3. **Kurangi gema dengan mendekatkan mikrofon.** Mikrofon dipindah dari 60 cm ke 20 cm. Kenaikannya 20 × log10(60 ÷ 20) = 9,5 dB, sehingga puncak suara menjadi −20 + 9,5 = −10,5 dBFS tanpa mengubah gain. Alasan: suara langsung jadi jauh lebih kuat dibandingkan pantulan, dan gain tidak perlu dinaikkan.
4. **Redam pantulan.** Selimut tebal digantung di belakang penyiar dan karpet digelar di meja. Alasan: bahan lunak menyerap pantulan dari keramik dan dinding.
5. **Periksa level dan rekam room tone.** Headroom = 10,5 dB, aman terhadap suara tawa. SNR baru = −10,5 − (−58) = 47,5 dB. Lalu direkam room tone sekitar 30 sampai 60 detik dalam keadaan hening.

Jawaban: dengung diatasi dengan baterai atau satu sumber listrik; AC dimatikan selama take; mikrofon didekatkan dari 60 cm ke 20 cm (+9,5 dB); pantulan diredam dengan bahan lunak. SNR naik dari 24 dB menjadi 47,5 dB dan headroom 10,5 dB.

Contoh 3 — Mengatur gain dari uji suara

Pada film pendek "Suara dari Balai Desa" (fiktif), Pak Karto, tokoh kepala desa, berpidato pelan lalu meninggikan suara saat marah di akhir adegan. Pada uji suara dengan gain +24 dB, bagian terkeras (marah) mencapai −20 dBFS dan bagian terlembut mencapai −38 dBFS. Noise floor perekam −60 dBFS. Perekam suara ingin bagian terkeras berpuncak −10 dBFS agar masih ada headroom. Berapa gain yang diatur dan apakah aman?

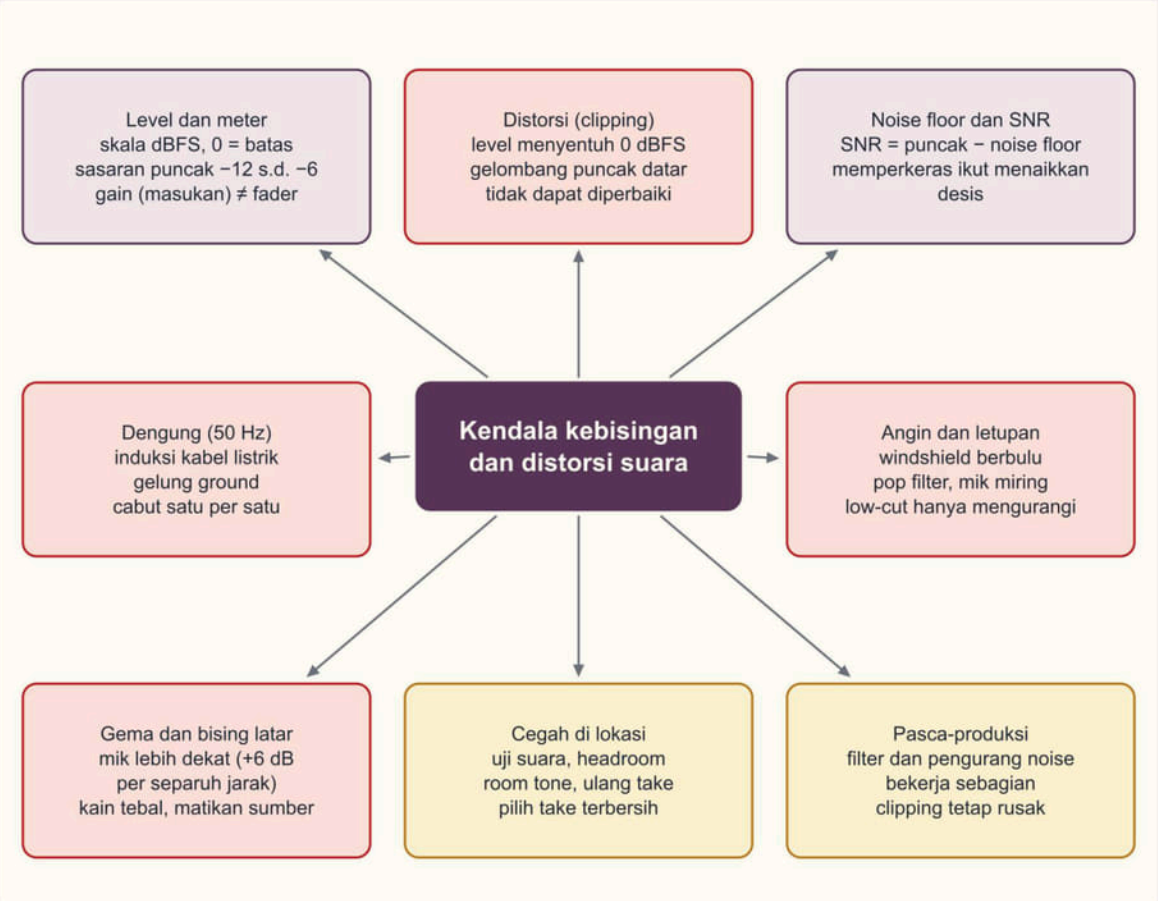
1. **Hitung selisih yang dibutuhkan.** Target − terkeras = −10 − (−20) = +10 dB. Alasan: gain bekerja dalam dB, jadi penambahan 10 dB menggeser semua level 10 dB.
2. **Atur gain baru.** +24 + 10 = **+34 dB**.
3. **Periksa bagian pelan.** −38 + 10 = −28 dBFS. SNR bagian pelan = −28 − (−60) = 32 dB, masih layak. Alasan: bagian terlembut tidak boleh terlalu dekat dengan noise. Soal ini menganggap noise floor tetap −60 dBFS pada gain baru. Pada perekam sungguhan, desis penguat mikrofon ikut naik sedikit bila gain dinaikkan, sehingga SNR sebenarnya agak lebih kecil.
4. **Periksa kejutan.** Bila Pak Karto ternyata 8 dB lebih keras daripada saat uji, puncaknya menjadi −10 + 8 = −2 dBFS, masih di bawah 0. Alasan: headroom 10 dB menyerap kejutan.
5. **Bila selisih terkeras dan terlembut terlalu besar,** sebagian perekam suara merekam kanal cadangan dengan gain sekitar 10 dB lebih rendah sebagai pengaman (praktik umum, bukan aturan). Dengan begitu, bila kanal utama terpotong, kanal cadangan masih utuh.

Jawaban: gain diatur ke +34 dB. Bagian terkeras berpuncak −10 dBFS (headroom 10 dB), bagian terlembut −28 dBFS (SNR 32 dB), dan kejutan 8 dB masih aman (−2 dBFS).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

❖ PETA KONSEP

Gambar 4.29 merangkum semua gangguan suara beserta penanganannya.



Gambar 4.29 Peta konsep kendala kebisingan dan distorsi suara. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **Level diukur dalam dBFS.** 0 dBFS adalah batas atas; semua level nyata negatif. Turun 6 dB berarti amplitudo separuh. Puncak suara bicara disetel kira-kira −12 sampai −6 dBFS.
- **Gain mengatur masukan, fader mengatur keluaran.** Suara yang pecah di masukan tidak diperbaiki oleh fader.
- **Clipping** terjadi saat level menyentuh 0 dBFS, puncak gelombang menjadi datar, dan **tidak dapat diperbaiki**; menurunkan volume sesudahnya tidak menolong.
- **SNR = puncak suara − noise floor.** Memperkeras rekaman pelan menaikkan noise sama besar, sehingga SNR tidak membaik.
- **Dengung 50 Hz** berasal dari induksi kabel listrik atau gelung ground; cari dengan mencabut satu per satu; pisahkan atau silangkan kabel, pakai satu sumber listrik.
- **Angin** diatasi windshield; **letupan p dan b** dengan pop filter dan mikrofon miring; **gema** dengan mikrofon lebih dekat dan bahan peredam; **bising latar** dengan mematikan sumber, mengulang take, dan merekam room tone.
- **Cegah di lokasi.** Perbaikan pasca-produksi hanya sebagian.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal kendala suara:

1. **Tulis gejalanya** dengan kata sendiri: pecah, berdesis, berdengung, bergemuruh, meletup, bergema, atau bising.
2. **Baca angka di meter atau tabel.** Puncak mendekati 0 dBFS berarti clipping; puncak sangat rendah berarti terlalu pelan; angka noise floor menentukan SNR.
3. **Tentukan penyebab** dengan kunci gejalanya (lihat Gambar 4.28), lalu cari tindakan yang menyelesaikan penyebab itu **pada sumbernya**.
4. **Periksa batasan kasus**: waktu terbatas, ruangan tidak dapat diganti, penata cahaya tidak boleh dimatikan.
5. **Nilai tiap pilihan.** Mana yang benar-benar mengubah penyebab, dan mana yang hanya menyamarkan gejala?

Jebakan yang sering dipasang:

- **Menaikkan gain untuk mengejar suara pelan**, padahal noise ikut naik dan bisa memicu clipping.
- **Menurunkan volume atau fader** untuk memperbaiki suara yang sudah pecah di masukan.
- **"Nanti diperbaiki saat editing"**, padahal clipping tidak dapat diperbaiki dan pengurang noise hanya mengurangi.
- **Mengganti mikrofon** padahal masalahnya ada pada kabel, ruangan, atau jarak.
- **Mematikan hal yang dibutuhkan produksi**, misalnya dimmer panggung, padahal solusinya memisahkan kabel.
- **Room tone direkam sambil ada dialog**, padahal harus hening.
- **Menyamakan letupan napas dengan clipping**: letupan terjadi walaupun level aman.
- **Menilai take dari kerasnya saja.** Suara paling keras bukan yang paling jelas; keras yang menembus 0 dBFS justru rusak, dan keras yang disertai dengung tetap kotor.
- **Menganggap angka SNR sebagai satu-satunya penentu.** Take yang terpotong dapat memiliki SNR besar, tetapi suaranya rusak. Periksa dulu apakah ada clipping, baru bandingkan SNR.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa melihat rekaman wawancara yang berdesis dan memutuskan menaikkan gain "supaya suaranya lebih besar daripada desis". Padahal desis berasal dari noise floor dan bising lingkungan yang ikut dikuatkan. Perbaikan yang lebih tepat adalah mendekatkan mikrofon ke mulut penutur dan mematikan sumber bising yang dapat dikendalikan, lalu mengatur gain agar puncak ada di zona sasaran.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut memuat tabel hasil beberapa take dengan gain, puncak level, dan catatan perekam. Sebelum membaca pilihan, tandai take yang sudah rusak permanen dan take yang terlalu pelan, lalu tanyakan mana yang masih punya headroom dan tidak tenggelam dalam desis. Gunakan bagian 1 sampai 4 pada Konsep inti.

►. Adegan pertengkaran film "Tembok" (Juni 2027) dimulai dengan teriakan pemain lalu diakhiri bisikan. Perekam suara mencatat tiga take sebagai berikut.

Take	Gain	Puncak level	Catatan perekam
1	60%	−24 dBFS	bisikan nyaris tenggelam oleh desis
2	85%	0 dBFS	lampu peringatan clip menyala 6 kali
3	70%	−8 dBFS	bisikan terdengar di atas desis

Akting ketiga take dinilai sama baiknya oleh sutradara.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan yang paling tepat adalah ....

A. Memakai take 2 karena suaranya paling keras sehingga paling jelas
B. Memakai take 1 karena puncaknya paling jauh dari batas clipping 0 dBFS
C. Memakai take 2 dan menurunkan volume bagian yang pecah saat editing
D. Memakai take 3 karena tidak pecah dan bisikannya masih terekam jelas
E. Memakai take 1 lalu menaikkan volumenya saat editing agar bisikan jelas

Pembahasan **Kunci: D**

Konsep: Level rekaman digital tidak boleh menyentuh 0 dBFS karena suara terpotong (clipping) dan pecahnya tidak dapat diperbaiki. Level terlalu rendah membuat suara pelan tenggelam dalam desis, dan bila dikeraskan desisnya ikut keras. Puncak sekitar −12 sampai −6 dBFS umumnya aman.

Langkah:
1. Take 2: puncak 0 dBFS dan lampu clip menyala → suara pecah, tidak dapat diperbaiki.
2. Take 1: puncak −24 dBFS, bisikan nyaris tenggelam desis → bila dikeraskan, desis ikut keras.
3. Take 3: puncak −8 dBFS, tidak pecah dan tidak terlalu pelan → paling layak.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Jebakan: keras tidak sama dengan jelas; puncak 0 dBFS berarti suara terpotong dan pecah.
• **B.** ✗ Jebakan: aman dari clipping, tetapi terlalu pelan sehingga bisikan tenggelam oleh desis.
• **C.** ✗ Jebakan: menurunkan volume hanya mengecilkan suara yang sudah pecah; bentuk gelombangnya tetap terpotong.
• **D.** ✓ Puncak −8 dBFS tidak pecah, dan level itu cukup tinggi sehingga bisikan tidak tenggelam oleh desis.
• **E.** ✗ Menaikkan volume juga menaikkan desis, sehingga bisikan tetap tidak bersih.

Jawaban: D.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu gejalanya, penyebabnya, lalu tindakan yang menyelesaikan penyebab itu.

1. Saat merekam pementasan teater sekolah pada November 2026, penata suara mendengar dengung rendah yang konstan di headphone. Dengung itu hanya muncul setelah lampu panggung dengan dimmer dinyalakan, dan hilang ketika kabel mikrofon dicabut dari jalur yang sama. Ternyata kabel mikrofon sepanjang 15 meter digulung dan diikat bersama kabel listrik dimmer di sepanjang tepi panggung.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang paling tepat adalah ....

A. Menurunkan gain perekam agar dengungnya tidak terdengar di headphone
B. Mengganti mikrofon dengan jenis lain yang lebih peka terhadap suara pemain
C. Mematikan dimmer dan menyalakan lampu panggung dengan terang penuh saja
D. Memisahkan jalur kabel mikrofon dari kabel listrik dimmer di tepi panggung
E. Menghapus dengung dengan efek pengurang noise saat editing setelah pementasan

2. Reporter Dewi mewawancarai petani kopi di puncak bukit yang berangin kencang pada Juli 2027. Saat rekaman diperiksa, suara narasumber tertutup bunyi gemuruh setiap kali angin bertiup ke arah mikrofon. Kru membawa windshield berbulu (dead cat) untuk mikrofon.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Memasang windshield berbulu pada mikrofon untuk meredam tiupan angin yang langsung mengenai kapsul.	○	○
Menaikkan gain perekam agar suara narasumber terdengar lebih keras daripada bunyi angin.	○	○
Memindahkan wawancara ke balik dinding gudang kopi yang menghalangi arah angin.	○	○

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. Klub podcast SMK Mitra Bangsa merekam episode pertama di ruang kelas kosong berdinding keramik pada Agustus 2026. Saat didengar ulang, suara penyiar terdengar bergema seperti di kamar mandi. Mereka hanya punya waktu 30 menit sebelum rekaman diulang dan tidak dapat pindah ruangan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Mendekatkan mikrofon ke mulut penyiar dan menurunkan gain secukupnya.	○	○
Menggantung selimut atau kain tebal di sekitar penyiar untuk meredam pantulan dinding.	○	○
Memindahkan meja rekaman ke tengah ruangan agar pantulan dari dinding datang sama rata ke mikrofon.	○	○

Kunci singkat: 1. D 2. 1B 2S 3B 3. 1B 2B 3S

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa suara yang sudah terpotong (clipping) tidak dapat diperbaiki dengan menurunkan volume, sedangkan suara yang terlalu pelan tidak menjadi bersih hanya dengan memperkerasnya?
- Jika rekaman wawancara di ruang bergema terdengar seperti di kamar mandi dan kamu hanya punya waktu 30 menit, tindakan apa yang kamu ambil, dan mengapa?
- **Yang harus kuingat: level diukur dalam dBFS dan tidak boleh menyentuh 0; clipping tidak dapat diperbaiki; SNR = puncak − noise floor dan tidak membaik dengan memperkeras; dengung dicari dengan eliminasi**; dan **cegah di lokasi, perbaikan pasca-produksi hanya sebagian**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 4.4: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-4.4

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 4.5 · Teknik dasar pemotongan gambar, linimasa, dan transisi

SMKBC-4.5

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman pada bagian editing meminta kamu **memahami istilah transisi** dan **menerapkan penyuntingan dasar**: menyusun potongan gambar di linimasa, memilih jenis sambungan, dan menghitung hasilnya. Soalnya berbentuk kasus di ruang sunting. Kamu diberi permintaan produser atau sutradara, kadang disertai **gambar linimasa** atau angka durasi klip, lalu diminta menentukan teknik yang paling tepat atau menghitung durasi akhir. Bentuknya pilihan ganda, pilihan ganda kompleks (jawaban benar lebih dari satu), dan pernyataan benar atau salah.

Soal jenis ini mengandalkan tiga hal. Pertama, **istilah**: *J-cut*, *L-cut*, *jump cut*, *match cut*, *cutaway*, *dissolve*, *fade*, dan *wipe* mudah tertukar kalau hanya dihafal. Kedua, **membaca linimasa**: kamu harus melihat kapan gambar dan suara berganti. Ketiga, **hitungan durasi** dengan tumpang tindih (*overlap*). Karena itu sub bab ini menjelaskan alasan di balik tiap istilah dan menghitung durasinya dengan skrip.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- membaca linimasa: trek video dan audio, klip, titik potong, dan playhead;
- membedakan cut biasa, cut on action, cut-in, cutaway, match cut, dan jump cut dari ciri dan tujuannya;
- membedakan J-cut dan L-cut dari urutan gambar dan suara pada linimasa;
- memilih transisi (cut, dissolve, fade, wipe) menurut makna yang dibutuhkan, dan menyembunyikan jump cut dengan cara yang benar;
- menghitung durasi total dengan transisi yang dibuat dengan menumpuk klip, serta menjelaskan peran tumpang tindih.

◆ KONSEP INTI

Sebuah film pendek tidak lahir dari satu kali rekaman panjang. Kamera merekam banyak potongan: kadang satu adegan diulang berkali-kali dari sudut berbeda. Editor lalu **memilih, memotong, dan menyambung** potongan itu sehingga penonton merasakan satu cerita yang mengalir. Penonton hampir tidak sadar akan sambungan yang baik, tetapi langsung terganggu oleh sambungan yang buruk. Itulah sebabnya editor perlu paham jenis sambungan dan alasan memakainya. Sub bab ini membahasnya dari alat kerja (linimasa) sampai hitungan durasi.

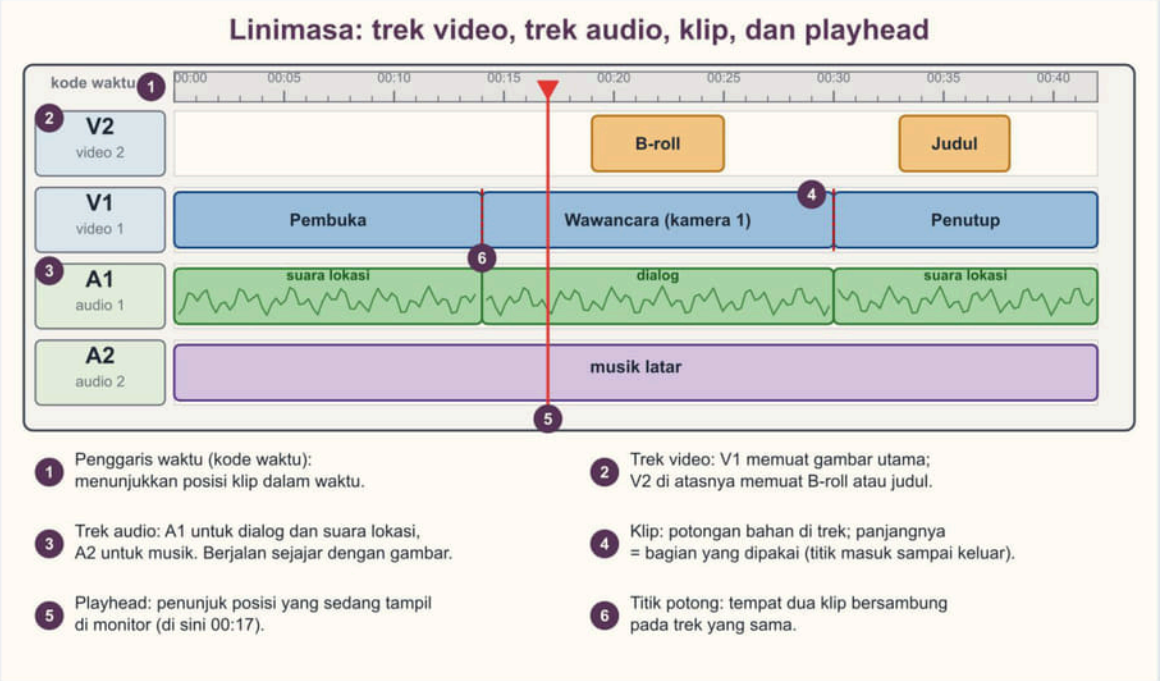
1. Linimasa dan trek

Penyuntingan sekarang dilakukan di perangkat lunak penyuntingan video, yang disebut *non-*

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

linear editor (NLE), yaitu penyunting yang boleh mengatur urutan klip dalam urutan apa saja tanpa menyalin ulang dari awal. Intinya adalah **linimasa** (*timeline*), yaitu bidang tempat klip disusun menurut waktu dari kiri ke kanan (Gambar 4.30). Beberapa istilah dasarnya:

- **Klip** adalah potongan bahan (gambar, suara, atau keduanya) yang ditaruh di linimasa. Yang tampil hanya bagian yang dipilih editor, dari **titik masuk** (*in point*) sampai **titik keluar** (*out point*).
- **Trek** (*track*) adalah lajur tempat klip diletakkan. **Trek video** (V1, V2, dan seterusnya) memuat gambar; trek yang lebih atas tampil di depan trek di bawahnya, sehingga V2 cocok untuk B-roll atau judul. **Trek audio** (A1, A2, dan seterusnya) memuat suara: dialog, suara lokasi, musik.
- **Titik potong** adalah tempat dua klip bersambung pada trek yang sama.
- **Playhead** adalah penunjuk yang menandai posisi yang sedang ditampilkan di monitor, dan **kode waktu** (*timecode*) pada penggaris menunjukkan posisi itu dalam jam:menit:detik:frame.



Gambar 4.30 Linimasa dengan dua trek video, dua trek audio, klip, titik potong, dan playhead pada kode waktu 00:17. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Penyuntingan ini **tidak merusak** (*non-destructive*). Klip di linimasa hanya menunjuk ke berkas sumber, jadi memotong atau menggeser klip tidak mengubah rekaman aslinya. Itu sebabnya editor boleh mencoba banyak susunan dan menggantinya lagi.

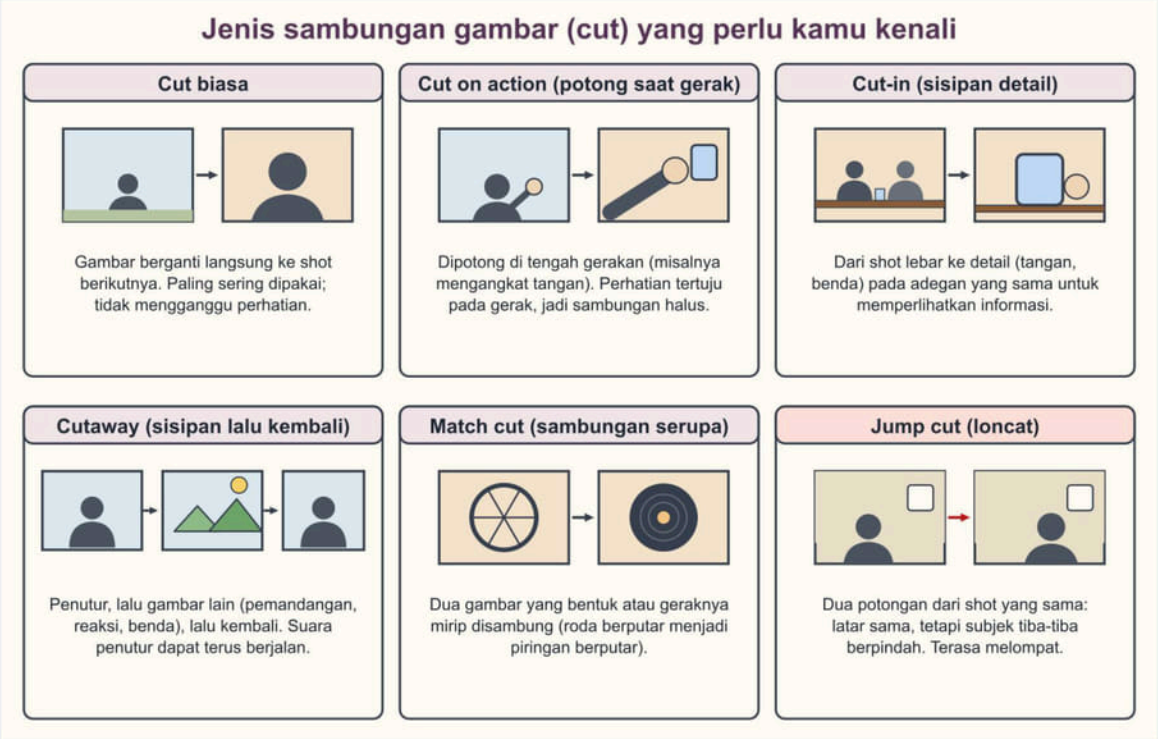
Alur kerja penyuntingan biasanya berjalan bertahap: (1) **ingest**, yaitu memasukkan dan memberi nama bahan serta mencadangkannya; (2) **rough cut**, yaitu susunan kasar yang memastikan cerita dan urutannya benar; (3) **fine cut**, yaitu merapikan sambungan, durasi, dan ritme; (4) **kunci gambar** (*picture lock*), saat susunan gambar dianggap final; (5) pemberesan suara, warna, dan grafis; dan (6) **ekspor** ke format yang dibutuhkan. Urutan umum ini membantu editor tidak memoles warna pada potongan yang akhirnya dibuang. Karena itu

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

perubahan urutan atau durasi sebaiknya selesai **sebelum** gambar dikunci: bila gambar diubah sesudah pewarnaan dan pencampuran suara, kedua pekerjaan itu harus diulang.

2. Cut dan jenis sambungan

Cut adalah perpindahan langsung dari satu shot ke shot berikutnya tanpa efek. Itulah sambungan yang paling sering dipakai. Penonton sudah terbiasa menerimanya sebagai "pindah lihat". Namun, tidak semua cut sama. Gambar 4.31 menunjukkan enam jenis yang perlu kamu bedakan.



Gambar 4.31 Cut biasa, cut on action, cut-in, cutaway, match cut, dan jump cut dengan ciri masing-masing. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Cut biasa.** Gambar berganti langsung. Dipakai pada percakapan, aksi, dan hampir semua sambungan.
2. **Cut on action** (potong saat gerak). Cut dilakukan di tengah gerakan, misalnya saat tokoh mulai mengangkat tangan, lalu gerakannya dilanjutkan dari shot berikutnya. Perhatian penonton terarah pada gerak sehingga mereka tidak memperhatikan sambungannya. Cara ini membuat sambungan mulus.
3. **Cut-in.** Sisipan detail dari adegan yang sama, misalnya dari shot lebar dua orang di meja ke close-up tangan yang menulis. Cut-in memperlihatkan informasi penting.
4. **Cutaway.** Sisipan gambar dari luar adegan inti, misalnya pemandangan, reaksi orang lain, atau benda, lalu kembali ke adegan semula. Cutaway sering dipakai untuk menutup potongan lain dan untuk memberi konteks.
5. **Match cut.** Dua gambar yang bentuk, gerak, atau maknanya mirip disambung, sehingga penonton merasakan hubungan di antara keduanya (misalnya roda yang berputar berubah menjadi piringan yang berputar).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

6. **Jump cut.** Dua potongan dari shot yang sama (kamera dan ukuran gambar hampir sama) disambung sehingga subjek tampak tiba-tiba berpindah atau waktu tampak melompat. Jump cut dibahas khusus di bagian berikut.

Ada juga ***cross-cutting*** (pemotongan silang), yaitu bergantian antara dua adegan yang terjadi bersamaan di tempat berbeda. Teknik ini sering dipakai untuk membangun ketegangan. Jangan sampai tertukar dengan match cut: match cut menyambung dua gambar yang **mirip**, sedangkan cross-cutting menyilang dua **adegan** yang berlangsung serentak.

3. Jump cut dan cutaway

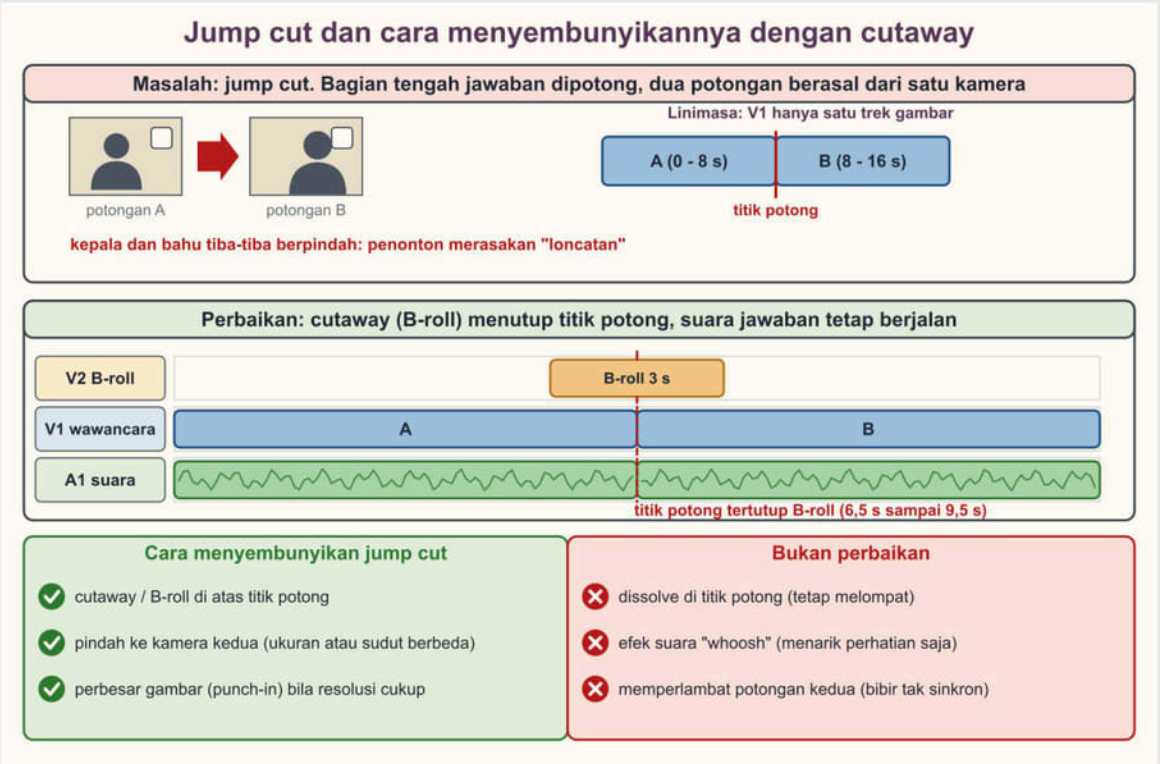
Jump cut terjadi hampir selalu karena editor memotong bagian dari satu shot, lalu menyambung dua sisanya. Contohnya: narasumber berbicara dengan "eee" dan pengulangan kata, lalu editor membuang bagian itu. Sisa kalimat tersambung, tetapi kepala dan bahu narasumber tiba-tiba berpindah posisi. Suaranya terdengar rapi, gambarnya melompat. Jump cut tidak selalu salah: pada konten cepat seperti vlog, ia sengaja dipakai untuk memadatkan waktu. Namun pada wawancara dokumenter atau berita, jump cut dianggap mengganggu.

Cara menyembunyikan jump cut, yang kadang disebut "memperbaiki", adalah membuat gambarnya tidak tampak melompat (Gambar 4.32):

- **Cutaway atau B-roll** ditaruh di trek atas, menutupi titik potong. Suara narasumber di trek audio tetap berjalan tanpa putus. B-roll adalah gambar pendukung yang diambil terpisah, misalnya tangan yang sedang bekerja atau suasana tempat.
- **Pindah ke kamera kedua** atau shot dengan **ukuran dan sudut yang berbeda** secara jelas, sehingga sambungan tampak sebagai pergantian shot, bukan lompatan.
- **Memperbesar gambar secara jelas** (*punch-in*) pada salah satu potongan, bila resolusi gambar masih cukup tajam. Misalnya rekaman 4K diperbesar sedikit untuk dipakai pada keluaran Full HD.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.32 Jump cut pada satu kamera dan cara menutupnya dengan cutaway; di bawah, tindakan yang benar dan yang bukan perbaikan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

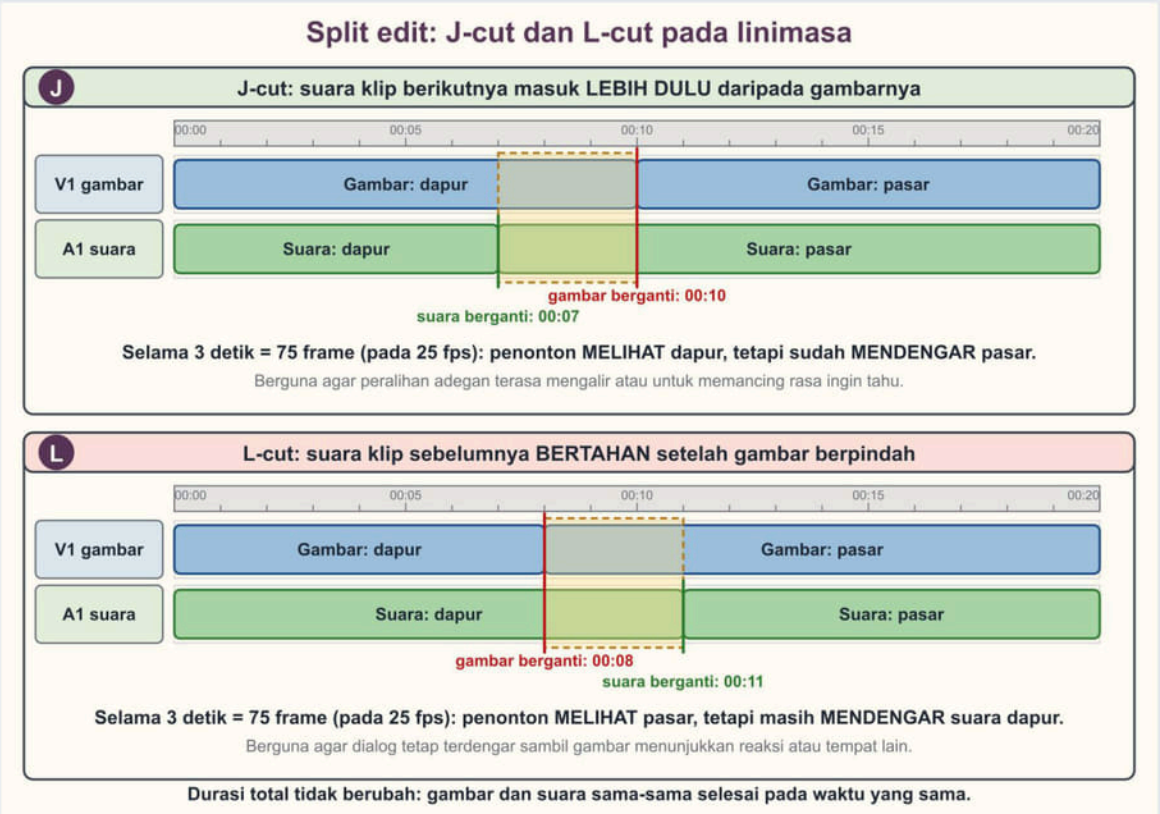
Perhatikan pula hal yang **bukan** perbaikan. Memasang **dissolve** di titik potong tidak menolong: gambar tetap meloncat, hanya kini bertumpuk. **Efek suara "whoosh"** hanya menarik perhatian pada sambungan. **Memperlambat** potongan kedua membuat gerak bibir tidak lagi sinkron dengan suara. Aturan lain yang membantu menghindari jump cut, misalnya aturan 30°, dibahas pada sub bab 4.7.

4. J-cut dan L-cut (split edit)

Biasanya gambar dan suara berpindah pada saat yang sama. **Split edit** memisahkan keduanya: gambar dan suara berganti pada waktu berbeda. Ada dua jenis, dinamai dari bentuk huruf yang tampak pada linimasa (Gambar 4.33).

- **J-cut:** suara klip **berikutnya** masuk **lebih dulu** daripada gambarnya. Penonton masih melihat adegan lama, tetapi sudah mendengar adegan baru. Dalam linimasa, suara baru menjorok ke kiri melewati titik pindah gambar, membentuk huruf J.
- **L-cut:** suara klip **sebelumnya bertahan** setelah gambar berpindah. Penonton sudah melihat adegan baru, tetapi masih mendengar adegan lama. Dalam linimasa, suara lama menjorok ke kanan melewati titik pindah gambar, membentuk huruf L.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.33 J-cut (suara pasar masuk pada 00:07, gambar pindah pada 00:10) dan L-cut (gambar pindah pada 00:08, suara dapur bertahan sampai 00:11). Selisih tiap kasus 3 detik = 75 frame pada 25 fps. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Cara mengingatnya: lihat siapa yang berpindah lebih dulu pada linimasa. Bila **suara berpindah lebih dulu** daripada gambar, itu J-cut. Bila **gambar berpindah lebih dulu** dan suara lama tertinggal, itu L-cut. Pada Gambar 4.33 bagian atas, suara pasar mulai pada detik ke-7 sedangkan gambar pasar baru muncul pada detik ke-10. Selama 3 detik penonton melihat dapur tetapi mendengar pasar. Itu J-cut. Pada bagian bawah, gambar pasar muncul pada detik ke-8, tetapi suara dapur bertahan sampai detik ke-11. Itu L-cut.

Untuk apa dipakai? J-cut membuat peralihan adegan terasa mengalir, atau membuat penonton bertanya-tanya "suara apa itu?" sebelum gambarnya muncul. L-cut menjaga dialog tetap terdengar sambil gambar menunjukkan reaksi lawan bicara atau tempat lain. Satu hal yang perlu diingat: split edit **tidak mengubah durasi total**. Gambar dan suara tetap selesai pada waktu yang sama, hanya titik pindahnya yang digeser.

5. Transisi: cut, dissolve, fade, dan wipe

Transisi adalah cara dua gambar bersambung. Cut sebenarnya juga transisi, yaitu yang paling sederhana. Tiga transisi lain mengubah gambar secara bertahap (Gambar 4.34).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.34 Cut, dissolve, fade, dan wipe berikut makna umumnya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Dissolve** (lebur): gambar pertama perlahan melebur ke gambar kedua sehingga keduanya **sempat bertumpuk**. Maknanya sering berlalunya waktu atau perpindahan halus antar-adegan.
- **Fade** (memudar): gambar menghilang ke layar hitam (*fade out*), atau muncul dari layar hitam (*fade in*). Maknanya awal atau akhir, jeda antar-babak, akhir bagian besar, atau lompatan waktu yang jauh. (Berlalunya waktu yang halus lebih cocok memakai dissolve.) Perbedaannya dengan dissolve: pada fade ada **layar hitam** di antara dua gambar, sedangkan pada dissolve kedua gambar saling menumpuk tanpa hitam.
- **Wipe** (sapuan): garis batas bergerak melintasi layar dan gambar baru menyapu gambar lama. Wipe terasa bergaya dan mudah dikenali sebagai efek, sehingga dipakai hemat.

Inti pemilihan transisi: **transisi itu seperti tanda baca**. Cut seperti koma, fade seperti titik, dissolve seperti jeda halus. Setiap tanda baca punya arti. Memakai dissolve atau wipe pada setiap sambungan membuat tempo lambat dan terasa seperti hiasan, bukan cerita. Karena itu pilih transisi menurut makna yang dibutuhkan, bukan menurut yang tampak menarik.

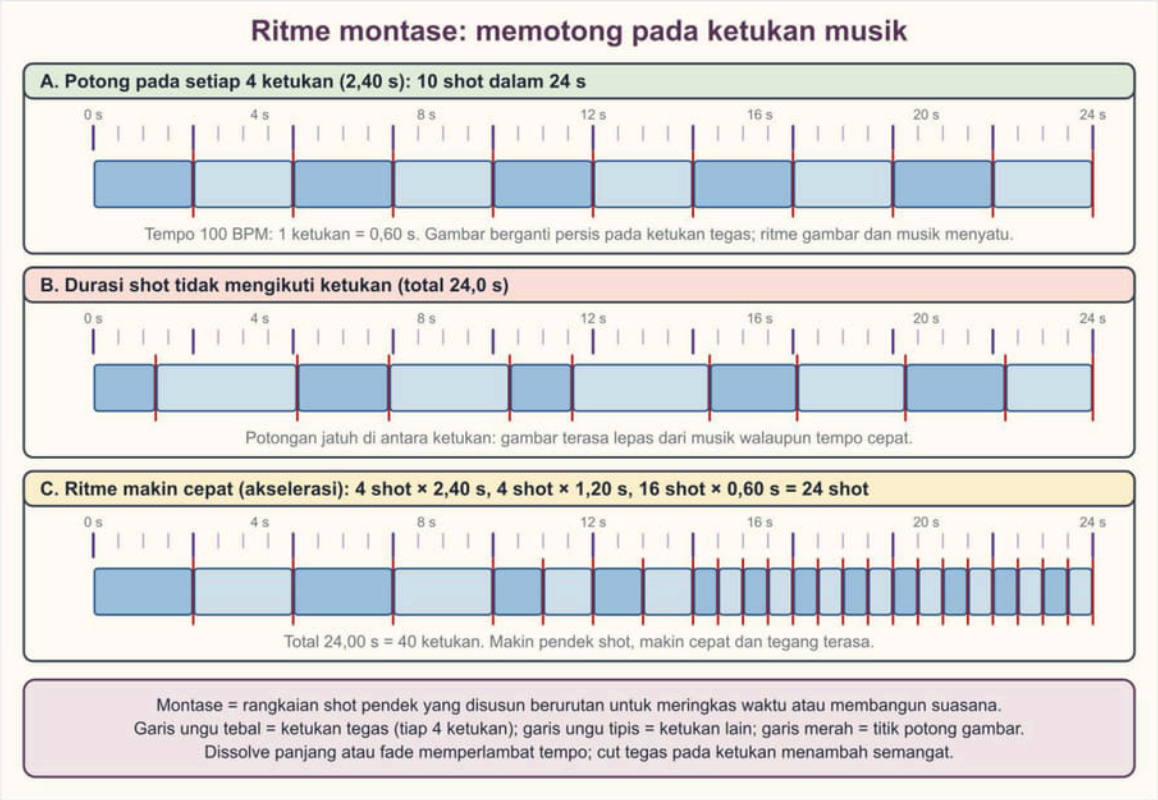
6. Montase dan ritme

Montase adalah rangkaian shot pendek yang disusun berurutan untuk meringkas waktu (misalnya latihan berminggu-minggu menjadi 30 detik) atau membangun suasana. **Ritme** adalah cepat-lambatnya pergantian gambar, dan ia ditentukan oleh durasi tiap shot: makin pendek durasi shot, makin cepat dan tegang terasa; makin panjang, makin tenang.

Pada montase bermusik, editor sering memotong **tepat pada ketukan musik** (*cutting on the*

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

beat) agar ritme gambar menyatu dengan musik. Kecepatan ketukan dinyatakan dalam BPM (*beats per minute*, jumlah ketukan per menit). Contohnya, pada 100 BPM satu ketukan berdurasi 60 ÷ 100 = 0,60 detik. Bila gambar berganti tiap 4 ketukan, tiap shot berdurasi 2,40 detik, sehingga montase 24 detik memuat 10 shot. Editor juga dapat membuat ritme **makin cepat** (akselerasi): dimulai dengan shot panjang, lalu makin pendek untuk membangun ketegangan menuju puncak. Gambar 4.35 membandingkannya.



Gambar 4.35 Montase 24 detik pada 100 BPM: potong tiap 4 ketukan, potongan yang tidak mengikuti ketukan, dan ritme makin cepat. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Dissolve panjang atau fade di setiap sambungan memperlambat tempo, jadi tidak cocok bila produser meminta kesan semangat. Cut tegas pada ketukan lebih cocok.

7. Menghitung durasi dengan transisi (tumpang tindih)

Pada linimasa, durasi total tidak selalu sama dengan jumlah durasi klip. Penyebabnya adalah **tumpang tindih** (*overlap*): dua klip yang berada di waktu yang sama. Ada dua cara membuat dissolve, dan masing-masing memengaruhi durasi dengan cara berbeda (Gambar 4.36).

Cara 1: klip ditumpuk (overlap). Ujung klip sebelumnya dan awal klip berikutnya sengaja ditaruh di waktu yang sama selama durasi transisi. Pada bagian itu **kedua klip tampil bersamaan**, misalnya klip pertama makin pudar sementara klip kedua makin jelas. Karena bagian itu hanya memakan waktu satu kali di linimasa walaupun melibatkan dua klip, **durasi total berkurang sebesar durasi tumpang tindihnya**:

durasi total = jumlah durasi klip − jumlah durasi tumpang tindih.

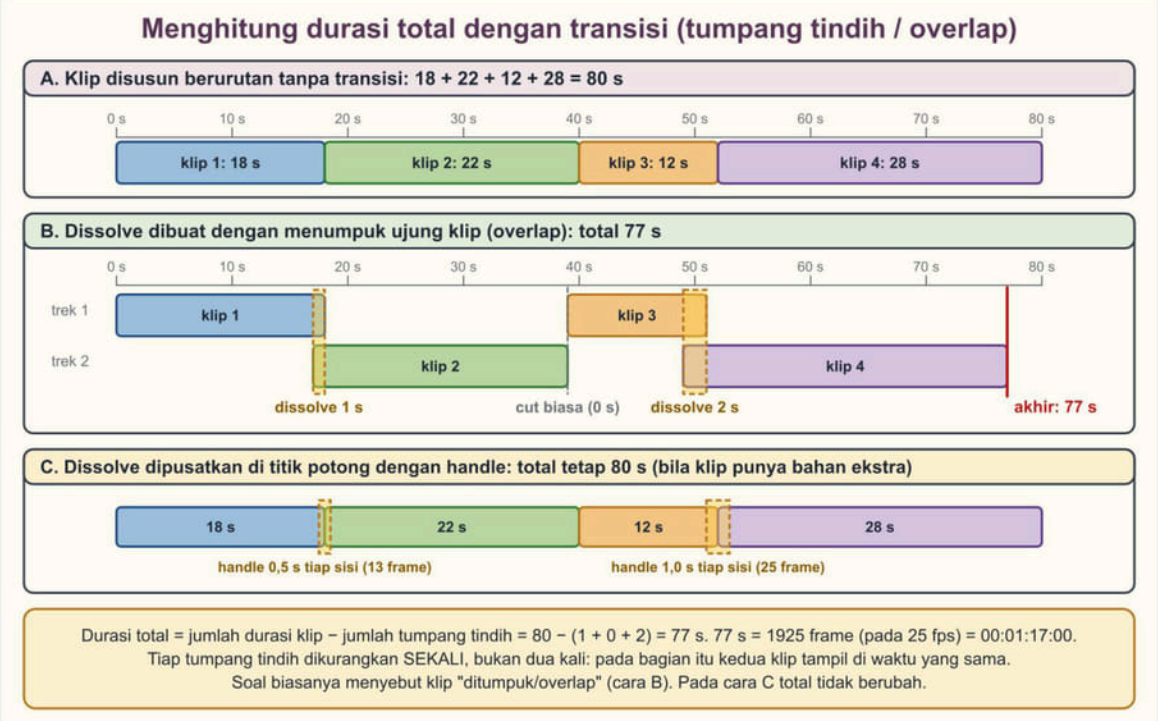
Tiap tumpang tindih dikurangkan **sekali**, bukan dua kali. Sebabnya, waktu di linimasa hanya satu: 1 detik tumpang tindih berarti 1 detik waktu tampil yang dipakai bersama oleh dua klip,

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

bukan 2 detik yang hilang. Contoh sederhana: klip A 10 detik dan klip B 10 detik dengan dissolve 2 detik yang ditumpuk. Klip B mulai pada detik ke-8 (bukan ke-10), sehingga total 10 + 10 − 2 = 18 detik.

Cara 2: dissolve dipusatkan di titik potong (dengan handle). Banyak perangkat lunak menaruh dissolve tepat di titik potong dan memakai bahan **ekstra** di luar titik masuk dan keluar tiap klip, yang disebut *handle*. Tiap klip menyumbangkan separuh durasi transisi sebagai handle. Karena posisi klip tidak bergeser, **durasi total tetap**. Syaratnya klip masih punya sisa bahan. Pada dissolve 1 detik, handle yang dibutuhkan 0,5 detik tiap sisi (13 frame pada 25 fps bila dibulatkan ke atas). Bila bahan tidak cukup, perangkat lunak memendekkan transisinya atau kamu harus menumpuk klip dan menerima durasi yang berkurang.

Dua hal lain perlu kamu ketahui. Pertama, **cut biasa tidak punya tumpang tindih**, jadi tidak mengurangi durasi. Kedua, **fade in di awal klip pertama dan fade out di akhir klip terakhir** terjadi di dalam durasi klipnya sendiri, tanpa menumpuk klip lain, sehingga tidak mengubah total. Demikian pula fade out lalu fade in yang berurutan tanpa menumpuk klip tidak mengubah total durasi.



Gambar 4.36 Empat klip (18, 22, 12, dan 28 detik): tanpa transisi 80 detik, dengan dissolve 1 detik dan 2 detik yang ditumpuk 77 detik, dan dengan handle tetap 80 detik. Hitungan memakai 25 fps sebagai contoh. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Soal TKA biasanya menyebut klip "ditumpuk" atau "dipasang sehingga ujungnya tumpang tindih", yaitu cara 1. Perhatikan kata-kata itu. Bila soal menyebut dissolve "ditempatkan di titik potong" tanpa mengurangi durasi klip, cara 2-lah yang dimaksud.

Durasi sering juga dinyatakan dalam **frame** dan kode waktu. Pada 25 fps (hanya contoh hitungan; frame rate mengikuti proyek), 1 detik = 25 frame, sehingga 77 detik = 1.925 frame dan ditulis 00:01:17:00 (jam:menit:detik:frame).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

> **Pengayaan.** Pada beberapa perangkat lunak, transisi bisa diatur agar jatuh sebelum titik potong, sesudahnya, atau berpusat di titik potong. Pengaturan itu memengaruhi bagian mana dari klip yang tampil selama transisi, tetapi aturan hitung tumpang tindihnya tetap sama.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Menghitung durasi video profil dengan dua dissolve

Pada November 2027, tim multimedia SMK Tunas Harapan (fiktif) menyusun video profil kebun sekolah untuk layar informasi di lobi. Empat klip: kebun (18 detik), panen (22 detik), pengemasan (12 detik), dan pemasaran (28 detik). Antara klip 1 dan 2 dipasang dissolve 1 detik, antara klip 2 dan 3 cut biasa, dan antara klip 3 dan 4 dissolve 2 detik. Kedua dissolve dibuat dengan **menumpuk** ujung klip. Slot layar informasi maksimal 75 detik. Berapa durasi total dan apakah muat?

1. **Jumlahkan durasi klip.** 18 + 22 + 12 + 28 = 80 detik. Alasan: itu durasi bila semua klip disambung tanpa transisi.
2. **Tentukan tumpang tindih.** Dissolve 1 detik = 1 detik, cut biasa = 0, dissolve 2 detik = 2 detik. Jumlahnya 1 + 0 + 2 = 3 detik. Alasan: hanya transisi yang menumpuk klip yang memangkas durasi, dan cut biasa tidak menumpuk.
3. **Kurangkan sekali.** 80 − 3 = 77 detik. Alasan: bagian yang tumpang tindih hanya memakan waktu satu kali di linimasa.
4. **Periksa posisi klip.** Klip 2 mulai pada 18 − 1 = 17 detik, klip 3 pada 17 + 22 = 39 detik, klip 4 pada 39 + 12 − 2 = 49 detik, dan klip 4 berakhir pada 49 + 28 = 77 detik. Alasan: posisi mulai setiap klip memastikan hitungan benar.
5. **Bandingkan dengan batas.** 77 − 75 = 2 detik kelebihan. Alasan: video tidak muat dan perlu dipangkas.
6. **Pangkas.** Pangkas 2 detik dari klip 2 (menjadi 20 detik): 18 + 20 + 12 + 28 − 3 = 75 detik. Alasan: kelebihan 2 detik dipotong dari klip yang bagian akhirnya paling tidak penting.

Hasil perhitungan skrip: tanpa transisi 80 detik; dengan overlap 77 detik = 1.925 frame (25 fps) = 00:01:17:00. Kesalahan yang umum: menjawab 80 (lupa overlap), 74 (mengurangi dua kali durasi tiap transisi), atau 83 (menambahkan durasi transisi).

Jawaban: durasi total **77 detik**, melebihi batas 75 detik sebanyak 2 detik. Setelah klip 2 dipangkas 2 detik, totalnya **75 detik** dan muat.

Contoh 2 — Memadatkan wawancara tanpa jump cut

Reporter klub jurnalistik SMK Bina Cendekia (fiktif) mewawancarai Bu Marni, penjual jamu di pasar, selama 4 menit 40 detik (280 detik) dengan dua kamera: kamera 1 (medium shot) dan kamera 2 (close-up). Wawancara harus diringkas menjadi 60 detik. Editor memilih tiga jawaban: A (18 detik), B (22 detik), dan C (16 detik), dari bagian-bagian berbeda. Bagaimana menyusunnya tanpa jump cut?

1. **Susun jawaban.** A, B, C = 18 + 22 + 16 = 56 detik. Alasan: ini inti cerita.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. **Periksa sambungan A ke B.** Keduanya dari kamera 1 dan posisi tubuh Bu Marni berbeda, sehingga akan tampak jump cut. Tutup dengan B-roll tangan Bu Marni meracik jamu selama 3 detik di trek V2, tepat di atas titik potong, sementara suara jawaban di A1 tetap berjalan. Alasan: cutaway menutup loncatan, tanpa mengubah suara.
3. **Periksa sambungan B ke C.** Pindahkan gambar C ke kamera 2 (close-up). Alasan: ukuran gambar yang jelas berbeda tampak sebagai pergantian shot, bukan lompatan.
4. **Tambahkan pembuka 4 detik.** Gambar suasana pasar dengan suara pasar. Suara Bu Marni masuk pada detik ke-3, 1 detik sebelum wajahnya muncul pada detik ke-4 (J-cut). Alasan: peralihan terasa mengalir dan memancing rasa ingin tahu.
5. **Hitung durasi.** 4 + 18 + 22 + 16 = 60 detik. B-roll di V2 dan J-cut pada A1 hanya menumpuk gambar dan menggeser suara, sehingga tidak menambah durasi. Alasan: split edit dan trek V2 berjalan sejajar dengan klip utama.

Jawaban: durasi 60 detik. Sambungan A→B ditutup cutaway (B-roll 3 detik), sambungan B→C diganti ke kamera 2, dan pembuka memakai J-cut selama 1 detik.

Contoh 3 — Memilih transisi dan teknik untuk lima sambungan

Dalam film pendek "Bunga di Jendela" (fiktif, Desember 2027), editor menimbang lima sambungan. Tentukan teknik tiap sambungan.

No.	Situasi	Pilihan	Alasan
1	Rani menutup buku hariannya; adegan berikutnya terjadi di kamar yang sama beberapa bulan kemudian	dissolve	menandai berlalunya waktu dengan peralihan halus
2	Rani dan ibunya bercakap bergantian dalam medium shot	cut biasa	fokus pada percakapan; transisi lain memperlambat tempo
3	Akhir babak pertama, sebelum judul babak kedua	fade out ke hitam, lalu fade in	menandai jeda dan pergantian babak
4	Ibu memanggil dari dapur (suara saja), lalu gambar pindah ke dapur	J-cut: suara ibu masuk 2 detik sebelum gambar dapur	peralihan mengalir; penonton menebak sebelum melihat
5	Rangkaian kenangan Rani 20 detik dengan musik bertempo cepat	cut pada ketukan, tanpa dissolve panjang	ritme gambar menyatu dengan musik; dissolve panjang memperlambat

Alasan menolak pilihan lain: wipe berbentuk bintang pada tiap sambungan terasa seperti hiasan; dissolve pada percakapan (nomor 2) membuat tokoh terkesan "melayang" dan melambatkan tempo; fade ke hitam untuk sambungan biasa membuat film tersendat.

Jawaban: dissolve (1), cut biasa (2), fade out lalu fade in (3), J-cut (4), cut pada ketukan (5).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Contoh 4 — Membaca linimasa: J-cut atau L-cut?

Pada linimasa sebuah adegan, trek V1 memuat klip "Dapur" dari 00:00 sampai 00:12 dan klip "Pasar" dari 00:12 sampai 00:30. Trek A1 memuat suara dapur dari 00:00 sampai 00:09 dan suara pasar dari 00:09 sampai 00:30. Teknik apa ini dan apa yang dilihat serta didengar penonton antara detik ke-9 dan ke-12?

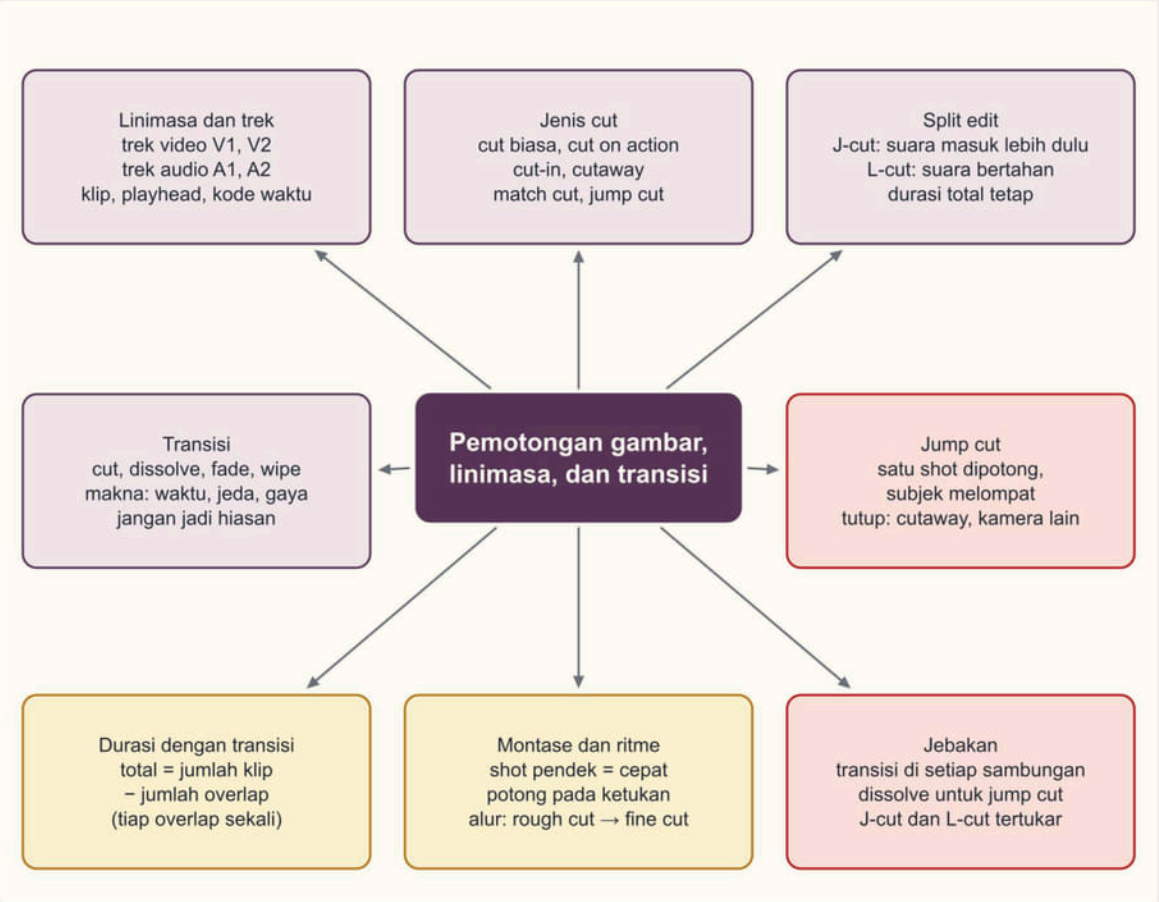
1. **Tentukan kapan gambar berganti.** Gambar berganti pada detik ke-12 (kode waktu 00:00:12:00). Alasan: itulah awal klip "Pasar" di V1.
2. **Tentukan kapan suara berganti.** Suara berganti pada detik ke-9 (00:00:09:00). Alasan: itulah awal suara pasar di A1.
3. **Bandingkan.** Suara berpindah lebih dulu daripada gambar, jadi **J-cut**. Alasan: suara klip berikutnya masuk lebih awal.
4. **Hitung selisih.** 12 − 9 = 3 detik = 75 frame pada 25 fps.
5. **Jelaskan yang diterima penonton.** Antara detik ke-9 dan ke-12, penonton **melihat dapur** tetapi **mendengar pasar**.
6. **Bandingkan dengan kebalikannya.** Seandainya suara pasar baru mulai pada detik ke-14 (sedangkan gambar tetap pada detik ke-12), penonton melihat pasar tetapi masih mendengar dapur selama 2 detik (50 frame): itu L-cut.

Jawaban: **J-cut**; selama 3 detik (75 frame pada 25 fps) penonton melihat dapur sambil mendengar suara pasar. Durasi total tetap 30 detik.

❖ PETA KONSEP

Gambar 4.37 merangkum hubungan antar-teknik pemotongan, linimasa, dan transisi.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.37 Peta konsep pemotongan gambar, linimasa, dan transisi. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **Linimasa** menyusun klip menurut waktu pada trek video (V1, V2) dan trek audio (A1, A2). Penyuntingan tidak merusak bahan asli. Alur: ingest → rough cut → fine cut → kunci gambar → suara dan warna → ekspor.
- **Cut** punya jenis: biasa, *cut on action* (di tengah gerak), *cut-in* (detail), *cutaway* (sisipan lalu kembali), *match cut* (dua gambar mirip), dan *jump cut* (satu shot dipotong sehingga subjek melompat).
- **Jump cut** disembunyikan dengan cutaway atau B-roll, ganti kamera atau ukuran, atau punch-in yang jelas. Dissolve di titik potong bukan perbaikan.
- **J-cut**: suara klip berikutnya masuk lebih dulu. **L-cut**: suara klip sebelumnya bertahan setelah gambar pindah. Split edit tidak mengubah durasi total.
- **Transisi**: cut (biasa), dissolve (waktu berlalu, gambar bertumpuk), fade (jeda, layar hitam), wipe (bergaya, hemat). Pilih menurut makna, bukan hiasan.
- **Durasi dengan transisi yang ditumpuk** = jumlah durasi klip − jumlah tumpang tindih; tiap tumpang tindih dikurangkan **sekali**. Cut biasa tidak mengurangi. Dengan handle, durasi total tetap.
- **Montase**: shot pendek berarti ritme cepat; potong pada ketukan agar gambar menyatu dengan musik.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal pemotongan dan transisi:

1. **Tentukan yang diminta**: istilah, teknik pemecah masalah, pembacaan linimasa, atau hitungan durasi.
2. **Garis bawahi kata kunci permintaan**: "tidak ditumpuk", "tanpa layar hitam", "sebelum gambar berpindah", "terasa mengalir", "waktu berlalu".
3. **Untuk linimasa bergambar**, cari kapan gambar berganti dan kapan suara berganti, lalu bandingkan: siapa lebih dulu.
4. **Untuk hitungan durasi**, jumlahkan klip dulu, lalu kurangi tumpang tindih sekali per transisi yang menumpuk klip; abaikan cut biasa.
5. **Untuk memilih transisi**, tanyakan makna yang diminta (waktu berlalu, jeda, tempo cepat) lalu cocokkan.
6. **Periksa batasan** pada pilihan yang tampak benar: apakah melanggar "gambar tidak boleh ditumpuk" atau "tanpa layar hitam"?

Jebakan yang sering dipasang:

- **J-cut dan L-cut tertukar.** Ingat siapa yang lebih dulu: suara lebih dulu = J; suara bertahan = L. Pilihan yang menyebut nama teknik benar tetapi isi terbalik sering dipasang.
- **Menghitung durasi lupa overlap**, atau mengurangi dua kali durasi transisi, atau menambahkannya.
- **Memakai dissolve untuk memperbaiki jump cut**, padahal gambar tetap meloncat.
- **Transisi hiasan di setiap sambungan** yang memperlambat tempo dan menghilangkan makna.
- **Fade disamakan dengan dissolve.** Fade melalui layar hitam; dissolve menumpuk dua gambar.
- **Menganggap match cut sama dengan cross-cutting.** Match cut menyambung dua gambar yang mirip; cross-cutting menyilang dua adegan yang serentak.
- **Menyangka split edit mengubah durasi.** J-cut dan L-cut hanya menggeser titik pindah suara; total durasi tidak berubah.
- **Mencampur cutaway dengan transisi.** Cutaway adalah gambar sisipan yang menutup titik potong, sedangkan dissolve adalah cara dua gambar bertumpuk; keduanya tidak sama.
- **Membaca "ditumpuk" dan "di titik potong" sebagai hal yang sama.** Penumpukan klip mengurangi durasi total, sedangkan dissolve di titik potong dengan handle tidak.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa membaca soal tiga klip 12, 10, dan 8 detik dengan dua dissolve 1 detik yang ditumpuk, lalu menghitung 30 − 4 = 26 detik karena menganggap tiap dissolve memotong 2 detik (satu dari tiap klip). Padahal tumpang tindihnya hanya 1 detik tiap dissolve dan dihitung sekali: 12 + 10 + 8 − 2 = 28 detik. Pegang aturan: kurangi durasi tumpang tindih satu kali per transisi.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut meminta kamu memilih teknik penyambungan berdasarkan permintaan produser tentang urutan **suara dan gambar**, dengan satu batasan yang menyingkirkan sebagian pilihan. Tandai dulu mana yang berubah lebih awal, suara atau gambar, lalu cocokkan dengan definisi J-cut dan L-cut pada bagian 4 dan perhatikan batasan pada bagian 5.

►. Editor dokumenter "Nada dari Bengkel Gamelan" sedang menyambung adegan pengrajin menempa bilah gamelan dengan adegan pertunjukan gamelan di panggung, Juli 2027. Produser meminta agar penonton sudah mendengar suara gamelan yang dimainkan di panggung beberapa detik sebelum gambar berpindah dari bengkel ke panggung, sehingga perpindahan terasa mengalir. Gambar kedua adegan tidak boleh ditumpuk.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Teknik penyambungan yang paling tepat adalah ....

A. L-cut, audio bengkel tetap terdengar saat gambar sudah di panggung
B. J-cut, audio panggung mulai terdengar sebelum gambar pindah ke panggung
C. Dissolve, gambar bengkel melebur perlahan ke gambar panggung beserta suaranya
D. Jump cut, gambar bengkel dipotong melompat langsung ke tengah pertunjukan
E. Cutaway, gambar tangan pengrajin disisipkan di antara kedua adegan itu

Pembahasan **Kunci: B**

Konsep: Split edit: J-cut = audio adegan berikutnya masuk lebih dahulu sebelum gambarnya (di linimasa berbentuk huruf J); L-cut = audio adegan sebelumnya berlanjut setelah gambar berpindah (berbentuk huruf L). Dissolve menumpuk dua gambar secara bertahap.

Langkah:
1. Urutan yang diminta: audio adegan panggung → baru gambar adegan panggung.
2. Audio adegan berikutnya mendahului gambar = J-cut.
3. Syarat gambar tidak ditumpuk menyingkirkan dissolve.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Jebakan: L-cut juga split edit, tetapi arahnya terbalik: audio adegan lama yang berlanjut, bukan audio adegan baru yang mendahului.
• **B.** ✓ Audio panggung yang masuk lebih dahulu sebelum gambar berpindah adalah J-cut, sesuai permintaan produser.
• **C.** ✗ Jebakan: dissolve memberi kesan mengalir, tetapi menumpuk gambar, padahal hal itu dilarang.
• **D.** ✗ Jump cut memberi kesan melompat dan tidak membuat suara panggung terdengar lebih dahulu.
• **E.** ✗ Cutaway menyisipkan gambar lain, tetapi tidak mengatur suara panggung agar terdengar sebelum gambarnya.

Jawaban: B.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu apa yang diminta (istilah, teknik, atau hitungan), lalu kata kunci dan batasan, baru pilih jawabannya.

1. Editor program feature "Pasar Pagi" (Februari 2027) menyusun linimasa seperti pada gambar. Produser bertanya kepada siswa magang tentang sambungan antara klip pasar pagi dan klip wawancara Bu Sri, termasuk apa yang dilihat dan didengar penonton di antara detik ke-10 dan ke-13.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang tepat tentang sambungan itu adalah ....



Linimasa editing feature "Pasar Pagi" (V = video, A = audio)

A. J-cut; penonton mendengar suara Bu Sri sebelum wajahnya muncul
B. L-cut; penonton melihat pasar sambil mendengar suara Bu Sri
C. L-cut; penonton melihat Bu Sri sambil masih mendengar suara pasar
D. Cut biasa; gambar dan suara berpindah bersamaan pada detik ke-10
E. J-cut; penonton melihat Bu Sri sambil masih mendengar suara pasar

2. Editor film pendek "Pohon Kenari" (Mei 2027) menyambung shot seorang anak SD yang duduk di bawah pohon dengan shot tokoh yang sama ketika sudah dewasa, duduk di tempat dan posisi yang sama. Sutradara ingin penonton merasakan waktu bertahun-tahun berlalu secara halus: gambar anak perlahan berganti menjadi gambar dewasa, kedua gambar sempat tampak bertumpuk sesaat, dan tidak ada layar hitam di antaranya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Transisi yang paling tepat adalah ....

A. Cut biasa dari anak langsung ke dewasa
B. Fade out ke hitam, lalu fade in ke dewasa
C. Wipe dari kiri ke kanan seperti tirai
D. Jump cut beberapa kali dari anak ke dewasa
E. Dissolve dari gambar anak ke gambar dewasa

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. Editor dokumenter "Kopi dari Lereng" (Juni 2027) memangkas jawaban kepala desa yang banyak berisi "eee" dan pengulangan kata. Akibatnya, beberapa sambungan wawancara tampak meloncat: kepala dan tangan narasumber tiba-tiba berpindah posisi. Wawancara direkam dengan dua kamera (medium shot dan close-up) dalam resolusi 4K, sedangkan video akhir berformat Full HD. Tersedia juga banyak rekaman kebun kopi (B-roll).
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Teknik yang tepat untuk menyembunyikan loncatan itu adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

- ☐ A. Berpindah ke rekaman kamera kedua (close-up) tepat pada setiap titik sambungan.
- ☐ B. Memperlambat potongan kedua menjadi gerak lambat agar sambungannya tidak terlihat.
- ☐ C. Menutup sambungan dengan B-roll kebun kopi sementara suara wawancara tetap berjalan.
- ☐ D. Menambahkan efek suara "whoosh" pada setiap sambungan agar terasa disengaja.
- ☐ E. Memperbesar sedikit gambar potongan kedua (punch-in) karena resolusi 4K masih tajam untuk Full HD.

Kunci singkat: 1. C 2. E 3. A, C, E

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan perbedaan J-cut dan L-cut hanya dari melihat letak titik pindah gambar dan titik pindah suara pada linimasa, dan mengapa keduanya tidak mengubah durasi total?
- Jika tiga klip disusun dengan dua dissolve yang ditumpuk, dapatkah kamu menjelaskan mengapa durasi totalnya berkurang sebesar jumlah tumpang tindih (dikurangkan sekali), dan kapan durasi total justru tetap?
- **Yang harus kuingat: J-cut = suara lebih dulu, L-cut = suara bertahan**; **jump cut ditutup dengan cutaway atau ganti shot, bukan dissolve**; **transisi dipilih menurut makna**; dan **durasi total = jumlah klip − tumpang tindih (sekali per transisi)**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 4.5: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-4.5

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 4.6 · Sinkronisasi audio dan video

SMKBC-4.6

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu memahami cara **menyinkronkan audio dan video yang direkam terpisah**. Dalam soal, kamu berperan sebagai editor atau operator siaran. Kamu diberi catatan berupa kode waktu (*timecode*), nomor frame, atau selisih dalam milidetik. Lalu kamu diminta menghitung **berapa jauh** dan **ke arah mana** suara harus digeser, memilih **cara sinkronisasi** yang paling cocok untuk keadaan tertentu, atau mengatur **tunda** (*delay*) pada siaran langsung. Bentuknya pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, dan pernyataan benar atau salah. Levelnya bergerak dari menerapkan hitungan sampai menalar keputusan yang realistis.

Soal sinkronisasi jarang menguji hafalan istilah. Yang diuji adalah **ketelitian berhitung** dan **ketepatan arah**. Dua kesalahan yang sama-sama sering terjadi: memakai laju frame yang salah, dan menggeser suara ke arah yang terbalik. Karena itu, sub bab ini menjelaskan *mengapa* tiap langkah dilakukan, bukan hanya rumusnya.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan mengapa gambar dan suara sering direkam terpisah dan apa yang perlu disatukan kembali;
- membaca timecode, mengubahnya menjadi jumlah frame, dan menghitung selisih audio terhadap gambar dalam frame maupun milidetik;
- menentukan arah menggeser audio, dan arah tunda pada siaran langsung, dengan benar;
- memilih cara sinkronisasi yang tepat (slate, kode waktu bersama, atau gelombang suara), termasuk untuk perekaman multikamera dan perekaman panjang yang bergeser (*drift*);
- membedakan sinkronisasi pada rekaman asli dengan suara yang dipasang kemudian (ADR, *voice-over*, dan *foley*).

◆ KONSEP INTI

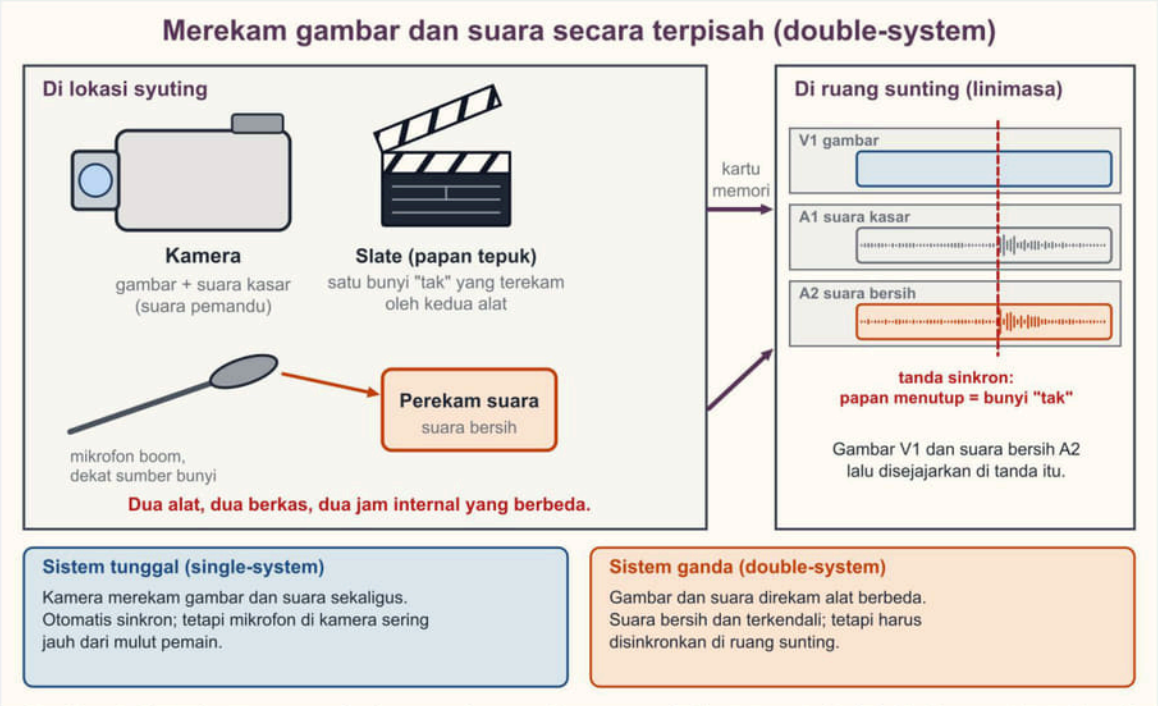
Pernahkah kamu menonton video yang bibir pemainnya sudah berhenti, tetapi suaranya masih terdengar? Rasanya mengganggu, walau selisihnya mungkin hanya sepersekian detik. Mata dan telinga kita sangat teliti dalam hal ini, sebab di dunia nyata bunyi dan gambar yang sama selalu datang hampir bersamaan. Di produksi film pendek sekolah, masalah ini muncul justru karena penyebabnya baik: demi suara yang bersih, tim sengaja memisahkan perekam suara dari kamera. Konsekuensinya, di ruang sunting tugas pertama editor adalah **menyatukan kembali** keduanya tepat pada saatnya. Sub bab ini menjelaskan bagaimana caranya, bagaimana menghitungnya, dan apa yang bisa salah.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. Mengapa gambar dan suara direkam terpisah

Ada dua cara merekam. Pada **sistem tunggal** (*single-system*), kamera merekam gambar dan suara sekaligus ke satu berkas. Gambar dan suara otomatis berjalan bersama, sehingga tidak perlu disinkronkan. Kekurangannya, mikrofon kamera biasanya jauh dari mulut pemain, sehingga suaranya kecil, penuh bunyi ruangan, dan mudah tertangkap angin. Pada **sistem ganda** (*double-system*), gambar direkam oleh kamera dan suara direkam oleh perekam terpisah. Mikrofon boom atau *lavalier* bisa ditaruh dekat sumber bunyi, level suara dapat dikendalikan, dan hasilnya jauh lebih bersih.

Harga yang dibayar sistem ganda adalah **dua berkas dari dua alat**. Kedua alat itu tidak mulai pada detik yang sama dan tidak punya jam internal yang persis sama. Di linimasa, suara bersih dan gambar kamera harus disejajarkan di satu titik acuan, lalu seluruh klip bergeser bersama. Biasanya kamera tetap merekam suara kasar yang disebut **suara pemandu** (*scratch audio* atau *guide audio*). Suara itu jelek, tetapi berguna sebagai pembanding karena merekam bunyi yang sama dengan perekam. Gambar 4.38 memperlihatkan alurnya.



Gambar 4.38 Pada sistem ganda, kamera dan perekam suara bekerja terpisah, lalu keduanya disatukan di linimasa lewat tanda sinkron. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Apa arti sinkron dan seberapa teliti

Dua peristiwa dikatakan **sinkron** bila terlihat dan terdengar terjadi bersamaan. Contoh paling jelas adalah **sinkron bibir** (*lip sync*): gerak bibir pemain harus cocok dengan dialognya. Contoh lain adalah bunyi pintu dibanting yang harus jatuh tepat ketika pintu terlihat menutup.

Seberapa besar selisih yang masih bisa diterima? Manusia lebih toleran pada bunyi yang **terlambat** daripada bunyi yang **mendahului** gambar. Alasannya wajar: di dunia nyata cahaya sampai ke mata hampir seketika, sedangkan bunyi merambat jauh lebih lambat (sekitar 343 meter per detik di udara pada suhu 20 °C). Kita terbiasa mendengar bunyi sedikit setelah melihat sumbernya, sehingga bunyi yang muncul lebih dulu terasa janggal. Rekomendasi penyiaran internasional (ITU-R BT.1359) menyebut penonton mulai menyadari selisih kira-kira bila bunyi mendahului gambar sekitar 45 ms atau bunyi tertinggal sekitar 125 ms, dan selisih menjadi tidak dapat diterima kira-kira pada 90 ms (mendahului) dan 185 ms (tertinggal). Rekomendasi teknis lembaga penyiaran Eropa (EBU R37) lebih ketat lagi untuk keluaran yang siap dipancarkan, yaitu 40 ms (mendahului) dan 60 ms (tertinggal). Anggap semua angka ini **pedoman kasar**, bukan batas yang dipakai di soal. Maknanya: sinkron yang baik ditargetkan sampai **dalam satu frame**, dan selisih lebih dari beberapa frame hampir pasti terlihat.

Selisih	Pada 25 frame per detik	Kesan umum
bunyi mendahului 45 ms	1,13 frame	mulai terasa bagi penonton jeli
bunyi tertinggal 125 ms	3,13 frame	mulai terasa
bunyi mendahului 90 ms	2,25 frame	sudah mengganggu
bunyi tertinggal 185 ms	4,63 frame	sudah mengganggu

3. Frame, laju frame, dan timecode

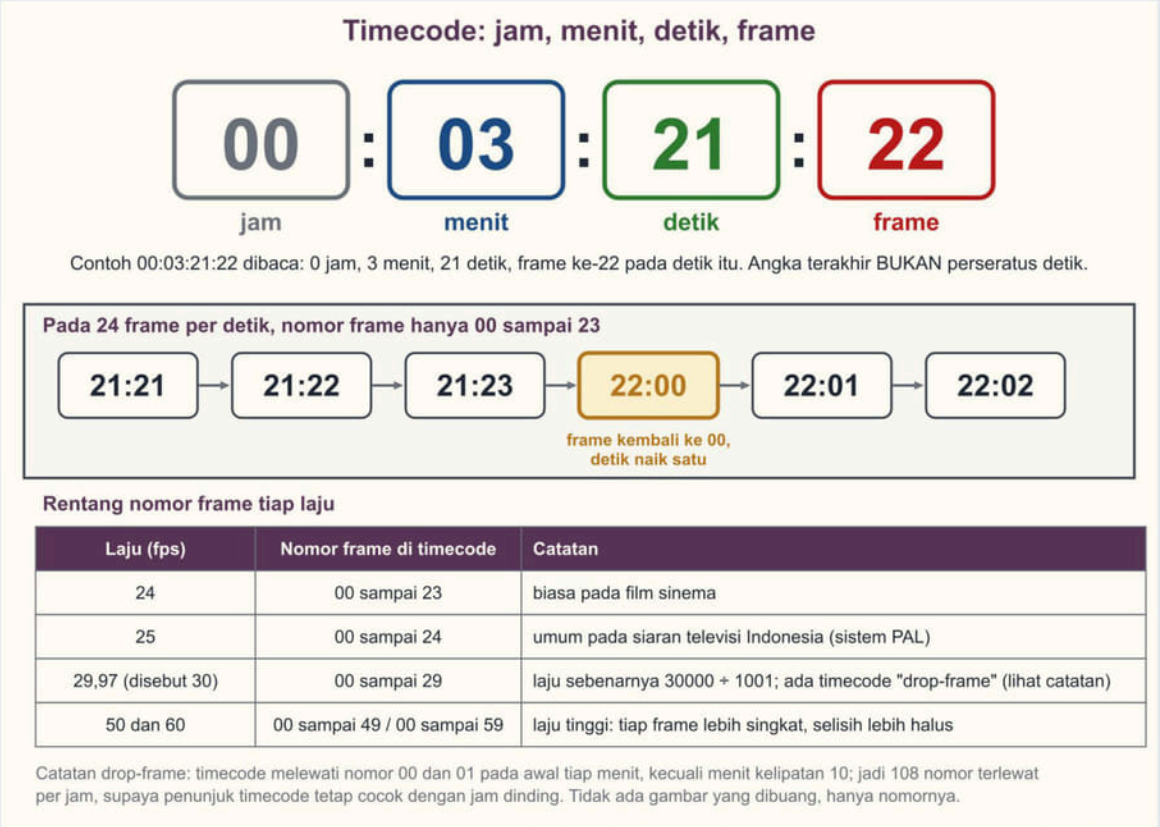
Video adalah rangkaian gambar diam yang ditampilkan berurutan. Satu gambar diam disebut **frame**, dan banyaknya frame tiap detik disebut **laju frame** (*frame rate*), satuannya *fps* (*frames per second*, frame per detik). Beberapa laju yang kamu temui: **24 fps** yang umum pada film sinema, **25 fps** yang umum pada produksi televisi di Indonesia (sistem PAL sejak lama memakai 25 frame per detik), **30 fps** serta **29,97 fps** yang umum di wilayah yang memakai sistem NTSC, dan **50 atau 60 fps** untuk gerak yang halus atau *slow motion*. Laju ditentukan oleh kamera dan pengaturan proyek, dan **setiap hitungan sinkronisasi harus memakai laju yang benar**. Satu frame lamanya 1 ÷ laju detik. Jadi pada 24 fps, satu frame berlangsung sekitar 41,7 ms; pada 25 fps tepat 40 ms; pada 30 fps sekitar 33,3 ms; dan pada 60 fps sekitar 16,7 ms.

Untuk menandai tiap frame, dipakai **timecode** (kode waktu) berbentuk **jam:menit:detik:frame**. Contoh 00:03:21:22 dibaca: 0 jam, 3 menit, 21 detik, frame ke-22 pada detik itu. Angka terakhir bukan perseratus detik, melainkan nomor frame. Nomor frame bergerak dari 00 sampai satu kurang dari laju: 00 sampai 23 pada 24 fps, 00 sampai 24 pada 25 fps, 00 sampai 29 pada 30 fps. Setelah nomor terakhir, nomor frame kembali ke 00 dan angka detik naik satu. Hal ini yang sering menjebak: urutan **21:23 lalu 22:00** pada 24 fps hanya

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

berselisih satu frame, bukan 77 frame.

Perhatikan Gambar 4.39 berikut.



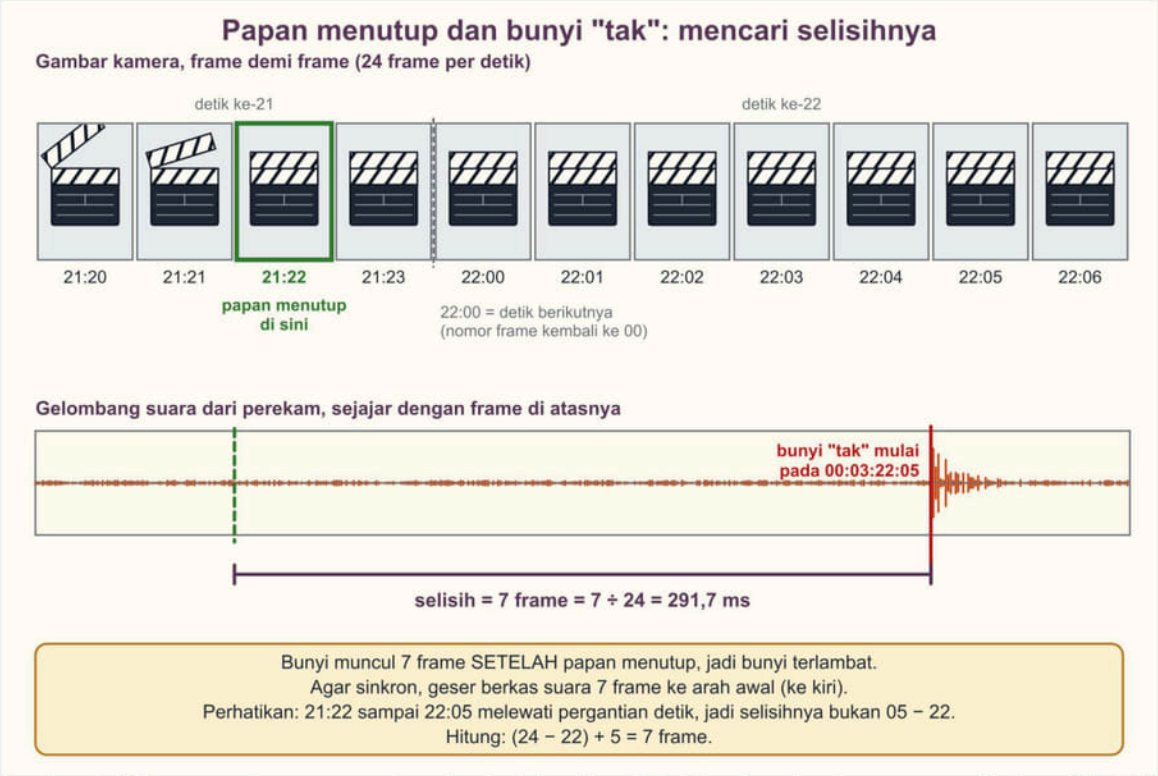
Gambar 4.39 Bagian-bagian timecode, pergantian detik pada 24 fps, dan rentang nomor frame tiap laju. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Ada satu kerumitan pada laju 29,97 fps. Laju sebenarnya 30000 ÷ 1001, sedikit lebih lambat dari 30. Bila timecode dihitung seakan-akan 30 fps penuh, penunjuk jam timecode tertinggal dari jam dinding. Untuk mengimbanginya dipakai timecode **drop-frame**, yang melewati nomor 00 dan 01 pada awal tiap menit kecuali menit kelipatan 10, sehingga 108 nomor terlewat per jam. Tidak ada gambar yang dibuang, hanya nomornya. Penulisan drop-frame biasanya memakai titik koma sebelum nomor frame (misalnya 01:08:59;29).

4. Titik acuan: slate, bunyi tepuk, dan gelombang suara

Bagaimana editor tahu bahwa suatu bunyi di berkas suara adalah bunyi yang terlihat di frame tertentu? Ia membutuhkan **titik acuan** yang terlihat di gambar dan terdengar di suara pada saat yang sama. Titik acuan klasik adalah **slate** (papan tepuk, sering disebut *clapperboard*). Slate adalah papan kecil yang di atasnya terpasang tongkat penutup. Di papan tertulis keterangan take, umumnya nama produksi, nomor adegan, nomor shot, nomor take, dan tanggal. Sebelum adegan dimulai, kru memegang slate di depan kamera dan mengucapkan keterangannya, lalu **menutup tongkat** dengan bunyi "tak". Perhatikan dua hal yang direkam bersamaan: kamera mencatat **frame saat papan menutup**, dan mikrofon mencatat **lonjakan bunyi "tak"** pada gelombang suara. Keduanya adalah satu peristiwa. Editor menyejajarkan frame papan menutup dengan awal lonjakan bunyi, dan dari titik itu seluruh klip sinkron (Gambar 4.40).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.40 Frame saat papan menutup dan lonjakan bunyi "tak" pada gelombang suara; selisihnya (di sini 7 frame pada 24 fps) dihitung pada Contoh 1. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Beberapa kebiasaan membuat tanda ini bekerja dengan baik. Slate harus terlihat jelas dan tidak tertutup tangan atau benda. Mikrofon harus dekat dengan slate, karena bunyi yang menempuh jarak jauh terlambat sampai ke mikrofon: bunyi menempuh sekitar 14 meter per frame pada 24 fps, sehingga mikrofon yang berjarak 10 meter menerima bunyi tepukan sekitar 29 ms atau kira-kira tiga perempat frame lebih lambat. Frame yang dipilih adalah frame **pertama** ketika kedua tongkat terlihat benar-benar menutup.

Bagaimana bila slate lupa dipukul di awal? Ada tiga jalan keluar:

1. **Slate di akhir** (*tail slate*): slate dipukul sesudah adegan selesai, biasanya dengan papan dibalik agar terlihat bahwa itu slate akhir. Titik acuannya tetap sama, hanya letaknya di akhir klip.
2. **Gelombang suara**: kamera tetap merekam suara pemandu, dan perekam merekam suara bersih. Keduanya merekam bunyi yang sama, sehingga bentuk gelombangnya mirip. Editor, atau fitur otomatis di perangkat lunak sunting, menggeser suara bersih sampai gelombangnya berimpit dengan gelombang suara pemandu. Cara ini juga dipakai ketika slate tertutup atau terlihat tidak jelas, asalkan suara kameranya cukup terekam.
3. **Kode waktu bersama** (*jam timecode*): kamera dan perekam diset ke timecode yang sama pada pagi hari, atau dihubungkan ke satu sumber jam. Klip dari kedua alat lalu dapat disejajarkan menurut timecode-nya. Cara ini cepat, tetapi tetap diperiksa, sebab jam dua alat dapat bergeser seiring waktu (lihat bagian drift).

Perhatikan satu hal yang sering salah dipahami: bila slate tidak terlihat di gambar, klip **tidak harus diulang**. Bunyi tepukannya tetap terekam di suara kamera maupun perekam, sehingga

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

masih dapat dicocokkan lewat gelombang.

5. Mengukur dan menghitung selisih

Misalkan titik acuan sudah ditemukan, dan ternyata kedua penanda tidak jatuh di tempat yang sama. Selisihnya harus dihitung. Aturan umumnya sebagai berikut.

1. **Tulis timecode gambar dan timecode bunyi.** Gambar adalah frame saat papan menutup; bunyi adalah awal lonjakan "tak".
2. **Ubah masing-masing menjadi jumlah frame**: jumlah frame = ((jam × 60 + menit) × 60 + detik) × laju + nomor frame. Laju yang dipakai adalah laju proyek (24, 25, 30, dan seterusnya).
3. **Kurangkan: selisih = frame bunyi − frame gambar.** Hasil positif berarti bunyi terlambat, hasil negatif berarti bunyi mendahului gambar.
4. **Ubah ke milidetik bila diminta**: milidetik = frame × 1000 ÷ laju. Untuk arah sebaliknya, frame = milidetik × laju ÷ 1000.

Mengapa jumlah frame, bukan langsung mengurangkan nomor frame? Karena kedua timecode bisa berada pada detik yang berbeda. Pada Gambar 4.40, papan menutup di 21:22 dan bunyi mulai di 22:05. Mengurangkan 05 − 22 menghasilkan −17, hasil yang jelas salah. Hitungan yang benar: (24 − 22) frame untuk menyelesaikan detik ke-21, ditambah 5 frame pada detik ke-22, jadi 7 frame.

Angka-angka konversi yang sering dipakai tersaji pada Gambar 4.41. Perhatikan bahwa satu frame **bukan** 10 ms dan **bukan** 1 ÷ 100 detik. Tabel itu juga memuat jumlah sampel suara tiap frame pada 48 kHz (laju cuplik yang umum pada video), sebab perangkat lunak sunting dapat menggeser audio lebih halus daripada satu frame, sampai satu sampel. Pada 25 fps, satu frame berisi 1.920 sampel.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Frame dan milidetik pada berbagai laju (dihitung)

Dari frame ke milidetik: ms = frame × 1000 ÷ laju

Laju (fps)	1 frame (ms)	3 frame (ms)	5 frame (ms)	10 frame (ms)	sampel/frame (48 kHz)	bunyi per frame (m)
24	41,7	125,0	208,3	416,7	2000	14,3
25	40,0	120,0	200,0	400,0	1920	13,7
29,97	33,4	100,1	166,8	333,7	1601,6	11,5
30	33,3	100,0	166,7	333,3	1600	11,4
50	20,0	60,0	100,0	200,0	960	6,9
60	16,7	50,0	83,3	166,7	800	5,7

Dari milidetik ke frame: frame = ms × laju ÷ 1000 (hasil pecahan dibulatkan ke frame terdekat)

Selisih (ms)	24 fps	25 fps	29,97 fps	30 fps	50 fps	60 fps
40 ms	0,96	1,00	1,20	1,20	2,00	2,40
100 ms	2,40	2,50	3,00	3,00	5,00	6,00
200 ms	4,80	5,00	5,99	6,00	10,00	12,00

Satu frame bukan 1 ÷ 100 detik dan bukan 10 ms. Pada 25 fps satu frame = 40 ms; pada 30 fps = 33,3 ms; pada 60 fps = 16,7 ms.
Kolom terakhir tabel atas memakai kecepatan bunyi di udara sekitar 343 m/s (20 °C):
bunyi dari jarak 14 m sudah terlambat kira-kira satu frame pada 24 fps.
Laju 29,97 fps hampir sama dengan 30 fps; selisihnya baru terasa pada rekaman yang panjang (lihat bagian drift).

Gambar 4.41 Konversi frame ke milidetik dan sebaliknya pada berbagai laju, beserta jumlah sampel suara dan jarak tempuh bunyi tiap frame. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

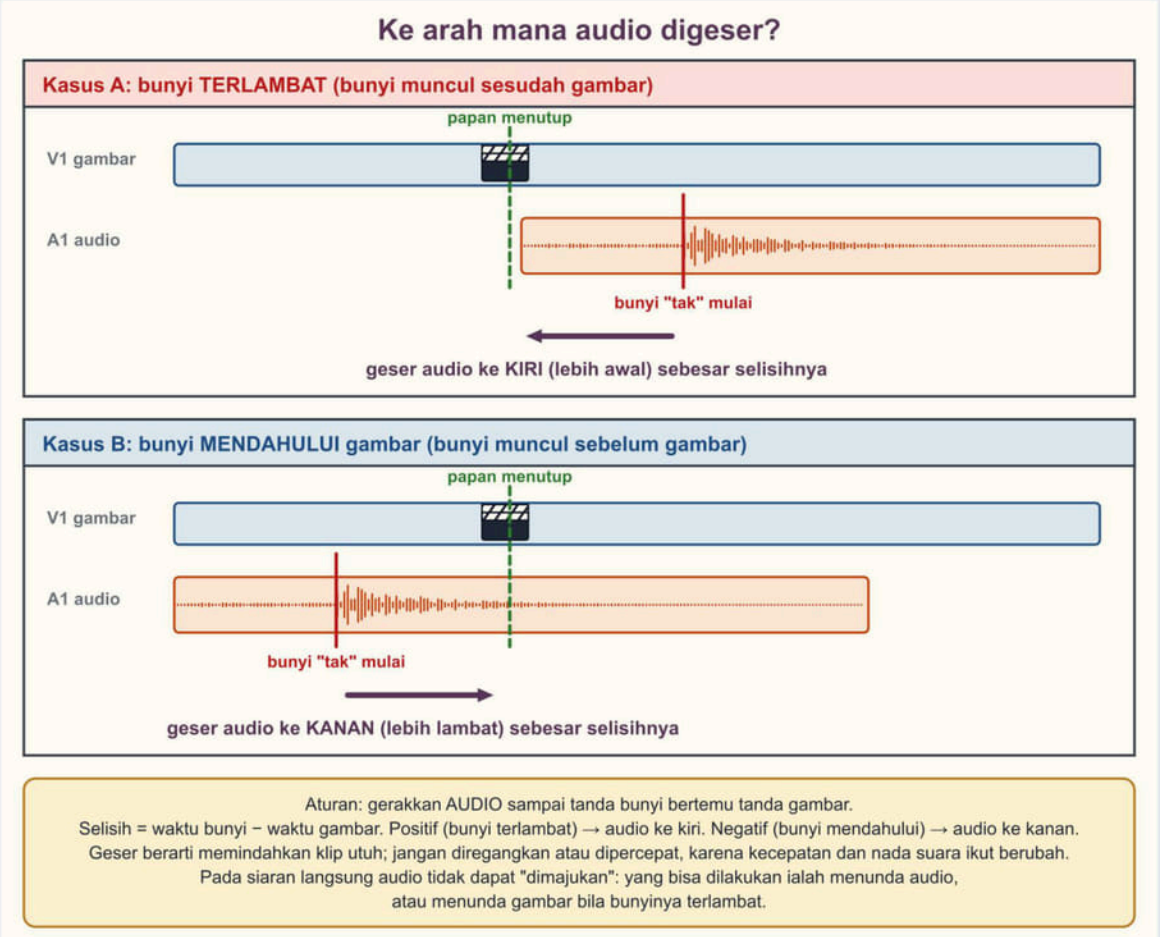
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

6. Ke arah mana audio digeser

Bagian ini menjadi sumber kesalahan paling sering, jadi pegang satu prinsip: **yang digeser adalah audio, dan ia digeser sampai tanda bunyi bertemu tanda gambar.** Garis waktu di linimasa mengalir ke kanan: makin ke kanan, makin akhir.

- **Bunyi terlambat** (bunyi muncul setelah gambar): tanda bunyi ada di kanan tanda gambar. Audio digeser ke **kiri**, yaitu **lebih awal**, sejauh selisihnya.
- **Bunyi mendahului gambar**: tanda bunyi ada di kiri tanda gambar. Audio digeser ke **kanan**, yaitu **lebih lambat**, sejauh selisihnya.

Gambar 4.42 memperlihatkan dua keadaan itu berdampingan. Dua hal perlu diingat. Pertama, menggeser berarti memindahkan klip utuh. Audio tidak diregangkan atau dipercepat untuk mengejar gambar, karena kecepatan dan nada suara akan berubah. Gambar dijadikan acuan (posisinya di linimasa tetap), sehingga yang digeser adalah audio; menunda gambar pada rekaman jarang dipakai dan baru lazim pada siaran langsung. Kedua, pada **siaran langsung** audio tidak dapat dimajukan karena peristiwanya belum terjadi. Yang tersedia hanya menunda. Karena itu pada siaran langsung, bila bunyi mendahului gambar maka **audio ditunda**, dan bila bunyi terlambat maka **gambar ditunda** (atau tunda audio dikurangi bila ada).



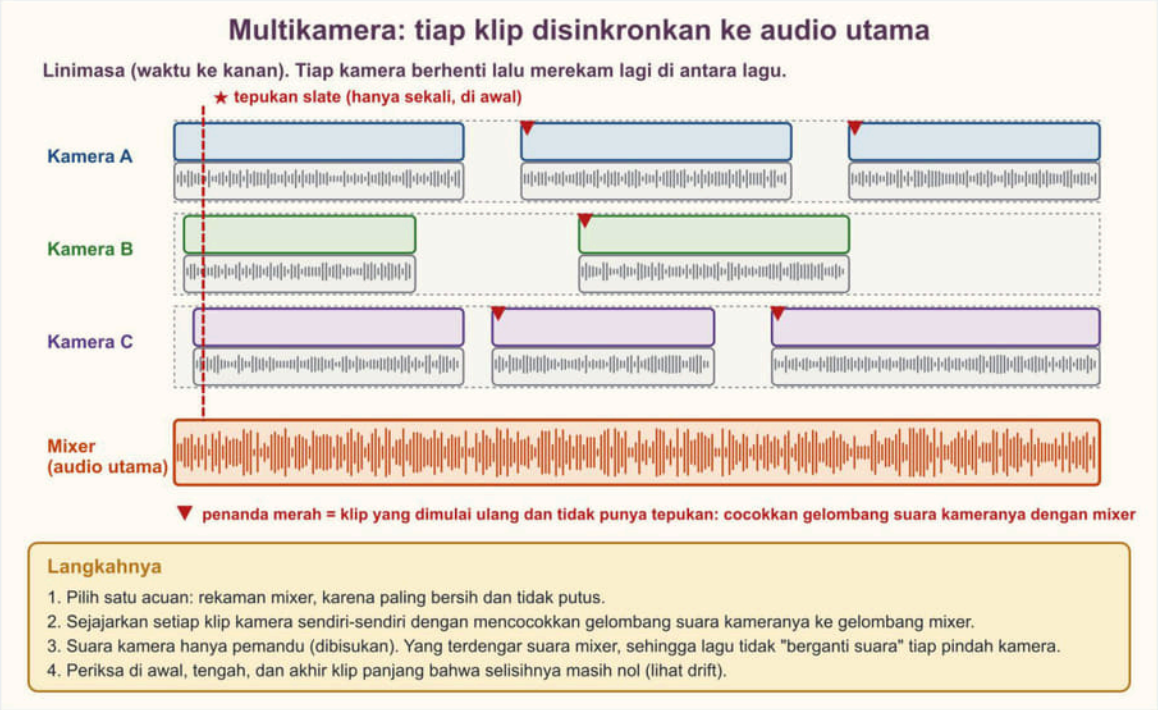
Gambar 4.42 Bunyi terlambat: geser audio ke kiri. Bunyi mendahului gambar: geser audio ke kanan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

7. Multikamera dan audio utama

Pada konser, seminar, atau pertandingan, sering dipakai beberapa kamera sekaligus, ditambah satu rekaman suara dari **mixer** (meja pencampur suara) yang menerima semua mikrofon di panggung. Hasil mixer itu bersih dan utuh, sehingga dijadikan **audio utama**: suara yang terdengar penonton, tidak berganti-ganti tiap kali pindah kamera.

Kesulitannya, kamera sering dihentikan lalu dinyalakan lagi di antara lagu untuk menghemat kartu memori. Slate hanya dipukul sekali di awal, sehingga **hanya klip pertama yang punya tepukan**. Klip yang dimulai ulang tidak punya tanda sinkron. Jalan keluarnya: setiap klip kamera disinkronkan sendiri dengan mencocokkan gelombang suara pemandu kameranya terhadap gelombang mixer. Setelah sejajar, suara kamera dibisukan dan hanya suara mixer yang dipakai. Cara lain, bila semua alat memakai kode waktu bersama, adalah menyejajarkan menurut timecode lalu memeriksa dengan gelombang. Gambar 4.43 memperlihatkan susunan linimasanya.



Gambar 4.43 Tiga kamera berhenti dan mulai lagi, satu rekaman mixer menjadi audio utama; klip tanpa tepukan disinkronkan lewat gelombang. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

8. Drift: sinkron di awal, bergeser kemudian

Ada satu masalah yang tidak tampak di awal: **drift**, yaitu selisih yang membesar pelan-pelan seiring waktu. Penyebabnya, jam internal tiap alat tidak persis sama. Ketepatan jam diukur dalam **ppm** (*parts per million*, bagian per sejuta). Alat dengan selisih 30 ppm terhadap alat lain akan saling menjauh 30 mikrodetik tiap detik, atau $30 \times 10^{-6} \times 3.600 \times 1.000 = 108$ ms per jam, kira-kira 2,7 frame pada 25 fps. Angka ppm pada sub bab ini hanya contoh untuk latihan, bukan data alat tertentu.

Efeknya: klip yang sinkron sempurna di awal bisa tampak tidak sinkron di menit-menit akhir. Pada 50 ppm, selisih mencapai satu frame (40 ms pada 25 fps) hanya setelah sekitar 13,3 menit. Gambar 4.44 memperlihatkan tumbuhnya selisih untuk tiga nilai ppm. Penyelesaiannya ada dua: memakai **jam yang sama** (kode waktu bersama atau kabel jam), dan **memeriksa ulang** sinkron di awal, tengah, dan akhir klip panjang, lalu memotong dan menyinkronkan ulang tiap segmen bila selisihnya mendekati satu frame.



Gambar 4.44 Selisih akibat perbedaan jam (contoh 10, 30, dan 50 ppm) dan efek sinkron ulang tiap 20 menit. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Ada contoh drift lain yang terkenal dari laju 29,97 fps. Bila sebuah rekaman 29,97 fps dihitung seakan-akan 30 fps, selisihnya sekitar 3,6 detik tiap jam (108 frame). Itulah sebabnya timecode drop-frame diciptakan.

> **Pengayaan.** Mengapa laju televisi berwarna NTSC adalah 30000 ÷ 1001, bukan tepat 30? Alasannya adalah teknis dan historis (menghindari gangguan antara sinyal warna dan sinyal suara pada pemancar masa itu). Yang perlu kamu ingat di sini hanya akibatnya: dua laju yang berbeda 0,1 % menghasilkan selisih 3,6 detik per jam bila tidak diperhatikan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

9. Siaran langsung: tunda audio dan tunda total

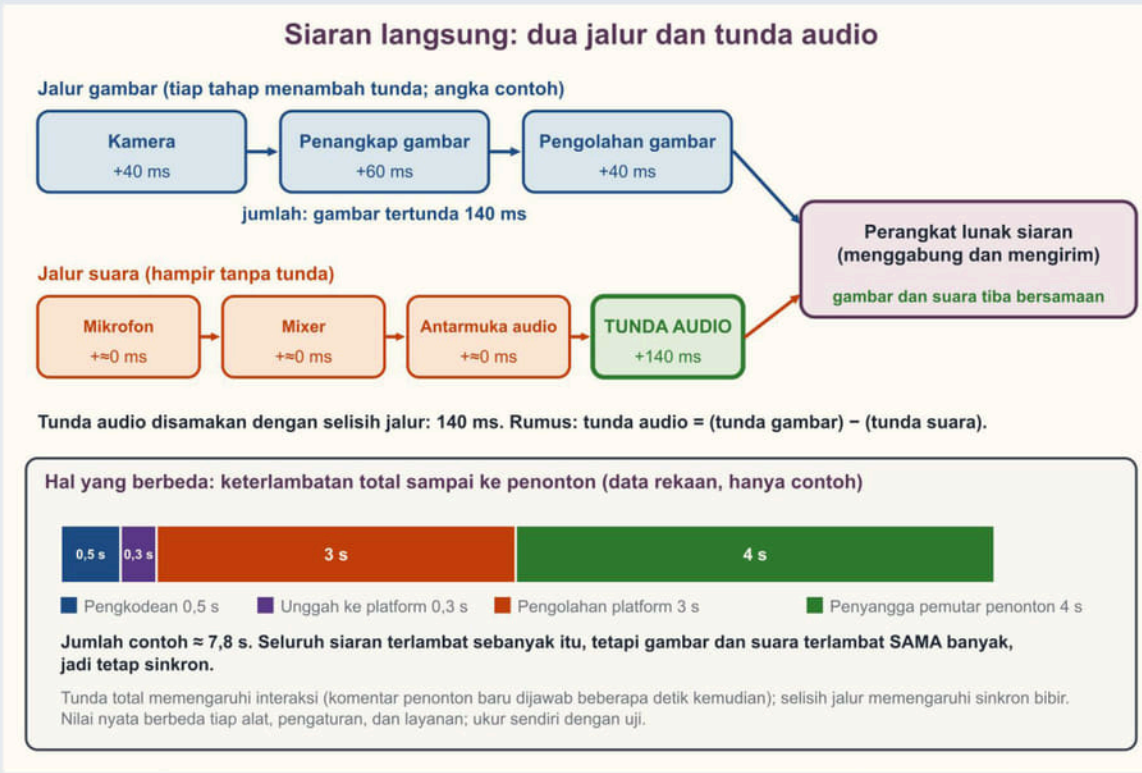
Pada siaran langsung (*live streaming*), tidak ada waktu menggeser klip di linimasa. Gambar dan suara mengalir lewat perangkat yang masing-masing menambah **tunda** (*latency*), yaitu keterlambatan sampai isyarat keluar dari perangkat. Biasanya jalur gambar lebih lambat, karena melewati kamera, perangkat penangkap gambar, dan pengolahan gambar di perangkat lunak, sedangkan suara dari mixer ke komputer jauh lebih singkat. Akibatnya suara tiba lebih awal dari gambar. Perbaikannya adalah **menunda audio** sebesar selisih tunda kedua jalur. Perangkat lunak siaran umumnya menyediakan pengaturan tunda audio atau sinkron offset untuk itu.

Cara menemukan nilainya adalah **uji**: rekam peristiwa yang jelas terlihat dan terdengar bersamaan, misalnya lampu kilat yang dinyalakan bersama bunyi bip dari perangkat, lalu periksa rekaman keluarannya frame demi frame. Selisih dalam frame dikonversi ke milidetik, dan nilai itu menjadi tunda audio. Gambar 4.45 menunjukkan contoh dua jalur, di mana tunda gambar 40 + 60 + 40 = 140 ms diimbangi tunda audio 140 ms.

Bedakan dua istilah yang mudah tertukar. **Tunda audio-gambar** adalah selisih antara dua jalur di dalam studio dan memengaruhi sinkron bibir. **Tunda total** (keterlambatan siaran sampai ke penonton) adalah jumlah waktu yang dibutuhkan isyarat dari kamera sampai tampil di layar penonton: pengkodean, pengiriman lewat internet, pengolahan di layanan platform, dan penyangga (*buffer*) di pemutar penonton. Tunda total bisa beberapa detik atau lebih, bergantung pada alat dan layanan. Tunda total menimpa gambar dan suara **sama banyak**, jadi keduanya tetap sinkron, tetapi interaksi terasa lambat: pertanyaan penonton di kolom komentar baru bisa dijawab beberapa detik setelah diketik. Nilai pada Gambar 4.45 (7,8 detik) adalah data rekaan untuk latihan. Jangan campuradukkan keduanya dengan **tunda siar** pada penyiaran televisi, yaitu jeda yang sengaja dipasang untuk memberi kesempatan menyunting; itu dibahas pada sub bab 2.3.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



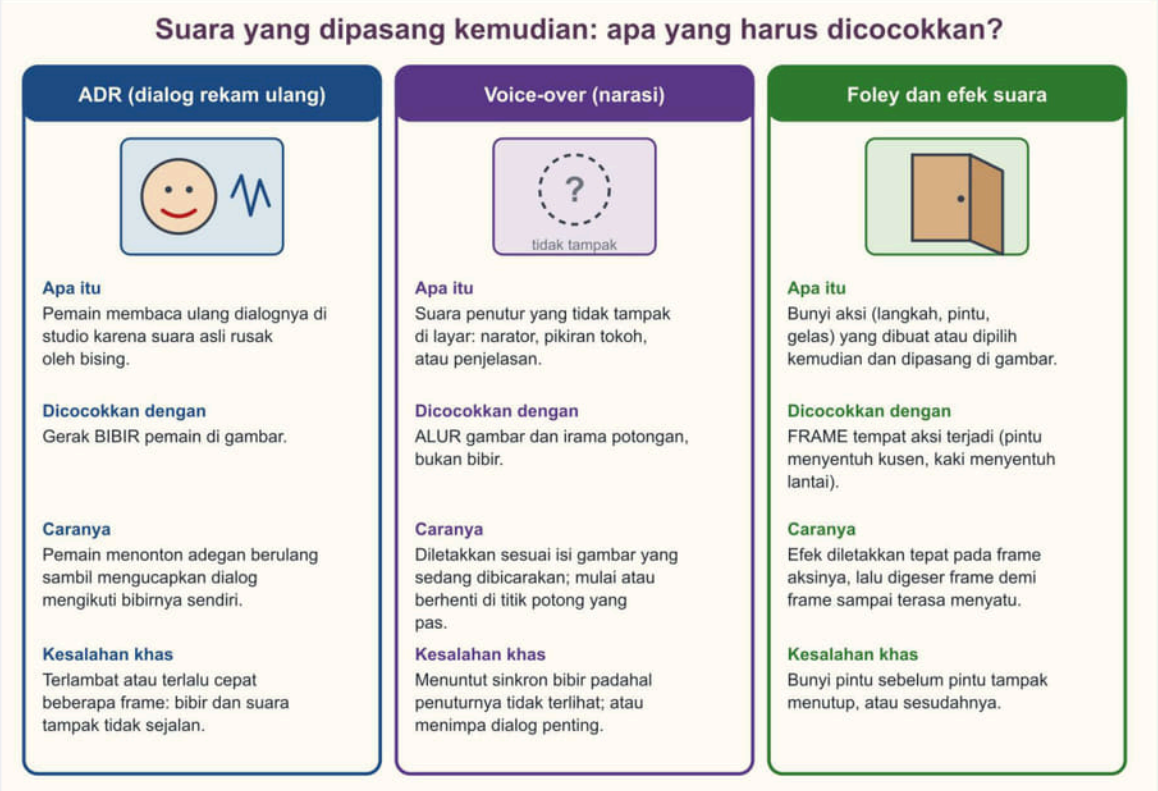
Gambar 4.45 Dua jalur pada siaran langsung, tunda audio sebesar selisih jalur, dan tunda total ke penonton (angka contoh). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

10. Suara yang dipasang kemudian: ADR, voice-over, dan foley

Tidak semua suara direkam bersamaan dengan gambar. Tiga jenis suara dipasang belakangan, dan masing-masing menuntut sinkron yang berbeda (Gambar 4.46).

- **ADR** (*automated dialogue replacement*, sering disebut juga *dubbing* atau *looping*) adalah dialog yang direkam ulang di studio, misalnya karena suara aslinya rusak oleh bunyi pesawat terbang atau kendaraan. Dialog ADR dipakai pada adegan yang menampilkan pemain berbicara, sehingga harus **cocok dengan gerak bibir** di gambar. Pemain biasanya menonton potongan adegan berulang kali sambil mengucapkan dialog mengikuti bibirnya sendiri.
- ***Voice-over*** adalah suara penutur yang tidak tampak di layar: narator, suara hati tokoh, atau penjelasan. Karena penuturnya tidak terlihat, **tidak ada bibir yang perlu dicocokkan**. Voice-over dipasang menurut isi gambar dan irama potongan.
- **Foley** dan **efek suara** adalah bunyi aksi, seperti langkah kaki, pintu, atau gelas, yang dibuat atau dipilih kemudian. Yang harus cocok adalah **frame tempat aksi terjadi**: bunyi pintu diletakkan tepat pada frame ketika pintu terlihat menutup.



Gambar 4.46 Tiga jenis suara yang dipasang kemudian dan hal yang harus dicocokkan pada masing-masing. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▣ CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Menghitung geseran dari tanda tepuk

Tania mengedit film pendek sekolah "Kapal Kertas" (Maret 2027) yang direkam pada **24 fps**. Suara direkam terpisah. Pada klip pertama, papan slate terlihat menutup pada timecode video **00:03:21:22**, sedangkan awal bunyi "tak" pada gelombang suara muncul pada **00:03:22:05**. Berapa frame dan berapa milidetik suara harus digeser, dan ke arah mana? *Kasus disusun untuk contoh; nama dan judul fiktif.*

1. **Ubah ke jumlah frame.** Gambar: ((0 × 60 + 3) × 60 + 21) × 24 + 22 = 201 × 24 + 22 = 4.846. Bunyi: ((0 × 60 + 3) × 60 + 22) × 24 + 5 = 202 × 24 + 5 = 4.853. Alasan: kedua timecode berada pada detik berbeda, jadi hitung dalam satu satuan frame supaya pergantian detik ikut terhitung.
2. **Kurangkan: bunyi − gambar.** 4.853 − 4.846 = **7 frame**. Alasan: hasil positif berarti bunyi muncul setelah gambar. Mengurangkan angka frame saja (05 − 22 = −17) salah karena mengabaikan pergantian detik.
3. **Ubah ke milidetik.** 7 × 1.000 ÷ 24 ≈ **291,7 ms**. Alasan: satu frame pada 24 fps adalah 1.000 ÷ 24 ≈ 41,7 ms. Pemeriksaan arah sebaliknya: 0,3 detik × 24 = 7,2 frame, dibulatkan 7 frame, cocok.
4. **Tentukan arah.** Bunyi terlambat, jadi audio digeser ke **kiri (lebih awal)** sebesar 7 frame. Alasan: yang digeser adalah audio sampai lonjakan "tak" bertemu frame papan menutup.
5. **Periksa kemasukakalan.** Selisih 7 frame adalah 291,7 ms, lebih dari batas sekitar 125 ms yang mulai terasa, jadi pasti harus dikoreksi. Bila editor keliru memakai 25 fps, ia memperoleh 7 × 40 = 280 ms, selisih 11,7 ms atau sekitar 0,3 frame. Pada selisih besar dan laju yang lebih berbeda, kekeliruan itu bisa jauh lebih besar. Dalam sampel suara pada 48 kHz, 7 frame sama dengan 7 × 2.000 = 14.000 sampel, dan perangkat lunak dapat menggeser dengan ketelitian sampai satu sampel.

Lihat Gambar 4.40 untuk gambaran selisih ini.

Jawaban: geser audio **7 frame (sekitar 292 ms) ke kiri**, yaitu lebih awal.

Contoh 2 — Multikamera dengan audio mixer

Tim siaran sekolah merekam malam apresiasi seni "Pentas Senja" (Juni 2027) dengan tiga kamera pada **25 fps**. Suara dari mixer panggung direkam satu berkas selama 90 menit. Tiap kamera dihentikan di antara penampilan dan menyala lagi; slate hanya dipukul sekali di awal. Seorang teknisi memperkirakan jam kamera B berbeda sekitar **30 ppm** dari mixer. Klip kamera B yang paling panjang berdurasi 40 menit. Bagaimana menyinkronkannya, dan apakah perlu memeriksa ulang di tengah klip? *Data ppm adalah rekaan untuk latihan.*

1. **Pilih acuan.** Rekaman mixer dijadikan audio utama dan acuan waktu. Alasan: berkas itu bersih, tidak putus, dan dibutuhkan sebagai suara akhir.
2. **Sinkronkan klip pertama dengan tepukan slate**, lalu **setiap klip lain dengan gelombang**: suara pemandu kamera B dicocokkan dengan gelombang mixer. Alasan: klip yang dimulai ulang tidak punya tepukan, tetapi merekam bunyi panggung yang sama.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. **Hitung drift di klip terpanjang.** 40 menit = 2.400 detik; selisih = $30 \times 10^{-6} \times 2.400 \times 1.000$ = **72 ms**, yaitu 72 ÷ 40 = **1,8 frame**. Alasan: selisih ini lebih dari satu frame, jadi terlihat pada akhir klip walau awalnya sempurna.
4. **Tentukan tindakan.** Periksa tepat di tengah klip, pada menit ke-20: selisihnya 36 ms (0,9 frame), masih di bawah satu frame. Karena akhir klip mencapai 1,8 frame, klip dipotong di tengah dan bagian kedua disinkronkan ulang terhadap mixer. Alasan: sinkron ulang mengembalikan selisih ke nol, dan tiap segmen 20 menit hanya menyimpang 36 ms.
5. **Bisu-kan suara pemandu kamera.** Alasan: yang terdengar penonton harus suara mixer saja, sehingga musik tidak "berganti suara" tiap pindah kamera.

Bila klip 90 menit tidak boleh dipotong, ada cara lain: menyetel kecepatan audio (atau gambar) dengan faktor 1 − 0,162 ÷ 5.400 = **0,99997**, perubahan yang sangat kecil dan tidak terdengar. Namun cara memotong lebih aman dan lebih mudah diperiksa.

Jawaban: sinkronkan tiap klip ke gelombang mixer; klip 40 menit mencapai selisih 72 ms (1,8 frame) sehingga perlu **sinkron ulang di tengah klip** (36 ms pada menit ke-20), dan suara kamera dibisukan.

Contoh 3 — Menyetel tunda audio pada siaran langsung

Kelas Broadcasting menyiarkan lomba debat sekolah (Agustus 2027). Gambar dari kamera lewat pengalih video ke komputer, sedangkan suara dari mixer langsung ke komputer. Keluaran siaran direkam pada **50 fps**. Dalam uji lampu kilat dan bunyi bip, bip terdengar pada frame **1.006**, sedangkan kilat baru terlihat pada frame **1.013**. Berapa tunda yang diatur, dan pada jalur mana? Bagaimana bila hasil uji sebaliknya, bip terlambat 3 frame? *Kasus disusun untuk contoh; nama lomba dan sekolah fiktif.*

1. **Tentukan siapa yang lebih awal.** Bip (frame 1.006) mendahului kilat (frame 1.013). Alasan: peristiwa yang sama terlihat di frame 1.013 tetapi terdengar di frame 1.006, jadi suara datang lebih awal.
2. **Hitung selisih.** 1.013 − 1.006 = **7 frame**. Pada 50 fps, 7 × 1.000 ÷ 50 = **140 ms**. Alasan: satu frame pada 50 fps hanya 20 ms, bukan 40 ms seperti pada 25 fps.
3. **Pilih jalur yang ditunda.** Karena suara lebih awal, **suara ditunda 140 ms**. Menunda gambar akan memperbesar selisih. Alasan: tunda hanya memperlambat; yang lebih awal yang harus diperlambat.
4. **Periksa dengan penjumlahan jalur.** Pada Gambar 4.45, tunda gambar = 40 (kamera) + 60 (penangkap gambar) + 40 (pengolahan) = 140 ms, sedangkan jalur suara hampir 0. Hasil uji (140 ms) cocok dengan jumlah tunda tiap alat.
5. **Uji ulang.** Setelah audio ditunda 140 ms, ulangi uji. Sisa selisih satu frame (20 ms) masih lebih kecil dari pedoman 40 ms dan dapat diterima.

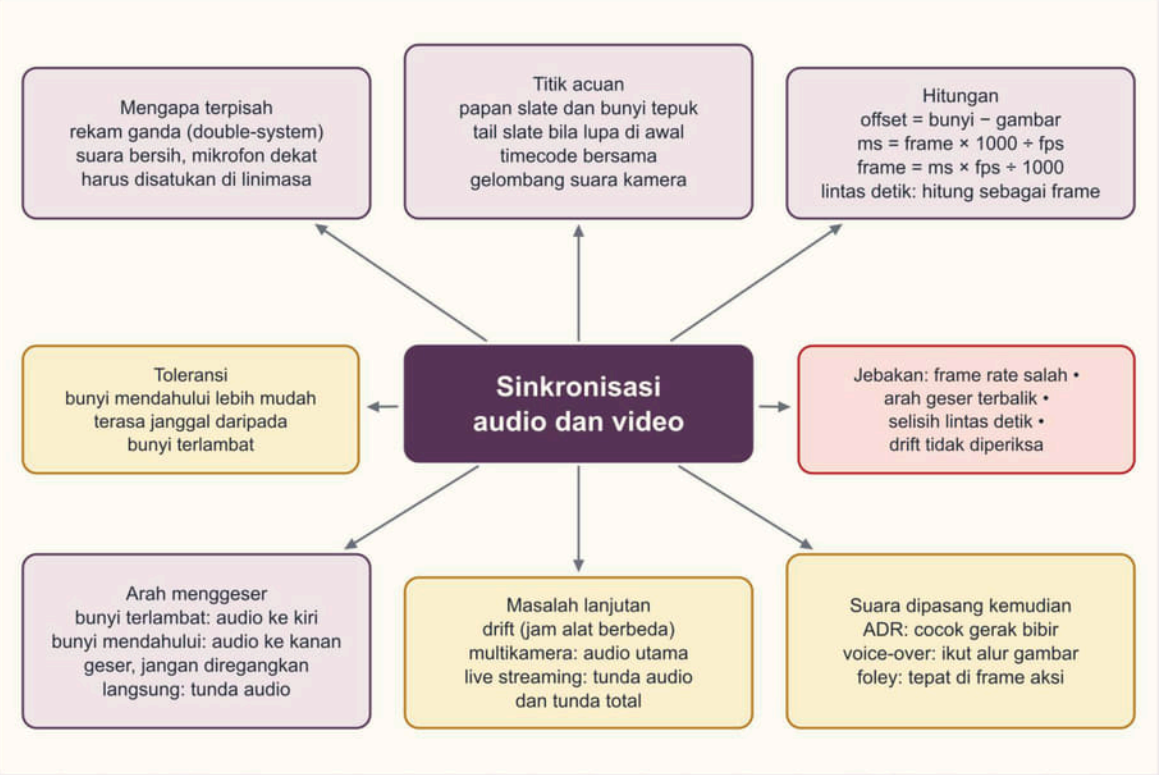
Kasus kedua: bila bip terdengar **3 frame sesudah** kilat (3 × 20 = 60 ms), suara yang terlambat. Audio tidak bisa dimajukan, sehingga yang dilakukan adalah **menunda gambar 60 ms** (bila perangkat lunak menyediakan) atau mengurangi tunda audio yang sebelumnya dipasang, atau memperkecil penyangga di antarmuka audio.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jawaban: tunda **audio 140 ms**. Pada kasus kedua, tunda **gambar 60 ms** atau kurangi tunda audio.

❖ PETA KONSEP

Gambar 4.47 merangkum sinkronisasi audio dan video.



Gambar 4.47 Peta konsep sinkronisasi audio dan video. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **Perekaman terpisah (double-system)** menghasilkan suara bersih, tetapi gambar dan suara harus disatukan lewat **titik acuan**: slate dan bunyi tepuk, kode waktu bersama, atau gelombang suara.
- **Timecode = jam:menit:detik:frame.** Nomor frame hanya sampai satu kurang dari laju, lalu kembali ke 00. Hitung selisih dengan mengubahnya menjadi jumlah frame, supaya pergantian detik ikut terhitung.
- **Selisih = waktu bunyi − waktu gambar.** ms = frame × 1.000 ÷ laju; frame = ms × laju ÷ 1.000. Satu frame: 40 ms pada 25 fps, 41,7 ms pada 24 fps, 33,3 ms pada 30 fps, 20 ms pada 50 fps.
- **Arah geser:** bunyi terlambat, audio ke kiri (lebih awal); bunyi mendahului, audio ke kanan (lebih lambat). Digeser, bukan diregangkan. Pada siaran langsung hanya ada tunda: yang lebih awal yang ditunda.
- **Multikamera:** audio utama dari mixer; tiap klip disinkronkan sendiri (klip tanpa tepukan lewat gelombang).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **Drift:** selisih tumbuh seiring waktu karena jam alat berbeda; periksa awal, tengah, dan akhir klip panjang.
- **Siaran langsung:** tunda audio = selisih tunda jalur; tunda total ke penonton adalah hal lain.
- **Suara kemudian:** ADR cocok gerak bibir; voice-over mengikuti alur gambar; foley tepat di frame aksi.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal sinkronisasi:

1. **Baca laju frame dan bentuk timecode** yang diberikan, lalu catat. Bila laju tidak disebut, cari di kasus (kamera 25 fps, proyek 30 fps, dan sebagainya).
2. **Tentukan tanda gambar dan tanda bunyi.** Frame papan menutup di gambar, awal lonjakan bunyi di suara.
3. **Ubah ke jumlah frame** dan kurangkan (bunyi − gambar), terutama bila detiknya berbeda.
4. **Ubah ke milidetik** dengan laju yang benar bila pilihan jawaban berupa milidetik atau detik.
5. **Tentukan arah:** bunyi terlambat, audio ke kiri; bunyi mendahului, audio ke kanan; siaran langsung, tunda yang lebih awal.
6. **Pada soal memilih cara**, cocokkan dengan keadaan: slate terlihat, slate tidak ada (gelombang), kamera berhenti-mulai (sinkron tiap klip), perekaman panjang (periksa drift).
7. **Pada soal benar-salah**, nilai tiap pernyataan sendiri-sendiri.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Laju frame salah.** Menghitung 5 frame dengan 30 fps padahal rekaman 25 fps menghasilkan 167 ms, bukan 200 ms.
- **Frame dianggap perseratus atau persepuluh detik.** Angka 14 dan 17 pada nomor frame bukan 0,14 dan 0,17 detik.
- **Selisih nomor frame saja** padahal detik berbeda.
- **Arah terbalik.** Menggeser audio yang sudah lebih awal makin ke awal; atau menunda gambar padahal gambar sudah tertinggal.
- **Meregangkan audio** supaya panjangnya sama dengan video. Meregangkan mengubah kecepatan dan nada, dan tidak memperbaiki titik sinkron.
- **Mengira klip harus diulang** karena slate tidak terlihat. Gelombang suara tetap bisa dicocokkan.
- **Hanya mengandalkan tepukan di awal** pada kamera yang berhenti-mulai.
- **Tidak memeriksa drift** pada rekaman panjang.
- **Mencampurkan tunda audio-gambar dengan tunda total** pada siaran langsung.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa membaca bahwa papan menutup di 05:14 dan bunyi muncul di 05:17 pada video 30 fps, lalu menjawab "geser audio 3 perseratus detik karena angkanya 3". Padahal selisih 3 adalah 3 frame, bukan 0,03 detik. Satu frame pada 30 fps lamanya sekitar 0,033 detik, jadi 3 frame lamanya 0,1 detik atau 100 ms. Selalu ubah frame ke detik dengan membagi laju, lalu periksa arahnya.

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut meminta kamu menghitung seberapa jauh audio harus digeser dari dua timecode yang diberikan. Mulailah dari laju frame yang disebut dalam kasus. Catat timecode gambar dan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

timecode bunyi, ubah selisihnya menjadi detik dengan membagi laju frame yang benar, dan putuskan arahnya dengan pertanyaan: bunyi muncul sebelum atau sesudah gambar? Gunakan bagian 3 (timecode), bagian 5 (menghitung selisih), dan bagian 6 (arah menggeser). Lalu bandingkan hasil hitunganmu dengan tiap pilihan jawaban, dan perhatikan pilihan yang kelihatan "hampir benar" karena memakai satuan atau laju yang lain.

►. Video film pendek "Lampu Merah" direkam 25 frame per detik, sedangkan suaranya direkam terpisah dengan perekam audio, Agustus 2027. Setelah kedua berkas diletakkan di linimasa, editor melihat bahwa papan clapper menutup pada timecode video 00:00:10:08, sedangkan bunyi "tak" di gelombang audio muncul pada 00:00:10:12. Format timecode adalah jam:menit:detik:frame.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Agar sinkron, berkas audio harus digeser lebih awal (ke kiri) sejauh ....

A. 0,04 detik
B. 0,13 detik
C. 0,16 detik
D. 0,20 detik
E. 0,40 detik

Pembahasan **Kunci: C**

Konsep: Timecode jam:menit:detik:frame. Pada 25 fps, 1 frame = 1/25 detik = 0,04 detik. Sinkronisasi dengan clapper dilakukan dengan menyejajarkan frame saat papan menutup dengan puncak bunyi "tak" di audio.

Langkah:
1. Selisih = frame 12 − frame 8 = 4 frame (detik keduanya sama, yaitu 10).
2. Durasi = 4 × 0,04 detik = 0,16 detik.
3. Bunyi muncul lebih lambat daripada gambar, sehingga audio digeser 0,16 detik lebih awal.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Jebakan: 4 frame dianggap 4 perseratus detik, padahal satu frame pada 25 fps = 0,04 detik.
• **B.** ✗ Jebakan: dihitung dengan 30 fps (4/30 ≈ 0,13 detik), padahal video direkam 25 fps.
• **C.** ✓ 4 frame × 0,04 detik = 0,16 detik.
• **D.** ✗ Jebakan: frame dihitung dari 8 sampai 12 termasuk kedua ujungnya (5 frame), padahal selisihnya 4 frame.
• **E.** ✗ Jebakan: 4 frame dianggap 4 persepuluh detik.

Jawaban: C.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu laju frame, tanda gambar, tanda bunyi, selisihnya, dan arahnya, baru pilih jawaban.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. Editor video klip akustik "Rumah Kayu" (Juni 2027) menerima catatan perekam berikut. Suara direkam dengan perekam terpisah, sedangkan kamera juga merekam suara kasar lewat mikrofon internalnya.

Take	Catatan
1	slate dipukul di awal, terlihat di gambar
2	slate lupa dipukul di awal; dipukul di akhir dengan papan terbalik
3	tanpa slate
4	slate dipukul di luar bingkai kamera

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang tepat tentang sinkronisasi take tersebut adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Take 2 dapat disinkronkan dengan tepukan slate terbalik di akhir take.
☐ B. Take 1 perlu diregangkan durasi audionya agar sama panjang dengan videonya.
☐ C. Take 3 dapat disinkronkan dengan mencocokkan gelombang suara kamera dan perekam.
☐ D. Take 4 harus diulang karena tutup slate tidak terlihat di gambar kamera.
☐ E. Pada take 1, frame saat papan menutup disejajarkan dengan puncak bunyi tepukan.

2. Tim siaran lomba memasak SMK Tata Boga (Oktober 2026) melakukan live streaming dengan perangkat lunak di laptop. Gambar kamera masuk lewat capture card, sedangkan mikrofon tersambung langsung ke laptop. Saat uji tepuk tangan direkam pada 30 fps, bunyi tepukan muncul pada frame 120, sedangkan kedua telapak tangan baru tampak bertemu pada frame 126. Perangkat lunak menyediakan pengaturan tunda (delay) untuk audio maupun video.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pengaturan yang paling tepat adalah ....

A. Audio ditunda 60 ms
B. Audio dimajukan 200 ms
C. Video ditunda 200 ms
D. Audio ditunda 200 ms
E. Audio ditunda 240 ms

Kunci singkat: 1. A, C, E 2. D

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan, dengan kata-katamu sendiri, mengapa selisih dua timecode harus diubah menjadi jumlah frame dulu, dan mengapa laju frame yang salah menghasilkan jawaban yang salah walaupun hitungannya benar?
- Dapatkah kamu menentukan arah menggeser audio pada rekaman biasa dan arah tunda pada siaran langsung, serta menjelaskan mengapa keduanya tidak sama?
- **Yang harus kuingat: selisih = bunyi − gambar, dihitung dalam frame lalu diubah ke milidetik dengan laju yang benar**; **bunyi terlambat, audio ke kiri; bunyi mendahului, audio ke kanan**; **geser, jangan diregangkan**; **multikamera disinkronkan per klip ke audio utama**; **periksa drift pada rekaman panjang**; dan **pada siaran langsung, tunda yang lebih awal**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 4.6: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-4.6

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 4.7 · Kesalahan kontinuitas visual dan axis of action

SMKBC-4.7

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu **menganalisis kesalahan kontinuitas visual dan pelanggaran axis of action** pada hasil pengambilan gambar. Dalam soal, kamu berperan sebagai *script supervisor*, penata kamera, atau editor. Kamu mungkin diberi **denah set** tampak atas dan diminta memilih posisi kamera berikutnya, diberi daftar perbedaan antara dua shot dan diminta memilah mana yang kesalahan kontinuitas, atau diberi uraian arah gerak dan arah pandang tokoh dan diminta memutuskan shot yang tepat. Bentuknya pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, dan pernyataan benar atau salah, kadang disertai gambar denah. Kompetensinya bergerak dari menjelaskan istilah sampai **menganalisis dan memutuskan**.

Inti dari soal-soal ini ada dua kebiasaan berpikir. Pertama, selalu bertanya: apakah yang berubah itu *dunia cerita* (kesalahan) atau hanya *cara kamera memotretnya* (pilihan teknis)? Kedua, selalu menggambar: letakkan tokoh dan kamera di denah, tarik garis di antara tokoh, lalu periksa sisi mana yang dipakai.

Semua tokoh, tempat, dan film yang disebut di sub bab ini fiktif dan disusun untuk latihan.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menyebutkan unsur-unsur kontinuitas dan membedakan kesalahan kontinuitas dari perubahan teknis atau sengaja;
- menjelaskan garis imajiner (*axis of action*) dan aturan 180°, lalu menentukan posisi kamera yang benar pada denah;
- menjelaskan *reverse shot*, arah layar (*screen direction*), dan *eyeline match*, serta menerapkannya pada kasus;
- menerapkan aturan 30° untuk menghindari *jump cut*;
- memilih cara yang tepat untuk berpindah ke sisi seberang garis atau menyelamatkan rangkaian yang sudah menyeberang.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan sebuah film pendek sekolah yang adegan kejar-kejarannya disyuting selama tiga hari, tidak berurutan, dan pada jam yang berbeda-beda. Di layar, adegan itu hanya berlangsung dua menit. Penonton tidak peduli bahwa shot pertama diambil Senin pagi dan shot kelimanya Rabu sore. Bagi penonton, semuanya satu peristiwa yang bersambung. Bila tiba-tiba lengan baju tokoh berubah panjang, jam dinding melompat, atau tokoh yang tadi berlari ke kanan mendadak tampak berlari ke kiri, penonton langsung curiga ada yang salah. Sub bab ini menjelaskan bagaimana tim produksi menjaga agar potongan-potongan yang diambil terpisah tetap tampak

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

seperti satu peristiwa yang utuh.

1. Apa itu kontinuitas

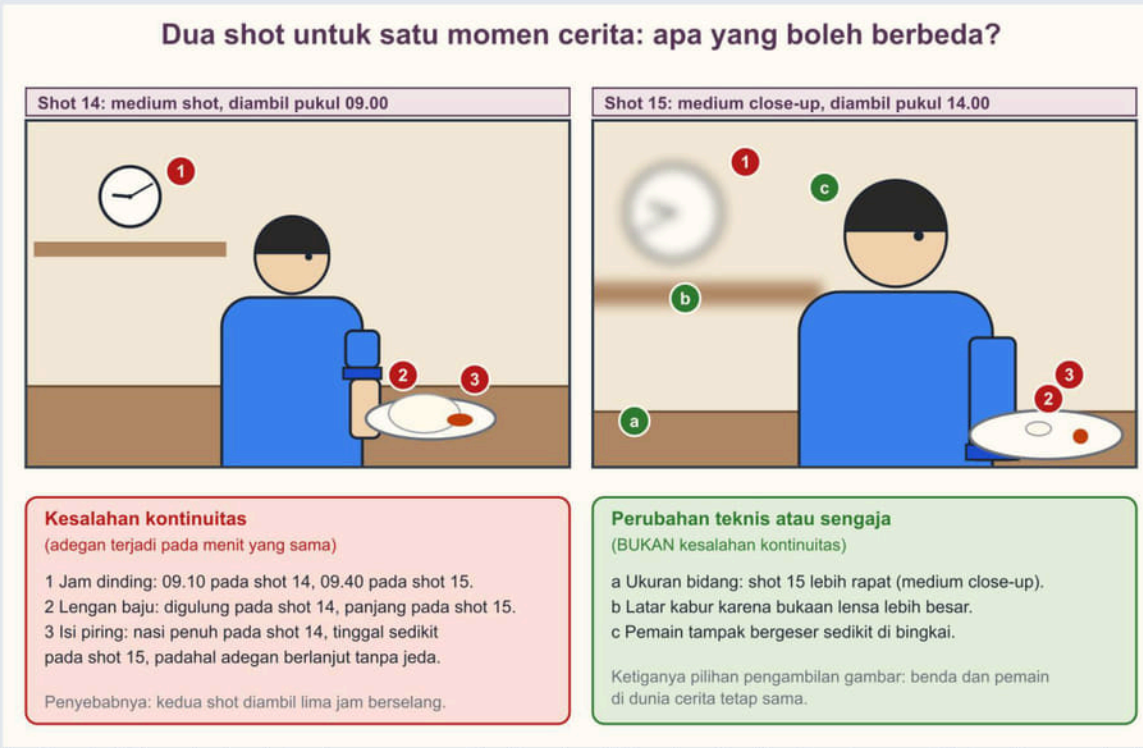
Kontinuitas (*continuity*) adalah kesinambungan semua unsur yang tampak di layar antara shot-shot yang menggambarkan peristiwa atau waktu yang sama, sehingga penonton merasa melihat satu rangkaian tak terputus. Sebuah film hampir tidak pernah disyuting berurutan. Adegan di lokasi yang sama dikerjakan sekaligus, lalu shot diambil berulang dari berbagai sudut, sehingga potongan yang kelak berdekatan di layar bisa diambil terpisah berjam-jam atau berhari-hari. Karena itu ada petugas khusus, yaitu ***script supervisor*** (di sebagian produksi disebut juga petugas kontinuitas), yang mencatat dan memotret detail tiap take supaya take berikutnya dapat mencocokkan.

Unsur yang dijaga biasanya dikelompokkan sebagai berikut.

Unsur	Contoh yang dijaga
Gerak dan aksi	tangan mana yang menutup pintu, pada kata apa pemain berdiri
Properti	isi dan letak benda di meja, benda yang dipegang, tulisan di papan
Kostum	lengan baju digulung atau tidak, kancing, topi dipakai atau dilepas
Tata rias dan rambut	rambut diikat atau terurai, noda atau luka rias
Cahaya	arah, kekuatan, dan warna cahaya dari jendela atau lampu
Waktu dan cuaca	posisi matahari, hujan, jam di dinding
Posisi dan ruang	tempat pemain di ruangan, arah kiri-kanan, dan arah hadap
Garis pandang	ke mana tokoh menatap (dibahas pada bagian eyeline match)

Dua shot dari satu momen cerita yang berselisih lima jam hampir pasti menyimpan beberapa perbedaan. Tugas petugas kontinuitas, dan kemudian editor, adalah mengenali mana yang masalah. Gambar 4.48 memperlihatkan dua shot seperti itu.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.48 Dua shot untuk satu momen cerita: tiga kesalahan kontinuitas (angka merah) dan tiga perubahan teknis yang wajar (huruf hijau). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Kesalahan atau perubahan yang disengaja

Tidak semua perbedaan antara dua shot adalah kesalahan. Ukuran bidang bisa berubah karena kamera memang didekatkan. Latar bisa kabur karena penata kamera memakai bukaan lensa besar. Pemain bisa tampak bergeser sedikit di bingkai karena komposisinya disusun ulang. Semua itu **pilihan pengambilan gambar**, bukan perubahan di dunia cerita. Sebaliknya, jam dinding yang melompat dari 09.10 ke 09.40 pada dua shot yang menurut cerita hanya berselang beberapa detik adalah **kesalahan**.

Uji sederhananya: *bila aku berdiri di dalam dunia cerita, apakah aku melihat perubahan itu?* Bila ya, ia dapat menjadi kesalahan kontinuitas (benda atau pemain berubah tanpa alasan cerita). Bila perubahan itu hanya terlihat karena cara kamera memotret, ia adalah pilihan teknis.

Tampak berubah	Penggolongan	Alasan
ukuran bidang (medium shot ke close-up)	pilihan teknis	kamera didekatkan; orangnya tetap sama
latar kabur atau tajam	pilihan teknis	efek bukaan lensa dan jarak
pemain bergeser sedikit di bingkai	pilihan teknis	komposisi gambar
lengan baju, topi, rambut berubah	kesalahan	kostum dan rias di dunia cerita
benda berpindah atau isinya berubah	kesalahan	properti di dunia cerita
jam dinding, hujan, posisi matahari berubah	kesalahan	waktu dan cuaca cerita
arah dan bayangan cahaya berubah	kesalahan	cahaya tidak lagi sama
frekuensi berkedip atau gerak kecil spontan	bukan kesalahan	tidak mungkin sama persis antar-take, dan tidak tampak sebagai perubahan di dunia cerita
perbedaan kecil eksposur atau warna antara dua shot	umumnya dapat disamakan saat pewarnaan	masalah teknis gambar, bukan dunia cerita

Perhatikan satu hal tentang **cahaya**. Arah bayangan dan sudut sinar yang berbeda tidak dapat diperbaiki di pascaproduksi dengan mudah. Karena itu pada syuting yang panjang, tim sering memutuskan cahaya apa yang dijaga tetap sejak awal, misalnya menutup jendela dan memakai lampu yang tetap, atau mengelompokkan shot menurut jam matahari. Itulah pencegahan yang dilakukan di lokasi, bukan di ruang sunting.

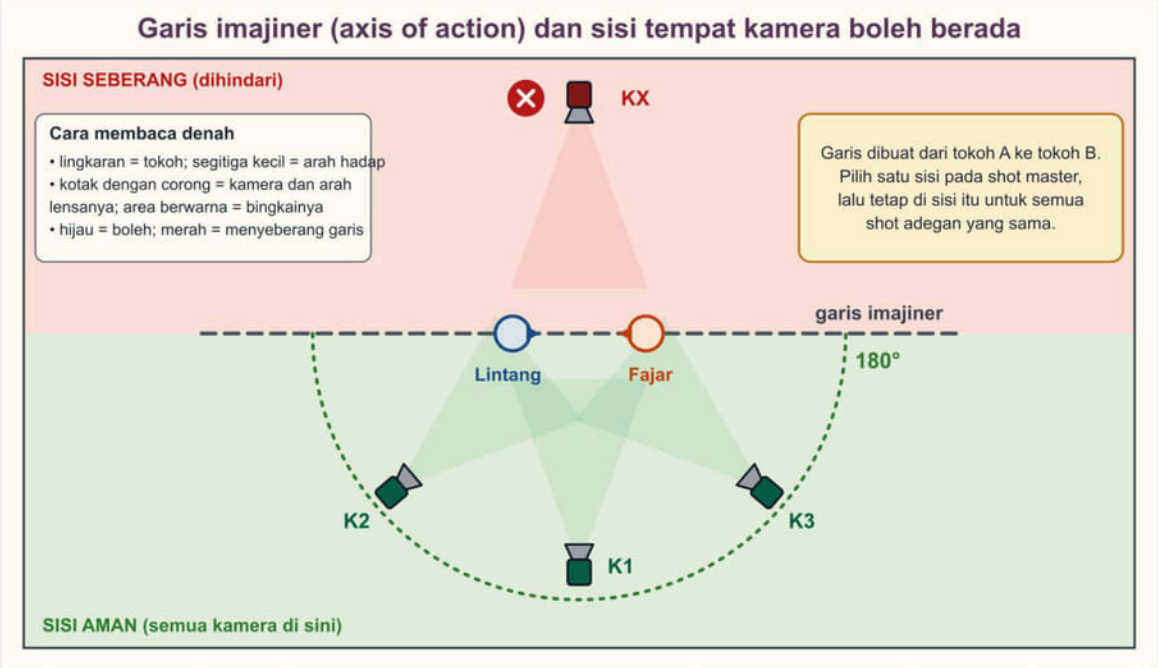
Ada juga perubahan yang **disengaja** karena cerita memintanya: tokoh berganti baju karena hari berikutnya, atau lampu dimatikan karena tokohnya menekan saklar. Itu bukan kesalahan karena ada alasan di dunia cerita.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. Garis imajiner dan aturan 180°

Kesalahan kontinuitas yang paling terkenal bukan benda, melainkan **posisi kamera**. Perhatikan dua orang yang berbicara berhadapan, katakanlah Lintang di kiri dan Fajar di kanan. Tarik sebuah garis dari Lintang ke Fajar. Garis itu disebut **garis imajiner** atau **axis of action** (sumbu aksi), yaitu garis lurus yang menghubungkan dua tokoh yang berinteraksi, atau garis jalur gerak sebuah tokoh. Garis ini tidak terlihat di lokasi; ia hanya ada di kepala penata kamera dan sutradara.

Garis itu membagi lokasi menjadi dua sisi. Pada shot master (shot pertama yang memperlihatkan keseluruhan adegan), kamera berada di salah satu sisi. **Aturan 180°** menyatakan: semua kamera untuk adegan itu harus berada **pada sisi yang sama dari garis**, dalam setengah lingkaran 180° di sekitar tokoh. Selama kamera tetap di sisi itu, Lintang selalu tampak di kiri layar dan menghadap ke kanan, Fajar selalu tampak di kanan layar dan menghadap ke kiri. Gambar 4.49 memperlihatkan denahnya: K1, K2, dan K3 berada di sisi aman, sedangkan KX berada di sisi seberang.



Gambar 4.49 Denah tampak atas: garis imajiner antara Lintang dan Fajar, sisi aman dengan tiga kamera, dan kamera KX yang menyeberang. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Mengapa kamera di sisi seberang bermasalah? Karena kiri dan kanan layar bergantung pada arah kamera. Bila kamera menyeberang garis dan menghadap ke arah yang berlawanan, Lintang yang tadi di kiri kini tampak di kanan, dan Fajar yang tadi di kanan kini tampak di kiri. Arah hadap mereka juga ikut terbalik. Bila shot dari sisi seberang itu disambung begitu saja dengan shot dari sisi semula, penonton melihat kedua tokoh seperti bertukar tempat dalam sekejap. Gambar 4.50 memperlihatkan hasilnya yang dihitung dari denah.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.50 Tampilan layar dari K1, K2, dan K3 (satu sisi) dan KX (menyeberang): Lintang dan Fajar bertukar sisi dan arah hadap pada KX. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Cara cepat memeriksa sisi: pada denah, tarik garis dari tokoh A ke tokoh B dan perpanjang ke kedua arah. Lalu hubungkan kamera master dengan kamera yang sedang kamu periksa memakai garis lurus. Bila garis penghubung itu **memotong** garis imajiner, kedua kamera berada di sisi yang berlawanan, sehingga kamera yang diperiksa menyeberang.

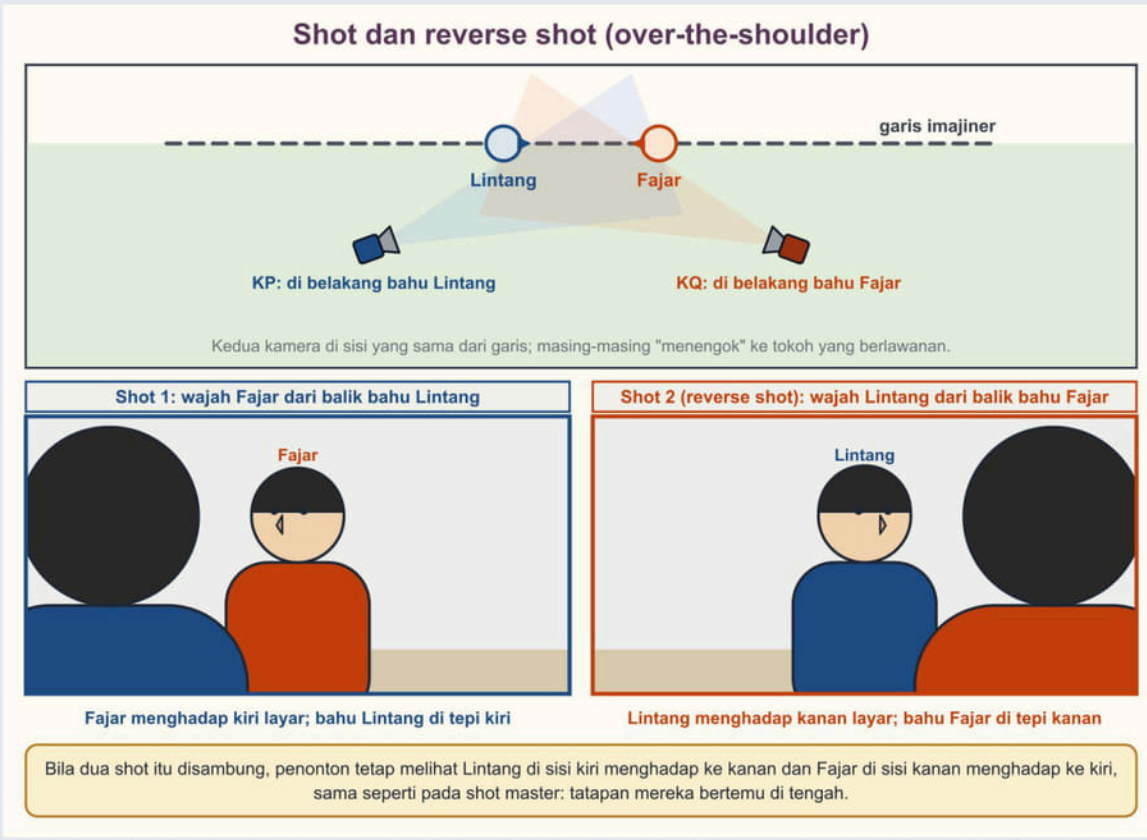
Satu catatan: garis imajiner **menyesuaikan tokohnya**. Bila tokoh berpindah tempat, garis ikut berganti. Bila ada tiga tokoh atau lebih, garis ditarik antara dua tokoh yang paling berinteraksi pada saat itu. Hal ini diperhitungkan lagi pada bagian cara menyeberang garis.

4. Reverse shot dan over-the-shoulder

Pada percakapan, penonton ingin melihat wajah orang yang sedang berbicara. Cara yang umum adalah **shot dan reverse shot**: satu shot memperlihatkan tokoh A, shot berikutnya memperlihatkan tokoh B, lalu bergantian. Bentuk yang paling lazim adalah ***over-the-shoulder*** (OTS, "dari balik bahu"): kamera ditaruh **di belakang** tokoh A dan sedikit ke samping, sehingga bahu dan kepala A tampak sebagian di tepi bingkai, sedangkan wajah B tampak jelas di sisi lain. Shot sebaliknya memakai kamera di belakang B dan memperlihatkan wajah A.

Syaratnya sama dengan aturan 180°: **kedua kamera berada di sisi yang sama dari garis**. Dua pertanyaan menentukan posisi kamera untuk OTS: (1) *wajah siapa yang ingin diperlihatkan?* Kameranya di belakang bahu tokoh yang lain. (2) *di sisi garis yang mana?* Sisi yang sama dengan master. Gambar 4.51 menunjukkan dua kamera, KP di belakang Lintang dan KQ di belakang Fajar, keduanya di sisi aman. Pada shot dari KP, bahu Lintang tampak di tepi kiri dan Fajar menghadap ke kiri. Pada shot dari KQ, bahu Fajar tampak di tepi kanan dan Lintang menghadap ke kanan. Disambung berurutan, Lintang selalu di sisi kiri dan menghadap ke kanan, Fajar selalu di sisi kanan dan menghadap ke kiri, sama seperti pada shot master.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



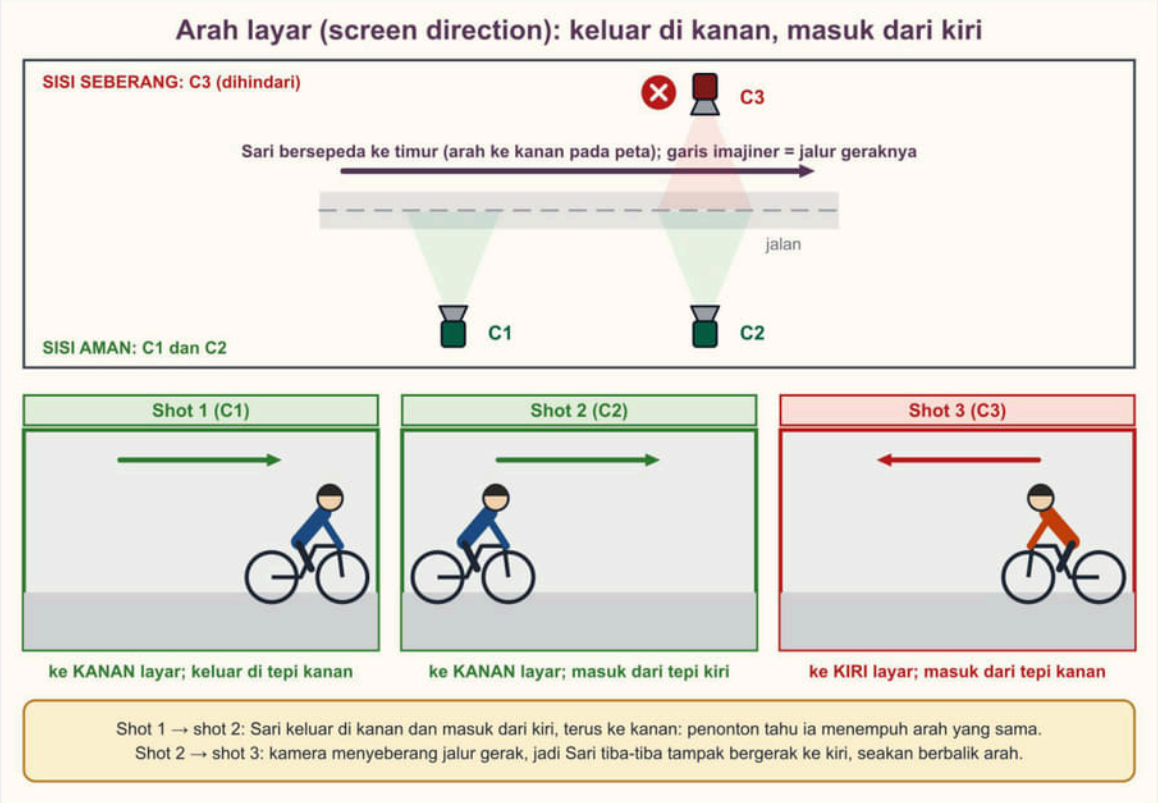
Gambar 4.51 Dua kamera over-the-shoulder pada satu sisi garis: denah dan tampilan layar. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

5. Arah layar (screen direction)

Garis imajiner juga berlaku untuk **tokoh yang bergerak**. Garis geraknya (jalur yang dilalui) menjadi sumbu. **Arah layar** (*screen direction*) adalah arah gerak tokoh atau benda di layar: ke kiri atau ke kanan. Aturannya: bila tokoh bergerak ke kanan layar dan keluar dari sisi kanan bingkai, pada shot berikutnya ia harus **masuk dari sisi kiri** bingkai dan **tetap bergerak ke kanan**. Dengan begitu penonton merasa tokoh itu menempuh arah yang sama, bukan berbalik.

Misalkan Sari bersepeda ke timur. Kamera C1 dan C2 berada di sisi selatan jalan, sehingga timur tampak ke kanan di layar pada keduanya. Pada shot 1 Sari keluar di tepi kanan bingkai, pada shot 2 ia masuk dari tepi kiri dan tetap ke kanan. Kamera C3 berada di sisi utara jalan, menghadap ke selatan. Dari sana timur tampak ke kiri, sehingga Sari tampak bergerak ke kiri. Penonton melihatnya seperti berbalik arah. Gambar 4.52 memperlihatkan ketiga shot.



Gambar 4.52 Dua kamera di sisi aman menjaga arah gerak ke kanan; kamera C3 di seberang membalikkannya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Aturan ini membantu pada adegan kejar-kejaran, perjalanan, dan pertandingan. Pada adegan kejar-kejaran, pengejar dan yang dikejar biasanya digerakkan ke arah layar yang sama, supaya jelas siapa mengejar siapa.

6. Eyeline match

Eyeline match adalah penyesuaian arah pandang tokoh dengan benda yang ia lihat. Tokoh menatap sesuatu di luar bingkai pada shot pertama, shot kedua memperlihatkan sesuatu itu, lalu shot ketiga kembali ke tokoh. Agar penonton yakin bahwa benda di shot kedua adalah yang dilihat tokoh, dua hal harus cocok.

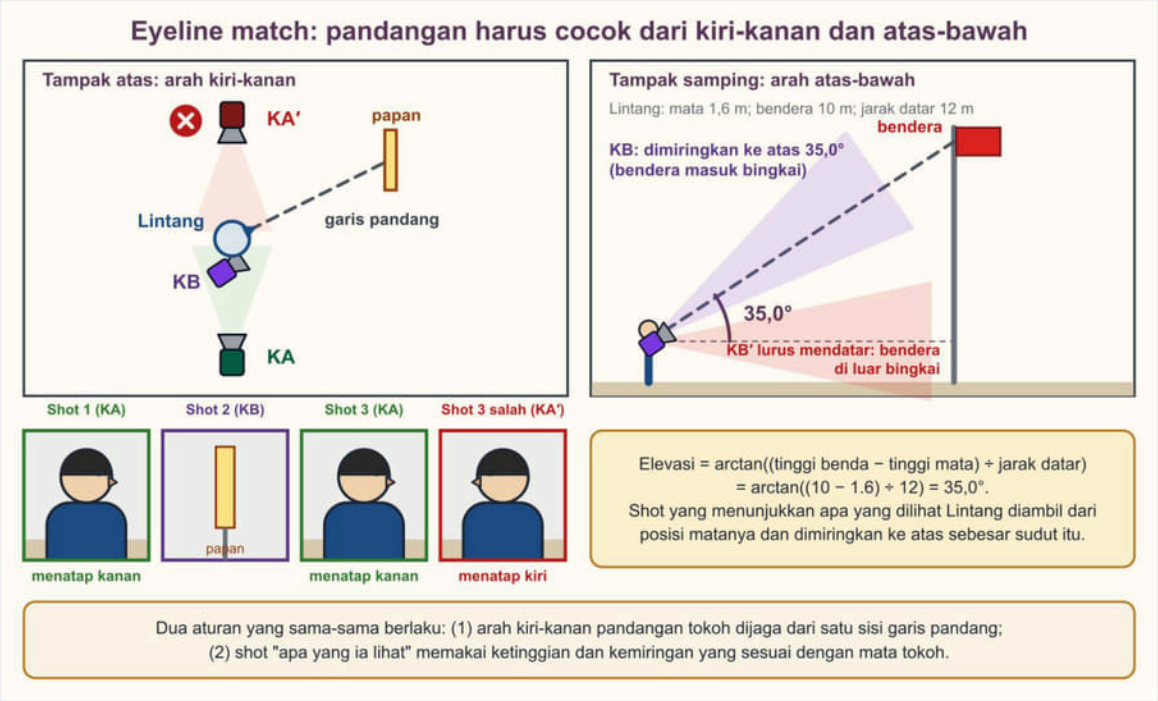
1. **Arah kiri-kanan.** Bila pada shot pertama tokoh menatap ke kanan layar, pada shot ketiga ia

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

tetap menatap ke kanan. Kamera shot ketiga harus berada di sisi yang sama dari *garis pandang* (garis dari tokoh ke benda). Dari sisi seberang, tokoh akan tampak menatap ke kiri.

2. **Ketinggian dan kemiringan.** Shot yang menunjukkan apa yang dilihat tokoh diambil dari sekitar posisi matanya dan mengarah seperti pandangannya. Bila tokoh menengadah ke bendera di tiang, kamera yang memperlihatkan bendera harus diarahkan ke atas pada sudut yang sebanding; kamera yang lurus mendatar tidak memperlihatkan bendera yang dilihat tokoh.

Sudut menengadah dapat dihitung: **elevasi = arctan((tinggi benda − tinggi mata) ÷ jarak datar)**. Pada Gambar 4.53, mata Lintang setinggi 1,6 m, bendera berada pada ketinggian 10 m dengan jarak datar 12 m, sehingga elevasinya arctan(8,4 ÷ 12) = 35,0°.



Gambar 4.53 Eyeline match: arah kiri-kanan (tampak atas) dan sudut atas-bawah (tampak samping, dihitung). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

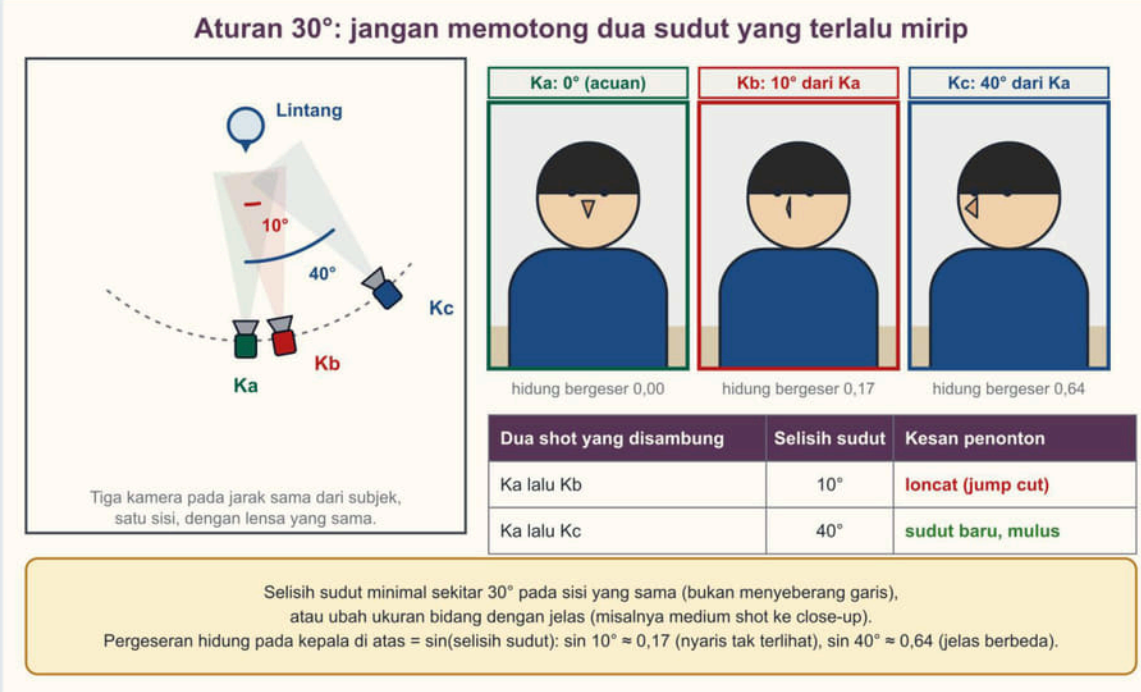
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

7. Jump cut dan aturan 30°

Satu lagi masalah yang berhubungan dengan sudut kamera adalah **jump cut**, yaitu sambungan antara dua shot dari subjek yang sama dengan sudut dan ukuran yang terlalu mirip, sehingga subjek tampak "meloncat" sedikit. Jump cut dapat terjadi pada kamera yang sama bila dua potongan dari satu take dihubungkan langsung (lihat sub bab 4.5), dan dapat terjadi pada dua kamera yang diletakkan terlalu berdekatan.

Aturan 30° menyatakan: bila dua shot berurutan menampilkan subjek yang sama dengan ukuran bidang yang sama, **sudut kamera harus berubah minimal sekitar 30°** (diukur dari subjek, tetap di sisi yang sama dari garis). Perbedaan yang lebih kecil tampak seperti loncatan. Cara lain untuk menghindari jump cut adalah mengubah ukuran bidang dengan jelas (misalnya medium shot ke close-up) atau menyisipkan shot lain di antaranya. Aturan 30° adalah **pedoman kasar**, bukan hukum; jump cut kadang justru dipakai sebagai gaya pada montase atau adegan yang sengaja gelisah.

Gambar 4.54 membandingkan tiga kamera pada jarak sama: Ka sebagai acuan, Kb yang bergeser 10°, dan Kc yang bergeser 40°. Pada tampilan kepala tokoh, hidung bergeser sebanding dengan sin (selisih sudut): sekitar 0,17 pada 10° dan 0,64 pada 40°. Selisih 10° nyaris tidak terlihat, sedangkan 40° jelas berbeda.



Gambar 4.54 Selisih 10° tampak hampir sama (jump cut), selisih 40° tampak berbeda dan mulus. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

8. Menyeberang garis dengan benar

Aturan 180° bukan larangan mutlak. Ada keadaan ketika adegan memang membutuhkan sisi seberang: kameranya terlanjur di sisi lain, atau sutradara ingin memberi variasi. Empat cara lazim untuk berpindah sisi tanpa membingungkan penonton (Gambar 4.55). Keempatnya dikenal luas dalam buku dan kursus penyuntingan film:

1. **Shot netral.** Kamera diletakkan tepat **di garis**, sehingga tidak berada di kiri atau kanan. Dari garis, kedua tokoh tampak berurutan (satu di depan, satu di belakang), tidak memiliki arah kiri-kanan yang dapat dibalik. Setelah shot netral, rangkaian dapat dilanjutkan dari sisi seberang.
2. **Cutaway.** Disisipkan shot benda atau orang lain (misalnya jam dinding atau reaksi tokoh lain) di antara shot dari dua sisi. Penonton "beristirahat" dari tokoh utama, lalu kembali ke tokoh dari sisi baru.
3. **Kamera bergerak menyeberang dalam satu shot.** Kamera berpindah dari satu sisi ke sisi lain di depan mata penonton. Karena perpindahannya terlihat, kiri-kanan yang berganti dapat dipahami.
4. **Tokoh berpindah, garis berganti.** Bila tokoh berjalan ke tempat lain, garis imajiner mengikuti hubungan baru antartokoh, dan sisi aman bergeser. Syaratnya, perpindahan itu tertangkap kamera sehingga penonton tahu garis yang baru.



Gambar 4.55 Empat cara melintasi garis imajiner: shot netral, cutaway, kamera bergerak, dan garis baru. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Di ruang sunting, kadang tergoda membalik gambar secara horizontal (*flip*) agar arah layar cocok. Hati-hati: tulisan di latar ikut terbalik, ciri kiri-kanan pada tokoh atau kostum (jam tangan, kerah, tahi lalat) berpindah, dan sisi lalu lintas ikut terbalik. Cara ini hanya aman bila di

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

dalam gambar tidak ada tulisan atau ciri yang peka terhadap kiri-kanan.

9. Menjaga kontinuitas di lokasi

Pekerjaan kontinuitas yang baik dimulai sebelum take pertama. Beberapa kebiasaan yang membantu:

- **Catat dan foto** kostum, properti, dan penataan tiap adegan sebelum syuting dimulai; setelah take, foto lagi bila ada perubahan.
- **Catat waktu cerita dan waktu syuting** tiap shot. Shot yang menurut cerita berurutan namun diambil berjam-jam terpisah adalah sumber cahaya dan waktu yang berubah.
- **Putuskan cahaya yang dijaga** sejak awal (lampu tetap dan jendela ditutup, atau kelompokkan shot menurut jam).
- **Bandingkan shot yang akan disambung sebelum lokasi dibongkar.** Selisih yang ditemukan saat itu masih dapat diperbaiki dengan mengulang pengambilan gambar. Setelah lokasi dibongkar, perbaikan menjadi mahal atau mustahil.
- **Gambar denah dan garis** untuk tiap adegan dialog, dan tulis di denah sisi mana yang dipakai.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Menentukan posisi kamera reverse shot

Di perpustakaan sekolah, Maya (kiri) dan Agus (kanan) berbincang, Oktober 2027. Pada shot master dari kamera K0, Maya tampak di kiri dan menghadap ke kanan. Sutradara ingin shot berikutnya memperlihatkan **wajah Agus dari balik bahu Maya**, dengan Maya tetap di sisi kiri layar. Denah pada Gambar 4.56 memuat empat kandidat posisi, P1 sampai P4. Posisi mana yang tepat? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

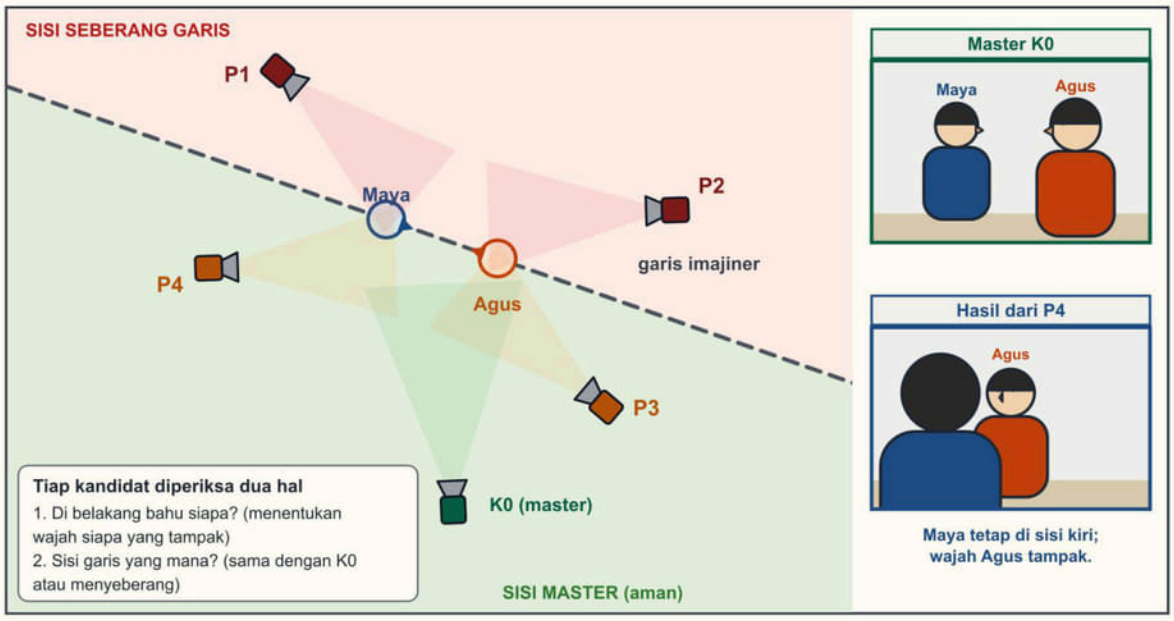
1. **Tarik garis imajiner dari Maya ke Agus.** Koordinat (meter): Maya (−1,0 ; 0,5) dan Agus (1,0 ; −0,2). Garisnya agak miring, bukan lurus mendatar pada denah. Alasan: garis dibuat dari posisi tokoh, apa pun arahnya.
2. **Tentukan sisi master.** K0 (0,2 ; −4,6) berada di sisi kanan garis Maya→Agus. Hitungannya memakai hasil silang: arah garis (2 ; −0,7) disilangkan dengan arah dari Maya ke kamera. Nilai K0 = −9,36, bertanda **negatif**, berarti sisi kanan. Alasan: tanda hasil silang menentukan sisi mana yang ditempati kamera.
3. **Periksa tiap kandidat.** P1: +3,89 (sisi kiri), jadi **menyeberang**. P2: +3,89 (sisi kiri), jadi **menyeberang**. P3: −3,89 (sisi kanan), **sama dengan master**. P4: −3,89 (sisi kanan), **sama dengan master**. Alasan: kamera yang menyeberang membalik kiri dan kanan, jadi P1 dan P2 gugur.
4. **Pilih di antara kandidat yang tersisa dengan melihat "di belakang siapa".** P3 berjarak 3,2 m dari Agus dan 5,1 m dari Maya, berarti di belakang Agus: shot dari sana memperlihatkan **wajah Maya**. P4 berjarak 3,2 m dari Maya dan 5,1 m dari Agus, berarti di

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

belakang Maya: shot dari sana memperlihatkan **wajah Agus** dari balik bahu Maya. Alasan: OTS memperlihatkan wajah tokoh yang bukan di depan kamera.

5. **Periksa tampilan layar.** Dari P4, Maya tampak membelakangi di tepi kiri, dan Agus menghadap ke kiri, menatap Maya. Maya tetap di sisi kiri seperti pada master. Alasan: syarat sutradara terpenuhi.

Contoh 1: di mana kamera untuk wajah Agus dari balik bahu Maya?



Gambar 4.56 Contoh 1: denah perpustakaan dengan master K0 dan empat kandidat posisi kamera, serta tampilan layar dari master dan dari P4. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jawaban: **P4**, karena berada di sisi yang sama dengan master (sisi kanan garis) dan di belakang bahu Maya.

Contoh 2 — Mendeteksi kesalahan kontinuitas dari catatan

Dua shot film pendek "Tiket Terakhir" di ruang tunggu stasiun (Juli 2027), shot 7 diambil pukul 10.00 dan shot 8 pukul 15.00, menggambarkan menit yang sama dalam cerita dan akan disambung langsung. *Script supervisor* menemukan delapan perbedaan. Mana yang kesalahan kontinuitas, dan apa tindakannya? *Kasus disusun untuk contoh; film, tokoh, dan tempat fiktif.*

No.	Perbedaan yang ditemukan
1	Topi dipakai pada shot 7, tetapi dilepas dan diletakkan di tas pada shot 8
2	Shot 8 lebih rapat dan diambil dari sudut sedikit lebih rendah
3	Tas ransel di kursi sebelah kiri pada shot 7, di kursi sebelah kanan pada shot 8
4	Pintu ruang tunggu tertutup pada shot 7, terbuka pada shot 8
5	Rambut pemain diikat pada shot 7, terurai pada shot 8
6	Warna dan kontras gambar sedikit berbeda antara dua shot
7	Sinar dari jendela tampak datang dari kiri pada shot 7 dan dari kanan pada shot 8
8	Latar belakang shot 8 tampak lebih kabur

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. **Terapkan uji: apakah perubahan ini terlihat di dunia cerita?** Alasan: ini yang membedakan kesalahan dari pilihan teknis.
2. **Kelompokkan.** Nomor 1 (kostum), 3 (properti dan letaknya), 4 (set: keadaan pintu), 5 (rias dan rambut), dan 7 (arah cahaya) adalah **kesalahan kontinuitas**: benda atau pemain di dunia cerita berubah. Nomor 2 (ukuran dan sudut kamera) dan 8 (latar kabur) adalah **pilihan teknis**. Nomor 6 (warna dan kontras antara dua shot) adalah perbedaan teknis gambar yang umumnya **dapat disamakan saat pewarnaan**. Alasan: kamera dan pewarnaan memang boleh berbeda, sedangkan dunia cerita tidak.
3. **Tentukan tindakan.** Nomor 1, 3, 4, dan 5 dapat diperbaiki dengan **mengulang shot 8** (memakai topi, menaruh ransel, menutup pintu, mengikat rambut) selagi lokasi belum dibongkar. Nomor 7 (arah cahaya) paling sulit: tidak mudah dikoreksi di ruang sunting, sehingga shot 8 perlu diulang dengan cahaya yang dikunci. Alasan: arah sinar dan bayangan tidak dapat dipindah setelah gambar jadi.
4. **Catat penyebab.** Selisih lima jam antara kedua shot menjelaskan perubahan cahaya. Untuk syuting berikutnya, jendela ditutup dan lampu dengan arah tetap dipakai. Alasan: pencegahan lebih murah daripada pengulangan.

Jawaban: kesalahan kontinuitas adalah nomor **1, 3, 4, 5, dan 7**. Nomor 2 dan 8 pilihan teknis, nomor 6 dapat disamakan saat pewarnaan.

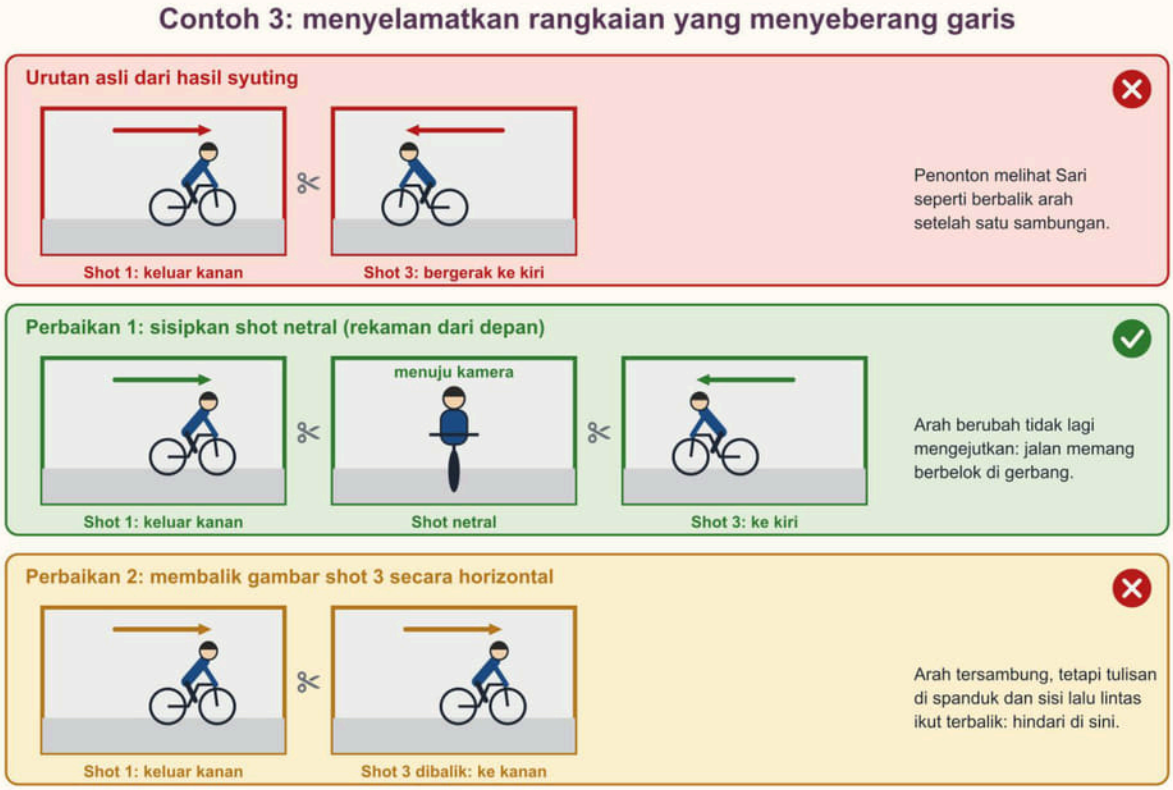
Contoh 3 — Menyelamatkan rangkaian yang menyeberang garis

Editor menerima dua potongan adegan Sari bersepeda menuju gerbang sekolah. Pada shot 1 ia bersepeda ke kanan layar dan keluar di tepi kanan. Shot 3 diambil dari seberang jalan: ia masuk dari kanan bingkai dan bergerak ke kiri. Menurut cerita, ia tetap menuju gerbang yang sama; jalan berbelok di depan gerbang. Di latar shot 3 tampak spanduk bertulisan, dan kendaraan melaju di sisi kiri jalan. Editor memiliki rekaman tambahan: Sari bersepeda **menuju kamera** (dari depan). Apa yang sebaiknya dilakukan? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Diagnosis.** Shot 1 bergerak ke kanan, shot 3 ke kiri, padahal tokoh menuju tempat yang sama: kamera shot 3 menyeberang garis jalur gerak (lihat Gambar 4.52). Alasan: penyebabnya posisi kamera, bukan gerak tokoh.
2. **Daftar pilihan.** (a) Membalik gambar shot 3 secara horizontal. (b) Menyisipkan shot netral. (c) Menyusun ulang urutan. (d) Mengulang syuting shot 3. Alasan: perbaikan di ruang sunting dicoba dulu karena lebih murah.
3. **Nilai tiap pilihan.** (a) Membalik gambar membuat arah cocok, tetapi **tulisan spanduk menjadi terbalik** dan **kendaraan tampak melaju di sisi kanan jalan**, jadi gugur. (b) Shot netral (Sari menuju kamera) tidak memiliki arah kiri-kanan, dan karena jalan memang berbelok di gerbang, arah baru terasa wajar sesudahnya. (c) Menyusun ulang tidak menghilangkan pertentangan arah. (d) Mengulang syuting bisa, tetapi mahal; dicoba bila (b) tidak memadai.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

4. **Pilih (b)** dan sisipkan shot netral berdurasi sekitar satu sampai dua detik di antara shot 1 dan shot 3. Alasan: rangkaiannya menjadi shot 1 (ke kanan), shot netral (menuju kamera), lalu shot 3 (ke kiri), seperti pada Gambar 4.57.



Gambar 4.57 Urutan asli yang menyeberang garis, perbaikan dengan shot netral (diterima), dan perbaikan dengan membalik gambar (ditolak pada kasus ini). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jawaban: **sisipkan shot netral** (Sari menuju kamera) di antara shot 1 dan shot 3; membalik gambar tidak dipakai karena tulisan dan sisi lalu lintas ikut terbalik.

Contoh 4 — Memeriksa aturan 30°

Tiga shot medium shot Lintang disusun berurutan dari kamera pada jarak sama dan satu sisi garis: kamera pertama pada sudut 0° (acuan), kamera kedua pada 25°, kamera ketiga pada 70°, semuanya diukur dari Lintang. Sambungan mana yang berisiko jump cut? *Kasus disusun untuk contoh.*

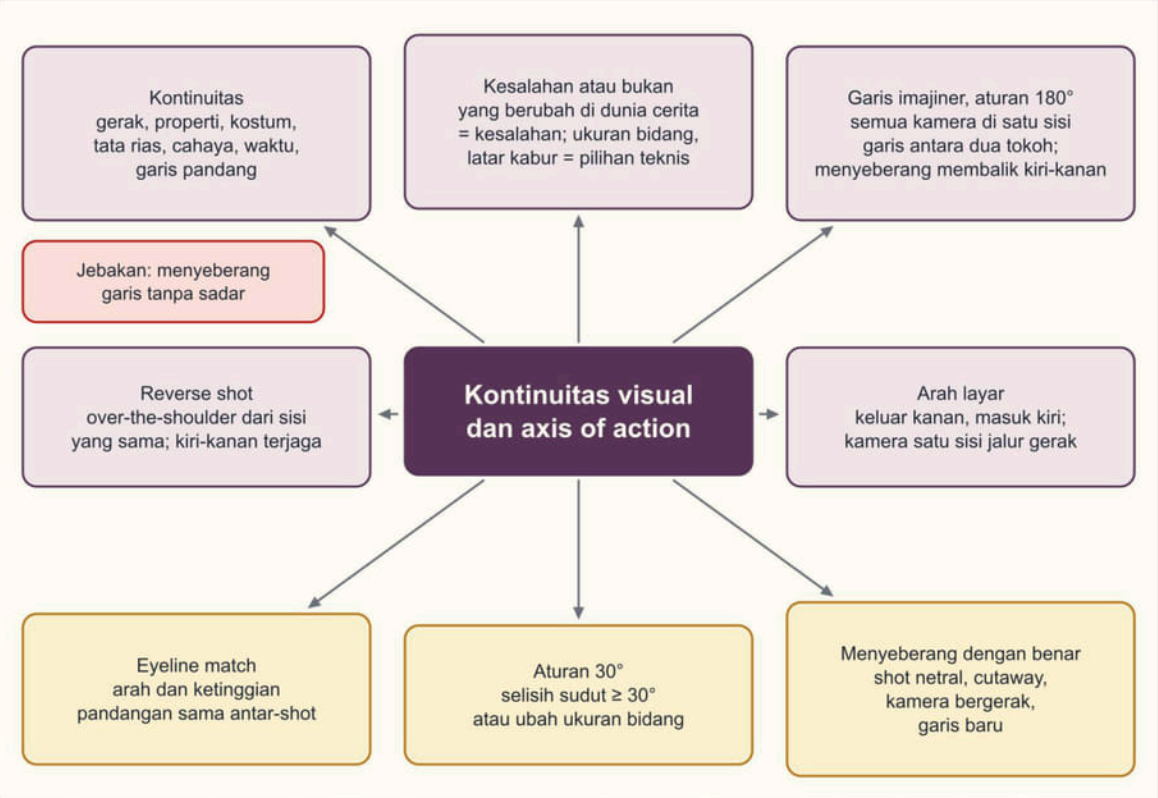
1. **Hitung selisih tiap pasangan berurutan.** Shot 1 ke shot 2: 25°. Shot 2 ke shot 3: 70° − 25° = 45°. Alasan: aturan 30° memeriksa selisih sudut antara dua shot yang **disambung**.
2. **Bandingkan dengan 30°.** 25° kurang dari 30°, jadi sambungan 1-2 berisiko jump cut. 45° lebih dari 30°, jadi sambungan 2-3 aman. Alasan: ukuran bidang kedua shot sama (medium shot), sehingga yang membedakan hanya sudut.
3. **Perbaikan.** Pindahkan kamera kedua ke sudut yang berselisih minimal 30° dari yang pertama (misalnya 35°), atau ubah ukuran bidang shot kedua dengan jelas (menjadi close-up). Alasan: salah satu perubahan cukup untuk menghilangkan kesan loncat.

Jawaban: sambungan **shot 1 ke shot 2** (selisih 25°) berisiko jump cut; sambungan shot 2 ke shot 3 (selisih 45°) aman.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

❖ PETA KONSEP

Gambar 4.58 merangkum kesalahan kontinuitas visual dan axis of action.



Gambar 4.58 Peta konsep kesalahan kontinuitas visual dan axis of action. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **Kontinuitas** menjaga gerak, properti, kostum, rias, cahaya, waktu, dan arah pandang agar sama antara shot yang menggambarkan momen yang sama.
- **Kesalahan atau bukan?** Yang berubah di dunia cerita tanpa alasan adalah kesalahan. Ukuran bidang, sudut, latar kabur, dan komposisi adalah pilihan teknis.
- **Garis imajiner** menghubungkan dua tokoh (atau jalur gerak). **Aturan 180°:** semua kamera di satu sisi garis; menyeberang membalik kiri-kanan dan arah hadap.
- **Reverse shot (OTS):** kamera di belakang bahu tokoh yang satu memperlihatkan wajah tokoh yang lain, di sisi yang sama dari garis.
- **Arah layar:** keluar di kanan, masuk dari kiri, tetap ke kanan.
- **Eyeline match:** arah kiri-kanan pandangan dijaga dari satu sisi garis pandang; shot "apa yang dilihat" sesuai ketinggian dan kemiringan pandangan.
- **Aturan 30°:** selisih sudut minimal sekitar 30° pada sisi yang sama, atau ubah ukuran bidang dengan jelas.
- **Menyeberang dengan benar:** shot netral, cutaway, kamera bergerak terlihat, atau garis baru; membalik gambar berisiko.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal kontinuitas dan axis of action:

1. **Gambar atau bayangkan denah.** Tandai posisi dan arah hadap tokoh, lalu tarik garis di antaranya.
2. **Tentukan sisi master** (sisi tempat shot pertama), lalu coret semua posisi kamera di sisi seberang.
3. **Dari posisi yang tersisa, pilih sesuai tujuan shot:** wajah siapa yang tampak, apa yang dilihat tokoh, seberapa dekat.
4. **Untuk soal gerak,** pastikan keluar di satu sisi berarti masuk dari sisi yang berlawanan, dan arah tetap.
5. **Untuk soal perbedaan antar-shot,** tanya: apakah ini berubah di dunia cerita, atau cara kamera memotret? Pilih yang pertama sebagai kesalahan kontinuitas.
6. **Untuk soal jump cut,** bandingkan selisih sudut dengan 30° dan periksa ukuran bidang.
7. **Untuk soal memperbaiki,** pilih cara yang tidak menimbulkan masalah baru (tulisan terbalik, lalu lintas terbalik).

Jebakan yang sering dipasang:

- **Kamera menyeberang garis** pada reverse shot, walau tampak "dekat" dan "bagus".
- **Posisi benar tetapi di belakang tokoh yang salah,** sehingga wajah yang tampak bukan yang diminta.
- **Arah layar terbalik** antar-shot, terutama pada kamera di seberang jalur gerak.
- **Perubahan teknis disangka kesalahan:** ukuran bidang, latar kabur, atau bergesernya komposisi.
- **Kesalahan disangka teknis:** jam, kostum, properti, dan arah cahaya berubah.
- **Cahaya diabaikan** pada syuting berjam-jam; arah bayangan sulit diperbaiki kemudian.
- **Pergeseran sudut terlalu kecil** (kurang dari 30°) pada ukuran yang sama.
- **Pilihan yang hanya "membalik gambar"** tanpa memeriksa tulisan dan ciri kiri-kanan.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa melihat denah dua tokoh berhadapan dan memilih kamera di belakang tokoh yang tepat, karena "itu yang memperlihatkan wajah tokoh yang diminta". Ia tidak memeriksa sisinya. Padahal kamera itu berada di seberang garis imajiner, sehingga tokoh yang tadi di kiri akan tampak di kanan. Pilihan yang benar harus memenuhi dua syarat sekaligus: di belakang tokoh yang tepat **dan** di sisi yang sama dengan master.

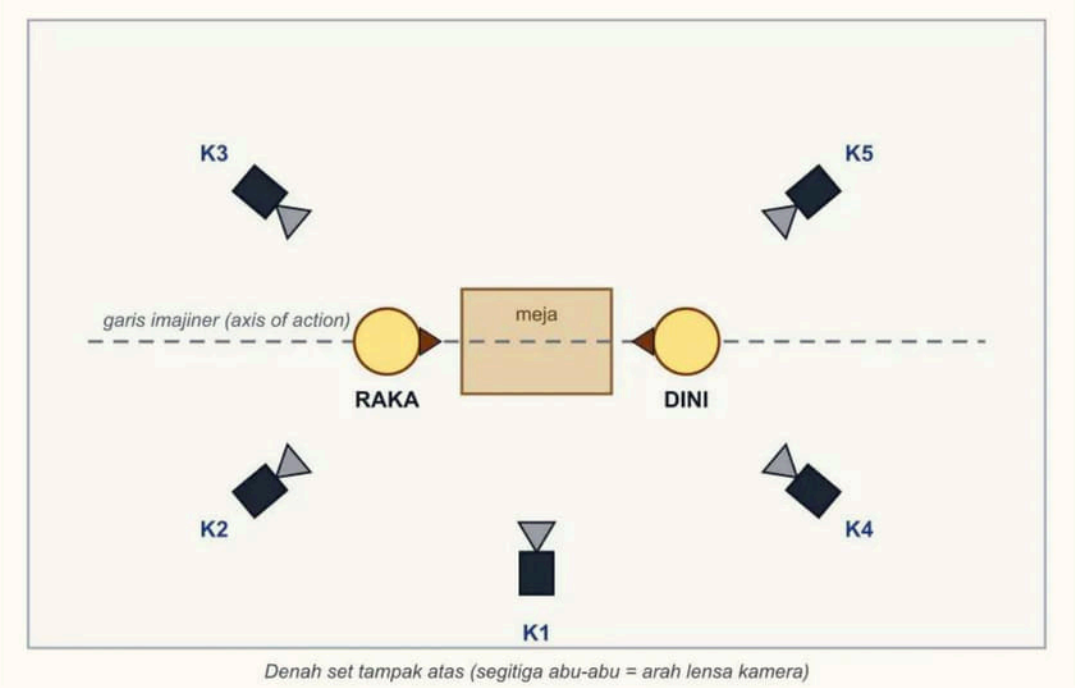
• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut memberi denah set dan meminta kamu menentukan posisi kamera untuk shot over-the-shoulder yang sudah ditetapkan wajah siapa yang ingin diperlihatkan, dengan arah pandang pemain di layar yang harus tetap sama seperti pada master shot. Mulailah dengan menarik garis imajiner di denah, lalu tentukan sisi tempat master. Setelah itu tanyakan dua hal pada setiap

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

kandidat: apakah ia berada di sisi yang sama, dan apakah ia berada di belakang tokoh yang benar? Gunakan bagian 3 (garis imajiner), bagian 4 (reverse shot), dan bagian 5 (arah layar).

►. Adegan dialog Raka dan Dini dalam sinetron sekolah "Kantin" (Oktober 2027) diambil sesuai denah set pada gambar. Master shot yang memperlihatkan kedua pemain sudah diambil dari posisi K1. Shot berikutnya adalah over-the-shoulder yang memperlihatkan wajah Raka dari balik bahu Dini, dan arah pandang Raka di layar harus tetap sama seperti pada master shot.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Posisi kamera yang paling tepat untuk shot berikutnya adalah ....



Denah set tampak atas (segitiga abu-abu = arah lensa kamera)

A. Posisi K1
B. Posisi K2
C. Posisi K3
D. Posisi K4
E. Posisi K5

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pembahasan **Kunci: D**

Konsep: Aturan 180 derajat: garis imajiner menghubungkan dua pemain yang berinteraksi. Semua kamera harus berada di satu sisi garis yang sama dengan master shot, agar posisi kiri-kanan dan arah pandang pemain di layar tetap konsisten. Shot over-the-shoulder diambil dari belakang bahu pemain lawan bicara.

Langkah:

1. K1 berada di bawah garis imajiner; di master shot Raka tampak di kiri menghadap ke kanan.
2. Wajah Raka dilihat dari balik bahu Dini → kamera berada di belakang Dini (K4 atau K5).
3. K4 berada di sisi yang sama dengan K1 (bawah garis), sedangkan K5 menyeberangi garis.
4. Jadi posisi yang tepat adalah K4.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ K1 adalah posisi master shot yang memperlihatkan kedua pemain, bukan over-the-shoulder dari balik bahu Dini.
- **B.** ✗ Jebakan: K2 berada di sisi yang benar, tetapi berada di belakang Raka dan memperlihatkan wajah Dini.
- **C.** ✗ K3 berada di belakang Raka dan menyeberangi garis imajiner.
- **D.** ✓ K4 berada di belakang bahu Dini, mengarah ke wajah Raka, dan satu sisi dengan K1.
- **E.** ✗ Jebakan: K5 juga di belakang Dini dan melihat wajah Raka, tetapi menyeberangi garis sehingga Raka akan tampak menghadap ke arah sebaliknya.

Jawaban: D.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu mana yang berubah di dunia cerita, mana yang hanya pilihan teknis, atau gambar denahnya, baru pilih jawaban.

1. Adegan obrolan di warung kopi film "Senja di Gang" diambil dua kali pada hari yang sama, Mei 2027: wide shot pukul 08.00 dan close-up pukul 13.00. Dalam cerita, kedua shot terjadi pada menit yang sama dan akan disambung langsung. Saat meninjau hasil rekaman, script supervisor menemukan beberapa perbedaan.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Perbedaan yang termasuk kesalahan kontinuitas adalah ....

(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

- ☐ A. Pada wide shot pemain memegang ponsel di tangan kanan, tetapi di tangan kiri pada close-up.
- ☐ B. Pada close-up pemain tampak berkedip lebih sering daripada di wide shot.
- ☐ C. Latar belakang close-up tampak kabur karena penata kamera memakai bukaan lensa besar.
- ☐ D. Teh di gelas pemain tinggal setengah pada wide shot, tetapi penuh lagi pada close-up.
- ☐ E. Bayangan pemain pada close-up jatuh ke arah yang berlawanan dengan bayangan di wide shot.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Adegan kejar-kejaran film pendek "Telat!" (Maret 2027) terdiri atas beberapa shot. Pada shot 1, Dimas berlari dari kiri ke kanan layar dan keluar dari sisi kanan bingkai. Pada shot 2, Dimas masih berlari menuju sekolah yang sama. Sutradara ingin penonton merasa Dimas terus berlari ke arah yang sama, tidak berbalik arah.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pengambilan shot 2 yang paling tepat adalah ....

A. Dimas masuk dari sisi kiri bingkai dan berlari ke arah kanan layar
B. Dimas masuk dari sisi kanan bingkai dan berlari ke arah kiri layar
C. Dimas berlari dari kanan ke kiri layar dalam medium shot yang lebih dekat
D. Dimas berlari dari kanan ke kiri dengan kamera dari seberang jalan
E. Dimas berlari menjauhi kamera lalu berbelok ke arah kiri layar

Kunci singkat: 1. A, D, E 2. A

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa dua kamera yang masing-masing "benar" menurut posisinya di belakang bahu tokoh bisa tetap salah bila salah satunya menyeberang garis imajiner?
- Dapatkah kamu menyebutkan tiga perbedaan antara dua shot yang termasuk kesalahan kontinuitas dan tiga yang hanya pilihan teknis, lalu menjelaskan dasar pemilahannya?
- **Yang harus kuingat: garis imajiner menghubungkan dua tokoh; semua kamera di satu sisi (aturan 180°); reverse shot memerlukan sisi yang sama dan posisi di belakang tokoh yang tepat; arah layar: keluar kanan, masuk kiri; eyeline match menjaga arah dan ketinggian pandangan; aturan 30° atau ubah ukuran bidang**; dan **perubahan di dunia cerita adalah kesalahan, perubahan cara memotret adalah pilihan teknis**.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 4.7: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-4.7

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Kuis Akhir Bab 4

SMKBC-KB4

Jumlah soal: 25 **Waktu anjuran:** 60 menit

Kerjakan sendiri dan berwaktu. Setelah selesai, cocokkan dengan kunci di Bagian D, isi tabel skor, lalu lihat anjuran di bawahnya.

Kerjakan Kuis Bab 4 di LMS

Skor dan progresmu tersimpan di LMS.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-KB4

1. Penata artistik film pendek "Kedai Subuh" (Maret 2027) membagi tugas untuk adegan di kedai kopi. Pemain utama masuk, menyesap kopi dari sebuah cangkir, lalu membaca surat yang ia keluarkan dari tasnya. Di sekeliling pemain terdapat taplak meja, vas bunga, poster di dinding, dan pelanggan latar yang duduk di bangku. Dani, asisten baru, diminta menangani semua benda yang termasuk set dressing.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Benda yang menjadi tanggung jawab Dani adalah ....

A. Cangkir kopi yang diangkat dan disesap oleh pemain utama
B. Surat yang dikeluarkan dan dibaca oleh pemain utama
C. Taplak meja, vas bunga, dan poster yang menghiasi kedai
D. Tas yang dibawa dan dibuka oleh pemain utama
E. Pakaian pelanggan latar yang duduk di bangku kedai

2. Gilang membawakan siaran radio sekolah pada April 2027 memakai mikrofon dinamis cardioid genggam. Ia memegang mikrofon menempel pada bibir, dan suaranya terdengar menggelegar dengan nada rendah yang berlebihan, padahal meter tidak pernah menyentuh batas clipping. Ruang siaran dekat lapangan olahraga, sehingga ia tetap memerlukan pola cardioid untuk menolak bising dari belakang.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perbaikan yang paling tepat adalah ....

A. Mengganti mikrofon dengan pola figure-8 agar nada rendah suaranya berkurang
B. Menjauhkan mikrofon sekitar 15 cm dari bibir dengan bagian depan tetap menghadap mulut
C. Menurunkan gain perekam sampai nada rendahnya hilang dan suaranya masih terdengar
D. Memutar mikrofon agar bagian belakangnya menghadap mulut sehingga nada rendah teredam
E. Menaikkan gain perekam agar nada tinggi ikut terdengar dan seimbang dengan nada rendah

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. Film pendek "Tali Layang" (Mei 2027) bercerita tentang Marni, pedagang kecil yang usahanya bangkrut lalu bangkit kembali. Syuting tidak berurutan: adegan masa terpuruk dan masa bangkit diambil bergantian dalam dua hari. Penata artistik ingin penonton memahami perubahan nasib Marni tanpa dialog, dan menyusun rencana untuk warung, pakaian, serta wajah Marni.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Perubahan nasib Marni cukup ditunjukkan lewat dialog, sehingga pakaian dan rias Marni boleh sama sepanjang film.
☐ B. Pada masa terpuruk, warung diberi rak setengah kosong dan debu tipis sebagai set dressing yang menunjukkan usaha sepi.
☐ C. Rak setengah kosong di warung termasuk properti pemain, karena Marni berdiri di dekat rak itu sepanjang adegan.
☐ D. Pada masa terpuruk, rias membuat wajah Marni tampak lelah, dan rias itu dihilangkan pada adegan masa bangkit.
☐ E. Foto pakaian dan rias tiap adegan dicatat agar tampilan Marni sesuai urutan cerita walau syuting tidak berurutan.

4. Rani merekam narasi video profil sekolah di ruang musik pada Februari 2027 memakai mikrofon kondensor cardioid pada stand. Bagian depan mikrofon menghadap dinding, sedangkan Rani berbicara dari sisi belakang mikrofon. Hasilnya suara Rani tipis dan terdengar jauh, sementara dentuman drum yang merembes lewat dinding itu terdengar jelas.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perbaikan yang paling tepat adalah ....

A. Menaikkan gain perekam sampai suara Rani setara kerasnya dengan dentuman drum
B. Mengganti mikrofon dengan omnidirectional dan membiarkannya menghadap dinding
C. Menjauhkan mikrofon sekitar satu meter dari Rani agar suaranya lebih alami
D. Menghadapkan sisi samping mikrofon ke mulut Rani agar dentuman drum tertolak
E. Memutar mikrofon agar depannya menghadap Rani dan belakangnya ke dinding

5. Di adegan 14 film pendek "Surat dari Seberang" (Juni 2027), Hasan membaca surat tulisan tangan dari ayahnya. Kamera menyorot surat dalam close-up selama 6 detik, dan isinya harus terbaca karena menjelaskan alur cerita. Dinding papan ruangan sudah dicat rapi dan tampak jelas pada wide shot hanya 3 detik. Rak di belakang Hasan tampil 40 detik, tetapi kabur karena fokus pada Hasan. Dana tersisa hanya cukup untuk satu perbaikan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perbaikan yang paling tepat adalah ....

A. Menulis ulang surat bertulisan tangan yang cocok bagi sang ayah dan menyiapkan salinannya
B. Mengganti dinding papan dengan bahan lebih halus agar permukaannya tampak nyata pada wide shot yang singkat
C. Menambah puluhan benda koleksi pada rak latar agar rak penuh, sebab rak itu tampil paling lama di layar
D. Mengganti seluruh perabot meja dengan perabot baru agar serasi dengan dinding yang baru dicat rapi
E. Menata ulang warna benda di rak latar agar kontras dengan warna kemeja Hasan sepanjang adegan

6. Editor dokumenter "Dapur Bu Minah" (Maret 2027) menghapus napas dan jeda panjang dari wawancara. Setelah dipotong, tiap sambungan terdengar "bolong" karena bunyi latar dapur mendadak hilang sepersekian detik, padahal narasumber direkam di dapur dengan kulkas yang berdengung pelan. Kru sempat merekam 30 detik suasana dapur tanpa percakapan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Cara yang paling tepat mengatasinya adalah ....

A. Menempelkan rekaman suasana dapur tanpa percakapan itu di bawah sambungan yang bolong
B. Menyisipkan hening digital pada sambungan yang bolong agar tidak ada bising sama sekali
C. Menaikkan volume klip wawancara agar bunyi latar dapur terdengar lebih jelas di sambungan
D. Menambahkan efek gema (reverb) pada seluruh klip agar sambungan tertutup oleh ekornya
E. Menutup sambungan yang bolong dengan musik latar bervolume besar selama beberapa detik

7. Empat kamera merekam konser band SMK (September 2027) dengan frame rate berbeda, sedangkan audio utama direkam perekam terpisah. Pada pembukaan, satu slate dipukul dan terlihat oleh semua kamera. Bunyi tepukan slate muncul pada detik 95,20 di berkas perekam audio. Tabel memuat frame penutupan slate pada tiap klip kamera (frame pertama = frame ke-0). Klip tiap kamera dimulai pada waktu berbeda.

Kamera	Frame rate (fps)	Frame penutupan slate
A	25	62
B	30	78
C	24	43
D	60	150

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Klip yang dimulai paling lambat pada waktu perekam audio, dan selisihnya dari klip yang dimulai paling awal, adalah ....

A. Kamera A, sekitar 0,12 detik setelah kamera B
B. Kamera B, sekitar 0,81 detik setelah kamera C
C. Kamera D, sekitar 0,10 detik setelah kamera B
D. Kamera C, sekitar 0,81 detik setelah kamera B
E. Kamera C, sekitar 0,71 detik setelah kamera D

8. Dokumenter "Tenun Pesisir" harus tayang Jumat (Oktober 2027). Studio mixing hanya tersedia Rabu pagi selama sehari dan tidak dapat diundur. Pewarnaan dan mixing hanya boleh dikerjakan pada versi gambar final, dan perubahan gambar sesudah mixing mengharuskan mixing diulang dengan biaya penuh. Editor menyelesaikan fine cut pada Senin. Selasa sore, sutradara meminta adegan 3 dipangkas 40 detik.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah yang paling tepat adalah ....

A. Memangkas adegan 3 Selasa malam, mengunci gambar, lalu mengirim ke mixing dan warna Rabu
B. Mengirim versi Senin ke mixing Rabu, lalu memangkas adegan 3 setelah suaranya selesai dikerjakan
C. Menolak permintaan sutradara dan tetap memakai versi Senin agar jadwal mixing tidak terganggu
D. Meminta mixing Rabu hanya untuk adegan lain, lalu mixing adegan 3 setelah dipangkas pada hari berikutnya
E. Mengirim versi Senin ke pewarnaan lebih dulu, dan hanya mixing yang menunggu adegan 3 selesai dipangkas

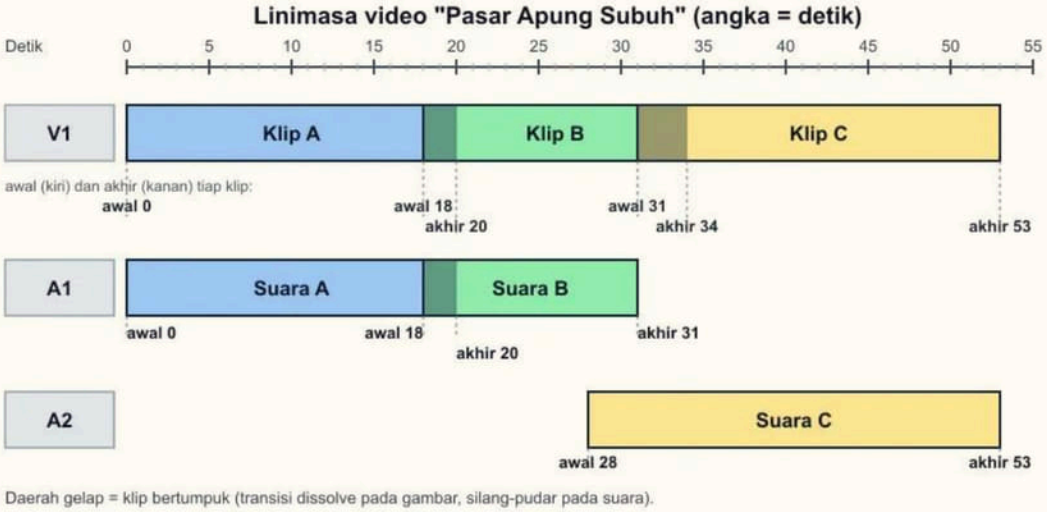
9. Boom operator Tia bersiap untuk adegan dialog dua pemain di ruang makan pada Juli 2027, memakai mikrofon shotgun pada tiang boom. Penata kamera memakai medium shot dan sudah menentukan batas bingkai.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Tia boleh menunggu kamera mulai merekam, lalu menyesuaikan posisi tiang boom dengan batas bingkai yang terlihat saat itu.	○	○
Sebelum take, Tia ikut latihan blocking dan menandai jalur geraknya agar tiang boom tidak menabrak perabot atau pemain.	○	○
Mikrofon dipasang pada penahan peredam getar (shock mount) agar bunyi genggaman tiang tidak ikut terekam.	○	○

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

10. Editor video dokumenter pendek "Pasar Apung Subuh" (Juli 2027) menyusun tiga klip pada linimasa seperti pada gambar. Klip yang bertumpuk pada V1 menjadi transisi dissolve. Suara klip C sengaja dimulai lebih awal daripada gambarnya. Gambar klip C mulai tampak pada awal dissolve B ke C.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Total durasi video dan lamanya penonton mendengar suara klip C sebelum gambarnya mulai tampak adalah ....



A. 58 detik dan 3 detik
B. 56 detik dan 3 detik
C. 53 detik dan 3 detik
D. 53 detik dan 6 detik
E. 55 detik dan 3 detik

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

11. Aula SMK Cakra Nusa berlantai keramik dan sangat bergema. Pada Juni 2027, tim menyiapkan perekaman pidato kepala sekolah di podium dengan satu mikrofon. Penonton duduk di depan podium, dan speaker aula berada di sisi kiri dan kanan depan panggung. Tim menimbang pola tangkap dan penempatan mikrofon.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pertimbangan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Mikrofon omnidirectional dipasang jauh dari podium agar gema aula terekam seimbang dengan suara pembicara.
☐ B. Mikrofon cardioid yang depannya menghadap pembicara menangkap gema dari belakang lebih sedikit daripada omnidirectional di tempat sama.
☐ C. Mikrofon figure-8 dengan sisi belakang menghadap penonton menolak seluruh suara penonton karena sisi itu tidak peka.
☐ D. Mendekatkan mikrofon ke mulut pembicara menaikkan perbandingan suara langsung terhadap gema dan bising ruangan.
☐ E. Mikrofon hypercardioid tidak menangkap suara dari arah belakangnya sama sekali, sehingga letak speaker tidak perlu diperhatikan.

12. Tim film dokumenter "Arung Jeram" (September 2027) merekam wawancara di tepi sungai ketika gerimis datang berulang. Perlengkapan suara berupa mikrofon shotgun pada boom, dua lavalier nirkabel beserta pemancarnya, kabel XLR, dan sebuah perekam. Kepala tim suara menyusun aturan penanganan alat.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Aturan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Pada jeda di antara dua take, mikrofon boom diberi penutup antihujan atau disimpan di tas, bukan dibiarkan basah di tiang.
☐ B. Kabel XLR boleh diletakkan di genangan karena berlapis karet, sehingga sambungannya pasti terlindung dari air.
☐ C. Pemancar lavalier dibungkus kantong plastik tipis, sedangkan kapsulnya diberi penutup tipis berpori agar suara masih masuk.
☐ D. Windshield berbulu yang basah tetap dipakai terus karena bulu basah lebih rapat sehingga meredam angin lebih baik.
☐ E. Setelah syuting, alat yang lembap dikeringkan di tempat kering lebih dulu sebelum dimasukkan ke kotak tertutup.

13. Tim merekam seminar kewirausahaan SMK Wira Utama (Januari 2027) memakai satu kamera 30 fps dan satu perekam audio yang jamnya tidak terhubung. Take berlangsung 30 menit tanpa henti. Editor menyinkronkan tepukan di awal dengan tepat, tetapi pada menit ke-30 suara pembicara tertinggal 9 frame dari gambarnya. Pergeseran dianggap bertambah merata sepanjang waktu.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perkiraan pergeseran pada menit ke-20 dan penanganan yang paling tepat adalah ....

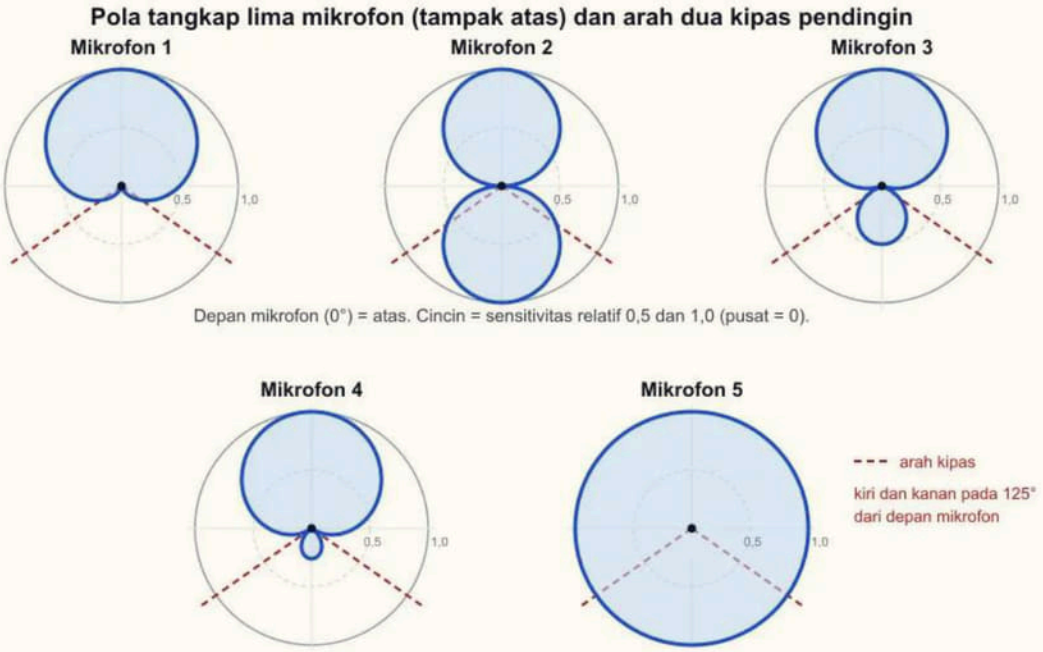
A. 3 frame; cukup menggeser seluruh audio 3 frame lebih awal
B. 6 frame; memecah klip dan menggeser audio tiap bagian lebih awal sesuai titik acuan terdekat
C. 6 frame; cukup menggeser seluruh audio 6 frame lebih awal
D. 9 frame; menggeser seluruh audio 9 frame lebih awal agar bagian akhir sinkron
E. 6 frame; memecah klip dan menggeser audio tiap bagian lebih lambat sesuai titik acuan terdekat

14. Syuting wawancara di bengkel las (Oktober 2027): pada jarak boom 1,5 m dari mulut, puncak suara narasumber terekam −34 dBFS dan bising bengkel −54 dBFS. Standar mutu tim mensyaratkan selisih puncak suara dan bising minimal 26 dB. Bising dianggap tetap, dan perubahan level suara langsung = 20 × log10(jarak lama ÷ jarak baru) dB, dengan log10(1,875) ≈ 0,273. Batas bingkai membuat boom tidak dapat lebih dekat dari 0,8 m. Tim juga memiliki satu lavalier yang dipasang di dada narasumber, sekitar 0,2 m dari mulut.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kesimpulan yang paling tepat adalah ....

A. Boom pada 0,8 m menghasilkan selisih sekitar 26 dB sehingga memenuhi syarat dan cukup dipakai sendiri
B. Boom pada 0,8 m menghasilkan selisih sekitar 32 dB sehingga syarat terpenuhi dengan margin lebar
C. Boom pada 0,8 m menghasilkan selisih sekitar 25,5 dB sehingga belum memenuhi syarat dan perlu lavalier
D. Boom pada 0,8 m menghasilkan selisih sekitar 20 dB sehingga sama dengan 1,5 m dan boom diganti lavalier
E. Boom pada 0,8 m menghasilkan selisih sekitar 14,5 dB sehingga bising terlalu kuat dan syuting ditunda

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

15. Ruang siaran radio SMK Dharma Wacana (Mei 2027) memiliki dua kipas pendingin perangkat yang tidak dapat dimatikan, masing-masing di dinding kiri belakang dan kanan belakang. Penyiar duduk di depan mikrofon (arah 0°). Arah kedua kipas adalah 125° ke kiri dan ke kanan dari depan mikrofon, ditandai garis putus-putus merah pada gambar. Gambar memuat pola tangkap lima mikrofon yang tersedia, dengan depan mikrofon di sisi atas. Dengung kipas harus terekam sekecil mungkin.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Mikrofon yang paling tepat dipakai adalah ....



A. Mikrofon 1
B. Mikrofon 2
C. Mikrofon 3
D. Mikrofon 4
E. Mikrofon 5

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

16. Dalam film pendek "Jalan Sepeda" (Agustus 2027), penata kamera akan memulai take dengan medium shot lalu zoom out perlahan menjadi long shot tanpa cut, sementara dua pemain mengobrol sambil menuntun sepeda. Boom operator Eko hanya memegang satu mikrofon shotgun pada tiang boom. Penata kamera belum menyebut kapan zoom out dimulai.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Persiapan Eko yang paling tepat adalah ....

A. Memegang boom tepat di batas atas medium shot dan menetap di posisi itu sepanjang take
B. Menaikkan boom setinggi mungkin sejak awal take agar tidak pernah masuk bingkai saat zoom out
C. Meminta pemain berbicara lebih keras ketika bingkai melebar agar boom tidak perlu mendekat
D. Meminta batas bingkai terlebar dan saat zoom out, lalu berlatih menyesuaikan boom
E. Memasang mikrofon pada kamera selama zoom out lalu memegang boom kembali pada take berikutnya

17. Editor rekaman rapat OSIS "Suara Siswa" (Mei 2027) menyunting dua shot. Shot 1 memperlihatkan Ketua OSIS berbicara tentang usulan acara, dan shot 2 memperlihatkan wajah Sekretaris yang menyimak dengan ragu. Sutradara ingin penonton melihat reaksi Sekretaris pada beberapa detik terakhir kalimat Ketua tanpa suara Ketua terputus, dan tidak ingin transisi tambahan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Teknik yang paling tepat adalah ....

A. J-cut: suara Sekretaris terdengar lebih dahulu sebelum gambarnya muncul
B. L-cut: gambar pindah ke Sekretaris sementara suara Ketua tetap berjalan
C. Dissolve: gambar Ketua melebur ke gambar Sekretaris bersama suaranya masing-masing
D. Cut biasa: gambar dan suara pindah ke Sekretaris pada detik yang sama
E. Jump cut: gambar Ketua dipotong melompat ke bagian lain kalimat yang sama

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

18. Tim dokumentasi merekam diskusi panel di aula SMK Tirta Mulia (Juli 2027) memakai satu perekam dan satu mikrofon di meja panel. Pendingin ruangan berdengung di langit-langit, pembicara sering tertawa keras, dan tepuk tangan penonton tiba-tiba pecah. Tim ingin hasil yang tidak mudah rusak dan siap disunting.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Mengatur gain sehingga tepuk tangan dan tawa tertinggi masih jauh di bawah 0 dBFS, lalu menjaga ruang aman pada meter.
☐ B. Mematikan pendingin ruangan selama diskusi bila memungkinkan, lalu merekam suasana aula tanpa percakapan beberapa detik sebelum acara.
☐ C. Mengatur gain sampai puncak pembicara yang pelan menyentuh 0 dBFS, lalu memperbaiki bagian yang pecah saat penyuntingan.
☐ D. Mendekatkan mikrofon ke pembicara dan menjauhkannya dari lubang pendingin ruangan agar suara langsung lebih kuat daripada dengung.
☐ E. Merekam satu kanal cadangan dengan gain lebih rendah pada perekam yang sama bila tersedia, untuk berjaga terhadap puncak tak terduga.

19. Editor dokumenter "Kisah Pelabuhan Lama" (Agustus 2027) menyusun transisi untuk film berdurasi 12 menit yang berisi wawancara, arsip foto, dan adegan malam hari. Ia menimbang beberapa pemakaian transisi.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pertimbangan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Dissolve dipasang di setiap sambungan agar seluruh film tampak halus dan profesional.
☐ B. Loncatan pada sambungan wawancara cukup ditutup dengan dissolve cepat setengah detik.
☐ C. Fade ke hitam cocok untuk menandai akhir bagian besar atau lompatan waktu yang jauh.
☐ D. Wipe berbentuk tirai dipakai pada adegan haru agar perasaan penonton lebih terbawa.
☐ E. Sebagian besar sambungan memakai cut biasa, dan transisi lain dipakai bila ada alasan cerita.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

20. Tim siaran radio sekolah "Obrolan Senja" (Agustus 2027) menguji lima setelan gain untuk satu pembicara yang sama. Standar mutu tim: puncak suara tidak lebih tinggi dari −6 dBFS agar masih ada ruang sebelum clipping, dan selisih puncak suara terhadap noise floor minimal 45 dB.

Setelan	Gain	Puncak suara (dBFS)	Noise floor (dBFS)
1	30%	−26	−68
2	45%	−15	−59
3	55%	−11	−55
4	75%	−3	−48
5	65%	−8	−54

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Setelan yang memenuhi kedua syarat adalah ....

A. Setelan 1, karena puncaknya paling jauh dari clipping dan noise floor-nya paling rendah
B. Setelan 2, karena puncak −15 dBFS aman dan selisih dengan noise floor mendekati 45 dB
C. Setelan 3, karena gain 55% berada di tengah rentang dan puncaknya masih aman
D. Setelan 4, karena selisih puncak suara terhadap noise floor 45 dB sudah memenuhi syarat
E. Setelan 5, karena selisih 46 dB memenuhi syarat dan puncak −8 dBFS masih aman

21. Editor Salsa (November 2027) menerima dua klip dari lokasi bising. Klip A adalah wawancara di pasar dengan desis kipas kios sebelah yang konstan. Klip B adalah reaksi tertawa narasumber yang puncaknya mencapai 0 dBFS dan terdengar pecah, dan lampu clip menyala saat perekaman.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	**Benar**	**Salah**
Desis konstan pada klip A dapat dikurangi dengan alat pengurang noise pada tingkat secukupnya; tingkat terlalu kuat membuat suara bicara terdengar seperti di dalam air.	○	○
Suara pecah pada klip B dapat dipulihkan seluruhnya dengan menurunkan volume klip itu pada linimasa.	○	○
Alat pengurang noise sebaiknya diatur sampai desis lenyap total, karena hasilnya selalu terdengar alami.	○	○

22. Konser musik SMK Samudra Jaya (Agustus 2027) di lapangan terbuka direkam dua kamera 25 fps. Kamera B berada di tribun, 51 m dari panggung, dan merekam suara lewat

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

mikrofon internalnya. Kecepatan bunyi di udara dianggap 340 m/s, sedangkan cahaya dianggap tiba seketika. Editor meninjau sinkronisasi suara kamera B.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Pernyataan yang tepat adalah ....

(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Suara panggung pada rekaman kamera B terlambat sekitar 0,15 detik dibandingkan gambarnya.

☐ B. Keterlambatan itu setara sekitar 4 frame pada 25 fps, sehingga audio kamera B digeser sekitar 4 frame lebih awal.

☐ C. Audio kamera B perlu ditunda sekitar 0,15 detik agar sama dengan gambarnya yang lebih awal itu.

☐ D. Bila audio dari mixer panggung dipakai sebagai suara utama, keterlambatan akibat jarak kamera B tidak ikut terbawa.

☐ E. Memindahkan kamera B ke jarak 102 m dari panggung akan memperkecil keterlambatan suaranya menjadi setengah.

23. Script supervisor film pendek "Ruang Redaksi" (Juli 2027) memeriksa catatan kontinuitas lima shot berurutan dalam satu adegan. Dalam cerita, Sari tidak meminum tehnya dan tidak mengubah lengan bajunya dari shot 1 sampai shot 4. Shot 5 diawali teks "Dua jam kemudian". Jam dinding tampak di tiap shot dan menunjukkan waktu cerita.

Shot	Waktu cerita	Isi cangkir teh	Lengan baju Sari	Jam dinding
1	09.00	penuh	digulung	09.00
2	09.02	penuh	digulung	09.02
3	09.04	setengah	digulung	09.04
4	09.05	setengah	diturunkan	09.05
5	11.05	kosong	diturunkan	11.05

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Pernyataan yang tepat adalah ....

(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Isi cangkir yang berkurang pada shot 3 merupakan kesalahan kontinuitas.

☐ B. Lengan baju yang diturunkan pada shot 4 merupakan kesalahan kontinuitas.

☐ C. Jam dinding 11.05 pada shot 5 merupakan kesalahan karena berbeda dari shot 1 sampai 4.

☐ D. Cangkir kosong pada shot 5 merupakan kesalahan karena sebelumnya isinya setengah.

☐ E. Jam dinding yang berubah mengikuti waktu cerita pada shot 1 sampai 4 menunjukkan kontinuitas waktu terjaga.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

24. Adegan percakapan Aji dan Lusi di bangku taman dalam film pendek "Bangku Dua" (Juni 2027) sudah diambil dari sisi kiri garis imajiner antara mereka: Aji tampak di kiri layar menghadap kanan, dan Lusi di kanan layar menghadap kiri. Untuk satu shot, kamera harus berpindah ke sisi kanan garis karena pagar menghalangi posisi semula. Editor ingin menyambung shot itu dengan shot-shot sebelumnya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Cara yang paling tepat untuk menyambungnya adalah ....

A. Langsung menyambungnya setelah shot sisi kiri agar ritme dialog tetap terjaga
B. Menyambungnya sesudah close-up Aji dari sisi kiri agar penonton tak sempat membandingkan posisi
C. Menyambungnya dengan dissolve agar perubahan posisi di layar tidak mengejutkan penonton
D. Menyambungnya setelah efek suara baru yang mengalihkan perhatian dari posisi kedua tokoh
E. Menyisipkan shot netral di antaranya, misalnya shot tepat di garis atau cutaway ke detail taman

25. Dalam adegan percakapan di warung, film "Dua Gelas" (Oktober 2027) memperlihatkan Bayu di kiri layar menghadap kanan dan Sinta di kanan layar menghadap kiri pada master shot. Garis imajiner ditarik di antara mereka, dan kamera berada pada satu sisi garis.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Shot berikutnya dari sisi kamera yang sama tetap memperlihatkan Bayu di kiri menghadap kanan dan Sinta di kanan menghadap kiri.	○	○
Bila kamera berpindah ke sisi seberang garis, Bayu tetap tampak di kiri layar menghadap kanan.	○	○
Menjaga kamera pada satu sisi garis membantu penonton memahami posisi dan arah pandang kedua tokoh.	○	○

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tabel skor dan anjuran

Sub bab / subtopik	Nomor soal	Benar	Jika kurang separuh benar
Sub bab 4.1 · Fungsi dan unsur tata artistik dalam produksi film	1, 3, 5	___ / 3	Ulangi hlm. 314
Sub bab 4.2 · Pola tangkap mikrofon (polar pattern)	2, 4, 11, 15	___ / 4	Ulangi hlm. 333
Sub bab 4.3 · Penempatan mikrofon lapangan dan teknik boom pole	9, 12, 14, 16	___ / 4	Ulangi hlm. 350
Sub bab 4.4 · Analisis kendala kebisingan dan distorsi suara	6, 18, 20, 21	___ / 4	Ulangi hlm. 367
Sub bab 4.5 · Teknik dasar pemotongan gambar, linimasa, dan transisi	8, 10, 17, 19	___ / 4	Ulangi hlm. 383
Sub bab 4.6 · Sinkronisasi audio dan video	7, 13, 22	___ / 3	Ulangi hlm. 401
Sub bab 4.7 · Kesalahan kontinuitas visual dan axis of action	23, 24, 25	___ / 3	Ulangi hlm. 422

Skor 70 % atau lebih: lanjut ke bab berikutnya. Skor 50–69 %: ulangi sub bab pada tabel yang kurang dari separuh benar. Skor di bawah 50 %: baca ulang bab ini dari awal. (Angka ini anjuran belajar, bukan prediksi nilai TKA.)

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Bab 5 · Alur Produksi Audio-Visual dan Media Baru

SMKBC-B5

Setelah mempelajari bab ini, kamu dapat:

- menempatkan kegiatan pada tahapan produksi dan memahami fungsi dokumen manajemen produksi
- menerapkan pembagian tugas kru dan SOP kerja tim
- menganalisis karakteristik media baru, pengemasan konten kreatif, dan data performa konten

Peta bab

Sub bab	Judul
5.1	Tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi
5.2	Dokumen manajemen produksi: naskah, storyboard, dan call sheet
5.3	Pembagian tugas kru dan SOP kerja tim produksi
5.4	Karakteristik produksi media baru
5.5	Pengemasan konten kreatif: vlog, podcast, video pendek, dan live streaming
5.6	Analisis data performa konten dan algoritma platform

Bab 5 di LMS

Buka seluruh latihan bab ini di LMS.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-B5

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 5.1 · Tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi

SMKBC-5.1

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu memahami **tahapan alur produksi audio-visual**: apa saja yang dikerjakan pada praproduksi, produksi, dan pascaproduksi, serta mengapa urutannya tidak boleh dibalik. Soalnya berupa **kasus produksi** dari set film pendek, studio televisi, atau kanal digital. Kamu diminta menempatkan sebuah kegiatan pada tahap yang benar, menilai urutan kerja sebuah tim, atau menelusuri sebuah kendala sampai ke **tahap asalnya**. Bentuknya pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, dan pernyataan benar atau salah. Kompetensinya bergerak dari **memahami** istilah dan tahapan sampai **menalar** sebab kendala dan menentukan perbaikan yang realistis.

Soal tahapan jarang menanyakan "apa arti praproduksi". Yang ditanyakan adalah **keputusan kecil di lapangan**: kegiatan ini seharusnya sudah selesai kapan? Karena itu, sub bab ini menjelaskan isi tiap tahap, alasan kegiatan itu berada di sana, dan cara tahap-tahap itu saling bergantung.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menyebutkan tiga tahap produksi audio-visual dan kegiatan utama pada tiap tahap;
- menempatkan sebuah kegiatan pada tahap yang benar dan menjelaskan alasannya;
- menjelaskan ketergantungan antarkegiatan, misalnya mengapa naskah harus final sebelum jadwal disusun;
- membedakan penekanan tahap pada film, iklan, program studio, berita, dokumenter, dan konten digital, termasuk siaran langsung;
- menelusuri sebuah kendala ke tahap asalnya dan menyusun rencana waktu mundur dari hari tayang.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan kamu menonton film pendek sepuluh menit di aula sekolah. Layar menyala, gambar mengalir, musik masuk, lalu lampu menyala kembali. Bagi penonton, semuanya terjadi dalam sepuluh menit. Bagi tim pembuatnya, sepuluh menit itu adalah hasil dari berminggu-minggu bekerja: menulis cerita, mencari lokasi, meminta izin, syuting beberapa hari, lalu menyunting berhari-hari. Membangun rumah mirip dengan itu. Ada gambar rencana dan izin sebelum bahan datang, ada pembangunan, dan ada penyelesaian akhir. Rumah yang dibangun tanpa gambar rencana akan penuh pembongkaran. Produksi audio-visual yang syuting tanpa persiapan juga begitu. Sub bab ini menjelaskan tiga tahap kerja itu, isi masing-masing, dan hubungan di antaranya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. Tiga tahap dan alasan pembagiannya

Produksi audio-visual adalah proses membuat karya yang memadukan gambar dan suara, misalnya film, iklan, program televisi, berita, dokumenter, dan konten digital. Pekerjaannya dibagi menjadi tiga tahap besar.

1. **Praproduksi** (*pre-production*) adalah semua persiapan **sebelum** merekam. Pertanyaannya: apa yang akan direkam, di mana, kapan, oleh siapa, dan berapa biayanya?
2. **Produksi** (*production*) adalah tahap **merekam** gambar dan suara menurut rencana, termasuk mengelola rekaman hari itu.
3. **Pascaproduksi** (*post-production*) adalah tahap **mengolah** rekaman menjadi karya yang siap ditonton dan menayangkannya.

Mengapa dibagi? Alasannya ekonomi dan keselamatan karya. Hari syuting adalah hari paling mahal: ada kru, pemain, alat sewaan, lokasi, dan konsumsi, dan semuanya berjalan sekaligus. Kesalahan yang ditemukan **sebelum** hari syuting biasanya cukup diperbaiki dengan menulis ulang atau menelepon seseorang. Kesalahan yang sama yang ditemukan **di tengah** hari syuting memaksa semua orang berhenti. Kesalahan yang baru ditemukan **saat menyunting** kadang tidak dapat diperbaiki sama sekali, karena adegannya sudah tidak mungkin direkam lagi. Karena itu, produksi yang sehat memindahkan sebanyak mungkin pemikiran ke tahap awal. Gambar 5.1 memperlihatkan ketiga tahap, kegiatan utamanya, dan keluaran yang dihasilkan tiap tahap.



Gambar 5.1 Tiga tahap produksi audio-visual, kegiatan utama, dan keluaran tiap tahap. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Perhatikan kotak **keluaran** pada gambar itu. Keluaran praproduksi (naskah final, jadwal, izin, daftar kebutuhan) adalah **bahan kerja** produksi. Keluaran produksi (rekaman mentah dan catatan lapangan) adalah **bahan kerja** pascaproduksi. Tiap tahap bekerja dengan hasil tahap sebelumnya, dan itulah sebabnya urutan tidak bisa ditukar.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Praproduksi: persiapan sebelum merekam

Praproduksi biasanya tahap yang paling panjang dan paling banyak kegiatannya. Berikut kegiatan utamanya, beserta alasan masing-masing.

- **Ide dan riset.** Ide adalah gagasan awal tentang apa yang akan dibuat. Riset adalah mengumpulkan fakta pendukungnya: tentang narasumber, tempat, kebiasaan, atau data. Pada dokumenter dan berita, riset menentukan kebenaran isi. Pada film cerita, riset menjaga cerita tetap masuk akal.
- **Naskah.** Naskah (*script*) menuliskan cerita, dialog, dan keterangan adegan. Pada tahap ini ditulis juga hal-hal yang akan membantu kru, seperti storyboard dan daftar shot. Bentuk dan cara membaca dokumen-dokumen itu dibahas pada sub bab 5.2. Satu hal penting: naskah harus **final** sebelum pekerjaan turunannya dimulai.
- **Anggaran.** Anggaran (*budget*) adalah perkiraan biaya: alat, transportasi, konsumsi, honor, dan biaya tak terduga. Anggaran membatasi apa yang realistis dibuat.
- **Casting dan pemilihan kru.** *Casting* adalah memilih pemain untuk peran yang ada di naskah. Kru dipilih menurut kebutuhan: siapa yang memegang kamera, suara, cahaya, dan seterusnya (pembagian tugasnya dibahas pada 5.3 dan 1.1).
- **Survei lokasi.** Survei lokasi (*location scouting*) adalah mengunjungi tempat yang akan dipakai sebelum hari syuting. Yang dicek bukan hanya apakah tempatnya bagus, tetapi juga: ada tidaknya stop kontak dan daya listrik yang cukup, tingkat kebisingan, arah dan kekuatan cahaya matahari, akses kendaraan, tempat istirahat, dan keselamatan tempat itu. Banyak kendala hari syuting sebenarnya terlihat sejak survei.
- **Izin.** Izin dimintakan kepada pihak yang berhak: pemilik atau pengelola lokasi, narasumber, dan pemain. Untuk pemain di bawah umur, umumnya diperlukan izin dari orang tua atau wali. Izin sebaiknya **tertulis** dan diurus sebelum kru berangkat, karena izin lisan mudah dilupakan atau dibantah.
- **Jadwal dan daftar alat.** Jadwal menentukan siapa berada di mana pada jam berapa. Daftar alat dan kebutuhan lain (logistik) memastikan tidak ada yang tertinggal: baterai cadangan, kartu memori, kabel, properti, kostum, dan konsumsi. Cara menyusun jadwal dari naskah dibahas pada 5.2.
- **Rapat produksi dan latihan.** Seluruh kru berkumpul untuk menyamakan pemahaman. Pemain dapat melakukan pembacaan naskah bersama. Kadang tim melakukan uji coba kamera atau gladi di lokasi untuk memastikan rencananya jalan.

Keluaran praproduksi yang paling penting: naskah final, jadwal, izin yang sudah dipegang, dan daftar kebutuhan. Bila empat hal itu belum ada, tim belum siap masuk ke produksi.

3. Produksi: merekam sesuai rencana

Pada tahap produksi, rencana dijalankan. Satu hari syuting umumnya berjalan seperti ini: kru tiba pada jam panggil, set dan alat disiapkan, adegan dilatih bila perlu, lalu direkam. Satu bagian cerita direkam dari beberapa shot, dan tiap shot dapat direkam berkali-kali. Satu kali perekaman satu shot disebut ***take***. Adegan yang sama bisa direkam dari sudut berbeda, lalu disusun saat

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

penyuntingan.

Syuting umumnya **tidak berurutan** mengikuti cerita. Adegan dikelompokkan menurut lokasi, ketersediaan pemain, dan waktu (siang atau malam), supaya kru tidak bolak-balik dan alat tidak dipasang berulang. Karena itu, kamu bisa menemukan adegan akhir cerita yang direkam di hari pertama.

Yang dikerjakan pada produksi bukan hanya menekan tombol rekam. Beberapa pekerjaan penting lain:

- **Pencatatan di lapangan.** Seseorang mencatat adegan dan shot yang direkam, take mana yang bagus, dan hal yang perlu diingat penyunting. Catatan ini dibuat **saat** syuting karena saat itulah kru masih ingat. Menunda pencatatan sampai penyuntingan membuat penyunting menebak-nebak.
- **Pengelolaan dan pencadangan data.** Rekaman yang tersimpan di kartu memori hanya ada satu salinan. Kartu itu bisa rusak, hilang, atau terhapus. Karena itu rekaman disalin setiap selesai syuting, umumnya ke paling tidak dua penyimpanan berbeda, dan baru **sesudah itu** kartu dikosongkan untuk dipakai kembali. Ini bagian dari produksi karena dilakukan pada hari syuting, bukan menunggu penyunting bekerja.
- ***Wrap***. Ini istilah untuk penutupan hari syuting: bongkar set, kembalikan alat, periksa kelengkapan, dan catat masalah. Alat sewaan harus kembali dalam keadaan lengkap.
- **Menjaga keselamatan dan jadwal.** Kendala di lapangan diputuskan cepat oleh orang yang berwenang, dengan tetap mengikuti rencana K3 (lihat 1.2).

Keluaran produksi: rekaman mentah (*raw footage*) yang aman, dan catatan lapangan.

4. Pascaproduksi: mengolah rekaman menjadi karya

Banyak orang mengira pascaproduksi sama dengan "editing". Pada kenyataannya, penyuntingan gambar hanya satu bagian. Urutan umumnya begini.

1. **Memasukkan dan mengatur bahan** (*ingest*). Rekaman dimasukkan ke komputer penyunting, diberi nama dan folder yang rapi agar mudah dicari.
2. **Menyunting gambar.** Mula-mula disusun urutan kasar (*rough cut*), lalu diperhalus. Pada akhirnya gambar dinyatakan **terkunci** (*picture lock*): urutan dan durasi gambar tidak diubah lagi, supaya pekerjaan suara dan teks dapat disesuaikan dengan pasti.
3. **Suara.** Dialog dirapikan, efek suara dan musik ditambahkan, narasi direkam bila ada, lalu semua unsur suara diseimbangkan (*mixing*).
4. **Koreksi warna.** Warna dan kecerahan antarshot disamakan supaya terlihat satu kesatuan.
5. **Teks dan grafis.** Judul, nama narasumber, takarir (*subtitle*), dan grafis lain ditambahkan.
6. **Pemeriksaan akhir** (*quality control*, disingkat QC). Karya diperiksa: gambar, suara, ejaan teks, durasi, dan kesesuaian dengan syarat kanal tayang. Sebaiknya diputar di lebih dari satu perangkat.
7. **Ekspor.** Karya dikeluarkan menjadi berkas akhir dengan format dan ukuran yang cocok untuk tujuan, misalnya layar aula, televisi, atau unggahan daring.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

8. **Penayangan, distribusi, dan pengarsipan.** Karya diputar, disiarkan, atau diunggah. Setelah karya selesai, berkas induk dan proyek penyuntingan disimpan rapi sebagai **arsip** supaya dapat dipakai lagi. Pengarsipan akhir ini berbeda dari pencadangan harian di tahap produksi. Sebagian buku menjadikan distribusi tahap keempat; pada buku ini ia dimasukkan ke pascaproduksi.

Perhatikan bahwa **merekam narasi** (suara pembaca di atas gambar) dikerjakan pada pascaproduksi, setelah gambar tersusun. Yang dilakukan pada praproduksi hanyalah **menulis** teks narasinya. Pasangan seperti ini sering dipakai sebagai pengecoh.

5. Peta kegiatan menurut tahap

Gambar 5.2 merangkum kegiatan-kegiatan di atas dalam satu tabel. Jangan menghafalnya sebagai daftar. Pakailah satu pertanyaan penuntun untuk tiap kegiatan: **apakah ini persiapan sebelum merekam, kegiatan merekam, atau pengolahan rekaman?**

Kegiatan produksi dan tahap tempat ia dikerjakan

Kegiatan	Pra	Produksi	Pasca
Riset dan pengembangan ide	●		
Menulis naskah dan storyboard	●		
Menyusun anggaran dan memilih pemain (casting)	●		
Survei lokasi dan mengurus izin	●		
Menyusun jadwal dan daftar alat	●		
Rapat produksi dan pembacaan naskah	●		
Pengambilan gambar dan suara		●	
Mencatat take terbaik di lapangan		●	
Mencadangkan rekaman setiap selesai syuting		●	
Wrap: bongkar set dan memeriksa alat		●	
Menyunting gambar			●
Musik, efek suara, dan rekam narasi			●
Koreksi warna			●
Teks layar dan grafis			●
Pemeriksaan akhir (QC) dan ekspor			●
Penayangan dan distribusi			●

Catatan: sebagian buku menjadikan penayangan dan distribusi tahap keempat. Pada buku ini ia dimasukkan ke pascaproduksi. Batas antartahap tidak selalu setegas tabel ini (mis. pengambilan gambar tambahan setelah susunan awal), tetapi kegiatan persiapan selalu mendahului rekaman, dan kegiatan pengolahan selalu menyusul rekaman.

Gambar 5.2 Matriks kegiatan produksi menurut tahap: pra, produksi, dan pasca. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Ada kegiatan yang mirip tetapi berbeda tahap. *Menulis* narasi di praproduksi, *merekam* narasi di pascaproduksi. *Mencatat* take bagus di produksi, *memakai* catatan itu di pascaproduksi. *Mengurus* izin lokasi di praproduksi, *membongkar* set di produksi. Selalu lihat kapan kegiatan itu **dikerjakan**, bukan kapan hasilnya **dipakai**.

6. Ketergantungan: mengapa urutan tidak bisa dibalik

Tiap kegiatan menunggu keluaran kegiatan sebelumnya. Gambar 5.3 menunjukkan dua rantai

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

penting.



Gambar 5.3 Ketergantungan antarkegiatan pada praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Rantai praproduksi. Naskah final menjadi dasar **pemecahan naskah** (*script breakdown*), yaitu daftar kebutuhan tiap adegan: lokasi, pemain, properti, kostum, dan lain-lain (dibahas pada 5.2). Dari daftar itu disusun daftar kebutuhan, jadwal, dan anggaran. Bila naskah berubah **setelah** langkah-langkah itu dikerjakan, semua langkah di sebelah kanannya harus diulang. Itulah sebabnya perubahan naskah di hari syuting berbahaya: properti yang sudah dibeli tidak terpakai, pemain yang tidak dijadwalkan harus dipanggil, dan jadwal bergeser.

Rantai pascaproduksi. Suara, musik, dan teks dibuat mengikuti gambar. Bila urutan gambar masih sering berubah, semua pekerjaan itu ikut rusak. Karena itu gambar "dikunci" lebih dulu, baru warna, suara, musik, dan teks dikerjakan penuh.

Ada satu aturan sederhana yang berguna: **kendala yang dibawa dari tahap awal tidak dapat diselesaikan oleh tahap berikutnya.** Izin lokasi yang tidak diurus tidak bisa digantikan oleh editing. Pencadangan yang terlewat tidak bisa diperbaiki saat menyunting. Perbaikannya selalu di tahap tempat kegiatan itu seharusnya dikerjakan, dan sering hanya berupa pelajaran untuk produksi berikutnya.

7. Jenis produksi: tiga tahap yang sama, beban yang berbeda

Semua jenis produksi melewati tiga tahap, tetapi beban tiap tahap berbeda. Gambar 5.4 meringkas penekanan umumnya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tiga tahap yang sama pada enam jenis produksi

Jenis	Praproduksi menekankan	Produksi menekankan	Pascaproduksi menekankan
Film pendek	naskah, storyboard, casting, lokasi, jadwal per adegan	syuting per adegan, tidak berurutan	sunting, warna, suara dan musik
Iklan	ide dan naskah 30-60 detik, persetujuan klien	syuting singkat, tiap shot sudah direncanakan	sunting ketat, logo dan slogan, revisi klien
Program TV studio	rundown, desain set, tamu, pembagian kru	rekaman atau siaran langsung multikamera	bila rekaman: sunting ringan; arsip
Berita (liputan)	rapat redaksi, penugasan, janji wawancara	liputan dan wawancara di lapangan	naskah berita, sunting cepat, tayang hari itu
Dokumenter	riset panjang, izin narasumber, rencana rekam	merekam kejadian apa adanya, banyak bahan	cerita disusun di penyuntingan
Konten digital	ide, kait pembuka (hook), jadwal unggah	kru kecil, sedikit lokasi	sunting cepat, judul, sampul, takarir

Ringkasan penekanan yang umum, bukan aturan baku. Tiga tahapnya tetap ada pada semua jenis; yang berbeda adalah panjang dan beban tiap tahap.

Gambar 5.4 Penekanan tiap tahap pada enam jenis produksi. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Film pendek:** praproduksi memuat naskah, storyboard, casting, dan jadwal per adegan. Syuting tidak berurutan. Pascaproduksi mencakup warna, suara, dan musik yang matang.
- **Iklan:** durasi sangat pendek (misalnya 30 detik), sehingga tiap shot sudah direncanakan. Pascaproduksi sering melibatkan revisi dari klien, yaitu pihak yang memesan iklan.
- **Program televisi di studio:** rundown (urutan acara berdurasi), desain set, dan pembagian kru menjadi inti praproduksi. Produksi dilakukan dengan beberapa kamera, direkam atau disiarkan langsung.
- **Berita (liputan):** tiga tahap berlangsung dalam hitungan jam. Penugasan di rapat redaksi, liputan di lapangan, lalu penulisan naskah dan penyuntingan cepat agar tayang hari itu.
- **Dokumenter:** riset dan izin narasumber paling berat di depan. Produksi merekam kejadian apa adanya dengan banyak bahan. Cerita sebagian besar dibentuk saat menyunting.
- **Konten digital** (misalnya video pendek atau podcast): kru kecil, lokasi sedikit, tetapi tetap ada ide, rencana unggah, dan pemeriksaan akhir sebelum tayang.

8. Siaran langsung: tahap yang sama, tetapi tanpa kesempatan kedua

Pada siaran langsung (*live*), penonton melihat apa yang terjadi saat itu juga. Tiga tahapnya tetap ada, seperti pada Gambar 5.5.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 5.5 Tiga tahap pada siaran langsung. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Sebelum siaran adalah praproduksi: rapat redaksi, rundown, konfirmasi tamu, pemeriksaan set, alat, dan jalur siar, lalu gladi atau cek teknis. **Saat siaran** adalah produksi: aba-aba, hitung mundur, dan siaran berjalan menurut rundown. **Sesudah siaran** adalah pascaproduksi: evaluasi, pengarsipan rekaman, ralat bila perlu, dan pembuatan klip. Karena tidak ada penyuntingan sebelum penonton melihat, mutu siaran sangat bergantung pada praproduksi yang rapi. Jadi, untuk siaran langsung, pekerjaan "membereskan hasil" sebelum tayang tidak ada, dan ketelitian di awal menjadi satu-satunya jaminan.

9. Dari kendala ke tahap asal

Soal tahapan sering memberi sebuah kendala dan bertanya: **kegiatan apa, di tahap mana, yang seharusnya mencegahnya?** Itulah **tahap asal** kendala. Langkahnya: tentukan kegiatan yang gagal, lalu tentukan tahap tempat kegiatan itu seharusnya dikerjakan. Tabel berikut memberi pola.

Kendala yang muncul	Kegiatan yang seharusnya mencegah	Tahap asal
Kru ditolak masuk lokasi karena belum ada izin	mengurus izin tertulis	praproduksi
Properti yang dibeli tidak terpakai karena naskah berubah	menyelesaikan naskah final sebelum pemecahan naskah	praproduksi
Rekaman hilang karena kartu memori diformat sebelum disalin	pencadangan harian sebelum kartu dikosongkan	produksi
Teks nama terpotong pada layar ponsel setelah diunggah	pemeriksaan akhir di beberapa perangkat	pascaproduksi

Tahap asal tidak selalu sama dengan tahap tempat kendala **terlihat**. Kendala izin terlihat pada hari syuting, tetapi asalnya praproduksi. Kendala teks terpotong terlihat setelah unggah, dan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

asalnya pemeriksaan akhir di pascaproduksi.

> **Pengayaan.** Di industri yang lebih besar, sebagian sumber menambahkan tahap **pengembangan** (*development*) sebelum praproduksi, yaitu mengembangkan ide, menulis naskah awal, dan mencari pendana, serta tahap **distribusi** sesudah pascaproduksi. Buku ini memakai tiga tahap, dan soal-soal latihan di sini pun memakai tiga tahap itu. Kalau sebuah soal menyebut "pengembangan ide", anggap itu bagian awal praproduksi.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Menempatkan sepuluh kegiatan pada tahapnya

Tim SMK Tunas Mandiri membuat video profil tiga menit tentang bengkel milik Pak Hendro pada Maret 2027. Berikut sepuluh kegiatan tim. Tentukan tahap masing-masing. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh, sekolah, dan tempat fiktif.*

1. Menulis kerangka pertanyaan wawancara.
2. Mengurus surat izin merekam dari pemilik bengkel.
3. Mencoba stop kontak dan mengukur kebisingan di bengkel saat kunjungan awal.
4. Merekam wawancara Pak Hendro.
5. Merekam gambar pendukung, yaitu tangan mekanik yang sedang bekerja.
6. Menandai bagian wawancara yang paling baik pada lembar catatan.
7. Menyalin isi kartu memori ke dua penyimpanan sebelum tim pulang.
8. Merekam suara narasi pembuka di ruang tenang di sekolah.
9. Menambahkan teks nama dan jabatan narasumber.
10. Memeriksa video final di layar ponsel dan komputer sebelum diunggah.

Langkah dan alasan:

1. **Kegiatan 1, 2, dan 3: praproduksi.** Menulis kerangka pertanyaan dan mengurus izin dikerjakan sebelum merekam. Kegiatan 3 dilakukan pada kunjungan awal, yaitu survei lokasi, untuk mengetahui kendala listrik dan bising sebelum kru datang membawa alat.
2. **Kegiatan 4 dan 5: produksi.** Keduanya adalah merekam gambar dan suara.
3. **Kegiatan 6 dan 7: produksi.** Menandai bagian yang baik adalah pencatatan lapangan yang dikerjakan selagi ingat. Menyalin kartu memori adalah pencadangan harian yang dilakukan pada hari syuting.
4. **Kegiatan 8: pascaproduksi.** Walaupun ia berupa merekam suara, narasi dibuat setelah gambar tersusun, di ruang tenang, jauh dari hari syuting di bengkel. Pengecoh yang tampak seperti produksi.
5. **Kegiatan 9: pascaproduksi.** Teks layar ditambahkan saat gambar sudah tersusun.
6. **Kegiatan 10: pascaproduksi.** Ini pemeriksaan akhir (QC) sebelum tayang.

Jawaban: praproduksi = 1, 2, 3; produksi = 4, 5, 6, 7; pascaproduksi = 8, 9, 10.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Contoh 2 — Menelusuri empat kendala ke tahap asalnya

Tim Kampung Kreasi dari SMK Karya Bahari membuat film pendek "Layang-Layang Kakek" pada Mei 2027. Dalam rapat evaluasi, mereka mencatat empat kendala. Untuk tiap kendala, tentukan tahap asal dan kegiatan yang seharusnya mencegahnya. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh, sekolah, dan judul fiktif.*

- **Kendala A.** Pada hari kedua, pengelola lapangan menolak syuting karena ada acara warga yang tidak diketahui tim.
- **Kendala B.** Dua kartu memori diformat ulang untuk dipakai keesokan pagi sebelum isinya disalin, dan satu kartu ternyata rusak.
- **Kendala C.** Video yang sudah diunggah memuat nama pemain yang salah ketik dan suara di menit keempat lebih pelan daripada bagian lain.
- **Kendala D.** Pemain anak harus pulang pukul 17.00 karena izin orang tua hanya sampai jam itu, sementara adegan malam belum direkam.

Langkah dan alasan:

1. **Kendala A.** Yang gagal adalah pengecekan ketersediaan lokasi. Kegiatan pencegahnya adalah survei lokasi dan konfirmasi jadwal dengan pengelola, yang dikerjakan **sebelum** syuting. Tahap asal: **praproduksi**.
2. **Kendala B.** Yang gagal adalah urutan pengelolaan data. Pencegahnya adalah menyalin rekaman ke dua penyimpanan dan memeriksa salinan **sebelum** kartu dikosongkan, dan ini dilakukan pada hari syuting. Tahap asal: **produksi**.
3. **Kendala C.** Yang gagal adalah pemeriksaan akhir. Nama yang salah ketik dan perbedaan kekerasan suara semestinya tertangkap saat QC sebelum unggah. Tahap asal: **pascaproduksi**.
4. **Kendala D.** Yang gagal adalah penyusunan jadwal yang memperhitungkan batas izin pemain. Izin dan jadwal adalah kegiatan persiapan. Tahap asal: **praproduksi**.
5. **Periksa kemungkinan perbaikan.** Kendala A dan D tidak dapat diperbaiki dengan penyuntingan, sebab adegannya belum atau tidak dapat direkam. Perbaikan yang realistis: menjadwalkan ulang dan meminta izin tertulis yang lebih lengkap. Kendala B hanya bisa dicegah ke depan. Kendala C bisa diperbaiki dengan mengunggah ulang setelah teks dan suara diperbaiki.

Jawaban: A = praproduksi (survei dan konfirmasi lokasi); B = produksi (pencadangan harian); C = pascaproduksi (pemeriksaan akhir); D = praproduksi (jadwal dan izin).

Contoh 3 — Menyusun rencana waktu mundur dari hari tayang

Tim dokumenter SMK Nusa Cendekia akan memutar dokumenter "Pasar Subuh" pada **Jumat, 15 Oktober 2027** di aula sekolah. Tim memperkirakan: syuting 3 hari berturut-turut mulai **Sabtu, 18 September 2027**; praproduksi 35 hari yang berakhir tepat sehari sebelum syuting; pascaproduksi 21 hari yang dimulai tepat sehari setelah syuting selesai. Sisa waktu sampai hari tayang dipakai untuk uji putar. Susun tanggalnya dan hitung berapa persen waktu tiap tahap. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh, sekolah, judul, dan perkiraan waktu fiktif. Hari libur diabaikan.*

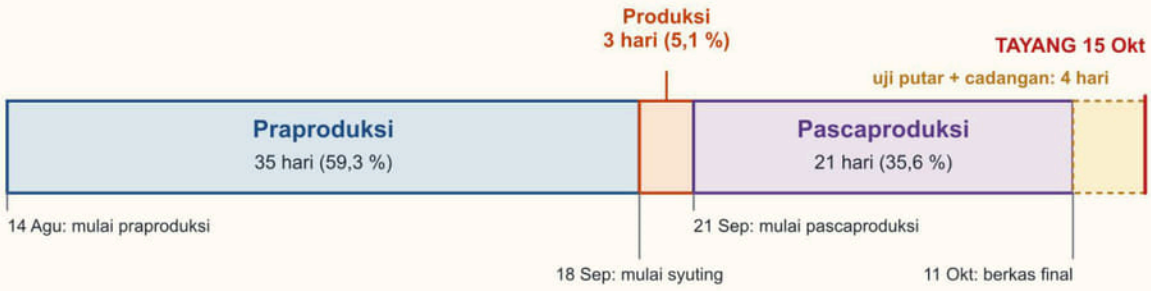
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Hitungan di bawah dikerjakan dengan skrip kecil agar tidak salah hari:

1. **Syuting.** Mulai Sabtu 18 September dan berlangsung 3 hari, jadi selesai **Senin, 20 September 2027**. Alasan: hari ke-1 = 18, hari ke-2 = 19, hari ke-3 = 20.
2. **Praproduksi.** Berakhir sehari sebelum syuting, yaitu **Jumat, 17 September 2027**. Karena lamanya 35 hari, ia dimulai **Sabtu, 14 Agustus 2027**. Alasan: menghitung mundur 35 hari termasuk hari akhir (18 hari di Agustus, 14–31, ditambah 17 hari di September).
3. **Pascaproduksi.** Dimulai sehari setelah syuting selesai, yaitu **Selasa, 21 September 2027**. Lamanya 21 hari, jadi selesai **Senin, 11 Oktober 2027** (10 hari di September, 21–30, ditambah 11 hari di Oktober).
4. **Uji putar dan cadangan.** Berkas final selesai Senin, 11 Oktober. Sisanya Selasa 12 sampai Jumat 15 Oktober = **4 hari**, termasuk hari tayang.
5. **Total.** Dari 14 Agustus sampai 15 Oktober ada **63 hari kalender**.
6. **Porsi.** Praproduksi 35 dari 59 hari tiga tahap (35 + 3 + 21 = 59) = **59,3 %**; produksi 3 hari = **5,1 %**; pascaproduksi 21 hari = **35,6 %**.

Perhatikan Gambar 5.6 berikut.

Contoh 3: rencana waktu dari hari pemutaran (data rekaan)



Tahap	Mulai	Selesai	Lama
Praproduksi	Sabtu, 14 Agustus 2027	Jumat, 17 September 2027	35 hari
Produksi	Sabtu, 18 September 2027	Senin, 20 September 2027	3 hari
Pascaproduksi	Selasa, 21 September 2027	Senin, 11 Oktober 2027	21 hari
Uji putar dan cadangan	Selasa, 12 Oktober 2027	Jumat, 15 Oktober 2027	4 hari

Dari awal praproduksi sampai hari tayang ada 63 hari kalender. Praproduksi memakai paling banyak waktu, syuting paling sedikit. Hari libur diabaikan agar hitungan mudah diikuti; semua angka adalah data rekaan.

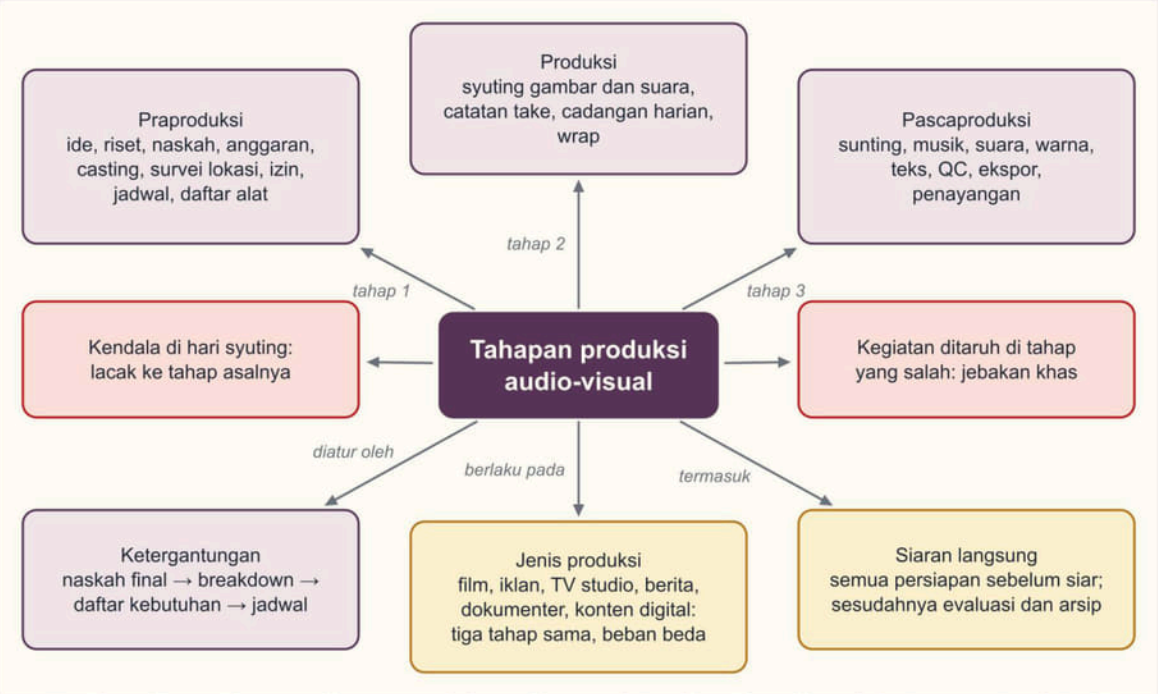
Gambar 5.6 Contoh 3: rencana waktu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi menuju hari pemutaran (data rekaan). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jawaban: praproduksi 14 Agustus–17 September (35 hari, 59,3 %); produksi 18–20 September (3 hari, 5,1 %); pascaproduksi 21 September–11 Oktober (21 hari, 35,6 %); uji putar 12–15 Oktober (4 hari); total 63 hari. Pelajarannya: syuting hanya sebagian kecil dari waktu, tetapi menentukan seluruh bahan. Praproduksi yang tergesa-gesa akan memaksa tim membayarnya di dua tahap lain.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

❖ PETA KONSEP

Gambar 5.7 merangkum tiga tahap, hubungan antarkegiatan, dan cara menelusuri kendala.



Gambar 5.7 Peta konsep tahapan produksi audio-visual. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **Tiga tahap:** praproduksi = persiapan sebelum merekam; produksi = merekam dan mengelola rekaman hari itu; pascaproduksi = mengolah rekaman sampai tayang.
- **Praproduksi:** ide, riset, naskah, anggaran, casting, survei lokasi, izin, jadwal, daftar alat, rapat. Keluarannya naskah final, jadwal, izin, daftar kebutuhan.
- **Produksi:** syuting, pencatatan take, pencadangan harian, *wrap*. Keluarannya rekaman mentah dan catatan.
- **Pascaproduksi:** ingest, sunting, kunci gambar, suara, warna, teks, QC, ekspor, penayangan. Pascaproduksi bukan hanya editing.
- **Ketergantungan:** naskah final → pemecahan naskah → daftar kebutuhan → jadwal. Naskah yang berubah setelahnya memaksa semuanya diulang.
- **Kendala dari tahap awal** tidak dapat diselesaikan oleh tahap berikutnya; telusuri ke tahap asalnya.
- **Siaran langsung** punya tiga tahap yang sama, tetapi tanpa penyuntingan sebelum tayang.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal tahapan produksi:

1. **Baca kasus dan tandai kegiatannya.** Tulis tiap kegiatan yang disebut.
2. **Tanya satu hal untuk tiap kegiatan:** dikerjakan sebelum merekam, saat merekam, atau sesudah merekam?
3. **Perhatikan kata kerja.** "Menulis" dan "merekam", "mencatat" dan "memakai catatan", "mengurus" dan "membongkar" bisa berada di tahap berbeda.
4. **Pada soal kendala,** tentukan kegiatan yang gagal, lalu tahap tempat ia seharusnya dikerjakan. Jangan berhenti pada tempat kendala itu terlihat.
5. **Pada soal urutan,** cek ketergantungan: apakah kegiatan ini memakai hasil kegiatan yang belum selesai?
6. **Pada soal benar-salah,** nilai tiap pernyataan sendiri. Pernyataan yang tahapnya benar tetapi alasannya keliru tetap salah.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Kegiatan ditaruh di tahap yang salah**, misalnya survei lokasi saat produksi atau ekspor saat produksi.
- **Pascaproduksi disamakan dengan editing**, padahal ia juga suara, warna, teks, QC, dan ekspor.
- **Praproduksi dipotong demi tenggat** dengan alasan "waktu syuting lebih penting". Waktu yang dihemat di sini hampir selalu terbayar mahal di tahap lain.
- **Pencadangan ditunda** sampai penyunting mulai bekerja.
- **Perubahan naskah di lokasi dianggap wajar**, padahal ia merusak rantai breakdown dan jadwal.
- **Izin lisan dianggap cukup**.
- **Kegiatan yang dikerjakan di satu tahap tetapi dipakai di tahap lain** (misalnya catatan take, naskah narasi) ditaruh di tahap pemakainya, bukan tahap pembuatnya.
- **Perbaikan ditaruh di tahap yang salah**: kendala izin atau jadwal "diperbaiki" dengan penyuntingan. Pilih perbaikan yang berada di tahap asal kendala atau berupa jadwal ulang.
- **Pencadangan dianggap pekerjaan penyunting.** Pencadangan harian dikerjakan kru lapangan pada hari yang sama.
- **Siaran langsung dianggap tidak punya pascaproduksi**, padahal evaluasi dan arsip tetap dikerjakan sesudah siaran.

Cara cepat mengecek jawaban: bacalah kegiatan itu sebagai kalimat "ini harus beres **sebelum** kru berangkat", "ini dikerjakan **ketika** kamera berjalan", atau "ini dikerjakan **setelah** semua rekaman terkumpul". Kalimat yang paling masuk akal menunjukkan tahapnya.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa membaca kasus tentang tim yang ditolak masuk lokasi syuting karena belum ada izin. Ia menjawab "ini kendala produksi karena terjadi saat syuting". Padahal yang

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

ditanyakan adalah tahap asal. Izin termasuk kegiatan persiapan, jadi asalnya praproduksi, walaupun penolakannya terjadi di hari syuting.

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut menyajikan sebuah kasus tim dengan beberapa pernyataan tentang urutan pekerjaan. Cara membedahnya: tulis dulu semua kegiatan yang disebut, tentukan tahap masing-masing dengan pertanyaan "sebelum, saat, atau sesudah merekam?", lalu nilai tiap pernyataan satu per satu. Perhatikan kendala yang disebut di awal kasus, karena kendala itu sering menjadi alasan sebuah pernyataan benar atau salah.

►. Tim produksi iklan layanan masyarakat "Jaga Jarak Gawai" SMK Mandiri Visual akan syuting tiga hari pada Februari 2027 di sebuah warung internet yang belum pernah dikunjungi. Editor tim baru dapat mulai bekerja minggu berikutnya, dan kartu memori yang tersedia hanya dua. Dalam rapat, beberapa anggota tim menyampaikan pendapat tentang urutan pekerjaan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Survei ke warung internet dilakukan sebelum hari syuting untuk mengecek listrik, kebisingan, dan izin pemilik.	○	○
Karena editor baru bekerja minggu depan, pencatatan take terbaik ditunda sampai editing dimulai.	○	○
Pencadangan rekaman termasuk pascaproduksi sehingga dapat ditunda sampai editor mulai bekerja minggu depan.	○	○

Pembahasan **Kunci: 1B 2S 3S**

Konsep: Praproduksi: ide, naskah, storyboard, survei lokasi, casting, jadwal. Produksi: pengambilan gambar dan suara, termasuk pengelolaan dan pencadangan data harian. Pascaproduksi: editing, musik, grafis/teks, koreksi warna, ekspor.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 → Benar.** Survei lokasi adalah kegiatan praproduksi agar kendala diketahui sebelum hari syuting.

• **Pernyataan 2 → Salah.** Pencatatan take terbaik (log/catatan skrip) dilakukan saat produksi, ketika kru masih ingat take mana yang bagus; menundanya membuat editor kesulitan.

• **Pernyataan 3 → Salah.** Pencadangan dilakukan setiap selesai syuting (tahap produksi); dengan hanya dua kartu memori, kartu harus dikosongkan setiap hari sehingga menunda pencadangan berarti rekaman hilang atau syuting terhenti.

Jawaban: Benar, Salah, Salah.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap pernyataan atau pilihan, tulis dulu tahapnya, baru tentukan jawaban.

1. Tim dokumenter SMK Karya Muda akan memproduksi film "Tenun Ikat" tentang UMKM penenun di Sumba. Syuting dijadwalkan 10–12 Juli 2027, dan penyuntingan akan dikerjakan sesudahnya. Produser meminta tim memastikan kegiatan praproduksi sudah selesai sebelum berangkat.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kegiatan yang harus selesai pada praproduksi adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Pemilihan musik latar dan pewarnaan gambar agar film tampak hangat.
☐ B. Riset tentang penenun dan permintaan izin kepada narasumber untuk direkam.
☐ C. Penyusunan jadwal syuting, daftar peralatan, dan pemesanan transportasi.
☐ D. Penyusunan daftar pertanyaan wawancara untuk setiap penenun.
☐ E. Survei lokasi rumah tenun untuk mengecek cahaya, listrik, dan kebisingan.

Kunci singkat: 1. B, C, D, E

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa pemecahan naskah dan jadwal baru boleh disusun setelah naskah final, dan apa akibatnya bila naskah berubah di hari syuting?
- Bila sebuah tim kehilangan rekaman karena kartu memori diformat sebelum disalin, dapatkah kamu menyebut tahap asal kendala itu dan alasannya?
- **Yang harus kuingat: praproduksi = persiapan, produksi = merekam dan mengelola rekaman, pascaproduksi = mengolah sampai tayang**; **naskah final lebih dulu**; **kendala dilacak ke tahap asalnya**; dan **siaran langsung mengandalkan praproduksi karena tidak ada kesempatan memperbaiki**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 5.1: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-5.1

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 5.2 · Dokumen manajemen produksi: naskah, storyboard, dan call sheet

SMKBC-5.2

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu memahami **dokumen manajemen produksi**: naskah, storyboard, dan call sheet, termasuk dokumen pendamping seperti pemecahan naskah, jadwal syuting, shot list, dan rundown siaran. Soalnya berupa **kasus kerja** yang memberi sebuah dokumen (tabel, potongan naskah, daftar shot, rundown) lalu meminta kamu **membaca**, **menyusun**, atau **menghitung** sesuatu darinya: jam panggil seorang kru, urutan syuting yang efisien, kebutuhan sebuah adegan, atau waktu mulai sebuah segmen. Kadang soal meminta kamu memilih **dokumen yang paling tepat** untuk sebuah masalah di lapangan. Bentuknya pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, dan pernyataan benar atau salah. Kompetensinya bergerak dari **memahami** fungsi dokumen sampai **menerapkan** dan **menalar** untuk mengambil keputusan yang realistis.

Soal dokumen jarang menanyakan "apa itu call sheet". Yang ditanyakan adalah **pekerjaan dengan angka dan batasan**: jam, durasi, pemain yang hanya hadir sehari, lokasi yang hanya buka pada jam tertentu. Karena itu, sub bab ini menunjukkan isi tiap dokumen, siapa yang memakainya, dan cara menghitung dari dokumen itu langkah demi langkah. Semua dokumen dan angka pada sub bab ini adalah **rekaan** untuk latihan.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan fungsi naskah, pemecahan naskah, jadwal syuting, shot list, storyboard, call sheet, dan rundown, serta pembaca utama tiap dokumen;
- membaca halaman naskah dan menunjuk kepala adegan, aksi, tokoh, dialog, dan transisi;
- menyusun pemecahan naskah dan jadwal syuting dua hari yang memenuhi batasan lokasi, pemain, dan cahaya;
- menjumlahkan durasi shot list, membandingkannya dengan target, dan menghitung waktu syuting;
- menghitung mundur jam panggil serta menghitung front time dan back time pada rundown siaran.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan tiga puluh orang berkumpul di satu rumah untuk syuting sehari. Ada yang membawa lampu, ada yang membawa kostum, ada yang hanya perlu tahu jam berapa harus datang. Sutradara tidak bisa menjelaskan pekerjaan itu satu per satu setiap pagi, dan tidak ada gunanya memberi semua orang naskah delapan halaman untuk dibaca. Karena itu, tim produksi

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

menyiapkan **dokumen manajemen produksi**, yaitu dokumen kerja yang memecah sebuah rencana besar menjadi informasi yang tepat untuk orang yang tepat pada waktu yang tepat. Sub bab ini mengikuti satu film pendek rekaan, "Bekal Ibu", dari naskah sampai call sheet, lalu berpindah ke rundown untuk siaran.

1. Dokumen sebagai alat koordinasi

Setiap dokumen menjawab **satu pertanyaan utama** dan punya **pembaca utama**. Gambar 5.8 memetakan tujuh dokumen yang dibahas pada sub bab ini.

Tujuh dokumen produksi: menjawab apa, dibuat siapa, dibaca siapa

Dokumen	Pertanyaan yang dijawab	Umumnya disusun oleh	Terutama dibaca oleh
Naskah	Apa ceritanya? Siapa bicara apa di mana?	penulis naskah, bersama sutradara	semua kru dan pemain
Pemecahan naskah (breakdown)	Apa yang dibutuhkan tiap adegan?	asisten sutradara dan bagian produksi	tiap departemen, produser, penyusun jadwal
Jadwal syuting	Adegan apa, di mana, kapan, dengan siapa?	asisten sutradara dan bagian produksi	seluruh kru dan pemain
Shot list	Shot apa saja yang harus diambil, urutan, ukuran?	sutradara bersama penata kamera	penata kamera, sutradara, asisten sutradara
Storyboard	Seperti apa tampilan tiap shot?	sutradara atau penggambar	kamera, artistik, cahaya, klien (bila ada)
Call sheet	Siapa datang ke mana pada jam berapa hari ini?	asisten sutradara dan bagian produksi	seluruh kru dan pemain hari syuting itu
Rundown siaran	Urutan acara, durasi, dan waktu mulai tiap segmen?	produser dan program director	program director, floor manager, kru studio, pembawa acara

Pembagian tugas berbeda antarproduksi; kolom "disusun oleh" memberi gambaran umum.
Yang penting: tiap dokumen punya pembaca utama dan satu pertanyaan utama.

Gambar 5.8 Tujuh dokumen produksi: pertanyaan yang dijawab, penyusun, dan pembaca utamanya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Pembagian siapa yang menyusun dokumen berbeda dari satu produksi ke produksi lain. Pada tim sekolah, satu orang bisa menyusun beberapa dokumen sekaligus. Yang tetap sama: **dokumen dibuat sebelum syuting atau siaran**, dan dibuat **sesuai kebutuhan pembacanya**. Call sheet yang berisi alur cerita tidak menolong kru yang ingin tahu jam datang. Storyboard yang indah tidak menolong penata jadwal yang butuh daftar pemain per hari.

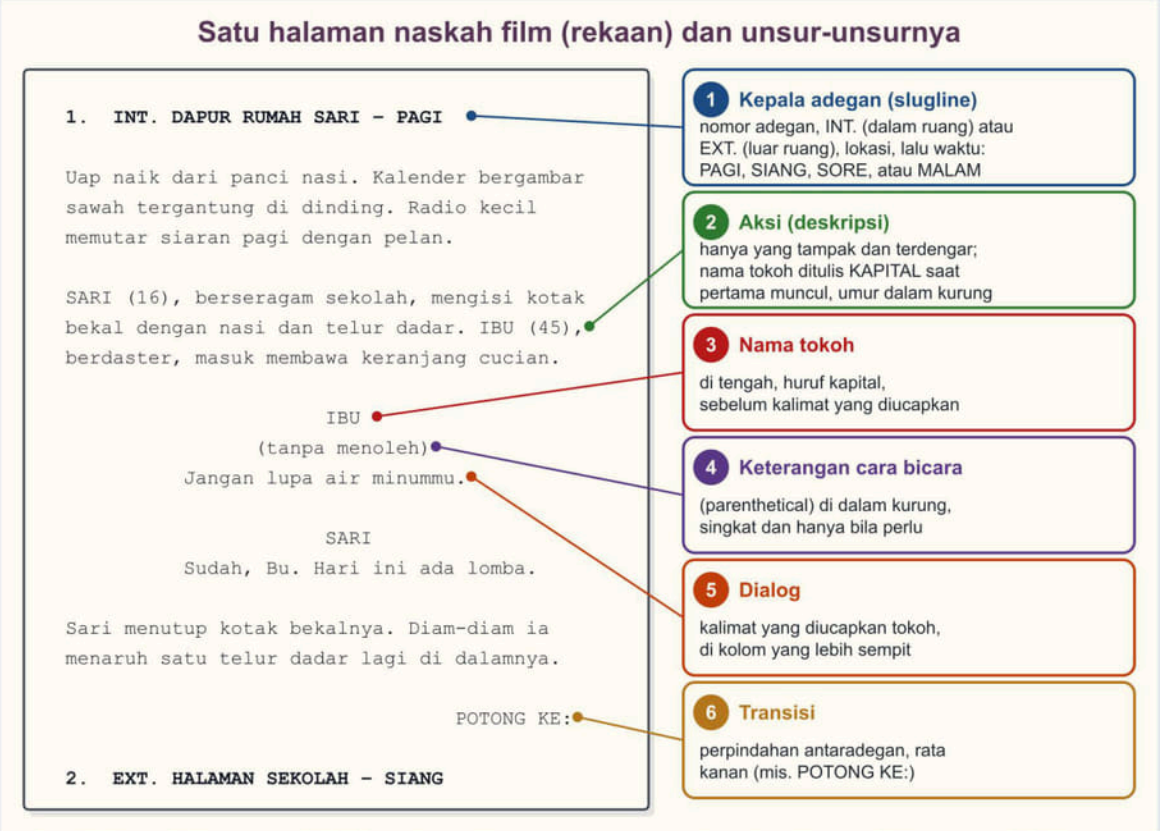
2. Naskah: format adegan

Naskah (*script*) adalah tulisan yang memuat cerita, dialog, dan keterangan adegan. Dalam dunia film, naskah juga disebut **skenario**. Naskah mendahului semua dokumen lain karena dokumen lain diturunkan darinya. Pada praproduksi kadang ada dokumen yang lebih ringkas sebelum naskah penuh: **sinopsis** (ringkasan cerita) dan *treatment* (uraian cerita secara naratif, tanpa dialog rinci). Keduanya membantu menyepakati ide, tetapi belum cukup untuk menjadwalkan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

syuting.

Naskah film umumnya memakai **format adegan** yang baku supaya mudah dibaca dan dihitung. Gambar 5.9 menunjukkan satu halaman naskah rekaan dengan enam unsurnya.



Gambar 5.9 Satu halaman naskah film rekaan dan unsur-unsurnya: kepala adegan, aksi, nama tokoh, keterangan cara bicara, dialog, dan transisi. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Unsur-unsurnya, menurut kebiasaan penulisan yang umum:

1. **Kepala adegan** (*slugline* atau *scene heading*). Isinya nomor adegan, penanda dalam atau luar ruang, nama lokasi, dan waktu. **INT.** (*interior*) berarti di dalam ruangan, **EXT.** (*exterior*) berarti di luar ruangan. Waktu umumnya PAGI, SIANG, SORE, atau MALAM. Kepala adegan ditulis dengan huruf kapital. Contoh pada gambar: "1. INT. DAPUR RUMAH SARI – PAGI". Sebagian naskah menulis "ADEGAN 1." sebelum bagian lokasi. Karena kepala adegan memuat dalam atau luar ruang, lokasi, dan waktu, ia menjadi sumber utama untuk pemecahan naskah dan penjadwalan.
2. **Aksi** atau deskripsi. Aksi hanya memuat **apa yang tampak dan terdengar** oleh penonton: gerakan, benda, suasana, dan suara. Perasaan batin tokoh yang tidak terlihat sebaiknya diwujudkan dalam tindakan yang terlihat. Nama tokoh umumnya ditulis dengan huruf kapital saat pertama muncul, dengan umur dalam kurung.
3. **Nama tokoh**, di tengah, huruf kapital, sebelum kalimat yang diucapkannya.
4. **Keterangan cara bicara** (*parenthetical*), di dalam kurung dan singkat, dipakai hanya bila cara bicara tidak jelas dari kalimatnya.
5. **Dialog**, kalimat yang diucapkan, di kolom yang lebih sempit daripada aksi.
6. **Transisi**, misalnya "POTONG KE:" (*CUT TO:*), ditulis rata kanan untuk menandai perpindahan antaradegan.

Naskah film umumnya diketik dengan huruf berbentuk mesin tik (lebar huruf sama), yaitu Courier ukuran 12. Alasannya praktis: dengan huruf dan margin yang tetap, **satu halaman naskah kira-kira sama dengan satu menit layar**. Ini hanya **pedoman kasar**, sebab adegan dialog dan adegan aksi bisa berbeda lamanya. Dengan pedoman itu, film rekaan kita yang naskahnya **7 6/8 halaman** (62 per delapan halaman; lihat bagian 3) kira-kira berdurasi **7 menit 45 detik**.

Tidak semua naskah berbentuk adegan. Untuk iklan, berita, dan acara televisi sering dipakai **naskah dua kolom**: kolom kiri **VIDEO** (apa yang tampak), kolom kanan **AUDIO** (apa yang terdengar: narasi, dialog, musik, efek). Setiap baris menyatukan sebuah bagian gambar dengan suaranya. Gambar 5.10 memberi contoh iklan layanan masyarakat rekaan 30 detik.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Naskah dua kolom: gambar di kiri, suara di kanan (iklan layanan masyarakat rekaan)

Waktu	VIDEO (yang tampak)	AUDIO (yang terdengar)
0:00–0:06 (6 dtk)	LS dapur. Satu ember hitam di lantai penuh sampah campur: plastik, kulit buah, kertas.	Efek: bunyi plastik diremas. Narator: "Semua dibuang ke satu ember?"
0:06–0:14 (8 dtk)	CU tangan Dika memilah: kulit buah ke ember hijau, plastik ke ember biru.	Musik: ritme ringan masuk. Narator: "Pisahkan sejak di dapur."
0:14–0:24 (10 dtk)	MS dua orang: Dika dan neneknya tersenyum melihat dua ember yang tertata rapi.	Dialog Nenek: "Rapi sekali, Nak." Musik: terus, volume rendah.
0:24–0:30 (6 dtk)	Layar teks: "Pilah dari rumah, mulai hari ini." latar polos, tulisan saja, tanpa logo.	Narator membaca teks layar. Musik: naik lalu selesai.

Jumlah durasi: 6 + 8 + 10 + 6 = 30 detik. Satu baris = satu bagian gambar dengan suaranya, sehingga penyunting dan kru tahu gambar dan suara apa yang berpasangan. Dipakai untuk iklan, berita, dan acara TV.

Gambar 5.10 Naskah dua kolom VIDEO dan AUDIO untuk iklan layanan masyarakat rekaan; durasi tiap baris dijumlahkan menjadi 30 detik. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

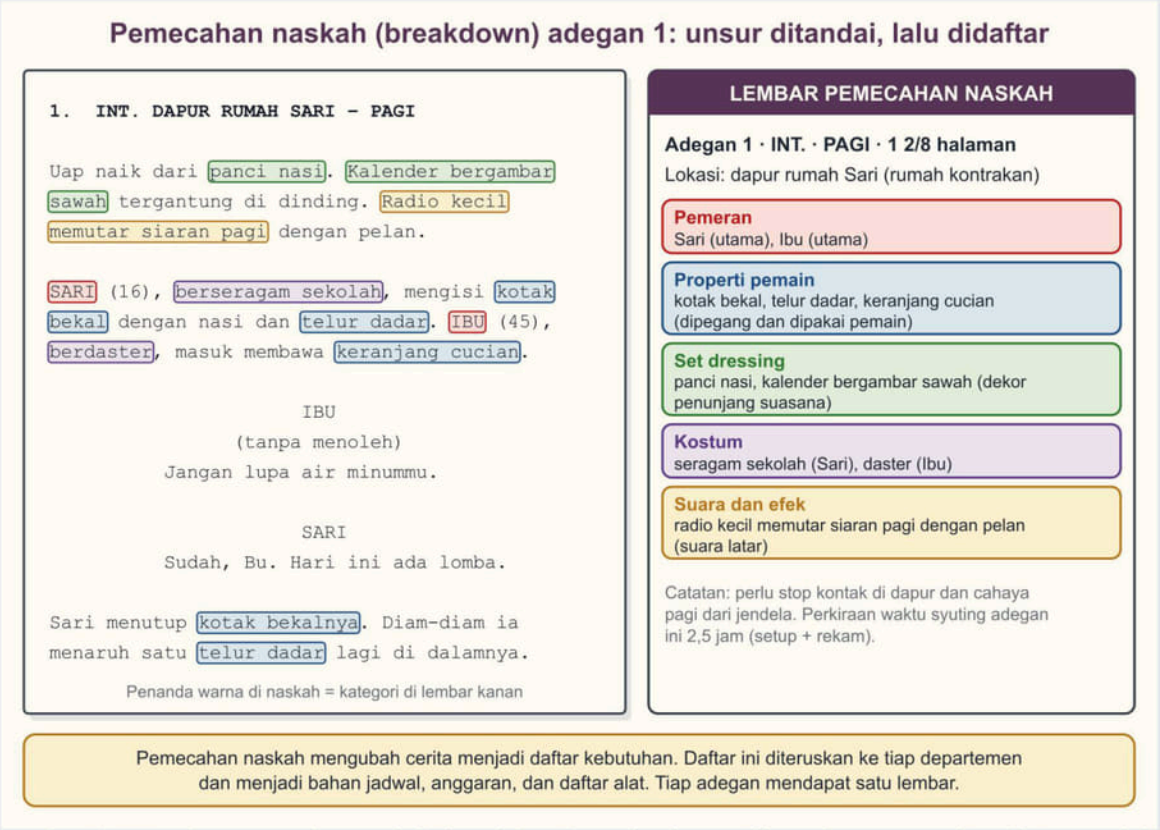
Keuntungan kolom ganda: penyunting langsung tahu gambar dan suara apa yang berpasangan, dan durasi tiap bagian dapat dijumlahkan menjadi durasi total. Pada contoh itu, 6 + 8 + 10 + 6 = 30 detik.

3. Pemecahan naskah (*script breakdown*)

Pemecahan naskah adalah proses membaca naskah adegan demi adegan lalu mencatat semua **unsur** yang dibutuhkan untuk merekamnya. Hasilnya satu lembar per adegan. Gambar 5.11 menunjukkan pemecahan adegan 1 film rekaan kita.

Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 5.11 Lembar pemecahan naskah (breakdown) untuk adegan 1 film rekaan; unsur ditandai warna lalu didaftar. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Lembar itu memuat tiga hal pokok.

- **Identitas adegan**: nomor, dalam atau luar ruang, waktu, lokasi, dan panjang adegan. Panjang adegan lazim dihitung dalam **per delapan halaman** (*eighths*): satu halaman dibagi delapan bagian, sehingga adegan 1 yang panjangnya sepuluh bagian ditulis 1 2/8 halaman. Dengan satuan ini, penyusun jadwal dapat memperkirakan lama syuting.
- **Unsur yang dibutuhkan**, dikelompokkan per kategori: **pemeran** (siapa saja yang tampil, utama atau pendukung), **properti pemain** (benda yang dipegang atau dipakai pemain, misalnya kotak bekal), **set dressing** (benda dekor yang menghidupkan suasana tempat, misalnya kalender di dinding), **kostum**, **rias**, **suara dan efek khusus**, kendaraan, hewan, dan lain-lain bila ada. Perbedaan properti pemain dan set dressing dibahas lebih lanjut pada sub bab 4.1; pegangan singkatnya: yang disentuh pemain adalah properti pemain, yang menghias latar adalah set dressing.
- **Catatan khusus**: kebutuhan listrik, cahaya, izin, atau hal yang rawan.

Pemecahan naskah adalah **jembatan** antara cerita dan logistik. Dari lembar-lembar ini, departemen artistik tahu apa yang harus dibeli atau dipinjam, bagian produksi tahu pemain mana dipanggil pada hari apa, dan penyusun jadwal tahu adegan mana dapat digabung.

4. Jadwal syuting: mengelompokkan, bukan mengikuti cerita

Jadwal syuting (*shooting schedule*) menentukan adegan apa direkam pada hari dan jam berapa. Kenyataan yang mengejutkan siswa baru: **syuting hampir tidak pernah berurutan seperti**

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

cerita. Adegan dikelompokkan supaya produksi hemat waktu dan biaya. Dasar pengelompokan:

1. **Lokasi.** Semua adegan di satu lokasi direkam berturut-turut supaya kru tidak bolak-balik, dan alat tidak dibongkar-pasang. Setiap perpindahan lokasi memakan waktu (bongkar, jalan, pasang).
2. **Ketersediaan pemain dan tempat.** Ada pemain yang hanya hadir pada hari tertentu, dan ada lokasi yang hanya boleh dipakai pada jam tertentu.
3. **Waktu cerita dan cahaya.** Adegan MALAM harus direkam setelah hari gelap, sedangkan adegan luar ruang PAGI sebaiknya direkam selagi cahaya pagi. Adegan dalam ruang dengan cahaya jendela lebih fleksibel, tetapi tetap perlu dicek.
4. **Hari kerja yang masuk akal.** Total jam kerja satu hari harus manusiawi dan sesuai batas izin lokasi (lihat juga 1.3).

Jadwal sering disusun dengan **papan jadwal** (*stripboard*): tiap adegan menjadi satu strip berisi nomor adegan, dalam atau luar ruang, lokasi, waktu, pemeran, dan panjang adegan. Strip dapat dipindah-pindah sampai membentuk urutan terbaik. Strip lazim diberi warna untuk membedakan dalam ruang atau luar ruang dan siang atau malam, tetapi warna yang dipakai berbeda antartim, jadi pada soal selalu ikuti keterangan yang diberikan. Contoh hasil penyusunan ada pada Contoh 1.

5. Shot list dan storyboard

Setelah tahu adegan apa direkam, sutradara dan penata kamera menentukan **shot** (satu pengambilan gambar yang bersambung tanpa terputus) apa saja yang dibutuhkan. Ada dua dokumen yang menjawabnya dengan cara berbeda.

Shot list adalah **daftar** shot: nomor, ukuran gambar, sudut, gerak kamera, isi, dan durasi di layar. Gambar 5.12 memperlihatkan shot list adegan 1. Ia berbentuk tabel teks, mudah dicentang di lokasi, dan mudah dijumlah. Ia dibuat terutama untuk **kru kamera** dan asisten sutradara. Ukuran gambar dan sudut dijelaskan pada sub bab 3.3, dan istilah *OTS* (*over the shoulder*) berarti gambar diambil dari balik bahu seorang tokoh.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Shot list adegan 1 film "Bekal Ibu" (rekaan)

No	Ukuran	Sudut	Gerak	Isi shot	Layar (dtk)	Catatan
1	LS	setinggi mata	diam	dapur penuh, Sari mengisi bekal	9	ambil sebelum Ibu masuk
2	CU	dari atas	diam	tangan Sari mengisi kotak bekal	6	sendok nasi bersih
3	MS	setinggi mata	diam	Sari menoleh saat Ibu masuk	7	Ibu belum tampak
4	MS dua orang	setinggi mata	diam	Ibu dan Sari bertukar kalimat	15	pintu dapur di kanan
5	OTS	setinggi mata	diam	Sari menjawab (dari bahu Ibu)	8	Sari menjawab di sini
6	OTS	setinggi mata	diam	Ibu berkata (dari bahu Sari)	8	kamera cukup digeser
7	CU	setinggi mata	diam	Sari tersenyum, menutup kotak	6	ekspresi tanpa dialog
8	CU	dari atas	diam	tangan menaruh telur dadar ekstra	7	inti cerita: kasih sayang
JUMLAH DURASI DI LAYAR					**66**	

Shot list adalah daftar kerja kamera: nomor, ukuran gambar, sudut, gerak, isi, dan durasi. Ia berbentuk tabel teks, jadi mudah dicentang di lokasi dan dijumlah durasinya. Gambar tiap shot tidak ada di sini; itu tugas storyboard.

Gambar 5.12 Shot list adegan 1 film rekaan, dengan jumlah durasi di layar. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Storyboard adalah **rangkaian gambar** yang menggambarkan shot satu per satu, mirip komik tanpa cerita panjang. Tiap panel memuat gambar bingkai, nomor shot, keterangan ukuran dan sudut, panah gerak bila ada, serta dialog atau suara. Gambar 5.13 memperlihatkan empat dari delapan shot adegan 1.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 5.13 Storyboard sederhana empat shot dari adegan 1 film rekaan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Panah merah pada panel menandai **gerak kamera**, dan jenisnya perlu dibaca teliti (dibahas pada sub bab 3.4). Kamera yang **berpindah tempat** (*dolly*, kamera di atas rel atau roda) berbeda dari kamera yang **berputar di tempat** (*pan*) dan dari **lensa yang diperbesar** (*zoom*). Hanya gerak yang berpindah tempat yang memerlukan rel atau peralatan jalan, sehingga storyboard ikut menentukan kebutuhan hari syuting.

Perbedaan intinya: **shot list menjawab "apa saja dan berapa lama?"**, sedangkan **storyboard menjawab "seperti apa tampilannya?"**. Storyboard membantu sutradara, kamera, artistik, dan klien menyamakan bayangan sebelum biaya keluar, tetapi ia butuh waktu dan kemampuan menggambar. Gambar tidak perlu bagus; sosok sederhana pun cukup selama bingkai, ukuran, dan arah geraknya terbaca. Bila waktu mepet dan tidak ada yang bisa menggambar, shot list sudah cukup membuat kru kamera bekerja terarah. Keduanya sering dipakai bersama pada produksi yang lebih besar.

6. Call sheet: siapa datang ke mana pada jam berapa

Call sheet adalah dokumen **harian** yang dibagikan kepada seluruh kru dan pemain untuk satu hari syuting. Umumnya ia disusun oleh asisten sutradara atau bagian produksi, dari jadwal syuting dan daftar shot, lalu dibagikan paling lambat malam sebelumnya. Isinya lazim mencakup: tanggal dan nomor hari syuting, lokasi dan cara menuju ke sana, adegan yang direkam beserta jamnya, pemain yang terlibat, **jam panggil** (*call time*) tiap departemen dan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

pemain, kebutuhan khusus tiap departemen, perkiraan cuaca, catatan keselamatan, dan nomor kontak. Gambar 5.14 menunjukkan call sheet hari kedua film rekaan.

CALL SHEET · Film pendek "Bekal Ibu" (fiktif)

Hari 2 dari 2 · Minggu, 21 Maret 2027 · Shot pertama 15.00 · Perkiraan wrap 22.45

LOKASI

1. Warung Bu Yati dan jalan di depannya (fiktif): adegan 5 dan 4, mulai 15.00 setelah warung tutup
2. Rumah Sari (Gang Melati, fiktif): adegan 6 dan 8, pindah 18.00–18.45

KETERANGAN HARI INI

Cuaca: cerah berawan (perkiraan rekaan)
Titik kumpul: depan gerbang SMK Harapan Nusa
Bawa air minum sendiri; makan malam bersama saat pindah lokasi

ADEGAN HARI INI

Adegan	I/E · Lokasi · Waktu	Halaman	Pemeran	Jam syuting	Lokasi
5	EXT. Jalan depan warung · SORE	3/8	Sari, Bu Yati	15.00–16.00	Warung
4	INT. Warung Bu Yati · SORE	1	Sari, Bu Yati	16.00–18.00	Warung
6	INT. Dapur rumah Sari · MALAM	1 4/8	Sari, Ibu	18.45–21.15	Rumah Sari
8	EXT. Teras rumah Sari · MALAM	5/8	Sari, Ibu	21.15–22.15	Rumah Sari

JAM PANGGIL (call time)

Departemen / orang	Call	Berkumpul di	Keterangan
Artistik	13.15	titik kumpul sekolah	dekor warung, 60 mnt di lokasi
Tata cahaya	13.35	titik kumpul sekolah	setup 40 mnt di lokasi
Kamera	13.55	titik kumpul sekolah	setup 30 mnt di lokasi
Suara	14.05	titik kumpul sekolah	setup 25 mnt di lokasi
Penata rias (1 orang)	13.20	warung Bu Yati	siapkan meja rias 15 mnt; merias bergantian
Pemain: Bu Yati	13.35	warung Bu Yati	rias 30 mnt + ganti kostum 10 mnt
Pemain: Sari	14.05	warung Bu Yati	rias 25 mnt + ganti kostum 10 mnt
Sutradara dan asisten	14.45	warung Bu Yati	briefing 15 mnt sebelum shot pertama

Catatan K3: kabel di lantai dapur rumah Sari diberi pelindung kabel dan dijaga dari air. Pemain siap di set 20 menit sebelum shot pertama (pukul 14.40). Hari ini adegan malam dimulai setelah gelap (18.45). Nomor kontak diisi bagian produksi (tidak dicantumkan pada contoh ini). Bawa kartu memori cadangan; rekaman disalin sebelum kartu dikosongkan.

Gambar 5.14 Call sheet hari kedua film rekaan dengan jam panggil per departemen, dihitung mundur dari shot pertama pukul 15.00. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Bagian yang paling sering menjadi bahan soal adalah **jam panggil**. Jam panggil adalah jam seseorang **harus sudah hadir**, bukan jam syuting dimulai. Ia dihitung **mundur** dari saat orang itu **harus siap**:

- **Departemen** (kamera, cahaya, suara, artistik) harus siap saat shot pertama. Jam panggil = jam shot pertama − waktu setup − waktu tempuh ke lokasi − waktu memuat alat (bila berangkat dari titik kumpul).
- **Pemain** harus siap di set sedikit **sebelum** shot pertama (pada contoh kita 20 menit). Jam panggil = jam siap di set − waktu ganti kostum − waktu rias.
- **Penata rias** harus datang sebelum rias pertama dimulai, dengan waktu menata meja rias.
- **Merias bergiliran atau bersamaan.** Bila satu penata rias merias dua pemain **bergantian**, waktu rias dijumlahkan. Bila dua penata rias merias **bersamaan**, yang dihitung hanya rias yang terlama.

Pada call sheet di atas, shot pertama pukul 15.00. Tim kamera memerlukan 30 menit setup, 15 menit tempuh, dan 20 menit memuat alat, sehingga jam panggilnya 15.00 − 30 − 15 − 20 menit = **13.55**. Jam panggil jauh lebih awal daripada jam syuting, dan itulah yang sering terlupa.

7. Rundown: susunan acara untuk siaran

Pada siaran langsung atau acara studio, dokumen pengganti naskah adegan adalah **rundown**, yaitu **susunan acara beserta durasi tiap bagian**. Isinya: nomor segmen, isi segmen, durasi, dan waktu. Rundown dibaca oleh produser, *program director*, *floor manager*, kru studio, dan pembawa acara.

Ada dua cara menghitung waktu pada rundown, dan keduanya dipakai bersamaan.

- **Front time** adalah jam **mulai** tiap segmen yang dihitung **maju** dari jam mulai siaran: waktu mulai segmen berikutnya = waktu mulai segmen ini + durasinya.
- **Back time** dihitung **mundur** dari jam **akhir** slot siaran. Ia menjawab pertanyaan: **jam paling lambat berapa segmen ini boleh mulai** supaya siaran tetap selesai tepat waktu?

Selisih antara back time dan front time sebuah segmen adalah **sisa waktu** (*buffer*). Selama tidak ada segmen yang molor, sisa waktu itu sama untuk semua segmen. Jika sebuah segmen berlebih durasinya, sisa waktu menyusut. Bila sisa waktu menjadi nol atau negatif, siaran akan melewati slot. Gambar 5.15 menunjukkan rundown siaran daring rekaan berdurasi 22 menit 15 detik pada slot 25 menit.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Rundown siaran daring "Jendela Sekolah" (rekaan), slot 12.30.00–12.55.00

No	Isi segmen	Durasi	Front time (mulai)	Back time (paling lambat mulai)	Selisih
1	Pembukaan dan sapaan	1:30	**12.30.00**	12.32.45	2:45
2	Berita sekolah (pembaca + 1 video)	4:30	**12.31.30**	12.34.15	2:45
3	Jeda: iklan layanan masyarakat	1:15	**12.36.00**	12.38.45	2:45
4	Wawancara tamu	8:00	**12.37.15**	12.40.00	2:45
5	Kuis penonton	5:30	**12.45.15**	12.48.00	2:45
6	Penutup dan pengumuman	1:30	**12.50.45**	12.53.30	2:45
	JUMLAH DURASI	**22:15**	**12.52.15**		**sisa 2:45**



12.30.00 12.55.00

Front time = jam mulai tiap segmen dihitung maju dari 12.30.00. Back time = jam paling lambat segmen boleh mulai agar siaran tetap selesai 12.55.00 (dihitung mundur dari akhir slot). Selisih keduanya = sisa waktu (buffer); selisih sama untuk semua segmen selama tidak ada segmen yang molor.

Gambar 5.15 Rundown siaran daring rekaan dengan front time, back time, dan sisa waktu (dihitung). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Perhatikan bahwa rundown yang benar **memuat semua bagian yang memakan waktu antar-segmen**: jeda iklan atau iklan layanan, bumper (potongan penanda pergantian), dan transisi. Rundown yang hanya memuat segmen isi akan terlalu optimis. Satuan waktu pada rundown memakai jam, menit, dan detik; hati-hati menjumlahkan menit dan detik (60 detik = 1 menit), bukan seperti bilangan desimal.

8. Memilih dokumen yang tepat

Banyak soal bertanya: "dokumen apa yang paling tepat disusun?" Dasarnya adalah kebutuhan yang disebutkan di kasus.

Kebutuhan di lapangan	Dokumen yang paling tepat
Kru tidak tahu kapan dan di mana harus hadir hari ini	call sheet
Kru kamera butuh daftar shot yang bisa dicentang	shot list
Tim butuh menyamakan gambaran tampilan tiap shot	storyboard
Tiap departemen perlu tahu apa yang harus disiapkan untuk setiap adegan	pemecahan naskah
Perlu memutuskan adegan mana direkam hari apa	jadwal syuting
Penyunting perlu tahu gambar dan suara yang berpasangan (iklan, berita)	naskah dua kolom
Presenter dan kru studio perlu tahu urutan dan durasi segmen	rundown

Kunci memilih: **temukan pembaca dan pertanyaannya**, lalu cocokkan dengan Gambar 5.8. Perhatikan juga batasan: bila tidak ada yang bisa menggambar cepat, storyboard bukan pilihan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

paling tepat walaupun ia berguna.

> **Pengayaan.** Pada produksi besar, penyusunan breakdown, jadwal, dan call sheet dibantu perangkat lunak yang menghitung per delapan halaman dan menyusun call sheet dari jadwal. Prinsipnya sama dengan yang kamu hitung di sini: dokumen diturunkan dari naskah, dan satu perubahan naskah menyebar ke semua dokumen turunan.

▣ CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Menyusun jadwal dua hari dari pemecahan naskah

Tim SMK Harapan Nusa akan merekam film pendek "Bekal Ibu" pada **Sabtu, 20 Maret 2027** dan **Minggu, 21 Maret 2027**. Naskahnya delapan adegan. Hasil pemecahan naskah dan perkiraan waktu kerja (setup dan rekam) tiap adegan:

Adegan	Dalam/luar	Lokasi	Waktu cerita	Pemeran	Panjang (per 8 hal.)	Waktu kerja
1	INT	Dapur rumah Sari	PAGI	Sari, Ibu	1 2/8	2,5 jam
2	EXT	Halaman sekolah	SIANG	Sari, Dina	6/8	2 jam
3	INT	Ruang kelas	SIANG	Sari, Dina, Pak Anton	1 6/8	3 jam
4	INT	Warung Bu Yati	SORE	Sari, Bu Yati	1	2 jam
5	EXT	Jalan depan warung	SORE	Sari, Bu Yati	3/8	1 jam
6	INT	Dapur rumah Sari	MALAM	Sari, Ibu	1 4/8	2,5 jam
7	EXT	Teras rumah Sari	PAGI	Sari, Ibu	4/8	1,5 jam
8	EXT	Teras rumah Sari	MALAM	Sari, Ibu	5/8	1 jam

Batasan yang harus dipenuhi:

- Pak Anton (adegan 3) hanya dapat hadir hari **Sabtu**.
- Warung Bu Yati (adegan 4 dan 5) hanya dapat dipakai hari **Minggu**. Perekaman baru boleh mulai **15.00**, setelah warung tutup; kru boleh menyiapkan set lebih awal di bagian warung yang tidak dipakai berjualan.
- Dalam satu hari lokasi berpindah **paling banyak satu kali**, dan tiap perpindahan memakan **45 menit** (termasuk makan).
- Adegan luar ruang PAGI selesai paling lambat 09.30 (cahaya pagi); adegan dalam ruang PAGI selesai paling lambat 11.30; adegan SIANG mulai paling cepat 10.00 dan selesai paling lambat 17.00; adegan SORE mulai paling cepat 15.00; adegan MALAM mulai paling cepat 18.30 (setelah gelap).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- Sekolah dapat dipakai sampai 18.00. Syuting selesai paling lambat 22.30. Hari Sabtu mulai 07.00. Menunggu tanpa merekam tidak lebih dari 30 menit.

Kasus disusun untuk contoh; tokoh, sekolah, tempat, dan film fiktif.

Langkah dan alasan:

1. **Kelompokkan menurut lokasi.** Rumah Sari: adegan 1, 6, 7, 8. Sekolah: adegan 2, 3. Warung: adegan 4, 5. Alasan: lokasi yang sama direkam berturut-turut supaya tidak bolak-balik.
2. **Pasang batasan yang kaku lebih dulu.** Sekolah memuat adegan 3 yang butuh Pak Anton, jadi blok sekolah jatuh pada **Sabtu**. Warung hanya Minggu, jadi blok warung jatuh pada **Minggu**. Alasan: batasan yang tidak bisa ditawar menentukan sisanya.
3. **Tempatkan adegan malam.** Adegan 6 dan 8 (rumah, MALAM) baru boleh mulai setelah 18.30. Hari Minggu sudah memuat warung (mulai 15.00), jadi Minggu: warung dulu, lalu pindah ke rumah untuk adegan malam. Itu satu perpindahan. Alasan: warung baru buka setelah 15.00 dan adegan malam harus setelah gelap, sehingga keduanya pas dijejerkan.
4. **Tempatkan adegan pagi.** Adegan 1 dan 7 (rumah, PAGI) tidak bisa Minggu: bila direkam Minggu pagi, kru menunggu hingga 15.00 (menunggu lebih dari 30 menit) lalu berpindah dua kali sehari. Maka keduanya jatuh pada **Sabtu**. Sabtu: rumah (pagi) dulu, lalu pindah ke sekolah. Itu juga satu perpindahan. Alasan: pagi hanya cocok untuk hari yang dimulai pagi.
5. **Urutkan di dalam satu lokasi menurut cahaya.** Adegan luar ruang didahulukan selagi cahaya alami cocok: adegan 7 (luar, PAGI) sebelum adegan 1 (dalam, PAGI); adegan 5 (luar, SORE) sebelum adegan 4 (dalam, SORE). Alasan: cahaya pagi dan sore terus berubah, sedangkan cahaya dalam ruang lebih mudah dikendalikan.
6. **Hitung jam tiap adegan** dengan menambahkan waktu kerja berturut-turut dan 45 menit untuk berpindah: Sabtu adegan 7 07.00–08.30; adegan 1 08.30–11.00; pindah 11.00–11.45; adegan 2 11.45–13.45; adegan 3 13.45–16.45. Minggu adegan 5 15.00–16.00; adegan 4 16.00–18.00; pindah 18.00–18.45; adegan 6 18.45–21.15; adegan 8 21.15–22.15.
7. **Periksa semua batasan.** Sekolah selesai 16.45 (batas 18.00). Adegan malam mulai 18.45 (≥ 18.30) dan selesai 22.15 (batas 22.30). Adegan pagi luar selesai 08.30 (batas 09.30). Tidak ada waktu menunggu lebih dari 30 menit. Perpindahan tiap hari hanya satu kali.

Pemeriksaan dengan skrip (memeriksa semua pembagian adegan ke dua hari dan semua urutan) menemukan bahwa **hanya satu pembagian hari** yang memenuhi semua batasan; perbedaan antarjadwal yang memenuhi hanya urutan di dalam satu lokasi. Jadwal berdasarkan urutan cerita (adegan 1–4 Sabtu, adegan 5–8 Minggu) gagal: warung terpaksa dipakai Sabtu, dan lokasi berpindah dua kali pada hari Sabtu. Gambar 5.16 memperlihatkan hasilnya sebagai papan jadwal.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 5.16 Contoh 1: papan jadwal dua hari syuting hasil perhitungan; adegan dikelompokkan menurut lokasi dan waktu. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jawaban: Sabtu = adegan 7, 1, 2, 3 (07.00–16.45, satu kali pindah lokasi); Minggu = adegan 5, 4, 6, 8 (15.00–22.15, satu kali pindah lokasi).

Contoh 2 — Menyesuaikan shot list dengan target durasi dan jatah waktu

Sutradara "Bekal Ibu" menargetkan **adegan 1 paling lama 60 detik** di layar dan menjatahkan **150 menit (2,5 jam)** untuk menyutingnya. Shot list adegan 1 sudah ada pada Gambar 5.12 (delapan shot, jumlah 66 detik). Tim memperkirakan tiap shot direkam beberapa kali (take) dan tiap take memakan durasi shot ditambah **45 detik** untuk aba-aba, *cut*, dan menata ulang. Waktu per shot = waktu setup + (jumlah take × (durasi shot + 45 detik)). Apakah shot list ini cocok? Bila tidak, apa yang diubah? *Kasus disusun untuk contoh; data rekaan.*

Langkah dan alasan:

1. **Jumlahkan durasi layar.** 9 + 6 + 7 + 15 + 8 + 8 + 6 + 7 = **66 detik**. Target 60 detik, jadi **kelebihan 6 detik**. Alasan: durasi shot saling menjumlah menjadi durasi adegan.
2. **Hitung waktu tiap shot.** Contoh shot 4: setup 20 menit; 6 take × (15 + 45) detik = 360 detik = 6 menit; jumlah 26 menit. Contoh shot 1: 20 + (4 × (9 + 45) detik = 216 detik = 3,6 menit) = 23,6 menit. Hasil seluruh shot: 23,6; 19,3; 18,5; 26,0; 19,4; 9,4; 18,4; 19,3 menit.
3. **Jumlahkan.** Totalnya **153,9 menit**, jatah 150 menit, jadi **kelebihan 3,9 menit**. Alasan: bila tidak dikurangi, adegan 1 akan memakan waktu adegan lain pada jadwal.
4. **Cari pemangkasan yang memenuhi dua angka.** Dengan skrip, setiap shot dihapus satu per satu dan dihitung ulang. Hasilnya: tanpa shot 1 → 57 detik dan 130,3 menit; tanpa shot 3 → 59 detik dan 135,4 menit; tanpa shot 5 → 58 detik dan 134,5 menit; tanpa shot 6 → 58 detik dan 144,5 menit; tanpa shot 8 → 59 detik dan 134,6 menit. Bahkan menghapus shot 2 atau 7 sudah cukup untuk angka durasi (60 detik) dan waktu. **Angka tidak memutuskan, ia**

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

hanya menyaring. Alasan: hampir semua pilihan lolos hitungan, jadi pilihan akhir harus memakai cerita.

5. **Putuskan menurut cerita.** Shot 1 (LS) menetapkan tempat. Shot 2 dan 8 menunjukkan tindakan inti, yaitu mengisi bekal dan menaruh telur ekstra. Shot 4 memuat dua tokoh sekaligus dan dialog. Shot 5 menunjukkan jawaban Sari. Shot 6 hanya memperlihatkan Ibu mengucapkan kalimat yang **sudah tertangkap** di shot 4, jadi ceritanya tidak kehilangan apa-apa bila shot 6 dihapus, dan setup-nya kecil sehingga penghematannya paling sedikit tetapi cukup. Alasan: pilih shot yang informasinya sudah ada pada shot lain.
6. **Periksa hasil.** Tanpa shot 6: 66 − 8 = **58 detik** (di bawah 60) dan 153,9 − 9,4 = **144,5 menit** (di bawah 150).

Perhatikan Gambar 5.17 berikut.

Shot list adegan 1 (rekaan): durasi di layar dan perkiraan waktu syuting

No	Ukuran	Sudut	Isi shot	Layar (dtk)	Take	Setup (mnt)	Waktu (mnt)
1	LS	setinggi mata	dapur penuh, Sari mengisi bekal	9	4	20	23,6
2	CU	dari atas	tangan Sari mengisi kotak bekal	6	5	15	19,3
3	MS	setinggi mata	Sari menoleh saat Ibu masuk	7	4	15	18,5
4	MS dua orang	setinggi mata	Ibu dan Sari bertukar kalimat	15	6	20	26,0
5	OTS	setinggi mata	Sari menjawab (dari bahu Ibu)	8	5	15	19,4
6	OTS	setinggi mata	Ibu berkata (dari bahu Sari)	8	5	5	9,4
7	CU	setinggi mata	Sari tersenyum, menutup kotak	6	4	15	18,4
8	CU	dari atas	tangan menaruh telur dadar ekstra	7	5	15	19,3
JUMLAH				**66**			**153,9**

Target layar adegan 1: 60 detik
Jumlah sekarang: 66 detik → lebih 6 detik
Jatah syuting: 150 menit (2,5 jam)
Perkiraan sekarang: 153,9 menit → lebih 3,9 menit

Bila shot 6 dihapus (disorot kuning):
Layar: 58 detik (memenuhi target 60)
Waktu: 144,5 menit (di bawah jatah 150)
Dua syarat terpenuhi; ceritanya perlu dicek.

Waktu per shot = setup + take × (durasi shot + 45 detik aba-aba, cut, dan reset). Semua angka adalah data rekaan.

Gambar 5.17 Contoh 2: shot list adegan 1 dengan perhitungan durasi layar dan waktu syuting (data rekaan). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jawaban: shot list sekarang berlebih 6 detik dan 3,9 menit. Dengan menghapus shot 6, durasi layar menjadi 58 detik dan waktu syuting 144,5 menit, dua-duanya memenuhi syarat, dan cerita tetap utuh karena kalimat Ibu sudah tertangkap pada shot 4.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Contoh 3 — Menghitung mundur jam panggil hari pertama

Hari pertama syuting "Bekal Ibu" (Sabtu, 20 Maret 2027) dimulai dengan **shot pertama pukul 07.00** (adegan 7). Semua departemen berkumpul di titik kumpul sekolah lalu menuju rumah Sari; pemain dan penata rias langsung ke rumah Sari. Data waktu:

Departemen	Muat alat di sekolah	Tempuh ke lokasi	Setup di lokasi
Artistik	30 menit	20 menit	70 menit
Tata cahaya	40 menit	20 menit	50 menit
Kamera	30 menit	20 menit	40 menit
Suara	20 menit	20 menit	30 menit

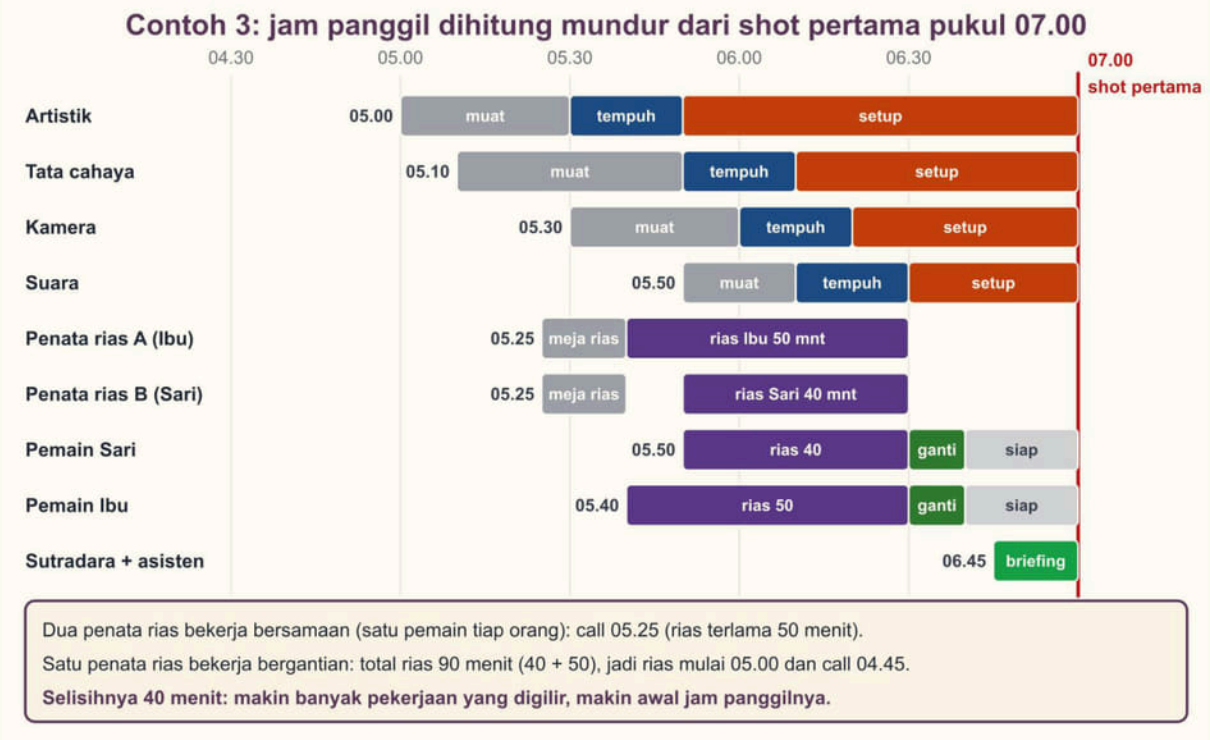
Pemain harus **siap di set 20 menit** sebelum shot pertama. Sari memerlukan rias 40 menit dan Ibu 50 menit; keduanya ganti kostum 10 menit setelah rias. Penata rias memerlukan 15 menit menata meja rias. Tentukan jam panggil semua departemen dan pemain. Lalu bandingkan bila merias dilakukan oleh dua penata rias bersamaan dan oleh satu penata rias bergantian. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

Langkah dan alasan (hasilnya dihitung dengan skrip):

1. **Mundur dari shot pertama untuk departemen.** Jam siap di lokasi = 07.00 − setup. Jam berangkat = jam siap − tempuh. Jam panggil = jam berangkat − muat. Alasan: departemen harus siap saat shot pertama, dan sebelum itu ia harus memuat dan menempuh jalan.
2. **Artistik:** siap 07.00 − 70 = 05.50; berangkat 05.50 − 20 = 05.30; panggil 05.30 − 30 = **05.00**.
3. **Tata cahaya:** siap 06.10; berangkat 05.50; panggil **05.10**.
4. **Kamera:** siap 06.20; berangkat 06.00; panggil **05.30**.
5. **Suara:** siap 06.30; berangkat 06.10; panggil **05.50**.
6. **Pemain siap di set** pukul 07.00 − 20 menit = **06.40**. Rias berakhir 10 menit sebelumnya, yaitu 06.30. Maka Ibu mulai rias 06.30 − 50 = **05.40**, dan Sari mulai rias 06.30 − 40 = **05.50**. Alasan: jam panggil pemain adalah jam rias mulai, bukan jam syuting.
7. **Dua penata rias bersamaan.** Rias paling awal dimulai 05.40 (Ibu). Penata rias perlu 15 menit menata meja, sehingga panggil **05.25**.
8. **Satu penata rias bergantian.** Total rias 40 + 50 = 90 menit harus selesai pukul 06.30, jadi dimulai **05.00**. Panggil 05.00 − 15 = **04.45**. Selisihnya 40 menit lebih awal dibanding dua penata rias. Jam panggil pemain ikut bergeser: pemain yang dirias pertama dipanggil bersamaan dengan mulai rias (05.00 bila Ibu didahulukan), dan pemain kedua dipanggil saat rias pertama selesai (05.50).
9. **Sutradara dan asisten** melakukan briefing 15 menit sebelum shot pertama: **06.45**.

Perhatikan Gambar 5.18 berikut.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 5.18 Contoh 3: garis waktu jam panggil per departemen yang dihitung mundur dari shot pertama pukul 07.00. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jawaban: artistik 05.00, tata cahaya 05.10, kamera 05.30, suara 05.50 (semua di titik kumpul sekolah); penata rias 05.25 (dua orang bersamaan) atau 04.45 (satu orang bergantian); pemain pada kasus dua penata rias bersamaan: Ibu 05.40 dan Sari 05.50; sutradara dan asisten 06.45. Jam panggil paling awal (05.00) jauh sebelum jam syuting (07.00).

Contoh 4 — Menghitung ulang rundown setelah gladi

Siaran daring "Jendela Sekolah" (Jumat, 26 Maret 2027) memakai slot **12.30.00 sampai 12.55.00**. Rencana segmen pada Gambar 5.15: pembukaan 1:30, berita sekolah 4:30, iklan layanan masyarakat 1:15, wawancara tamu 8:00, kuis penonton 5:30, dan penutup 1:30. Pada gladi, wawancara ternyata berdurasi **10 menit 30 detik**. Apakah siaran masih aman? Bila perlu, apa yang diubah? *Kasus disusun untuk contoh; acara dan durasi fiktif.*

Langkah dan alasan:

1. **Jumlahkan durasi rencana.** 1:30 + 4:30 + 1:15 + 8:00 + 5:30 + 1:30 = **22:15**. Slot 25:00, jadi sisa waktu rencana **2:45**. Alasan: menjumlah menit dan detik terpisah, 60 detik menjadi 1 menit.
2. **Ganti wawancara menjadi 10:30.** Jumlah baru: 22:15 + 2:30 = **24:45**. Siaran selesai 12.30.00 + 24:45 = **12.54.45**. Sisa waktu tinggal **0:15**, hanya 15 detik. Alasan: wawancara bertambah 2 menit 30 detik, dan semua tambahan itu memakan sisa waktu.
3. **Hitung front time yang baru.** Segmen 1 mulai 12.30.00; segmen 2 mulai 12.31.30; segmen 3 mulai 12.36.00; segmen 4 mulai 12.37.15; segmen 5 mulai 12.37.15 + 10:30 = **12.47.45**; segmen 6 mulai 12.47.45 + 5:30 = **12.53.15**; selesai 12.53.15 + 1:30 = 12.54.45.

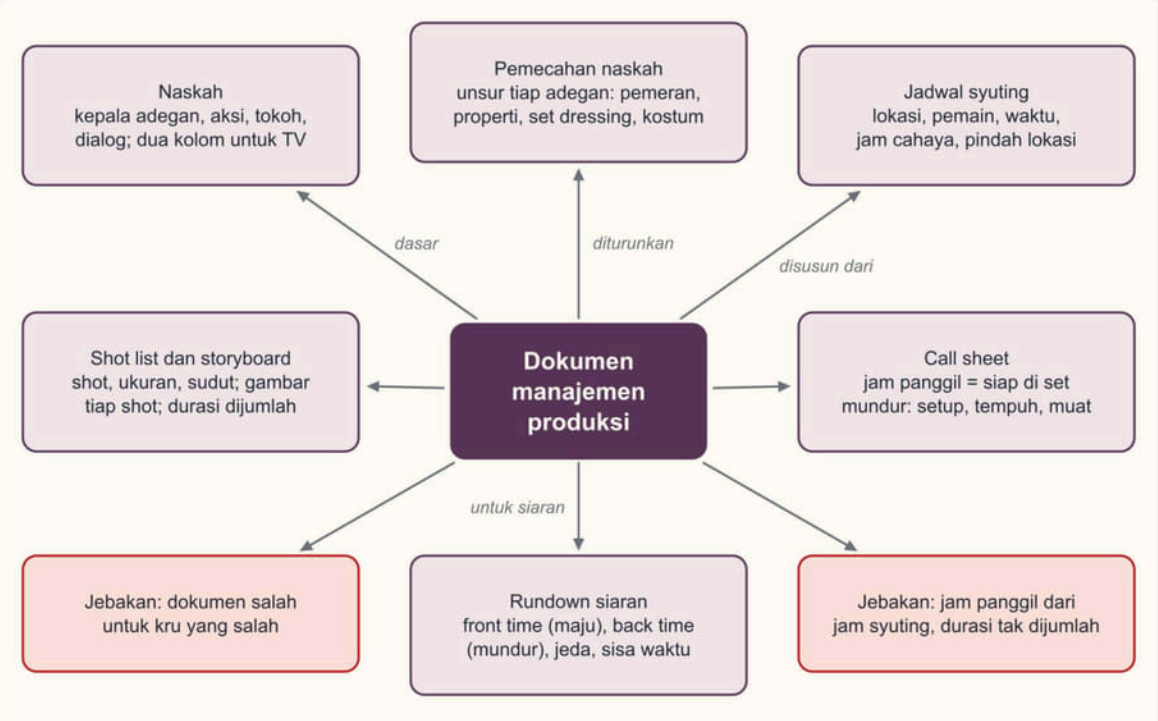
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

4. **Hitung back time.** Dari akhir slot 12.55.00 dikurangi sisa durasi tiap segmen: segmen 6 paling lambat mulai 12.55.00 − 1:30 = **12.53.30**; segmen 5 paling lambat 12.53.30 − 5:30 = **12.48.00**; segmen 4 paling lambat 12.48.00 − 10:30 = **12.37.30**. Segmen 4 mulai 12.37.15, hanya 15 detik lebih awal daripada batasnya. Alasan: selisih back time dan front time adalah sisa waktu; di sini 15 detik.
5. **Putuskan.** Secara hitungan, siaran masih muat, tetapi sisa 15 detik terlalu tipis: satu candaan atau gangguan teknis dapat membuat siaran melewati slot. Yang dapat disesuaikan adalah segmen yang fleksibel, yaitu kuis penonton. Jeda iklan layanan masyarakat dan segmen pembukaan serta penutup bersifat tetap. Bila kuis dipersingkat menjadi 4:00 (kurang 1:30), total menjadi 23:15 dan sisa waktu menjadi **1:45**.
6. **Hitung ulang dengan kuis 4:00.** Segmen 5 mulai 12.47.45 dan selesai 12.51.45; segmen 6 mulai 12.51.45 dan selesai **12.53.15**. Sisa waktu 12.55.00 − 12.53.15 = **1:45**.

Jawaban: dengan wawancara 10:30 siaran selesai 12.54.45 dengan sisa hanya 0:15, terlalu tipis. Dengan kuis dipersingkat menjadi 4:00, siaran selesai 12.53.15 dan sisa waktu 1:45.

❖ PETA KONSEP

Gambar 5.19 merangkum dokumen-dokumen produksi dan hubungannya.



Gambar 5.19 Peta konsep dokumen manajemen produksi. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **Naskah** memuat kepala adegan (INT./EXT., lokasi, waktu), aksi, nama tokoh, dialog, dan transisi. Naskah dua kolom (VIDEO dan AUDIO) dipakai untuk iklan, berita, dan acara TV. Satu halaman naskah kira-kira satu menit layar (pedoman kasar).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **Pemecahan naskah** mendaftar unsur tiap adegan: pemeran, properti pemain, set dressing, kostum, suara, dan catatan; panjang adegan dihitung per delapan halaman.
- **Jadwal syuting** mengelompokkan adegan menurut lokasi, ketersediaan pemain dan tempat, serta waktu cerita; syuting hampir tidak pernah berurutan seperti cerita.
- **Shot list** = daftar shot (apa saja, berapa lama), **storyboard** = gambar tiap shot (seperti apa). Durasi shot dijumlah.
- **Call sheet** = dokumen harian yang memuat jam panggil. Jam panggil dihitung **mundur** dari saat harus siap: dikurangi setup, tempuh, dan muat (departemen) atau rias dan kostum (pemain).
- **Rundown** memuat segmen, durasi, front time (maju), dan back time (mundur); jeda dan iklan harus ikut dijumlah, dan selisih keduanya adalah sisa waktu.
- **Dokumen yang tepat** ditentukan oleh pembaca dan pertanyaannya, ditambah batasan yang ada pada kasus.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal dokumen produksi:

1. **Tentukan dokumen apa yang sedang dibahas** dan siapa pembacanya: kru kamera, seluruh kru, penyusun jadwal, atau studio siaran.
2. **Tulis semua angka dan batasan** dari kasus: jam, durasi, siapa hanya hadir kapan, lokasi buka kapan.
3. **Untuk jam panggil,** tentukan dulu **jam siap** (shot pertama atau siap di set), lalu hitung mundur dengan semua langkah yang disebut (setup, tempuh, muat, rias, kostum). Cek apakah rias bergantian atau bersamaan. Tambahkan waktu menata meja rias hanya bila soal menyebutnya.
4. **Untuk jadwal,** pasang batasan kaku lebih dulu (pemain satu hari, lokasi satu hari), lalu kelompokkan menurut lokasi, lalu tempatkan adegan malam paling akhir.
5. **Untuk durasi,** jumlahkan semua baris, termasuk bagian yang mudah terlupa (jeda, iklan, bumper). Pada rundown, ingat 60 detik = 1 menit.
6. **Untuk memilih dokumen,** cocokkan kebutuhan dengan pembaca dan perhatikan batasan waktu dan kemampuan tim.
7. **Periksa hasil** dengan memasukkannya kembali ke semua batasan.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Jam panggil dihitung dari jam syuting** tanpa mengurangi waktu persiapan.
- **Waktu rias dihitung salah**: dua pemain dirias bergantian oleh satu orang, tetapi yang dijumlahkan hanya satu.
- **Dokumen salah untuk kru yang salah**, misalnya call sheet dipakai sebagai daftar shot, atau storyboard diminta saat tidak ada yang bisa menggambar.
- **Durasi shot tidak dijumlah** atau ada shot terlewat.
- **Rundown tidak memuat jeda** atau iklan, sehingga total terlihat lebih pendek dari kenyataan.
- **Jadwal mengikuti urutan cerita**, padahal pemain atau lokasi hanya tersedia pada hari tertentu.
- **Adegan malam ditaruh sebelum hari gelap.**
- **Menit dan detik dijumlahkan seperti desimal.**
- **Pindah lokasi dianggap tidak memakan waktu**, atau dihitung satu kali padahal ada dua perpindahan dalam sehari.
- **Pembagian pekerjaan rias disamakan**: satu orang merias bergantian dianggap sama dengan dua orang merias bersamaan.
- **Satu halaman naskah dianggap pasti satu menit.** Itu hanya pedoman kasar; kalau soal memberi durasi, pakai durasi dari soal.
- **Back time dan front time tertukar.** Front time dihitung maju dari jam mulai; back time dihitung mundur dari jam akhir slot.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Cara cepat mengecek hitungan: setelah mendapat jawaban, **hitung maju** dari jam yang kamu peroleh dan lihat apakah kamu sampai pada jam siap yang dibutuhkan. Bila selisihnya tidak cocok, ada langkah yang terlewat.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa membaca bahwa shot pertama pukul 07.00 dan seorang pemain butuh rias 50 menit. Ia menjawab "jam panggil pemain 06.10". Ia lupa bahwa pemain harus siap di set sebelum shot pertama dan masih perlu ganti kostum. Jam panggil yang benar jauh lebih awal, karena dihitung mundur dari saat pemain siap, bukan dari jam syuting.

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut memberi sebuah **call sheet** berisi jam shot pertama, waktu rias tiap pemain, jumlah penata rias, dan ketentuan siap di set. Cara membedahnya: tentukan dulu saat orang yang ditanya harus siap, lalu hitung mundur satu langkah demi satu langkah. Perhatikan apakah pekerjaan dilakukan bergantian atau bersamaan oleh orang yang berbeda, dan perhatikan pula ketentuan tentang kapan pemain harus siap sebelum shot pertama.

►. Berikut sebagian call sheet hari kedua syuting film "Kembang Kertas", Kamis, 4 Maret 2027.

Butir	Keterangan
Shot pertama	07.30, adegan 12 (rumah Bu Ratna)
Pemain adegan 12	Bu Ratna (rias 60 menit), Nadia (rias 45 menit)
Penata rias	1 orang, merias pemain bergantian
Ketentuan	semua pemain siap di set 15 menit sebelum shot pertama

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Jam panggilan (call time) paling lambat untuk penata rias adalah ....

A. 05.30
B. 05.45
C. 06.15
D. 06.30
E. 06.45

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pembahasan **Kunci: A**

Konsep: Call sheet adalah dokumen harian berisi jadwal, lokasi, adegan, pemain, dan jam panggilan setiap kru. Jam panggilan dihitung mundur dari waktu siap di set dikurangi lama persiapan.

Langkah:

1. Batas siap di set = 07.30 − 15 menit = 07.15.
2. Satu penata rias merias bergantian → total waktu = 60 + 45 = 105 menit.
3. Jam panggilan = 07.15 − 105 menit = 05.30.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✓ 07.15 dikurangi 105 menit = 05.30.
- **B.** ✗ Jebakan: 105 menit dihitung mundur dari 07.30, padahal pemain harus siap 15 menit sebelumnya.
- **C.** ✗ Jebakan: hanya rias Bu Ratna (60 menit) yang dihitung, seolah kedua pemain dirias bersamaan.
- **D.** ✗ Jebakan: hanya rias Bu Ratna yang dihitung dan batas 15 menit dilupakan.
- **E.** ✗ Jebakan: hanya rias Nadia (45 menit) yang dihitung dari 07.30.

Jawaban: A.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu dokumen yang dibahas, angka dan batasannya, lalu hitung atau pilih langkah demi langkah.

1. Sutradara video klip "Angin Timur" (Maret 2027) hanya memiliki naskah konsep. Pada uji syuting, juru kamera bingung shot apa saja yang harus diambil, berapa ukuran gambarnya, dan urutannya, sehingga beberapa shot terlupa. Syuting utama tinggal dua hari lagi. Tidak ada anggota tim yang mampu menggambar dengan cepat, dan juru kamera meminta daftar yang dapat dicentang satu per satu di lokasi.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Dokumen yang paling tepat disusun adalah ....

A. Shot list berisi nomor shot, ukuran gambar, sudut, dan gerak kamera
B. Storyboard bergambar lengkap untuk setiap shot dalam video klip itu
C. Call sheet berisi jam panggilan, lokasi, dan daftar kru hari syuting
D. Treatment berisi uraian cerita dan suasana video klip secara naratif
E. Script breakdown berisi daftar properti, kostum, dan pemain per adegan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Berikut pemecahan naskah film pendek "Surat Nita" yang akan disyuting dua hari pada Agustus 2027.

Adegan	Lokasi	Pemain	Waktu cerita
1	Rumah Nita	Nita, Ibu	pagi
2	Sekolah	Nita, Raka	siang
3	Rumah Nita	Nita	malam
4	Sekolah	Nita, Raka, Guru	siang
5	Rumah Nita	Nita, Ibu	pagi

Pemeran Raka hanya dapat hadir pada hari pertama. Tim tidak ingin berpindah lokasi dalam satu hari, dan adegan malam harus diambil setelah hari benar-benar gelap. *(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)*
Jadwal yang paling tepat adalah ....

A. Hari 1: adegan 1, 2, 3; hari 2: adegan 4, 5
B. Hari 1: adegan 1, 3, 5; hari 2: adegan 2, 4
C. Hari 1: adegan 2, 4; hari 2: adegan 1, 5, 3
D. Hari 1: adegan 2, 4; hari 2: adegan 3, 1, 5
E. Hari 1: adegan 2, 4, 1; hari 2: adegan 5, 3

Kunci singkat: 1. A 2. C

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa jam panggil harus dihitung mundur dari saat orang itu harus siap, dan bukan dari jam syuting dimulai?
- Dapatkah kamu menyebut apa beda shot list dan storyboard serta memilih mana yang tepat saat tim tidak punya waktu dan penggambar?
- **Yang harus kuingat: dokumen dibuat untuk pembacanya**; **naskah → pemecahan naskah → jadwal**; **jam panggil dihitung mundur**; **shot list = daftar, storyboard = gambar**; dan **rundown dijumlah termasuk jeda, dengan front time maju dan back time mundur**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 5.2: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.
next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-5.2

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 5.3 · Pembagian tugas kru dan SOP kerja tim produksi

SMKBC-5.3

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu memahami **pembagian tugas kru** dan **SOP kerja tim** dalam tahapan produksi audio-visual. SOP adalah singkatan dari *standard operating procedure*, atau prosedur operasional baku: langkah kerja tertulis yang disepakati bersama. Soalnya berupa **kasus produksi**: satu set film pendek, satu studio siaran langsung, satu tim liputan, atau satu hari penutupan syuting. Dalam kasus itu terjadi hambatan. Kamu diminta memilih **tindakan yang paling tepat**, **perubahan SOP yang benar**, atau menilai **pernyataan tentang pembagian tugas**. Bentuknya pilihan ganda, pilihan ganda kompleks (jawaban benar lebih dari satu), dan pernyataan benar atau salah. Kemampuan yang diukur bergerak dari **memahami** peran kru sampai **menganalisis** penyebab masalah dan **merumuskan solusi yang realistis**.

Soal jenis ini jarang menanyakan arti istilah. Yang ditanyakan adalah **siapa melakukan apa, pada urutan apa, dan apa yang harus dilakukan ketika rencana gagal**. Karena itu, sub bab ini menjelaskan alasan di balik tiap langkah, bukan hanya bunyinya.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan mengapa produksi membutuhkan pembagian tugas dan SOP, serta apa saja isi sebuah SOP yang baik;
- menguraikan rantai koordinasi kru di set film dan di studio siaran langsung, termasuk siapa memberi aba-aba kepada siapa;
- menyusun urutan umum aba-aba *take* beserta alasan tiap langkah, dan membaca tampilan *multiview* di ruang kendali;
- menjelaskan SOP liputan berita lapangan dan SOP penutupan syuting (*wrap*);
- menangani kegagalan dengan urutan prioritas yang benar, lalu memperbaiki SOP tanpa menyalahkan orang.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan sebuah pertunjukan wayang. Dalang memimpin, pengrawit memainkan gamelan, sinden bernyanyi, dan tiap orang tahu kapan harus masuk. Tidak ada yang bertanya "sekarang giliran siapa?" di tengah pertunjukan. Produksi film, siaran televisi, dan liputan berita bekerja dengan cara yang sama. Puluhan orang dengan keahlian berbeda harus menghasilkan satu karya yang utuh. Karya itu hanya bisa jadi bila **tugas dibagi dengan jelas** dan **cara bekerjanya disepakati**. Sub bab ini membahas keduanya: pembagian tugas dan prosedur baku yang mengikatnya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. Mengapa perlu pembagian tugas dan SOP

Kru adalah semua orang yang bekerja di balik layar dan di depan kamera untuk membuat sebuah produksi. Kru dikelompokkan menurut keahlian menjadi **departemen**, misalnya departemen kamera, suara, cahaya, dan artistik. Setiap departemen punya satu orang yang memimpin, yaitu **kepala departemen**. Pembagian ini membuat pekerjaan tidak tumpang tindih dan tidak ada yang terlewat.

SOP (prosedur operasional baku) adalah cara melakukan sebuah pekerjaan yang ditulis langkah demi langkah dan disepakati semua orang yang terlibat. Tujuannya ada tiga.

- **Seragam.** Siapa pun yang bertugas melakukan hal yang sama dengan cara yang sama, sehingga hasilnya dapat diduga.
- **Aman.** Langkah yang berisiko diberi aturan, misalnya siapa boleh menghentikan kerja bila ada bahaya.
- **Bisa diulang dan diperiksa.** Anggota baru dapat belajar dari tulisan, dan bila terjadi kesalahan, tim dapat memeriksa langkah mana yang hilang.

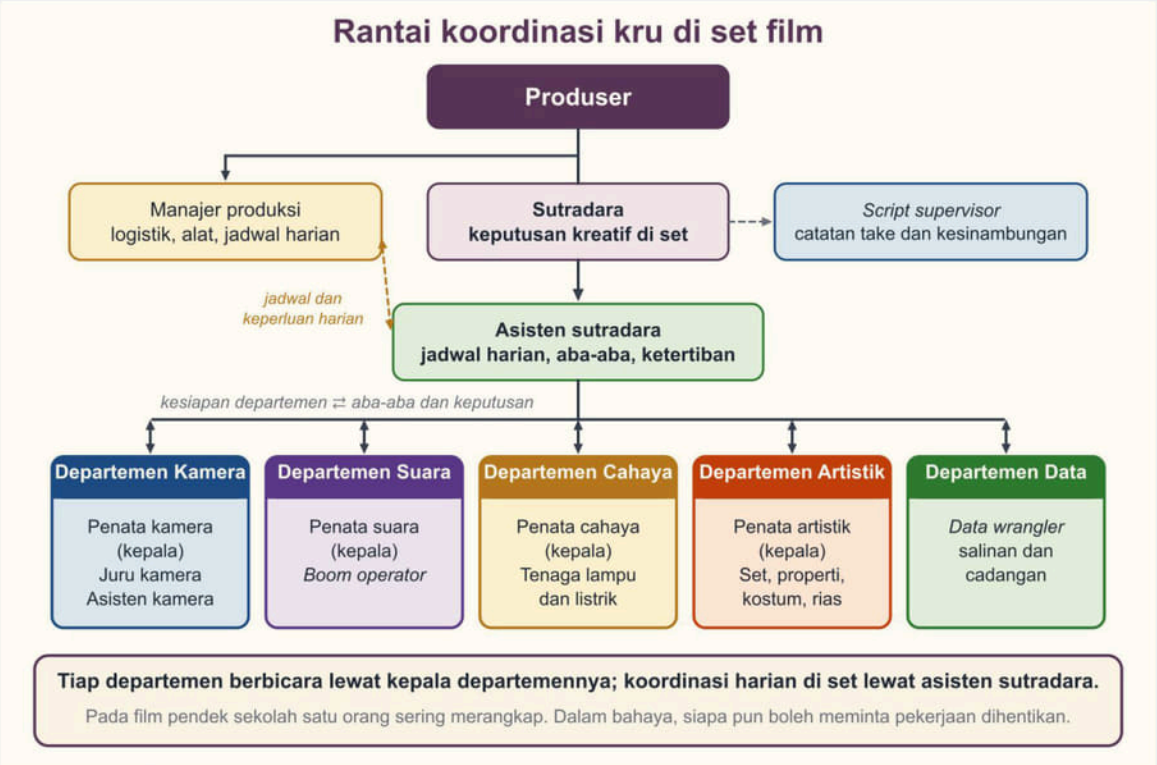
SOP bukan sekadar daftar larangan. SOP yang baik memuat enam hal. Tabel berikut meringkas isinya, yaitu **tujuan**, **siapa yang menjalankan**, **langkah berurutan**, **tanda bahwa langkah sudah selesai**, **cara bila langkah gagal**, dan **siapa yang menyimpan serta memperbarui** SOP itu.

Isi SOP	Pertanyaan yang dijawab	Contoh pada SOP aba-aba take
Tujuan	untuk apa prosedur ini ada	semua alat merekam lengkap sebelum adegan dimulai
Penanggung jawab	siapa melakukan tiap langkah	asisten sutradara memberi aba-aba, juru kamera menjawab
Langkah berurutan	apa dulu, apa kemudian	suara berjalan, kamera berjalan, tanda sinkron, adegan
Tanda selesai	bagaimana tahu langkah sudah beres	jawaban lisan dari pemegang alat
Rencana bila gagal	apa yang dilakukan jika tidak berjalan	aba-aba diulang, adegan ditunda, alat cadangan dipakai
Pemilik dan versi	siapa memperbarui, kapan terakhir	manajer produksi, versi 2

2. Rantai koordinasi di set film

Di set film, orang yang bekerja banyak, sedangkan perhatian sutradara hanya satu. Karena itu perintah mengalir lewat **rantai koordinasi** (Gambar 5.20). Prinsip utamanya sederhana: **tiap departemen berbicara lewat kepala departemennya, dan urusan harian di set dikoordinasikan oleh asisten sutradara**.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 5.20 Rantai koordinasi kru di set film: produser dan sutradara di atas, asisten sutradara dan manajer produksi sebagai penghubung, lalu kepala departemen dan anggotanya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Berikut peran yang paling sering muncul dalam soal. Nama jabatan dapat berbeda antar produksi, dan pada film pendek sekolah satu orang sering merangkap beberapa tugas.

Jabatan	Tugas utama dalam kerja tim
Produser	memimpin produksi dari sisi dana, jadwal besar, dan izin; mengambil keputusan yang menyangkut anggaran
Manajer produksi	mengurus keperluan harian: jadwal, daftar alat, transportasi, konsumsi, dan lokasi
Sutradara	memimpin sisi kreatif di set; memutuskan sebuah *take* sudah cukup baik atau perlu diulang
Asisten sutradara	mengatur jalannya syuting harian, memanggil pemain dan kru, menjaga ketertiban set, serta memberi aba-aba sebelum *take*
Script supervisor	mencatat tiap *take* dan menjaga kesinambungan adegan
Penata kamera dan juru kamera	memimpin dan mengoperasikan kamera; asisten kamera mengurus fokus, kartu memori, dan papan penanda (*clapperboard*)
Penata suara (*sound recordist*)	mengatur dan merekam suara dialog di lokasi; dibantu *boom operator*
Penata cahaya	menata lampu dan listrik sesuai kebutuhan gambar dan keselamatan
Departemen artistik	menyiapkan set dan properti, dan mengganti properti yang berpindah antar *take*
Data wrangler	menyalin dan memeriksa data rekaman dari kartu memori

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Dua catatan penting. **Pertama**, koordinasi berjalan dua arah. Kepala departemen melapor ke asisten sutradara tentang kesiapan departemennya, dan asisten sutradara menyampaikan keputusan sutradara. **Kedua**, rantai ini bukan alasan untuk diam bila melihat bahaya. Dalam keadaan berbahaya, siapa pun yang melihat boleh meminta pekerjaan dihentikan lebih dulu, lalu melaporkannya. Aturan ini akan muncul lagi pada bagian 7.

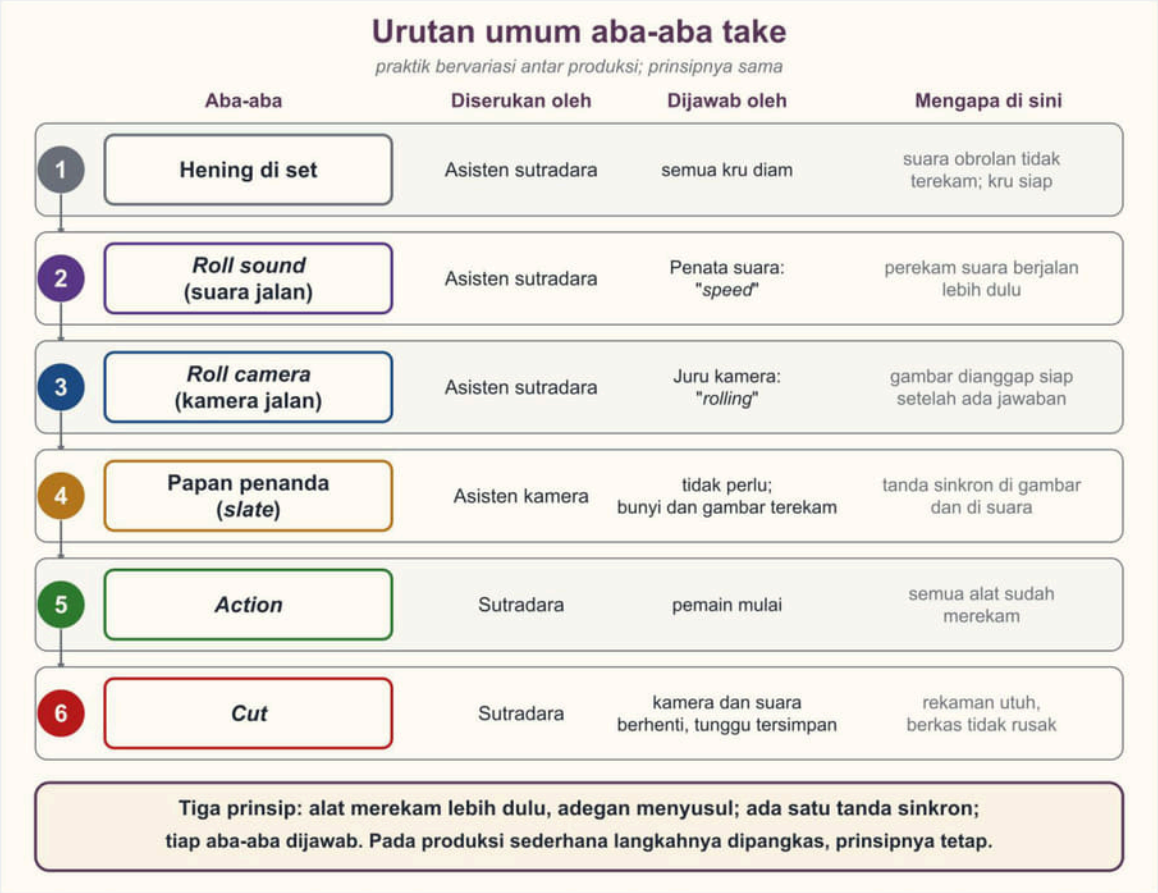
3. Urutan aba-aba *take*

Take adalah satu kali perekaman sebuah adegan dari aba-aba mulai sampai aba-aba berhenti. Sebuah adegan sering direkam berkali-kali. Sebelum tiap *take*, kru memberi **aba-aba** (*call*), yaitu seruan singkat yang memberi tahu semua orang tahap berikutnya. Aba-aba ada supaya **semua alat sudah merekam sebelum pemain mulai bermain**.

Praktik di tiap produksi **bervariasi**. Ada sutradara yang sendiri memberi seruan awal, ada yang menyerahkannya kepada asisten sutradara, dan kata yang dipakai pun berbeda. Namun urutan umumnya mengikuti satu pola yang sama (Gambar 5.21). Berikut urutan umum untuk produksi yang memakai kamera dan perekam suara terpisah.

1. **Set dikunci dan hening.** Asisten sutradara memastikan pemain, kru, dan lokasi siap, lalu meminta semua diam. *Alasan:* suara obrolan yang terekam merusak dialog, dan kru yang belum siap membuat *take* terputus.
2. ***Roll sound*** (suara jalan). Asisten sutradara meminta penata suara merekam. Penata suara menekan rekam, lalu menjawab bahwa perekamnya sudah stabil, sering dengan kata *speed*. *Alasan:* suara disiapkan lebih dulu karena perekam butuh beberapa saat untuk berjalan stabil.
3. ***Roll camera*** (kamera jalan). Asisten sutradara meminta kamera merekam. Juru kamera menekan rekam dan menjawab bahwa kamera sudah merekam, misalnya *rolling*. *Alasan:* gambar baru dianggap siap setelah ada jawaban.
4. **Papan penanda (*slate*).** Asisten kamera menyebut nomor adegan, nomor *shot*, dan nomor *take* di depan kamera, lalu mengatupkan tongkat papan penanda (*clapperboard*). *Alasan:* bunyi "tak" dan gambar tongkat yang menutup terekam bersamaan pada gambar dan suara. Editor memakai titik itu sebagai **tanda sinkron** untuk menyatukan gambar dan suara yang direkam di alat terpisah. Syaratnya, kamera dan perekam suara **sudah berjalan** saat papan dipukul.
5. ***Action.*** Sutradara, atau pada sebagian produksi asisten sutradara, memberi tanda mulai kepada pemain. *Alasan:* semua alat sudah merekam dan tanda sinkron sudah ada, jadi tidak ada bagian adegan yang hilang.
6. ***Cut.*** Sutradara menyerukan berhenti. Kamera dan perekam suara berhenti merekam. *Alasan:* *take* berakhir ketika sutradara menyatakannya, bukan ketika satu orang merasa cukup. Satu pengecualian: bila ada bahaya, siapa pun boleh menghentikan kerja (bagian 7).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 5.21 Urutan umum aba-aba take: siapa memberi aba-aba, siapa menjawab, dan alasan tiap langkah. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Tiga prinsip yang lebih penting daripada hafalan kata-katanya.

- **Setiap aba-aba dijawab.** Aba-aba lisan mudah hilang karena angin, jarak, atau gangguan lain. Jawaban membuktikan bahwa pesan sampai dan alatnya benar-benar merekam. Pola ini sering disebut **komunikasi dua arah tertutup**: pesan, jawaban, lalu lanjut.
- **Alat merekam lebih dulu, adegan menyusul.** Pemain tidak mulai sebelum semua alat merekam. Bila urutannya dibalik, awal dialog hilang.
- **Ada satu tanda sinkron yang terekam di semua alat.** Tanda itu boleh berupa papan penanda atau, bila tidak ada, tepukan tangan di depan kamera. Tanpa tanda sinkron, editor harus mencocokkan gambar dan suara secara manual.

Setelah *cut*, ada satu kebiasaan baik lagi. **Tunggu sampai alat selesai menyimpan rekaman** sebelum mencabut kartu memori atau mematikan alat. Mematikan alat saat berkas masih ditulis dapat merusak rekaman. Banyak kamera menunjukkan lampu atau ikon penyimpanan yang harus dipatuhi.

Pada produksi yang lebih sederhana, urutan dipangkas, tetapi prinsipnya tetap. Bila satu kamera merekam gambar dan suara sekaligus, langkah *roll sound* tidak ada. Urutannya menjadi hening, kamera jalan, papan penanda atau tepukan, *action*, lalu *cut*. Perhatikan bahwa yang berubah hanya jumlah langkah. Alat tetap merekam lebih dulu daripada adegan.

> **Pengayaan.** Pada produksi besar ada variasi lain. Papan penanda kadang dipukul di akhir *take* (*tail*

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

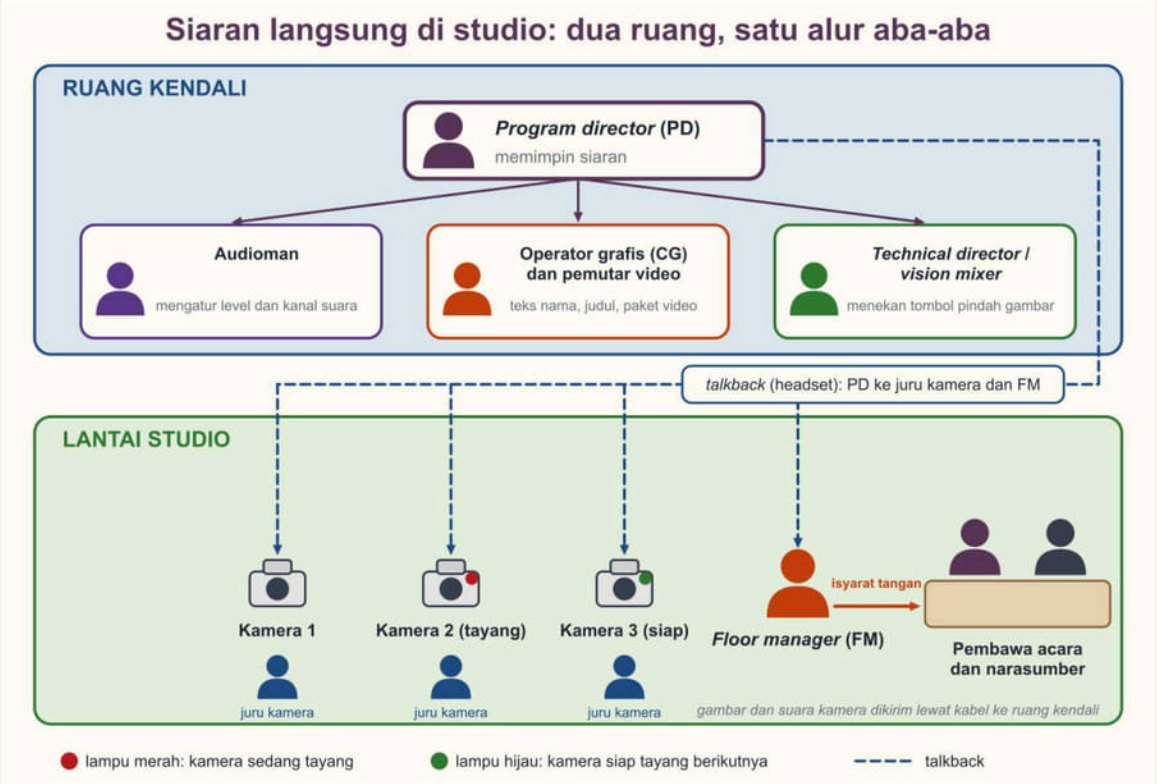
slate) bila pemain tidak dapat diganggu, dan seruan khusus diberikan kepada pemeran latar sebelum pemeran utama. Pada papan penanda digital, kode waktu (*timecode*) ditampilkan di papan dan dicocokkan dengan kode waktu alat rekam. Kamu akan menemukan sinkronisasi ini lagi di sub bab 4.6.

4. SOP siaran langsung di studio

Siaran langsung tidak punya kesempatan mengulang. Karena itu SOP-nya lebih ketat. Studio televisi terbagi dua ruang yang saling terhubung (Gambar 5.22).

- **Lantai studio** (*studio floor*) adalah tempat pembawa acara, narasumber, juru kamera, dan **floor manager** (FM).
- **Ruang kendali** (*control room*) adalah tempat **program director** (PD), **technical director** (TD) atau operator *vision mixer*, **audioman** yang mengatur suara, dan operator grafis (*character generator*, CG).

Pada studio sekolah yang kecil, satu orang dapat merangkap, misalnya PD dan TD. Pembagian ini wajar selama tidak ada yang merangkap dua tugas yang berbarengan pada saat yang sama.



Gambar 5.22 Pembagian ruang dan alur aba-aba pada siaran langsung: program director di ruang kendali, floor manager dan juru kamera di lantai studio, hubungan lewat talkback dan isyarat tangan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Pembagian tugasnya sebagai berikut.

Peran	Tempat	Tugas
Program director (PD)	ruang kendali	memimpin siaran: memberi aba-aba, memutuskan gambar mana tayang, menjaga waktu

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Technical director / operator *vision mixer*	ruang kendali	menekan tombol pindah gambar sesuai aba-aba PD
Audioman	ruang kendali	mengatur level suara, membuka dan menutup kanal mikrofon
Operator grafis (CG) dan pemutar video	ruang kendali	menayangkan teks nama, judul, dan paket video pada saat yang ditentukan
Floor manager (FM)	lantai studio	menjadi "tangan dan mata" PD di lantai: mengatur posisi, memberi isyarat kepada pembawa acara, mengurus kebutuhan di lantai
Juru kamera	lantai studio	mengoperasikan kamera dan mengatur komposisi sesuai arahan PD
Pembawa acara dan narasumber	lantai studio	membawakan acara, mengikuti isyarat FM

Komunikasi terjadi lewat **talkback**, yaitu jalur suara dua arah lewat headset (*intercom*) yang menghubungkan ruang kendali dengan lantai studio. PD berbicara lewat talkback kepada juru kamera dan FM. FM tidak berbicara keras di lantai karena suaranya dapat terekam. Ia memberi isyarat tangan kepada pembawa acara. Selain itu ada **lampu penanda** (*tally light*) pada kamera. Menurut kebiasaan umum, lampu merah menyala pada kamera yang sedang tayang dan lampu hijau pada kamera yang siap tayang berikutnya. Dengan begitu pembawa acara dan juru kamera tahu kamera mana yang sedang "hidup".

Satu perpindahan gambar biasanya memakai dua tahap seruan. Praktik dan katanya bervariasi antar stasiun, tetapi pola umumnya sama.

1. **Peringatan** (*standby*). PD menyebut sumber berikutnya dan meminta kesiapan, misalnya "*standby* kamera 2". Pemegang kamera atau sumber itu menjawab siap.
2. **Eksekusi** (*take*). Pada saat yang tepat PD memerintahkan perpindahan, dan operator menekan tombol.

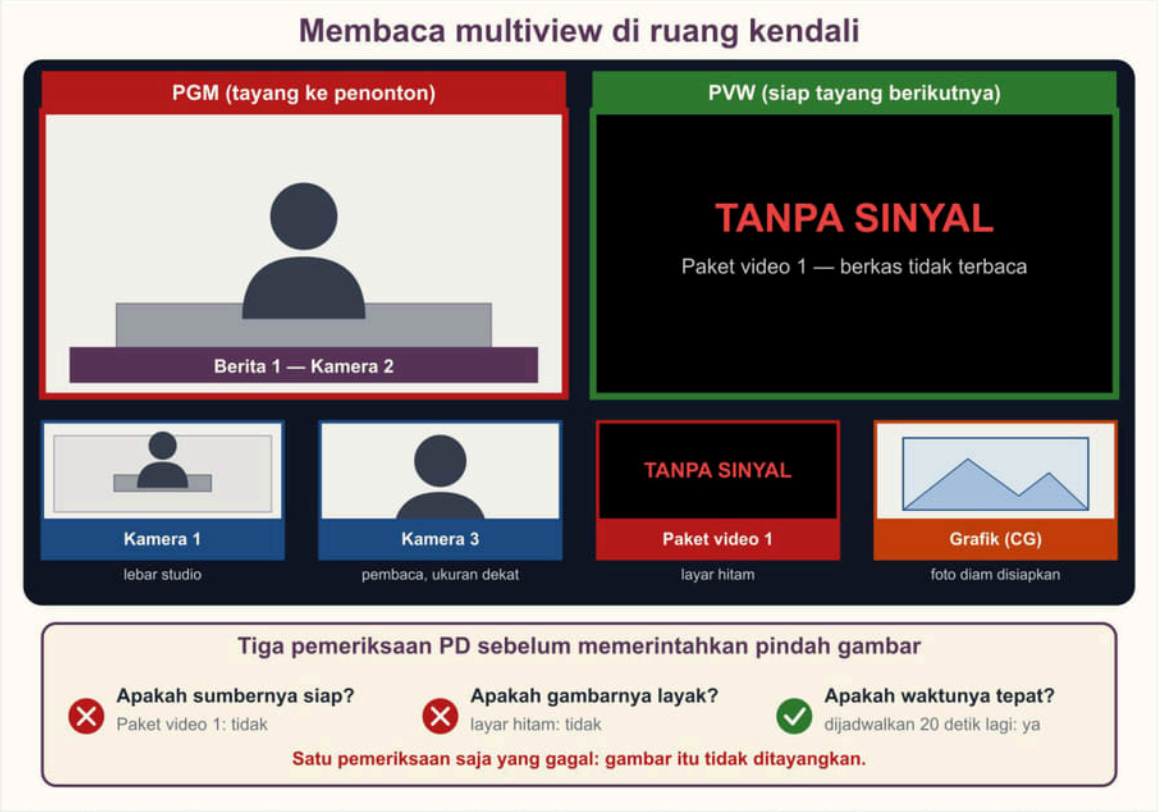
Mengapa dua tahap? Karena peringatan memberi waktu memeriksa kesiapan, dan eksekusi dilakukan tepat waktu. Hitung mundur menuju mulai siaran juga memakai prinsip yang sama: PD menghitung mundur lewat talkback, FM meneruskannya kepada pembawa acara dengan isyarat tangan, dan pada detik terakhir pembawa acara dimulai.

Perubahan mendadak pada rundown, misalnya sebuah liputan diganti menjelang siaran, mengikuti rantai yang sama. **Produser** memutuskan isi baru, **PD** menyampaikannya satu kali lewat talkback kepada semua bagian yang terdampak (penyiar, teleprompter, teks layar, vision mixer), dan **tiap bagian menjawab siap**. Perubahan tidak disampaikan satu per satu oleh orang yang berbeda, dan tidak ditunda sampai siaran berjalan.

Membaca *multiview*. *Multiview* adalah satu layar yang menampilkan banyak sumber gambar sekaligus supaya PD dapat memantau semuanya. Dua jendela paling penting adalah **PGM** (*program*, gambar yang sedang tayang ke penonton, biasanya berbingkai merah) dan **PVW** (*preview*, gambar yang siap tayang berikutnya, biasanya berbingkai hijau). Jendela lain memuat

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

tiap kamera dan sumber lain (Gambar 5.23). PD memeriksa tiga hal sebelum memerintahkan perpindahan: **apakah sumbernya siap**, **apakah gambarnya layak** (fokus, komposisi, tidak hitam atau kosong), dan **apakah waktunya tepat**. Bila salah satunya belum terpenuhi, gambar itu **tidak boleh ditayangkan**. PD memakai gambar aman lain atau menunda.



Gambar 5.23 Contoh tampilan multiview: PGM berbingkai merah, PVW berbingkai hijau, dan jendela sumber lain. Kasus dan tampilan disusun untuk latihan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Siaran radio langsung memakai pembagian yang lebih ringkas karena timnya kecil, tetapi prinsipnya sama. Ada tiga peran utama.

- **Penyiar** membawakan acara dan berbicara di depan mikrofon.
- **Operator siaran** mengatur meja audio (*mixer*): membuka dan menutup mikrofon, mengatur level suara, serta memutar lagu, iklan, dan jingle.
- **Produser** mengatur isi acara, menjadi penghubung dengan narasumber, dan pada acara yang menerima telepon, menyaring penelepon sebelum disambungkan ke udara.

Tiga kebiasaan menjaga siaran radio tetap lancar. **Pertama**, tugas tidak diambil alih tanpa kesepakatan, sehingga penyiar tidak mengubah pengaturan meja audio sendiri tanpa memberi tahu operator. **Kedua**, perpindahan antarbutir memakai aba-aba yang disepakati, misalnya isyarat tangan lewat kaca studio atau seruan lewat headset. **Ketiga**, butir berikutnya (lagu, iklan, penelepon) disiapkan sebelum butir yang sedang tayang berakhir, supaya tidak terjadi *dead air*, yaitu jeda tanpa suara di udara.

5. SOP liputan berita lapangan

Liputan lapangan memakai tim kecil yang bergerak di luar studio. Dalam berita televisi, tim ini sering disebut **tim ENG** (*electronic news gathering*), yaitu pengumpulan berita dengan peralatan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

elektronik portabel. Pembagian tugasnya jelas.

- **Reporter** bertanggung jawab atas **fakta**: nama dan jabatan narasumber, kebenaran data, wawancara, dan naskah.
- **Juru kamera** bertanggung jawab atas **gambar dan suara lapangan**: komposisi, wawancara yang terekam, dan gambar pendukung (*B-roll*) untuk menutup narasi reporter.
- **Redaksi atau produser** menentukan sudut pandang liputan (*angle*), memeriksa fakta dan etika, dan memutuskan layak tayang atau tidak.

SOP liputan berjalan dalam tiga fase (Gambar 5.24).

1. **Sebelum berangkat.** Briefing penugasan (tujuan, sudut pandang, narasumber, tenggat), pemeriksaan alat (baterai, kartu memori, mikrofon, alat cadangan), pengurusan izin, dan **pemetaan titik aman**, yaitu tempat berkumpul dan rute keluar bila terjadi bahaya.
2. **Di lokasi.** Memperkenalkan diri dan meminta izin, menguji alat (sambungan kabel, rekaman uji singkat yang diputar ulang) **sebelum narasumber tiba** supaya waktunya tidak terpakai, mewawancarai narasumber dengan mencatat nama dan jabatannya dengan benar sambil memantau suara lewat *headphone*, mengambil *B-roll*, dan memantau keselamatan tim. Wawancara dengan narasumber yang hanya bersedia sekali tidak dapat diulang, jadi masalah suara harus dicegah sebelumnya dan ditangkap selagi wawancara berjalan.
3. **Sesudah liputan.** Menyalin rekaman (dengan cadangan), menyerahkan materi ke redaksi, redaksi memeriksa fakta dan etika, barulah materi disunting dan ditayangkan.



Gambar 5.24 SOP liputan berita lapangan dalam tiga fase dengan pembagian tugas reporter, juru kamera, dan redaksi. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Perhatikan satu hal yang sering dijadikan jebakan: **rekaman mentah tidak langsung diunggah**. Meskipun tampak lebih cepat, langkah itu melewati pemeriksaan fakta dan etika oleh

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

redaksi, dan kesalahan yang sudah tersebar sulit ditarik kembali. Perhatikan juga tugas yang tidak boleh tertukar: juru kamera tidak mengambil alih wawancara dan naskah, karena fokusnya adalah gambar.

6. SOP penutupan syuting (*wrap*)

Seruan **wrap** menandakan syuting hari itu atau seluruh syuting selesai. Namun pekerjaan belum selesai. Ada serangkaian langkah penutupan yang menyelamatkan hasil kerja dan hubungan baik dengan pihak luar (Gambar 5.25).

1. **Amankan data.** *Data wrangler* menyalin semua kartu memori ke sedikitnya dua tempat penyimpanan berbeda, lalu memeriksa bahwa berkas dapat diputar. Kartu **tidak diformat** sebelum salinan terbukti utuh. *Alasan:* rekaman sekali hilang tidak dapat disyuting ulang dengan keadaan yang sama.
2. **Cocokkan alat dengan daftar.** Tiap departemen memeriksa alat yang keluar dan masuk terhadap daftar. *Alasan:* alat sewaan yang hilang atau tertinggal menjadi tanggung jawab produksi.
3. **Kembalikan properti dan kostum.** Properti, pakaian pemain, dan barang pinjaman dikembalikan atau dicatat. *Alasan:* barang itu milik pihak lain atau diperlukan untuk hari berikutnya.
4. **Pulihkan lokasi.** Perabot dikembalikan ke posisi semula, sampah dibersihkan, dan kabel dilepas. *Alasan:* kepercayaan pemilik lokasi menentukan apakah kamu boleh kembali.
5. **Serah terima dan catatan.** Manajer produksi atau asisten sutradara mengumpulkan laporan hari itu (jumlah *take*, kendala, kebutuhan esok hari) dan mengumumkan jadwal berikutnya.



Gambar 5.25 Daftar periksa penutupan syuting: data, alat, properti dan kostum, lokasi, serah terima. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

7. Ketika sesuatu gagal

Tidak ada produksi yang bebas masalah. Mikrofon bisa mati, perangkat bisa macet, cuaca bisa berubah, dan manusia bisa lalai. SOP yang baik tidak berpura-pura bahwa semuanya berjalan lancar. SOP yang baik menyiapkan **tindakan bila gagal**. Berikut kerangka berpikirnya.

a. Siapkan cadangan sebelum perlu. Baterai, kartu memori, kabel, dan mikrofon cadangan disiapkan dan **sudah terpasang atau sudah siap dipakai**. Cadangan yang masih tersimpan di tas tidak menolong dalam hitungan detik. Setiap peran penting juga punya pengganti, sehingga tidak ada pekerjaan yang hanya bisa dilakukan satu orang.

b. Kenali jenis masalahnya. Ada tiga jenis yang membutuhkan tanggapan berbeda.

Jenis masalah	Contoh	Tanggapan
Bahaya bagi orang	api, listrik berbahaya, medan atau struktur yang tidak stabil	hentikan kegiatan segera, jauhkan orang, laporkan; tidak menunggu perintah berjenjang
Gangguan teknis	alat mati, sinyal hilang, berkas rusak	pakai cadangan yang disiapkan, bagi tugas, jaga kelanjutan acara
Kelalaian prosedur	langkah terlewat, aba-aba tidak dijawab	hentikan pekerjaan yang terdampak, ulang langkah dengan benar, catat

c. Pegang urutan prioritas. Bila beberapa kepentingan bertabrakan, urutannya umumnya sebagai berikut. Pertama, **keselamatan orang**. Kedua, **keutuhan rekaman dan alat**. Ketiga, **kelancaran jadwal atau siaran**. Keempat, **mutu tambahan** seperti estetika. Jadwal tidak boleh dikejar dengan mengorbankan keselamatan, dan keindahan gambar tidak boleh dikejar dengan merusak data.

d. Bertindak lewat peran, bukan lewat improvisasi sendiri. Dalam gangguan teknis, tiap orang menjalankan tugasnya sendiri. FM menyerahkan alat, audioman membuka kanal, PD memutuskan gambar. Bila semua orang bergerak sendiri, kekacauan bertambah.

e. Jangan menghentikan lebih dari perlu. Pada siaran langsung, acara tidak boleh berhenti hanya karena satu alat mati bila ada cadangan. Pada syuting, bila masalahnya kecil dan dapat diatasi tanpa menghentikan seluruh kru, hentikan hanya bagian yang terkena.

f. Catat dan belajar. Setelah kejadian, tulis apa yang terjadi, penyebabnya, dan bagaimana mencegahnya.

8. Memperbaiki SOP

SOP bukan benda sakral. SOP diperbaiki setiap kali kejadian menunjukkan celahnya. Cara memperbaikinya:

1. **Cari langkah yang bermasalah, bukan orang yang salah.** Tanyakan: langkah mana hilang, terbalik, tidak jelas penanggung jawabnya, tidak punya tanda selesai, atau tidak punya cadangan?

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. **Ubah langkahnya secara spesifik.** Tulis siapa melakukan apa, kapan, dan bagaimana tahu sudah selesai. Kata seperti "lebih hati-hati" bukan perbaikan SOP.
3. **Tambahkan tanda konfirmasi** (jawaban, centang, penanda) pada langkah yang penting.
4. **Jangan menambah langkah yang tidak perlu.** SOP yang terlalu panjang malah tidak dibaca.
5. **Uji dan sosialisasikan.** Latih sekali (misalnya saat gladi), bagikan ke semua yang terlibat, dan catat versi barunya.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Memperbaiki SOP aba-aba pada syuting dokumenter

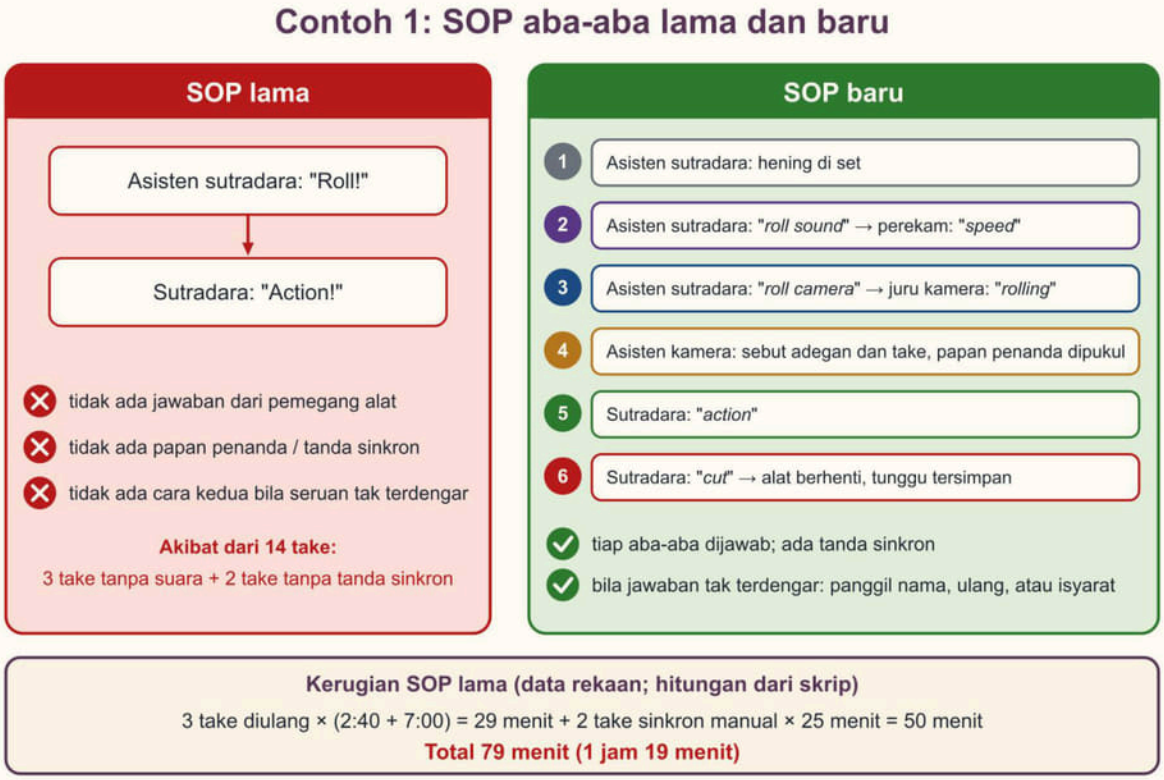
Tim film dokumenter pendek "Pasar Pagi" dari SMK Cahaya Nusantara (kasus rekaan) merekam wawancara pedagang di pasar terbuka pada Mei 2027. Perekam suara terpisah dari kamera. SOP lama hanya berbunyi: "Asisten sutradara berseru 'Roll!', lalu sutradara berseru 'Action!'." Tidak ada papan penanda dan tidak ada jawaban dari pemegang alat. Pada hari pertama ada 14 *take*. Tiga di antaranya ternyata tidak punya suara karena perekam tidak mendengar seruan di tengah angin dan hiruk pikuk pasar. Dua *take* lain punya suara dan gambar, tetapi editor harus mencocokkan keduanya secara manual karena tidak ada tanda sinkron. Tiap *take* berdurasi 2 menit 40 detik, menata ulang tiap pengulangan memakan 7 menit, dan mencocokkan manual satu *take* memakan 25 menit penyuntingan. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan lembaga fiktif.* Susun SOP aba-aba yang baru dan hitung kerugian yang terjadi.

1. **Cari penyebab langkah yang bermasalah.** Ada tiga celah. Aba-aba "Roll!" tunggal tidak menyebut siapa yang diminta merekam. Tidak ada jawaban sebagai tanda selesai. Tidak ada tanda sinkron. *Alasan:* langkah yang diperbaiki harus sesuai dengan celahnya, bukan menyalahkan perekam suara.
2. **Pecah aba-aba menjadi urutan berurutan dan beri penanggung jawab.** Urutan baru: (1) asisten sutradara meminta hening; (2) asisten sutradara berseru "*roll sound*", perekam suara menjawab "*speed*"; (3) asisten sutradara berseru "*roll camera*", juru kamera menjawab "*rolling*"; (4) asisten kamera menyebut nomor adegan dan *take*, lalu mengatupkan papan penanda; (5) sutradara berseru "*action*"; (6) sutradara berseru "*cut*". *Alasan:* tiap alat dipanggil satu per satu sehingga siapa bertanggung jawab pada tiap langkah jelas, dan tiap jawaban membuktikan alat itu merekam.
3. **Tambahkan tanda konfirmasi dan cadangan.** Bila jawaban tidak terdengar dalam kira-kira lima detik, asisten sutradara memanggil nama dan mengulang, atau memakai isyarat tangan. Bila angin terlalu keras, alat bantu seperti headset atau pembawa pesan digunakan. *Alasan:* masalah awal adalah suara yang tidak sampai, jadi SOP harus menyiapkan cara kedua.
4. **Tambahkan langkah setelah *cut*.** Perekam suara dan juru kamera menunggu penyimpanan selesai sebelum berpindah. *Alasan:* mencegah berkas rusak.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

5. **Hitung kerugian.** Satu pengulangan memakan 2:40 + 7:00 = 9 menit 40 detik. Tiga *take* tanpa suara = 3 × 9:40 = 29 menit. Dua *take* tanpa tanda sinkron = 2 × 25 = 50 menit penyuntingan. Totalnya 29 + 50 = **79 menit**, atau 1 jam 19 menit. Take yang bermasalah ada 3 + 2 = 5 dari 14, atau sekitar 35,7 %. *Alasan:* angka ini menunjukkan bahwa langkah kecil yang terlewat dapat menghabiskan lebih dari satu jam kerja.

Hitungan dibuktikan oleh skrip `5-3-hitung.mjs`. Lihat Gambar 5.26 untuk perbandingan SOP lama dan SOP baru.



Gambar 5.26 Contoh 1: SOP aba-aba lama (satu seruan, tanpa jawaban, tanpa tanda sinkron) dan SOP baru (seruan bertahap, dijawab, ada papan penanda). Kasus rekaan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jawaban: SOP baru berurutan hening, *roll sound* dijawab *speed*, *roll camera* dijawab *rolling*, papan penanda, *action*, *cut*, ditambah cara kedua bila jawaban tidak terdengar dan langkah menunggu penyimpanan selesai. Kerugian akibat SOP lama = 79 menit (29 menit mengulang tiga *take* + 50 menit sinkronisasi manual).

Contoh 2 — Gangguan paket video pada siaran buletin

TV Sekolah Bahari Nusa (fiktif) menyiarkan buletin berita langsung berdurasi 15 menit pada Juni 2027. Rundown tercantum pada tabel berikut. Saat Berita 1 sedang dibaca, 20 detik sebelum paket video 1 ditayangkan, operator pemutar video melapor lewat talkback bahwa paket video 1 tidak terbaca. Di *multiview*, jendela PVW menampilkan layar hitam bertuliskan tanpa sinyal, sedangkan PGM menampilkan pembaca berita. SOP menyatakan: tiap butir punya naskah cadangan yang dapat dibacakan pembaca dengan foto diam. Naskah cadangan paket video 1 berdurasi 50 detik. Butir cadangan yang dapat dipakai bila waktu longgar adalah

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

pengumuman sekolah tambahan berdurasi 1 menit 30 detik. Apa yang harus dilakukan PD? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan lembaga fiktif.*

Butir	Durasi
Pembuka dan salam	0:40
Berita 1 (pembaca di kamera)	1:50
Paket video 1: lomba robotika	2:10
Berita 2 (pembaca dan grafik)	1:30
Paket video 2: perpustakaan	2:00
Wawancara studio	3:20
Pengumuman sekolah	1:10
Penutup	0:40

1. **Nilai kondisi sumber lewat *multiview*.** PVW menunjukkan sumber yang direncanakan berikutnya tidak layak tayang: layar hitam dan tidak terbaca. *Alasan:* gambar yang bermasalah tidak boleh ditayangkan, sehingga perpindahan ke paket video 1 harus dibatalkan.
2. **Pakai cadangan yang sudah disiapkan, jangan menghentikan siaran.** PD memutuskan pembaca berita membacakan naskah cadangan 50 detik dengan foto diam dari operator grafis. *Alasan:* acara langsung tidak boleh berhenti, dan SOP sudah menyediakan cadangan.
3. **Bagikan tugas lewat talkback.** PD berkata kepada ruang kendali dan lantai studio bahwa paket video 1 diganti naskah cadangan; operator teleprompter memuat naskah cadangan, operator grafis menyiapkan foto diam, FM memberi tahu pembaca lewat isyarat, dan PD menaruh kamera pembaca berikutnya di PVW. Operator pemutar video memperbaiki berkas sambil siaran berjalan, dan sebelum paket video 2 dipakai, ia memeriksanya dahulu. *Alasan:* tiap orang mengerjakan peran masing-masing.
4. **Hitung waktu.** Total rundown semula 0:40 + 1:50 + 2:10 + 1:30 + 2:00 + 3:20 + 1:10 + 0:40 = 13 menit 20 detik, sehingga ada sisa 1 menit 40 detik dari slot 15 menit. Dengan paket video 1 diganti 50 detik, total menjadi 13:20 − 2:10 + 0:50 = 12 menit, sehingga sisa slot 3 menit. *Alasan:* siaran harus berakhir sesuai slot, jadi kekurangan waktu perlu diisi.
5. **Isi sisa waktu dengan butir cadangan.** Memakai butir cadangan 1:30 membuat total 13 menit 30 detik dan sisa slot 1 menit 30 detik, yang masih wajar untuk jeda dan penutup tanpa terburu-buru. *Alasan:* butir cadangan sudah disiapkan sebelumnya, sehingga tidak mengarang isi di tengah siaran.
6. **Catat dan perbaiki.** Setelah siaran, PD mencatat bahwa semua paket video harus diputar uji sebelum siaran, dan hal itu ditambahkan pada SOP persiapan. *Alasan:* celahnya adalah pemeriksaan paket sebelum siaran.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jawaban: batalkan perpindahan ke paket video 1, ganti dengan naskah cadangan 50 detik, bagi tugas lewat talkback, isi sisa waktu dengan butir cadangan 1:30 (total 13:30 dalam slot 15:00), lalu perbaiki SOP persiapan.

Contoh 3 — Menyusun pembagian tugas dan jadwal mundur liputan

Majalah video SMK Tunas Karya (fiktif) menugaskan tiga siswa meliput festival layang-layang di lapangan desa pada Sabtu, 15 Mei 2027, mulai pukul 08.00. Perjalanan ke lokasi 40 menit. Tim harus tiba 30 menit lebih awal. Briefing penugasan 15 menit, pemeriksaan alat 20 menit. Anggotanya Mira (reporter), Dimas (juru kamera), dan Sari (asisten). Draf SOP awal menyatakan: "Dimas memeriksa kebenaran nama narasumber dan menulis naskah; Mira merekam gambar pendukung; Sari menyetir dan sekaligus menjaga seluruh alat tanpa ada yang menggantikan." Perbaiki pembagian tugasnya dan hitung kapan tiap tahap harus dimulai. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan lembaga fiktif.*

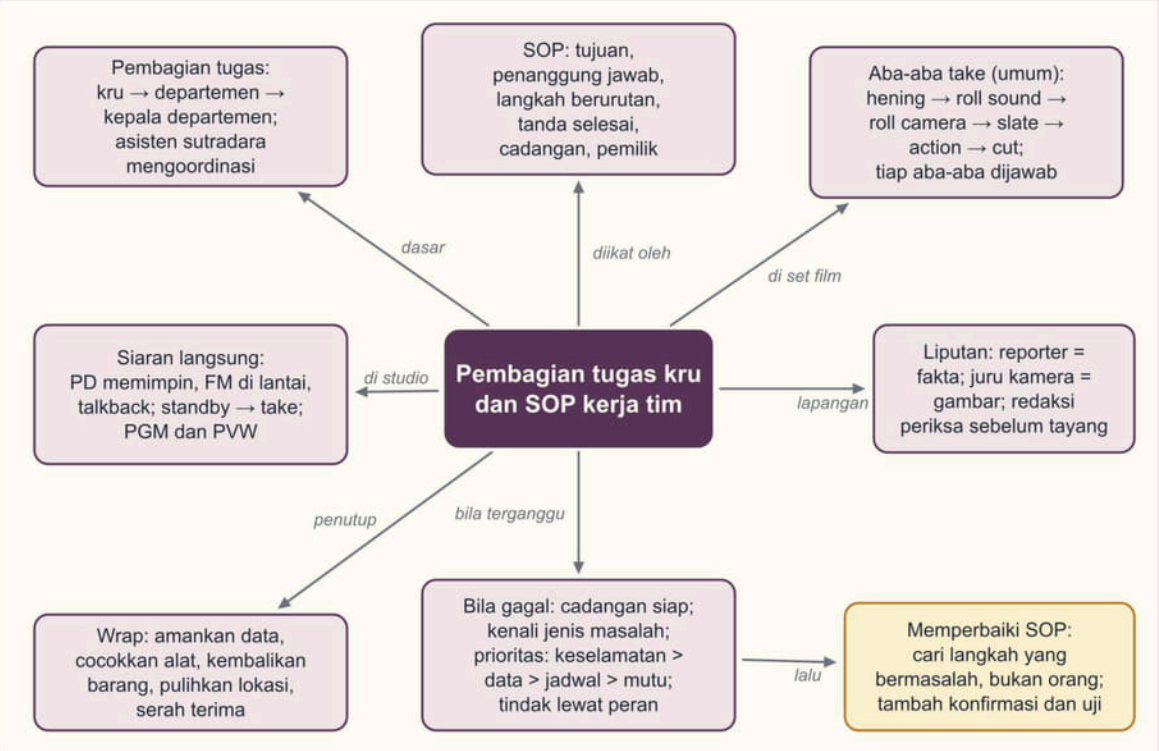
1. **Periksa pembagian tugas terhadap peran.** Draf tertukar: fakta dan naskah milik reporter, gambar milik juru kamera. *Alasan:* tiap peran punya keahlian dan tanggung jawab yang berbeda, dan memindahkannya membuat hasil lemah.
2. **Tetapkan pembagian yang benar.** Mira memeriksa fakta dan nama narasumber, mewawancarai, dan menulis naskah. Dimas mengambil wawancara dan gambar pendukung. Sari mengatur kendaraan, membantu suara dan perlengkapan, serta menjadi pengganti sementara bila satu orang berhalangan. Koordinator redaksi di sekolah memeriksa fakta dan etika sebelum tayang.
3. **Tangani rangkapan dan cadangan.** Sari yang merangkap sopir dan penjaga alat tidak bisa menjaga alat saat menyetir. Maka alat dibawa dalam tas tertutup yang ditaruh di kabin, dan penjagaan dilakukan saat parkir. Bawa baterai dan kartu memori cadangan.
4. **Hitung mundur dari jam mulai.** Acara 08.00; tim tiba 30 menit lebih awal, yaitu 07.30. Berangkat paling lambat 07.30 − 0:40 = **06.50**. Briefing selesai sebelum berangkat, jadi mulai 06.50 − 0:15 = **06.35**. Pemeriksaan alat dilakukan sebelum briefing, jadi mulai 06.35 − 0:20 = **06.15**. *Alasan:* jadwal disusun dari belakang, dari jam yang tidak bisa digeser.
5. **Tambahkan keselamatan.** Tentukan titik kumpul di dekat gerbang lapangan, dan sepakati bahwa siapa pun yang merasa tidak aman boleh meminta tim mundur. *Alasan:* keramaian dan lalu-lintas membuat tim perlu titik temu.

Jawaban: Mira memegang fakta, wawancara, dan naskah; Dimas memegang gambar dan suara lapangan; Sari memegang kendaraan, perlengkapan, dan menjadi pengganti. Pemeriksaan alat mulai 06.15, briefing 06.35, berangkat 06.50, dan tiba 07.30 untuk acara 08.00.

❖ PETA KONSEP

Gambar 5.27 merangkum pembagian tugas kru dan SOP kerja tim dalam satu bagan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 5.27 Peta konsep pembagian tugas kru dan SOP kerja tim produksi. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **Pembagian tugas** membuat tiap orang tahu perannya. Kru dikelompokkan dalam departemen yang dipimpin kepala departemen, dan koordinasi harian di set oleh asisten sutradara.
- **SOP** adalah langkah kerja tertulis dan disepakati. Isi yang baik: tujuan, penanggung jawab, langkah berurutan, tanda selesai, rencana bila gagal, dan pemilik SOP.
- **Aba-aba *take***, urutan umum: hening, *roll sound* (dijawab *speed*), *roll camera* (dijawab *rolling*), papan penanda, *action*, *cut*. Prinsipnya: alat merekam lebih dulu, adegan menyusul, ada tanda sinkron, tiap aba-aba dijawab.
- **Siaran langsung:** PD memimpin dari ruang kendali, FM menjadi perpanjangan PD di lantai studio, hubungan lewat *talkback*, dan perpindahan gambar memakai peringatan lalu eksekusi. Gambar yang bermasalah tidak ditayangkan.
- **Liputan:** reporter memegang fakta dan naskah, juru kamera memegang gambar, redaksi memeriksa sebelum tayang.
- ***Wrap*:** amankan data, cocokkan alat, kembalikan properti dan kostum, pulihkan lokasi, serah terima.
- **Bila gagal:** siapkan cadangan, kenali jenis masalah, utamakan keselamatan, bertindak lewat peran, dan perbaiki SOP pada langkahnya, bukan menyalahkan orang.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal pembagian tugas dan SOP:

1. **Tuliskan kejadiannya dalam satu kalimat.** Apa yang gagal, di tahap mana, dan siapa yang terdampak?
2. **Tentukan jenis masalah.** Bahaya bagi orang, gangguan teknis, atau kelalaian prosedur. Jenis ini menentukan tanggapan.
3. **Cari celah SOP.** Langkah hilang, terbalik, tanpa penanggung jawab, tanpa konfirmasi, atau tanpa cadangan.
4. **Cocokkan dengan peran.** Pilihan yang menyuruh orang mengerjakan tugas peran lain, atau membiarkan satu orang menanggung semuanya, biasanya salah.
5. **Periksa urutan prioritas.** Keselamatan lebih dulu, lalu keutuhan data, lalu kelancaran jadwal.
6. **Pada soal pernyataan ganda atau benar-salah,** nilai tiap butir sendiri. Satu butir yang benar tidak membuat butir lain benar.
7. **Pada soal bergambar tampilan multiview atau denah,** baca dulu keterangan tiap jendela (PGM, PVW, nama sumber) sebelum membaca pilihan.

Tiga petunjuk untuk membandingkan pilihan jawaban:

- Pilihan yang menyebut **siapa** melakukan **apa** dan **kapan** biasanya lebih kuat daripada pilihan yang hanya berisi sikap, seperti "lebih teliti" atau "lebih disiplin".
- Kata "langsung", "tanpa menunggu", dan "sekaligus" perlu diperiksa. Pada bahaya, bertindak langsung itu benar. Pada materi liputan, langsung mengunggah itu jebakan.
- Bila dua pilihan sama-sama menyelesaikan masalah, pilih yang tidak menghentikan lebih dari yang perlu dan yang tetap memakai peran yang tepat.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Aba-aba terbalik**, misalnya *action* sebelum alat merekam, atau papan penanda dipukul sebelum kamera jalan.
- **Alat dimatikan atau kartu diformat terlalu cepat**, sebelum rekaman benar-benar tersimpan dan terbukti utuh.
- **Menunggu perintah ketika ada bahaya**, padahal keselamatan mengizinkan siapa saja menghentikan pekerjaan.
- **Menghentikan seluruh acara** padahal cadangan sudah tersedia.
- **Pembagian tugas tertukar**, misalnya juru kamera diminta mewawancarai dan menulis naskah.
- **Satu orang merangkap tanpa cadangan**, atau dua tugas pada waktu yang sama.
- **Menayangkan gambar yang belum layak** karena sudah terpasang di preview.
- **Memperbaiki SOP dengan kalimat umum** seperti "lebih disiplin" atau "bekerja lebih cepat".

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **Menegur atau menghukum orang** tanpa mengubah langkah prosedur yang bermasalah.
- **Cadangan yang tidak siap pakai**, misalnya alat cadangan yang masih tersimpan di tas atau belum tersambung.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa membaca kasus kamera yang tidak merekam awal adegan, lalu memilih "sutradara menegur juru kamera agar lebih teliti". Pilihan itu tampak masuk akal, tetapi tidak memperbaiki apa pun pada prosedurnya. Perbaikan yang benar ada pada langkahnya: menambahkan jawaban "*rolling*" dari juru kamera sebelum *action*, sehingga celah yang sama tidak terulang meski orangnya berganti.

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut meminta kamu memperbaiki SOP sebuah syuting yang mengalami kegagalan perekaman. Membedahnya, mulailah dari kejadian, cari langkah yang hilang atau terbalik, lalu nilai tiap butir terhadap bagian 3 dan bagian 8. Ingat bahwa jawaban benar lebih dari satu, jadi tiap butir dinilai sendiri.

►. Pada syuting hari pertama film pendek "Pagar Hijau" (April 2027), beberapa take kehilangan awal dialog karena perekam suara belum berjalan, dan satu take harus diulang karena kamera ternyata belum merekam. Editor juga mengeluh sulit menyinkronkan audio dengan video. Ternyata sutradara biasa langsung berseru "action" sesaat setelah menyebut "roll". Tim menyusun ulang SOP untuk hari kedua.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perubahan SOP yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Sutradara menyerukan "action" hanya setelah perekam suara menjawab "speed" dan kamera menjawab "rolling".
☐ B. Clapper memukul slate sebelum kamera merekam agar waktu tidak terbuang.
☐ C. Perekam suara baru menekan rekam setelah "action" agar berkas audio tidak terlalu besar.
☐ D. Asisten sutradara memastikan semua kru dan pemain siap sebelum memberi aba-aba "roll".
☐ E. Slate dipukul di depan kamera setelah kamera dan perekam berjalan sehingga ada titik sinkron.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pembahasan **Kunci: A, D, E**

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: SOP take di set (urutan umum): asisten sutradara memastikan set siap → "roll sound" → perekam "speed" → "roll camera" → kamera "rolling" → slate/clapper dipukul (tanda sinkron) → sutradara "action" → "cut". Setiap aba-aba dijawab agar semua alat dipastikan merekam.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✓ Jawaban "speed" dan "rolling" memastikan perekam dan kamera sudah berjalan sebelum adegan dimulai.

• **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: hemat waktu, tetapi pukulan slate yang tidak terekam kamera tidak dapat dipakai untuk sinkronisasi.

• **Pernyataan 3** ✗ Justru inilah penyebab awal dialog hilang; perekam harus berjalan sebelum "action".

• **Pernyataan 4** ✓ Aba-aba "roll" diberikan setelah set siap, sehingga take tidak terputus oleh kru yang belum siap.

• **Pernyataan 5** ✓ Pukulan slate yang terekam di gambar dan suara menjadi titik sinkron bagi editor.

Jawaban: pernyataan 1, 4, 5.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu jenis masalahnya, peran yang berwenang, dan urutan prioritasnya, baru pilih jawabannya.

1. Di tengah siaran langsung lomba debat antar-SMK di kanal TV sekolah, Oktober 2026, mikrofon nirkabel pembawa acara tiba-tiba mati. SOP produksi menyebutkan: satu mikrofon genggam cadangan sudah tersambung ke mixer dan diletakkan di meja floor manager, dan acara tidak boleh dihentikan. Pembawa acara sedang membacakan aturan babak berikutnya, sedangkan kedua tim debat duduk di meja masing-masing dengan mikrofon meja yang harus tetap siap dipakai peserta.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang paling tepat adalah ....

A. Program director memutar video jeda (bumper) sampai teknisi selesai mengganti baterai mikrofon nirkabel
B. Penata suara membuka kanal mikrofon meja tim terdekat, dan pembawa acara mendekat untuk memakainya
C. Floor manager menghentikan acara sebentar sampai teknisi memastikan penyebab mikrofon mati
D. Penata suara menaikkan gain kanal mikrofon nirkabel itu agar suaranya muncul kembali di siaran
E. Floor manager menyerahkan mikrofon cadangan, dan penata suara langsung membuka kanalnya

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Radio komunitas "Suara Pantai FM" menyiarkan acara permintaan lagu secara langsung setiap sore pada April 2027. Timnya terdiri atas penyiar, operator siaran yang mengatur meja audio dan memutar lagu, serta produser yang menyaring telepon pendengar. Dalam rapat evaluasi, beberapa kesepakatan kerja diusulkan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Penyiar menggeser sendiri fader di meja audio tanpa memberi aba-aba kepada operator yang sedang sibuk.	○	○
Produser menyaring penelepon terlebih dahulu sebelum disambungkan ke penyiar.	○	○
Operator siaran menyiapkan lagu dan iklan berikutnya sebelum lagu yang sedang diputar berakhir.	○	○

Kunci singkat: 1. E 2. 1S 2B 3B

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa tiap aba-aba *take* harus dijawab dan mengapa alat harus merekam lebih dulu sebelum *action*?
- Pada siaran langsung, bila sebuah sumber gambar bermasalah, dapatkah kamu menjelaskan keputusan PD dan peran siapa yang menjalankannya?
- **Yang harus kuingat: SOP = langkah tertulis dengan penanggung jawab, tanda selesai, dan cadangan; aba-aba urut dan dijawab; keselamatan lebih dulu; tiap orang bertindak lewat perannya; SOP diperbaiki pada langkahnya, bukan dengan menyalahkan orang.**

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 5.3: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-5.3

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 5.4 · Karakteristik produksi media baru

SMKBC-5.4

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu memahami **karakteristik media baru** dan menerapkannya pada produksi konten kreatif. Tiga ciri yang disebut secara khusus adalah **interactivity** (interaktivitas), **digitality** (digitalitas), dan **hypertextuality** (hipertekstualitas). Soalnya berupa **kasus**: sebuah sekolah, kanal komunitas, atau museum membuat konten digital, lalu menyebutkan sejumlah fitur. Kamu diminta **menilai fitur itu**: ciri mana yang dimanfaatkan, fitur mana yang paling tepat untuk sebuah tujuan, atau pernyataan mana yang benar. Bentuknya pilihan ganda, pilihan ganda kompleks (jawaban benar lebih dari satu), dan pernyataan benar atau salah. Kemampuan yang diukur terutama **memahami** dan **menerapkan**, dan pada soal yang lebih sulit **menganalisis** mana yang benar-benar ciri media baru dan mana yang hanya terlihat canggih.

Pengecoh pada soal jenis ini hampir selalu **ciri yang tertukar**: sebuah fitur tautan disebut "interaktivitas", sebuah fitur komentar disebut "hipertekstualitas", atau sebuah perubahan format disebut "interaktif". Karena itu sub bab ini menjelaskan *apa yang membedakan* ketiganya, bukan hanya namanya.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- membedakan media lama dan media baru dari cara pesan mengalir, bukan dari kecanggihan alatnya;
- menjelaskan digitalitas, interaktivitas, dan hipertekstualitas beserta contoh fitur masing-masing;
- menguji sebuah fitur dengan tiga pertanyaan sederhana untuk menentukan cirinya;
- menjelaskan mengapa mengubah bentuk menjadi berkas digital belum otomatis menjadikan sesuatu media baru;
- merancang fitur sebuah konten digital agar sesuai tujuan, lengkap dengan peran kru yang dibutuhkan.

◆ KONSEP INTI

Coba bandingkan dua cara mengetahui jadwal pertandingan sepak bola di kotamu. Cara pertama: kamu membeli koran pagi, membuka halaman olahraga, dan membaca jadwal yang sudah dicetak. Kalau jadwalnya berubah sore harinya, koran itu tidak ikut berubah. Cara kedua: kamu membuka situs klub, menyentuh nama pertandingan, membaca jadwal terbaru, memberi tanda suka, menulis komentar, dan membagikan tautannya ke temanmu. Kedua cara menyampaikan informasi yang sama, tetapi cara kedua memberimu **hal yang tidak bisa diberikan koran**: kamu ikut berperan, kamu berpindah dari satu isi ke isi lain, dan isinya selalu

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

diperbarui. Perbedaan itu yang dipelajari di sub bab ini. Perhatikan bahwa yang berbeda bukan hanya alatnya, melainkan **cara hubungan antara pembuat dan penerima pesan**.

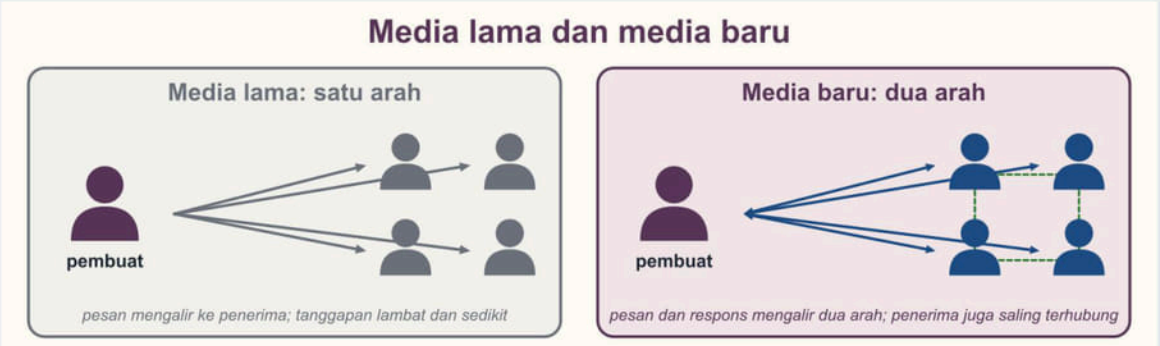
1. Media lama dan media baru

Media adalah saluran untuk menyampaikan pesan dari pembuat kepada penerima. **Media lama** (*old media*, atau media konvensional) mencakup koran dan majalah cetak, radio siaran, dan televisi siaran. Media lama umumnya punya lima kebiasaan.

- **Satu arah.** Pesan mengalir dari pembuat ke banyak penerima. Tanggapan penerima, misalnya surat pembaca atau telepon ke stasiun radio, datang terlambat dan hanya sedikit yang ditanggapi.
- **Jadwal dan bentuk tetap.** Koran terbit pagi, siaran dimulai jam tertentu. Penerima menyesuaikan diri dengan jadwal media.
- **Isi tetap setelah terbit.** Koran yang sudah dicetak tidak dapat diubah. Salah cetak hanya bisa diralat di edisi berikutnya.
- **Satu saluran, satu bentuk.** Koran berisi tulisan dan foto, radio berisi suara, televisi berisi gambar dan suara.
- **Terbatas oleh jumlah halaman atau jam siar.**

Media baru (*new media*) adalah media yang bekerja di atas teknologi **digital** dan **jaringan komputer**, terutama internet. Karena dasarnya berbeda, kebiasaannya berbeda pula. Penerima dapat menjawab, memilih jalur, mengakses kapan saja, dan isinya dapat diperbarui. Contohnya situs berita, kanal video, *podcast*, aplikasi, pameran virtual, dan siaran langsung lewat internet.

Perhatikan Gambar 5.28 berikut.



	Media lama	Media baru
Arah pesan	satu arah: pembuat ke penerima	dua arah: pembuat dan pengguna
Waktu akses	jadwal tetap: terbit, jam siar	kapan saja, sesuai kebutuhan
Setelah terbit	tetap; ralat di edisi berikutnya	dapat diperbarui dan diubah
Jalur membaca	berurutan: halaman, menit	dipilih sendiri lewat tautan

Yang membedakan bukan kecanggihan alat, melainkan cara hubungan pembuat dan penerima.

Gambar 5.28 Perbandingan media lama dan media baru dari arah pesan, waktu akses, kemungkinan diubah, dan jalur yang tersedia bagi penerima. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Ada satu hal yang perlu kamu pegang sejak awal. **Media baru bukan sekadar media lama**

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

yang dipindahkan ke layar. Menaruh halaman koran sebagai gambar di internet tidak menjadikannya media baru yang sesungguhnya, sebab pembaca tetap hanya membaca. Yang membuat sesuatu pantas disebut memanfaatkan media baru adalah **ciri-cirinya** yang dibahas berikut ini.

2. Tiga ciri yang diminta kisi-kisi

Kisi-kisi menyebut tiga ciri utama. Ketiganya dapat diingat lewat tiga pertanyaan tentang sebuah fitur (Gambar 5.29).

Ciri	Pertanyaan pengujinya	Intinya
Digitalitas (*digitality*)	apakah isinya berupa data digital yang dapat disimpan, disalin, dan diolah?	isi berbentuk kode angka sehingga mudah dikelola
Interaktivitas (*interactivity*)	apakah pengguna dapat merespons, dan responsnya memengaruhi tampilan, isi, atau jalannya penyampaian?	komunikasi dua arah
Hipertekstualitas (*hypertextuality*)	apakah ada tautan yang membawa pengguna dari satu isi ke isi lain?	isi saling terhubung



Gambar 5.29 Tiga ciri media baru, pertanyaan pengujinya, dan contoh fitur. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. Digitalitas: isi sebagai data

Digitalitas berarti isi media disimpan dan diproses sebagai **data digital**, yaitu deretan angka 0 dan 1 (kamu sudah mempelajarinya di sub bab 2.1). Teks, foto, suara, dan video semuanya dapat diubah menjadi data. Karena itu isi media digital punya beberapa kemampuan.

- **Mudah disimpan.** Ribuan foto dapat tersimpan dalam satu kartu memori kecil.
- **Mudah disalin tanpa susut.** Salinan berkas digital sama persis dengan aslinya, berbeda dengan fotokopi yang makin buram.
- **Mudah diubah dan diolah.** Video dapat dipotong menjadi versi pendek, suara dapat dijernihkan, teks dapat dicari dengan kata kunci.
- **Mudah dikirim dan diakses ulang.** Isi dapat dikirim lewat jaringan dan dibuka kembali kapan saja.
- **Mudah diubah formatnya.** Rekaman siaran dapat diubah menjadi berkas audio, tampilan dapat disesuaikan dengan layar ponsel atau layar laptop.

Contoh pemanfaatan digitalitas: rekaman suara wawancara dijernihkan lalu diperkecil ukurannya supaya mudah dikirim, atau ribuan halaman arsip diubah menjadi teks yang dapat dicari dengan kata kunci. Perhatikan bahwa dalam dua contoh itu **tidak ada** pengguna yang merespons dan **tidak ada** tautan. Yang dimanfaatkan hanya sifat isi sebagai data. Itulah sebabnya fitur seperti itu disebut memanfaatkan digitalitas saja.

Digitalitas adalah **dasar** bagi dua ciri lainnya. Tanpa data digital tidak ada tautan yang dapat diklik dan tidak ada tampilan yang dapat berubah menurut respons pengguna. Namun, **digital saja belum cukup** untuk disebut memanfaatkan media baru secara penuh. Kita akan kembali ke hal ini pada bagian 7.

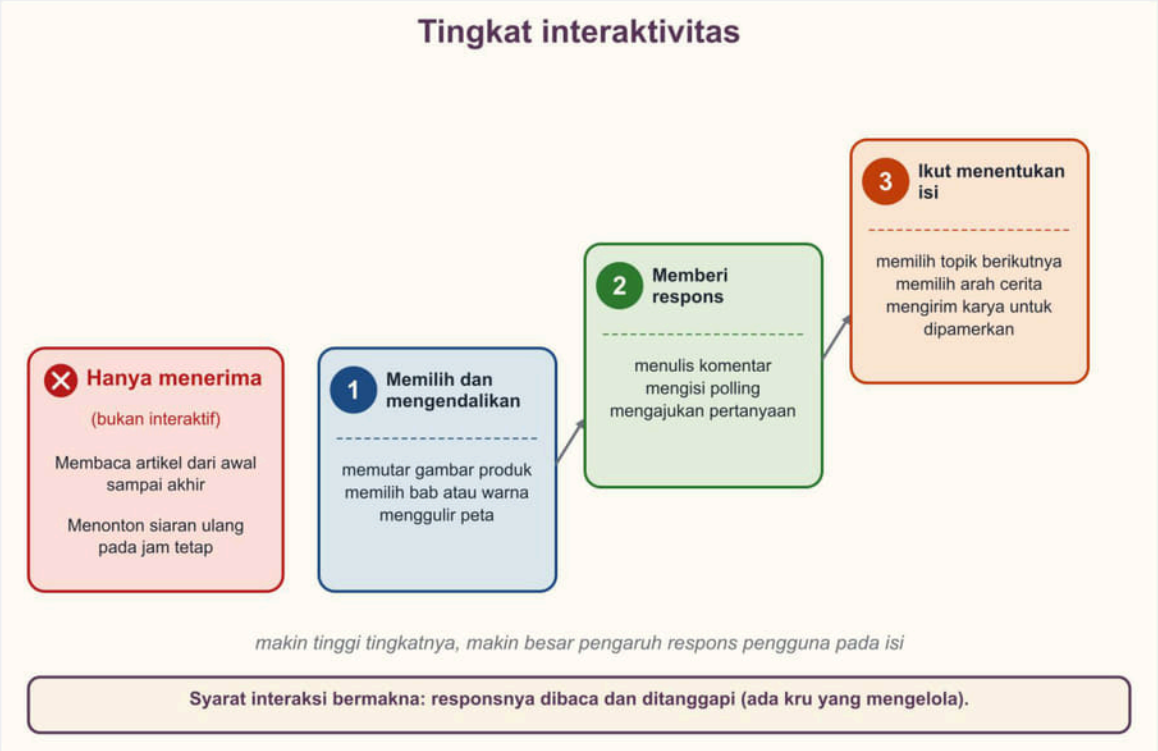
4. Interaktivitas: pengguna ikut berperan

Interaktivitas adalah kemampuan pengguna untuk **merespons** media dan membuat responsnya **berpengaruh** pada apa yang ia lihat, dengar, atau baca. Komunikasi tidak lagi hanya mengalir dari pembuat ke penerima, tetapi juga sebaliknya. Kata kuncinya adalah **dua arah**.

Interaktivitas bertingkat. Pengelompokan sederhana berikut memudahkanmu menilai fitur (Gambar 5.30).

1. **Memilih dan mengendalikan.** Pengguna mengatur sendiri apa yang ia lihat. Contohnya memutar gambar sebuah produk 360 derajat dengan geseran jari, memilih bab, atau memilih warna produk lalu melihat gambarnya berubah.
2. **Memberi respons kepada pembuat atau pengguna lain.** Pengguna mengirim sesuatu yang dibaca orang lain. Contohnya menulis komentar, mengisi *polling*, mengirim pertanyaan dalam sesi tanya jawab langsung, atau memberi tanda suka.
3. **Ikut menentukan isi.** Respons pengguna mengubah isi atau jalan cerita. Contohnya memilih topik bahasan yang akan dibahas berikutnya lewat *polling*, memilih arah cerita pada video bercabang, atau mengunggah karya yang menjadi bagian dari pameran.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 5.30 Tiga tingkat interaktivitas, dari memilih dan mengendalikan sampai ikut menentukan isi, dibandingkan dengan penonton yang hanya menerima. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Ada dua tanda yang membedakan interaktivitas sejati dari yang hanya tampak seperti interaktivitas.

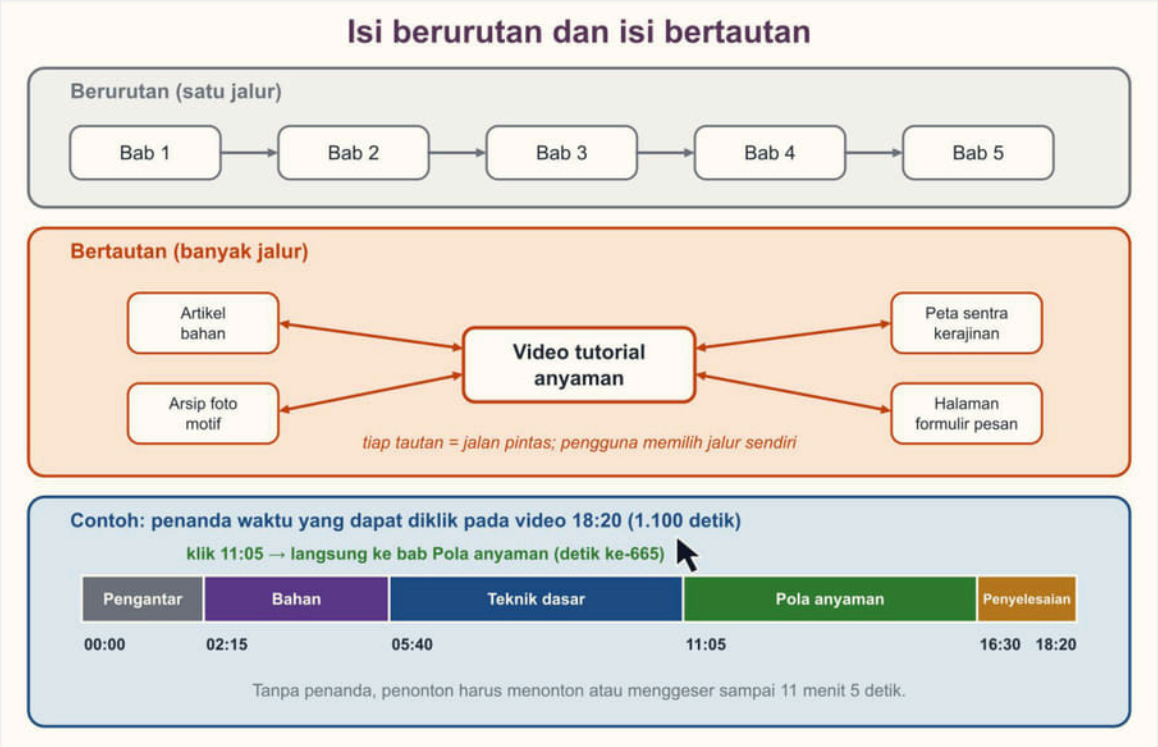
- **Ada respons dari pengguna, bukan hanya penerimaan.** Membaca artikel dari awal sampai akhir adalah menerima informasi satu arah. Pembaca tidak mengubah apa pun. Menonton siaran ulang yang tayang pada jam tetap juga tidak interaktif, karena penonton tidak memengaruhi apa yang ditayangkan.
- **Responsnya berpengaruh.** Kolom komentar yang tidak pernah dibaca pengelola tetap ada fiturnya, tetapi interaksi yang bermakna tidak terjadi. Fitur interaktif yang baik dirancang bersama kebiasaan kerja kru, yaitu ada orang yang membaca, menanggapi, dan memakai masukan itu.

5. Hipertekstualitas: isi saling terhubung

Hipertekstualitas berarti isi saling **terhubung lewat tautan** (*hyperlink*), sehingga pengguna dapat berpindah dari satu isi ke isi lain dengan sekali klik atau sentuhan. Awalnya istilah ini dipakai untuk teks yang berisi tautan ke teks lain. Istilah *hypertext* sudah muncul pada 1960-an. Gagasan itu menjadi nyata bagi banyak orang lewat *World Wide Web*, yang diusulkan pada 1989 dan dibuka untuk umum pada awal 1990-an. Kini tautan tidak hanya menghubungkan teks dengan teks, tetapi juga teks dengan video, gambar, suara, dan peta. Gabungan itu sering disebut **hipermedia**.

Perbedaan penting: pada media lama isi disusun **berurutan** (halaman 1, 2, 3, atau menit 1, 2, 3). Pada isi hipertekstual, pengguna menentukan **jalur sendiri** (Gambar 5.31). Ia boleh melompat ke bagian yang ia butuhkan, mengikuti tautan ke isi terkait, lalu kembali.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 5.31 Isi berurutan (satu jalur) dan isi bertautan (banyak jalur), dengan contoh penanda waktu yang dapat diklik pada sebuah video. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Contoh fitur hipertekstual: nama tokoh di artikel yang bila diklik membuka arsip fotonya; tautan ke artikel sumber di deskripsi video; daftar bab pada video yang bila diklik langsung membawa ke menit tertentu; ikon tanaman pada peta kebun yang membuka halaman keterangannya; kode QR yang membuka halaman terkait.

Penanda waktu mudah dihitung. Misalnya sebuah video tutorial berdurasi 18 menit 20 detik (1.100 detik) diberi lima bab. Hitungannya, yang dibuktikan skrip `5-4-hitung.mjs`, adalah sebagai berikut.

Bab video	Penanda	Mulai pada detik ke	Lama
Pengantar	00:00	0	02:15
Bahan	02:15	135	03:25
Teknik dasar	05:40	340	05:25
Pola anyaman	11:05	665	05:25
Penyelesaian	16:30	990	01:50

Dengan penanda itu, penonton yang hanya ingin mempelajari pola anyaman langsung melompat ke detik ke-665. Tanpa penanda, ia harus menonton atau menggeser sampai 11 menit 5 detik. Contoh ini menunjukkan mengapa tautan berguna: **pengguna menghemat waktu dan menemukan isi sesuai kebutuhannya**.

> **Pengayaan.** Sejumlah buku tentang media baru merinci ciri media baru lebih banyak daripada tiga. Selain digital, interaktif, dan hipertekstual, mereka biasanya menambahkan ciri **jaringan** dan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

> **virtualitas** atau simulasi. Kisi-kisi TKA hanya menyebut tiga ciri yang dibahas di sub bab ini, tetapi pengecoh soal dapat memakai ciri lain sebagai pembanding, sehingga bagian 6 menjelaskan keduanya secara singkat.

6. Dua ciri lain yang mudah tertukar

Ada dua ciri yang sering disebut bersamaan dengan tiga ciri di atas.

- **Jaringan** (*networked*): isi media tersambung dalam jaringan, sehingga mudah dibagikan dan disebarkan antarpengguna dan antarplatform. Tombol "bagikan" yang menyebarkan video ke banyak tempat memanfaatkan ciri jaringan. Tombol itu bukan tautan antarisi dan bukan respons yang mengubah isi.
- **Virtualitas** (*virtuality*): pengalaman di ruang buatan yang menyerupai ruang nyata, misalnya tur virtual sebuah kebun raya. Ruangnya tidak ada secara fisik, tetapi pengguna dapat berkeliling. Pada tur seperti itu, **memilih rute sendiri adalah interaktivitas** dan **ikon tanaman yang membuka halaman keterangannya adalah hipertekstualitas**, sedangkan ruang buatan itu sendiri adalah virtualitas. Satu produk dapat memuat beberapa ciri sekaligus.

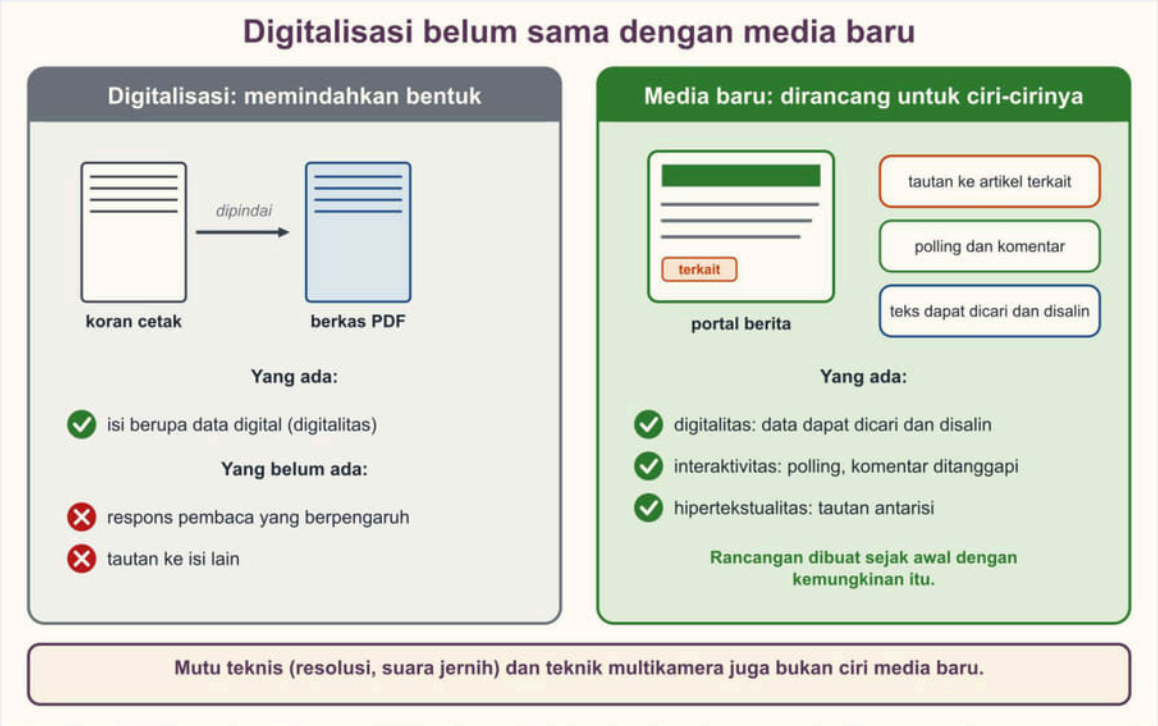
Penting: fitur yang hanya menyebarkan, menyimpan, atau menerima tanggapan tidak menautkan satu isi ke isi lain. Masing-masing memanfaatkan ciri lain, sehingga tidak boleh dicampur dengan hipertekstualitas.

7. Bukan sekadar digitalisasi

Digitalisasi adalah proses mengubah sesuatu menjadi bentuk digital. Memindai koran menjadi berkas PDF adalah digitalisasi. Perekaman siaran televisi lalu mengunggahnya ke internet tanpa perubahan lain juga digitalisasi. Digitalisasi itu berguna: arsip jadi aman dan mudah dicari. Namun digitalisasi saja hanya memanfaatkan **digitalitas**, sedangkan **interaktivitas dan hipertekstualitas belum ada**. Pembaca PDF koran tetap membaca halaman demi halaman, tidak bisa menjawab, dan tidak ada tautan ke isi lain.

Media baru yang memanfaatkan ciri-cirinya dirancang **sejak awal** dengan kemungkinan itu. Perhatikan perbedaannya pada Gambar 5.32.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 5.32 Digitalisasi (memindahkan bentuk) dibandingkan dengan media baru yang dirancang untuk interaksi dan tautan. Kasus rekaan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Ada dua catatan lagi supaya kamu tidak mengira semua yang canggih adalah media baru.

- **Mutu teknis bukan ciri.** Resolusi lebih tinggi, suara lebih jernih, atau tampilan lebih cantik meningkatkan mutu, tetapi tidak menambah interaktivitas atau tautan.
- **Teknik produksi bukan ciri media.** Memakai banyak kamera untuk satu acara adalah teknik produksi. Hasil siarannya tetap dapat berjalan satu arah. Teknik itu tidak menjadikan acaranya media baru.

8. Menilai fitur: tiga pertanyaan

Dari bagian-bagian di atas, kamu dapat membuat alat penilai yang sederhana. Untuk tiap fitur, tanyakan berurutan.

1. **Apakah pengguna merespons dan responsnya berpengaruh?** Bila ya, itu **interaktivitas**.
2. **Apakah ada tautan yang membawa pengguna dari satu isi ke isi lain?** Bila ya, itu **hipertekstualitas**.
3. **Apakah yang dimanfaatkan hanyalah sifat isi sebagai data (disimpan, disalin, diolah, disesuaikan dengan layar)?** Bila ya, itu **digitalitas**.
4. **Bila tidak satu pun, atau fitur itu hanya mutu teknis, jadwal tetap, atau penyebaran?** Bukan ketiga ciri itu (mungkin jaringan atau bukan ciri media baru).

Satu fitur dapat memanfaatkan lebih dari satu ciri. Misalnya peta kebun raya dalam bentuk tur virtual memanfaatkan interaktivitas (memilih rute) dan hipertekstualitas (ikon yang membuka keterangan) sekaligus. Kalau soal menanyakan satu pasangan fitur dan ciri, pilih ciri yang **paling langsung** dilakukan fitur itu.

Tabel berikut berisi contoh fitur yang sering muncul, beserta cirinya. Gambar 5.33 menyajikan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

tabel yang sama secara ringkas.

Fitur	Ciri yang dimanfaatkan	Alasan
Polling untuk memilih topik berikutnya	interaktivitas	penonton merespons dan memengaruhi isi
Kolom komentar yang dibaca dan dijawab pengelola	interaktivitas	komunikasi dua arah
Sesi tanya jawab langsung	interaktivitas	pertanyaan penonton memengaruhi apa yang dibahas
Memutar tampilan produk 360 derajat dengan geseran jari	interaktivitas	pengguna mengendalikan tampilan
Penanda waktu yang dapat diklik	hipertekstualitas	tautan ke bagian lain isi
Tautan di deskripsi menuju artikel atau arsip	hipertekstualitas	tautan antarisi
Nama tokoh yang dapat diklik menuju arsip	hipertekstualitas	tautan antarisi
Menjernihkan rekaman wawancara dan memperkecil ukurannya	digitalitas	isi sebagai data yang diolah
Mencari kata tertentu pada arsip teks	digitalitas	isi mudah dicari dan diolah
Tampilan menata ulang diri menurut lebar layar	digitalitas	data diolah menjadi tampilan berbeda; tidak ada tautan
Tombol bagikan ke media sosial	jaringan	penyebaran antarpengguna dan antarplatform
Siaran ulang pada jam tetap	bukan ciri baru	penonton tidak memengaruhi apa pun
Artikel yang hanya dibaca dari awal sampai akhir	bukan ciri baru	informasi satu arah
Video beresolusi lebih tinggi	mutu teknis	tidak menambah respons atau tautan

Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 5.33 Bagan penilaian fitur: tiga pertanyaan berurutan dan contoh fitur pada tiap hasil. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

9. Apa artinya bagi tim produksi

Mengapa kisi-kisi memasukkan ciri media baru ke dalam bagian *produksi*? Karena ciri itu bukan hanya teori, tetapi mengubah **cara kerja kru**.

- **Praproduksi.** Tim menentukan sejak awal titik interaksi (kapan penonton diajak menjawab), titik tautan (apa yang akan dihubungkan), dan bentuk isi yang **modular**, yaitu terpecah dalam potongan pendek yang dapat dipakai ulang dan ditautkan.
- **Produksi.** Tim merekam bahan tambahan yang dibutuhkan, misalnya gambar pendukung untuk tautan atau potongan yang akan dipisah sebagai versi lain.
- **Pascaproduksi.** Tim memasang penanda waktu, tautan, dan metadata (judul, deskripsi, kata kunci) agar isi mudah ditemukan.
- **Peran baru.** Konten interaktif membutuhkan orang yang membaca dan menanggapi respons, sering disebut **moderator** atau pengelola komunitas. Pembagian tugasnya perlu tertulis dalam SOP, seperti yang kamu pelajari di sub bab 5.3.
- **Etika dan keamanan.** Respons pengguna dapat memuat kata kasar, data pribadi, atau informasi keliru. SOP moderasi menentukan apa yang dihapus, siapa yang memutuskan, dan bagaimana menanggapi.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▣ CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Menilai fitur situs sentra kerajinan

Tim Kelompok Pengrajin Anyaman Desa Karang Rejo (kasus rekaan) membuat situs pada Februari 2027 dengan bantuan siswa SMK Bina Karya. Mereka mencatat tujuh fitur untuk dinilai.

1. Katalog produk berupa satu berkas PDF yang diunggah.
2. Kolom "Tanya Pengrajin" tempat pengunjung menulis pertanyaan, yang dijawab pengelola setiap hari.
3. Foto produk yang bila diklik membuka halaman bahan, ukuran, dan harga.
4. Video proses menganyam yang ditayangkan ulang otomatis setiap pagi pukul 08.00 tanpa pilihan lain.
5. Pengunjung memilih warna dan ukuran tas, lalu gambar produk berubah sesuai pilihannya.
6. Foto produk disimpan sebagai satu berkas induk, lalu dibuat versi kecil untuk situs dan versi besar untuk poster tanpa menurunkan mutu.
7. Tampilan situs menata ulang dirinya menurut lebar layar, baik layar ponsel maupun layar laptop.

Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan lembaga fiktif. Tentukan ciri yang dimanfaatkan tiap fitur.

1. **Fitur 1, katalog PDF.** Tanya: pengunjung merespons? Tidak, hanya membaca. Ada tautan antarisi? Tidak. Yang ada hanya isi berbentuk berkas digital. *Alasan:* ini digitalisasi, yaitu **digitalitas** saja.
2. **Fitur 2, kolom Tanya Pengrajin.** Pengunjung mengirim pertanyaan dan pengelola menjawab. *Alasan:* ada respons dua arah yang berpengaruh, yaitu **interaktivitas**.
3. **Fitur 3, foto yang dapat diklik.** Klik membawa ke halaman lain. *Alasan:* tautan antarisi, yaitu **hipertekstualitas**.
4. **Fitur 4, video tayang ulang pukul 08.00.** Pengunjung tidak dapat mengatur atau memengaruhi tayangan. *Alasan:* satu arah dan terjadwal seperti media lama, jadi **tidak memanfaatkan ciri media baru**.
5. **Fitur 5, memilih warna dan ukuran.** Pilihan pengguna langsung mengubah tampilan. *Alasan:* **interaktivitas** pada tingkat memilih dan mengendalikan.
6. **Fitur 6, berkas induk yang diolah menjadi dua versi.** Tidak ada respons dan tidak ada tautan; yang dimanfaatkan adalah isi sebagai data yang mudah diolah tanpa susut. *Alasan:* **digitalitas**.
7. **Fitur 7, tampilan menyesuaikan layar.** Data yang sama diolah menjadi tampilan berbeda. *Alasan:* **digitalitas**, bukan hipertekstualitas, karena tidak ada tautan.

Jawaban: interaktivitas = fitur 2 dan 5; hipertekstualitas = fitur 3; digitalitas = fitur 1, 6, dan 7; fitur 4 tidak memanfaatkan ciri media baru.

Contoh 2 — Merancang tur virtual sekolah

SMK Mutiara Bangsa (fiktif) akan membuat tur virtual untuk penerimaan siswa baru 2027. Panitia ingin calon siswa dapat menjelajah sesuai minat, dapat bertanya langsung, dan dapat

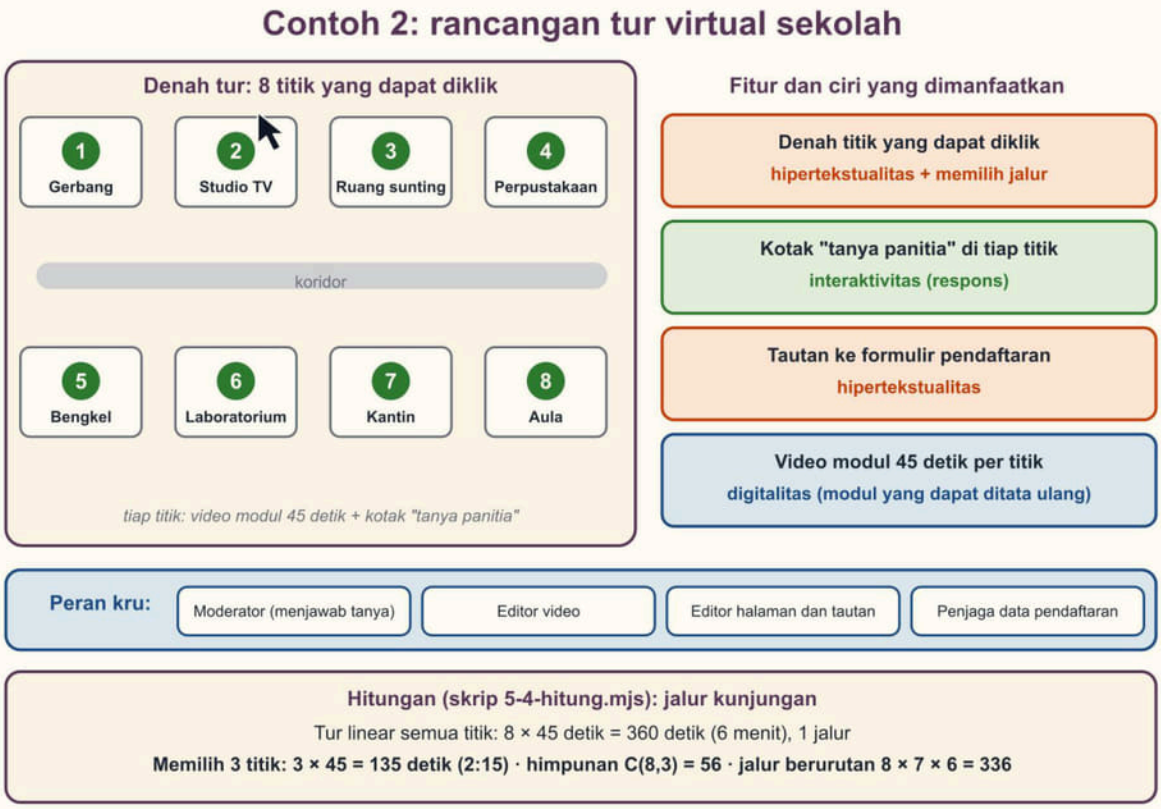
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

berpindah ke formulir pendaftaran. Sekolah memiliki 8 titik tur: gerbang, studio TV, ruang sunting, perpustakaan, bengkel, laboratorium, kantin, dan aula. Tiap titik memiliki video penjelasan berdurasi 45 detik. Rancang fitur dan peran kru, lalu hitung jalur kunjungan yang tersedia. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan lembaga fiktif.*

1. **Tujuan menentukan fitur.** Menjelajah sesuai minat berarti **hipertekstualitas** dan **interaktivitas** tingkat memilih: denah dengan 8 titik yang dapat diklik. Bertanya langsung berarti **interaktivitas** tingkat respons: kotak "tanya panitia" pada tiap titik. Berpindah ke formulir berarti **hipertekstualitas**: tautan menuju formulir di akhir tur. *Alasan:* tiap fitur dipilih karena tujuannya, bukan karena tampak canggih.
2. **Bagi isi menjadi modul.** Satu video 45 detik untuk tiap titik, bukan satu video panjang. *Alasan:* modul pendek dapat ditautkan dan dipilih urutannya sendiri (digitalitas dan hipertekstualitas bekerja bersama).
3. **Hitung durasi dan jalur.** Tur linear semua titik = 8 × 45 = 360 detik, yaitu 6 menit, dengan satu jalur. Calon siswa yang memilih 3 titik hanya menonton 3 × 45 = 135 detik, yaitu 2 menit 15 detik. Banyaknya himpunan 3 titik dari 8 adalah C(8,3) = 56, dan bila urutannya diperhitungkan ada 8 × 7 × 6 = 336 jalur. Hitungan dibuktikan skrip `5-4-hitung.mjs`. *Alasan:* angka ini menunjukkan bagaimana tautan memberi pilihan jauh lebih banyak daripada satu urutan tetap.
4. **Siapkan peran kru dan SOP moderasi.** Perlu orang yang menjawab pertanyaan (moderator), editor video dan editor halaman, dan penanggung jawab data pendaftaran. SOP moderasi menetapkan jam jawab, bahasa yang sopan, dan larangan membuka data pribadi calon siswa. *Alasan:* fitur interaktif tanpa orang yang menanggapi adalah fitur kosong, dan data pribadi harus dijaga.
5. **Jangan mengklaim yang tidak ada.** Panitia tidak boleh menyebut angka pengunjung atau tingkat kepuasan yang belum dimiliki. *Alasan:* konten harus jujur.

Perhatikan Gambar 5.34 berikut.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 5.34 Contoh 2: rancangan tur virtual dengan denah bertitik klik, kotak tanya, tautan formulir, dan peran kru. Kasus rekaan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jawaban: denah 8 titik yang dapat diklik (hipertekstualitas dan interaktivitas memilih), kotak tanya pada tiap titik (interaktivitas respons), tautan ke formulir (hipertekstualitas), video modul 45 detik. Tur linear 6 menit (1 jalur) dibandingkan pilihan 3 titik = 2 menit 15 detik, 56 himpunan titik atau 336 jalur berurutan.

Contoh 3 — Dari digitalisasi mading menjadi media baru

Majalah dinding (mading) "Dinding Bicara" milik SMK Samudra Mandiri (fiktif) diganti isinya setiap dua minggu sejak 2019. Pada Maret 2027, tim jurnalistik hanya memotret papan mading lalu mengunggah foto-fotonya ke situs sekolah. Guru pembina menilai bahwa itu belum cukup disebut media baru. Apa yang harus ditambahkan? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan lembaga fiktif.*

1. **Nilai kondisi sekarang.** Foto papan hanya dapat dilihat, tidak ada respons, tidak ada tautan. *Alasan:* itu digitalisasi, yaitu digitalitas saja.
2. **Tambahkan hipertekstualitas.** Tiap tulisan di mading dibuat sebagai halaman sendiri, daftar isi dibuat dapat diklik menuju tiap tulisan, nama narasumber menautkan ke profilnya, dan tulisan terkait ditautkan di akhir tiap halaman. *Alasan:* pembaca dapat melompat sendiri sesuai minatnya.
3. **Tambahkan interaktivitas.** Kolom komentar dibuka dengan moderator, dan *polling* tiap edisi menentukan topik edisi berikutnya. *Alasan:* pembaca ikut menentukan isi.

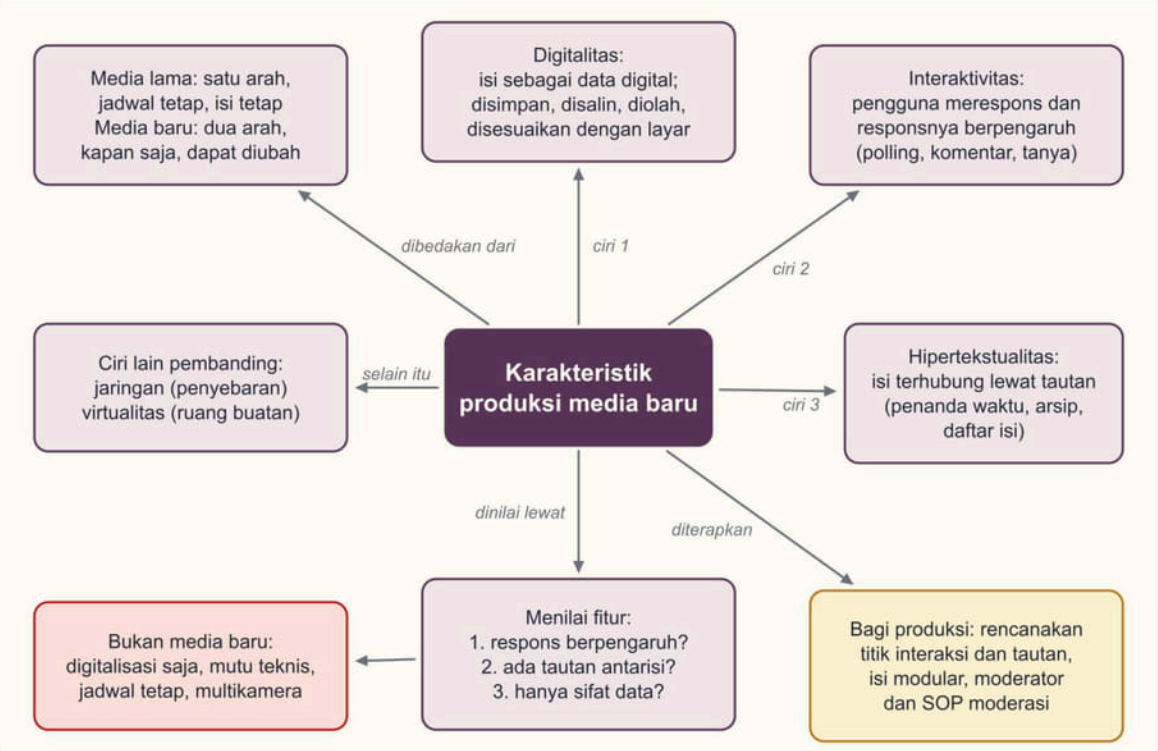
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

4. **Manfaatkan digitalitas sepenuhnya.** Tulisan disimpan sebagai teks yang dapat dicari, tiap tulisan dibuat juga versi berkas audio, dan tampilan menata ulang diri menurut layar. *Alasan:* data digital yang diolah lebih jauh memudahkan akses.
5. **Pertahankan yang berharga dari media lama.** Redaksi tetap memeriksa fakta dan etika sebelum terbit. *Alasan:* media baru mengubah cara menyampaikan, bukan kewajiban menjaga kebenaran.

Jawaban: tambahkan tautan (daftar isi, profil, tulisan terkait), respons pembaca (komentar bermoderator, *polling*), dan pemanfaatan digitalitas lanjutan (teks yang dapat dicari, audio, tampilan menata ulang diri), tanpa menghapus pemeriksaan redaksi.

❖ PETA KONSEP

Gambar 5.35 merangkum karakteristik produksi media baru.



Gambar 5.35 Peta konsep karakteristik produksi media baru. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **Media baru** bekerja di atas teknologi digital dan jaringan. Bedanya dari media lama ada pada cara hubungan pembuat dan penerima, bukan sekadar pada alat.
- **Digitalitas:** isi berupa data digital; mudah disimpan, disalin tanpa susut, diolah, dikirim, dan disesuaikan dengan layar.
- **Interaktivitas:** pengguna merespons dan responsnya berpengaruh; komunikasi dua arah. Contoh: polling, komentar yang ditanggapi, tanya jawab langsung, menggeser sudut pandang, video bercabang.
- **Hipertekstualitas:** isi saling terhubung lewat tautan. Contoh: penanda waktu yang dapat

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

diklik, tautan ke arsip dan artikel terkait, titik klik pada karya.

- **Jaringan** (penyebaran, tombol bagikan) dan **virtualitas** (ruang buatan, tur virtual) adalah ciri lain yang sering menjadi pembanding.
- **Digitalisasi bukan media baru.** Memindahkan koran ke PDF atau menayangkan ulang siaran hanya digitalitas.
- **Tiga pertanyaan penguji:** pengguna merespons? ada tautan antarisi? hanya sifat data? Mutu teknis, jadwal tetap, dan teknik multikamera bukan ciri.
- **Bagi tim produksi:** titik interaksi dan tautan direncanakan sejak awal, isi dibuat modular, dan perlu moderator serta SOP moderasi.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal karakteristik media baru:

1. **Tuliskan tujuan atau kebutuhan dalam kasus.** Apakah soal menanyakan fitur untuk tujuan tertentu, atau ciri sebuah fitur?
2. **Uji tiap fitur dengan tiga pertanyaan.** Respons pengguna berpengaruh? Tautan antarisi? Hanya sifat data?
3. **Cari kata kerja pada fitur.** "Memilih", "menanggapi", "menulis", "menjawab" menunjuk interaktivitas. "Menuju", "membuka halaman terkait", "melompat ke menit" menunjuk hipertekstualitas. "Menyimpan", "menyalin", "mengubah format", "menyesuaikan layar" menunjuk digitalitas.
4. **Waspadai pasangan fitur dan ciri yang disusun silang.** Pada soal kompleks, nilai tiap pasangan sendiri.
5. **Pada soal "yang paling tepat",** pilih fitur yang paling langsung memenuhi ciri yang diminta, bukan fitur yang memanfaatkan ciri lain.
6. **Pada soal pilihan ganda kompleks,** jangan berhenti pada jawaban benar pertama. Nilai tiap butir sampai habis, karena jumlah jawaban benar tidak diberitahukan.
7. **Pada soal benar-salah,** nilai tiap pernyataan terhadap tiga pertanyaan penguji, bukan terhadap kesan keseluruhan kasus.

Dua petunjuk tambahan untuk membaca pilihan:

- Fitur yang disebut bersama **tujuannya** ("agar penonton dapat memilih", "agar dapat berpindah") mudah dinilai: cocokkan kata kerjanya dengan ciri yang diminta.
- Pilihan yang terdengar sangat modern, misalnya "beresolusi tinggi" atau "memakai banyak kamera", belum tentu jawaban. Tanyakan: apakah ada respons yang berpengaruh atau tautan antarisi?

Jebakan yang sering dipasang:

- **Tautan disebut interaktivitas**, atau komentar disebut hipertekstualitas.
- **Berkas digital dianggap sudah interaktif.** Mengubah ke format digital hanya digitalitas.
- **Siaran ulang terjadwal dan artikel yang hanya dibaca** dianggap interaktif padahal satu arah.
- **Mutu teknis** (resolusi, suara jernih) dianggap ciri media baru.
- **Teknik multikamera** dianggap ciri media baru.
- **Tombol bagikan** dianggap hipertekstualitas, padahal itu ciri jaringan.
- **Fitur teknis lain**, misalnya tampilan yang menyesuaikan layar atau perubahan format, dianggap tautan.
- **Fitur ada, tanggapan tidak ada.** Komentar yang tidak pernah ditanggapi tidak membuat interaksi yang bermakna.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa membaca kasus kanal sekolah yang menambahkan daftar bab pada

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

> deskripsi video, lalu menyimpulkan "penonton berinteraksi dengan kanal". Padahal yang dilakukan penonton hanya mengklik tautan ke menit tertentu, yaitu berpindah antarbagian isi. Itu hipertekstualitas. Interaktivitas baru ada bila penonton mengirim sesuatu yang berpengaruh, misalnya memilih topik lewat *polling*.

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut memperlihatkan sebuah kegiatan penyiaran sekolah yang beralih ke kanal digital. Kamu diminta memilih kegiatan yang memanfaatkan dua ciri tertentu secara tepat. Membedahnya, nilai tiap kegiatan satu per satu dengan tiga pertanyaan penguji pada bagian 8, lalu cari ciri yang sebenarnya dipakai. Ingat bahwa jawaban benar lebih dari satu.

►. Radio sekolah "Suara Bhakti FM" mulai menyiarkan programnya lewat live streaming dan menjadikannya podcast pada Januari 2027. Pembina meminta tim memilih kegiatan yang benar-benar memanfaatkan sifat interaktif dan hipertekstual media baru.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kegiatan yang memenuhi permintaan pembina adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

- ☐ A. Mengubah rekaman siaran lama menjadi berkas MP3 agar mudah disimpan dan dibagikan.
- ☐ B. Membuka polling di kolom komentar live streaming untuk memilih topik bahasan berikutnya.
- ☐ C. Menaikkan kualitas suara podcast agar terdengar lebih jernih di aplikasi musik.
- ☐ D. Mencantumkan penanda waktu (timestamp) dan tautan ke artikel narasumber yang dapat diklik di deskripsi.
- ☐ E. Menyiarkan ulang rekaman siaran lama pada jam yang sama setiap minggu di kanal streaming.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pembahasan **Kunci: B, D**

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Karakteristik media baru: digitalitas (isi berupa data digital yang mudah disimpan, disalin, diolah), interaktivitas (pengguna memberi respons dan ikut memengaruhi isi), hipertekstualitas (isi saling terhubung lewat tautan), juga jaringan dan virtualitas.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✗ Jebakan: ini memanfaatkan digitalitas (berkas digital), bukan interaktivitas atau hipertekstualitas.

• **Pernyataan 2** ✓ Pendengar ikut menentukan isi siaran secara langsung; ini interaktivitas.

• **Pernyataan 3** ✗ Kualitas suara adalah aspek teknis, bukan interaktivitas atau hipertekstualitas.

• **Pernyataan 4** ✓ Tautan dan penanda waktu yang dapat diklik membawa pendengar ke bagian atau informasi lain; ini hipertekstualitas.

• **Pernyataan 5** ✗ Siaran ulang terjadwal tetap komunikasi satu arah seperti radio konvensional.

Jawaban: pernyataan 2, 4.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu ciri yang dimanfaatkan tiap fitur, baru pilih jawabannya.

1. Tim jurnalistik SMK Cendekia memindahkan buletin cetaknya ke portal berita video sekolah pada Januari 2027. Mereka menuliskan beberapa fitur portal beserta karakteristik media baru yang dimanfaatkan, untuk dipresentasikan kepada guru pembina.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pasangan fitur dan karakteristik yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Pembaca dapat memberi tanggapan dan memilih topik liputan berikutnya lewat polling → interaktivitas.

☐ B. Portal dapat dibuka dengan nyaman di ponsel maupun laptop → hipertekstualitas.

☐ C. Video liputan dapat disunting ulang dan dibuat versi pendek tanpa menurunkan mutu → digitalitas.

☐ D. Pembaca dapat melompat ke menit tertentu video lewat penanda waktu yang dapat diklik → hipertekstualitas.

☐ E. Portal menayangkan berita dengan urutan yang sama untuk semua pembaca setiap pagi → interaktivitas.

Kunci singkat: 1. A, C, D

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan perbedaan sebuah fitur yang interaktif dan sebuah fitur yang hipertekstual, lengkap dengan satu contoh masing-masing?
- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa memindai koran menjadi PDF belum membuatnya media baru, dan apa yang perlu ditambahkan?
- **Yang harus kuingat: digitalitas = isi sebagai data; interaktivitas = respons yang berpengaruh; hipertekstualitas = tautan antarisi; digitalisasi bukan media baru; mutu teknis dan jadwal tetap bukan ciri.**

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 5.4: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-5.4

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 5.5 · Pengemasan konten kreatif: vlog, podcast, video pendek, dan live streaming

SMKBC-5.5

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu memahami cara **mengemas konten kreatif** pada empat format yang kini paling sering dipakai: *vlog*, *podcast*, video pendek, dan *live streaming*. Yang diuji bukan sekadar nama formatnya. Kamu diminta menerapkan: bagaimana pembukanya disusun, berapa lama durasinya, bagaimana bingkai dan teksnya diatur, bagaimana suaranya direkam, dan setelan apa yang aman dipakai saat siaran langsung. Kamu juga diminta menimbang apakah sebuah kemasan **jujur** terhadap isinya.

Soalnya berupa kasus produksi di sekolah atau rumah produksi kecil. Sebuah tim punya bahan dan tujuan, lalu kamu diminta memilih rencana pengemasan yang paling tepat. Ada soal pilihan ganda dengan satu jawaban, ada pilihan ganda kompleks yang jawabannya lebih dari satu, dan ada pernyataan benar atau salah. Sering ada angka yang harus dihitung, misalnya kecepatan unggah dan batas bitrate. Level kognitifnya bergerak dari **memahami** ciri tiap format sampai **menalar** pilihan yang paling masuk akal menurut kebiasaan audiens dan batasan teknis.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan ciri vlog, podcast, video pendek, dan live streaming serta kebiasaan audiens tiap format;
- menyusun struktur konten (pembuka, isi, penutup), memilih durasi, dan merancang judul, *thumbnail*, takarir, dan deskripsi yang menarik tetapi jujur;
- membedakan kemasan horizontal 16:9 dan vertikal 9:16 serta menata ulang bingkai agar subjek tidak terpotong;
- menentukan cara merekam audio podcast dan alur kerja live streaming, termasuk uji siaran dan pengelolaan komentar;
- menghitung anggaran bitrate dari kecepatan unggah, lalu memilih setelan siaran yang aman.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan satu acara yang sama, misalnya *Hari Karier* di aula sekolah: pembicara tamu, tanya jawab, dan suasana siswa berlalu-lalang. Satu orang ingin mengikuti jalan cerita acaranya dari kacamata siswa. Orang kedua ingin dengar isi obrolan sambil naik angkutan umum. Orang ketiga hanya punya waktu lima belas detik sambil menggulir layar ponsel. Orang keempat ingin

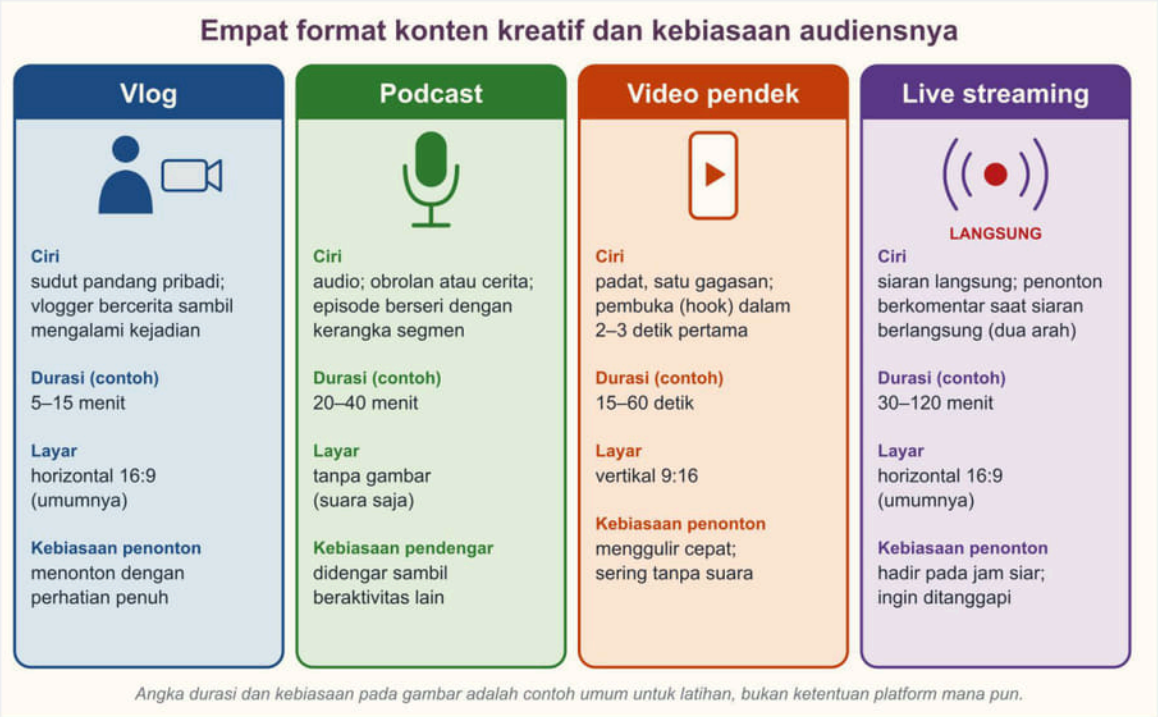
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

bertanya langsung kepada pembicara. Satu acara, empat kebutuhan. Itulah sebabnya produsen konten tidak hanya memikirkan **apa** yang disampaikan, tetapi juga **bagaimana dikemas**. Sub bab ini menjelaskan empat kemasan itu, aturan mainnya, dan hitungan teknis yang menyertainya. Seluruh nama stasiun, program, dan tokoh di dalamnya fiktif, dan semua angka kasus adalah data rekaan untuk latihan.

1. Konten kreatif dan empat formatnya

Konten kreatif adalah karya audio, visual, atau audiovisual yang dibuat untuk disampaikan kepada audiens lewat media digital. **Pengemasan** (*packaging*) adalah cara karya itu disusun, diberi judul, diatur bingkainya, dan dipublikasikan, sehingga cocok dengan tujuan pembuatnya dan kebiasaan penontonnya. Isi yang sama dapat dikemas berbeda-beda.

Empat format yang dibahas di sini punya ciri masing-masing, seperti terlihat pada Gambar 5.36.



Gambar 5.36 Empat format konten kreatif dan kebiasaan audiensnya (angka durasi adalah contoh umum untuk latihan). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Vlog** (*video blog*) adalah video yang dibawakan dengan sudut pandang pribadi. Pembuatnya (*vlogger*) bercerita sambil mengalami kejadian: berkunjung, mencoba, atau mengikuti kegiatan. Kekuatannya adalah kedekatan dengan penonton.
- **Podcast** adalah konten audio berseri, biasanya berupa obrolan, wawancara, atau cerita. Penonton tidak melihat apa pun; mereka **mendengarkan**, sering sambil mengerjakan hal lain.
- **Video pendek** adalah video berdurasi singkat, umumnya sekitar 15 sampai 60 detik, dengan satu gagasan saja. Biasanya ditonton dari ponsel yang dipegang tegak.
- **Live streaming** adalah siaran langsung lewat internet. Penonton melihat kejadian pada saat berlangsung dan dapat **berkomentar** sehingga ada komunikasi dua arah.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tidak ada format yang "paling baik". Yang ada adalah format yang **paling cocok** untuk tujuan dan audiens tertentu.

2. Memilih format menurut tujuan dan kebiasaan audiens

Langkah pertama pengemasan bukan menyalakan kamera, melainkan bertanya: **untuk apa** konten ini dan **siapa** penontonnya? Tujuan menentukan format, dan kebiasaan audiens menentukan detailnya. Tabel berikut meringkas pasangan yang lazim.

Tujuan	Format yang cocok	Alasan
Menarik perhatian orang yang menggulir cepat	video pendek	padat, langsung ke inti, cepat selesai
Menceritakan pengalaman pribadi atau perjalanan	vlog	sudut pandang personal dan visual proses
Membahas topik panjang yang didengar sambil beraktivitas	podcast	cukup suara; pendengar tidak perlu menatap layar
Menjawab pertanyaan penonton seketika	live streaming	komentar dijawab saat siaran berlangsung
Menunjukkan detail praktik secara rinci dan runtut	video panjang atau vlog yang terstruktur	butuh waktu dan gambar yang jelas

Perhatikan baris terakhir. Video pendek tidak otomatis "lebih baik". Penjelasan rinci tentang cara memasang suatu alat tidak muat dalam lima belas detik. Sebaliknya, podcast satu jam bukan cara yang tepat menjangkau orang yang hanya menggulir layar sambil lalu. Ketidakcocokan seperti ini yang sering dipasang dalam soal.

Kebiasaan audiens sendiri bisa dicatat dari data yang kamu punya. Misalnya sebuah tim memeriksa data akunnya dan menemukan tiga kebiasaan: penontonnya melihat dari ponsel yang dipegang tegak, cepat melewati video yang pembukanya tidak menarik, dan sering menyalakan layar tanpa suara di tempat ramai. Tiap kebiasaan langsung menjadi satu keputusan kemasan: bingkai vertikal, pembuka yang kuat, dan takarir. Pasangan seperti ini akan kita pakai di bagian berikut. Kondisi lain ikut menentukan: audiens yang tangannya sibuk dan matanya tidak dapat terus menatap layar cocok dengan **audio**, dan audiens bersinyal lemah cocok dengan **berkas ringan yang dapat diunduh**, bukan siaran video panjang.

3. Vlog: struktur, *hook*, dan B-roll

Vlog bekerja karena penonton merasa ikut berjalan bersama pembuatnya. Agar tidak bertele-tele, vlog tetap perlu **struktur**: **pembuka, isi, dan penutup**.

1. **Pembuka dengan hook.** *Hook* adalah bagian awal yang membuat penonton ingin terus menonton, misalnya cuplikan paling seru yang akan muncul nanti atau sebuah pertanyaan yang menggoda. Hook disusun sebelum perkenalan, bukan sesudahnya.
2. **Perkenalan singkat.** Siapa kamu, di mana, dan apa yang akan terjadi.
3. **Isi dalam beberapa bagian.** Tiap bagian membahas satu hal. Vlogger berbicara kepada

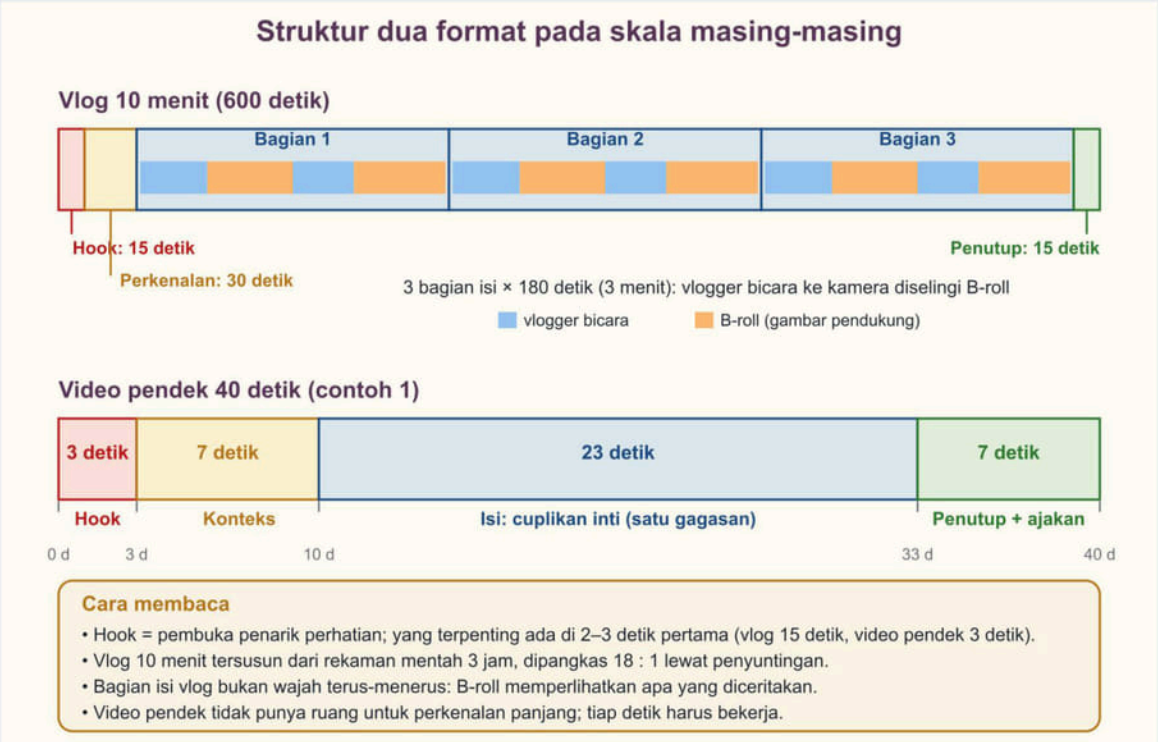
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

kamera, lalu gambar berpindah memperlihatkan apa yang diceritakan.

4. **Penutup.** Rangkuman singkat atau ajakan, misalnya mengajak penonton memberi komentar.

Gambar yang memperlihatkan apa yang sedang diceritakan disebut **B-roll**, yaitu rekaman pendukung selain gambar utama (*A-roll*, biasanya vlogger yang berbicara). Misalnya vlogger menceritakan pekerjaan teknisi bengkel, lalu layar menampilkan tangan teknisi yang memasang suku cadang. B-roll menjaga vlog tidak menjadi "wajah yang bicara terus" dan menutup bagian yang dipotong saat penyuntingan.

Durasi vlog tidak punya aturan baku. Contoh umum untuk vlog kunjungan atau kegiatan adalah sekitar lima sampai lima belas menit. Pegangan yang lebih penting adalah **durasi sasaran dari tujuan**: bila pembina meminta 8 sampai 10 menit untuk calon siswa baru, penyunting memotong rekaman mentah sampai muat dalam rentang itu. Gambar 5.37 memperlihatkan contoh struktur vlog sepuluh menit. Dari rekaman mentah tiga jam, hasil akhir 600 detik berarti rekaman dipangkas 18 banding 1. Rekaman perjalanan yang panjang dan tidak berkaitan dengan cerita biasanya yang pertama dibuang.



Gambar 5.37 Struktur vlog sepuluh menit dan video pendek empat puluh detik pada skala masing-masing. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Vlog juga menuntut **kejujuran**. Dokumentasi yang direkayasa seakan-akan terjadi spontan, atau judul yang menjanjikan sesuatu yang tidak ada dalam video, merusak kepercayaan penonton. Pembahasan kejujuran kemasan ada di bagian 6.

4. Video pendek: satu gagasan, pembuka cepat

Video pendek hidup di lingkungan yang sangat cepat. Penonton menggulir ke video berikutnya bila dua sampai tiga detik pertama tidak menarik. Angka dua sampai tiga detik ini adalah

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

pedoman kasar yang lazim dipakai kreator, bukan hasil pengukuran yang baku. Intinya sama: awal video menentukan. Karena itu video pendek punya ciri khas.

- **Satu gagasan.** Satu video menyampaikan satu hal: satu fakta, satu proses singkat, atau satu momen. Bila ada lima gagasan, buat lima video.
- **Hook di 2 sampai 3 detik pertama.** Bagian terkuat diletakkan paling depan. Judul atau logo yang menahan lima detik di awal membuat penonton pergi sebelum melihat isinya.
- **Padat.** Tidak ada perkenalan panjang. Setiap detik harus bekerja.
- **Format vertikal 9:16.** Ponsel dipegang tegak, sehingga bingkai tegak mengisi layar.
- **Takarir** (*subtitle* atau *caption*). Banyak orang menonton tanpa suara di tempat umum atau saat orang lain tidur. Teks yang menyalin ucapan menjaga pesan tetap sampai.
- **Penutup dengan ajakan.** Misalnya "tonton versi lengkap" atau "daftar sekarang" pada akhir video.

Kadang video pendek dibuat **dari bahan yang lebih panjang**, misalnya dokumenter. Dua godaan muncul. Pertama, memotong ucapan narasumber sehingga artinya berubah. Kedua, memberi kesan yang tidak sesuai dengan film lengkapnya. Video pendek yang jujur adalah cuplikan yang **mewakili** isi, bukan yang menyesatkan.

5. Layar horizontal dan vertikal

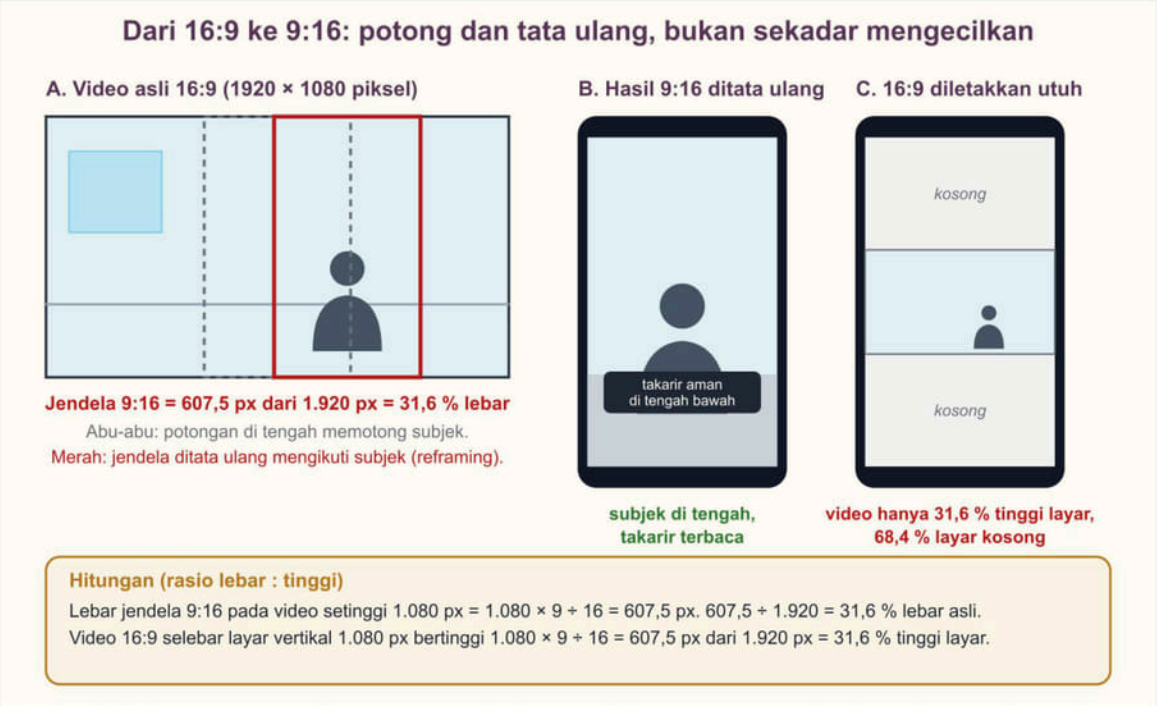
Perbandingan lebar dan tinggi bingkai disebut **rasio aspek**. Video televisi, film, dan vlog umumnya berbentuk horizontal **16:9**. Video pendek berbentuk vertikal **9:16**. Angka itu berarti: untuk setiap 9 satuan lebar ada 16 satuan tinggi.

Memindahkan video 16:9 menjadi 9:16 bukan sekadar menekan satu tombol. Ada dua cara dan keduanya punya harga.

- **Memotong** (*crop*) bagian tengah bingkai asli menjadi jendela tegak. Bila video asli 1.920 × 1.080 piksel, jendela 9:16 setinggi 1.080 piksel lebarnya 1.080 × 9 ÷ 16 = 607,5 piksel. Itu hanya sekitar 31,6 persen lebar asli. Subjek yang berada di luar jendela ikut terpotong.
- **Meletakkan video utuh** di tengah layar vertikal. Pada layar 1.080 × 1.920 piksel, video 16:9 selebar layar hanya setinggi 607,5 piksel, sekitar 31,6 persen tinggi layar. Sisanya kosong, dan gambar tampak kecil di ponsel.

Karena itu pembuat konten melakukan **penataan ulang bingkai** (*reframing*): jendela 9:16 digeser mengikuti subjek pada setiap adegan, supaya orang dan benda penting tetap berada di dalamnya. Teks takarir ditaruh di area aman, biasanya bagian tengah-bawah, bukan terlalu rendah karena dapat tertutup tampilan aplikasi. Gambar 5.38 membandingkan tiga kemungkinan itu.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 5.38 Memotong tengah memotong subjek, meletakkan utuh menyisakan layar kosong, dan reframing menjaga subjek di bingkai. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jalan yang terbaik: **rekam dengan memikirkan hasil akhirnya**. Bila video pendek vertikal sudah direncanakan, subjek dapat direkam agak ke tengah, dengan ruang di sekitarnya, supaya mudah dipotong.

6. Judul, *thumbnail*, takarir, dan deskripsi

Empat elemen ini adalah "pintu depan" konten.

- **Judul** menyampaikan apa yang akan didapat penonton, singkat dan jelas. Judul yang memuat kata yang dicari orang membantu konten ditemukan.
- ***Thumbnail*** adalah gambar kecil pratinjau video. Fungsinya menarik klik dan memberi gambaran isi. Thumbnail yang baik terbaca di ukuran kecil: sedikit teks, subjek jelas, kontras cukup.
- **Takarir** adalah teks pada layar yang menyalin ucapan atau menambah keterangan. Selain membantu yang menonton tanpa suara, takarir membantu penonton tuli dan pembelajar bahasa. Panduan takarir yang beredar menyarankan teks tidak terlalu panjang agar sempat terbaca; sebagai pedoman kasar, sekitar 15 karakter per detik (rentang yang dipakai berbagai panduan kira-kira 12 sampai 20 karakter per detik, bergantung bahasa dan penonton).
- **Deskripsi** memuat ringkasan, tautan, kredit, dan keterangan wajib, misalnya penjelasan bahwa konten bekerja sama dengan sponsor. Keterangan seperti itu harus mudah terlihat dan tidak disembunyikan di ujung deskripsi, seperti dibahas pada sub bab 2.5.

Semua elemen ini terkait dengan **janji dan isi**. Judul atau thumbnail yang berlebihan memang menaikkan klik, tetapi penonton yang merasa tertipu cepat pergi. Tabel berikut membandingkan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Elemen	Menarik dan jujur	Menarik tetapi menipu (*clickbait*)
Judul	"Hari Pertama Magang di Bengkel Mobil: Belajar Membaca Alat Ukur"	"Siswa SMK Langsung Jadi Kepala Mekanik!" padahal baru hari pertama magang
Thumbnail	cuplikan nyata dari video, wajah berekspresi wajar	gambar yang tidak ada di dalam video
Deskripsi	menyebut isi dan batasannya	menyembunyikan keterangan penting

Judul "pancingan" yang tidak sesuai isi bukan kesalahan kecil. Ia menurunkan kepercayaan penonton dan dapat melanggar aturan komunitas platform. Karena itu menarik tetap boleh, asal **jujur**.

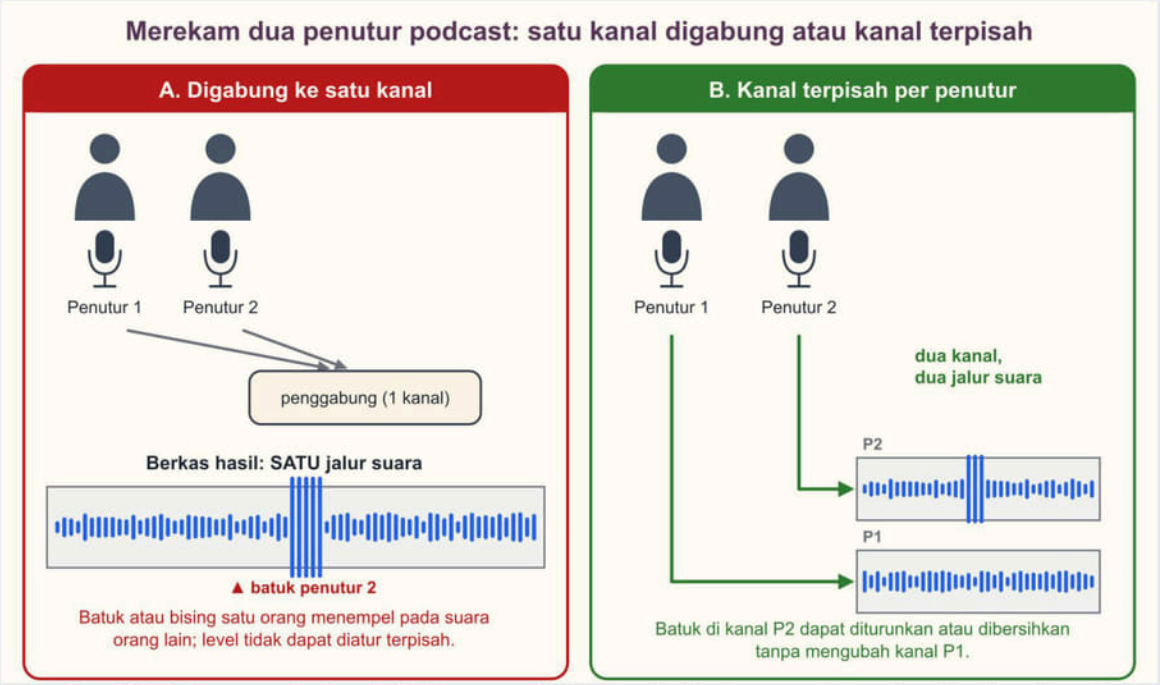
7. Podcast: kerangka segmen dan kualitas suara

Podcast tidak punya gambar yang menopang. Yang dinilai pendengar adalah **isi** dan **kejernihan suara**. Beberapa unsur pengemasannya:

1. **Durasi sesuai kebiasaan pendengar.** Bila pendengar biasa mendengarkan sambil mengerjakan sesuatu selama kurang lebih 30 sampai 40 menit, episode yang jauh lebih panjang akan ditinggalkan di tengah.
2. **Kerangka segmen.** Episode dibagi menjadi bagian dengan tema dan waktu yang jelas, misalnya pembuka, dua topik, tanya jawab pendengar, dan penutup. Kerangka mencegah obrolan melantur.
3. **Judul episode yang informatif**, misalnya menyebut topik dan tamunya.
4. **Catatan episode** (*show notes*): ringkasan dan penanda waktu tiap segmen, sehingga pendengar dapat melompat ke bagian yang diinginkan.
5. **Jadwal terbit yang konsisten**, supaya pendengar tahu kapan episode baru datang.
6. **Visual bukan penentu.** Gambar studio yang bagus tidak membantu pendengar yang tidak melihat layar.
7. **Kenyaringan yang seimbang.** Suara tamu, pembawa acara, dan musik disamakan tingkat kenyaringannya pada pencampuran akhir (*mixing*), sebelum ekspor. Hasilnya diuji lewat *earphone*, cara mendengar yang umum. Pendengar tidak boleh dipaksa menaikkan dan menurunkan volume berulang kali. Menaikkan seluruh berkas secara merata tidak menyelesaikan selisih antarsuara.

Aspek teknis yang paling berpengaruh adalah cara merekam. Bila dua penutur direkam **digabung ke satu kanal**, semua suara bercampur di satu jalur. Batuk, tawa terlalu keras, atau bising satu orang menempel pada suara orang lain, dan penyunting tidak bisa memperbaikinya tanpa merusak suara yang lain. Bila dua penutur direkam **dengan mikrofon sendiri-sendiri pada kanal terpisah**, penyunting dapat menurunkan, membersihkan, atau memotong satu kanal tanpa menyentuh yang lain (Gambar 5.39). Konsekuensinya: berkasnya ada dua dan ukurannya bertambah, tetapi mutu yang dapat diatur jauh lebih baik. Teknik penempatan dan pola tangkap mikrofon dibahas lagi pada sub bab 4.2 dan 4.3.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 5.39 Rekaman satu kanal tidak memungkinkan perbaikan per penutur, sedangkan kanal terpisah memungkinkan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

8. Live streaming: alur, moderasi, dan uji siaran

Live streaming berbeda dari tiga format lain karena **tidak ada kesempatan menyunting**. Apa yang terjadi di depan kamera langsung dilihat penonton. Maka persiapannya lebih ketat. Alurnya digambarkan pada Gambar 5.40.



Gambar 5.40 Gambar dan suara dikirim lewat encoder dan jaringan ke platform; komentar penonton kembali ke tim. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Kamera dan mikrofon** menangkap gambar dan suara. Suara biasanya diatur lewat *mixer*

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

audio.

2. ***Encoder*** adalah perangkat atau program (di komputer) yang memampatkan gambar dan suara menjadi aliran data siap kirim.
3. Aliran itu **diunggah** lewat internet ke **platform siaran**.
4. Platform membagikan siaran ke **penonton**, yang dapat berkomentar.
5. Komentar kembali ke tim. Tim yang sehat punya **moderator komentar**: orang yang menyaring komentar, menandai pertanyaan penting, dan menyingkirkan komentar yang tidak pantas. **Pembawa acara** menanggapi komentar terpilih pada **jeda yang direncanakan**, bukan sambil membaca setiap komentar yang lewat.
6. Sebelum siaran sebenarnya, tim melakukan **uji siaran**: siaran percobaan di **kanal tertutup** yang tidak terlihat publik, dengan **pengaturan yang sama persis** dengan siaran sebenarnya. Uji dengan pengaturan lain tidak membuktikan apa-apa. Uji siaran mengungkap gambar gelap, suara pecah, atau koneksi lemah tanpa disaksikan penonton.

Persiapan lain: **rencana cadangan** (koneksi kedua yang sudah diuji peralihannya, jeda musik bila siaran putus), **pembagian tugas** yang jelas walau timnya kecil (satu orang memantau indikator kualitas siaran dan melapor bila gambar tersendat), **tampilan pembuka** berisi judul acara dan jam mulai dengan musik pelan selama penonton menunggu, **kalimat dan layar jeda** bila siaran harus berhenti sebentar, serta **skrip atau urutan acara** supaya siaran tidak kehabisan bahan. Aturan kerja tim pada sub bab 5.3 dan aturan konten digital pada sub bab 2.5 tetap berlaku.

9. Setelan live streaming: kecepatan unggah dan *bitrate*

Pertanyaan teknis yang paling sering muncul pada live streaming: **setelan apa yang aman dipakai?** Jawabannya dihitung dari dua hal.

Bitrate adalah jumlah data per detik pada aliran siaran, dinyatakan dalam *bit per second*. Satuan besarnya **megabit per detik (Mbps)**. Makin tinggi resolusi dan *frame rate* (jumlah gambar per detik), makin besar bitrate yang dibutuhkan untuk kualitas yang baik.

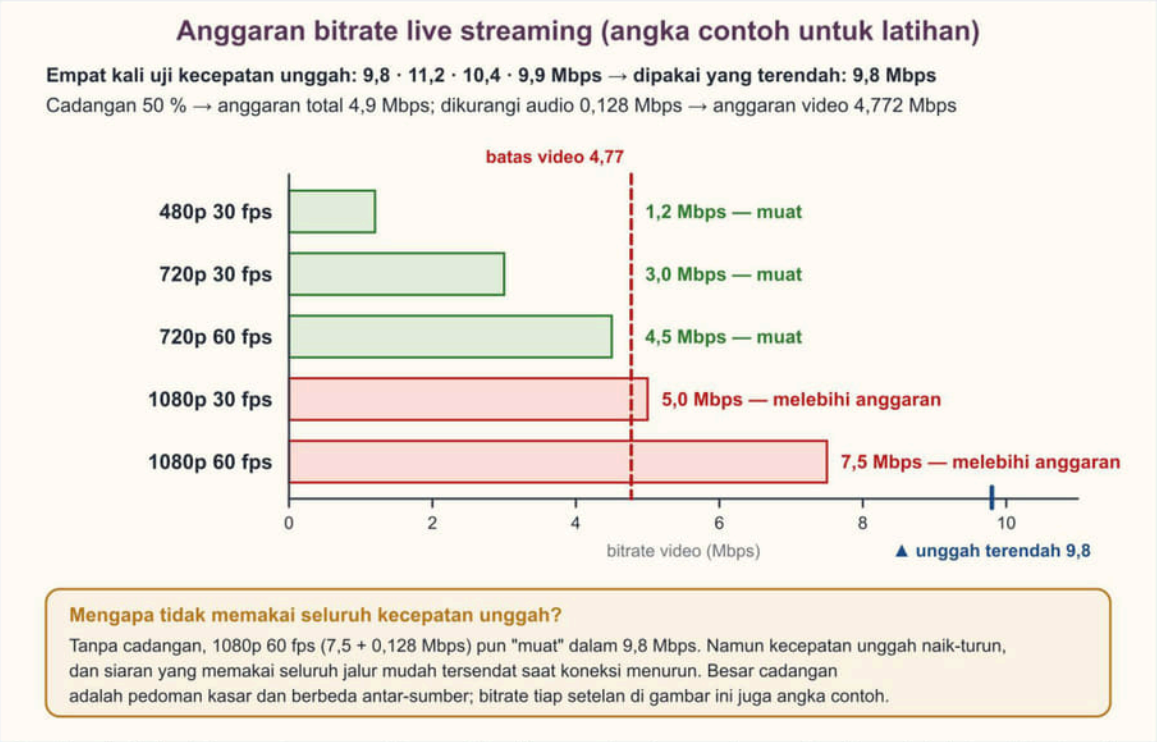
Kecepatan unggah (*upload speed*) adalah seberapa banyak data yang dapat dikirim jaringan ke internet per detik. Siaran adalah **pengiriman** data keluar, jadi yang dihitung adalah kecepatan **unggah**, bukan kecepatan unduh. Kecepatan unggah sering lebih kecil daripada kecepatan unduh yang dipromosikan penyedia internet.

Aturannya sederhana: **bitrate total siaran harus lebih kecil daripada kecepatan unggah, dengan cadangan.** Alasannya, kecepatan unggah **naik-turun**. Bila siaran memakai seluruh jalur, saat koneksi menurun sedikit saja siaran tersendat. Pedoman kasar dari berbagai panduan penyedia siaran: sisakan cadangan kira-kira seperlima sampai separuh dari kecepatan unggah, dan ukur kecepatan unggah **beberapa kali** lalu pakai **nilai terendah**. Besar cadangan yang tepat berbeda antar-sumber, dan sering tim menetapkannya sendiri dalam SOP.

Bitrate yang dibutuhkan tiap setelan juga berbeda antar-sumber. Sebagai ancar-ancar kasar (bukan ketentuan platform mana pun; baca panduan platform yang kamu pakai): 480p 30 fps kira-kira 1 sampai 1,5 Mbps, 720p 30 fps kira-kira 2,5 sampai 4 Mbps, 720p 60 fps kira-kira 3,5

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

sampai 6 Mbps, 1080p 30 fps kira-kira 4,5 sampai 6 Mbps, dan 1080p 60 fps kira-kira 6 sampai 9 Mbps. Audio menambah sekitar 0,128 Mbps (128 kilobit per detik). Untuk hitungan latihan di buku ini dipakai satu angka contoh per setelan, seperti pada Gambar 5.41.



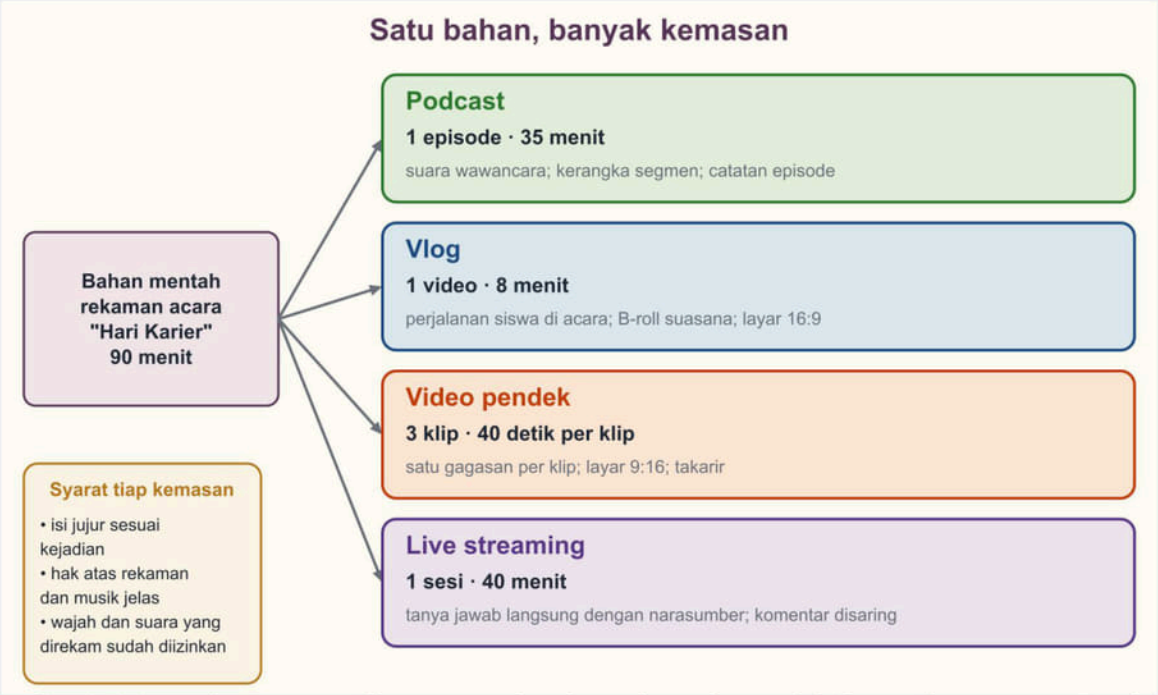
Gambar 5.41 Dari kecepatan unggah terendah dikurangi cadangan dan audio diperoleh batas bitrate video; setelan yang melewatinya gugur. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Ada satu jebakan satuan. **Bit** berbeda dari **byte**. Satu byte sama dengan 8 bit. Kecepatan jaringan dinyatakan dalam bit (Mbps, huruf b kecil), sedangkan ukuran berkas dinyatakan dalam byte (MB, huruf B besar). Untuk mengubah bitrate menjadi ukuran data: Mbps dibagi 8 menghasilkan MB per detik. Dengan satuan yang sama, **waktu unggah = ukuran berkas ÷ kecepatan unggah**. Misalnya berkas 900 MB pada 4 Mbps (0,5 MB per detik) memerlukan 900 ÷ 0,5 = 1.800 detik, yaitu 30 menit.

10. Satu bahan, banyak format, dan etikanya

Produsen konten yang cerdas tidak membuat empat karya dari nol. Satu bahan dapat diolah menjadi beberapa kemasan (Gambar 5.42). Rekaman acara 90 menit, misalnya, dapat menjadi satu episode podcast dari wawancara, satu vlog tentang perjalanan siswa di acara, tiga video pendek berisi momen terbaik, dan satu sesi tanya jawab langsung. Setiap kemasan **disusun ulang menurut format**, bukan sekadar dipotong.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 5.42 Satu rekaman acara dikemas menjadi podcast, vlog, video pendek, dan sesi live streaming. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Syaratnya sama untuk semuanya.

- **Jujur terhadap kejadian.** Cuplikan tidak boleh memutarbalikkan makna ucapan atau memberi kesan yang berlawanan dengan keseluruhan acara.
- **Hak atas bahan jelas.** Musik latar, rekaman milik orang lain, dan gambar dari sumber lain memerlukan izin (sub bab 1.5).
- **Orang yang direkam sudah mengizinkan**, terutama anak dan pelajar (sub bab 2.5).
- **Keterangan kerja sama dicantumkan** bila konten bekerja sama dengan pihak lain.

> **Pengayaan.** Di dunia kerja, kemasan konten sering diatur dalam sebuah **kalender konten**: daftar tema, format, tanggal terbit, dan penanggung jawab. Dengan kalender, satu bahan besar dapat dijadwalkan sebagai rangkaian unggahan sepanjang beberapa minggu, bukan semuanya sekaligus.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Mengemas dokumenter menjadi video pendek

Tim produksi SMK Karya Mandala (fiktif) membuat dokumenter berdurasi 16 menit berjudul *Malam Terakhir Canting* pada Juli 2027. Film itu tentang pembatik tua di sebuah desa dan sembilan muridnya. Tim ingin membuat video pendek untuk media sosial sekolah agar orang tertarik menonton film lengkapnya. Data akun sekolah menunjukkan penontonnya melihat lewat ponsel yang dipegang tegak, melewati video yang pembukanya lambat, dan sering menyalakan layar tanpa suara. Video asli 16:9 (1.920 × 1.080 piksel). Narasumber utama, Ibu Sumirah (fiktif), berkata dalam film: "Kalau tidak ada yang belajar, canting ini bisa berhenti,

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

tetapi tahun ini sudah ada sembilan murid." *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan karya fiktif.* Bagaimana tim mengemasnya? Hitungan dibuktikan oleh skrip `5-5-hitung.mjs`.

1. **Tetapkan tujuan dan durasi.** Tujuan: mengarahkan penonton ke film lengkap. Durasi sasaran 40 detik. Rekaman 16 menit = 960 detik, jadi dipadatkan 960 ÷ 40 = 24 kali. *Alasan:* durasi pendek sesuai kebiasaan menggulir cepat.
2. **Rancang struktur** (lihat Gambar 5.37). Pembuka (*hook*) 3 detik, konteks 7 detik, isi 23 detik, penutup dan ajakan 7 detik; jumlahnya 3 + 7 + 23 + 7 = 40 detik. *Alasan:* momen terkuat harus di 3 detik pertama; tidak ada perkenalan panjang.
3. **Pilih hook.** Momen terkuat: tangan Ibu Sumirah menggoreskan canting dengan lilin panas dan ucapan "canting ini bisa berhenti". Hook dipilih dari momen visual dan ucapan yang menimbulkan pertanyaan, bukan dari judul film. *Alasan:* judul 5 detik di awal membuat penonton pergi sebelum melihat isi.
4. **Jaga kejujuran cuplikan.** Ucapan dipakai **utuh**: "…canting ini bisa berhenti, tetapi tahun ini sudah ada sembilan murid." Memotong kalimat setelah "bisa berhenti" akan membuat film tampak muram padahal pesannya harapan. *Alasan:* cuplikan harus mewakili isi, bukan menyesatkan.
5. **Atur bingkai vertikal.** Subjek (Ibu Sumirah) berada di x = 1.250 piksel pada bingkai asli. Lebar jendela 9:16 = 1.080 × 9 ÷ 16 = 607,5 piksel (31,6 % lebar). Agar subjek di tengah jendela, tepi kiri jendela = 1.250 − 607,5 ÷ 2 = 946,25 piksel dan tepi kanan 1.553,75 piksel. *Alasan:* jendela di tengah bingkai asli (656,25 sampai 1.263,75 piksel) akan memotong sebagian subjek, seperti pada Gambar 5.38.
6. **Beri takarir.** Kalimat "Pembatik tertua di desa ini berusia 74 tahun." terdiri dari 45 karakter. Pada pedoman kasar 15 karakter per detik, butuh minimal 45 ÷ 15 = 3 detik; tim menampilkannya 3,5 detik. *Alasan:* tulisan harus sempat terbaca oleh penonton tanpa suara.
7. **Tulis judul dan deskripsi yang jujur.** Judul: "Pembatik tua dan sembilan murid barunya". Deskripsi: menyebut bahwa ini cuplikan dari dokumenter 16 menit dan memberi tautan film lengkap. *Alasan:* menarik tetapi sesuai isi.

Jawaban: video 40 detik (3 + 7 + 23 + 7 detik), rasio 9:16 dengan jendela 607,5 piksel yang ditata ulang (tepi kiri 946,25 piksel), takarir ≥ 3 detik per kalimat, ucapan dikutip utuh, dan judul serta deskripsi yang jujur.

Contoh 2 — Menentukan setelan live streaming turnamen futsal

SMK Cipta Karya Mandiri (fiktif) akan menyiarkan langsung turnamen futsal antarkelas selama 2 jam dari aula pada Agustus 2027. Tim empat orang menguji kecepatan unggah empat kali dan mendapat 9,8; 11,2; 10,4; dan 9,9 Mbps. SOP tim: sisakan cadangan 50 persen dari kecepatan unggah terendah, dan audio memakai 0,128 Mbps. Setelan yang tersedia (angka contoh untuk latihan): 480p 30 fps (1,2 Mbps), 720p 30 fps (3,0 Mbps), 720p 60 fps (4,5 Mbps), 1080p 30 fps (5,0 Mbps), dan 1080p 60 fps (7,5 Mbps). Setelan mana yang dipakai, dan berapa data terkirim selama siaran? *Kasus disusun untuk contoh; sekolah dan tim fiktif.*

1. **Ambil nilai terendah.** Dari empat uji, terendah 9,8 Mbps. *Alasan:* siaran harus tahan saat koneksi sedang turun, bukan hanya saat bagus.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. **Hitung anggaran total.** 9,8 × (1 − 0,5) = 4,9 Mbps. *Alasan:* separuh jalur dicadangkan.
3. **Kurangi audio.** 4,9 − 0,128 = 4,772 Mbps untuk video. *Alasan:* bitrate total = video + audio.
4. **Saring setelan.** Yang ≤ 4,772 Mbps: 480p 30 fps (1,2), 720p 30 fps (3,0), dan 720p 60 fps (4,5). 1080p 30 fps (5,0) dan 1080p 60 fps (7,5) melebihi. *Alasan:* setelan yang melewati batas membuat siaran berisiko tersendat (Gambar 5.41).
5. **Pilih dari yang muat.** Dua setelan 720p muat. Futsal berisi gerak cepat, jadi frame rate tinggi memberi gerak yang lebih halus: pilih 720p 60 fps. *Alasan:* di antara yang memenuhi syarat, pilih yang paling sesuai kebutuhan isi. (Bila yang disiarkan pidato yang hampir diam, 720p 30 fps pun cukup.)
6. **Hitung bitrate total terpilih.** 4,5 + 0,128 = 4,628 Mbps, di bawah 4,9 Mbps. *Alasan:* memastikan total, bukan hanya video, masih muat.
7. **Hitung data terkirim.** 4,628 Mbps × 7.200 detik = 33.321,6 megabit. Dibagi 8: 4.165,2 megabyte, sekitar 4,17 gigabyte. *Alasan:* mengubah bit menjadi byte; berguna untuk memeriksa kuota dan ruang penyimpanan rekaman.
8. **Periksa tanpa cadangan.** Bila tim memakai seluruh 9,8 Mbps tanpa cadangan, bahkan 1080p 60 fps (7,5 + 0,128 = 7,628 Mbps) "muat". Itu godaan yang berbahaya. *Alasan:* cadangan menjaga siaran bila koneksi turun.

Jawaban: 720p 60 fps (4,5 Mbps) dengan audio 0,128 Mbps, total 4,628 Mbps; data terkirim sekitar 4.165 MB (±4,17 GB) selama 2 jam.

Contoh 3 — Merancang podcast dari rekaman mentah

Klub jurnalistik SMK Bina Nusantara Timur (fiktif) merekam episode perdana podcast *Teras Kejuruan* berdurasi 62 menit pada September 2027. Tim melihat bahwa pendengar sasaran biasanya mendengarkan sambil mengerjakan tugas selama kurang lebih 30 sampai 40 menit (data rekaan). Dua penutur duduk berhadapan. Tim ingin episode yang rapi dan mudah diperbaiki. Rancang pengemasannya. *Kasus disusun untuk contoh; klub dan podcast fiktif.*

1. **Tetapkan durasi.** Pendengar 30 sampai 40 menit, maka sasaran 35 menit. Rekaman 62 menit berarti 62 − 35 = 27 menit dibuang, yaitu 27 ÷ 62 ≈ 43,5 persen. *Alasan:* episode yang menyesuaikan kebiasaan pendengar lebih mungkin didengar sampai akhir.
2. **Susun kerangka segmen.** Pembuka dan perkenalan 2 menit; topik 1 (memilih jurusan) 12 menit; topik 2 (hari pertama magang) 12 menit; tanya jawab pendengar 7 menit; penutup 2 menit. Jumlahnya 2 + 12 + 12 + 7 + 2 = 35 menit. *Alasan:* kerangka mencegah obrolan melantur dan memudahkan pemangkasan.
3. **Buat catatan episode dengan penanda waktu.** Dari penjumlahan berurutan: pembuka 00:00, topik 1 02:00, topik 2 14:00, tanya jawab 26:00, penutup 33:00. *Alasan:* pendengar dapat melompat ke segmen yang diinginkan.
4. **Rekam dua kanal terpisah.** Setiap penutur memakai mikrofon sendiri dan direkam pada kanal sendiri (Gambar 5.39). *Alasan:* batuk atau tawa keras satu orang dapat diperbaiki tanpa merusak suara orang lain.
5. **Hitung ukuran berkas.** Audio tanpa kompresi 48.000 sampel per detik dan 24 bit berarti 48.000 × 24 ÷ 8 = 144.000 byte per detik per kanal. Rekaman mentah 62 menit (3.720 detik)

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

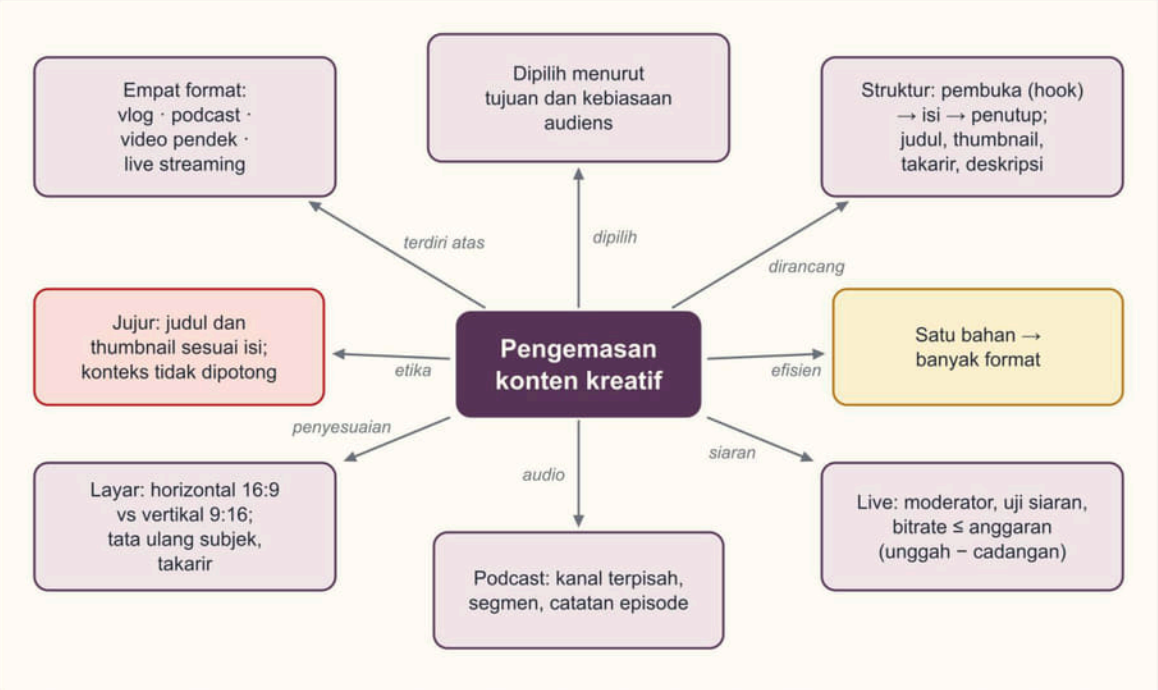
dengan dua kanal: 3.720 × 144.000 × 2 ≈ 1.071,4 MB. Hasil 35 menit dua kanal: 2.100 × 144.000 × 2 ≈ 604,8 MB, atau 302,4 MB per kanal. *Alasan:* kanal terpisah menggandakan ukuran, jadi ruang simpan harus dihitung sejak perencanaan.

6. **Siapkan berkas terbit.** Hasil akhir digabung menjadi satu berkas terkompresi. Pada 128 kilobit per detik (angka contoh), 35 menit = 2.100 × 128.000 ÷ 8 = 33,6 MB. *Alasan:* berkas terbit lebih kecil agar mudah diunduh pendengar.
7. **Beri judul episode yang informatif.** Misalnya "Memilih jurusan dan hari pertama magang: obrolan dengan dua alumni". *Alasan:* pendengar menemukan dan memilih episode dari judulnya.

Jawaban: episode 35 menit dengan lima segmen (2 + 12 + 12 + 7 + 2 menit), penanda waktu 00:00, 02:00, 14:00, 26:00, 33:00, rekaman dua kanal terpisah (±1.071 MB mentah dan ±605 MB hasil sunting), dan berkas terbit sekitar 33,6 MB.

❖ PETA KONSEP

Gambar 5.43 merangkum hubungan antarkonsep pengemasan konten kreatif.



Gambar 5.43 Peta konsep pengemasan konten kreatif. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- **Empat format:** vlog (sudut pandang pribadi), podcast (audio berseri), video pendek (satu gagasan, 9:16), live streaming (siaran langsung dua arah).
- **Format dipilih menurut tujuan dan kebiasaan audiens,** bukan menurut tren.
- **Struktur:** pembuka (*hook*), isi, penutup. Pada video pendek, hook ada di 2 sampai 3 detik pertama.
- **Layar:** 16:9 horizontal dan 9:16 vertikal. Pindah format berarti memotong dan menata

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

ulang bingkai, dan takarir membantu penonton tanpa suara.

- **Judul, thumbnail, dan deskripsi** harus menarik **dan** jujur terhadap isi.
- **Podcast:** durasi sesuai pendengar, kerangka segmen, catatan episode, dan kanal terpisah per penutur.
- **Live streaming:** moderator komentar, uji siaran di kanal tertutup dengan pengaturan sama, rencana cadangan.
- **Bitrate total (video + audio) harus di bawah kecepatan unggah terendah dikurangi cadangan.** Bit ≠ byte (1 byte = 8 bit).
- **Satu bahan dapat menjadi banyak format** bila hak, izin, dan kejujuran terjaga.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal pengemasan konten:

1. **Tulis tujuan dan audiens dari kasus.** Siapa yang menonton atau mendengar, di mana, dan berapa lama?
2. **Catat kebiasaan audiens yang disebut kasus.** Setiap kebiasaan biasanya berpasangan dengan satu keputusan kemasan (menggulir cepat → hook; tanpa suara → takarir; ponsel tegak → 9:16).
3. **Garis bawahi batasan.** Durasi sasaran, anggota tim, kecepatan unggah, syarat jujur.
4. **Hitung bila ada angka.** Hitung anggaran bitrate lebih dulu, baru pilih setelan; urutan jangan dibalik.
5. **Cocokkan tiap pilihan dengan semua kebiasaan sekaligus.** Pilihan yang benar untuk satu kebiasaan tetapi salah untuk yang lain gugur.
6. **Pada soal pernyataan benar-salah,** nilai tiap pernyataan sendiri. Satu pernyataan yang masuk akal tidak membuat yang lain ikut benar.
7. **Periksa kejujuran.** Adakah judul, thumbnail, atau potongan yang menyesatkan?

Jebakan yang sering dipasang:

- **Pembuka yang lambat:** judul, logo, atau salam 5 sampai 10 detik sebelum isi.
- **Memilih format hanya karena populer.** Video pendek untuk penjelasan rinci, podcast satu jam untuk orang yang menggulir.
- **Bingkai 16:9 dibiarkan di layar vertikal,** atau diubah ke 9:16 tanpa menata ulang sehingga subjek terpotong.
- **Takarir dilupakan,** padahal kasus menyebut penonton menonton tanpa suara.
- **Dua penutur digabung satu kanal** demi "berkas lebih sederhana".
- **Setelan melebihi batas:** bitrate sama atau lebih besar dari kecepatan unggah, atau lupa mengurangi audio dan cadangan.
- **Uji siaran dengan pengaturan lain,** atau di kanal publik.
- **Judul pancingan** yang tidak sesuai isi.
- **Memotong ucapan** sehingga artinya berubah.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa memeriksa rencana live streaming dengan kecepatan unggah 6 Mbps dan memilih setelan 5 Mbps karena "masih di bawah 6". Padahal ia belum menyisakan cadangan dan belum menambahkan audio. Bila cadangan yang diminta 30 persen, batas totalnya 4,2 Mbps; setelan 5 Mbps sudah melewatinya.

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut meminta kamu memilih kemasan video pendek yang paling tepat dari sebuah dokumenter, berdasarkan tiga kebiasaan penonton yang disebut di kasus. Gunakan bagian 4

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(video pendek), bagian 5 (layar horizontal dan vertikal), dan bagian 6 (takarir). Cocokkan setiap pilihan dengan **ketiga** kebiasaan penonton, lalu cari pilihan yang tidak gagal pada satu pun.

►. Tim produksi dokumenter "Penjaga Mangrove" (berdurasi 12 menit, format 16:9) ingin membuat video pendek 45 detik untuk Reels dan TikTok pada Juli 2027 agar penonton tertarik menonton film lengkapnya. Data akun menunjukkan sebagian besar penonton menonton di ponsel yang dipegang tegak, menggulir video dalam 2–3 detik bila tidak tertarik, dan banyak yang menonton tanpa suara di tempat umum.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kemasan video pendek yang paling tepat adalah ....

A. Membuka dengan judul film 5 detik, lalu cuplikan 9:16 berpusat pada subjek dengan takarir
B. Mengubah ke 9:16 tanpa menata ulang posisi subjek, lalu memberi takarir di sepanjang video
C. Membuka dengan momen terkuat 9:16 berpusat pada subjek, tanpa takarir agar gambar bersih
D. Membuka dengan momen terkuat, bingkai 9:16 berpusat pada subjek, dan diberi takarir
E. Mempertahankan 16:9 dengan momen terkuat di awal dan takarir, ditambah musik yang tren

Pembahasan **Kunci: D**

Konsep: Pengemasan video pendek: pembuka yang langsung menarik dalam 2–3 detik pertama (hook), format vertikal 9:16 dengan subjek ditata ulang agar tetap di bingkai (reframing), dan takarir/teks karena banyak penonton menonton tanpa suara.

Langkah:
1. Menggulir dalam 2–3 detik → detik pertama harus momen terkuat.
2. Ponsel tegak → 9:16 dengan subjek ditata ulang di bingkai.
3. Banyak menonton tanpa suara → takarir.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Jebakan: format dan takarir benar, tetapi 5 detik judul di awal membuat penonton menggulir lewat sebelum melihat isi.
• **B.** ✗ Jebakan: takarir ada, tetapi tanpa penataan ulang subjek dapat terpotong di tepi bingkai, dan pembukanya tidak diperhatikan.
• **C.** ✗ Jebakan: pembuka dan format benar, tetapi tanpa takarir pesan hilang bagi penonton tanpa suara.
• **D.** ✓ Ketiga kebiasaan penonton terjawab: pembuka kuat, 9:16 berpusat pada subjek, dan takarir.
• **E.** ✗ Jebakan: pembuka dan takarir benar, tetapi format 16:9 tampak kecil di layar ponsel yang dipegang tegak.

Jawaban: D.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu tujuan, kebiasaan audiens, dan batasannya, baru pilih jawabannya.

1. OSIS SMK Teknologi Nusantara akan menyiarkan bazar sekolah lewat live streaming selama 2 jam dan merekam podcast bincang dua alumni pada Mei 2027. Podcast akan diedit lebih dahulu sebelum diunggah. Tim hanya beranggotakan empat orang. Ketua tim media menyampaikan beberapa rencana dalam rapat persiapan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Satu anggota tim menjadi moderator yang menyaring komentar, dan pembawa acara menanggapi komentar terpilih pada jeda yang direncanakan.	○	○
Uji siaran dilakukan di kanal tertutup (tidak publik) dengan pengaturan yang sama seperti siaran sebenarnya.	○	○
Suara kedua alumni direkam dengan dua mikrofon yang digabung ke satu kanal agar berkasnya lebih sederhana untuk diedit.	○	○

2. Kelas XI Broadcasting SMK Nusa Indah membuat vlog kunjungan industri ke studio animasi di Yogyakarta, Juni 2027, untuk kanal sekolah. Rekaman mentahnya 3 jam. Pembina ingin vlog 8–10 menit yang menarik ditonton siswa SMP sebagai calon siswa baru, tetapi tetap jujur sesuai kejadian.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana pengemasan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Vlogger menyampaikan kesan pribadinya langsung ke kamera di sela-sela kunjungan.
☐ B. Memakai judul "Siswa SMK Diterima Kerja di Studio Animasi!" agar lebih banyak yang mengeklik.
☐ C. Memasukkan seluruh rekaman perjalanan bus agar suasana kebersamaan terasa utuh.
☐ D. Membuka dengan cuplikan paling seru dari studio animasi sebelum perkenalan vlogger.
☐ E. Menyisipkan B-roll proses kerja animator saat vlogger bercerita tentang pekerjaan mereka.

Kunci singkat: 1. 1B 2B 3S 2. A, D, E

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa dua penutur podcast lebih baik direkam pada kanal terpisah, dan apa harga yang harus dibayar?
- Diberikan kecepatan unggah hasil uji beberapa kali dan sebuah cadangan, dapatkah kamu menghitung batas bitrate video lalu menyaring setelan yang muat?
- **Yang harus kuingat: format dipilih menurut tujuan dan kebiasaan audiens**; **hook di awal, 9:16 yang ditata ulang, dan takarir untuk video pendek**; **kanal terpisah dan segmen untuk podcast**; **moderator, uji siaran, dan anggaran bitrate untuk live streaming**; **kemasan menarik tetapi jujur**.



Latihan interaktif di LMS

Sub bab 5.5: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-5.5

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 5.6 · Analisis data performa konten dan algoritma platform

SMKBC-5.6

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman meminta kamu menganalisis **data performa konten**: membaca metrik seperti *engagement* dan *retention rate*, menghubungkannya dengan keputusan produksi, dan memahami gambaran umum cara **algoritma platform** merekomendasikan konten. Soalnya hampir selalu berupa **tabel atau grafik sederhana** dalam sebuah kasus. Sebuah tim punya data tiga video, tiga thumbnail, tiga format unggahan, atau data jam aktif pengikut. Lalu kamu diminta memutuskan apa yang paling tepat dilakukan, sering dengan syarat tambahan dari tim, misalnya batas durasi atau jam.

Jebakan utamanya satu: **angka yang kelihatan besar belum tentu jawaban yang benar**. Soal menguji apakah kamu membaca **rasio** dan bukan angka mutlak, menggabungkan lebih dari satu metrik, serta memenuhi syarat yang diminta. Level kognitifnya sampai **menalar**: menganalisis data dan mengevaluasi keputusan.

Semua data dalam sub bab ini adalah **data rekaan untuk latihan**, bukan statistik bersumber. Nama kanal, sekolah, dan program juga fiktif. Rumus metrik yang dipakai adalah **definisi yang dipakai buku ini**; platform nyata dapat memakai rumus dan batas hitung yang berbeda, jadi dalam pekerjaan sungguhan kamu selalu membaca definisi di platform yang kamu pakai.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan arti impresi, tayangan, jangkauan, CTR, durasi tonton, retensi, *engagement rate*, sumber penonton, jam aktif, dan demografi;
- menghitung CTR, retensi, dan *engagement rate*, lalu membandingkan konten dengan rasio, bukan angka mutlak;
- membaca kurva retensi dan menemukan bagian video yang bermasalah;
- menjelaskan gambaran umum cara algoritma platform menilai ketertarikan penonton;
- memutuskan perbaikan konten dari beberapa data sekaligus, sambil memenuhi syarat tim.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan kamu mengunggah video tutorial lima menit. Dalam sehari ada ribuan orang yang melihat gambar sampulnya, ratusan yang mengeklik, dan sebagian yang bertahan sampai akhir. Tanpa data, kamu hanya bisa menebak: apakah videonya bagus, apakah judulnya menarik, apakah jamnya tepat? Dengan data, tebakan itu berubah menjadi pertanyaan yang bisa dijawab. **Analisis data performa** adalah kegiatan membaca angka-angka tentang bagaimana penonton memperlakukan konten, lalu memakainya untuk memutuskan apa yang diperbaiki. Platform

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

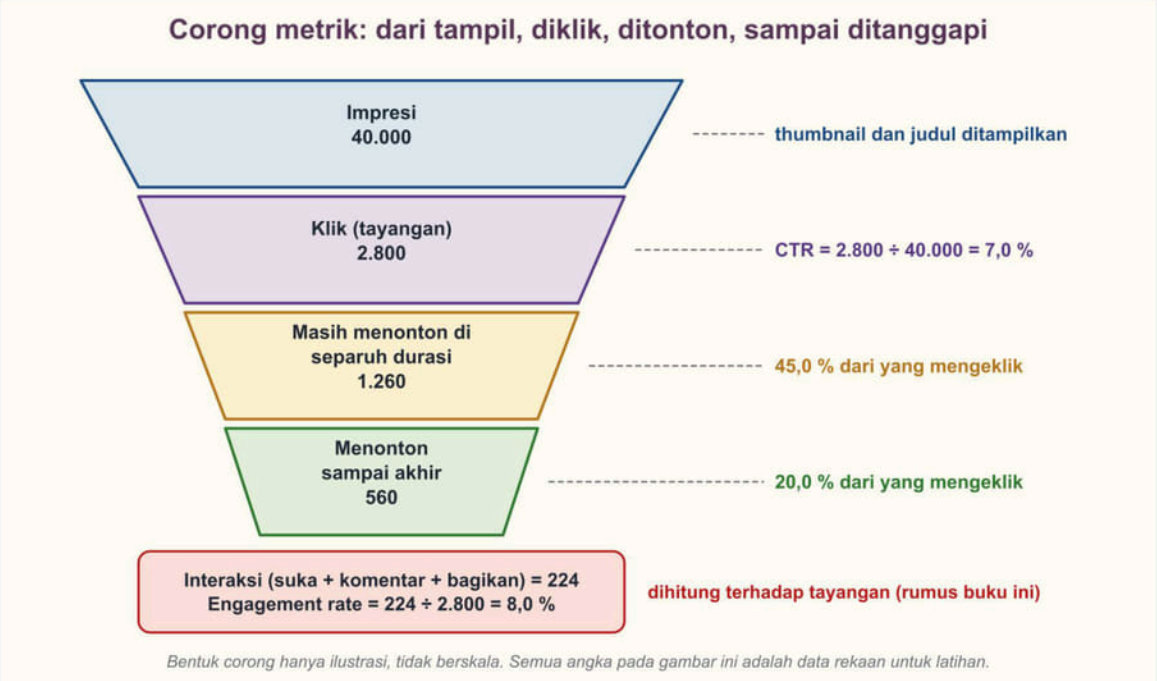
biasanya menyediakan halaman statistik untuk pemilik konten, dan hampir semua istilah di bawah ini muncul di sana.

1. Mengapa konten dianalisis

Sebuah konten dibuat dengan tujuan: menarik pendaftar baru, memperkenalkan kegiatan, atau menghibur. Tanpa data, tujuan itu tidak dapat diperiksa. Data membantu menjawab empat pertanyaan.

1. **Apakah konten ditemukan?** (impresi, sumber penonton)
2. **Apakah konten diklik?** (CTR)
3. **Apakah konten ditonton?** (durasi tonton, retensi)
4. **Apakah penonton menanggapi?** (engagement)

Urutan itu membentuk **corong** (Gambar 5.44): makin ke bawah, makin sedikit orang. Itu wajar. Yang penting adalah **di langkah mana** jumlahnya turun terlalu tajam, karena di sanalah perbaikan paling berguna.



Gambar 5.44 Corong metrik satu video, dari tampil, diklik, ditonton, sampai ditanggapi (data rekaan untuk latihan). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Pada gambar itu, dari 40.000 kali thumbnail ditampilkan, 2.800 orang mengeklik. Dari yang mengeklik, 1.260 masih menonton di separuh durasi dan 560 sampai akhir. Total 224 interaksi terjadi. Perhatikan bahwa tiap langkah punya **rasionya sendiri**, dan itulah yang dibaca analis.

2. Metrik dasar dan definisinya

Berikut metrik yang perlu kamu kenal. Gambar 5.45 merangkumnya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sepuluh metrik dasar dan cara membacanya

Metrik	Definisi yang dipakai buku ini	Menjawab pertanyaan	Awas
Impresi	berapa kali thumbnail atau judul ditampilkan kepada calon penonton	Seberapa sering konten ditawarkan?	bukan jumlah orang; satu orang bisa menerima beberapa kali
Tayangan	berapa kali video mulai diputar, menurut aturan platform	Seberapa sering video dibuka?	batas detik yang "dihitung" berbeda antar-platform
Jangkauan	jumlah akun berbeda yang menonton konten	Seberapa luas kontenmu tersebar?	lebih kecil dari tayangan bila ada putar ulang
CTR	klik ÷ impresi × 100 %	Apakah thumbnail dan judul menarik untuk diklik?	CTR tinggi + retensi rendah = janji tak sesuai isi
Durasi tonton rata-rata	total waktu tonton ÷ jumlah tayangan	Berapa lama orang bertahan?	bandingkan sebagai persen dari durasi, bukan menit saja
Retensi	durasi tonton rata-rata ÷ durasi video × 100 %	Seberapa banyak isi benar-benar ditonton?	kurva retensi menunjukkan di mana penonton pergi
Engagement rate	(suka + komentar + bagikan) ÷ tayangan × 100 % (rumus buku ini)	Seberapa aktif penonton menanggapi?	rumus platform lain dapat berbeda: baca definisinya
Sumber penonton	persentase penonton menurut asal (pencarian, saran, tautan luar)	Dari mana orang datang?	angka terbesar bukan otomatis "terbaik"; cocokkan dengan tujuan
Jam aktif	persentase pengikut yang aktif pada jam tertentu	Kapan audiens berada di platform?	bukan jaminan ditonton; cocokkan dengan batas tim
Demografi	sebaran usia, wilayah, dan jenis kelamin audiens	Siapa yang menonton?	menggambarkan kelompok, bukan alasan perilakunya

Definisi = definisi yang dipakai buku ini; rumus dapat berbeda antar-platform. Angka: data rekaan.

Gambar 5.45 Sepuluh metrik dasar: definisi yang dipakai buku ini, pertanyaan yang dijawab, dan peringatan (data rekaan untuk latihan). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Impresi (*impression*) adalah berapa kali thumbnail atau judul kontenmu **ditampilkan** kepada calon penonton, misalnya di beranda atau hasil pencarian. Impresi bukan jumlah orang; satu orang dapat menerima beberapa impresi. Impresi menjawab: seberapa sering konten ini **ditawarkan**?

Tayangan (*view*) adalah berapa kali video **mulai diputar**. Platform menentukan sendiri batas "dihitung" itu, misalnya setelah beberapa detik. Karena aturannya berbeda-beda, angka tayangan antar-platform tidak boleh langsung dibandingkan. Dalam buku ini, bila tidak disebut lain, **satu klik menghasilkan satu tayangan**.

Jangkauan (*reach*) adalah jumlah **akun berbeda** yang menonton konten (definisi buku ini; sebagian platform menghitung akun yang sekadar melihat konten tampil). Bila satu orang menonton tiga kali, tayangan bertambah tiga, jangkauan bertambah satu. Karena itu jangkauan selalu lebih kecil atau sama dengan tayangan.

CTR (*click-through rate*, rasio klik) adalah persentase impresi yang berujung klik. Rumusnya:

CTR = klik ÷ impresi × 100 %

CTR menjawab: apakah **thumbnail dan judul** cukup menarik untuk diklik? Pada Gambar 5.44, CTR = 2.800 ÷ 40.000 × 100 % = 7 %. CTR rendah dengan impresi banyak berarti konten sering ditawarkan tetapi sampulnya kurang menarik. CTR tinggi bukan jaminan baik, seperti akan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

terlihat sebentar lagi.

Durasi tonton rata-rata (*average view duration*) adalah total waktu tonton dibagi jumlah tayangan. Ia menjawab: rata-rata penonton bertahan berapa lama?

Retensi (*retention rate*) adalah seberapa besar bagian video yang rata-rata ditonton, dibanding durasi videonya. Dalam buku ini:

retensi = durasi tonton rata-rata ÷ durasi video × 100 %

Contoh: video 3 menit (180 detik) dengan rata-rata tonton 1 menit 48 detik (108 detik) beretensi 108 ÷ 180 = 60 %. Retensi adalah cara yang **adil** membandingkan video berbeda panjang. Video 8 menit yang ditonton rata-rata 2 menit (25 %) tidak otomatis lebih baik daripada video 1 menit yang ditonton 45 detik (75 %) hanya karena 2 menit lebih lama dari 45 detik.

Engagement rate (rasio keterlibatan) adalah seberapa banyak penonton **menanggapi** konten. Rumus yang dipakai buku ini:

engagement rate = (suka + komentar + bagikan) ÷ tayangan × 100 %

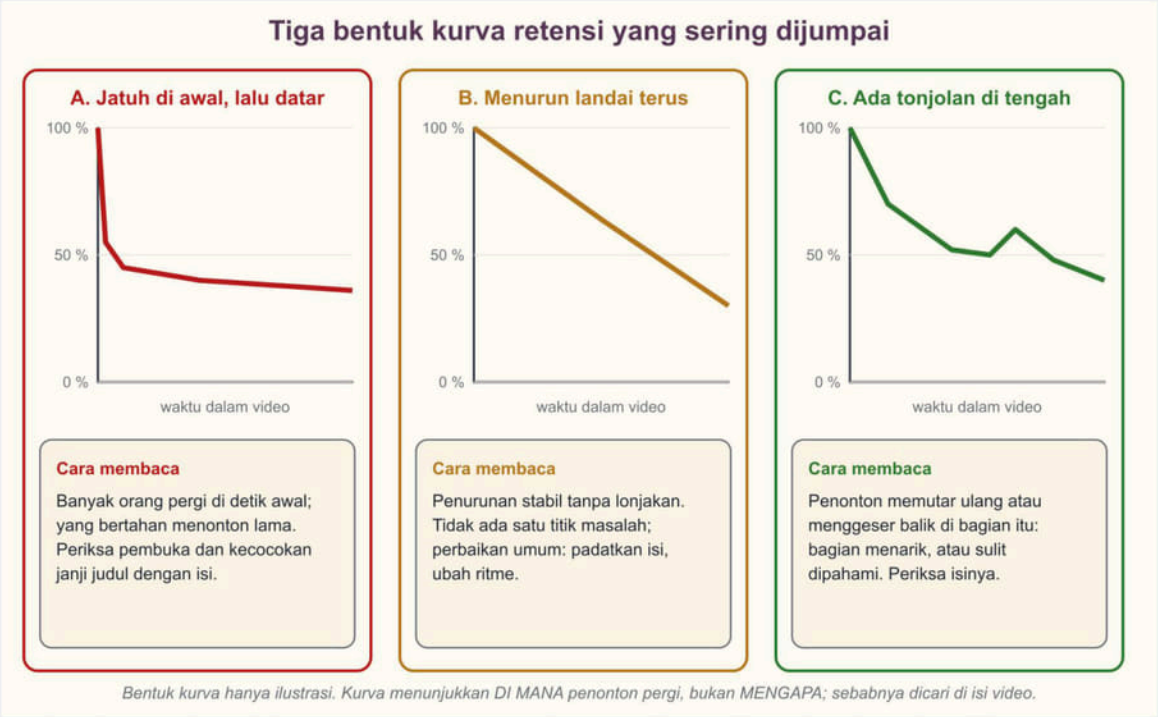
Hati-hati: **tidak ada satu rumus tunggal** yang dipakai semua platform. Ada yang membaginya dengan jangkauan atau jumlah pengikut, dan ada yang ikut menghitung "simpan" atau klik tautan. Karena itu, bila kamu membandingkan konten, **tuliskan rumusnya** dan pakai rumus yang sama untuk semuanya. Contoh 3 memperlihatkan bahwa peringkat bisa berubah bila rumusnya berubah.

Sumber penonton (*traffic source*) menunjukkan dari mana penonton datang: pencarian, rekomendasi di beranda, tautan dari luar (grup percakapan atau situs lain), dan lainnya. **Jam aktif** (*audience activity*) menunjukkan persentase pengikut yang aktif pada jam tertentu. **Demografi** (*audience demographics*) menunjukkan sebaran usia, wilayah, dan jenis kelamin penonton. Demografi menggambarkan **kelompok**, bukan alasan perilakunya, dan data yang dipakai bersifat gabungan, bukan data pribadi satu orang.

3. Membaca kurva retensi

Satu angka retensi rata-rata menyembunyikan banyak hal. Platform biasanya juga menampilkan **kurva retensi**: garis yang menunjukkan persentase penonton yang **masih menonton** pada setiap titik waktu video. Kurva selalu dimulai dari 100 % dan umumnya menurun. Yang perlu dilihat adalah **bentuknya**, seperti pada Gambar 5.46.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 5.46 Tiga bentuk kurva retensi yang sering dijumpai (ilustrasi). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Jatuh di awal, lalu datar** menandakan banyak orang pergi pada detik-detik pertama, sedangkan yang bertahan menonton cukup lama. Periksa pembuka (misalnya logo atau salam yang terlalu panjang) dan kecocokan judul dengan isi.
- **Menurun landai terus** menandakan tidak ada titik masalah khusus. Penurunan bertahap biasa terjadi. Perbaikan bersifat umum: padatkan isi, atur ritme.
- **Ada tonjolan di tengah** menandakan penonton memutar ulang atau menggeser balik pada bagian itu. Bagian tersebut bisa sangat menarik atau sulit dipahami. Periksa isinya.

Ada empat prinsip membaca kurva.

1. **Kurva menunjukkan di mana, bukan mengapa.** Penyebab dicari dengan menonton ulang video pada titik itu.
2. **Penurunan diukur dalam poin persentase.** Dari 100 % ke 71 % berarti turun 29 poin.
3. **Bandingkan selang yang sama panjang,** atau ubah menjadi laju per menit. Turun 8 poin dalam 20 detik berbeda dari turun 8 poin dalam 2 menit.
4. **Bandingkan dengan pembanding.** Penurunan di detik awal hampir selalu terbesar pada semua video. Menilainya perlu pembanding, misalnya rata-rata video lain dari kanal yang sama.

Ada juga hubungan antara kurva dan retensi rata-rata: **luas di bawah kurva** (dalam satuan detik) sama dengan perkiraan **durasi tonton rata-rata**. Bayangkan seratus penonton. Jumlah detik yang ditonton semuanya, dibagi seratus, adalah rata-rata tonton. Makin lebar bagian bawah kurva, makin tinggi retensinya.

4. Membandingkan secara adil

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Inilah inti dari soal analisis data. Empat aturan menjaga perbandingan tetap adil.

Aturan pertama: pakai rasio, bukan angka mutlak. Video A ditonton 3.000 kali dan video B 1.800 kali. Apakah A lebih baik? Belum tentu, karena A mungkin diperlihatkan kepada lebih banyak orang atau durasinya lebih panjang. Untuk membandingkan, ubah menjadi rasio: CTR, retensi, *engagement rate*. Jumlah suka terbanyak tidak berarti paling menarik; bagi dengan tayangannya.

Aturan kedua: pakai rumus dan kondisi yang sama. Rumus *engagement rate* harus sama untuk semua yang dibandingkan. Periode pengamatan, jam tayang, dan audiens sebaiknya sebanding. Bila satu video diunggah saat libur dan lainnya saat ujian, perbandingannya tidak adil.

Aturan ketiga: periksa jumlah datanya. Konten dengan 20 impresi dan 5 klik punya CTR 25 %, tetapi angka itu mudah kebetulan. Sebagai pedoman kasar, makin banyak data, makin dapat dipercaya; angka dari belasan klik sebaiknya tidak dipakai menyimpulkan apa pun.

Aturan keempat: pecah data menurut sumber dan tunggu pola. Satu pekan yang luar biasa, misalnya tayangan melonjak karena sebuah tautan dibagikan sekali oleh pihak luar, tidak membuktikan bahwa formatnya lebih baik atau buruk. Penonton dari tautan luar bukan penonton rutin kanal, jadi retensinya wajar berbeda. Periksa retensi menurut sumber, bandingkan dengan keadaan biasa, dan jangan mengganti format dari satu pekan saja; tunggu sampai pola berulang.

Data **demografi** dibaca bersama durasi tonton tiap kelompok. Kelompok sasaran yang jumlahnya sedikit tetapi menonton paling lama menandakan isi sudah cocok dan masalahnya ada pada **jangkauan** ke sasaran; kelompok sasaran yang banyak tetapi cepat pergi menandakan masalah pada isi. Kelompok yang bukan sasaran tidak perlu dikejar hanya karena jumlahnya besar.

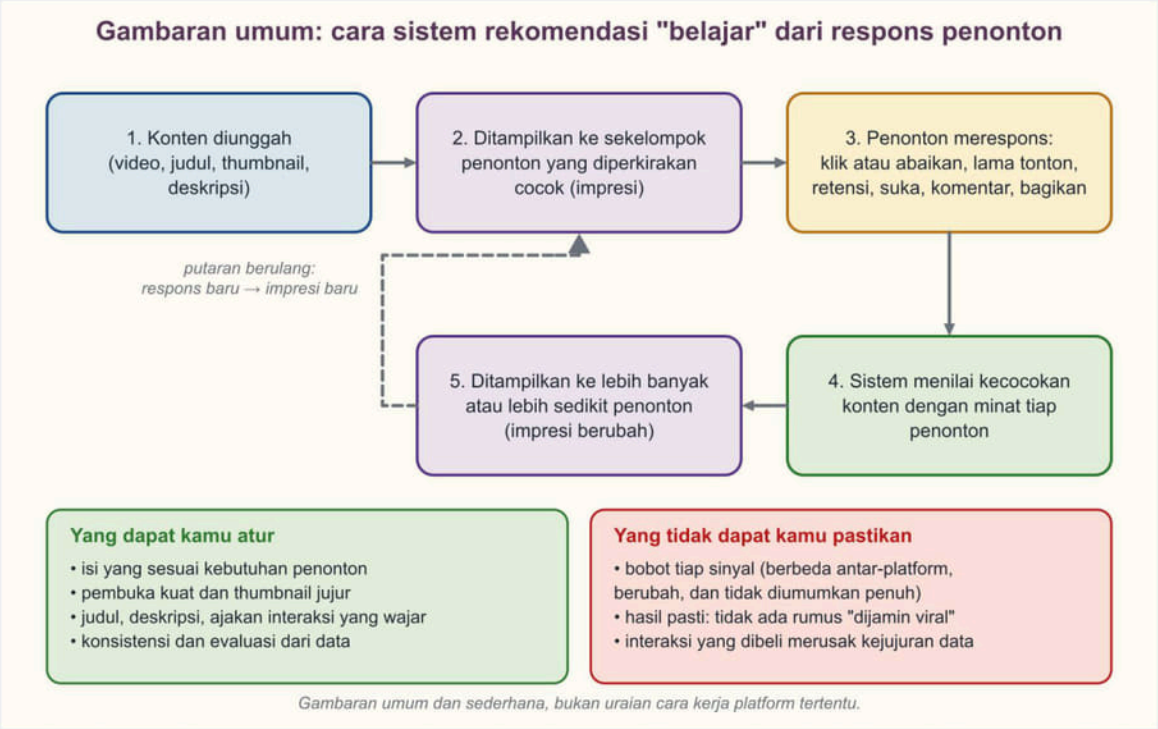
Untuk menguji dua pilihan (misalnya dua thumbnail) dipakai ***A/B test***: dua versi dibandingkan dengan **mengubah satu hal saja**, kondisi lainnya dibuat sama. Bila dua hal diubah sekaligus, kamu tidak tahu perubahan mana yang berpengaruh.

5. Gambaran umum cara algoritma merekomendasikan konten

Ketika kamu membuka beranda sebuah platform, video yang muncul tidak dipilih secara acak. Sebuah sistem rekomendasi, yang sering disebut **algoritma**, memilihnya. Rumus lengkapnya tidak diumumkan secara terbuka oleh platform, berbeda antar-platform, dan berubah dari waktu ke waktu. Karena itu, di sini hanya dibahas **gambaran umum** yang cukup untuk memahami soal, bukan cara kerja platform tertentu.

Gambaran umumnya seperti pada Gambar 5.47. Sistem menampilkan konten kepada sekelompok penonton yang diperkirakan cocok. Lalu sistem **mencatat respons**: apakah thumbnail diklik atau diabaikan, berapa lama ditonton, apakah retensinya baik, apakah ada suka, komentar, dan bagikan. Respons itu disebut **sinyal ketertarikan**. Dari sinyal itu sistem menilai kecocokan konten dengan minat penonton lain, lalu memutuskan untuk menampilkannya kepada lebih banyak atau lebih sedikit orang. Putaran ini terus berulang.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 5.47 Gambaran umum sistem rekomendasi dan sinyal ketertarikan (sederhana, bukan uraian platform tertentu). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Dari gambaran ini ada beberapa pelajaran praktis dan satu peringatan.

- **Pembuka yang kuat dan thumbnail yang jujur** memengaruhi dua sinyal sekaligus: CTR dan retensi awal.
- **Konten yang ditonton lama** memberi sinyal lebih baik daripada konten yang sekadar diklik lalu ditinggalkan.
- **Interaksi** (komentar, bagikan) menunjukkan keterlibatan; ajakan yang wajar membantu.
- **Konsistensi** membuat penonton tahu kapan harus kembali.
- **Peringatan:** bobot tiap sinyal tidak diketahui pasti, dan tidak ada rumus yang menjamin sebuah konten menjadi viral. Jangan percaya klaim "rahasia algoritma". Jangan pula membeli tayangan atau interaksi palsu: data palsu menyesatkan keputusanmu sendiri, menipu penonton, dan umumnya dilarang aturan komunitas platform.

6. Dari data ke keputusan

Data baru berguna bila berujung keputusan. Gambar 5.48 memperlihatkan enam langkah dan tabel gejala yang lazim.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gejala pada data	Kemungkinan penyebab	Tindakan yang masuk akal
Impresi banyak, CTR rendah	thumbnail atau judul kurang menarik	uji thumbnail/judul baru yang tetap jujur
CTR tinggi, retensi rendah	janji tidak sesuai isi, atau pembuka lemah	sesuaikan judul/thumbnail dengan isi; perkuat pembuka
Kurva jatuh tajam di satu titik	bagian itu bertele-tele atau tanpa gambar	pangkas atau ganti bagian itu
Retensi bagus, tayangan sedikit	kurang ditemukan (judul, kata kunci, jam)	perbaiki judul/deskripsi; cek jam unggah
Retensi bagus, interaksi rendah	tidak ada ajakan menanggapi	tambah pertanyaan, polling, atau ajakan jelas

Satu angka tidak cukup: periksa beberapa metrik bersama dan perhatikan jumlah data (sampel yang sangat kecil mudah menyesatkan). Semua angka pada gambar ini adalah data rekaan untuk latihan.

Gambar 5.48 Alur keputusan dari data dan tabel gejala, kemungkinan penyebab, dan tindakan (data rekaan untuk latihan). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Tetapkan tujuan konten.** Tujuan menentukan metrik utama. Bila tujuannya pendaftaran, klik tautan penting; bila kesadaran, jangkauan; bila kedekatan, interaksi.
2. **Pilih metrik utama,** bukan semua metrik sekaligus.
3. **Bandingkan secara adil** dengan rasio, rumus sama, dan syarat tim.
4. **Temukan gejala.** Bagian mana yang menyimpang dari yang diharapkan?
5. **Duga penyebabnya dengan melihat isi konten.** Data menunjukkan di mana; isi menjelaskan mengapa.
6. **Ubah satu hal, lalu uji ulang.**

Dua hal selalu perlu diingat. Pertama, **satu angka saja tidak cukup**. CTR tinggi dengan retensi rendah justru tanda masalah: penonton diklik oleh janji yang tidak dipenuhi isi. Kedua, **syarat dari kasus** (batas durasi, jam, atau aturan tim) harus dipenuhi; angka terbaik yang melanggar syarat tidak boleh dipilih.

> **Pengayaan.** Platform besar biasanya menyediakan juga data tentang **perangkat** yang dipakai penonton, **negara atau kota**, dan **langganan** (pengikut atau bukan). Pada pekerjaan profesional, data seperti ini dipisah per kelompok (*segmentation*) agar keputusan tidak menyamaratakan penonton yang berbeda.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▣ CONTOH TERSELESAIKAN

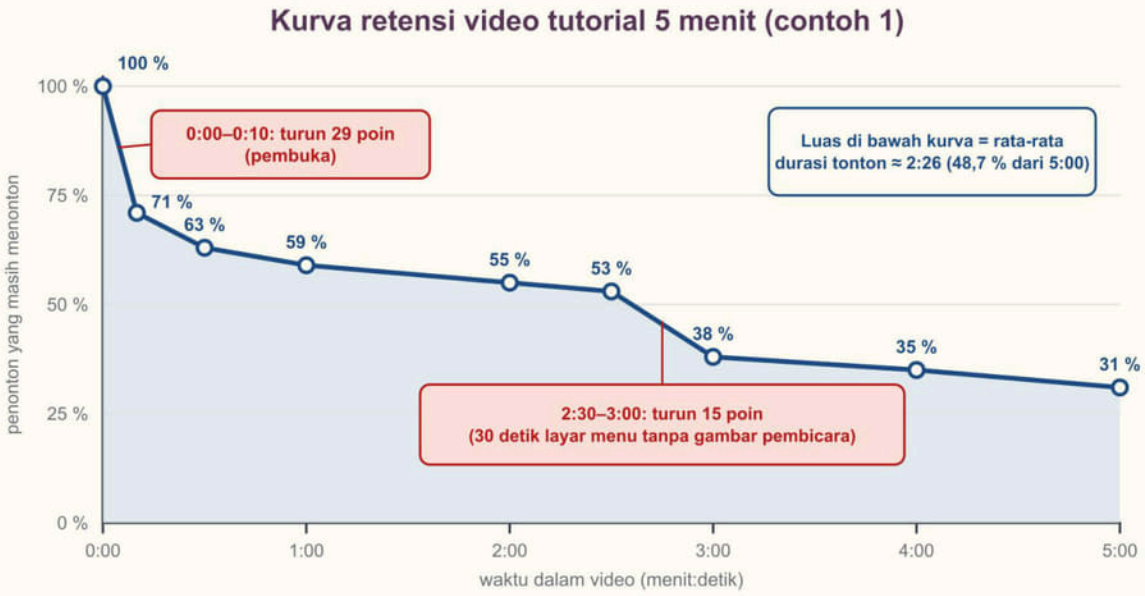
Contoh 1 — Menganalisis kurva retensi

Kanal Studio Kecil SMK Cakrawala Raya (fiktif) mengunggah video tutorial "Merekam Suara dengan Ponsel" berdurasi 5 menit pada Maret 2027. Data berikut adalah persentase penonton yang masih menonton (data rekaan). Pada 0:00 ada 100 %; 0:10 ada 71 %; 0:30 ada 63 %; 1:00 ada 59 %; 2:00 ada 55 %; 2:30 ada 53 %; 3:00 ada 38 %; 4:00 ada 35 %; dan 5:00 ada 31 %. Sebagai pembanding, rata-rata lima video sebelumnya turun 24 poin pada selang 0:00–0:10 dan 3 poin pada selang 2:30–3:00. Setelah ditonton ulang, tim menemukan bahwa pada 2:30–3:00 video menampilkan layar pengaturan menu selama 30 detik tanpa gambar pembicara. Apa yang paling perlu diperbaiki? *Kasus disusun untuk contoh; kanal, sekolah, dan data fiktif.*

1. **Hitung penurunan tiap selang** (Gambar 5.49). 0:00–0:10 turun 29 poin; 0:10–0:30 turun 8; 0:30–1:00 turun 4; 1:00–2:00 turun 4; 2:00–2:30 turun 2; 2:30–3:00 turun 15; 3:00–4:00 turun 3; 4:00–5:00 turun 4. *Alasan:* perubahan dibaca dalam poin persentase per selang.
2. **Jadikan selang sebanding.** Selang tidak sama panjang, maka hitung per menit: 0:00–0:10 = 29 poin dalam 10 detik = 174 poin per menit; 2:30–3:00 = 15 poin dalam 30 detik = 30 poin per menit; 0:10–0:30 = 8 poin dalam 20 detik = 24 poin per menit; selang lainnya di bawah 10 poin per menit. *Alasan:* selang yang lebih pendek tampak "lebih tenang" bila hanya dilihat poinnya.
3. **Bandingkan dengan pembanding.** Selang 0:00–0:10: 29 − 24 = 5 poin **lebih buruk** dari kebiasaan kanal. Selang 2:30–3:00: 15 − 3 = 12 poin lebih buruk. *Alasan:* penurunan di awal selalu besar; yang penting adalah penyimpangannya.
4. **Cari penyebab di isi.** Penyimpangan terbesar (12 poin) ada pada 2:30–3:00, tepat ketika layar menu tanpa gambar pembicara ditampilkan 30 detik. *Alasan:* kurva hanya menunjukkan di mana; isi video menjelaskan mengapa.
5. **Perkirakan retensi rata-rata.** Luas di bawah kurva (aturan trapesium dari titik data) ≈ 146 detik, yaitu 2 menit 26 detik. Retensi rata-rata ≈ 146 ÷ 300 × 100 % = 48,7 %. *Alasan:* luas di bawah kurva sama dengan perkiraan rata-rata tonton; hasilnya perkiraan karena titik datanya jarang.
6. **Putuskan perbaikan.** Prioritas pertama: ganti bagian layar menu dengan rekaman pembicara dan gambar ponsel yang memperlihatkan pengaturannya, atau pangkas bagian itu. Prioritas kedua: perkuat pembuka sedikit. Ubah **satu bagian dulu**, lalu ukur lagi pada video berikutnya. *Alasan:* mengubah satu hal membuat sebab perubahan terbaca.

Gambar 5.49 memperlihatkan kurva dan dua selang yang dibahas.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Semua angka pada gambar ini adalah data rekaan untuk latihan. Titik data dihubungkan dengan garis lurus.

Gambar 5.49 Contoh 1: kurva retensi video tutorial lima menit, dengan selang 0:00–0:10 dan 2:30–3:00 ditandai (data rekaan untuk latihan). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jawaban: masalah utama ada pada selang 2:30–3:00 (turun 15 poin, 12 poin di atas kebiasaan kanal) akibat layar menu tanpa gambar pembicara; retensi rata-rata sekitar 48,7 %; perbaikannya mengganti atau memangkas bagian itu, dengan perbaikan pembuka sebagai prioritas kedua.

Contoh 2 — Memilih thumbnail dari CTR dan durasi tonton

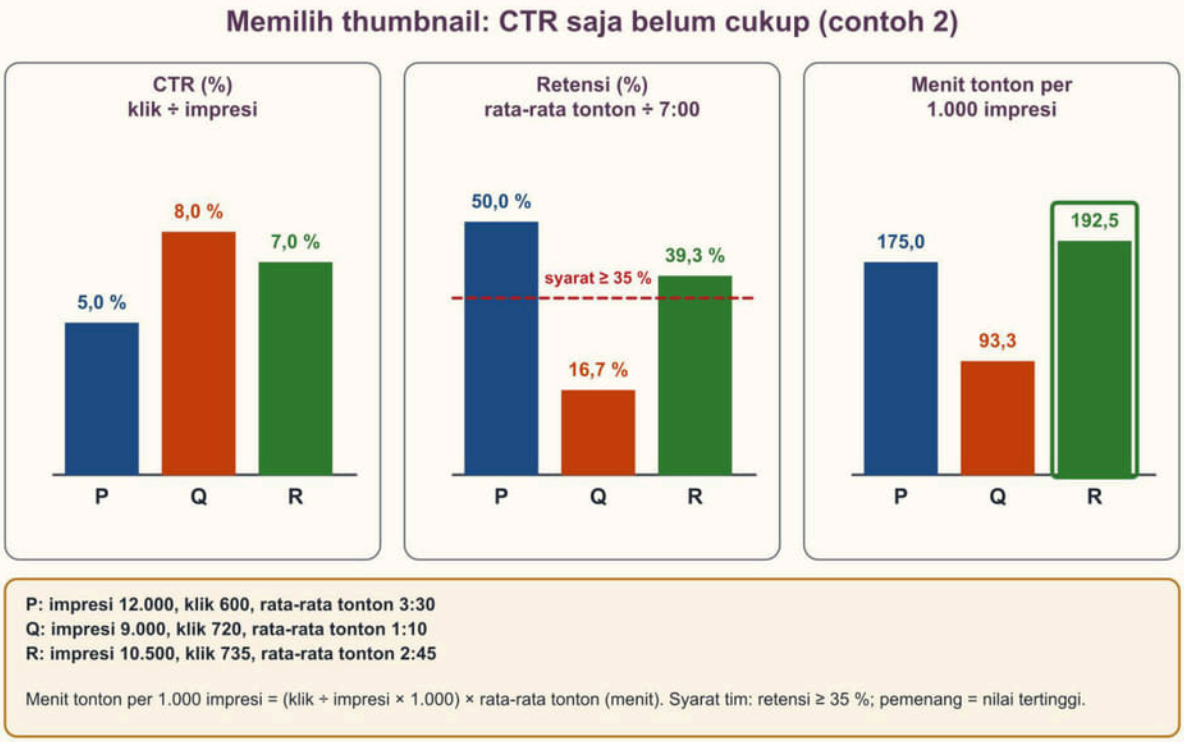
Tim radio sekolah SMK Tunas Harapan (fiktif) menguji tiga thumbnail untuk video "Tur Studio Radio Sekolah" berdurasi 7 menit (420 detik) pada April 2027. Thumbnail P: impresi 12.000, klik 600, rata-rata tonton 3 menit 30 detik. Thumbnail Q: impresi 9.000, klik 720, rata-rata tonton 1 menit 10 detik. Thumbnail R: impresi 10.500, klik 735, rata-rata tonton 2 menit 45 detik. Syarat tim: retensi minimal 35 %, dan di antara yang memenuhi syarat dipilih yang paling banyak menghasilkan **menit tonton per 1.000 impresi**. Thumbnail mana yang dipilih? *Kasus disusun untuk contoh; tim, video, dan data fiktif.*

1. **Hitung CTR.** P = 600 ÷ 12.000 = 5 %; Q = 720 ÷ 9.000 = 8 %; R = 735 ÷ 10.500 = 7 %. *Alasan:* CTR adalah ukuran daya tarik sampul.
2. **Hitung retensi.** P = 210 ÷ 420 = 50 %; Q = 70 ÷ 420 ≈ 16,7 %; R = 165 ÷ 420 ≈ 39,3 %. *Alasan:* rata-rata tonton harus dibagi durasi video agar menjadi rasio.
3. **Terapkan syarat retensi ≥ 35 %.** P dan R memenuhi; Q tidak. *Alasan:* Q punya CTR tertinggi, tetapi penontonnya cepat pergi; itu tanda janji sampul tidak sesuai isi. Syarat tim menggugurkannya.
4. **Hitung menit tonton per 1.000 impresi.** Tiap 1.000 impresi menghasilkan CTR × 1.000 klik, dan tiap klik ditonton sebesar rata-rata tonton. P: 50 klik × 3,5 menit = 175 menit. R: 70 klik × 2,75 menit = 192,5 menit. (Sebagai pembanding, Q: 80 klik × 1,1667 menit ≈ 93,3 menit.) *Alasan:* ukuran ini menggabungkan **klik dan lama tonton**, sehingga tidak tertipu oleh salah satunya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

5. **Pilih yang tertinggi di antara yang lolos.** R (192,5) > P (175). *Alasan:* syarat dipenuhi dulu, baru dipilih yang tertinggi.
6. **Periksa jumlah data.** Jumlah klik tiap versi ratusan, cukup untuk perbandingan kasar. Bila hanya belasan, hasilnya perlu diulang. *Alasan:* data yang sedikit mudah menipu.

Perhitungan ini terlihat pada Gambar 5.50.



Semua angka pada gambar ini adalah data rekaan untuk latihan. Asumsi: setiap klik menghasilkan satu tayangan.

Gambar 5.50 Contoh 2: CTR, retensi, dan menit tonton per 1.000 impresi untuk tiga thumbnail (data rekaan untuk latihan). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jawaban: thumbnail R (CTR 7 %, retensi 39,3 %, 192,5 menit tonton per 1.000 impresi). Q gugur oleh syarat retensi; P kalah oleh R pada ukuran gabungan.

Contoh 3 — Menentukan format dari *engagement rate*

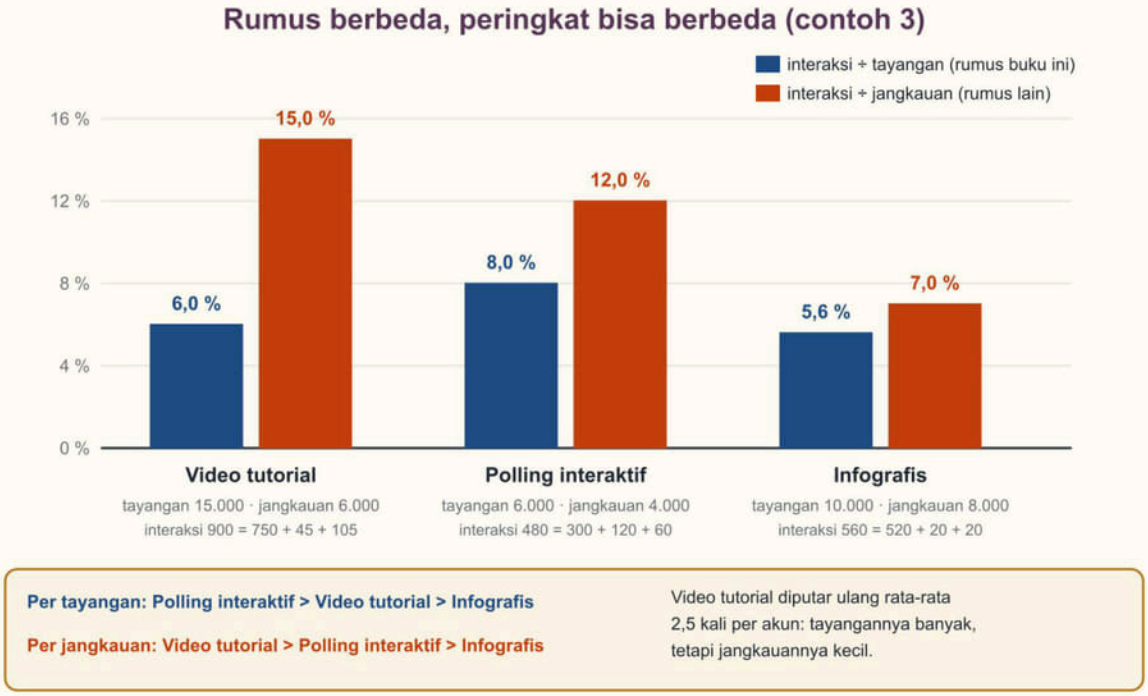
Tim media SMK Banua Mandiri (fiktif) membandingkan tiga format unggahan pada Juni 2027. Video tutorial: tayangan 15.000, jangkauan 6.000, suka 750, komentar 45, bagikan 105. Polling interaktif: tayangan 6.000, jangkauan 4.000, suka 300, komentar 120, bagikan 60. Infografis: tayangan 10.000, jangkauan 8.000, suka 520, komentar 20, bagikan 20. Kepala sekolah meminta format berikutnya dipilih menurut *engagement rate* tertinggi dengan rumus (suka + komentar + bagikan) ÷ tayangan. Format mana yang dipilih, dan apa yang berubah bila rumusnya dibagi jangkauan? *Kasus disusun untuk contoh; tim dan data fiktif.*

1. **Hitung interaksi.** Video tutorial: 750 + 45 + 105 = 900. Polling: 300 + 120 + 60 = 480. Infografis: 520 + 20 + 20 = 560. *Alasan:* interaksi = suka + komentar + bagikan.
2. **Hitung dengan rumus yang diminta (÷ tayangan).** Tutorial: 900 ÷ 15.000 = 6,0 %. Polling: 480 ÷ 6.000 = 8,0 %. Infografis: 560 ÷ 10.000 = 5,6 %. *Alasan:* pakai persis rumus yang ditetapkan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. **Tentukan peringkat.** Polling interaktif (8,0 %) > video tutorial (6,0 %) > infografis (5,6 %). Pilih **polling interaktif**. *Alasan: engagement rate* tertinggi menurut rumus kepala sekolah.
4. **Bandingkan dengan rumus lain (÷ jangkauan).** Tutorial: 900 ÷ 6.000 = 15,0 %. Polling: 480 ÷ 4.000 = 12,0 %. Infografis: 560 ÷ 8.000 = 7,0 %. Sekarang **video tutorial** teratas. *Alasan:* tutorial diputar rata-rata 15.000 ÷ 6.000 = 2,5 kali per akun, sehingga penyebutnya (tayangan) membesar.
5. **Ambil pelajarannya.** Keputusan yang "berbeda" bukan salah hitung; rumusnya berbeda. Maka tulis rumus di laporan, dan pakai rumus yang sama untuk semua. *Alasan:* peringkat bergantung pada definisi.
6. **Jangan berhenti pada satu angka.** Tayangan video tutorial paling banyak, dan polling hanya 6.000 tayangan. Bila tujuannya jangkauan luas, polling belum tentu tepat. *Alasan:* metrik dipilih menurut tujuan.

Gambar 5.51 memperlihatkan perbandingan kedua rumus.



Gambar 5.51 Contoh 3: engagement rate dengan rumus per tayangan dan per jangkauan menghasilkan peringkat yang berbeda (data rekaan untuk latihan). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jawaban: polling interaktif (8,0 % per tayangan). Dengan pembagi jangkauan, video tutorial yang teratas (15,0 %), jadi rumus harus dituliskan dan diseragamkan.

Contoh 4 — Memilih perbaikan dari sumber penonton dan jam aktif

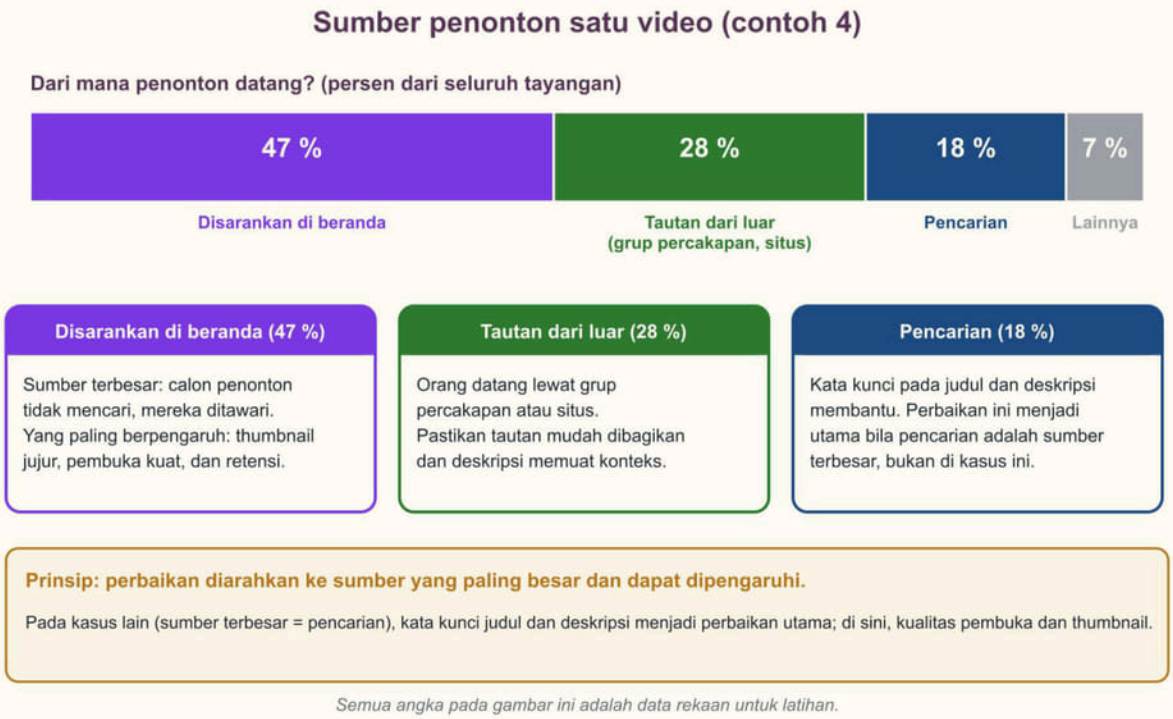
Radio sekolah SMK Tunas Harapan (fiktif) ingin menambah penonton siaran ulang podcast bincang karier pada Mei 2027. Data sumber penonton (data rekaan): disarankan di beranda 47 %, tautan dari luar 28 %, pencarian 18 %, lainnya 7 %. Data jam aktif pengikut pada hari Sabtu (persentase): 06.00 = 9; 09.00 = 22; 12.00 = 35; 15.00 = 44; 18.00 = 58; 20.00 = 61; 22.00 = 70. Admin hanya dapat memantau komentar sampai pukul 21.00. Tim hanya punya waktu

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

untuk satu perbaikan besar. Apa yang dipilih dan kapan diunggah? *Kasus disusun untuk contoh; tim dan data fiktif.*

1. **Periksa jumlah sumber.** 47 + 28 + 18 + 7 = 100 %. *Alasan:* memastikan data utuh sebelum dibaca.
2. **Cari sumber terbesar.** Disarankan di beranda (47 %). *Alasan:* perbaikan diarahkan ke sumber yang paling besar dan dapat dipengaruhi.
3. **Hubungkan dengan hal yang dapat diperbaiki.** Rekomendasi bergantung pada respons penonton: klik dan retensi (Gambar 5.47). Maka perbaikan yang paling berpengaruh: thumbnail yang jujur dan menarik, serta pembuka yang kuat. *Alasan:* menambah kata kunci judul berguna untuk **pencarian** (18 %), bukan sumber terbesar di sini.
4. **Bandingkan dengan pilihan lain.** Membagikan tautan ke lebih banyak grup menyentuh sumber 28 %, yaitu sumber kedua. *Alasan:* boleh dilakukan nanti, tetapi bukan prioritas bila hanya ada satu perbaikan.
5. **Tentukan jam unggah.** Puncak tertinggi pukul 22.00 (70 %), tetapi melanggar batas pemantauan 21.00. Di antara jam yang boleh, tertinggi 20.00 (61 %). *Alasan:* syarat tim harus dipenuhi dulu, baru dipilih yang tertinggi.
6. **Lihat bila batas berubah.** Bila batas pemantauan 19.00, pilihannya 18.00 (58 %). *Alasan:* pilihan bergantung pada syarat, bukan hanya pada angka.

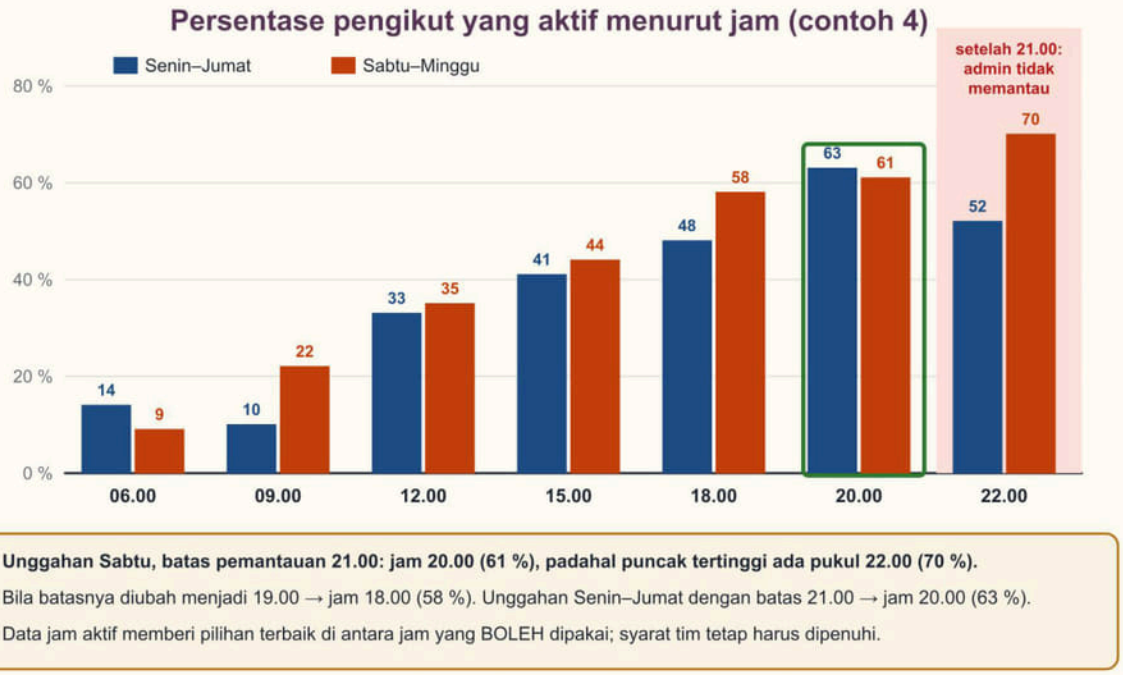
Lihat Gambar 5.52 dan Gambar 5.53.



Gambar 5.52 Contoh 4: sumber penonton satu video dan perbaikan yang sesuai (data rekaan untuk latihan). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Perhatikan Gambar 5.53 berikut.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

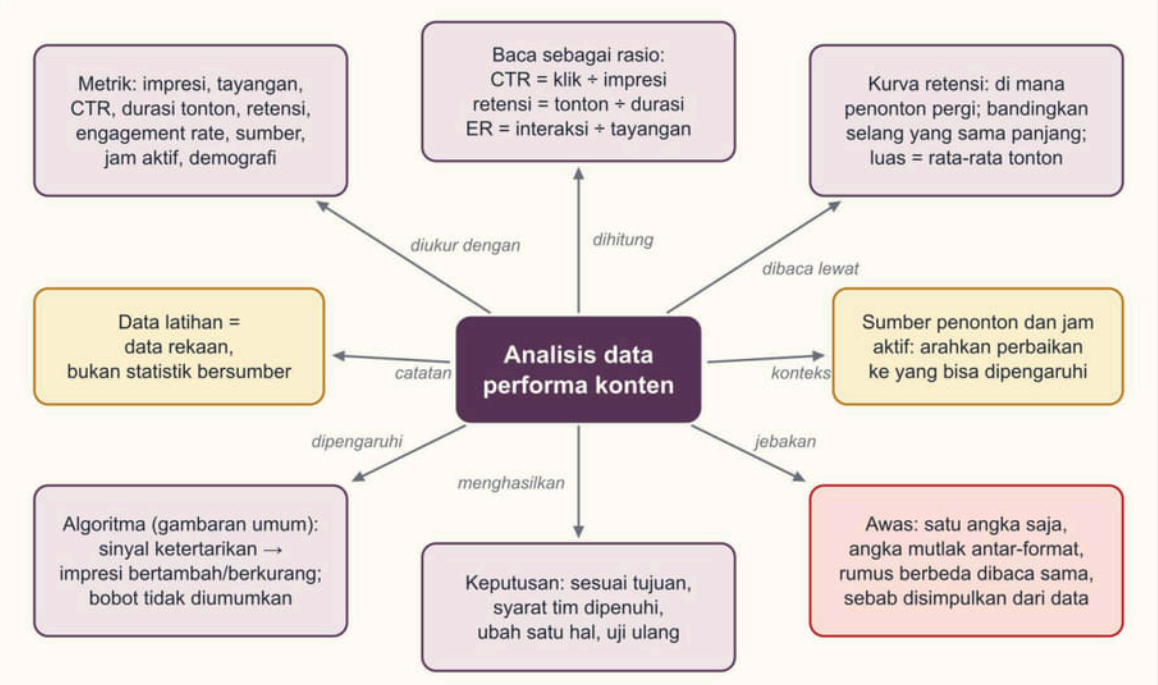


Gambar 5.53 Contoh 4: persentase pengikut aktif menurut jam, dengan batas pemantauan 21.00 (data rekaan untuk latihan). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jawaban: perbaikan berfokus pada thumbnail dan pembuka (sumber terbesar = disarankan, 47 %), dan unggahan Sabtu pukul 20.00 (61 % pengikut aktif).

❖ PETA KONSEP

Gambar 5.54 merangkum analisis data performa konten.



Gambar 5.54 Peta konsep analisis data performa konten dan algoritma platform. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Yang harus kamu ingat

- **Corong metrik:** impresi → klik (CTR) → ditonton (durasi tonton, retensi) → ditanggapi (*engagement rate*).
- **Rumus buku ini:** CTR = klik ÷ impresi; retensi = rata-rata tonton ÷ durasi; *engagement rate* = (suka + komentar + bagikan) ÷ tayangan. Rumus platform lain dapat berbeda, jadi tulis rumus saat membandingkan.
- **Banding dengan rasio, bukan angka mutlak.** Pakai rumus, periode, dan kondisi yang sama.
- **Kurva retensi** menunjukkan di mana penonton pergi, bukan mengapa. Bandingkan selang yang sama panjang dan pembanding.
- **CTR tinggi dengan retensi rendah** adalah tanda janji tidak sesuai isi.
- **Algoritma (gambaran umum):** respons penonton menjadi sinyal ketertarikan yang menentukan impresi berikutnya. Bobotnya tidak diketahui pasti; tidak ada jaminan viral.
- **Sumber penonton dan jam aktif** mengarahkan perbaikan ke yang paling besar dan dapat dipengaruhi, dengan syarat tim dipenuhi.
- **Keputusan:** tujuan → metrik utama → bandingkan adil → gejala → duga sebab dari isi → ubah satu hal, uji ulang.
- **Semua data latihan di buku ini adalah data rekaan.**

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal analisis data:

1. **Baca tujuan dan syarat dari kasus lebih dulu.** Garis bawahi batas durasi, jam, dan aturan tim.
2. **Tentukan metrik yang cocok dengan tujuan.** Penonton sampai akhir → retensi. Daya tarik sampul → CTR. Keterlibatan → *engagement rate*. Kapan unggah → jam aktif. Asal penonton → sumber.
3. **Hitung rasio dengan rumus yang disebut kasus.** Bila kasus menyebut rumus, pakai persis rumus itu.
4. **Terapkan syarat sebagai saringan.** Coret yang melanggar, baru pilih yang terbaik di antara yang tersisa.
5. **Periksa lebih dari satu metrik** bila pilihan tampak "terlalu bagus" pada satu angka.
6. **Pada kurva atau tabel waktu,** hitung penurunan per selang dan bandingkan selang yang sama panjang.
7. **Pada pernyataan benar-salah,** nilai satu per satu terhadap data.

Jebakan yang sering dipasang:

- **CTR tertinggi dianggap hasil terbaik,** padahal durasi tonton atau retensinya rendah.
- **Angka mutlak** (tayangan terbanyak, suka terbanyak, total menit terbesar) dipakai membandingkan format berbeda.
- **Rata-rata tonton dibandingkan dalam menit** antara video berbeda durasi, bukan dalam persen.
- **Syarat tim diabaikan:** memilih jam tertinggi yang melanggar batas, atau video paling pendek padahal materi tidak muat.
- **Rumus engagement rate berbeda dibaca sama.**
- **Satu data dijadikan penyebab pasti.** Kurva hanya menunjukkan di mana; penyebab diperiksa di isi.
- **Perbaikan yang tidak menyentuh sumber terbesar** (mis. kata kunci untuk pencarian padahal sumber utamanya rekomendasi).
- **Data yang sangat sedikit** dianggap meyakinkan.
- **Menyimpulkan algoritma "menyukai" sesuatu** tanpa dasar; bobot sinyal tidak diketahui pasti.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa membandingkan dua video: A ditonton 4.000 kali dengan rata-rata tonton 1 menit 30 detik, B ditonton 1.500 kali dengan rata-rata tonton 1 menit. Ia memilih A karena "tayangan dan durasinya lebih besar". Padahal A berdurasi 6 menit (retensi 90 ÷ 360 = 25 %) dan B berdurasi 1 menit 20 detik (retensi 60 ÷ 80 = 75 %). Bila tujuannya penonton sampai akhir, B jauh lebih baik.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut menyajikan tiga video dengan durasi, rata-rata tonton, dan tayangan, lalu meminta format yang paling tepat dilanjutkan dengan syarat materi tertentu. Gunakan bagian 2 (definisi retensi), bagian 4 (membandingkan secara adil, termasuk menerapkan syarat), dan bagian 6 (dari data ke keputusan). Hitung dahulu rasio tiap video, terapkan syarat dari kasus sebagai saringan, lalu pilih yang tertinggi di antara yang lolos. Perhatikan pula apa yang menjadi **tujuan** sekolah.

►. Tim media sosial SMK Pelita Bangsa membandingkan tiga video sosialisasi PPDB 2027 berikut.

Video	Durasi	Rata-rata durasi tonton	Tayangan
A	8:00	2:00	3.000
B	3:00	1:48	1.800
C	1:00	0:45	900

Sekolah ingin penonton menonton sampai pesan pendaftaran di akhir video. Materi sosialisasi berikutnya tidak dapat dipadatkan menjadi kurang dari 2 menit.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Format yang paling tepat dilanjutkan adalah ....

A. Format video A, karena jumlah tayangannya paling banyak
B. Format video A, karena total menit ditonton paling besar
C. Format video C, karena retensi penontonnya paling tinggi
D. Format video B, karena retensinya tinggi dan durasinya sesuai
E. Format video B, karena tayangannya di atas rata-rata ketiganya

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pembahasan **Kunci: D**

Konsep: Retensi penonton (retention rate) = rata-rata durasi tonton ÷ durasi video × 100%. Retensi tinggi berarti penonton menonton sampai akhir. Keputusan konten mempertimbangkan metrik yang sesuai tujuan dan syarat lain dari kasus.

Langkah:

1. Retensi A = 2:00 ÷ 8:00 = 25%; B = 1:48 ÷ 3:00 = 108 ÷ 180 detik = 60%; C = 45 ÷ 60 = 75%.
2. Tujuan: penonton sampai akhir → metrik utama retensi.
3. C retensinya tertinggi, tetapi durasinya 1 menit sehingga tidak dapat dipakai untuk materi ≥ 2 menit.
4. Di antara format ≥ 2 menit, B (60%) jauh lebih baik daripada A (25%).

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: tayangan banyak, tetapi rata-rata penonton hanya menonton 25% video sehingga pesan di akhir jarang terlihat.
• **B.** ✗ Jebakan: total menit A memang paling besar (3.000 × 2 = 6.000 menit), tetapi tujuan sekolah adalah penonton sampai akhir, bukan total menit.
• **C.** ✗ Jebakan: retensi C tertinggi (75%), tetapi format 1 menit tidak dapat memuat materi yang minimal 2 menit.
• **D.** ✓ Retensi B 60% dan durasinya 3 menit, sesuai syarat materi minimal 2 menit.
• **E.** ✗ Jebakan: rata-rata tayangan = (3.000 + 1.800 + 900) ÷ 3 = 1.900, sehingga tayangan B justru di bawah rata-rata.

Jawaban: D.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu tujuan, syarat, dan rumus yang dipakai, baru hitung dan pilih jawabannya.

1. Kanal YouTube "Dapur Pelajar" menguji tiga thumbnail untuk video resep berdurasi 6 menit pada Februari 2027.

Thumbnail	Impresi	Klik	Rata-rata durasi tonton
X	24.000	1.680	3:10
Y	15.000	1.500	0:40
Z	18.000	1.620	3:05

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tim memutuskan: pilih thumbnail dengan CTR tertinggi, tetapi hanya di antara thumbnail yang rata-rata durasi tontonnya minimal 2 menit agar penonton tidak merasa tertipu.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan yang paling tepat adalah ....

A. Thumbnail X, karena jumlah kliknya paling banyak
B. Thumbnail X, karena durasi tontonnya paling lama
C. Thumbnail Z, karena CTR-nya lebih tinggi dari X
D. Thumbnail Y, karena CTR-nya paling tinggi dari ketiganya
E. Thumbnail Z, karena impresinya paling banyak

2. Kanal "Belajar Kamera" milik SMK Sinar Media menganalisis video tutorial berdurasi 4 menit pada November 2026.

Waktu	Penonton yang masih menonton
0:00	100%
0:10	55%
0:30	50%
2:00	46%
4:00	40%

Video dibuka dengan animasi logo dan salam pembuka selama 10 detik. Komentar penonton menyebut judul dan thumbnail sudah sesuai isi video.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perbaikan yang paling tepat untuk video berikutnya adalah ....

A. Memangkas bagian tengah video karena penonton terus berkurang sampai menit ke-2
B. Memperbaiki penutup video karena penonton yang bertahan sampai akhir hanya 40%
C. Mengganti thumbnail karena banyak penonton langsung pergi setelah mengeklik video
D. Memperpanjang video agar total waktu tonton seluruh penonton menjadi bertambah
E. Mengganti pembuka logo dan salam dengan cuplikan inti tutorial di detik awal

Kunci singkat: 1. C 2. E

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa CTR yang tinggi belum cukup untuk menyimpulkan bahwa sebuah thumbnail baik, dan metrik apa yang melengkapinya?
- Diberikan dua format dengan tayangan dan jangkauan berbeda, dapatkah kamu menjelaskan mengapa rumus *engagement rate* harus dituliskan dan diseragamkan sebelum peringkat ditetapkan?
- **Yang harus kuingat: bandingkan dengan rasio, bukan angka mutlak**; **CTR × retensi × interaksi dibaca bersama**; **kurva retensi menunjukkan di mana, isi menjelaskan mengapa**; **syarat dari kasus menjadi saringan**; **algoritma: sinyal ketertarikan, bobot tidak diketahui pasti**; **data latihan adalah data rekaan**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 5.6: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-5.6

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Kuis Akhir Bab 5

SMKBC-KB5

Jumlah soal: 25 **Waktu anjuran:** 60 menit

Kerjakan sendiri dan berwaktu. Setelah selesai, cocokkan dengan kunci di Bagian D, isi tabel skor, lalu lihat anjuran di bawahnya.

Kerjakan Kuis Bab 5 di LMS

Skor dan progresmu tersimpan di LMS.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-KB5

1. Studio Kaki Langit menyelesaikan iklan 30 detik untuk Kedai Kopi Tanjung pada Maret 2027. Setelah penyuntingan dan pewarnaan rampung, berkasnya langsung dikirim ke pemilik kedai. Pemilik kedai menelepon: suara narasi pecah pada detik ke-12 dan teks harga terpotong di tepi layar televisi kedai. Kedua cacat itu tidak tampak di monitor editor. Tim ingin menentukan kegiatan yang terlewat sebelum berkas dikirim.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kegiatan yang terlewat beserta tahap tempatnya seharusnya dilakukan adalah ....

A. Pembuatan storyboard bergambar rinci pada tahap praproduksi
B. Pengambilan gambar tambahan di lokasi pada tahap produksi
C. Pemeriksaan mutu hasil akhir pada tahap pascaproduksi
D. Pemantauan gambar dan suara tiap take pada tahap produksi
E. Penyusunan anggaran biaya tayang pada tahap praproduksi

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Panitia seminar kewirausahaan SMK Handayani Persada merekam alumni pengusaha tani selama 90 menit dengan satu kamera pada Mei 2027. Panitia ingin rekaman itu bermanfaat bagi yang tidak hadir dan menarik perhatian calon peserta berikutnya, tanpa menyesatkan siapa pun tentang isi seminar.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana pengemasan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Mengunggah rekaman 90 menit tanpa disunting sebagai satu-satunya versi, karena penyuntingan dapat mengubah makna ucapan alumni.
☐ B. Menyunting versi sekitar 12 menit yang memuat inti pembahasan, lengkap dengan penanda bab pada deskripsi.
☐ C. Memotong satu kalimat alumni paling mengejutkan menjadi klip 30 detik tanpa keterangan asal rekamannya agar menarik perhatian.
☐ D. Mengambil suara seminar menjadi episode podcast dengan pengantar singkat dan catatan penanda waktu.
☐ E. Membuat klip vertikal 45 detik berisi satu saran utuh, bertakarir, dan menyebut bahwa itu cuplikan seminar lengkap.

3. Setelah syuting tiga hari film pendek "Tangga Menuju Pagi" pada Mei 2027, tim mengembalikan alat ke gudang sekolah. Ternyata satu lampu LED kecil dan satu kartu memori hilang, dan tidak seorang pun ingat siapa yang terakhir membawanya. Pembina meminta tim memperbaiki SOP peralatan untuk produksi berikutnya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perbaikan SOP yang paling tepat adalah ....

A. Setiap divisi mencatat alatnya sendiri di buku masing-masing tanpa daftar bersama untuk seluruh tim
B. Ketua tim menghitung dan mencocokkan seluruh alat dengan daftar satu kali saja, setelah semua produksi selesai
C. Penanggung jawab mencocokkan alat dengan daftar keluar-masuk setiap kali alat dibawa dan dikembalikan
D. Hanya alat berharga mahal yang didaftar dan diperiksa karena alat kecil mudah diganti bila hilang
E. Peminjam mengembalikan alat langsung ke gudang dan menandatangani daftar tanpa pemeriksaan penanggung jawab

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

4. Klub jurnalistik SMK Panca Warsa memindai tiga edisi majalah dinding cetaknya pada Februari 2027, menggabungkannya menjadi satu berkas PDF, lalu mengunggahnya ke situs sekolah. Pembina bertanya apakah situs itu sudah dapat disebut media baru.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Jawaban yang paling tepat adalah ....

A. Belum, karena isinya hanya pindah ke bentuk digital tanpa komunikasi dua arah atau tautan antar-konten
B. Sudah, karena berkas digital dapat disalin dan disebarkan lewat internet kepada siapa saja tanpa batas
C. Sudah, karena pembaca dapat membukanya melalui layar komputer maupun layar ponsel kapan saja mereka mau
D. Belum, karena berkas PDF tidak dapat dibuka dengan semua jenis ponsel yang dimiliki para pembaca situs
E. Belum, karena ukuran berkas yang besar membuat situs sekolah sulit diakses oleh banyak pembaca sekaligus

5. Pada April 2027, ketua tim film pendek "Jejak di Pematang" karya SMK Mutiara Nusantara menuliskan seluruh kegiatan proyek di papan tulis. Pembina meminta siswa menandai kegiatan yang termasuk tahap pascaproduksi.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kegiatan yang termasuk tahap pascaproduksi adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

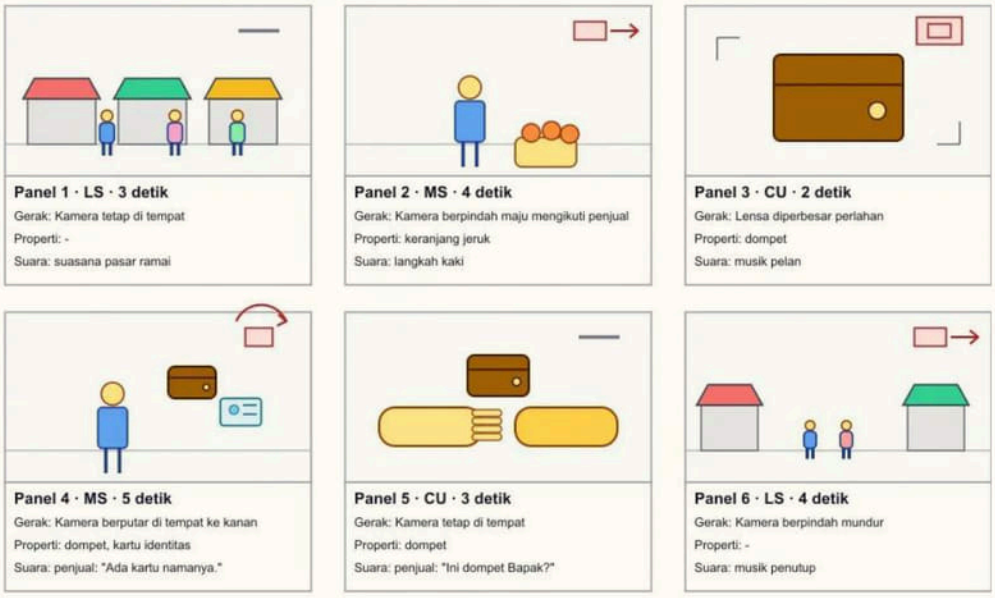
Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Mencari lokasi pengganti sebagai cadangan bila hujan turun pada hari syuting.
☐ B. Menyeimbangkan volume dialog, musik, dan efek suara menjadi satu campuran akhir.
☐ C. Menyamakan warna dan kecerahan antar-shot agar adegan terasa sepadan.
☐ D. Mencatat take terbaik tiap adegan pada lembar laporan hari syuting untuk editor.
☐ E. Menyimpan berkas induk dan proyek penyuntingan di dua tempat sebagai arsip.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

6. Tim iklan layanan SMK Gema Karya menyusun storyboard adegan 3 iklan "Kembalikan Dompetnya" pada Agustus 2027 (lihat gambar). Pada hari syuting, rel dolly hanya dipasang untuk shot yang kameranya berpindah tempat; shot yang kameranya hanya berputar di tempat atau hanya memperbesar lensa tidak memerlukannya. Slot adegan ini dihitung dari jumlah durasi seluruh panel, dan penata properti menyiapkan semua benda yang tertulis pada panel.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kebutuhan yang tepat untuk adegan ini adalah ....

Storyboard adegan 3, iklan "Kembalikan Dompetnya" (fiktif)
LS = bidang lebar · MS = bidang sedang · CU = bidang dekat · ikon merah di pojok = jenis gerak kamera



A. Dolly pada panel 2 dan 6; slot 21 detik; properti keranjang jeruk, dompet, dan kartu identitas
B. Dolly pada panel 2, 3, dan 6; slot 21 detik; properti keranjang jeruk, dompet, dan kartu identitas
C. Dolly pada panel 2 dan 6; slot 17 detik; properti keranjang jeruk, dompet, dan kartu identitas
D. Dolly pada panel 2 dan 4; slot 21 detik; properti keranjang jeruk, dompet, dan kartu identitas
E. Dolly pada panel 2 dan 6; slot 21 detik; properti keranjang jeruk, dompet, dan struk belanja

7. Lima siswa SMK Cahaya Karya Utama membuat iklan 45 detik untuk koperasi sekolah pada Mei 2027. Sutradara merangkap juru kamera, syuting satu hari di dua lokasi, dan tiga pemain dari kelas lain belum pernah ke lokasi. Tidak ada anggota tim yang mahir menggambar, dan waktu persiapan tinggal dua hari. Ketua tim hanya ingin menyusun dokumen yang benar-benar dibutuhkan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Dokumen yang tepat disusun adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Call sheet berisi jam kumpul tiap pemain, alamat dan peta kedua lokasi, serta nomor kontak yang dapat dihubungi.

☐ B. Storyboard bergambar rinci untuk setiap shot supaya juru kamera tidak memerlukan daftar tertulis lagi.

☐ C. Shot list berurutan per lokasi berisi ukuran gambar, sudut, dan gerak kamera tiap shot.

☐ D. Pemecahan naskah per adegan berisi pemain, properti, dan kostum agar kebutuhan tidak terlewat.

☐ E. Naskah lengkap untuk pemain sebagai pengganti call sheet karena naskah memuat lokasi tiap adegan.

8. Rumah Produksi Semburat Timur selesai syuting iklan 45 detik untuk kerupuk "Renyah Karang" pada April 2027, dan iklan harus tayang enam hari lagi. Pemilik produk mendadak meminta pesan utama diganti dari "harga murah" menjadi "tanpa pengawet". Dari sembilan shot yang sudah direkam, hanya dua yang masih cocok dengan pesan baru. Penyuntingan kasar sudah separuh jalan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan produser yang paling tepat adalah ....

A. Menyunting ulang seluruh rekaman dengan narasi baru tanpa syuting tambahan, agar jadwal tayang enam hari lagi tetap terjaga

B. Menilai rekaman terhadap pesan baru, lalu menyepakati syuting tambahan terbatas, biaya, dan jadwalnya dengan pemilik produk

C. Menolak perubahan itu karena syuting sudah selesai dan pemilik produk telah menyetujui naskah yang lama sebelum syuting dimulai

D. Mengulang praproduksi dari riset sampai pemilihan pemain dan jadwal agar semua dokumen sesuai dengan pesan utama yang baru

E. Menayangkan versi lama sesuai jadwal sambil menggarap versi baru, tanpa membicarakan tambahan biaya dengan pemilik produk

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

9. Reporter Lintang dan juru kamera Fajar dari TV sekolah SMK Dharma Satya mewawancarai seorang sesepuh desa pada Juni 2027. Sesepuh itu hanya bersedia diwawancarai sekali selama 10 menit dan tidak dapat dihubungi lagi. Hasil rekamannya ternyata tanpa suara karena kabel mikrofon longgar. Tim menyusun SOP wawancara lapangan agar kejadian itu tidak terulang, tanpa menyita waktu narasumber.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Butir SOP yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Juru kamera menguji suara selama 5 menit penuh sebelum wawancara dimulai agar semua pengaturan dipastikan sempurna.

☐ B. Juru kamera memantau suara dengan headphone selama wawancara dan segera memberi isyarat bila tidak ada suara yang masuk.

☐ C. Sebelum narasumber tiba, reporter dan juru kamera memeriksa sambungan kabel, merekam uji 10 detik, lalu memutarnya ulang.

☐ D. Pemeriksaan suara dilakukan setelah wawancara selesai selagi narasumber masih ada, lalu pertanyaan diulang bila perlu.

☐ E. Seorang pencatat tambahan menuliskan jawaban narasumber sebagai cadangan sehingga pemantauan suara tidak diperlukan lagi.

10. Karang Taruna Desa Wanasari membuat situs video wisata desa pada Juli 2027. Pembina menilai tiap fitur dan menuliskan karakteristik media baru yang dimanfaatkannya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pasangan fitur dan karakteristik yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Pengunjung mengunggah video pengalamannya sendiri sehingga ikut mengisi situs → interaktivitas.

☐ B. Video tur desa ditayangkan ulang setiap malam pukul 19.00 untuk semua pengunjung → interaktivitas.

☐ C. Video tur dikirim ke desa tetangga dalam bentuk flashdisk berisi berkas MP4 → hipertekstualitas.

☐ D. Nama penginapan pada video dapat diklik untuk membuka halaman profil dan peta lokasinya → hipertekstualitas.

☐ E. Video tur dipotong menjadi klip pendek dan disusun ulang tanpa mengurangi mutu gambar → digitalitas.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

11. Studio Dongeng Layar merilis serial animasi pendek "Petualangan Bimo" lewat aplikasi pada September 2027. Pada rapat peluncuran, tim menilai fitur-fiturnya terhadap karakteristik media baru.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Serial tayang tiap Sabtu pukul 16.00 dan hanya dapat ditonton, tetapi sudah memenuhi interaktivitas karena disalurkan lewat internet.	○	○
Tombol pilihan "Bimo ke hutan" atau "Bimo ke sungai" yang mengubah adegan berikutnya memanfaatkan interaktivitas.	○	○
Berkas episode dapat disalin ke banyak perangkat tanpa penurunan mutu karena datanya digital, sehingga ciri digitalitas terpenuhi.	○	○

12. Redaksi TV Komunitas Warta Lembah menggarap berita "Pasar Murah Kelurahan" pada Mei 2027, dari rapat redaksi pukul 08.00 sampai tayang pukul 18.00 pada hari yang sama. Karena serba cepat, anggota redaksi berdebat tentang tahap kerjanya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Penulisan naskah akhir dan penyuntingan gambar termasuk tahap produksi karena dikerjakan pada hari yang sama dengan peliputan.	○	○
Karena tayang pada hari itu juga, tahap praproduksi dapat dihilangkan dan semua kegiatan dianggap tahap produksi.	○	○
Rapat redaksi yang menetapkan topik dan membagi tugas liputan termasuk praproduksi walaupun hanya berlangsung sebentar.	○	○

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

13. Tiga menit sebelum siaran langsung "Jurnal Sore" TV sekolah SMK Dwi Karsa pada Agustus 2027, produser menerima kabar bahwa liputan utama gagal diedit. Liputan itu diganti wawancara studio yang dua menit lebih pendek. Siaran harus mulai tepat pukul 16.00. Penyiar masih memegang naskah lama, naskah teleprompter dan teks judul layar liputan utama sudah dimuat, dan semua kru terhubung lewat talkback.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah yang paling tepat adalah ....

A. Operator teleprompter mengganti naskah sendiri sesuai kabar yang didengarnya, lalu memberi tahu penyiar bila sempat sebelum siaran dimulai
B. Penyiar menyampaikan perubahan kepada seluruh kru dengan isyarat tangan setelah siaran berjalan, agar tidak mengganggu ruang kendali
C. Siaran dimulai sesuai rundown lama, lalu perubahan disampaikan kepada tiap bagian ketika segmen yang berubah hampir tiba di udara
D. Produser menetapkan rundown baru, lalu program director menyampaikannya lewat talkback dan setiap bagian menjawab siap
E. Siaran ditunda sampai naskah dan teks judul layar baru dicetak dan dibagikan langsung kepada semua kru di studio dan ruang kendali

14. Reporter TV sekolah SMK Bina Mandala menulis naskah berita "Panen Raya Kebun Sekolah" untuk siaran Juli 2027. Slot beritanya tepat 90 detik: pembukaan penyiar 12 detik, kutipan wawancara petani yang diputar utuh 18 detik, narasi reporter di atas gambar, dan penutup penyiar 8 detik. Tim memakai patokan kecepatan baca narasi 2,5 kata per detik. Narasi yang sudah ditulis berisi 168 kata.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Agar slot terpenuhi tepat, narasi reporter harus berisi paling banyak ... kata.

A. 225
B. 180
C. 175
D. 150
E. 130

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

15. Podcast "Obrolan Gudang Ide" milik SMK Prima Tirta tayang mingguan sejak Januari 2027. Pada episode terbaru, suara tamu pelan, sedangkan suara pembawa acara dan musik pembuka keras. Banyak pendengar yang memakai earphone di perjalanan mengeluh harus berulang kali mengatur volume ponsel. Rekaman mentahnya bersih dari bising, dan semua suara terdengar jelas.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perbaikan pengemasan yang paling tepat adalah ....

A. Menaikkan volume seluruh berkas secara merata sampai suara tamu terdengar jelas, tanpa mengubah perbandingan suara yang lain
B. Menyamakan kenyaringan tamu, pembawa acara, dan musik sebelum ekspor, lalu mendengarkan hasilnya lewat earphone
C. Mengganti musik pembuka dengan musik yang lebih pelan, karena musik itulah penyebab pendengar mengatur volume ponsel
D. Menambahkan transkrip lengkap pada deskripsi episode agar pendengar tetap memahami ucapan tamu yang suaranya pelan
E. Meminta pendengar menaikkan volume saat tamu bicara dan menurunkannya saat musik diputar, lewat catatan di deskripsi

16. Rumah Produksi Kinanti Layar mengerjakan iklan minuman selama dua hari pada Agustus 2027 dengan kru delapan orang. Produser, sutradara, asisten sutradara, penata kamera, dan penata suara bekerja menurut SOP pembagian tugas. Pada rapat evaluasi hari pertama, kru menilai beberapa kejadian.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Saat sutradara ingin menambah satu shot di luar daftar, asisten sutradara menghitung dampaknya pada jadwal, dan produser memutuskan bila dampaknya melewati batas biaya atau waktu.	○	○
Penata kamera yang menilai bayangan boom mengganggu menggeser sendiri posisi lampu agar waktu tidak terbuang.	○	○
Penata suara yang menemukan dengung lampu yang tidak dapat dihilangkan melaporkannya kepada sutradara, dan sutradara memutuskan take diulang atau diteruskan.	○	○

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

17. Asisten sutradara film pendek "Layang-Layang Sore" menyusun urutan syuting satu hari pada Juni 2027. Pengambilan gambar pertama dimulai pukul 08.00 (persiapan lokasi pertama sudah selesai sebelumnya). Setiap tiba di lokasi baru, kru membutuhkan persiapan alat 30 menit sesudah perjalanan. Istirahat 45 menit dimulai tepat setelah urutan ke-3 selesai.

Urutan	Adegan	Lokasi	Pengambilan (menit)	Perjalanan ke lokasi (menit)
1	4	Pelataran rumah	80	-
2	9	Pelataran rumah	50	-
3	2	Tepi sungai	70	40
4	7	Tepi sungai	60	-
5	11	Kebun jagung	55	25

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pengambilan adegan 11 selesai pada pukul ....

A. 15.00
B. 15.05
C. 15.20
D. 16.05
E. 16.35

18. Admin kanal Kedai Kerupuk Samudra menguji dua thumbnail untuk video resep yang sama pada Agustus 2027. Thumbnail P ditampilkan sebanyak 20.000 kali (impresi) dan diklik 900 kali. Thumbnail Q ditampilkan sebanyak 6.000 kali dan diklik 420 kali.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kesimpulan yang paling tepat adalah ....

A. Thumbnail P lebih efektif, karena menghasilkan 900 klik, lebih banyak daripada 420 klik pada thumbnail Q
B. Thumbnail P lebih efektif, karena ditampilkan sebanyak 20.000 kali, lebih banyak daripada 6.000 kali
C. Kedua thumbnail sama efektif, karena sama-sama menghasilkan lebih dari 400 klik pada pengujian itu
D. Thumbnail Q lebih efektif, karena klik terhadap impresinya 7,0%, lebih tinggi daripada 4,5% pada P
E. Thumbnail Q lebih efektif, karena ditampilkan kepada orang yang lebih sedikit sehingga mudah diingat

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

19. Tim media SMK Nusa Sakti menguji tiga format video promosi jurusan selama September 2027. Berikut data rekaan latihan (rata-rata durasi tonton dihitung dari penonton yang mengeklik).

Format	Impresi	Klik	Durasi video	Rata-rata durasi tonton	Pengikut baru
Tur 45 detik	18.000	1.080	45 detik	36 detik	90
Wawancara 4 menit	9.000	540	240 detik	72 detik	43
Tutorial 2 menit	12.000	600	120 detik	78 detik	66

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang didukung data adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Wawancara 4 menit memiliki persentase durasi tonton paling rendah, yaitu sekitar 30%.
☐ B. Tur 45 detik paling efektif menambah pengikut karena menghasilkan pengikut baru terbanyak.
☐ C. Tur 45 detik dan wawancara 4 menit memiliki persentase klik yang sama, yaitu 6,0%.
☐ D. Tur 45 detik paling lemah menahan penonton karena rata-rata durasi tontonnya hanya 36 detik.
☐ E. Tutorial 2 menit menghasilkan pengikut baru terbanyak per 1.000 impresi, yaitu 5,5.

20. Seorang penyuluh pertanian muda di Desa Sumberjaya ingin membagikan tips merawat bibit cabai kepada petani pada Juni 2027. Sebagian besar petani berada di ladang sepanjang hari dengan tangan memegang alat, sinyal ponselnya lemah, dan mereka terbiasa mendengarkan radio sambil bekerja.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Format konten yang paling sesuai adalah ....

A. Video pendek vertikal 15 detik tanpa suara yang hanya berisi takarir teks
B. Siaran langsung video selama dua jam dengan kualitas gambar yang tinggi
C. Podcast audio berdurasi singkat yang dapat diunduh dan didengar sambil bekerja
D. Vlog panjang beresolusi tinggi yang menampilkan kegiatan penyuluh sepanjang hari
E. Rangkaian foto berukuran besar yang harus dibuka satu per satu oleh petani

21. Video "Tur Studio Mini" milik kanal SMK Bakti Wira biasanya ditonton sekitar 1.000 kali per pekan. Pada pekan kedua September 2027, tayangannya melonjak menjadi 9.400 setelah seorang tokoh daerah membagikan tautannya; 78% penonton pekan itu datang dari tautan luar. Pada pekan yang sama, rata-rata persentase tonton turun dari 55% menjadi 31% dan pengikut baru hanya 12, padahal biasanya sekitar 15. Tim berdebat tentang langkah berikutnya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan yang paling tepat adalah ....

A. Meniru video itu pada semua video berikutnya karena tayangannya tertinggi sepanjang riwayat kanal sampai saat ini
B. Mengganti gaya konten kanal karena turunnya retensi pekan itu membuktikan bahwa penonton tidak menyukai kanal itu
C. Menunggu pekan berikutnya tanpa memeriksa data lain karena angka akan kembali normal dengan sendirinya pada pekan berikutnya
D. Membagikan tautan video ke akun publik lain setiap pekan karena cara itu paling cepat menambah tayangan baru bagi kanal
E. Menilai lonjakan sebagai efek tautan luar, memeriksa retensi menurut sumber, lalu menjaga format sampai ada pola

22. OSIS SMK Bumi Pertiwi akan menyiarkan pentas seni sekolah selama tiga jam lewat live streaming pada Oktober 2027. Tim siarannya terdiri atas lima siswa dan hanya memiliki satu jalur internet sekolah. Pembina meminta rencana pengemasan yang membuat siaran tetap nyaman ditonton walaupun ada gangguan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Menayangkan siaran begitu acara dimulai tanpa tampilan pembuka, karena layar tunggu membuat penonton cepat bosan dan pergi.
☐ B. Menyiapkan tampilan pembuka berisi judul acara dan jam mulai, dengan musik pelan beberapa menit sebelum acara.
☐ C. Menambah jalur internet cadangan dan menguji peralihan ke jalur itu sebelum hari acara.
☐ D. Menugaskan satu siswa memantau indikator kualitas siaran selama acara dan melapor bila gambar tersendat.
☐ E. Menyiapkan kalimat singkat bagi pembawa acara dan layar jeda berisi pemberitahuan bila siaran harus berhenti sebentar.

23. Kanal "Cerdas Uang Remaja" milik SMK Bina Karsa dibuat untuk siswa SMK usia 15–18 tahun. Berikut data rekaan latihan untuk video berdurasi 5 menit pada Oktober 2027.

Kelompok usia	Persentase penonton	Rata-rata durasi tonton
15–18 tahun	12%	3,6 menit
19–24 tahun	46%	1,6 menit
25–34 tahun	29%	1,3 menit
35 tahun ke atas	13%	1,2 menit

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kesimpulan dan langkah yang paling tepat adalah ....

A. Mengubah isi video agar lebih menarik bagi remaja usia sasaran, karena hanya 12% dari seluruh penontonnya yang berusia 15–18 tahun
B. Mempertahankan isi karena sasaran menonton paling lama, lalu memperluas jangkauan lewat judul, jam unggah, dan sekolah
C. Mengganti sasaran menjadi usia 19–24 tahun karena kelompok itu paling banyak jumlahnya di antara semua penonton
D. Menghentikan produksi karena tiga kelompok penonton lain menonton kurang dari separuh durasi video yang tersedia
E. Memperpanjang video agar kelompok usia 19–24 dan 25–34 tahun menonton lebih lama daripada yang mereka tonton sekarang ini

24. Tim media SMK Trisakti Bahari akan mengunggah video profil jurusan berdurasi 15 menit pada Oktober 2027 ke kanal yang menayangkan video horizontal 16:9. Kecepatan unggah efektif di sekolah 4 megabit per detik (1 megabyte = 8 megabit), dan unggahan harus tuntas dalam 45 menit sebelum jaringan dipakai ujian. Tim memilih setelan ekspor berkualitas setinggi mungkin yang masih memenuhi kedua syarat itu.

Setelan	Ukuran gambar	Rasio	Ukuran berkas (MB)
1	1280 × 720	16:9	640
2	1920 × 1080	16:9	1.100
3	1920 × 1080	16:9	1.560
4	1080 × 1920	9:16	900
5	3840 × 2160	16:9	2.800

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Setelan yang paling tepat adalah ....

A. Setelan 5, karena resolusinya tertinggi dan berkasnya terunggah sekitar 12 menit
B. Setelan 3, karena kualitasnya tinggi dan kelebihan waktunya hanya sekitar 7 menit
C. Setelan 4, karena berkasnya sedang dan terunggah sekitar 30 menit di dalam batas
D. Setelan 1, karena berkasnya terunggah paling cepat, yaitu sekitar 21 menit
E. Setelan 2, karena resolusinya tinggi dan berkasnya terunggah sekitar 37 menit

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

25. Tim kanal "Dapur Remaja" SMK Wijaya Boga menganalisis grafik retensi video tutorial kue lapis berdurasi 7 menit yang diunggah pada September 2027 (lihat gambar). Video dibagi lima bagian seperti tertera pada grafik. Penonton menilai judul dan thumbnail sesuai isi video. Tim hanya dapat memperbaiki satu bagian pada video berikutnya, dan bagian itu dipilih dari titik yang paling banyak kehilangan penonton.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan yang paling tepat adalah ....



A. Mempersingkat penjelasan bahan dan memajukan tampilan hasil kue, karena penurunan terbesar terjadi di bagian itu

B. Mengganti bagian perkenalan dengan cuplikan hasil, karena penonton paling banyak pergi pada 30 detik pertama video

C. Memangkas bagian penutup, karena hanya 40% penonton yang bertahan sampai akhir video tutorial kue lapis itu

D. Menghapus bagian praktik, karena kurvanya paling datar sehingga bagian itu tidak menarik bagi para penonton

E. Memperpanjang bagian tips, karena penurunan di bagian itu paling kecil sehingga penonton paling menyukainya

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tabel skor dan anjuran

Sub bab / subtopik	Nomor soal	Benar	Jika kurang separuh benar
Sub bab 5.1 · Tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi	1, 5, 8, 12	___ / 4	Ulangi hlm. 457
Sub bab 5.2 · Dokumen manajemen produksi: naskah, storyboard, dan call sheet	6, 7, 14, 17	___ / 4	Ulangi hlm. 472
Sub bab 5.3 · Pembagian tugas kru dan SOP kerja tim produksi	3, 9, 13, 16	___ / 4	Ulangi hlm. 496
Sub bab 5.4 · Karakteristik produksi media baru	4, 10, 11	___ / 3	Ulangi hlm. 516
Sub bab 5.5 · Pengemasan konten kreatif: vlog, podcast, video pendek, dan live streaming	2, 15, 20, 22, 24	___ / 5	Ulangi hlm. 535
Sub bab 5.6 · Analisis data performa konten dan algoritma platform	18, 19, 21, 23, 25	___ / 5	Ulangi hlm. 554

Skor 70 % atau lebih: lanjut ke bab berikutnya. Skor 50–69 %: ulangi sub bab pada tabel yang kurang dari separuh benar. Skor di bawah 50 %: baca ulang bab ini dari awal. (Angka ini anjuran belajar, bukan prediksi nilai TKA.)

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Bagian C · Simulasi TKA

Kerjakan setelah semua bab selesai. Kerjakan tiap simulasi dalam sekali duduk sesuai waktunya, tanpa membuka materi.

Daftar simulasi

Simulasi	Jumlah soal	Waktu	Kode LMS
Simulasi 1 — Prediksi TKA 2026	25 soal	60 menit	SMKBC-FIN1
Simulasi 2 — Prediksi TKA 2026	25 soal	60 menit	SMKBC-FIN2
Simulasi 3 — Prediksi TKA 2026	25 soal	60 menit	SMKBC-FIN3

Saran: beri jeda beberapa hari antarsimulasi. Setelah tiap simulasi, cocokkan jawaban di Bagian D lalu ulangi sub bab yang ditunjuk tabel anjuran sebelum mengerjakan simulasi berikutnya.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Simulasi 1 — Prediksi TKA 2026

SMKBC-FIN1

Petunjuk

Jumlah soal: 25. Waktu: 60 menit.

Kerjakan sekaligus tanpa membuka materi. Tandai jawaban pada lembar jawaban. Kunci dan pembahasan ada di Bagian D; hitung skor dan lihat tabel anjuran di akhir paket.

Kerjakan Simulasi 1 di LMS

Hasil dan analisis per sub bab tersimpan di LMS.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-FIN1

1. Pukul 08.00 pada Mei 2027, reporter TV lokal Ardi menerima siaran pers dinas pendidikan tentang daftar sekolah penerima bantuan studio siaran. Siaran pers itu bertanda embargo sampai pukul 10.00, saat konferensi pers dimulai. Seorang guru yang mengenal Ardi menelepon dan meminta Ardi membocorkan apakah sekolahnya termasuk penerima. Redaksi Ardi menyetujui embargo itu.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan Ardi yang paling tepat adalah ....

A. Menyiarkan berita lebih dahulu pukul 09.00 agar stasiunnya menjadi yang pertama
B. Memberi tahu guru itu secara pribadi karena informasinya tidak disiarkan di televisi
C. Mengunggah foto siaran pers ke media sosial pribadi tanpa menyebut nama sekolah
D. Memberi isyarat kepada guru itu bahwa kabarnya baik tanpa menyebut nama sekolah
E. Menyiapkan naskah dan gambar, lalu menyiarkan dan membagikannya setelah 10.00

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Desainer grafis program berita TV sekolah menyiapkan latar grafis untuk berita festival kuliner pada Juni 2027. Ada beberapa sumber foto: hasil mesin pencari gambar, foto kantor berita yang tidak dilanggan sekolah, foto berlisensi CC BY-NC (boleh dipakai dengan menyebut nama pembuatnya, tetapi tidak untuk keperluan komersial), dan foto yang dipotret sendiri oleh kru. Grafis yang sama juga akan dipakai untuk iklan berbayar sponsor festival.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Keputusan yang tepat adalah ....

(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Foto berlisensi CC BY-NC boleh dipakai untuk berita dengan atribusi, tetapi tidak untuk iklan berbayar.

☐ B. Foto dari hasil mesin pencari gambar boleh dipakai bila keterangan "sumber: internet" dicantumkan.

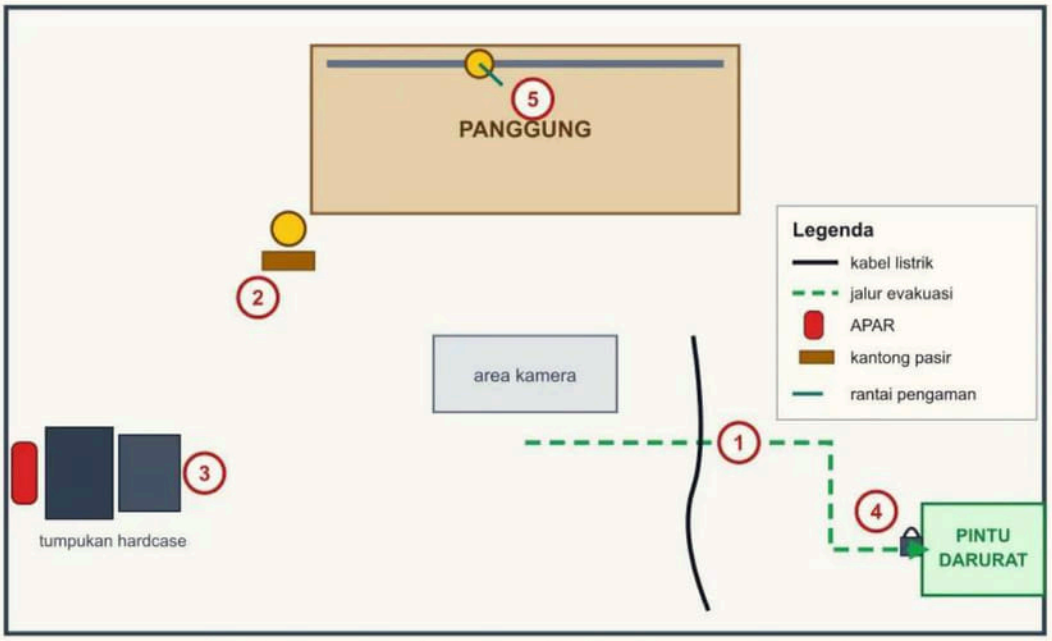
☐ C. Foto kantor berita boleh dipakai karena berita festival merupakan informasi untuk kepentingan umum.

☐ D. Foto hasil jepretan kru produksi sendiri dapat dipakai untuk berita maupun iklan sponsor.

☐ E. Untuk iklan sponsor, foto CC BY-NC tetap boleh dipakai asalkan nama fotografernya dicantumkan lebih besar.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. Floor manager acara musik langsung "Panggung Pelajar" di studio TV lokal memeriksa denah pada gambar 30 menit sebelum penonton masuk, Maret 2027. Asistennya mengusulkan satu tindakan untuk setiap titik bernomor. Floor manager hanya menyetujui tindakan yang membuat studio lebih aman berdasarkan kondisi pada denah.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang tepat dilakukan adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)



Denah studio acara musik "Panggung Pelajar" sebelum penonton masuk

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Nomor 2: benda di kaki stand dilepas agar stand lebih leluasa digeser saat acara.
☐ B. Nomor 1: kabel diberi pelindung kabel atau dipindahkan dari jalur yang dilaluinya.
☐ C. Nomor 3: benda yang berada di depan alat itu dipindahkan ke tempat lain.
☐ D. Nomor 5: tambahan pada lampu dilepas agar arah lampu mudah diubah saat acara.
☐ E. Nomor 4: kunci dibuka dan pintu dipastikan dapat dibuka dari dalam selama acara.

4. TV lokal Bahari TV masih memiliki kamera pita dan baru membeli kamera berkas digital (kartu memori). Liputan lomba perahu pada Agustus 2027 menghasilkan 2 jam rekaman yang selesai pukul 16.00, dan berita harus tayang pukul 18.00. Editing di komputer membutuhkan 90 menit.

Kamera	Cara memindahkan materi ke komputer
Pita	diputar dan direkam ulang (capture) secara waktu nyata
Kartu memori	disalin; 1 jam rekaman = 5 menit salin

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan yang paling tepat adalah ....

A. Memakai kamera pita, karena capture dapat dimulai pukul 16.00 sehingga keburu tayang
B. Memakai kamera pita, lalu editing dilakukan sambil capture agar keduanya selesai 18.00
C. Memakai kamera kartu memori, karena materi siap pukul 16.10 dan editing selesai 17.40
D. Memakai kamera kartu memori, karena materi siap pukul 16.05 dan editing selesai 17.35
E. Memakai kedua kamera bergantian, karena capture pita dan salin kartu sama cepatnya

5. Pada hari syuting video klip "Senja di Dermaga" (Juni 2027), pemilik dermaga melarang kru masuk karena belum menerima surat izin apa pun. Jadwal mundur sehari dan biaya sewa alat bertambah. Dalam evaluasi, tim menuliskan pelajaran untuk produksi berikutnya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Izin tertulis pemilik lokasi harus diurus dan dikonfirmasi pada tahap praproduksi.	○	○
Survei lokasi sebaiknya dilakukan bersamaan dengan hari syuting agar menghemat biaya transportasi.	○	○
Izin lisan dari penjaga dermaga saat survei sudah memadai, sehingga konfirmasi tertulis dapat dilakukan saat tiba di lokasi.	○	○

6. Dalam wawancara dokumenter "Penenun Muda" (Agustus 2027), shot 1 berupa medium shot narasumber yang diambil dari depan agak ke kanan, di sisi kanan garis imajiner antara narasumber dan pewawancara. Shot 2 akan disambung langsung setelah shot 1. Sutradara meminta shot 2 tetap medium shot karena gerak tangan narasumber harus terlihat, tetapi sambungannya tidak boleh terasa meloncat.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Posisi kamera shot 2 yang paling tepat adalah ....

A. Bergeser sekitar 10° dari posisi shot 1 di sisi yang sama, tetap medium shot
B. Tetap di posisi shot 1, tetapi ukuran diubah menjadi close-up wajah narasumber
C. Bergeser sekitar 45° ke sisi kiri garis imajiner, tetap medium shot
D. Pindah ke belakang narasumber, menghadap pewawancara, tetap medium shot
E. Bergeser sekitar 40° dari posisi shot 1 di sisi yang sama, tetap medium shot

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

7. Tim profil UMKM merekam wawancara pemilik bengkel las pada sore hari, April 2027. Kamera diatur ISO 6400 karena bengkel gelap, sehingga gambar tampak berbintik. Narasumber memakai kemeja bergaris sangat rapat yang tampak bergelombang aneh di monitor. Fitur zebra 100% juga memperlihatkan garis-garis pada dinding putih di samping narasumber. Tim membawa satu lampu LED dan kemeja polos cadangan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Menyalakan lampu LED ke arah narasumber lalu menurunkan ISO agar bintik berkurang.
☐ B. Mencerahkan gambar yang gelap saat editing agar bintik pada gambar ikut hilang.
☐ C. Menaikkan ketajaman (sharpness) kamera agar garis kemeja terlihat lebih rapi dan tegas.
☐ D. Meminta narasumber mengganti kemeja bergaris rapat dengan kemeja polos cadangan.
☐ E. Mengurangi eksposur atau menggeser kamera agar dinding putih bertanda zebra tidak terlalu terang.

8. Bagian program TV lokal Lembah Hijau menyusun jadwal Sabtu malam, September 2027. Pedoman yang mereka pakai: program berklasifikasi D (dewasa) hanya boleh tayang pukul 22.00–03.00.

Jam	Program	Klasifikasi	Durasi
20.00	Kuis Keluarga	SU	60 menit
21.00	Film "Bayang Kota"	D	120 menit
23.00	Musik Malam	R	60 menit

Semua program harus tetap tayang malam itu, dan urutan baru tidak boleh menyisakan jam kosong.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perubahan jadwal yang paling tepat adalah ....

A. Menukar film dengan Musik Malam: musik 21.00–22.00, film 22.00–24.00
B. Memotong durasi film menjadi 60 menit agar selesai sebelum pukul 22.00
C. Memindahkan film ke 23.00–01.00 dan Musik Malam ke pukul 21.00–22.00
D. Menukar film dengan Kuis Keluarga: film 20.00–22.00, kuis 22.00–23.00
E. Tetap pukul 21.00, tetapi diberi logo klasifikasi D yang besar di layar

9. Dewi memotret jalan raya pada malam hari untuk poster pameran fotografi SMK, Oktober 2027. Ia ingin lampu kendaraan tampak sebagai garis cahaya panjang yang mulus, gedung di sekitarnya tetap tajam, dan foto memiliki noise rendah. Kamera dipasang di tripod dan dipicu dengan pengatur waktu. Hasil uji pada 1/60 detik, f/2,8, ISO 3200 sudah pas

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

terangnya, tetapi lampu kendaraan tampak sebagai titik.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pengaturan yang paling tepat adalah ....

A. 1/1000 detik, f/2,8, ISO 6400
B. 1/60 detik, f/11, ISO 100
C. 1 detik, f/2,8, ISO 3200
D. 10 detik, f/11, ISO 100
E. 10 detik, f/2,8, ISO 3200

10. Pada syuting film pendek "Kamar Kos" (April 2027), boom operator memegang mikrofon sekitar 2 meter di atas kepala pemain karena takut mikrofon masuk bingkai. Shot yang dipakai adalah medium close-up, dan batas atas bingkai berada sekitar 20 cm di atas kepala pemain. Hasil rekaman terdengar tipis dan bergema. Kru hanya memiliki boom dan mikrofon shotgun.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang paling tepat adalah ....

A. Menaikkan gain perekam agar suara pemain terdengar lebih keras dan penuh
B. Menurunkan boom tepat di atas batas bingkai dan mengarahkannya ke mulut
C. Memasukkan sedikit ujung mikrofon ke bingkai lalu menghapusnya saat editing
D. Memasang mikrofon shotgun di atas kamera agar tidak berisiko masuk bingkai
E. Mengganti shot menjadi long shot agar boom dapat diturunkan lebih dekat lagi

11. Tim dokumenter memasang mikrofon lavalier pada seorang perajin gerabah yang akan diwawancarai sambil bekerja di depan meja putar, Mei 2027. Ia memakai kaus berbahan katun dan sering menoleh ke kiri ke arah pewawancara. Pewawancara duduk di sebelah kirinya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Lavalier dijepit di dada, kira-kira sejengkal di bawah dagu.	○	○
Lavalier dijepit di kerah bagian kanan agar lebih dekat ke tangan yang memutar gerabah.	○	○
Kabel lavalier ditata dan direkatkan agar tidak bergesekan dengan kaus saat narasumber bergerak.	○	○

12. Raka merekam acara pengajian di aula masjid yang diterangi lampu pijar kuning pada malam hari, November 2026. White balance kamera masih diatur 5600K dari syuting siang hari sebelumnya, sehingga seluruh gambar tampak sangat jingga. Semua lampu di aula berjenis sama, dan Raka membawa selembar kertas putih.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Mengatur white balance ke sekitar 3200K atau memakai preset lampu pijar akan membuat warna lebih netral.	○	○
Mengatur white balance manual dengan membidik kertas putih di bawah lampu aula juga dapat dilakukan.	○	○
Menaikkan nilai white balance dari 5600K menjadi 7000K akan mengurangi warna jingga.	○	○

13. Akun TikTok resmi SMK Cakra Media mengunggah video lelucon di kelas pada Februari 2027 dan videonya cepat ditonton puluhan ribu kali. Dalam video itu, seorang siswi tampak kaget dan ditertawakan; ia ternyata tidak tahu sedang direkam dan meminta wajahnya tidak ditampilkan. Siswa lain dalam video sudah setuju. Pembina ingin akun sekolah tetap aktif dan konten lucu tetap ada.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan pengelola akun yang paling tepat adalah ....

A. Membiarkan video tayang, tetapi menghapus nama siswi itu dari keterangan dan tagar
B. Menutup kolom komentar agar tidak ada lagi yang menertawakan siswi itu di kolom komentar
C. Menambahkan teks "hanya bercanda" pada video agar penonton tidak salah memahami maksudnya
D. Menurunkan video, lalu mengunggah ulang versi tanpa menampilkan siswi itu
E. Membatasi video hanya untuk pengikut akun sekolah agar penontonnya lebih sedikit

14. Berikut rundown siaran langsung "Pelajar Bicara" yang dimulai pukul 19.00.00 pada November 2026.

Segmen	Isi	Durasi
1	Pembuka dan sapaan	2 menit 30 detik
2	Liputan sekolah	6 menit
3	Jeda iklan	3 menit 15 detik
4	Wawancara tamu	8 menit

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Floor manager harus memberi tahu tamu kapan tepatnya ia mulai tampil.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Segmen wawancara tamu dimulai pukul ....

A. 19.08.30
B. 19.09.15
C. 19.11.45
D. 19.12.15
E. 19.19.45

15. Tim liputan berita lapangan TV sekolah (reporter dan juru kamera) akan meliput banjir di kelurahan dekat sekolah pada Januari 2027. Sebelum berangkat, koordinator liputan menuliskan SOP pembagian tugas, lalu meminta siswa memeriksanya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Butir SOP yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Reporter memastikan kebenaran fakta dan nama narasumber sebelum menulis naskah berita.
☐ B. Juru kamera mengambil gambar suasana (B-roll) selain wawancara untuk menutup narasi.
☐ C. Juru kamera langsung mengunggah rekaman mentah ke media sosial sekolah agar berita lebih cepat.
☐ D. Juru kamera mewawancarai warga dan menulis naskah agar reporter dapat fokus mengatur gambar.
☐ E. Reporter dan juru kamera menyepakati titik aman dan rute keluar sebelum mendekati lokasi banjir.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

16. Editor acara memasak "Dapur Nusantara" episode rendang (September 2027) menyusun gambar dari dua kamera: kamera lebar yang merekam koki dan kamera dekat yang merekam wajan. Produser ingin acara terasa lancar, detail masakan terlihat, dan waktu menunggu rendang mengental tidak membosankan. Editor menuliskan rencananya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Menyisipkan cut-in close-up tangan koki menuang santan agar detail langkah memasak terlihat.
☐ B. Memakai dissolve panjang pada setiap sambungan agar seluruh acara terasa halus dan tenang.
☐ C. Memakai cross-cutting untuk berpindah dari wajan bulat ke bulan purnama yang bentuknya mirip.
☐ D. Memotong saat tangan koki sedang bergerak mengaduk agar perpindahan ke kamera dekat terasa mulus.
☐ E. Memampatkan waktu menunggu rendang mengental dengan beberapa potongan singkat yang memperlihatkan perubahan warnanya.

17. Konser band sekolah pada Desember 2026 direkam dengan tiga kamera yang masing-masing merekam suara lewat mikrofon internal, serta satu perekam yang menerima suara langsung dari mixer panggung. Kamera dihentikan dan dinyalakan lagi di antara lagu untuk menghemat kartu memori, sedangkan clapper hanya dipukul sekali di awal konser. Editor harus menyusun video konser multikamera.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Cara sinkronisasi yang paling tepat adalah ....

A. Mencocokkan gelombang suara tiap klip kamera dengan rekaman mixer, lalu memakai suara mixer
B. Menyejajarkan semua klip memakai tepukan clapper di awal konser, lalu memakai suara mixer sebagai audio utama
C. Mencocokkan bentuk gelombang suara antar-kamera, lalu memakai suara kamera tengah sebagai audio utama
D. Menyejajarkan klip secara manual dengan melihat pukulan drum, lalu memakai suara kamera 1 sebagai audio utama
E. Memakai suara setiap kamera untuk gambarnya masing-masing agar tidak perlu menyinkronkan suara apa pun

18. Adegan pembuka film pendek "Lantai Tiga" (Maret 2027) mengikuti seorang siswi dari belakang saat ia menaiki tangga sekolah dari lantai satu ke lantai tiga. Tangga itu sempit dan berbelok di setiap lantai. Sutradara meminta jarak kamera ke siswi tetap sama sepanjang perjalanan dan gambar sangat halus. Tim memiliki tripod, rel dolly, gimbal, dan lensa zoom.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Cara pengambilan gambar yang paling tepat adalah ....

A. Juru kamera memakai gimbal dan berjalan mengikuti siswi naik tangga dengan langkah lembut
B. Kamera di tripod di dasar tangga melakukan tilt up mengikuti siswi naik ke lantai tiga
C. Kamera di atas rel dolly yang dipasang sepanjang anak tangga mengikuti siswi dari belakang
D. Kamera di tripod di lantai tiga melakukan zoom out saat siswi berjalan mendekat ke atas
E. Juru kamera memegang kamera di bahu tanpa penstabil sambil berlari kecil di belakang siswi

19. Pada uji suara talkshow radio "Suara Muda" (Agustus 2027), suara bintang tamu terdengar pecah ketika ia tertawa keras, sedangkan suara penyiar terdengar jernih. Musik latar memang dirancang terdengar pelan di belakang percakapan. Penata suara memeriksa meter level masukan pada mixer seperti pada gambar.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Penyesuaian yang paling tepat adalah ....



Meter level masukan (sebelum fader) saat uji suara talkshow radio

A. Menurunkan fader master agar semua kanal lebih pelan dan tidak pecah
B. Menurunkan gain CH2 sampai puncaknya sekitar −12 s.d. −6 dBFS
C. Menurunkan fader CH2 saja tanpa mengubah gain masukan kanal itu
D. Menaikkan gain CH3 sampai puncaknya setara dengan puncak CH1
E. Menurunkan gain CH1 dan CH2 dengan besar yang sama agar seimbang

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

20. Program bincang "Dari Bengkel ke Panggung" (Juli 2027) mewawancarai seorang musisi lulusan SMK. Untuk sebagian besar jawaban, sutradara ingin ekspresi wajah musisi terlihat jelas sekaligus penonton merasakan bahwa ia sedang berbicara kepada pewawancara yang duduk di depannya. Musisi itu memandang pewawancara, bukan kamera.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Jenis shot yang paling tepat adalah ....

A. Two shot dari samping, keduanya tampak profil di kiri dan kanan bingkai
B. Close-up musisi yang diminta menatap langsung ke lensa kamera
C. Point of view dari mata pewawancara, tanpa bagian tubuhnya terlihat
D. Long shot yang memperlihatkan seluruh set studio dari arah penonton
E. Over-the-shoulder dari balik bahu pewawancara ke arah wajah musisi

21. Adegan ulang tahun di film "Lilin Ketujuh" (Juni 2027) memiliki daftar kebutuhan: pisau yang dipakai tokoh memotong kue, kue tart yang dipotong, gorden dan lukisan di dinding ruang makan, seragam sekolah tokoh, serta luka goresan di dahi tokoh. Adegan akan diambil sekitar enam take. Penata artistik meminta asistennya mengelompokkan kebutuhan itu dengan benar.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pengelompokan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Pisau yang dipakai tokoh memotong kue termasuk properti tangan (hand property).
☐ B. Seragam sekolah tokoh termasuk properti karena dibawa pemain di setiap adegan.
☐ C. Gorden dan lukisan dinding ruang makan termasuk set dressing.
☐ D. Luka goresan di dahi tokoh termasuk properti karena dibuat oleh tim artistik.
☐ E. Kue tart termasuk properti yang perlu disiapkan cadangannya untuk setiap take.

22. Reporter Lina mewawancarai pelatih tim futsal SMK di pinggir lapangan pada Desember 2026. Suporter yang bersorak memenuhi tribun di satu sisi lapangan. Lina dan pelatih berdiri bersebelahan, dan Lina boleh menentukan arah hadap mereka. Lina hanya memiliki satu mikrofon genggam berpola cardioid yang dipegang di depan mulut penutur. Pertanyaan Lina juga harus terekam.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Cara memegang mikrofon yang paling tepat adalah ....

A. Keduanya menghadap tribun, mikrofon diarahkan ke atas di tengah keduanya
B. Keduanya menghadap tribun, mikrofon terus menghadap Lina yang bertanya
C. Keduanya menghadap tribun, mikrofon diarahkan bergantian ke yang bicara
D. Keduanya menghadap tribun, mikrofon terus diarahkan ke pelatih saja
E. Keduanya membelakangi tribun, mikrofon diarahkan bergantian ke yang bicara

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

23. Museum Kota bekerja sama dengan SMK Rupa Media membuat dokumenter web tentang sejarah pelabuhan pada April 2027. Kurator meminta satu fitur yang paling memanfaatkan sifat hipertekstual media baru, agar penonton dapat menjelajahi informasi yang saling terhubung sesuai minatnya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Fitur yang paling tepat adalah ....

A. Kolom komentar agar penonton dapat menulis kenangan mereka tentang pelabuhan itu
B. Video beresolusi tinggi yang dapat diunduh dan disimpan penonton untuk ditonton lagi
C. Polling di akhir video agar penonton memilih tema dokumenter episode berikutnya
D. Penanda pada nama kapal dan tokoh yang dapat diklik menuju arsip foto dan artikelnya
E. Tombol berbagi agar penonton dapat menyebarkan video ke berbagai media sosial

24. Klub jurnalistik SMK Insan Cita akan meluncurkan podcast "Kantin Karier" berisi bincang dengan alumni pada Februari 2027. Rekaman uji berdurasi 70 menit dan sering melantur. Data platform menunjukkan sebagian besar pendengar sekolah itu mendengarkan saat perjalanan pulang sekitar 25 menit.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana pengemasan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Mengandalkan tampilan visual studio yang menarik agar pendengar bertahan.
☐ B. Menyunting setiap episode menjadi sekitar 25 menit dengan kerangka segmen yang jelas.
☐ C. Memberi judul episode yang menyebut nama alumni dan topik utama yang dibahas.
☐ D. Menulis catatan episode (show notes) berisi ringkasan dan penanda waktu tiap segmen.
☐ E. Merekam setiap penutur dengan mikrofonnya sendiri agar suaranya jelas dan mudah diatur.

25. Tim media sosial SMK Gemilang membandingkan tiga format unggahan promosi jurusan pada Maret 2027.

Format	Tayangan	Suka	Komentar	Bagikan
Video tur bengkel	20.000	900	60	40
Kuis interaktif	8.000	560	150	90
Foto karya siswa	12.000	600	30	30

Kepala sekolah meminta format berikutnya dipilih berdasarkan engagement rate tertinggi, yaitu (suka + komentar + bagikan) ÷ tayangan, bukan jumlah tayangan atau suka.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Format yang paling tepat dipilih adalah ....

A. Video tur bengkel, karena jumlah tayangannya paling banyak
B. Kuis interaktif, karena engagement rate-nya paling tinggi
C. Video tur bengkel, karena jumlah sukanya paling banyak
D. Foto karya siswa, karena engagement rate-nya paling tinggi
E. Foto karya siswa, karena berada di antara kedua format lain

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Lembar jawaban

No	A	B	C	D	E
1	○	○	○	○	○
2					
3					
4	○	○	○	○	○
5					
6	○	○	○	○	○
7					
8	○	○	○	○	○
9	○	○	○	○	○

No	A	B	C	D	E
10	○	○	○	○	○
11					
12					
13	○	○	○	○	○
14	○	○	○	○	○
15					
16					
17	○	○	○	○	○
18	○	○	○	○	○

No	A	B	C	D	E
19	○	○	○	○	○
20	○	○	○	○	○
21					
22	○	○	○	○	○
23	○	○	○	○	○
24					
25	○	○	○	○	○

Soal PG kompleks / Benar–Salah (nomor 2, 3, 5, 7, 11, 12, 15, 16, 21, 24): jawab langsung pada soalnya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tabel skor dan anjuran

Sub bab / subtopik	Nomor soal	Benar	Jika kurang separuh benar
Sub bab 1.2 · Risiko fisik K3 dalam produksi broadcasting dan perfilman	3	___ / 1	Ulangi hlm. 27
Sub bab 1.4 · Etos kerja, kedisiplinan, dan kerahasiaan materi produksi	1	___ / 1	Ulangi hlm. 60
Sub bab 1.5 · Penghormatan hak cipta karya dalam produksi	2	___ / 1	Ulangi hlm. 77
Sub bab 2.1 · Transisi sistem analog ke digital dalam produksi	4	___ / 1	Ulangi hlm. 113
Sub bab 2.3 · Aturan penyiaran KPI dan Pedoman Perilaku Penyiaran	8	___ / 1	Ulangi hlm. 148
Sub bab 2.5 · Regulasi konten digital dan swasensor industri	13	___ / 1	Ulangi hlm. 184
Sub bab 3.1 · Prinsip eksposur: aperture, shutter speed, dan ISO	9	___ / 1	Ulangi hlm. 218
Sub bab 3.2 · Gangguan visual akibat konfigurasi kamera dan pencahayaan	7, 12	___ / 2	Ulangi hlm. 238
Sub bab 3.3 · Ukuran bidang pandang (shot size) dan sudut pengambilan gambar	20	___ / 1	Ulangi hlm. 260
Sub bab 3.4 · Pergerakan kamera dan penanganan anomali visual	18	___ / 1	Ulangi hlm. 279
Sub bab 4.1 · Fungsi dan unsur tata artistik dalam produksi film	21	___ / 1	Ulangi hlm. 314
Sub bab 4.2 · Pola tangkap mikrofon (polar pattern)	22	___ / 1	Ulangi hlm. 333
Sub bab 4.3 · Penempatan mikrofon lapangan dan teknik boom pole	10, 11	___ / 2	Ulangi hlm. 350
Sub bab 4.4 · Analisis kendala kebisingan dan distorsi suara	19	___ / 1	Ulangi hlm. 367
Sub bab 4.5 · Teknik dasar pemotongan gambar, linimasa, dan transisi	16	___ / 1	Ulangi hlm. 383
Sub bab 4.6 · Sinkronisasi audio dan video	17	___ / 1	Ulangi hlm. 401
Sub bab 4.7 · Kesalahan kontinuitas visual dan axis of action	6	___ / 1	Ulangi hlm. 422
Sub bab 5.1 · Tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi	5	___ / 1	Ulangi hlm. 457

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab / subtopik	Nomor soal	Benar	Jika kurang separuh benar
Sub bab 5.2 · Dokumen manajemen produksi: naskah, storyboard, dan call sheet	14	___ / 1	Ulangi hlm. 472
Sub bab 5.3 · Pembagian tugas kru dan SOP kerja tim produksi	15	___ / 1	Ulangi hlm. 496
Sub bab 5.4 · Karakteristik produksi media baru	23	___ / 1	Ulangi hlm. 516
Sub bab 5.5 · Pengemasan konten kreatif: vlog, podcast, video pendek, dan live streaming	24	___ / 1	Ulangi hlm. 535
Sub bab 5.6 · Analisis data performa konten dan algoritma platform	25	___ / 1	Ulangi hlm. 554

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Simulasi 2 — Prediksi TKA 2026

SMKBC-FIN2

Petunjuk

Jumlah soal: 25. Waktu: 60 menit.

Kerjakan sekaligus tanpa membuka materi. Tandai jawaban pada lembar jawaban. Kunci dan pembahasan ada di Bagian D; hitung skor dan lihat tabel anjuran di akhir paket.

Kerjakan Simulasi 2 di LMS

Hasil dan analisis per sub bab tersimpan di LMS.

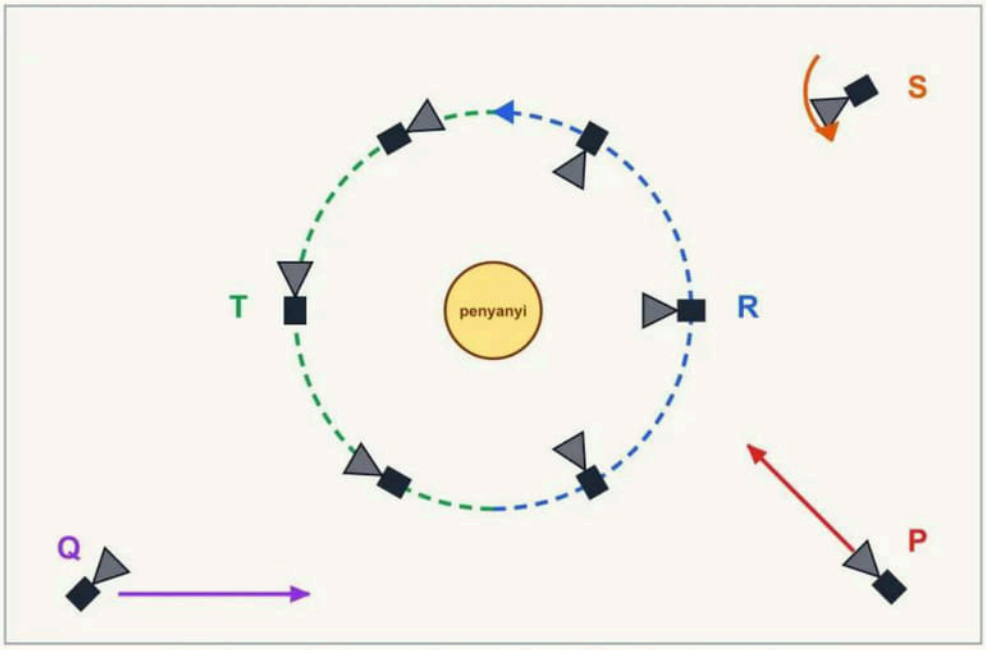
next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-FIN2

1. Rumah produksi Taman Cerita akan mendaftarkan film keluarga "Pulang Kampung" ke Lembaga Sensor Film pada Oktober 2027. Ringkasan pedoman internal mereka: semua umur (SU) tanpa kekerasan yang menakutkan; 13+ boleh memuat perkelahian ringan dan ketegangan tanpa luka rinci; 17+ boleh memuat kekerasan lebih nyata dan tema dewasa. Film berisi perjalanan mudik yang lucu, beberapa adegan adu mulut, serta satu adegan dua remaja berkelahi singkat tanpa darah yang membuat tokoh adik ketakutan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Penggolongan usia yang paling tepat diajukan adalah ....

A. Semua umur, karena sebagian besar isi film lucu dan cocok untuk keluarga
B. Semua umur, karena adegan perkelahian tidak memperlihatkan darah
C. 13 tahun ke atas, karena ada perkelahian ringan yang menegangkan
D. 17 tahun ke atas, karena ada adegan kekerasan antara dua remaja
E. 17 tahun ke atas, karena tokoh anak dalam film tampak ketakutan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Sutradara video klip "Bulan di Atas Kota" (Juni 2027) meminta satu shot ketika penyanyi berdiri diam di tengah panggung: kamera bergerak setengah lingkaran mengelilingi penyanyi sehingga latar di belakangnya berganti perlahan, sementara wajah penyanyi tetap berada di tengah bingkai sepanjang gerakan. Juru kamera menggambar lima rencana gerak pada denah.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana gerak kamera yang paling tepat adalah ....



Denah tampak atas lima rencana gerak kamera (segitiga abu-abu = arah lensa)

A. Lintasan P
B. Lintasan Q
C. Lintasan R
D. Lintasan S
E. Lintasan T

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. Adegan film pendek "Tukang Pos" (Agustus 2027) diambil dalam two shot: dua pemain berdiri berjarak sekitar 2 meter dan berbicara bergantian. Boom operator Rina memakai mikrofon shotgun pada boom pole dan memantau suara lewat headphone. Ia sudah menerima naskah dialog lengkap sebelum take.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan Rina yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Mengarahkan mikrofon tetap ke tengah di antara kedua pemain agar tidak perlu bergerak selama take.
☐ B. Berdiri di luar bingkai di depan kedua pemain dan memutar ujung boom ke pemain yang akan bicara.
☐ C. Menandai di naskah siapa yang bicara berikutnya agar mikrofon sudah mengarah sebelum kalimat dimulai.
☐ D. Melepas headphone selama take agar lebih leluasa melihat batas bingkai dan pemain.
☐ E. Memegang boom dengan genggaman tenang dan kabel diikat agar tidak menimbulkan bunyi pegangan.

4. Kanal YouTube "Sinema Pelajar" milik SMK Layar Muda membuat video ulasan film bioskop yang sedang tayang, Agustus 2027. Tim ingin memperlihatkan teknik kamera film itu untuk mendukung kritik mereka. Pemilik film belum memberi izin khusus, dan tim tidak ingin videonya merugikan penjualan tiket film itu.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Cara memakai materi film yang paling tepat adalah ....

A. Menayangkan 10 menit adegan akhir film agar penonton dapat menilai sendiri teknik kameranya
B. Memakai beberapa potongan singkat yang dibahas langsung dalam ulasan dan menyebut sumbernya
C. Memakai lagu tema film sebagai musik latar sepanjang video agar suasananya terasa sama
D. Memakai beberapa potongan singkat yang dibahas dalam ulasan, tetapi tanpa menyebut judul dan sumbernya
E. Memakai potongan singkat yang tidak dibahas sebagai gambar latar selama narasi ulasan berlangsung

5. Tim pascaproduksi serial web "Kelas Sore" (Juni 2027) dikejar tenggat. Sutradara sering mengirim kritik dengan kata-kata kasar kepada editor junior di grup chat yang dibaca 20 orang, kadang pukul 01.00 dini hari, dan meminta revisi selesai sebelum pagi. Dua editor junior mulai sakit dan ingin mengundurkan diri. Produser ingin mencegah masalah serupa tanpa membuat serial terlambat tayang.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Langkah produser yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Menegur sutradara secara langsung dan menyepakati konsekuensi bila terulang.
☐ B. Memberi bonus besar kepada editor junior agar mereka bertahan sampai serial selesai tayang.
☐ C. Meminta editor junior memaklumi karena gaya keras sutradara sudah biasa terjadi di industri film.
☐ D. Catatan revisi wajib lewat satu jalur resmi dengan bahasa sopan dan spesifik.
☐ E. Menetapkan jam kirim revisi dan tenggat yang wajar, serta menambah editor bila perlu.

6. Platform OTT lokal Lentera+ akan merilis serial drama "Bara di Utara" sebanyak 8 episode pada September 2027. Tim pemasaran ingin serial dibicarakan di media sosial selama sekitar dua bulan dan pelanggan tidak berhenti berlangganan setelah bulan pertama. Semua episode sudah selesai disunting.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Strategi rilis yang paling tepat adalah ....

A. Merilis 8 episode sekaligus agar penonton dapat menonton tanpa menunggu
B. Merilis 4 episode pertama, lalu 4 episode sisanya seminggu kemudian
C. Merilis 2 episode setiap minggu pada hari dan jam yang sama
D. Merilis 8 episode sekaligus disertai potongan harga langganan bulan pertama
E. Merilis satu episode setiap minggu pada hari dan jam yang sama

7. Tim dokumentasi merekam pementasan teater "Sangkuriang" di aula SMK pada November 2026. Pemain bergerak di seluruh lebar panggung, dan mikrofon tidak boleh terlihat di atas panggung. Penonton di depan panggung sering batuk dan bercakap. Tim boleh menggantung tiga mikrofon pada batang di atas tepi depan panggung, setinggi kepala pemain berdiri ditambah sekitar 1 meter.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pengaturan mikrofon gantung yang paling tepat adalah ....

A. Cardioid, depannya menghadap ke pemain dan belakangnya ke penonton
B. Omnidirectional, agar seluruh suara pemain di panggung tertangkap
C. Figure-8, satu sisi peka menghadap pemain dan sisi lain ke penonton
D. Supercardioid, depannya menghadap ke penonton agar suasana terekam
E. Cardioid, depannya menghadap ke langit-langit agar suara merata

8. Reporter program wisata merekam pembuka di tepi pantai Lombok saat matahari terbenam, Juni 2027. Matahari berada di belakang reporter, sedikit di atas kepalanya dan tepat di luar batas atas bingkai. Hasil rekaman memperlihatkan bercak cahaya dan seluruh gambar tampak pudar keputihan, sedangkan wajah reporter gelap. Produser ingin

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

matahari terbenam tetap terlihat di latar. Tim membawa filter ND, filter polarisasi, lens hood, kain hitam (flag), dan reflektor.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang paling tepat adalah ....

A. Memindahkan reporter agar menghadap matahari sehingga wajahnya terang
B. Memasang filter ND agar cahaya matahari yang masuk ke lensa berkurang
C. Memasang filter polarisasi agar silau matahari di lensa menghilang
D. Memasang lens hood atau flag penghalang sinar, lalu reflektor ke wajah
E. Mengatur eksposur untuk wajah lalu menurunkan kontras saat penyuntingan

9. Kanal komedi siswa "Ngakak Edukasi" ingin membuat video parodi iklan layanan masyarakat pada November 2027 dengan suara tiruan buatan AI yang sangat mirip suara seorang penyanyi terkenal. Aturan platform mewajibkan label untuk konten sintetis yang tampak nyata. Penyanyi itu belum pernah dihubungi, dan tim takut penonton mengira penyanyi tersebut benar-benar ikut dalam video.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan yang paling tepat adalah ....

A. Memakai pengisi suara tim sendiri bergaya parodi, dan memberi label bila ada efek AI
B. Memakai suara AI mirip penyanyi itu dan memberi label "parodi" di akhir deskripsi video
C. Memakai suara AI mirip penyanyi itu dengan label jelas di awal video bahwa suaranya buatan AI
D. Memakai pengisi suara tim yang meniru persis suara penyanyi itu, tanpa label apa pun
E. Memakai suara AI mirip penyanyi itu dan menutup kolom komentar agar tidak ada protes

10. Dalam film pendek "Gerbang 07.00" (April 2027), tokoh Sari menunggu pengumuman kelulusan. Sutradara membutuhkan satu shot sisipan (insert) yang membuat penonton dapat membaca angka 06.59 di jam tangan Sari dan melihat jari-jarinya gemetar. Ekspresi wajah Sari sudah diambil pada shot sebelumnya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Ukuran gambar yang paling tepat untuk shot sisipan itu adalah ....

A. Close-up wajah Sari yang menatap jam tangannya
B. Extreme close-up jam tangan dan jari-jari Sari
C. Medium shot Sari yang sedang duduk menunggu
D. Over-the-shoulder dari belakang bahu Sari
E. Long shot Sari di antara siswa lain di aula

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

11. Penata artistik film "Ruang Tiga Kali Tiga" (Juli 2027) merancang kamar kos tokoh Bima. Sutradara ingin penonton merasakan Bima terkurung dan sesak setelah kehilangan pekerjaan, tanpa perlu dialog. Bima digambarkan hidup pas-pasan dan menunda membayar sewa. Anggaran hanya memadai untuk satu rancangan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rancangan set yang paling tepat adalah ....

A. Kamar luas hampir kosong, warna dinding dingin, dan satu kasur di tengah
B. Kamar sempit penuh barang, warna dinding cerah, dan poster lowongan kerja
C. Kamar luas yang rapi, warna dinding kusam, dan jendela tertutup kardus
D. Kamar sempit penuh barang, warna dinding kusam, dan jendela besar terbuka
E. Kamar sempit penuh barang, dinding kusam, dan jendela tertutup kardus

12. Pada hari pertama syuting film "Dermaga Sunyi" (Juli 2027), manajer produksi mengingatkan siswa PKL tentang aturan kerja. Call time kru pukul 05.30, dan rumah produksi melarang materi syuting diunggah sebelum film tayang. Dimas, salah satu siswa PKL, menuliskan rencana sikap kerjanya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Datang beberapa menit sebelum 05.30 agar siap bekerja tepat pada call time.	○	○
Mengunggah foto aktor utama dengan kostumnya saat istirahat karena tidak sedang take.	○	○
Mengaktifkan mode senyap ponsel ketika asisten sutradara memberi aba-aba siap take.	○	○

13. Siswa magang di program "Inspirasi Desa" (Mei 2027) membingkai wawancara kepala desa dalam medium close-up. Kepala desa duduk sedikit menyamping dan memandang ke arah pewawancara yang berada di kanan kamera. Di latar terdapat garis atap rumah yang mendatar. Pembimbing meminta siswa menilai beberapa keputusan komposisinya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan komposisi yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Mata narasumber diletakkan kira-kira pada garis sepertiga atas bingkai.
☐ B. Narasumber diletakkan di sepertiga kanan sehingga ruang kosong berada di kirinya.
☐ C. Posisi kamera diatur agar garis atap tidak tampak menembus kepala narasumber.
☐ D. Ruang kosong di atas kepala dibuat besar agar latar atap rumah terlihat jelas.
☐ E. Narasumber diletakkan di sepertiga kiri sehingga ada ruang pandang di sisi kanan bingkai.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

14. Editor video promosi kantin sehat SMK Mutiara (Maret 2027) menyusun tiga klip di linimasa: klip 1 berdurasi 20 detik, klip 2 berdurasi 15 detik, dan klip 3 berdurasi 25 detik. Antara klip 1–2 dan klip 2–3 dipasang transisi dissolve masing-masing 1 detik yang dibuat dengan menumpuk ujung kedua klip. Durasi tayang di televisi sekolah dibatasi maksimal 58 detik.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Durasi total video dan kesesuaiannya dengan batas tayang adalah ....

A. 56 detik, masih di bawah batas
B. 58 detik, tepat sesuai batas
C. 59 detik, melebihi batas
D. 60 detik, melebihi batas
E. 62 detik, melebihi batas

15. Adegan dialog film "Warung Bu Ijah" (Februari 2027) disyuting di dapur rumah warga. Kulkas dan kipas angin berdengung, dan sesekali terdengar motor lewat di jalan. Pemilik rumah mengizinkan alat listriknya dimatikan sementara asalkan dinyalakan kembali. Sutradara menginginkan dialog bersih yang mudah disambung editor.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Menaikkan gain perekam agar dialog terdengar lebih keras daripada bunyi motor.
☐ B. Mematikan kulkas dan kipas angin selama take, lalu menandai agar keduanya dinyalakan kembali.
☐ C. Merekam room tone sekitar 30 detik dengan dialog latihan pemain tetap berjalan agar suasana terasa alami.
☐ D. Membiarkan kulkas tetap menyala karena dengungnya dapat dihapus seluruhnya saat editing.
☐ E. Mengulang take bila suara motor terdengar di tengah dialog yang penting.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

16. Tim video klip "Tari Hujan" (Maret 2027) biasanya merekam 25 fps dengan shutter 1/50, f/4, ISO 400, dan terangnya sudah pas. Untuk adegan gerak lambat dua kali di linimasa 25 fps, penata kamera akan merekam pada 50 fps. Cahaya lokasi tidak berubah, dan sutradara tetap ingin kesan gerak yang wajar pada setiap frame.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang tepat tentang pengaturan baru adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

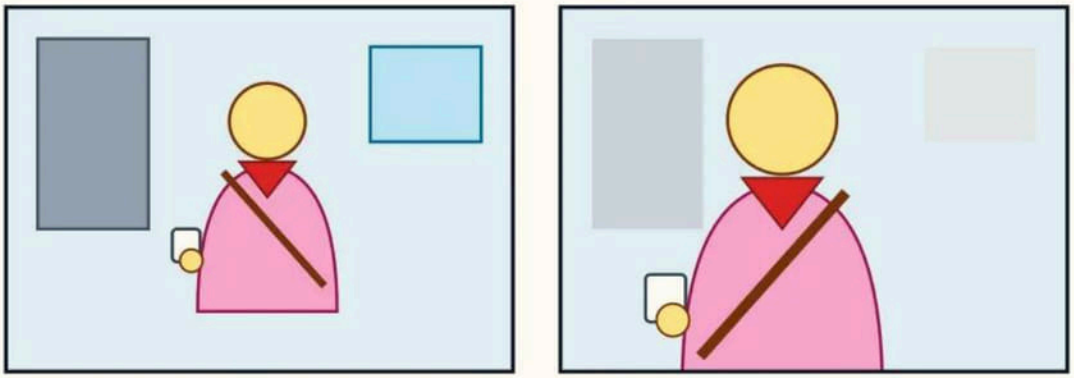
☐ A. Untuk mengembalikan terang, ISO dinaikkan dua stop menjadi 1600.
☐ B. Mengubah shutter dari 1/50 ke 1/100 mengurangi cahaya satu stop.
☐ C. Shutter diubah menjadi sekitar 1/100 sesuai patokan dua kali frame rate.
☐ D. Menaikkan ISO dari 400 ke 800 juga dapat mengembalikan terang yang hilang.
☐ E. Membuka bukaan dari f/4 ke f/2,8 dapat mengembalikan terang yang hilang.

17. Rumah produksi Arunika Film memproduksi film panjang "Rumah di Ujung Rel" pada Maret 2027. Seorang kru bertugas mengendalikan pengeluaran harian agar sesuai anggaran, menyewa kamera dan lampu, mengurus kontrak pemakaian lokasi, serta memastikan izin keramaian dari pihak berwenang sudah terbit sebelum syuting. Ia melapor kepada produser setiap akhir pekan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Profesi kru tersebut adalah ....

A. Sutradara, yang memimpin pemain dan kru mewujudkan naskah
B. Asisten sutradara, yang mengatur urutan take di lokasi
C. Penata artistik, yang merancang set, properti, dan warna
D. Manajer produksi, yang mengelola anggaran dan logistik
E. Script supervisor, yang mencatat take dan kontinuitas

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

18. Shot 12 dan shot 13 film pendek "Kopi Pagi" (September 2027) menggambarkan detik yang sama: tokoh Wulan berdiri memegang cangkir di dapur. Shot 13 diambil lebih rapat dengan bukaan lensa lebih besar dan setelah jeda makan siang. Script supervisor membandingkan kedua potongan gambar sebelum lokasi dibongkar, untuk menentukan apakah shot 13 perlu diulang.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perbedaan yang merupakan kesalahan kontinuitas adalah ....



Shot 12 (medium shot) **Shot 13 (medium close-up)**

Potongan gambar dua shot berurutan dari adegan yang sama

A. Ukuran gambar berubah dari medium shot menjadi medium close-up
B. Latar belakang tampak lebih kabur pada shot 13 daripada shot 12
C. Tali tas Wulan berpindah ke bahu yang berlawanan pada shot 13
D. Posisi Wulan di bingkai bergeser sedikit ke kiri pada shot 13
E. Cangkir di tangan Wulan tampak lebih besar pada shot 13

19. Dalam pascaproduksi film "Pelabuhan Tua" (Mei 2027), satu dialog harus direkam ulang di studio (ADR) karena suara aslinya tertutup bunyi kapal. Film juga memakai narasi voice-over dari tokoh yang tidak tampak di layar, serta efek suara pintu dibanting yang ditambahkan editor. Penata suara menuliskan rencana sinkronisasi.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Rekaman ADR harus disejajarkan dengan gerak bibir pemain di gambar.
☐ B. Efek suara pintu dibanting diletakkan tepat pada frame ketika pintu terlihat menutup.
☐ C. Narasi voice-over harus disejajarkan dengan gerak bibir tokoh yang mengucapkannya.
☐ D. Pemain ADR menonton potongan adegan berulang sambil mengucapkan dialog mengikuti bibirnya sendiri.
☐ E. Dialog ADR dibiarkan lebih cepat 3–4 frame agar terdengar lebih tegas daripada aslinya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

20. SMK Seni Rupa Nusantara membuat pameran virtual 360° karya siswa pada Juni 2027. Pengunjung dapat menggeser sudut pandang sendiri di ruang pamer, mengklik titik pada karya untuk membuka halaman profil pembuatnya, serta membaca teks keterangan di bawah setiap karya. Guru meminta siswa menilai pernyataan berikut.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Pengunjung yang menggeser sudut pandangnya sendiri menunjukkan sifat interaktivitas.	○	○
Titik yang dapat diklik menuju halaman profil pembuat karya menunjukkan sifat hipertekstualitas.	○	○
Pengunjung yang membaca teks keterangan di bawah setiap karya menunjukkan sifat interaktivitas.	○	○

21. Setelah sutradara mengumumkan "wrap" pada hari terakhir syuting film "Lentera Sawah" di rumah warga (April 2027), manajer produksi membacakan SOP penutupan hari syuting. Kartu memori akan dikembalikan ke rumah sewa alat esok pagi.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Butir SOP yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Data wrangler menyalin seluruh kartu ke dua hard disk dan memeriksa bahwa berkas dapat diputar.
☐ B. Kartu memori langsung diformat begitu proses salin selesai, sebelum salinannya diputar untuk diperiksa.
☐ C. Setiap divisi mencocokkan alat dengan daftar keluar sebelum dimasukkan ke mobil.
☐ D. Kru mengembalikan perabot rumah ke posisi semula sesuai foto sebelum syuting.
☐ E. Pemain langsung pulang tanpa mengembalikan kostum karena kostum akan diambil minggu depan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

22. Tim film pendek SMK Bintang Timur (Januari 2027) mengalami kekacauan: naskah masih diubah pada hari syuting, sehingga properti yang disiapkan tidak terpakai dan jadwal molor. Dalam evaluasi, tim menyusun beberapa kesimpulan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Perubahan naskah di lokasi wajar dilakukan sebagai bagian dari pascaproduksi.	○	○
Naskah sebaiknya sudah final sebelum pemecahan naskah dan penyusunan jadwal dilakukan.	○	○
Properti disiapkan berdasarkan daftar kebutuhan dari pemecahan naskah final.	○	○

23. Berikut shot list iklan layanan masyarakat "Jaga Air" (September 2027) yang harus berdurasi tepat 30 detik.

Shot	Isi	Durasi	Catatan
1	Keran bocor menetes	4 detik	pembuka, tidak boleh dipangkas
2	Anak mematikan keran	6 detik	aksi utama, tidak boleh dipangkas
3	Ember penuh air hujan	8 detik	boleh dipangkas paling banyak 1 detik
4	Tanaman disiram	5 detik	boleh dipangkas paling banyak 1 detik
5	Logo dan slogan	9 detik	wajib utuh

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pemangkasan yang paling tepat adalah ....

A. Shot 5 dan shot 3 masing-masing dipangkas 1 detik
B. Shot 1 dan shot 4 masing-masing dipangkas 1 detik
C. Shot 3 dipangkas 2 detik, shot lainnya tetap utuh
D. Shot 2 dan shot 4 masing-masing dipangkas 1 detik
E. Shot 3 dan shot 4 masing-masing dipangkas 1 detik

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

24. Tim kewirausahaan SMK Prima akan melakukan live streaming peluncuran produk keripik pada Juli 2027. Hasil uji koneksi di lokasi menunjukkan kecepatan unggah 5 Mbps. SOP tim: bitrate siaran maksimal 70% dari kecepatan unggah agar siaran tidak tersendat. Tim ingin kualitas gambar setinggi mungkin dalam batas itu.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Setelan siaran yang paling tepat adalah ....

A. 1080p 60 fps, bitrate 6 Mbps
B. 1080p 30 fps, bitrate 4,5 Mbps
C. 720p 60 fps, bitrate 4,5 Mbps
D. 720p 30 fps, bitrate 3 Mbps
E. 480p 30 fps, bitrate 1 Mbps

25. Admin Instagram SMK Bakti Nusa melihat data rata-rata persentase pengikut yang aktif pada hari Sabtu, Agustus 2027.

Jam	06.00	12.00	16.00	19.00	22.00
Pengikut aktif	18%	35%	42%	61%	70%

Video profil jurusan baru akan diunggah Sabtu ini. Pembina meminta unggahan dilakukan pada jam dengan pengikut aktif terbanyak, tetapi tidak setelah pukul 21.00 karena admin tidak dapat memantau komentar.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Jam unggah yang paling tepat adalah ....

A. 19.00
B. 16.00
C. 22.00
D. 12.00
E. 06.00

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Lembar jawaban

No	A	B	C	D	E
1	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	○
3					
4	○	○	○	○	○
5					
6	○	○	○	○	○
7	○	○	○	○	○
8	○	○	○	○	○
9	○	○	○	○	○

No	A	B	C	D	E
10	○	○	○	○	○
11	○	○	○	○	○
12					
13					
14	○	○	○	○	○
15					
16					
17	○	○	○	○	○
18	○	○	○	○	○

No	A	B	C	D	E
19					
20					
21					
22					
23	○	○	○	○	○
24	○	○	○	○	○
25	○	○	○	○	○

Soal PG kompleks / Benar–Salah (nomor 3, 5, 12, 13, 15, 16, 19, 20, 21, 22): jawab langsung pada soalnya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tabel skor dan anjuran

Sub bab / subtopik	Nomor soal	Benar	Jika kurang separuh benar
Sub bab 1.1 · Jenis profesi dan deskripsi pekerjaan di industri broadcasting dan perfilman	17	___ / 1	Ulangi hlm. 11
Sub bab 1.3 · Risiko psikososial dan solusi pencegahan manajerial K3	5	___ / 1	Ulangi hlm. 44
Sub bab 1.4 · Etos kerja, kedisiplinan, dan kerahasiaan materi produksi	12	___ / 1	Ulangi hlm. 60
Sub bab 1.5 · Penghormatan hak cipta karya dalam produksi	4	___ / 1	Ulangi hlm. 77
Sub bab 2.2 · Platform OTT dan streaming	6	___ / 1	Ulangi hlm. 131
Sub bab 2.4 · Kriteria penyensoran LSF dan klasifikasi tayangan	1	___ / 1	Ulangi hlm. 169
Sub bab 2.5 · Regulasi konten digital dan swasensor industri	9	___ / 1	Ulangi hlm. 184
Sub bab 3.1 · Prinsip eksposur: aperture, shutter speed, dan ISO	16	___ / 1	Ulangi hlm. 218
Sub bab 3.2 · Gangguan visual akibat konfigurasi kamera dan pencahayaan	8	___ / 1	Ulangi hlm. 238
Sub bab 3.3 · Ukuran bidang pandang (shot size) dan sudut pengambilan gambar	10, 13	___ / 2	Ulangi hlm. 260
Sub bab 3.4 · Pergerakan kamera dan penanganan anomali visual	2	___ / 1	Ulangi hlm. 279
Sub bab 4.1 · Fungsi dan unsur tata artistik dalam produksi film	11	___ / 1	Ulangi hlm. 314
Sub bab 4.2 · Pola tangkap mikrofon (polar pattern)	7	___ / 1	Ulangi hlm. 333
Sub bab 4.3 · Penempatan mikrofon lapangan dan teknik boom pole	3	___ / 1	Ulangi hlm. 350
Sub bab 4.4 · Analisis kendala kebisingan dan distorsi suara	15	___ / 1	Ulangi hlm. 367
Sub bab 4.5 · Teknik dasar pemotongan gambar, linimasa, dan transisi	14	___ / 1	Ulangi hlm. 383
Sub bab 4.6 · Sinkronisasi audio dan video	19	___ / 1	Ulangi hlm. 401
Sub bab 4.7 · Kesalahan kontinuitas visual dan axis of action	18	___ / 1	Ulangi hlm. 422

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab / subtopik	Nomor soal	Benar	Jika kurang separuh benar
Sub bab 5.1 · Tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi	22	___ / 1	Ulangi hlm. 457
Sub bab 5.2 · Dokumen manajemen produksi: naskah, storyboard, dan call sheet	23	___ / 1	Ulangi hlm. 472
Sub bab 5.3 · Pembagian tugas kru dan SOP kerja tim produksi	21	___ / 1	Ulangi hlm. 496
Sub bab 5.4 · Karakteristik produksi media baru	20	___ / 1	Ulangi hlm. 516
Sub bab 5.5 · Pengemasan konten kreatif: vlog, podcast, video pendek, dan live streaming	24	___ / 1	Ulangi hlm. 535
Sub bab 5.6 · Analisis data performa konten dan algoritma platform	25	___ / 1	Ulangi hlm. 554

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Simulasi 3 — Prediksi TKA 2026

SMKBC-FIN3

Petunjuk

Jumlah soal: 25. Waktu: 60 menit.

Kerjakan sekaligus tanpa membuka materi. Tandai jawaban pada lembar jawaban. Kunci dan pembahasan ada di Bagian D; hitung skor dan lihat tabel anjuran di akhir paket.

Kerjakan Simulasi 3 di LMS

Hasil dan analisis per sub bab tersimpan di LMS.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc&node=SMKBC-FIN3

1. Setelah susunan gambar film "Kampung Lampion" dikunci editor pada Mei 2027, rumah produksi menyewa seorang kru khusus. Ia menyamakan warna kulit pemain yang berbeda antar-shot karena diambil pada jam berbeda, lalu memberi nuansa hangat keemasan pada seluruh film sesuai permintaan sutradara. Ia bekerja di ruang gelap dengan monitor yang sudah dikalibrasi.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Profesi kru tersebut adalah ....

A. Colorist, yang menyamakan dan membentuk warna gambar
B. Editor, yang menyusun dan memotong urutan gambar
C. DIT, yang mengelola data dan pratinjau warna di set
D. Gaffer, yang memasang dan mengatur lampu di lokasi
E. VFX artist, yang membuat efek visual buatan komputer

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Rafi, siswa PKL asisten kamera di rumah produksi Langit Biru (Juni 2027), bertanggung jawab atas lensa sewaan senilai puluhan juta rupiah. Saat membereskan alat pada akhir syuting, ia melihat goresan kecil di kaca depan lensa dan tidak yakin kapan goresan itu terjadi. Alat akan dikembalikan ke rumah sewa besok pagi.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan Rafi yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Membersihkan goresan dengan kain mikrofiber lalu mengembalikan lensa seperti biasa agar tidak memperpanjang urusan.
☐ B. Melapor kepada penata kamera malam itu juga dan memotret goresan sebagai catatan.
☐ C. Menunggu rumah sewa memeriksa lensa; bila mereka tidak menemukan goresan, masalah dianggap selesai.
☐ D. Memeriksa catatan pemeriksaan alat pagi tadi untuk melihat apakah goresan sudah ada sebelumnya.
☐ E. Mengganti kaca depan lensa di toko servis terdekat malam itu dengan uang sendiri sebelum dikembalikan.

3. Klub broadcasting SMK Pelita Desa membantu warga pada Januari 2027. Setelah siaran TV terestrial di daerah itu beralih dari analog ke digital, seorang warga mengeluh TV tabung lamanya hanya menampilkan layar berbintik dan tidak ada siaran. Ia masih memiliki antena UHF yang baik, tidak ingin berlangganan TV berbayar, dan belum mampu membeli TV baru.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Saran yang paling tepat adalah ....

A. Mengganti antena UHF dengan antena baru yang lebih tinggi agar sinyal lebih kuat
B. Memasang set top box penerima siaran digital antara antena dan TV lama warga
C. Mencari ulang saluran secara otomatis pada TV lama agar siaran digital ditemukan
D. Memasang parabola dan berlangganan paket TV berbayar yang menyiarkan saluran lokal
E. Memasang antena dalam ruangan yang lebih kecil agar sinyal digital lebih bersih

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

4. Program berita TV lokal Swara Pesisir (April 2027) menampilkan juru bahasa isyarat di kotak kecil (inset) di pojok layar. Penonton tunarungu mengeluh tidak dapat membaca isyarat dengan jelas. Juru bahasa berdiri dan menggerakkan tangan di depan dada hingga perut, sedangkan ekspresi wajahnya juga bagian dari isyarat.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Ukuran gambar juru bahasa yang paling tepat untuk inset adalah ....

A. Close-up wajah juru bahasa agar ekspresinya jelas
B. Medium close-up dari kepala sampai dada atas
C. Medium shot dari kepala sampai pinggang
D. Long shot seluruh tubuh dan latar studio
E. Extreme close-up pada kedua tangan saja

5. Tim liputan pasar malam SMK Media Kreatif (Agustus 2027) merekam dengan semua pengaturan kamera otomatis. Saat ditinjau, ditemukan: fokus maju-mundur sendiri ketika lampu redup, warna gambar berubah-ubah setiap kamera bergerak dari lampu kuning ke lampu putih, gambar berbintik di bagian gelap, dan gerakan orang tampak patah-patah karena kamera memilih shutter 1/1000 di dekat lampu terang.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Diagnosis dan solusi yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Gambar berbintik terjadi karena white balance otomatis, sehingga diatasi dengan mengunci white balance.
☐ B. Fokus maju-mundur terjadi karena autofokus sulit mengunci di cahaya redup, sehingga dipakai fokus manual.
☐ C. Warna berubah-ubah karena white balance otomatis, sehingga white balance dikunci pada satu nilai.
☐ D. Gerakan patah-patah diatasi dengan menaikkan ISO agar kamera memilih shutter lebih cepat lagi.
☐ E. Gerakan patah-patah terjadi karena shutter otomatis terlalu cepat, sehingga shutter dikunci sekitar 1/50.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

6. OSIS SMK Bakti Persada akan memutar film panjang di aula untuk siswa kelas X (umumnya berusia 15–16 tahun) pada Februari 2027. Pilihan filmnya bergolongan 13+ menurut surat tanda lulus sensor. Rumah produksi juga menyebut bahwa film itu pernah memiliki versi lain yang lebih panjang dan bergolongan 17+.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Versi film yang bergolongan 13+ sesuai untuk ditonton siswa kelas X.	○	○
Versi panjang bergolongan 17+ boleh diputar untuk kelas X asalkan guru ikut menonton di aula.	○	○
Film yang sama dapat memiliki golongan usia berbeda bila isinya disunting menjadi versi yang berbeda.	○	○

7. TV lokal Citra Borneo akan menyiarkan langsung bincang remaja "Ngobrol Jujur" pukul 16.00 pada Maret 2027 dengan seorang komika yang dikenal sering spontan berkata kasar. Pedoman penyiaran yang dipegang stasiun melarang kata-kata kasar tayang di program remaja. Kontrak dengan komika sudah ditandatangani, jam tayang tidak dapat diubah, dan acara harus tetap tayang langsung.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah produser yang paling tepat adalah ....

A. Meminta komika berjanji tidak berkata kasar sebelum acara dimulai
B. Menyiapkan permintaan maaf di akhir acara bila ada kata kasar terucap
C. Memindahkan jam tayang ke pukul 22.00 agar penontonnya orang dewasa
D. Memasang tunda siar beberapa detik dan menyiagakan operator pembisu
E. Membatalkan kontrak dan mengganti narasumber dengan orang lain

8. Juru foto sekolah memotret foto kelompok tiga baris siswa TK binaan SMK di bawah pohon rindang, Juli 2027. Setelan uji 1/250, f/2,8, ISO 100 menghasilkan terang yang pas, tetapi hanya baris tengah yang tajam. Agar ketiga baris tajam, ia mengubah bukaan menjadi f/8. Kamera dipegang tangan dan anak-anak sulit diam, sehingga shutter tidak boleh lebih lambat dari 1/250.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Setelan baru yang paling tepat adalah ....

A. 1/250, f/8, ISO 100
B. 1/30, f/8, ISO 100
C. 1/125, f/8, ISO 200
D. 1/250, f/8, ISO 400
E. 1/250, f/8, ISO 800

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

9. Sebelum syuting adegan menyeberang sungai untuk film "Arus Pulang" (Desember 2026), koordinator K3 mencatat hasil pemeriksaan berikut.

Butir	Hasil
Kru yang bekerja di air	5 orang
Pelampung tersedia	3 buah
Prakiraan cuaca	hujan lebat di hulu mulai 14.00
Jadwal adegan sungai	13.00–16.00

Adegan sungai membutuhkan sekitar 2 jam, dan semua pemain siap sejak pukul 09.00.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan yang paling tepat adalah ....

A. Syuting tetap 13.00–16.00, tetapi hanya 3 kru yang berpelampung boleh masuk air
B. Syuting dimajukan ke 10.00–12.00 dengan 3 pelampung dipakai bergantian oleh kru
C. Syuting dimajukan ke 10.00–12.00 dan pelampung ditambah menjadi 5 buah
D. Syuting tetap 13.00–16.00 dan kru diminta segera naik bila air tampak naik
E. Seluruh adegan sungai dibatalkan dan diganti adegan di darat tanpa air

10. Editor film pendek "Gerobak Cilok" (Mei 2027) menyinkronkan audio perekam dan video kamera dengan timecode yang disamakan pagi hari. Setelah dicocokkan dengan tepukan slate, ia mencatat selisihnya.

Klip	Selisih audio terhadap video	Catatan
A01	audio 2 frame lebih lambat	slate jelas
A02	audio 2 frame lebih lambat	slate jelas
A03	audio 9 frame lebih lambat	slate tertutup tangan pemain
A04	audio 2 frame lebih lambat	slate jelas

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kesimpulan dan tindakan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. A01, A02, dan A04 dapat digeser audionya 2 frame lebih awal.
☐ B. Semua klip harus digeser 9 frame karena selisih terbesar paling aman dipakai.
☐ C. Selisih A03 kemungkinan karena tepukan slate salah dibaca, bukan karena audionya berbeda.
☐ D. A03 harus disyuting ulang karena selisihnya paling besar dan tidak dapat diperbaiki.
☐ E. A03 disinkronkan ulang memakai gerak bibir atau dicoba dengan selisih 2 frame lalu diperiksa.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

11. Editor video profil tim futsal SMK Garuda (Agustus 2027) menyusun montase latihan berdurasi 30 detik dari 20 shot pendek. Musik latarnya bertempo cepat dengan ketukan drum yang tegas. Pelatih ingin montase terasa bersemangat dan gambar seolah "menari" bersama musik.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Teknik penyuntingan yang paling tepat adalah ....

A. Memakai dissolve panjang di setiap sambungan agar perpindahan gambar terasa lembut
B. Memotong setiap shot tepat pada ketukan drum dalam musik latar
C. Membuat semua shot berdurasi sama 1,5 detik tanpa melihat ketukan musik
D. Memakai jump cut pada setiap gerakan agar terasa cepat, tanpa melihat ketukan
E. Memotong di tengah gerakan pemain (cut on action) tanpa melihat ketukan musik

12. Narator dokumenter "Pelabuhan Pagi" merekam narasi di bilik suara sekolah pada Juni 2027 dengan mikrofon kondensor yang diletakkan tepat di depan mulutnya. Setiap kata berawalan huruf p dan b, seperti "pelabuhan" dan "bongkar", terdengar meletup keras, walaupun puncak level rekaman sekitar −10 dBFS dan tidak ada lampu clip yang menyala. Tim memiliki pop filter, fitur low-cut pada perekam, busa peredam dinding, dan waktu untuk merekam ulang.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang paling tepat adalah ....

A. Menurunkan gain perekam agar letupan tidak lagi terdengar terlalu keras
B. Menaikkan gain perekam agar narasi terdengar lebih penuh dan tegas
C. Mengganti mikrofon kondensor dengan mikrofon yang lebih peka
D. Memasang pop filter dan memiringkan mikrofon sedikit dari arah mulut
E. Menempelkan busa peredam di dinding bilik di belakang narator

13. Dalam film "Layang-Layang Terakhir" (Juli 2027), shot 1 berupa close-up Bima yang berdiri di lapangan dan menengadah ke kanan atas bingkai, memandang layang-layang. Shot 2 akan memperlihatkan layang-layang yang dilihat Bima, lalu shot 3 kembali ke Bima. Script supervisor menyusun catatan untuk menjaga kesinambungan garis pandang.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Catatan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Shot 2 diambil dari posisi Bima di tanah ke atas (low angle) sehingga layang-layang tampak di langit.
☐ B. Shot 2 diambil dengan drone setinggi layang-layang agar bentuknya terlihat jelas.
☐ C. Pada shot 3 Bima tetap menengadah ke kanan atas seperti pada shot 1.
☐ D. Pada shot 3 Bima menengadah ke kiri atas agar variasi gambar lebih menarik.
☐ E. Shot 2 diambil dari belakang bahu Bima setinggi bahunya dan mengarah lurus mendatar ke depan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

14. Film pendek fantasi "Pintu Lemari" (Juli 2027) berpindah-pindah antara dunia nyata yang suram dan dunia mimpi tokoh Nara yang penuh harapan. Anggaran terbatas sehingga kedua dunia disyuting di rumah yang sama. Sutradara ingin penonton langsung mengenali dunia mana yang sedang tampil tanpa teks penanda.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rancangan tata artistik yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Dunia nyata memakai palet warna kusam dan dingin; dunia mimpi memakai warna hangat dan cerah.
☐ B. Perbedaan kedua dunia hanya ditandai musik latar yang berbeda, tanpa perubahan pada set dan warna.
☐ C. Benda-benda yang sama di rumah diberi versi berbeda: barang usang di dunia nyata, versi bersinar di dunia mimpi.
☐ D. Lampu ruangan di dunia mimpi dibuat lebih lembut dan terang dibanding dunia nyata.
☐ E. Palet hangat dunia mimpi juga dipakai pada adegan dunia nyata yang bahagia agar emosinya terasa.

15. Tim video iklan layanan masyarakat SMK Sinar Harapan menyusun rencana kerja untuk proyek "Jangan Buang Sampah ke Sungai" pada Oktober 2026. Ketua tim menulis beberapa pernyataan tentang tahapan kerja di papan rapat.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

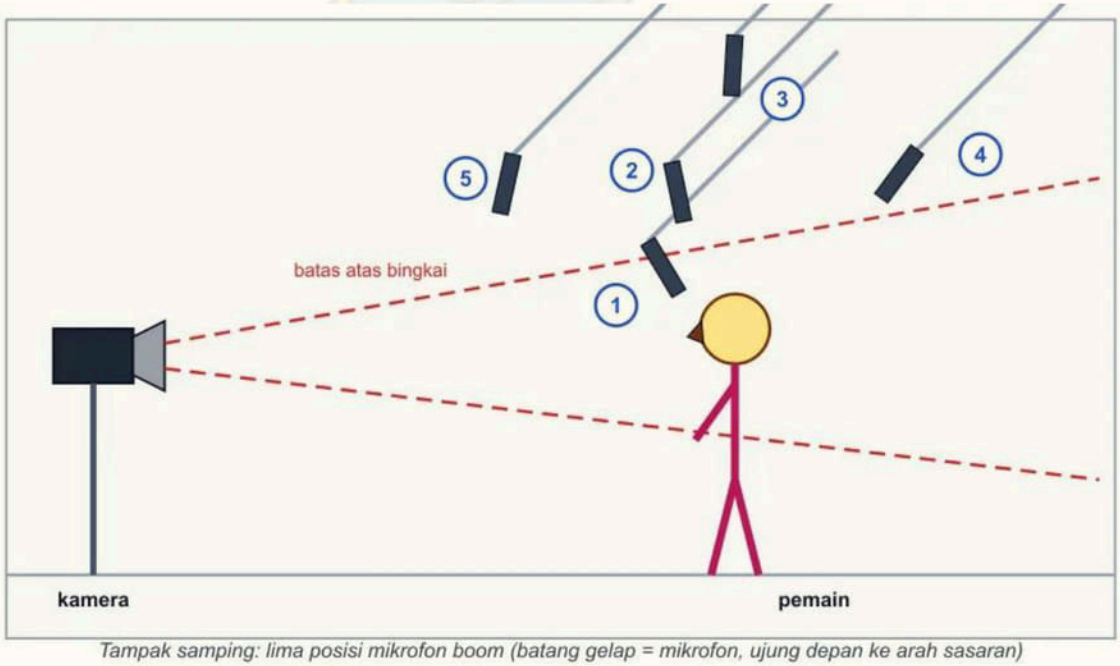
Pernyataan	Benar	Salah
Pengisian suara narasi dan penambahan teks layar dilakukan saat praproduksi agar hari syuting lebih ringan.	○	○
Pembuatan storyboard dan daftar lokasi dilakukan pada praproduksi sebagai pegangan saat syuting.	○	○
Ekspor video ke format unggahan media sosial dilakukan pada tahap produksi setelah syuting selesai.	○	○

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

16. Pada syuting film "Meja Makan" (Maret 2027) di rumah yang tenang, pemain banyak menoleh ke kiri dan kanan saat berdialog. Lavalier harus disembunyikan di balik kerah baju, sehingga arah kepala mikrofon tidak dapat diatur tepat ke mulut dan dapat bergeser sedikit saat pemain bergerak. Rumah produksi menyediakan lavalier omnidirectional dan lavalier cardioid.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pilihan yang paling tepat adalah ....

A. Lavalier cardioid, karena lebih menolak suara di sekitar pemain
B. Lavalier cardioid yang ditempel di pipi agar terus menghadap mulut
C. Lavalier cardioid dengan kepala mikrofon diarahkan ke bawah
D. Lavalier cardioid dua buah di kiri dan kanan kerah setiap pemain
E. Lavalier omnidirectional, karena tidak terpengaruh arah kepala

17. Boom operator film pendek "Teras" (Oktober 2027) mencoba lima posisi mikrofon untuk shot medium close-up seorang pemain yang berbicara ke arah kamera. Penata kamera menandai batas atas bingkai seperti garis putus-putus merah pada gambar. Sutradara meminta suara dialog sejelas mungkin tanpa mikrofon terlihat.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Posisi mikrofon yang paling tepat adalah ....



Tampak samping: lima posisi mikrofon boom (batang gelap = mikrofon, ujung depan ke arah sasaran)

A. Posisi 1
B. Posisi 2
C. Posisi 3
D. Posisi 4
E. Posisi 5

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

18. Panggung pentas musik SMK Harmoni (November 2026) memiliki lantai hidrolik yang menurunkan penyanyi pelan-pelan setinggi 1 meter. Sutradara meminta kamera ikut turun bersama penyanyi sehingga lensa tetap setinggi wajahnya dan menghadap mendatar, seolah penonton ikut turun. Kamera berada di atas pedestal studio yang tiangnya dapat naik-turun, dan juru kamera tidak boleh mengubah zoom.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Gerak kamera yang paling tepat adalah ....

A. Pedestal down, tiang kamera diturunkan mengikuti penyanyi
B. Tilt down, kamera diputar menunduk mengikuti penyanyi
C. Dolly out, kamera dijauhkan agar penyanyi tetap di bingkai
D. Pan, kamera diputar ke samping mengikuti arah penyanyi
E. Truck, kamera digeser menyamping di sepanjang panggung

19. Berikut potongan naskah film "Hujan di Pelelangan" yang dipecah asisten sutradara pada Januari 2027.
"ADEGAN 14. EXT. PASAR IKAN – MALAM
Hujan deras turun. DEWI (17) berlari di antara lapak yang sudah tutup sambil membawa kotak styrofoam berisi ikan, lalu terpeleset di genangan."
Lokasi pasar asli tutup pukul 20.00, dan malam itu diperkirakan tidak hujan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Catatan pemecahan naskah yang paling tepat untuk adegan 14 adalah ....

A. Lokasi luar pasar ikan malam hari; lampu malam; mesin hujan; kotak styrofoam berisi ikan; izin pasar setelah tutup
B. Lokasi dalam pasar ikan siang hari; lampu tambahan; mesin hujan; kotak styrofoam berisi ikan; izin pasar setelah tutup
C. Lokasi luar pasar ikan malam hari; lampu malam; payung untuk kru; kotak styrofoam kosong; tanpa genangan air; izin pasar pada jam buka
D. Lokasi luar pasar ikan malam hari; lampu malam; menunggu hujan alami; kotak styrofoam berisi ikan; izin pasar setelah tutup
E. Lokasi luar pasar ikan malam hari; mesin hujan; kotak styrofoam berisi ikan; izin pasar pada jam buka seperti biasa

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

20. Podcast "Meja Bundar" SMK Cipta Karya (Februari 2027) menghadirkan tiga penutur yang duduk melingkar di meja bundar. Tim memiliki satu mikrofon omnidirectional dan tiga mikrofon cardioid. Rekaman pertama dilakukan di ruang yang sunyi.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Satu mikrofon omnidirectional di tengah meja dapat menangkap ketiga penutur yang duduk melingkar.	○	○
Bila nanti merekam di ruang bising, tiga mikrofon cardioid yang masing-masing menghadap satu penutur lebih tepat.	○	○
Satu mikrofon cardioid di tengah meja yang menghadap ke atas menangkap ketiganya sama baiknya dengan omnidirectional.	○	○

21. Adegan percakapan 3 menit di ruang kelas film "Bangku Kosong" (September 2027) akan disyuting dari pukul 12.00 sampai 16.00 karena banyak shot. Ruang kelas memiliki jendela besar di satu sisi, dan cahaya matahari akan berubah arah serta warna selama itu. Tim memiliki reflektor, kain putih tipis (diffuser), kain hitam penutup jendela, dan beberapa lampu LED.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Cara yang paling tepat untuk menjaga kontinuitas cahaya adalah ....

A. Memasang kain putih tipis di jendela agar cahaya matahari lembut dan rata sepanjang syuting
B. Mencatat arah cahaya setiap shot agar colorist dapat menyamakannya saat pascaproduksi
C. Mengambil wide shot pukul 16.00 agar cahaya sore mendominasi seluruh adegan
D. Mengambil semua shot yang menghadap jendela lebih dahulu, lalu shot lainnya sore hari
E. Menutup jendela dengan kain hitam dan menerangi ruangan dengan lampu LED yang tetap

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

22. Penata kamera film dokumenter "Jejak Rempah" (Mei 2027) memasangkan alat dengan rencana shot berikut. Tim memiliki tripod berkepala fluid, slider 1 meter, rel dolly, gimbal, dan drone berizin.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Pasangan alat dan shot yang tepat adalah ....

(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Rel dolly untuk mengikuti perahu yang berlayar menjauh di tengah selat.

☐ B. Slider 1 meter untuk gerak menyamping pelan melintasi deretan toples rempah di meja.

☐ C. Gimbal untuk mengikuti pedagang berjalan menyusuri gang pasar yang sempit dan berundak.

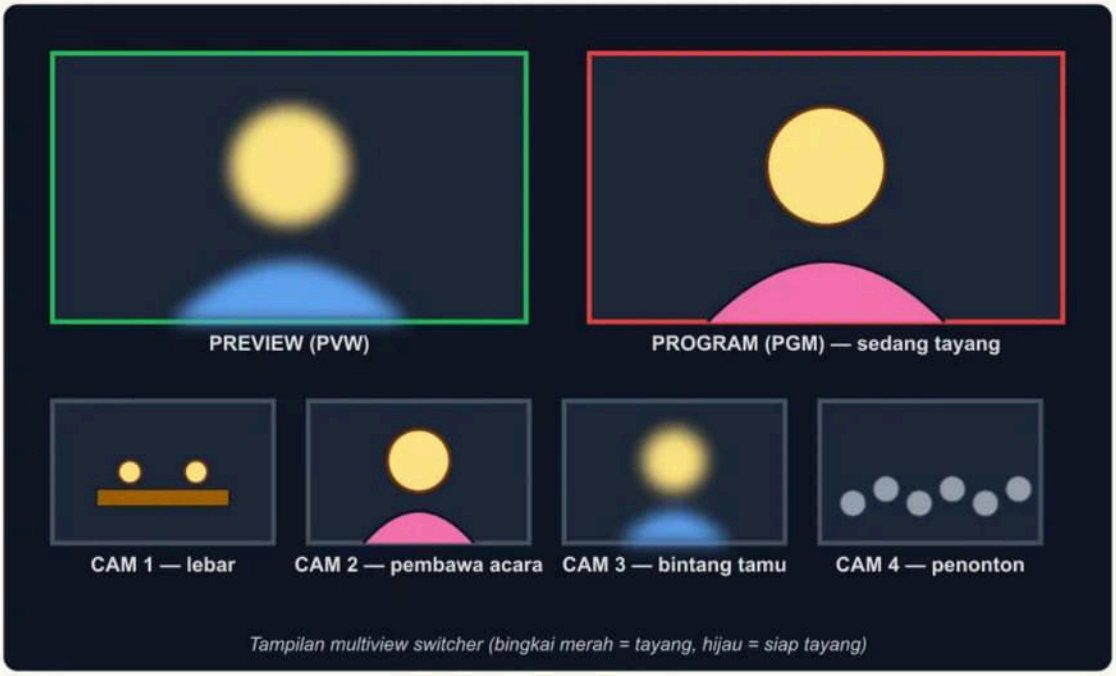
☐ D. Tripod fluid head untuk pan pelan menyapu kebun cengkih dari puncak bukit.

☐ E. Drone untuk menangkap detail tangan nenek meracik jamu di dalam dapur.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

23. Dalam siaran langsung talkshow "Kursi Panas" di studio SMK Prima Media (Desember 2026), pembawa acara akan berkata "Mari kita sapa bintang tamu kita!" kira-kira 5 detik lagi. Program director melihat tampilan multiview seperti pada gambar. Juru kamera setiap kamera mendengar aba-aba lewat headset.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan program director yang paling tepat adalah ....



A. Langsung memindahkan ke CAM 3 saat sapaan karena gambarnya sudah siap di preview
B. Tetap di CAM 2 sampai bintang tamu selesai menjawab pertanyaan pertama
C. Memindahkan ke CAM 4 agar penonton tampak menyambut tamu dengan tepuk tangan
D. Meminta juru kamera 3 menajamkan fokus, memakai CAM 1 saat sapaan, lalu CAM 3
E. Memindahkan ke CAM 3 saat sapaan, lalu meminta fokus diperbaiki saat sedang tayang

24. Kanal YouTube "Resep Bahari" milik SMK Perikanan menganalisis sumber penonton video tutorial selama Februari 2027.

Sumber penonton	Persentase
Pencarian YouTube	62%
Video yang disarankan	21%
Tautan dari luar (WhatsApp, situs)	12%
Lainnya	5%

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tim hanya punya waktu untuk satu perbaikan pada video-video berikutnya dan ingin dampaknya paling besar.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perbaikan yang paling tepat adalah ....

A. Mengganti musik latar setiap video dengan musik yang sedang tren di platform
B. Membagikan tautan video ke lebih banyak grup WhatsApp sekolah dan alumni
C. Membuat judul dan deskripsi berisi kata kunci yang dicari penonton
D. Membuat kartu akhir yang menautkan video lain di akhir video
E. Menambah durasi video agar disarankan bersama video yang panjang

25. Tim media SMK Taruna Bahari menyusun rencana konten Januari 2027 untuk berbagai tujuan. Ketua tim menuliskan pasangan tujuan dan format konten, lalu meminta pembina memeriksanya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pasangan tujuan dan format yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Menjawab pertanyaan calon siswa secara langsung saat pendaftaran dibuka → live streaming tanya jawab.
☐ B. Menyajikan obrolan panjang alumni pelayaran yang didengar sambil perjalanan → podcast.
☐ C. Memperlihatkan detail praktik simulator kapal secara rinci dan panjang → video pendek 15 detik.
☐ D. Menunjukkan pengalaman pribadi siswa selama berlayar latihan → vlog.
☐ E. Menarik perhatian pengguna yang menggulir cepat di beranda media sosial → podcast satu jam.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Lembar jawaban

No	A	B	C	D	E
1	○	○	○	○	○
2					
3	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○
5					
6					
7	○	○	○	○	○
8	○	○	○	○	○
9	○	○	○	○	○

No	A	B	C	D	E
10					
11	○	○	○	○	○
12	○	○	○	○	○
13					
14					
15					
16	○	○	○	○	○
17	○	○	○	○	○
18	○	○	○	○	○

No	A	B	C	D	E
19	○	○	○	○	○
20					
21	○	○	○	○	○
22					
23	○	○	○	○	○
24	○	○	○	○	○
25					

Soal PG kompleks / Benar–Salah (nomor 2, 5, 6, 10, 13, 14, 15, 20, 22, 25): jawab langsung pada soalnya.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tabel skor dan anjuran

Sub bab / subtopik	Nomor soal	Benar	Jika kurang separuh benar
Sub bab 1.1 · Jenis profesi dan deskripsi pekerjaan di industri broadcasting dan perfilman	1	___ / 1	Ulangi hlm. 11
Sub bab 1.2 · Risiko fisik K3 dalam produksi broadcasting dan perfilman	9	___ / 1	Ulangi hlm. 27
Sub bab 1.4 · Etos kerja, kedisiplinan, dan kerahasiaan materi produksi	2	___ / 1	Ulangi hlm. 60
Sub bab 2.1 · Transisi sistem analog ke digital dalam produksi	3	___ / 1	Ulangi hlm. 113
Sub bab 2.3 · Aturan penyiaran KPI dan Pedoman Perilaku Penyiaran	7	___ / 1	Ulangi hlm. 148
Sub bab 2.4 · Kriteria penyensoran LSF dan klasifikasi tayangan	6	___ / 1	Ulangi hlm. 169
Sub bab 3.1 · Prinsip eksposur: aperture, shutter speed, dan ISO	8	___ / 1	Ulangi hlm. 218
Sub bab 3.2 · Gangguan visual akibat konfigurasi kamera dan pencahayaan	5	___ / 1	Ulangi hlm. 238
Sub bab 3.3 · Ukuran bidang pandang (shot size) dan sudut pengambilan gambar	4	___ / 1	Ulangi hlm. 260
Sub bab 3.4 · Pergerakan kamera dan penanganan anomali visual	18, 22	___ / 2	Ulangi hlm. 279
Sub bab 4.1 · Fungsi dan unsur tata artistik dalam produksi film	14	___ / 1	Ulangi hlm. 314
Sub bab 4.2 · Pola tangkap mikrofon (polar pattern)	16, 20	___ / 2	Ulangi hlm. 333
Sub bab 4.3 · Penempatan mikrofon lapangan dan teknik boom pole	17	___ / 1	Ulangi hlm. 350
Sub bab 4.4 · Analisis kendala kebisingan dan distorsi suara	12	___ / 1	Ulangi hlm. 367
Sub bab 4.5 · Teknik dasar pemotongan gambar, linimasa, dan transisi	11	___ / 1	Ulangi hlm. 383
Sub bab 4.6 · Sinkronisasi audio dan video	10	___ / 1	Ulangi hlm. 401
Sub bab 4.7 · Kesalahan kontinuitas visual dan axis of action	13, 21	___ / 2	Ulangi hlm. 422
Sub bab 5.1 · Tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi	15	___ / 1	Ulangi hlm. 457

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab / subtopik	Nomor soal	Benar	Jika kurang separuh benar
Sub bab 5.2 · Dokumen manajemen produksi: naskah, storyboard, dan call sheet	19	___ / 1	Ulangi hlm. 472
Sub bab 5.3 · Pembagian tugas kru dan SOP kerja tim produksi	23	___ / 1	Ulangi hlm. 496
Sub bab 5.5 · Pengemasan konten kreatif: vlog, podcast, video pendek, dan live streaming	25	___ / 1	Ulangi hlm. 535
Sub bab 5.6 · Analisis data performa konten dan algoritma platform	24	___ / 1	Ulangi hlm. 554

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Bagian D · Kunci dan Pembahasan

Urutan sama dengan buku. Setiap pembahasan memuat konsep, langkah, dan alasan tiap pilihan. Baca pembahasan soal yang kamu jawab salah — dan juga yang kamu jawab benar tetapi menebak.

Latihan sub bab 1.1

No. 1 Kunci: D

Konsep: Dalam produksi multikamera siaran langsung: program director memberi aba-aba, switcher operator (vision mixer) menjalankan perpindahan gambar/transisi/grafis di panel switcher, floor director meneruskan aba-aba di lantai studio, juru kamera mengatur bingkai, penata suara mengatur audio.

Langkah:

1. Kru berada di ruang kendali dan menekan tombol panel.
2. Tugasnya memindahkan gambar yang tayang, memasukkan transisi dan grafis sesuai aba-aba.
3. Uraian itu adalah tugas switcher operator.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: floor director juga menerima aba-aba program director, tetapi bertugas di lantai studio, bukan menekan panel switcher.
- **B.** ✗ Penata suara bekerja di meja audio, bukan memindahkan gambar.
- **C.** ✗ Jebakan: kamera dua yang tayang, tetapi juru kamera hanya menyiapkan gambarnya; ia tidak memilih gambar yang tayang.
- **D.** ✓ Switcher operator menjalankan perpindahan gambar, transisi, dan grafis pada panel switcher.
- **E.** ✗ Produser merancang isi acara; ia tidak menekan tombol perpindahan gambar.

Jawaban: D.

No. 2 Kunci: C

Konsep: Gaffer adalah kepala tim tata cahaya dan listrik: memasang serta mengatur lampu sesuai arahan DOP dan mengelola distribusi daya. DOP merancang tampilan gambar; grip menangani penyangga dan alat gerak kamera; focus puller menjaga fokus.

Langkah:

1. Tugas yang disebut: memimpin tim listrik, memasang dan mengatur lampu, membagi daya dari generator.
2. Ketiganya adalah uraian kerja gaffer.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: grip juga kru teknis di lokasi, tetapi menangani dolly, rel, dan penyangga, bukan lampu dan listrik.
- **B.** ✗ Juru kamera mengoperasikan kamera, bukan memasang lampu.
- **C.** ✓ Gaffer memimpin pemasangan lampu sesuai arahan DOP dan mengatur pembagian listrik.
- **D.** ✗ Art director merancang tampilan set, bukan cahaya.
- **E.** ✗ Focus puller bertugas menjaga fokus, bukan menata lampu.

Jawaban: C.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Latihan sub bab 1.2

No. 1 Kunci: A

Konsep: Beban listrik setiap sirkuit = jumlah daya alat yang tersambung. Beban melebihi kapasitas menyebabkan kabel panas (risiko kebakaran) atau sekring/MCB putus saat acara.

Langkah:

1. A: sirkuit A = 2.000 + 1.300 = 3.300 W (≤ 3.500); sirkuit B = 650 + 600 = 1.250 W (≤ 2.200) → aman.
2. B: sirkuit A = 2.000 + 1.950 = 3.950 W > 3.500.
3. C: sirkuit A = 1.000 + 1.950 + 600 = 3.550 W > 3.500.
4. D: sirkuit B = 1.000 + 1.950 = 2.950 W > 2.200.
5. E: sirkuit B = 1.000 + 650 + 600 = 2.250 W > 2.200.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✓ Kedua sirkuit di bawah kapasitas: 3.300 W dan 1.250 W.
- **B.** ✗ Sirkuit A 3.950 W, melebihi 3.500 W.
- **C.** ✗ Jebakan: hanya lebih 50 W, tetapi sirkuit A tetap melebihi kapasitas (3.550 W).
- **D.** ✗ Jebakan: sirkuit A ringan, tetapi sirkuit B 2.950 W, melebihi 2.200 W.
- **E.** ✗ Jebakan: sirkuit A aman (2.300 W), tetapi sirkuit B 2.250 W, sedikit melebihi 2.200 W.

Jawaban: A.

No. 2 Kunci: A, C, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Risiko fisik syuting di ketinggian: jatuh dari tepi, benda jatuh ke area di bawah, dan alat tinggi roboh. Pengendalian: batas aman/pembatas dari tepi, pemberat dan ikatan alat, tidak menaruh benda di tepi/pagar, pemandu bagi kru yang bergerak mundur, dan penerangan kerja.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✓ Pembatas mencegah orang terlalu dekat dengan tepi yang pagarnya rendah.
- **Pernyataan 2** ✗ Benda di atas pagar dapat jatuh menimpa pejalan kaki di trotoar.
- **Pernyataan 3** ✓ Benda tinggi di atap rawan roboh terkena angin; pemberat dan ikatan mencegahnya.
- **Pernyataan 4** ✗ Jebakan: tidak mengganggu take, tetapi berjalan mundur di dekat tepi tanpa pemandu meningkatkan risiko jatuh.
- **Pernyataan 5** ✓ Penerangan kerja membuat kru melihat kabel dan batas tepi sehingga tidak tersandung atau jatuh.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 5.

Latihan sub bab 1.3

No. 1 Kunci: 1B 2S 3B

Konsep: Risiko psikososial (stres, trauma, kelelahan) pada liputan berat dicegah secara manajerial: rotasi dan pembatasan jam kerja, waktu istirahat, dukungan psikologis/konseling, serta budaya kerja yang tidak meremehkan keluhan kru.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1 → Benar.** Rotasi mengurangi paparan terus-menerus dan memberi waktu pemulihan.
- **Pernyataan 2 → Salah.** Jebakan: tunjangan menghargai kru, tetapi justru mendorong paparan terus-menerus tanpa pemulihan, sehingga risiko psikososial meningkat.
- **Pernyataan 3 → Benar.** Dukungan psikologis membantu kru memproses pengalaman berat sebelum menjadi gangguan.

Jawaban: Benar, Salah, Benar.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Latihan sub bab 1.4

No. 1 **Kunci: A**

Konsep: Etos kerja profesional: jujur, bertanggung jawab, dan cepat melapor saat terjadi kesalahan agar tim dapat segera mencari solusi. Pada kasus data terhapus, kartu jangan dipakai lagi agar data tidak tertimpa.

Langkah:

1. Waktu terbatas: tayang 18.00, bupati ada sampai 16.30.
2. Kartu yang dipakai lagi akan menimpa data yang masih mungkin dipulihkan.
3. Langkah terbaik: lapor segera (tim dapat menjadwalkan ulang wawancara), hentikan pemakaian kartu, serahkan ke tim IT.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✓ Jujur dan cepat: produser masih sempat menghubungi bupati, dan data berpeluang dipulihkan tim IT.
- **B.** ✗ Jebakan: tampak bertanggung jawab, tetapi menunda laporan dapat membuat kesempatan wawancara ulang hilang, dan aplikasi asal pakai berisiko menimpa data.
- **C.** ✗ Jebakan: berinisiatif, tetapi bertindak tanpa sepengetahuan produser; produser yang memutuskan jadwal wawancara ulang dan isi berita.
- **D.** ✗ Jebakan: tetap melapor, tetapi terlambat; bupati sudah meninggalkan kota setelah 16.30 dan liputan sore bisa menimpa data bila kartu dipakai.
- **E.** ✗ Mengganti materi tanpa memberi tahu produser tidak jujur dan dapat menyesatkan penonton.

Jawaban: A.

Latihan sub bab 1.5

No. 1 **Kunci: 1S 2B 3S**

Konsep: Footage milik orang lain hanya boleh dipakai sesuai izin/lisensinya: izin langsung dari pemilik, lisensi terbuka (mis. Creative Commons dengan syarat atribusi), atau lisensi stok sesuai jenis pemakaiannya (editorial vs komersial). Kredit saja bukan izin.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1 → Salah.** Jebakan: mencantumkan nama akun adalah kredit, bukan izin; video itu tidak berlisensi terbuka sehingga perlu izin pemiliknya.
- **Pernyataan 2 → Benar.** Lisensi CC BY mengizinkan pemakaian, termasuk dalam karya baru, dengan syarat atribusi kepada pembuatnya.
- **Pernyataan 3 → Salah.** Membeli lisensi editorial hanya mengizinkan pemakaian untuk berita/dokumenter, bukan iklan komersial.

Jawaban: Salah, Benar, Salah.

Kuis Akhir Bab 1

No. 1 **Kunci: E**

Konsep: Pengendalian risiko yang paling kuat menyingkirkan atau memisahkan bahaya dari sumbernya. Panas lampu tungsten dapat menyulut bahan mudah terbakar seperti kain, sehingga lampu dan bahan itu harus dijauhkan atau bahannya disingkirkan. Tindakan sesudah api muncul (alat pemadam) dan peringatan lisan melindungi lebih lemah.

Langkah:

1. Kenali bahayanya: lampu 1.000 W menyala lama pada jarak 30 cm dari gorden kain, gorden sudah terasa sangat panas.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Kenali batasnya: tidak ada lampu lain, ruangan sempit.
3. Cari tindakan yang memutus pertemuan sumber panas dan bahan mudah terbakar: menambah jarak atau melepas gorden.
4. Singkirkan tindakan yang hanya bersiap sesudah bahaya terjadi atau yang menambah masalah baru (air pada peralatan listrik, kain pada lampu panas).

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Alat pemadam hanya bersiap sesudah api muncul; bahayanya sendiri tetap ada.
• B. ✗ Salah. Air di dekat lampu dan kabel listrik menambah bahaya sengatan, dan gorden basah tetap dapat kering lalu panas lagi.
• C. ✗ Salah. Peringatan lisan tidak menghilangkan panas; gorden yang terlalu panas tetap berbahaya walau tidak disentuh.
• D. ✗ Salah. Kain tebal pada badan lampu menahan panas dan justru dapat memanaskan lampu serta menyulut kain itu sendiri.
• E. ✓ Benar. Jarak aman atau melepas gorden memutus pertemuan panas lampu dan bahan mudah terbakar, dan dapat dilakukan di ruangan sempit.

Jawaban: E.

Jebakan: Alat pemadam terdengar paling "berhati-hati", tetapi ia hanya bekerja setelah kebakaran mulai. Menyemprot air dan membungkus lampu tampak menurunkan panas, tetapi memunculkan bahaya baru.

No. 2 Kunci: A, C

Konsep: Kabel gulung yang masih tergulung menahan panas di dalam gulungan, sehingga batas dayanya turun dan kabel harus diurai penuh sebelum dipakai pada beban besar. Kabel yang melintasi jalur orang menimbulkan risiko tersandung dan terkelupas, sehingga perlu pelindung kabel atau dipindahkan. Angka batas yang berlaku adalah yang tertulis pada label alat itu.

Langkah:

1. Baca batas pada label: 1.800 W (terurai penuh), 700 W (tergulung).
2. Bandingkan dengan beban: 1.500 W dengan kabel tergulung = 1.500 W melebihi 700 W, jadi kabel harus diurai penuh (1.500 W di bawah 1.800 W).
3. Tinjau jalur kabel di jalan masuk penonton: bahaya tersandung dan kabel terinjak; pengendaliannya pelindung kabel atau pemindahan jalur.
4. Periksa pilihan yang menambah bahaya: menyambung kabel kedua dan menempel lakban tipis.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✓ Benar. Kabel tergulung hanya boleh membawa 700 W, sedangkan bebannya 1.500 W; diurai penuh, batasnya naik menjadi 1.800 W.
• B. ✗ Salah. Angka 1.800 W hanya berlaku bila kabel terurai penuh; kabel tergulung dibatasi 700 W, sehingga beban 1.500 W berlebih.
• C. ✓ Benar. Pelindung kabel atau jalur lain mencegah penonton tersandung dan kabel rusak terinjak.
• D. ✗ Salah. Sambungan kabel tambahan menambah titik sambungan dan panjang kabel, sedangkan beban tetap sama; kabel kedua tidak menurunkan risiko.
• E. ✗ Salah. Lakban tipis tetap meninggalkan tonjolan yang menyandung dan mudah lepas, sehingga bahayanya tidak terkendali.

Jawaban: opsi A, C.

Jebakan: Pernyataan 2 memakai angka yang benar (1.800 W) pada kondisi yang salah (kabel tergulung). Pernyataan 5 tampak "merapikan" tetapi tidak menghilangkan bahaya tersandung.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 3 Kunci: A, D

Konsep: Film dibuat banyak departemen yang pekerjaannya saling mempengaruhi: set (penata artistik), kostum (penata busana), dan gambar (penata kamera dan cahaya). Keputusan tampilan visual berada pada sutradara, dengan masukan departemen terkait. Asisten sutradara menjadi saluran jadwal dan informasi, sehingga perubahan harus diteruskan melalui saluran itu sebelum dikerjakan.

Langkah:

1. Tentukan akar masalah: perubahan di satu departemen tidak diketahui departemen lain (kostum dan kamera).
2. Tentukan siapa yang terdampak oleh warna dinding: penata busana (kostum) dan penata kamera (gambar).
3. Tentukan siapa yang memutuskan tampilan akhir: sutradara, bukan satu departemen atau produser.
4. Pilih langkah yang memperbaiki hari ini DAN mencegah terulang: penilaian bersama lalu keputusan sutradara, serta aturan penerusan perubahan lewat asisten sutradara.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✓ Benar. Tiga departemen yang terdampak menilai bersama, lalu sutradara memutuskan; hal ini cepat dan sesuai pembagian wewenang.
• B. ✗ Salah. Mengganti kostum tanpa berunding mengulang kesalahan yang sama: departemen lain tidak diberi tahu.
• C. ✗ Salah. Memberi tahu setelah syuting terlambat; wewenang atas set tidak menghapus keharusan berkoordinasi dengan kostum dan kamera.
• D. ✓ Benar. Perubahan yang diteruskan lewat asisten sutradara sebelum dikerjakan mencegah kejadian serupa pada hari-hari berikutnya.
• E. ✗ Salah. Keputusan tampilan visual berada pada sutradara; produser mengendalikan biaya dan jadwal, bukan warna.

Jawaban: opsi A, D.

Jebakan: Pilihan 2 dan 3 tampak sebagai "keputusan cepat" yang menghemat waktu, tetapi sama-sama melewati departemen yang terdampak. Pilihan 5 mencampuradukkan wewenang kreatif (sutradara) dengan wewenang biaya (produser).

No. 4 Kunci: C

Konsep: Profesi dikenali dari uraian tugasnya, bukan dari nama stasiun atau acaranya. Di radio, music director memilih lagu dan menyusun urutan putarnya sesuai format stasiun. Program director mengatur format dan jadwal seluruh acara, penyiar berbicara di udara, operator siaran menjalankan perangkat, dan reporter mencari berita.

Langkah:

1. Tulis kata kunci tugas: memilih lagu, menjaga porsi lagu daerah, menyusun urutan putar harian.
2. Baca tugas yang disebut TIDAK dilakukan: tidak berbicara di udara (bukan penyiar), tidak menjalankan perangkat (bukan operator), tidak menetapkan jadwal acara (bukan program director).
3. Cocokkan sisa kata kunci dengan profesi: pemilihan dan penyusunan lagu = music director.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Program director menetapkan format dan jadwal seluruh acara, sedangkan kru ini tidak menetapkan jadwal acara.
• B. ✗ Salah. Penyiar berbicara di udara, sedangkan kru ini bekerja di balik layar dan tidak berbicara di udara.
• C. ✓ Benar. Memilih lagu, menjaga porsi lagu daerah, dan menyusun daftar putar harian adalah tugas music director.
• D. ✗ Salah. Operator siaran menjalankan perangkat, padahal kru ini tidak menjalankan perangkat

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

siaran.

• E. ✗ Salah. Reporter mencari dan melaporkan berita; tidak ada tugas pemberitaan pada uraian kasus.

Jawaban: C.

Jebakan: Program director paling menggoda karena sama-sama "mengatur isi siaran", tetapi ia mengatur format dan jadwal, bukan memilih lagu satu per satu. Penyiar tampak masuk akal karena menyerahkan daftar kepadanya, padahal daftar itu justru diterima penyiar, bukan dibuat penyiar.

No. 5 Kunci: D

Konsep: Jabatan menunjukkan wilayah tanggung jawab. Script supervisor mencatat take dan kesinambungan, penata busana mengurus kostum, penata properti menyiapkan benda yang dipegang pemain, dan asisten sutradara menyusun jadwal harian serta memberi aba-aba kepada kru. Daftar kru yang benar mencocokkan setiap tugas dengan jabatan yang memang memegang tugas itu.

Langkah:

1. Untuk tiap baris, tentukan jabatan yang seharusnya memegang tugas itu.
2. Rina (penata cahaya) dan Gita (penata rias) sudah cocok.
3. Dedi mencatat take dan kesinambungan = script supervisor, tetapi tertulis penata busana. Wulan mengurus kostum = penata busana, tetapi tertulis script supervisor. Keduanya saling tertukar.
4. Yusuf menyiapkan benda yang dipegang pemain = penata properti, tetapi tertulis asisten sutradara. Bima menyusun jadwal dan memberi aba-aba = asisten sutradara, tetapi tertulis penata properti. Keduanya saling tertukar.
5. Perbaikan yang lengkap: tukar Dedi dengan Wulan, dan Yusuf dengan Bima.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Pertukaran Dedi dan Wulan benar, tetapi Yusuf dan Bima masih salah jabatan.

• B. ✗ Salah. Pertukaran Yusuf dan Bima benar, tetapi Dedi dan Wulan masih salah jabatan.

• C. ✗ Salah. Wulan dan Yusuf tidak saling menggantikan tugas; setelah penukaran, kostum akan dipegang asisten sutradara.

• D. ✓ Benar. Dua pasang yang tertukar diperbaiki sekaligus, dan semua jabatan cocok dengan tugasnya.

• E. ✗ Salah. Rina sudah benar sebagai penata cahaya; menukarnya merusak baris yang tadinya cocok.

Jawaban: D.

Jebakan: Berhenti setelah menemukan satu pasang yang salah (pilihan 1 atau 2) terasa cukup. Pilihan 5 menukar baris yang sudah benar. Cara aman: periksa SEMUA baris satu per satu terhadap tugasnya.

No. 6 Kunci: B

Konsep: Foley adalah bunyi gerak dan benda yang dibuat ulang di studio sambil menonton gambar, misalnya langkah kaki, gesekan pakaian, dan benda yang diletakkan. Pelakunya foley artist. Sound designer merancang karakter bunyi secara keseluruhan, sound editor menyusun dan merapikan potongan bunyi, dan re-recording mixer menyeimbangkan seluruh trek.

Langkah:

1. Catat apa yang dilakukan kru: menggerakkan sepatu, menggosok kain, meletakkan gelas, sambil menonton gambar.
2. Catat hasilnya: bunyi gerak pemain yang disesuaikan dengan gambar dan diserahkan sebagai trek tersendiri.
3. Cocokkan: pembuatan bunyi gerak di studio mengikuti gambar = foley artist.
4. Periksa pengecoh: apakah tugas lain itu merancang, menyusun, atau menyeimbangkan, bukan membuat bunyinya?

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Sound designer merancang karakter bunyi secara keseluruhan; ia tidak khusus membuat

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

bunyi langkah dan gesekan dengan benda.
• B. ✓ Benar. Membuat ulang bunyi gerak pemain di studio sambil menonton gambar adalah pekerjaan foley artist.
• C. ✗ Salah. Sound editor menyusun dan merapikan potongan bunyi yang sudah ada, bukan menciptakan bunyi dengan benda.
• D. ✗ Salah. Re-recording mixer menyeimbangkan trek yang sudah jadi pada tahap akhir, termasuk trek foley.
• E. ✗ Salah. Penata musik menentukan iringan dan lagu, sedangkan kasus ini tidak menyebut musik sama sekali.

Jawaban: B.

Jebakan: Sound designer dan sound editor sama-sama bekerja pada bunyi film sehingga mudah tertukar. Pembedanya adalah kata kerja: foley artist MEMBUAT bunyi gerak, sound editor MENYUSUN bunyi, sound designer MERANCANG karakter bunyi.

No. 7 Kunci: A

Konsep: Reporter mencari fakta di lapangan (mewawancarai, mencatat), menyusun naskah laporan, dan sering menyampaikannya sendiri dari lokasi. Penyiar berita membacakan naskah dari studio, juru kamera mengatur gambar, editor menyusun rekaman, dan produser merencanakan serta mengelola program.

Langkah:
1. Tulis rangkaian tugas: mewawancarai, mencatat fakta, menyusun naskah, melapor di depan kamera dari lokasi.
2. Bedakan tempat kerja: di lokasi peliputan, bukan di studio.
3. Cocokkan: pengumpul fakta sekaligus pelapor dari lokasi = reporter.

Analisis setiap opsi:
• A. ✓ Benar. Mewawancarai, menyusun naskah, dan melapor dari lokasi adalah ciri pekerjaan reporter.
• B. ✗ Salah. Penyiar berita membacakan naskah dari studio dan tidak mencari fakta di lapangan.
• C. ✗ Salah. Produser merencanakan isi dan anggaran program, bukan mewawancarai di lapangan.
• D. ✗ Salah. Juru kamera mengatur gambar; ia tidak mewawancarai dan menyusun naskah.
• E. ✗ Salah. Editor video bekerja sesudah peliputan, menyusun rekaman yang sudah ada.

Jawaban: A.

Jebakan: Penyiar berita dan reporter sama-sama "tampil di depan kamera". Pembedanya adalah tempat dan pekerjaan: reporter mengumpulkan fakta dari lokasi, penyiar membacakan naskah dari studio.

No. 8 Kunci: B, D, E

Konsep: Siaran langsung studio dibagi menurut profesi. Program director memberi perintah dari ruang kendali, termasuk "ambil kamera". Floor manager meneruskan aba-aba kepada pengisi acara di studio. Audioman mengatur suara, operator teleprompter mengatur naskah baca, operator grafis (CG) memunculkan teks dan grafik, dan juru kamera mengatur bingkai gambar.

Langkah:
1. Untuk tiap pernyataan, tulis dulu tugasnya dan tempat kerjanya (studio atau ruang kendali).
2. Tanyakan: profesi apa yang biasa memegang tugas itu?
3. Tandai pasangan yang tertukar: audio dikerjakan audioman, bukan operator grafis; perintah "ambil" dari program director, bukan floor manager.
4. Pilih semua pasangan yang cocok.

Analisis setiap pernyataan:
• A. ✗ Salah. Level mikrofon diatur di meja audio oleh audioman (penata suara), bukan oleh operator

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

grafis.
• B. ✓ Benar. Floor manager adalah penghubung antara ruang kendali dan studio, termasuk meneruskan hitungan mundur dengan isyarat tangan.
• C. ✗ Salah. Perintah "kamera dua, ambil" adalah perintah program director dari ruang kendali; floor manager tidak memutuskan gambar yang tayang.
• D. ✓ Benar. Operator teleprompter menggulirkan naskah mengikuti kecepatan bicara pembawa acara.
• E. ✓ Benar. Teks nama narasumber (character generator) dimunculkan oleh operator grafis atas aba-aba program director.

Jawaban: opsi B, D, E.

Jebakan: Pernyataan 1 dan 3 menukar profesi yang bekerja di ruang berbeda: audio dengan grafis, serta ruang kendali dengan studio. Floor manager sering dikira "pengambil keputusan di studio", padahal ia meneruskan keputusan program director.

No. 9 Kunci: 1S 2B 3B

Konsep: Pada medan dan cuaca ekstrem, bahaya diatasi dengan menghentikan paparan, bukan mengakalinya. Petir menyambar benda tinggi di area terbuka, sehingga kru harus berlindung di bangunan kokoh atau kendaraan tertutup, melanjutkan kerja hanya setelah situasi dinyatakan aman, dan tidak menukar keselamatan dengan tenggat.

Langkah:
1. Pernyataan 1: apakah menurunkan alat menghilangkan bahaya bagi kru yang tetap di lapangan? Tidak, sehingga syuting harus berhenti.
2. Pernyataan 2: apakah ada tempat berlindung yang tersedia? Ya, gedung dan van tertutup 100 meter. Keselamatan kru mendahului alat.
3. Pernyataan 3: siapa yang memutuskan melanjutkan dan kapan? Penanggung jawab K3, setelah jeda yang cukup sejak guruh terakhir (sekurang-kurangnya 30 menit).

Analisis setiap pernyataan:
• Pernyataan 1 → Salah. Menurunkan alat tidak menghilangkan bahaya: orang yang berada di lapangan terbuka tetap berisiko selama ada petir, sehingga syuting harus dihentikan, apa pun tenggat jadwalnya.
• Pernyataan 2 → Benar. Bangunan kokoh atau kendaraan tertutup beratap keras adalah tempat berlindung yang aman; keselamatan kru lebih penting daripada menyelamatkan peralatan.
• Pernyataan 3 → Benar. Panduan keselamatan petir menganjurkan menunggu sekurang-kurangnya 30 menit setelah guruh terakhir, dan keputusan melanjutkan diambil oleh penanggung jawab K3, bukan sutradara karena tenggat.

Jawaban: Salah, Benar, Benar.

Jebakan: Pernyataan 1 menawarkan "kompromi" antara tenggat dan keselamatan, tetapi kompromi itu tidak menghilangkan paparan petir. Pernyataan 3 sering dinilai salah karena angka 30 menit terasa kaku, padahal itu pedoman jeda yang lazim dipakai.

No. 10 Kunci: C

Konsep: Komitmen waktu berarti memenuhi tenggat dan, bila ada kendala, memberi kabar sedini mungkin disertai perkiraan penyelesaian, agar pihak lain punya waktu menyesuaikan jadwal. Diam, menunda kabar, atau menyembunyikan keadaan menghilangkan kesempatan itu dan merusak kepercayaan.

Langkah:
1. Tentukan batas waktu pihak lain: rekaman pukul 10.00 memerlukan naskah pukul 08.00.
2. Tentukan apa yang diperlukan produser: kabar dini dan perkiraan waktu, agar bisa menyesuaikan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

rekaman.
3. Pilih tindakan yang jujur dan dini serta tetap berusaha: kabar sekarang, serahkan yang sudah jadi.

Analisis setiap opsi:
• A. ✗ Salah. Mengirim pukul 09.30 melewati tenggat tanpa kabar; produser baru tahu setelah rekaman hampir dimulai.
• B. ✗ Salah. Kabar pukul 07.00 terlalu mepet; produser tidak sempat mengatur ulang jadwal rekaman.
• C. ✓ Benar. Kabar dini dan perkiraan waktu memberi produser kesempatan mengatur jadwal, dan bagian yang sudah jadi tetap bisa dipakai.
• D. ✗ Salah. Naskah yang belum selesai tanpa penjelasan menimbulkan kesalahan saat rekaman dan melanggar kejujuran.
• E. ✗ Salah. Melimpahkan pekerjaan tanpa sepengetahuan produser melanggar tanggung jawab dan dapat menurunkan mutu.

Jawaban: C.

Jebakan: Pilihan 2 dan 4 terdengar "melindungi perasaan" atau "menjaga citra", tetapi sama-sama menunda kejujuran. Kabar dini jauh lebih berguna bagi tim daripada naskah yang datang diam-diam.

No. 11 Kunci: A, C, E

Konsep: Perjanjian kerahasiaan melindungi materi produksi dari penyebaran sebelum rilis. Materi hanya boleh bergerak lewat saluran yang disetujui produksi dan hanya kepada orang yang berhak. Berbagi dengan pihak luar memerlukan izin tertulis. Bertanya secara umum, tanpa membuka isi materi, tidak membocorkan apa pun.

Langkah:
1. Tentukan siapa yang berhak menerima: sutradara (tim), bukan teman editor.
2. Tentukan saluran yang diizinkan: penyimpanan resmi produksi dengan akses terbatas.
3. Untuk pihak luar: perlu izin tertulis, atau cukup bertanya tanpa membuka materi.
4. Singkirkan tindakan yang membuka materi ke luar saluran resmi: mengirim ke teman, mengunggah ke akun pribadi.

Analisis setiap pernyataan:
• A. ✓ Benar. Saluran resmi dengan akses terbatas menjaga materi tetap di dalam tim, dan sutradara adalah anggota tim.
• B. ✗ Salah. Janji teman tidak mengikat secara perjanjian dan rough cut penuh sudah keluar dari tim.
• C. ✓ Benar. Izin tertulis produser menjadikan pembagian ke luar sah dan tercatat.
• D. ✗ Salah. Unggahan "tidak terdaftar" tetap dapat dibuka siapa pun yang memperoleh tautannya, dan akun pribadi di luar kendali produksi.
• E. ✓ Benar. Pertanyaan umum tanpa judul, tokoh, atau gambar tidak membuka materi produksi sehingga tidak melanggar kerahasiaan.

Jawaban: opsi A, C, E.

Jebakan: Pilihan 2 terdengar bertanggung jawab karena "ada janji", dan pilihan 4 terdengar aman karena "tidak terdaftar". Keduanya tetap membawa materi keluar dari saluran resmi.

No. 12 Kunci: B

Konsep: Analisis risiko sederhana menilai setiap bahaya dari dua sisi: seberapa mungkin terjadi dan seberapa parah akibatnya. Skor risiko = kemungkinan × akibat. Bahaya dengan skor tertinggi dikendalikan lebih dahulu karena risikonya terbesar.

Langkah:
1. Hitung skor tiap bahaya: kabel 5 × 2 = 10; lampu roboh 3 × 5 = 15; lantai licin 4 × 4 = 16; panas lampu 2 × 5 = 10.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Urutkan dari terbesar: lantai licin (16), lampu roboh (15), kabel (10), panas lampu (10).
3. Ambil dua tertinggi karena dana hanya cukup untuk dua: lantai licin dan lampu roboh.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Pilihan ini mengambil dua bahaya dengan kemungkinan tertinggi (5 dan 4), padahal skor kabel hanya 10.
• B. ✓ Benar. Skor lantai licin 16 dan lampu roboh 15 adalah yang tertinggi.
• C. ✗ Salah. Pilihan ini mengambil dua bahaya dengan akibat tertinggi (5 dan 5), padahal skor panas lampu hanya 10 karena kemungkinannya rendah.
• D. ✗ Salah. Skor kabel (10) lebih rendah daripada skor lantai licin (16); lantai licin terlewat.
• E. ✗ Salah. Skor panas lampu (10) lebih rendah daripada skor lampu roboh (15); lampu roboh terlewat.

Jawaban: B.

Jebakan: Hanya melihat satu kolom: kemungkinan tertinggi (pilihan 1) atau akibat tertinggi (pilihan 3). Skor risiko menggabungkan keduanya sehingga bahaya yang parah tetapi jarang terjadi tidak otomatis menang atas bahaya yang cukup parah dan sering terjadi.

No. 13 Kunci: C

Konsep: Prinsip need-to-know: materi rahasia hanya dibagikan kepada orang yang membutuhkannya untuk bekerja. Bila terjadi kebocoran, langkah yang benar adalah membatasi akses, melaporkan kepada penanggung jawab, mengingatkan penerima tentang kewajiban menjaga kerahasiaan, dan menjaga produksi tetap berjalan sesuai jadwal.

Langkah:

1. Tentukan kendala: tayang dua hari lagi dan tidak dapat diundur, narasumber minta namanya tertutup.
2. Tentukan langkah yang membatasi kerusakan: dokumen dipindah ke saluran terbatas bagi yang perlu tahu.
3. Tentukan langkah yang jujur dan bertanggung jawab: lapor kepada produser dan ingatkan anggota grup lama.
4. Singkirkan tindakan yang menyembunyikan (menghapus diam-diam), berlebihan (membatalkan semua), meremehkan (membiarkan), atau setengah jalan (hanya mengeluarkan dua orang).

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Menghapus tanpa memberi tahu menyembunyikan kebocoran dari produser, dan pesan sudah sempat terbaca 45 orang.
• B. ✗ Salah. Membatalkan seluruh rencana berlebihan; tayang tidak dapat diundur dan masalah dapat dibatasi tanpa mengganti narasumber.
• C. ✓ Benar. Membatasi akses, melapor, dan mengingatkan menutup celah sambil menjaga jadwal tayang.
• D. ✗ Salah. Kepercayaan kepada kru tidak menggantikan perjanjian kerahasiaan; sopir dan katering tidak terikat, dan 45 orang terlalu banyak.
• E. ✗ Salah. Mengeluarkan dua orang tidak menarik kembali informasi yang sudah terbaca dan tidak melaporkan kebocoran.

Jawaban: C.

Jebakan: Setiap pengecoh punya daya tarik: menghapus terasa cepat, membatalkan terasa paling aman, membiarkan terasa hemat tenaga, mengeluarkan dua orang terasa tegas. Ukurannya adalah apakah akses dibatasi, kebocoran dilaporkan, dan jadwal tetap terjaga.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 14 Kunci: A

Konsep: Urutan pengendalian risiko dari yang paling efektif: eliminasi (menghilangkan bahaya), substitusi (menggantinya), rekayasa teknik (memisahkan orang dari bahaya dengan penghalang atau tata letak), administratif (briefing, tanda, prosedur), dan terakhir alat pelindung diri (APD). Memindahkan orang keluar dari jangkauan bahaya dan memberi pembatas fisik lebih kuat daripada mengandalkan perilaku atau perlengkapan.

Langkah:

1. Tentukan bahayanya: lengan jib berayun ke area tempat orang berada.
2. Tentukan kendala: tidak ada tambahan orang, sehingga pengendalian yang memerlukan petugas khusus gugur.
3. Peringkat tiap pilihan: memindahkan orang dan memberi pembatas (rekayasa/eliminasi paparan) lebih kuat daripada briefing, tanda, dan penjaga (administratif), dan lebih kuat daripada helm (APD).
4. Pilih pilihan dengan peringkat tertinggi yang masih bisa dikerjakan.

Analisis setiap opsi:

• A. ✓ Benar. Orang dipisahkan dari bahaya dengan tata letak dan pembatas fisik; tidak bergantung pada kewaspadaan siapa pun.
• B. ✗ Salah. Helm dan sepatu pengaman termasuk APD, tingkat terendah; bahaya tetap datang dan hanya dampaknya yang diperkecil.
• C. ✗ Salah. Briefing termasuk pengendalian administratif; bergantung pada ingatan dan kewaspadaan kru yang sedang bekerja.
• D. ✗ Salah. Tanda peringatan adalah pengendalian administratif; tidak menghentikan ayunan jib.
• E. ✗ Salah. Penjaga yang berteriak termasuk administratif dan bergantung pada seseorang; lagi pula tidak ada tambahan orang yang dapat ditugaskan.

Jawaban: A.

Jebakan: Helm, briefing, dan tanda peringatan semuanya tampak "masuk akal" karena mudah dilakukan. Namun semuanya bergantung pada manusia atau hanya memperkecil akibat, sedangkan pemisahan fisik menghilangkan paparan.

No. 15 Kunci: D

Konsep: Setiap titik pada rantai listrik punya batas sendiri: stopkontak dan kabel gulung. Beban yang lewat suatu titik adalah jumlah daya semua perangkat di belakangnya, dan harus tidak melebihi batas titik itu. Batas terkecil pada rantai yang menentukan keamanan, bukan batas terbesar.

Langkah:

1. Hitung beban sekarang: K1 membawa A + B + C = 800 + 600 + 500 = 1.900 W; K2 membawa 450 + 400 = 850 W; S3 kosong.
2. Bandingkan dengan batas: K1 maks. 1.200 W, jadi K1 berlebih (1.900 W). S1 batas 2.000 W masih aman, tetapi K1 yang menjadi masalah. K2 (850 W ≤ 1.000 W) dan S2 (850 W ≤ 1.200 W) aman.
3. Uji tiap pilihan: yang benar harus membuat K1 ≤ 1.200 W dan semua titik lain tetap dalam batas.
4. Pindahkan lampu A (800 W) ke S3: K1 = 600 + 500 = 1.100 W (≤ 1.200 W), S1 = 1.100 W (≤ 2.000 W), S3 = 800 W (≤ 1.500 W). Semua aman.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Beban 1.900 W memang di bawah batas stopkontak S1, tetapi kabel K1 hanya tahan 1.200 W, sehingga K1 berlebih.
• B. ✗ Salah. Setelah lampu B dipindah, K1 masih memikul 800 + 500 = 1.300 W, lebih dari 1.200 W.
• C. ✗ Salah. K2 menjadi 850 + 500 = 1.350 W, melebihi batas K2 (1.000 W), dan S2 juga melebihi batas 1.200 W; K1 pun masih 1.400 W.
• D. ✓ Benar. K1 turun menjadi 1.100 W dan S3 memikul 800 W; semua beban berada di bawah batas masing-masing.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• E. ✗ Salah. Memindahkan perangkat dari K2 tidak mengubah K1, yang tetap 1.900 W dan melebihi batas 1.200 W.

Jawaban: D.

Jebakan: Hanya membandingkan beban dengan batas stopkontak (2.000 W) membuat pilihan 1 tampak aman, padahal titik yang paling lemah adalah kabel gulung K1. Pilihan 2 mengurangi beban tetapi belum cukup (1.300 W), sedangkan pilihan 3 memindahkan masalah ke K2.

No. 16 Kunci: A, B, E

Konsep: Pada lokasi terpencil, kelelahan dan konflik menumpuk karena tidak ada jarak dari pekerjaan. Pencegahan manajerial mengubah aturan dan struktur: jadwal istirahat dan libur yang pasti, rutinitas koordinasi, aturan sikap yang berlaku untuk semua, serta jalur penyampaian keluhan yang aman. Meminta korban diam atau hanya memisahkan orang tidak menyentuh penyebab.

Langkah:

1. Kenali tiga gejala: konflik soal pembagian (kamar, alat), perintah kasar kru senior, dan kru junior yang menarik diri.
2. Cocokkan gejala dengan alat manajerial: jadwal istirahat dan libur (kelelahan), pertemuan pagi (pembagian dan aturan sikap), saluran keluhan aman (kru yang menarik diri).
3. Singkirkan langkah yang membebankan solusi pada korban (diam) atau menghindari penyebab (memisahkan tanpa membahas).

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✓ Benar. Istirahat dan libur yang pasti dan berlaku untuk semua mengurangi kelelahan yang memicu cekcok.
• B. ✓ Benar. Pertemuan pagi memperjelas pembagian tugas dan giliran alat serta menetapkan aturan sikap yang sama bagi semua.
• C. ✗ Salah. Meminta korban diam melindungi pelaku dan membiarkan perilakunya, sehingga kru junior makin menarik diri.
• D. ✗ Salah. Memisahkan penginapan tanpa membahas penyebab hanya memindahkan masalah; cekcok soal alat dan perintah kasar tetap terjadi saat bekerja.
• E. ✓ Benar. Satu penerima keluhan yang dipercaya memberi jalur aman bagi kru yang takut berbicara langsung.

Jawaban: opsi A, B, E.

Jebakan: Pilihan 3 terdengar "menjaga suasana" dan pilihan 4 terdengar "tegas", tetapi keduanya tidak menyentuh penyebab: perilaku kasar dan beban kerja yang tidak diatur.

No. 17 Kunci: B

Konsep: Jalur lapor yang aman harus bebas konflik kepentingan: orang yang dilaporkan tidak boleh menjadi pintu masuk atau penilai laporan tentang dirinya, dan pelapor tidak boleh dirugikan. Karena itu jalur lapor harus memberi cara melewati atasan langsung, dan anggota yang terlibat menarik diri dari penilaian.

Langkah:

1. Baca gambar: jalur lapor Intan melewati kepala kamera (Pak Jonathan) lebih dahulu, dan Pak Jonathan juga anggota Tim Etik Set.
2. Tandai dua titik konflik: (a) terlapor menjadi pintu pertama laporan, (b) terlapor ikut memutuskan di Tim Etik.
3. Cari perubahan yang memperbaiki keduanya: laporan langsung ke tingkat atas tanpa melewati terlapor, dan terlapor menarik diri dari penilaian.
4. Periksa pilihan yang hanya memperbaiki sebagian atau merugikan pelapor.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Pak Jonathan menjadi pintu pertama laporan tentang dirinya sendiri, dan pelapor tetap rentan.

• B. ✓ Benar. Jalur langsung melewati terlapor, dan terlapor tidak ikut menilai; kedua titik konflik pada gambar diperbaiki.

• C. ✗ Salah. Ibu Citra bukan terlapor, tetapi Tim Etik Set yang sama masih memuat Pak Jonathan sebagai pemutus.

• D. ✗ Salah. Memindahkan pelapor tanpa memeriksa laporan menghukum korban dan membiarkan perilakunya.

• E. ✗ Salah. Jalur langsungnya benar, tetapi Pak Jonathan masih duduk di Tim Etik dan ikut memutuskan laporan tentang dirinya.

Jawaban: B.

Jebakan: Pilihan 5 menggoda karena setengah benar: jalurnya sudah diperbaiki tetapi susunan Tim Etik pada gambar tidak diperiksa. Pilihan 4 tampak melindungi pelapor padahal memindahkan beban kepada korban.

No. 18 Kunci: E

Konsep: Tekanan kerja berlebih (tenggat tidak jelas, perubahan menit terakhir, jam kerja panjang) adalah risiko psikososial. Solusi manajerial mengubah cara kerja organisasi: aturan, jadwal, pembagian beban. Nasihat pribadi, insentif kecil, atau mengganti orang tidak mengubah penyebabnya.

Langkah:

1. Cari penyebab: perubahan permintaan sampai menit terakhir dan tenggat tidak jelas yang membuat naskah selesai pukul 02.00.
2. Pisahkan solusi yang mengubah penyebab (aturan batas perubahan, tenggat, pembagian tugas) dari yang hanya meredam gejala.
3. Periksa pilihan yang menurunkan mutu (menghapus pemeriksaan) atau menggeser masalah ke orang lain (mengganti produser).

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Ini nasihat pribadi; penyebabnya (permintaan menit terakhir) tetap ada.

• B. ✗ Salah. Uang makan tidak mengubah jam kerja maupun tekanan; hanya memberi kompensasi kecil.

• C. ✗ Salah. Menghapus pemeriksaan mempercepat naskah tetapi menurunkan mutu dan menambah kesalahan yang sudah terjadi.

• D. ✗ Salah. Mengganti orang menggeser masalah kepada produser baru; sistem yang menimbulkan tekanan tidak berubah.

• E. ✓ Benar. Batas perubahan dan tenggat jelas menghilangkan penyebab tekanan, dan pembagian bergilir meratakan beban.

Jawaban: E.

Jebakan: Opsi A dan B tampak "peduli" tetapi tidak mengubah apa pun pada cara kerja. Opsi D terdengar tegas, padahal penyebabnya ada pada sistem permintaan, bukan pada ketahanan orang tertentu.

No. 19 Kunci: D

Konsep: Setiap lisensi punya syarat. BY mewajibkan penyebutan pembuat, NC melarang tujuan komersial, ND melarang mengubah karya (hanya salinan utuh), dan CC0 tanpa syarat. Lisensi stok berbayar mengikat pada proyek yang disebut saat pembelian. Rencana pemakaian dinilai sah hanya bila memenuhi SEMUA syarat aset yang dipakai.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Langkah:
1. Tentukan sifat episode 1: bersponsor dan beriklan, jadi komersial; proyeknya adalah episode 1, bukan episode 2.
2. Periksa tiap aset: Gema Pagi (NC) tidak boleh; Asap Dapur (stok, proyek episode 2) tidak boleh untuk episode 1; Dermaga Subuh (BY) boleh dipotong dan diedit asal disebut; Wajan (CC0) bebas; Peta Rasa (ND) boleh hanya bila apa adanya dan disebut.
3. Periksa tiap pilihan: cari pilihan yang tidak memuat pelanggaran sama sekali.
4. Pilihan D memakai Dermaga Subuh diedit dan disebut, Peta Rasa apa adanya dan disebut, dan Wajan bebas: semuanya sah.

Analisis setiap opsi:
• A. ✗ Salah. Gema Pagi berlisensi NC, padahal episode 1 komersial.
• B. ✗ Salah. Klip Asap Dapur dibeli hanya untuk episode 2, bukan untuk episode 1.
• C. ✗ Salah. Peta Rasa berlisensi ND, sehingga tidak boleh diwarnai ulang.
• D. ✓ Benar. Dermaga Subuh boleh disunting dan dipakai komersial dengan penyebutan, Peta Rasa dipakai apa adanya dengan penyebutan, dan Wajan CC0 bebas.
• E. ✗ Salah. Peta Rasa berlisensi BY-ND, sehingga pembuatnya wajib disebut walau karyanya tidak diubah.

Jawaban: D.

Jebakan: Setiap pengecoh melanggar tepat satu syarat dan sisanya sah, sehingga mudah terlewat bila hanya memeriksa satu aset. Kesalahan yang paling sering: mengira "sudah dibeli" berarti boleh untuk semua proyek dan mengira ND hanya melarang mengubah sehingga penyebutan tidak perlu.

No. 20 Kunci: E

Konsep: Hak cipta memuat hak ekonomi (memperoleh manfaat ekonomi dari karya) dan hak moral. Hak moral melekat pada pencipta, antara lain hak agar namanya dicantumkan dan hak mempertahankan karyanya dari pengubahan yang merugikan, dan hak ini tetap ada walau hak ekonomi sudah dialihkan atau karya sudah dibayar.

Langkah:
1. Catat dua keberatan Anindya: nama tidak dicantumkan, karya diubah.
2. Catat hal yang tidak dipersoalkan: pembayaran sudah diterima, jadi imbalan bukan masalahnya.
3. Cocokkan: nama dan keutuhan karya adalah isi hak moral.

Analisis setiap opsi:
• A. ✗ Salah. Imbalan sudah dibayar dan tidak dipersoalkan; keberatannya soal nama dan perubahan karya.
• B. ✗ Salah. Hak terkait lembaga penyiaran adalah milik TV atas program siarannya, bukan hak fotografer atas fotonya.
• C. ✗ Salah. Hak sewa tentang penyewaan salinan karya; tidak ada penyewaan dalam kasus.
• D. ✗ Salah. Foto karya Anindya masih dilindungi; kasus tidak menyebut perlindungannya berakhir.
• E. ✓ Benar. Mencantumkan nama dan menjaga keutuhan karya adalah isi hak moral, dan hak ini tetap melekat walau fotonya sudah dibayar.

Jawaban: E.

Jebakan: Hak ekonomi paling menggoda karena kasus menyangkut jual-beli foto. Padahal pembayaran sudah selesai; yang dipersoalkan adalah nama dan perubahan karya, yaitu hak moral.

No. 21 Kunci: B, C, E

Konsep: Etos kerja profesional di ruang redaksi meliputi kejujuran mengakui kesalahan, memeriksa fakta ulang, dan bekerja menurut jalur persetujuan. Kesalahan diumumkan secara terbuka melalui

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

koreksi yang disetujui, bukan disembunyikan, dan penyebabnya dicatat agar tidak terulang. Menunggu protes atau menyunting arsip tidak jujur.

Langkah:

1. Tentukan tindakan yang jujur: memberi tahu redaktur dan menjelaskan asal kesalahan.
2. Tentukan tindakan yang teliti: memeriksa ulang angka sebelum koreksi disiarkan.
3. Tentukan tindakan yang menurut jalur: koreksi disiarkan atas persetujuan redaktur, dan penyebab dicatat.
4. Singkirkan tindakan yang melompati jalur persetujuan atau mengubah arsip.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✗ Salah. Koreksi tanpa persetujuan redaktur melompati jalur kerja; koreksi pun harus diperiksa agar tidak menambah kesalahan.
• B. ✓ Benar. Mengabarkan redaktur dan mengakui asal kesalahan adalah dasar penanganan yang jujur.
• C. ✓ Benar. Pemeriksaan ulang memastikan angka koreksi benar sebelum disiarkan.
• D. ✗ Salah. Mengubah arsip menyembunyikan kesalahan dan merusak catatan siaran.
• E. ✓ Benar. Koreksi atas persetujuan redaktur dan pencatatan penyebab memperbaiki kesalahan dan mencegah pengulangan.

Jawaban: opsi B, C, E.

Jebakan: Pilihan 1 tampak bertanggung jawab karena cepat, tetapi melanggar jalur persetujuan. Pilihan 4 tampak "merapikan", padahal menyembunyikan kesalahan. Keduanya berbeda dari mengakui dan memperbaiki lewat jalur yang benar.

No. 22 Kunci: 1B 2S 3B

Konsep: Hukum hak cipta memberi ruang bagi kritik dan tinjauan: cuplikan dapat dipakai bila sumbernya disebut secara lengkap, pemakaiannya seperlunya untuk membahas, dan tidak merugikan kepentingan wajar pencipta. Pembatasan ini sempit: bukan izin umum untuk memakai karya orang lain, dan bukan berarti seluruh karya dapat diunggah ulang dengan sedikit komentar.

Langkah:

1. Pernyataan 1: apakah potongan dibahas, sumbernya disebut, dan jumlahnya seperlunya? Ya, memenuhi syarat kritik.
2. Pernyataan 2: apakah "nonkomersial" saja cukup? Tidak; syaratnya mencakup sumber, tujuan kritik, dan tidak merugikan kepentingan wajar.
3. Pernyataan 3: apakah cuplikan yang menggantikan karya aslinya merugikan pencipta? Ya.

Analisis setiap pernyataan:

• Pernyataan 1 → Benar. Kritik atau tinjauan yang membahas cuplikan seperlunya dan menyebut sumber secara lengkap tidak dianggap pelanggaran hak cipta, sepanjang tidak merugikan kepentingan wajar pencipta.
• Pernyataan 2 → Salah. Nonkomersial saja tidak cukup; yang diuji adalah apakah pemakaian seperlunya untuk kritik dan tidak merugikan kepentingan wajar pencipta. Cuplikan yang berlebihan tetap bermasalah walau tidak dimonetisasi.
• Pernyataan 3 → Benar. Memuat bagian terbaik secara berlebihan dapat menggantikan karya aslinya sehingga merugikan kepentingan wajar pencipta.

Jawaban: Benar, Salah, Benar.

Jebakan: Pernyataan 2 populer karena banyak orang mengira "tidak cari untung" otomatis bebas. Pernyataan 3 sering dinilai salah karena terdengar membatasi kreator, padahal membatasi pemakaian yang menggantikan karya asli.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 23 Kunci: A

Konsep: Perjanjian kerahasiaan tidak berarti semua orang boleh melihat semuanya. Prinsip need-to-know membatasi akses menurut kebutuhan pekerjaan: dokumen yang diberikan harus sebatas yang diperlukan, dan bagian di luar kebutuhan tetap tertutup. Permintaan yang berlebih tidak ditolak mentah, tetapi dipenuhi sebatas kebutuhan.

Langkah:

1. Bandingkan tiap permintaan dengan pekerjaannya.
2. Hasan (jadwal jemput hari ini), Maya (adegan 1–12 sesuai tugasnya), dan Rudi (rekaman episode 1–2 sesuai tugas) sesuai kebutuhan.
3. Lestari butuh adegan 14–20, bukan seluruh naskah enam episode; berikan sebatas itu.
4. Wawan menyiapkan makan siang, tidak butuh naskah sama sekali; beri informasi jadwal makan saja.
5. Pilih keputusan yang cocok dengan seluruh penilaian itu.

Analisis setiap opsi:

• A. ✓ Benar. Tiga permintaan yang sesuai dipenuhi, Lestari dibatasi pada adegannya, dan Wawan tidak menerima naskah.
• B. ✗ Salah. Perjanjian kerahasiaan tidak meniadakan prinsip need-to-know; permintaan Lestari dan Wawan berlebih.
• C. ✗ Salah. Menolak semua menghambat pekerjaan kru yang memang membutuhkan dokumennya.
• D. ✗ Salah. Permintaan Lestari dan Wawan berlebih, sedangkan tiga permintaan lainnya justru wajar dan tidak boleh ditahan.
• E. ✗ Salah. Hampir benar, tetapi Lestari akan menerima seluruh naskah enam episode padahal hanya perlu adegan 14–20.

Jawaban: A.

Jebakan: Pilihan 2 mengira perjanjian kerahasiaan menggantikan pembatasan akses. Pilihan 5 paling menggoda karena hanya salah satu permintaan yang keliru, yaitu permintaan Lestari yang terlalu luas.

No. 24 Kunci: 1B 2S 3S

Konsep: Kejujuran dalam pengelolaan dana produksi berarti laporan sesuai kenyataan. Bila bukti hilang, yang benar adalah mengakui, menyediakan bukti pengganti yang sah (catatan rinci, salinan nota dari penjual), dan menyerahkan keputusan pencatatan kepada bendahara. Membuat bukti palsu atau menggeser angka tidak dibenarkan walau niatnya merapikan laporan.

Langkah:

1. Pernyataan 1: apakah tindakan itu menyampaikan fakta dan bukti yang sah? Ya.
2. Pernyataan 2: apakah struk buatan sendiri bukti yang sah? Tidak; itu pemalsuan bukti.
3. Pernyataan 3: apakah mengubah angka pos lain sesuai kenyataan? Tidak; data benar menjadi salah.

Analisis setiap pernyataan:

• Pernyataan 1 → Benar. Melapor apa adanya, menyertakan catatan, dan mencari salinan nota adalah tindakan jujur yang tetap memberi bendahara bukti untuk diperiksa.
• Pernyataan 2 → Salah. Struk buatan sendiri adalah bukti palsu; angkanya benar pun, cara membuatnya merusak kejujuran laporan.
• Pernyataan 3 → Salah. Mengecilkan pos lain mengubah data yang benar demi menutup kekurangan; laporan menjadi tidak sesuai kenyataan.

Jawaban: Benar, Salah, Salah.

Jebakan: Pernyataan 2 terasa "tidak merugikan siapa pun" karena nilainya sama dengan belanja sebenarnya. Pernyataan 3 terasa "hanya merapikan". Keduanya mengubah isi laporan dari fakta menjadi rekayasa.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 25 Kunci: B, C, D, E

Konsep: Izin pemakaian karya mencakup batas: media (TV, radio, streaming), wilayah, dan jangka waktu, serta imbalannya. Membayar untuk satu pemakaian tidak otomatis memberi hak untuk pemakaian lain. Bila ingin memperluas, buat perjanjian tambahan yang menyebut cakupan baru dan simpan buktinya.

Langkah:

1. Bandingkan rencana dengan perjanjian awal: awalnya hanya TV, kini radio dan streaming, luar negeri, tiga tahun. Semua itu di luar cakupan awal.
2. Tentukan yang perlu diatur ulang: media, wilayah, jangka waktu, imbalan.
3. Tentukan bukti: perjanjian tertulis bertanda tangan kedua pihak.
4. Singkirkan pilihan yang menganggap pembayaran awal mencakup semua pemakaian.

Analisis setiap pernyataan:

- A. ✗ Salah. Pembayaran awal hanya untuk cakupan yang disebut dalam perjanjian awal, yaitu program kuis TV.
- B. ✓ Benar. Media pemakaian baru harus disebut dalam perjanjian tambahan.
- C. ✓ Benar. Wilayah dan jangka waktu termasuk batas izin yang perlu disepakati.
- D. ✓ Benar. Perluasan pemakaian lazim disertai kesepakatan imbalan baru.
- E. ✓ Benar. Perjanjian tertulis yang ditandatangani menjadi bukti izin bila kelak dipersoalkan.

Jawaban: opsi B, C, D, E.

Jebakan: Pilihan 1 adalah jebakan "sudah membayar berarti boleh". Karena empat pilihan lain benar, siswa kadang ragu dan menganggap jawabannya terlalu banyak; periksa satu per satu terhadap batas media, wilayah, jangka waktu, dan bukti.

Latihan sub bab 2.1

No. 1 Kunci: D

Konsep: Digitalisasi arsip: rekam ke berkas master bermutu tinggi (sumber untuk semua keperluan), buat salinan ringan untuk unggah/pratinjau, simpan di lebih dari satu media, dan catat metadata (judul, tanggal, isi) agar mudah dicari. Menaikkan resolusi tidak menambah detail asli.

Langkah:

1. Penyimpanan jangka panjang → master bermutu tinggi dan cadangan di dua media.
2. Unggah YouTube → salinan ringan dari master.
3. Pencarian cepat → metadata.
4. Pemutar hanya satu → sekali putar harus langsung menghasilkan master yang baik.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: cepat, tetapi tidak ada master bermutu baik; kaset harus diputar ulang bila dibutuhkan, padahal pemutarnya hanya satu.
- **B.** ✗ Jebakan: terdengar modern, tetapi menaikkan resolusi tidak menambah detail asli dan hanya membesarkan berkas.
- **C.** ✗ Berkas digital memang tidak menurun saat disalin, tetapi hard disk dapat rusak; satu salinan berisiko kehilangan seluruh arsip.
- **D.** ✓ Master dua salinan menjaga keawetan, salinan unggah untuk YouTube, metadata untuk pencarian cepat.
- **E.** ✗ Kaset asli masih berguna bila digitalisasi perlu diulang; masalah jamur ditangani dengan memisahkan dan membersihkan kaset.

Jawaban: D.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Latihan sub bab 2.2

No. 1 **Kunci: E**

Konsep: Platform OTT mengirim video lewat internet. Adaptive (bitrate) streaming menyiapkan beberapa versi kualitas dan otomatis memilih versi yang sesuai kecepatan internet penonton, sehingga video tetap berjalan walaupun sinyal naik-turun.

Langkah:

1. Masalah: sinyal naik-turun → video berisiko sering berhenti (buffering).
2. Syarat: menonton serentak saat itu juga, bukan mengunduh.
3. Fitur yang menyesuaikan kualitas secara otomatis dengan kecepatan internet: adaptive streaming.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Versi 4K membutuhkan kecepatan internet tinggi sehingga justru makin sering berhenti.
- **B.** ✗ Jebakan: fitur unduh memang mengatasi sinyal buruk, tetapi bertentangan dengan tujuan menonton serentak saat penayangan perdana.
- **C.** ✗ Televisi terestrial bukan fitur platform OTT dan tidak menjawab masalah penonton platform.
- **D.** ✗ Jebakan: memuat awal lebih lama sedikit membantu, tetapi bila sinyal turun lama video tetap berhenti dan penonton terlambat mengikuti obrolan.
- **E.** ✓ Kualitas otomatis turun saat sinyal lemah dan naik saat sinyal kuat, sehingga video tetap berjalan.

Jawaban: E.

Latihan sub bab 2.3

No. 1 **Kunci: B**

Konsep: Pedoman perilaku penyiaran dan etika jurnalistik mewajibkan lembaga penyiaran segera meralat/mengoreksi informasi yang keliru, pada program yang sebanding dengan penayangan awal, serta melayani hak jawab pihak yang dirugikan.

Langkah:

1. Kesalahan disiarkan kepada penonton berita siang dan merugikan nama baik pedagang.
2. Koreksi harus segera dan sampai kepada penonton yang setara.
3. Pedagang yang dirugikan perlu diberi kesempatan menjawab.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: menghapus video mencegah penyebaran baru, tetapi penonton yang sudah menonton tetap menganggap pedagang itu tersangka.
- **B.** ✓ Ralat pada program berita berikutnya sampai kepada penonton yang setara, dan hak jawab memulihkan nama pedagang.
- **C.** ✗ Redaksi sudah mengetahui kesalahannya; menunggu pengaduan berarti membiarkan kerugian berlanjut.
- **D.** ✗ Jebakan: ada ralat, tetapi disiarkan pada jam sepi dan dalam bentuk kecil sehingga tidak sebanding dengan berita awal.
- **E.** ✗ Permintaan maaf pribadi tidak memperbaiki informasi keliru yang sudah diterima penonton.

Jawaban: B.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Latihan sub bab 2.4

No. 1 **Kunci: A, D**

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Kriteria penyensoran film menilai antara lain isi yang merendahkan suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA), mendorong atau memperagakan kejahatan secara rinci, pornografi, serta kekerasan berlebihan. Kritik, tokoh jahat, atau penggambaran tokoh yang kurang baik dalam cerita tidak otomatis melanggar.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✓ Merendahkan suku (SARA) termasuk isi yang dilarang dalam kriteria penyensoran.

• **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: kritik terhadap tokoh fiktif yang serakah adalah bagian wajar cerita, bukan pelanggaran.

• **Pernyataan 3** ✗ Jebakan: penggambaran tokoh polisi yang lamban dalam komedi bukan isi terlarang selama tidak menghasut.

• **Pernyataan 4** ✓ Memperagakan cara melakukan kejahatan secara rinci dapat ditiru, sehingga termasuk isi yang dilarang.

• **Pernyataan 5** ✗ Logo merek mungkin menjadi urusan sponsor, tetapi bukan alasan film tidak lulus sensor.

Jawaban: pernyataan 1, 4.

Kuis Akhir Bab 2

No. 1 **Kunci: E**

Konsep: Alur kerja berkas memisahkan master (berkas asli bermutu penuh) dari proxy untuk menyunting. Master diamankan lebih dulu: disalin ke lebih dari satu media dan diperiksa utuh sebelum kartu memori dihapus. Metadata (tanggal, tempat, isi) membuat materi dapat dicari kembali.

Langkah:

1. Petakan tiga syarat dari cerita: (1) kartu diformat tiap malam, (2) laptop tersendat pada master, (3) materi dapat dicari dua tahun lagi.
2. Syarat 1 menuntut master aman sebelum kartu dihapus: dua salinan dan pemeriksaan utuh, urutannya salinan dahulu, format kemudian.
3. Syarat 2 dijawab dengan proxy untuk menyunting; syarat 3 dijawab dengan pencatatan metadata.
4. Cocokkan: hanya satu prosedur yang memenuhi ketiganya sekaligus dengan urutan yang benar.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Pengamanan dan proxy sudah benar, tetapi tanpa metadata materi sulit dicari dua tahun lagi.

• B. ✗ Salah. Hanya satu salinan; bila disk itu rusak, master hilang setelah kartu diformat.

• C. ✗ Salah. Kartu diformat saat salinan masih berjalan dan belum diperiksa; kartu bisa terhapus sebelum salinan utuh.

• D. ✗ Salah. Tanpa proxy, laptop tetap tersendat karena menyunting langsung dari master beresolusi tinggi.

• E. ✓ Benar. Dua salinan yang diperiksa, proxy untuk menyunting, metadata, dan memformat kartu paling akhir.

Jawaban: E.

Jebakan: Setiap pengecoh melanggar tepat satu syarat dan tampak masuk akal. Yang paling menjebak adalah memformat kartu lebih awal "supaya hemat waktu" (C) dan menyalin ke satu disk karena berkas digital dianggap tidak rusak (B).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 2 Kunci: B, C, E

Konsep: Streaming adaptif menyediakan beberapa tingkat kualitas dan memilih otomatis sesuai kecepatan koneksi. Unduh luring memindahkan episode ke perangkat saat koneksi baik. Takarir (teks dialog dan bunyi penting) membantu penonton tunarungu atau penonton di tempat bising. Fitur dinilai dari kesesuaiannya dengan kondisi sasaran penonton.

Langkah:

1. Catat tiga kondisi penonton: sinyal naik-turun, kuota mahal, sebagian tunarungu; dan tujuan: menuntaskan seluruh episode.
2. Sinyal naik-turun ditolong streaming adaptif dan unduh luring; kuota mahal ditolong unduh saat sinyal/kuota memadai.
3. Tunarungu ditolong takarir.
4. Singkirkan keputusan yang memaksa satu kualitas bagi semua atau mengharuskan menonton pada satu jam tertentu.

Analisis setiap pernyataan:

- A. ✗ Salah. Satu versi beresolusi rendah merugikan penonton bersinyal baik dan tetap membutuhkan koneksi stabil.
- B. ✓ Benar. Kualitas menyesuaikan sinyal sehingga pemutaran tidak berhenti.
- C. ✓ Benar. Penonton dapat menuntaskan episode meski sinyal hilang saat menonton.
- D. ✗ Salah. Siaran langsung pukul 20.00 memaksa jam tertentu dan rentan terputus oleh sinyal lemah.
- E. ✓ Benar. Takarir membuat dialog dapat diikuti penonton tunarungu.

Jawaban: opsi B, C, E.

Jebakan: Opsi A tampak menolong sinyal lemah tetapi mengorbankan mutu; opsi D tampak "kompak" tetapi bertentangan dengan sinyal naik-turun dan tujuan menuntaskan episode.

No. 3 Kunci: 1S 2B 3B

Konsep: Lisensi eksklusif memberi pemasukan pasti tetapi membatasi tempat tayang; lisensi noneksklusif membolehkan film tayang di banyak tempat sekaligus. Pilihan terbaik ditentukan oleh tujuan produser.

Langkah:

1. Pernyataan 1: apa arti eksklusif? Film tidak boleh tayang di tempat lain, termasuk kanal sendiri.
2. Pernyataan 2: hitung 3 × 9.000.000 = 27.000.000, lalu bandingkan dengan 30.000.000.
3. Pernyataan 3: cocokkan tujuan (jangkauan seluas mungkin, pemasukan kecil diterima) dengan sifat noneksklusif.

Analisis setiap pernyataan:

- Pernyataan 1 → Salah. Lisensi eksklusif berarti film tidak boleh tayang di tempat lain selama masa lisensi, termasuk kanal milik sendiri.
- Pernyataan 2 → Benar. Tiga platform × Rp9.000.000 = Rp27.000.000; Rp30.000.000 − Rp27.000.000 = Rp3.000.000.
- Pernyataan 3 → Benar. Noneksklusif di tiga platform gratis menjangkau lebih banyak penonton, dan produser menyatakan sanggup menerima pemasukan lebih kecil.

Jawaban: Salah, Benar, Benar.

Jebakan: Pernyataan 1 menggoda karena kanal sendiri terasa "milik sendiri", padahal eksklusivitas melarangnya. Pernyataan 2 gagal bila hanya satu platform yang dihitung.

No. 4 Kunci: C

Konsep: Setiap model bisnis OTT menghasilkan pemasukan dengan cara berbeda: TVOD dari sewa atau pembelian per judul, AVOD dari iklan (penonton gratis), SVOD dari langganan atau lisensi tetap.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pemasukan produser adalah bagian yang diterimanya, bukan jumlah kotor, dan keputusan yang baik memenuhi seluruh syarat sekaligus.

Langkah:

1. Hitung pemasukan produser tiap rencana. Rencana 1: 15.000 × 2.400 = Rp36.000.000 × 70 % = Rp25.200.000. Rencana 2: 120 × 60.000 = Rp7.200.000 × 60 % = Rp4.320.000. Rencana 3: lisensi tetap Rp20.000.000. Rencana 4: (12.000 × 1.000 × 70 %) + (80 × 30.000 × 60 %) = Rp8.400.000 + Rp1.440.000 = Rp9.840.000. Rencana 5: Rp5.000.000.
2. Uji syarat pemasukan ≥ Rp15.000.000: lolos hanya Rencana 1 dan 3.
3. Uji syarat jangkauan ≥ 10.000 penonton: Rencana 1 hanya 2.400 (gagal); Rencana 3 mencapai 35.000 (lolos).
4. Irisan kedua syarat: hanya Rencana 3.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Salah. Pemasukan tertinggi, tetapi jangkauan hanya 2.400 penonton sehingga syarat kedua gagal.
- B. ✗ Salah. Jangkauan terbesar, tetapi pemasukan produser hanya Rp4.320.000.
- C. ✓ Benar. Rp20.000.000 ≥ Rp15.000.000 dan 35.000 ≥ 10.000.
- D. ✗ Salah. Pemasukan gabungan Rp9.840.000, belum mencapai Rp15.000.000.
- E. ✗ Salah. Jangkauan terpenuhi, tetapi pemasukan hanya Rp5.000.000.

Jawaban: C.

Jebakan: Setiap pengecoh memenuhi satu syarat saja: pemasukan (Rencana 1), jangkauan (Rencana 2, 4, 5). Pemasukan juga mudah salah dibaca bila bagian produser (60 %/70 %) diabaikan.

No. 5 Kunci: D

Konsep: Ukuran berkas = bitrate × durasi. Bitrate dalam megabit per detik (Mbps) dibagi 8 menjadi megabyte per detik. Syarat penyimpanan dapat bertingkat: jumlah salinan menentukan berapa disk, dan ruang kosong minimal membatasi data yang boleh ditaruh di tiap disk (kapasitas × (1 − 20 %)).

Langkah:

1. Total durasi = 4 hari × 1,5 jam = 6 jam = 21.600 detik.
2. Batas data per disk = 1.000 GB × 80 % = 800 GB. Dua salinan berada di dua disk berbeda, jadi tiap disk menampung SATU salinan penuh, bukan separuh.
3. Hitung data per mode: GB = Mbps ÷ 8 × 21.600 ÷ 1.000. Mode B (100) = 270 GB; Mode D (250) = 675 GB; Mode A (300) = 810 GB; Mode C (400) = 1.080 GB.
4. Pilih bitrate tertinggi dengan data ≤ 800 GB: Mode D (675 GB). Mode A (810 GB) melewati batas sebesar 10 GB.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Salah. 810 GB memang muat di 1.000 GB, tetapi ruang kosong tinggal 190 GB (19 %), di bawah 20 %.
- B. ✗ Salah. Memenuhi SOP, tetapi bukan bermutu tertinggi; Mode D juga memenuhi dengan bitrate lebih tinggi.
- C. ✗ Salah. Kedua disk tidak dapat dihitung bersama karena tiap disk wajib memuat satu salinan penuh (1.080 GB melebihi satu disk).
- D. ✓ Benar. 675 GB ≤ 800 GB dan merupakan bitrate tertinggi yang lolos.
- E. ✗ Salah. Hasil itu muncul bila Mbps dianggap MBps (tanpa dibagi 8): 100 × 21.600 = 2.160.000 MB = 2.160 GB.

Jawaban: D.

Jebakan: Tiga kesalahan klasik: lupa membagi 8 (opsi E), mengabaikan syarat ruang kosong 20 % (opsi A), dan menjumlahkan dua disk seakan satu wadah (opsi C). Opsi B menggoda yang terlalu berhati-hati.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 6 Kunci: B

Konsep: Program siaran digolongkan menurut kelompok usia: P (2–6 tahun, prasekolah), A (7–12 tahun, anak), R (13–17 tahun, remaja), D (di atas 18 tahun, dewasa), dan SU (di atas 2 tahun, tidak secara khusus untuk anak dan remaja tetapi layak ditonton mereka). Huruf klasifikasi ditampilkan di atas layar sepanjang acara. (SPS KPI 2012, Pasal 33 dan Pasal 39.)

Langkah:

1. Tentukan siapa sasaran program: anak 8–11 tahun, dibuat khusus untuk anak.
2. Cocokkan dengan kelompok usia: 8–11 tahun berada dalam rentang A (7–12).
3. Bedakan dari SU: SU dipakai untuk program yang tidak khusus untuk anak tetapi layak ditonton anak; program ini justru khusus anak.
4. Ingat semua program wajib digolongkan, termasuk program edukasi.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Salah. P ditujukan bagi anak 2–6 tahun; sasaran program ini 8–11 tahun.
- B. ✓ Benar. Program khusus anak usia 7–12 tahun masuk klasifikasi A.
- C. ✗ Salah. SU untuk program yang tidak khusus ditujukan kepada anak dan remaja; program ini dibuat khusus untuk anak.
- D. ✗ Salah. R untuk remaja 13–17 tahun; pengisi acara bukan patokan, sasaran penonton yang menentukan.
- E. ✗ Salah. Seluruh program siaran digolongkan, tanpa kecuali program edukasi.

Jawaban: B.

Jebakan: SU terdengar paling aman karena "untuk semua", tetapi program yang dibuat khusus untuk anak masuk A. Pilihan P menggoda karena "sebaiknya dapat ditonton semua anak".

No. 7 Kunci: B, D

Konsep: Digitalisasi memindahkan isi pita menjadi berkas: detail yang tertangkap tidak melebihi detail yang ada pada pita. Keunggulan digital adalah salinan tanpa susut dan kemudahan pencarian lewat metadata. Media penyimpanan digital tetap dapat rusak, sehingga perlu salinan cadangan, dan pita asli dipertahankan sampai hasil digital terbukti utuh.

Langkah:

1. Periksa tiap pernyataan dengan satu pertanyaan: apakah ini keunggulan nyata digital, atau anggapan keliru bahwa digital serba lebih baik?
2. Digitalisasi tidak menambah detail yang tidak ada di pita.
3. Salinan digital identik dengan sumbernya; metadata membantu pencarian.
4. Media digital dapat rusak dan pita asli adalah sumber terakhir bila hasil digital cacat.

Analisis setiap pernyataan:

- A. ✗ Salah. Digitalisasi hanya menangkap detail yang ada di pita; mutu tidak naik dengan sendirinya.
- B. ✓ Benar. Salinan digital identik dengan sumbernya, tidak seperti salinan pita bertingkat yang mutunya makin turun.
- C. ✗ Salah. Satu disk bisa rusak; arsip perlu minimal dua salinan di media terpisah.
- D. ✓ Benar. Metadata membuat cuplikan dapat dicari tanpa memutar seluruh rekaman.
- E. ✗ Salah. Pita asli dipertahankan sampai hasil digital diperiksa utuh dan tersimpan aman.

Jawaban: opsi B, D.

Jebakan: Anggapan "digital pasti lebih baik" menjebak pada opsi A, C, dan E: detail bertambah, tidak perlu cadangan, dan pita asli tak lagi dibutuhkan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 8 Kunci: B

Konsep: Ukuran rekaman = bitrate ÷ 8 × durasi. Syarat "ruang kosong minimal 15 %" dihitung dari KAPASITAS disk setelah penyalinan, bukan dari ruang yang masih tersedia sekarang. Sebuah disk lolos bila (kapasitas − terpakai − ukuran rekaman) ≥ 15 % × kapasitas.

Langkah:

1. Ukuran rekaman: 180 ÷ 8 = 22,5 MB per detik; durasi 6.000 detik; 22,5 × 6.000 = 135.000 MB = 135 GB.
2. Batas ruang kosong minimal: Disk A dan E (500 GB) = 75 GB; Disk B dan C (1.000 GB) = 150 GB; Disk D (2.000 GB) = 300 GB.
3. Ruang kosong sesudah disalin (kapasitas − terpakai − 135): A = 35 GB; B = 85 GB; C = 225 GB; D = 215 GB; E = 175 GB.
4. Bandingkan dengan batas: A 35 kurang dari 75 (gagal); B 85 kurang dari 150 (gagal); C 225 ≥ 150 (lolos); D 215 kurang dari 300 (gagal); E 175 ≥ 75 (lolos). Pasangan yang lolos: C dan E.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Salah. Memang muat (ruang kosong A = 170 GB, E = 310 GB), tetapi Disk A tinggal 35 GB (7 %), di bawah 15 %.
- B. ✓ Benar. Disk C tersisa 225 GB (22,5 %) dan Disk E 175 GB (35 %).
- C. ✗ Salah. Kapasitas sama tidak menjamin lolos; Disk B tinggal 85 GB (8,5 %), di bawah batas 150 GB.
- D. ✗ Salah. Disk D tinggal 215 GB (10,75 %), padahal harus minimal 300 GB.
- E. ✗ Salah. Ruang kosong terbesar saat ini tidak sama dengan ruang kosong sesudah disalin; Disk D gagal pada syarat 15 %.

Jawaban: B.

Jebakan: Memilih berdasarkan satu angka yang tampak meyakinkan: kapasitas terbesar (D), ruang kosong terbesar (C dan D), atau sekadar "muat" (A). Syarat 15 % harus dihitung terhadap kapasitas setiap disk.

No. 9 Kunci: C

Konsep: Digitalisasi suara mengambil cuplikan nilai gelombang pada selang waktu tetap. Laju sampling adalah jumlah cuplikan per detik: makin besar, titik makin rapat pada sumbu waktu dan bentuk gelombang makin mendekati aslinya. Kedalaman bit adalah jumlah bit tiap cuplikan: makin besar, tingkat nilai makin banyak dan selisih bunyi lemah-keras (rentang dinamika) makin lebar. Tanpa pemampatan, ukuran berkas = laju sampling × bit × durasi.

Langkah:

1. Catat perubahan: hanya laju sampling yang naik, dari 22.050 menjadi 44.100 cuplikan per detik (dua kali); kedalaman bit tetap 16.
2. Hitung dampak ke ukuran: bit per detik naik dari 22.050 × 16 = 352.800 menjadi 44.100 × 16 = 705.600, yaitu dua kali. Durasi sama, jadi ukuran berkas ikut dua kali.
3. Hubungkan dengan bentuk gelombang: cuplikan per detik berlipat berarti titik lebih rapat pada sumbu waktu sehingga gelombang lebih mendekati aslinya.
4. Bedakan dari bit: jumlah tingkat nilai dan rentang dinamika ditentukan kedalaman bit, yang tidak diubah.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Salah. Ukuran berkas = laju sampling × bit × durasi. Laju sampling berlipat dua, jadi ukuran ikut berlipat dua walau bit tetap.
- B. ✗ Salah. Rekaman ini tanpa pemampatan, sehingga cuplikan lebih banyak justru menambah ukuran, bukan menguranginya.
- C. ✓ Benar. Ukuran naik dua kali dan cuplikan lebih rapat membuat bentuk gelombang lebih mendekati aslinya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• D. ✗ Salah. Ukuran memang dua kali lipat, tetapi rentang dinamika ditentukan kedalaman bit, bukan laju sampling.
• E. ✗ Salah. Jumlah tingkat nilai tiap cuplikan ditentukan kedalaman bit yang tidak diubah; ukuran berkas pun ikut naik.

Jawaban: C.

Jebakan: Laju sampling dan kedalaman bit sering tertukar. Pilihan A dan E mengira ukuran hanya ditentukan bit; pilihan D menempelkan sifat bit pada laju sampling.

No. 10 Kunci: A

Konsep: OTT (over-the-top) menyampaikan konten lewat internet, tanpa antena atau kabel TV. Streaming memutar data sambil diterima; bila dilakukan saat peristiwa berlangsung disebut siaran langsung (live), sedangkan on-demand dapat ditonton kapan saja setelah diunggah. Unduh (download) memindahkan berkas utuh ke perangkat lebih dulu.

Langkah:
1. Ambil syarat dari cerita: ditonton saat lomba berlangsung, lewat ponsel dengan internet, tanpa antena, dan ada komentar.
2. Syarat "saat berlangsung" memerlukan siaran langsung, bukan rekaman yang diunggah belakangan.
3. Syarat "ponsel, internet, tanpa antena, komentar" cocok dengan streaming langsung di platform OTT yang punya kolom komentar.

Analisis setiap opsi:
• A. ✓ Benar. Streaming langsung, lewat internet, dengan kolom komentar: memenuhi semua syarat.
• B. ✗ Salah. On-demand sesudah lomba tidak memenuhi syarat "saat lomba berlangsung".
• C. ✗ Salah. Televisi terestrial memerlukan antena dan pesawat TV, dan tidak ada kolom komentar.
• D. ✗ Salah. Unduh menuntut berkas selesai diunduh lebih dulu dan tidak dapat dipakai untuk menonton langsung.
• E. ✗ Salah. Layar aula hanya menjangkau warga setempat, padahal penonton ada di desa-desa sekitar.

Jawaban: A.

Jebakan: Pilihan B tampak modern tetapi mengabaikan kata "saat berlangsung". Pilihan D dan A sama-sama memakai internet; beda utamanya, unduh harus selesai dulu sedangkan streaming diputar sambil diterima.

No. 11 Kunci: D

Konsep: Swasensor yang efektif berupa prosedur internal tertulis: daftar periksa yang memuat risiko yang pernah terjadi (izin rekam, lisensi musik, label sponsor atau AI), diperiksa oleh orang yang berbeda dari penyunting agar tidak buta terhadap kesalahan sendiri, dan menjadi syarat sebelum unggah. Swasensor berbeda dari penyensoran film oleh LSF, yang tidak berlaku untuk setiap unggahan kreator.

Langkah:
1. Catat tiga masalah masa lalu: lisensi lagu, izin wajah anak, keterbukaan sponsor. Daftar periksa harus memuatnya.
2. Catat kendala: lima anggota dan tiga video per minggu; prosedur harus ringan tetapi dijalankan pada setiap video.
3. Prosedur yang kuat memiliki dua unsur: daftar tertulis dan pemeriksa selain penyunting, dijalankan sebelum unggah.
4. Singkirkan opsi yang hanya memiliki satu unsur, melibatkan pemeriksa setelah masalah muncul, atau tidak realistis.

Analisis setiap opsi:
• A. ✗ Salah. Ada daftar tertulis, tetapi penyunting menilai sendiri; kesalahan pada karyanya mudah

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

terlewat.

• B. ✗ Salah. Ada pemeriksa kedua, tetapi tanpa daftar tertulis risiko seperti lisensi dan sponsor mudah terlewat.

• C. ✗ Salah. Pemeriksa kedua baru dilibatkan setelah ada keluhan, artinya sesudah video tayang.

• D. ✓ Benar. Daftar tertulis memuat risiko yang pernah terjadi, diperiksa orang selain penyunting, dijalankan sebelum unggah.

• E. ✗ Salah. Lembaga sensor film tidak menilai setiap unggahan kreator, dan prosedur ini menghentikan jadwal unggah rutin.

Jawaban: D.

Jebakan: Pengecoh A dan B setengah benar, sehingga menggoda: masing-masing hanya memiliki satu dari dua unsur penting. Pengecoh E menyamakan swasensor dengan sensor lembaga.

No. 12 Kunci: B

Konsep: Kriteria penyensoran menyasar cara penyampaian, bukan melarang tema. Penggunaan narkotika dan zat terlarang dikategorikan melanggar bila ditampilkan detail, vulgar, dan mudah ditiru dari sudut pengambilan gambar jarak dekat (Permendikbud 14/2019, Pasal 11). Pesan antinarkoba dapat disampaikan lewat akibat dan reaksi tokoh, dengan pengambilan gambar yang tidak memperagakan cara memakai.

Langkah:

1. Tandai dua tujuan: pesan antinarkoba tetap ada, dan adegan tidak melanggar kriteria.
2. Kriteria menyoal cara menampilkan: rinci, vulgar, mudah ditiru, jarak dekat; bukan temanya.
3. Cari pendekatan yang mempertahankan tema dan pesan, tetapi meniadakan unsur rinci jarak dekat.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Menghapus tema merusak pesan film, padahal tema boleh dibahas.

• B. ✓ Benar. Akibat disampaikan lewat tokoh dan keluarga, tanpa pemakaian rinci dari jarak dekat.

• C. ✗ Salah. Adegan rinci dari dekat justru bentuk yang ditandai kriteria.

• D. ✗ Salah. Tulisan peringatan tidak mengubah adegan yang rinci.

• E. ✗ Salah. Memburamkan wajah tidak menghilangkan sifat rinci dan mudah ditiru dari adegan.

Jawaban: B.

Jebakan: Dua jebakan: menyangka larangan pada tema (opsi A) atau mengira peringatan dan pengaburan wajah cukup (opsi D dan E).

No. 13 Kunci: 1S 2B 3S

Konsep: Jam siar dinilai pada seluruh durasi tayang: program berklasifikasi tertentu hanya boleh disiarkan pada rentang jam yang ditetapkan, sehingga program yang mulai sebelum rentang itu sudah melanggar. Tanda klasifikasi berlaku sepanjang acara dan juga untuk tayang ulang.

Langkah:

1. Pernyataan 1: bandingkan 06.30 dengan rentang P (07.00–09.00 dan 15.00–18.00).
2. Pernyataan 2: pedoman mencakup tayang ulang, jadi tanda tetap dipasang.
3. Pernyataan 3: hitung rentang tayang 21.30 + 90 menit = 23.00; bagian sebelum 22.00 (30 menit) tidak sesuai, sehingga tidak cukup "sebagian besar" berada di rentang.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap pernyataan:

• Pernyataan 1 → Salah. Pukul 06.30 berada di luar rentang 07.00–09.00 dan 15.00–18.00, jadi belum sesuai pedoman jam tayang P.

• Pernyataan 2 → Benar. Pedoman menyatakan tanda klasifikasi dipasang sepanjang acara termasuk tayang ulang, jadi tanda A tetap wajib.

• Pernyataan 3 → Salah. Program D hanya boleh tayang pukul 22.00–03.00. Kisah Malam mulai 21.30, sehingga 30 menit pertama berada di luar jam D walaupun 60 menit sisanya berada di dalam.

Jawaban: Salah, Benar, Salah.

Jebakan: Pernyataan 3 menggoda dengan angka 60 dari 90 menit yang benar secara hitungan tetapi tidak membenarkan program; aturan berlaku untuk seluruh siaran. Pernyataan 2 menggoda yang mengira tayang ulang sudah "pernah diperiksa".

No. 14 Kunci: C

Konsep: Penyuntingan agar sesuai golongan usia memperbaiki bagian yang melanggar kriteria dan membiarkan yang dibolehkan, tanpa merusak inti cerita. Syarat dipenuhi bila semua bagian terlarang tersunting, bagian yang dibolehkan tidak dipaksa berubah, dan total suntingan tidak melebihi batas.

Langkah:

1. Baca gambar: bagian terlarang pada golongan 13+ berwarna merah, yaitu b (luka berdarah jarak dekat, 02:35–02:50), c (ejekan merendahkan suku, 03:40–03:50), dan d (zat terlarang rinci jarak dekat, 05:00–05:25). Bagian a (dorong-dorongan ringan) berwarna jingga dan boleh.
2. Hitung durasi: b = 15 detik, c = 10 detik, d = 25 detik; total b+c+d = 50 detik ≤ 60 detik.
3. Cek alternatif: a+b = 30 + 15 = 45 detik; b+d = 40 detik; adegan 3, 4, 5 utuh = 50 + 90 + 90 = 230 detik; a+b+c+d = 30 + 15 + 10 + 25 = 80 detik.
4. Pilih himpunan yang menutup semua bagian terlarang tanpa menyentuh bagian boleh dan tanpa melebihi 60 detik: b, c, d.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Bagian a boleh pada 13+ sehingga tidak perlu disunting, sedangkan c dan d tidak tersentuh.

• B. ✗ Salah. Bagian c (ejekan merendahkan suku) tidak disunting sehingga masih ada bagian terlarang.

• C. ✓ Benar. Bagian b, c, dan d adalah seluruh bagian terlarang; total 50 detik, di bawah batas 60 detik.

• D. ✗ Salah. Membuang adegan utuh (230 detik) melebihi batas 60 detik, menghilangkan titik balik di adegan 5, dan berlebihan.

• E. ✗ Salah. Total 80 detik melebihi batas 60 detik karena bagian a yang boleh ikut disunting.

Jawaban: C.

Jebakan: Pilihan B menggoda karena memperbaiki dua bagian paling mencolok (darah dan zat terlarang) tetapi melewatkan ejekan terhadap suku. Pilihan E tampak "paling aman" tetapi menyunting bagian boleh dan melebihi batas.

No. 15 Kunci: A, D

Konsep: Menurut SPS KPI 2012, siaran langsung yang melibatkan anak-anak dilarang disiarkan melewati pukul 21.30 waktu setempat (Pasal 15 ayat 4), dan promo program bermuatan adegan kekerasan hanya boleh disiarkan pada klasifikasi D pukul 22.00–03.00 (Pasal 25).

Langkah:

1. Pisahkan dua masalah: final lomba (siaran langsung yang melibatkan anak) dan promo kekerasan.
2. Final lomba berakhir 22.30, melewati batas 21.30; solusinya mengakhiri sebelum atau pada 21.30.
3. Promo kekerasan ada di program kartun pukul 16.00; solusinya memindahkan ke blok klasifikasi D.
4. Singkirkan alasan yang tidak mengubah isi atau jadwal (didampingi orang tua, durasi pendek, pelabelan).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✓ Benar. Siaran langsung yang melibatkan anak tidak boleh melewati pukul 21.30.
• B. ✗ Salah. Pendampingan orang tua tidak menghapus batas pukul 21.30.
• C. ✗ Salah. Durasi pendek tidak menghapus pembatasan promo bermuatan kekerasan.
• D. ✓ Benar. Promo kekerasan hanya pada klasifikasi D pukul 22.00–03.00.
• E. ✗ Salah. Melabeli D tidak mengubah kenyataan bahwa acara melibatkan anak dan jam siarnya melewati batas; final lomba anak bukan program D.

Jawaban: opsi A, D.

Jebakan: Alasan yang terdengar bijak (pendampingan orang tua, durasi 15 detik, pelabelan D) tidak mengubah pelanggaran jam siar dan sifat muatan.

No. 16 Kunci: A, C, D

Konsep: Permendikbud 14/2019 Pasal 5–7 menetapkan acuan utama penyensoran: konteks (keterkaitan film dengan narasi, latar, ekspresi adegan dan dialog, tujuan, relevansi), tema (gagasan dan pikiran utama), serta nuansa dan dampak (persepsi dan akibat kombinasi audio visual pada pikiran, perasaan, dan perilaku penonton). Judul, adegan visual, dialog, dan teks terjemahan adalah acuan pendukung. Kekerasan dikategorikan pelanggaran menurut cara menampilkannya (Pasal 9), bukan karena adanya perkelahian semata.

Langkah:

1. Ingat dua kelompok acuan: utama (konteks, tema, nuansa dan dampak) dan pendukung (judul, adegan, dialog, teks terjemahan).
2. Pilih pernyataan yang menyebut tiga acuan utama dan menerapkannya pada kasus.
3. Singkirkan pernyataan yang menjadikan acuan pendukung sebagai acuan utama, dan pernyataan yang menilai tanpa memperhatikan konteks.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✓ Benar. Konteks adalah acuan utama: perkelahian terkait narasi dan tujuan cerita.
• B. ✗ Salah. Judul adalah acuan pendukung, dan isi adegan tetap harus diperiksa.
• C. ✓ Benar. Tema adalah acuan utama dan dalam film ini menyampaikan pesan menolak dendam.
• D. ✓ Benar. Nuansa dan dampak adalah acuan utama untuk menilai efek adegan pada penonton.
• E. ✗ Salah. Kekerasan dinilai dari cara penyajiannya dan kriterianya, bukan hanya karena ada perkelahian.

Jawaban: opsi A, C, D.

Jebakan: Judul (opsi B) tampak penting tetapi hanya acuan pendukung; menilai tanpa konteks (opsi E) mengabaikan konteks yang merupakan acuan utama.

No. 17 Kunci: E

Konsep: Wajah, suara, nama, dan sekolah seorang murid merupakan data pribadi. Menurut UU Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi, Pasal 25 ayat (2), pemrosesan data pribadi anak wajib mendapat persetujuan orang tua dan/atau wali anak. Persetujuan dimintakan sebelum data dipublikasikan, bukan sesudah ada keberatan.

Langkah:

1. Tentukan jenis data: wajah dan nama murid beserta nama sekolah yang dapat mengenali identitas.
2. Tentukan statusnya: murid kelas 4 adalah anak, sehingga persetujuan datang dari orang tua atau wali.
3. Tentukan waktu persetujuan: sebelum diunggah.
4. Tentukan jalan keluar bila persetujuan tidak diberikan: identitas anak disamarkan.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Izin anak saja tidak memenuhi persetujuan orang tua atau wali, dan wajahnya tetap dapat

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

dikenali.

• B. ✗ Salah. Wali kelas dan kepala sekolah bukan orang tua atau wali anak untuk persetujuan data pribadi.

• C. ✗ Salah. Mengunggah lebih dahulu berarti memproses data tanpa persetujuan; menurunkan sesudah keberatan sudah terlambat.

• D. ✗ Salah. Wajah dan nama sekolah tetap dapat mengenali murid, dan izin guru bukan persetujuan orang tua.

• E. ✓ Benar. Persetujuan orang tua atau wali didapat sebelum diunggah; bila tidak diberikan, identitas disamarkan.

Jawaban: E.

Jebakan: Pengecoh memakai pihak yang tampak berwenang (guru, kepala sekolah) atau tindakan yang tampak melindungi (menghapus nama, menurunkan bila keberatan), padahal persetujuan yang tepat berasal dari orang tua atau wali dan diminta sebelum unggah.

No. 18 Kunci: A

Konsep: Swasensor adalah pengaturan diri oleh kreator atau industri: memeriksa dan memperbaiki isi sendiri sebelum tayang berdasarkan kebijakan internal, berbeda dari sensor oleh lembaga resmi. Moderasi komentar, ralat, dan penarikan terjadi setelah konten tayang.

Langkah:

1. Cari tiga ciri dalam cerita: dilakukan pembuat sendiri, sebelum diunggah, atas kesepakatan komunitas.
2. Cocokkan dengan istilah: pemeriksaan mandiri sebelum tayang = swasensor.
3. Singkirkan istilah yang pelakunya lembaga luar atau waktunya sesudah tayang.

Analisis setiap opsi:

• A. ✓ Benar. Pembuat konten memeriksa dan memperbaiki isi sendiri sebelum tayang.

• B. ✗ Salah. Penyensoran film dilakukan Lembaga Sensor Film, bukan komunitas.

• C. ✗ Salah. Moderasi komentar terjadi setelah video tayang dan mengurus tanggapan, bukan isi video.

• D. ✗ Salah. Ralat memperbaiki informasi yang keliru sesudah disiarkan.

• E. ✗ Salah. Penarikan terjadi sesudah ada laporan, sedangkan kebiasaan ini sebelum unggah.

Jawaban: A.

Jebakan: Istilah serumpun tertukar: penyensoran oleh lembaga (B) versus pengaturan diri (A), dan kegiatan sebelum tayang (A) versus sesudah tayang (C, D, E).

No. 19 Kunci: D

Konsep: Film dan iklan film yang akan diedarkan atau dipertunjukkan wajib memperoleh Surat Tanda Lulus Sensor (STLS) dari Lembaga Sensor Film (LSF). Yang disensor adalah hasil akhir produksi; LSF meneliti tema, gambar, adegan, suara, dan teks terjemahan, menentukan kelayakan, serta menentukan golongan usia penonton. Pendaftaran dilakukan oleh pemilik atau pemegang hak cipta. (Permendikbud 14/2019, Pasal 2, 3, dan 23.)

Langkah:

1. Tentukan statusnya: film sudah jadi (hasil akhir) dan akan dirilis di bioskop.
2. Lembaga yang berwenang menyensor film dan menentukan golongan usia adalah LSF; KPI mengawasi penyiaran.
3. Urutannya: daftar ke LSF, tunggu penilaian dan STLS, baru edarkan.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Yang disensor adalah hasil akhir produksi, bukan skenario.

• B. ✗ Salah. Golongan usia ditentukan lewat penyensoran LSF, bukan sepihak oleh produser.

• C. ✗ Salah. KPI mengawasi siaran radio dan televisi; film bioskop disensor LSF.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• D. ✓ Benar. Film hasil akhir didaftarkan ke LSF dan diedarkan setelah memperoleh STLS.
• E. ✗ Salah. Film wajib memperoleh STLS sebelum diedarkan atau dipertunjukkan.

Jawaban: D.

Jebakan: KPI dan LSF sering tertukar (opsi C); skenario dan film jadi juga tertukar (opsi A).

No. 20 Kunci: A, B, C, E

Konsep: Menurut Permendikbud 14/2019: film dan iklan film (poster, baliho, dan sarana promosi sejenis) wajib memperoleh STLS (Pasal 2 dan 3); hasil penyensoran adalah lulus atau tidak lulus, dan film yang lulus memperoleh STLS (Pasal 25 dan 26); kode golongan usia pada penyiaran televisi diletakkan di posisi atas layar sepanjang pertunjukan (Pasal 22); pendaftaran dilakukan pemilik atau pemegang hak cipta (Pasal 23); film yang sudah lulus dapat ditarik dari peredaran bila menimbulkan gangguan keamanan, ketertiban, ketenteraman, atau keselarasan hidup masyarakat (Pasal 29).

Langkah:
1. Periksa tiap pernyataan satu per satu terhadap alur: daftar → nilai → hasil → kode usia → pemutaran → kemungkinan penarikan.
2. Empat pernyataan sesuai alur resmi.
3. Satu pernyataan memuat kata "tidak dapat ditarik ... meskipun", padahal ada mekanisme penarikan bagi film yang sudah lulus.

Analisis setiap pernyataan:
• A. ✓ Benar. Iklan film juga wajib disensor.
• B. ✓ Benar. Hasilnya lulus atau tidak lulus, dan yang lulus memperoleh STLS.
• C. ✓ Benar. Di televisi kode usia dipasang di posisi atas layar sepanjang tayangan.
• D. ✗ Salah. Film yang sudah lulus dapat ditarik dari peredaran bila menimbulkan gangguan keamanan atau ketertiban masyarakat.
• E. ✓ Benar. Pendaftaran dilakukan oleh pemilik atau pemegang hak cipta.

Jawaban: opsi A, B, C, E.

Jebakan: Menganggap STLS sebagai izin yang tak dapat dicabut (opsi D) membuat penjawab melewatkan mekanisme penarikan; sisanya sesuai ketentuan.

No. 21 Kunci: 1B 2S 3B

Konsep: Menurut Permendikbud 14/2019 Pasal 25, film yang tidak lulus sensor dikembalikan kepada pemiliknya untuk diperbaiki, perbaikan dapat diajukan paling banyak tiga kali, dan LSF membuka ruang dialog dengan pemilik film. Film yang akan dipertunjukkan wajib memperoleh STLS (Pasal 2).

Langkah:
1. Pernyataan 1: apa yang terjadi pada film yang tidak lulus? Dikembalikan untuk diperbaiki.
2. Pernyataan 2: apakah film boleh dipertunjukkan tanpa STLS? Tidak.
3. Pernyataan 3: batas perbaikan tiga kali dikurangi dua kali sudah dipakai, sisa satu.

Analisis setiap pernyataan:
• Pernyataan 1 → Benar. Film yang tidak lulus sensor dikembalikan kepada pemiliknya untuk diperbaiki.
• Pernyataan 2 → Salah. Film wajib memperoleh STLS sebelum dipertunjukkan; selama belum lulus, pemutaran di bioskop tidak boleh.
• Pernyataan 3 → Benar. Perbaikan dapat diajukan paling banyak tiga kali; produser sudah dua kali, sehingga tersisa satu kesempatan.

Jawaban: Benar, Salah, Benar.

Jebakan: Pernyataan 2 menggoda karena tekanan tenggat tayang; tenggat bisnis tidak mengubah kewajiban STLS.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 22 Kunci: B, C, D

Konsep: Menurut SPS KPI 2012, reka ulang peristiwa wajib dijelaskan eksplisit sebagai reka ulang lewat keterangan tertulis dan/atau pernyataan verbal di awal dan di akhir siaran, dan tidak boleh memperlihatkan secara terperinci cara dan langkah kejahatan (Pasal 41). Pemakaian gambar dokumentasi kerusuhan, bencana, dan bentrokan wajib mencantumkan tanggal dan lokasi peristiwa (Pasal 42).

Langkah:

1. Pisahkan tiga bahan: reka ulang, langkah pelaku dalam reka ulang, dan arsip bentrokan.
2. Reka ulang wajib diberi keterangan di awal DAN akhir; langkah pelaku tidak boleh terperinci; arsip bentrokan wajib mencantumkan tanggal dan lokasi.
3. Periksa tiap opsi terhadap tiga ketentuan itu.

Analisis setiap pernyataan:

- A. ✗ Salah. Keterangan reka ulang wajib ada di awal dan di akhir, bukan sekali di akhir.
- B. ✓ Benar. Keterangan di awal dan di akhir sesuai ketentuan reka ulang.
- C. ✓ Benar. Gambar dokumentasi bentrokan wajib mencantumkan tanggal dan lokasi.
- D. ✓ Benar. Langkah membongkar pintu tidak boleh diperlihatkan terperinci dalam reka ulang.
- E. ✗ Salah. Pernah disiarkan tidak membebaskan kewajiban mencantumkan tanggal dan lokasi.

Jawaban: opsi B, C, D.

Jebakan: Opsi A dan E menggoda dengan alasan alur cerita dan efisiensi ("sudah pernah disiarkan"); kewajiban keterangan tidak gugur karena alasan itu.

No. 23 Kunci: B, D, E

Konsep: Konten buatan atau diubah AI yang tampak nyata perlu diberi label yang jelas di tempat yang mudah dilihat penonton (pada video dan deskripsi, bukan di sudut komentar). Gambar rancangan tidak boleh disajikan seolah-olah kondisi nyata. Suara sintetis diungkapkan, dan suara tiruan orang tertentu membutuhkan izin. Aturan platform pada soal ini bersifat rekaan.

Langkah:

1. Pisahkan dua risiko: konten AI yang tampak nyata (butuh label) dan gambar yang menyesatkan (butuh penjelasan bahwa itu rancangan).
2. Label harus jelas dan mudah dilihat: di video dan deskripsi.
3. Narasi sintetis diungkapkan; suara tiruan orang tertentu perlu izin.
4. Singkirkan tindakan yang menyamarkan label atau menyajikan rancangan sebagai kenyataan.

Analisis setiap pernyataan:

- A. ✗ Salah. Tagar kecil di komentar bukan label yang jelas dan mudah dilihat.
- B. ✓ Benar. Label pada video dan deskripsi memenuhi kewajiban pelabelan.
- C. ✗ Salah. Pondok yang belum dibangun tidak boleh disajikan sebagai kondisi nyata; itu menyesatkan.
- D. ✓ Benar. Menegaskan bahwa gambar adalah rancangan mencegah penonton tertipu.
- E. ✓ Benar. Narasi sintetis diungkapkan, dan tidak meniru suara orang tertentu tanpa izin.

Jawaban: opsi B, D, E.

Jebakan: Alasan "hanya sebentar" (A) dan "akan dibangun" (C) terdengar wajar, tetapi label tetap wajib dan gambar rancangan tetap bukan kenyataan.

No. 24 Kunci: E

Konsep: Menurut SPS KPI 2012, program siaran jurnalistik tidak menayangkan adegan tawuran atau perkelahian secara detail dan berulang-ulang (Pasal 43 huruf i), dan wajib menyamarkan gambar wajah dan identitas pelaku, korban, serta keluarga pelaku kejahatan yang pelaku maupun korbannya anak di bawah umur (Pasal 43 huruf g; lihat juga Pasal 15 ayat 3).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Langkah:
1. Pisahkan dua pelanggaran potensial: tawuran ditayangkan detail/berulang, dan identitas anak terbuka.
2. Pilihan yang benar harus menyelesaikan keduanya sekaligus: cuplikan singkat, tidak berulang, dan wajah disamarkan.
3. Periksa tiap opsi: yang mengatasi satu masalah saja atau memakai pembenaran yang tidak mengubah isi tayangan gugur.

Analisis setiap opsi:
• A. ✗ Salah. Rekaman utuh menayangkan tawuran secara detail dan wajah pelajar terbuka.
• B. ✗ Salah. Tiga kali putar dan gerak lambat adalah penayangan detail dan berulang-ulang; wajah pelajar juga tidak disamarkan.
• C. ✗ Salah. Peringatan tertulis tidak menggugurkan pelanggaran; tayangan tetap detail dan wajah terbuka.
• D. ✗ Salah. Cuplikan singkat benar, tetapi wajah pelajar yang berstatus anak harus disamarkan walaupun direkam di tempat umum.
• E. ✓ Benar. Singkat, tidak berulang, wajah disamarkan, dan berita berfokus pada penanganan.

Jawaban: E.

Jebakan: Opsi D menggoda karena separuh benar (cuplikan singkat) tetapi memberi alasan "tempat umum" yang tidak membebaskan kewajiban menyamarkan anak. Opsi C menggoda dengan peringatan yang tidak mengubah isi tayangan.

No. 25 Kunci: A

Konsep: Menurut Standar Program Siaran KPI 2012 (Pasal 40 huruf d), ralat atas informasi tidak akurat disiarkan segera dalam program lain berikutnya dalam jangka kurang dari 24 jam setelah kekeliruan diketahui, mendapat perlakuan utama dan setara, serta diulang pada kesempatan pertama dalam program yang sama dengan berita yang keliru.

Langkah:
1. Tandai tiga syarat ralat: waktu (kurang dari 24 jam sejak diketahui, di program berikutnya), perlakuan (utama dan setara dengan berita semula), dan pengulangan (kesempatan pertama di program yang sama).
2. Hitung waktu: kekeliruan diketahui pukul 20.00; Berita Malam pukul 21.00 (1 jam kemudian) memenuhi; Berita Sore esok pukul 18.30 berjarak 22,5 jam, juga di bawah 24 jam; Berita Sore lusa berjarak 46,5 jam, melebihi.
3. Periksa tiap opsi terhadap ketiga syarat; hanya satu yang memenuhi ketiganya.

Analisis setiap opsi:
• A. ✓ Benar. Ralat tiba pukul 21.00 (kurang dari 24 jam), diperlakukan setara berita semula, dan diulang pada Berita Sore berikutnya, program yang sama dengan berita yang keliru.
• B. ✗ Salah. Sebuah kalimat singkat sesudah penutup bukan perlakuan utama dan setara.
• C. ✗ Salah. Edisi lusa jatuh 46,5 jam sesudah kekeliruan diketahui, melewati batas 24 jam, dan bukan program berikutnya.
• D. ✗ Salah. Ralat belum diulang pada kesempatan pertama di program asalnya (Berita Sore).
• E. ✗ Salah. Ralat tidak boleh menunggu keberatan; kewajiban muncul sejak redaksi mengetahui kekeliruan.

Jawaban: A.

Jebakan: Setiap pengecoh memenuhi dua dari tiga syarat tetapi gagal pada satu: porsi (B), waktu (C), pengulangan (D), atau pemicu (E: menunggu keluhan).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Latihan sub bab 3.1

No. 1 Kunci: B

Konsep: Satu stop = cahaya dua kali lipat. Urutan bukaan f/4 → f/2,8 → f/2 (tiap langkah 1 stop); ISO 400 → 800 → 1600 (tiap langkah 1 stop, noise bertambah); shutter 1/50 → 1/25 → 1/12 (tiap langkah 1 stop, gerak makin kabur).

Langkah:

1. Kebutuhan: tambah 2 stop.
2. Membuka bukaan f/4 → f/2 = 2 stop tanpa menambah noise; latar kabur diizinkan.
3. Pilihan lain menaikkan ISO (noise) atau mengubah shutter (melanggar syarat).

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: menambah 2 stop dengan benar, tetapi seluruhnya dari ISO sehingga noise paling banyak.
- **B.** ✓ Bukaan f/2 menambah 2 stop tanpa menaikkan ISO, dan shutter tetap 1/50.
- **C.** ✗ Jebakan: terangnya juga pas (1 stop bukaan + 1 stop ISO), tetapi masih menambah noise padahal bukaan f/2 tersedia.
- **D.** ✗ Terangnya pas, tetapi shutter 1/12 melanggar syarat dan membuat gerak kabur.
- **E.** ✗ Terangnya pas, tetapi shutter berubah dan ISO naik sehingga dua syarat dilanggar.

Jawaban: B.

No. 2 Kunci: C

Konsep: Shutter cepat membekukan gerak; ISO tinggi menambah noise; bukaan dibatasi kemampuan lensa. Di antara kombinasi yang terangnya sama, pilih yang memenuhi semua syarat.

Langkah:

1. Syarat shutter ≥ 1/1000: kombinasi 3, 4, 5.
2. Bukaan f/4 dan f/8 dapat dipakai lensa (f/4 adalah bukaan terbesarnya).
3. Noise sesedikit mungkin → ISO terendah: kombinasi 3 (ISO 400).

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Shutter 1/250 terlalu lambat sehingga pelari tampak kabur.
- **B.** ✗ Shutter 1/500 belum memenuhi syarat 1/1000.
- **C.** ✓ Shutter 1/1000 membekukan gerak, f/4 dapat dipakai lensa, dan ISO 400 paling rendah di antara yang memenuhi.
- **D.** ✗ Jebakan: shutter memenuhi, tetapi ISO 1600 menghasilkan noise paling banyak.
- **E.** ✗ Jebakan: shutter lebih cepat terdengar lebih baik, tetapi ISO 800 menambah noise padahal 1/1000 sudah membekukan gerak.

Jawaban: C.

No. 3 Kunci: E

Konsep: Pada subjek berlatar terang (backlight), rentang terang-gelap terlalu jauh untuk ditangkap sekaligus. Solusinya mengurangi selisih itu: menambah cahaya pada subjek (lampu/reflektor) atau mengurangi cahaya latar, lalu mengatur eksposur.

Langkah:

1. Masalah: wajah jauh lebih gelap daripada jendela.
2. Setelan kamera (bukaan, ISO) menerangi seluruh gambar → jendela tetap putih.
3. Menambah cahaya pada wajah memperkecil selisih terang, sehingga eksposur untuk jendela juga membuat wajah terlihat.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: wajah menjadi jelas, tetapi kebun teh hilang karena jendela putih polos.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• **B.** ✗ Jebakan: siluet memang dramatis, tetapi melanggar permintaan wajah terlihat jelas.
• **C.** ✗ Jebakan: kompromi terdengar adil, tetapi selisih terang terlalu besar sehingga wajah tetap gelap dan jendela tetap terlalu terang.
• **D.** ✗ Jebakan: selisih terang memang hilang, tetapi kebun teh tidak lagi terlihat.
• **E.** ✓ Wajah mendapat cahaya tambahan sehingga eksposur untuk jendela tetap memperlihatkan wajah dan kebun teh.

Jawaban: E.

Latihan sub bab 3.2

No. 1 Kunci: A, D, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Setiap sumber cahaya punya suhu warna: cahaya siang ±5.600 K (kebiruan), bohlam pijar ±3.200 K (jingga). White balance hanya dapat menetralkan satu suhu warna. Bila sumber bercampur, samakan dulu sumbernya (matikan salah satu atau beri gel CTB/CTO), lalu atur WB manual.

Analisis setiap pernyataan:
• **Pernyataan 1** ✓ Gel CTB mengubah cahaya bohlam mendekati cahaya siang sehingga kedua sumber bersuhu warna sama, lalu WB manual mengunci warnanya.
• **Pernyataan 2** ✗ Saturasi justru mempertegas perbedaan warna; sumber masalahnya tidak berubah.
• **Pernyataan 3** ✗ Jebakan: WB otomatis hanya mencari satu titik tengah; dua sumber berbeda tetap membuat wajah belang.
• **Pernyataan 4** ✓ Hanya ada satu jenis cahaya (siang), sehingga warna wajah seragam; reflektor mengisi sisi yang gelap.
• **Pernyataan 5** ✓ Hanya ada satu jenis cahaya (bohlam) dan WB manual disesuaikan dengannya, sehingga warna wajah seragam.

Jawaban: pernyataan 1, 4, 5.

No. 2 Kunci: B

Konsep: Tata cahaya tiga titik: key light (cahaya utama, terkuat, ±45° dari kamera), fill light (sisi lain, lebih redup untuk melunakkan bayangan dan memberi dimensi), back light (di belakang-atas subjek untuk memisahkan rambut/bahu dari latar).

Langkah:
1. Dari denah: lampu 1 dan 2 sama kuat (100%) di kiri-kanan depan → wajah rata, tidak berdimensi.
2. Lampu 3 berada di dekat kamera, tidak ada lampu di belakang subjek → rambut/bahu menyatu dengan latar hitam.
3. Perbaikan tanpa lampu tambahan: lampu 3 menjadi back light, lampu 2 diredupkan menjadi fill.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Lampu di dekat kamera membuat wajah makin rata, dan tidak ada cahaya yang memisahkan subjek dari latar.
• **B.** ✓ Lampu 3 menjadi back light yang memisahkan rambut dan bahu dari latar, dan lampu 2 yang lebih redup memberi dimensi pada wajah.
• **C.** ✗ Jebakan: back light sudah benar, tetapi lampu 1 dan 2 tetap sama kuat sehingga wajah tetap datar tanpa dimensi.
• **D.** ✗ Jebakan: terang turun, tetapi perbandingan kedua sisi tetap sama sehingga wajah tetap datar, dan subjek tetap menyatu dengan latar.
• **E.** ✗ Latar hitam adalah ciri khas acara sehingga tidak boleh diganti.

Jawaban: B.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Latihan sub bab 3.3

No. 1 Kunci: C

Konsep: Ukuran gambar dari paling rapat: extreme close-up (bagian wajah), close-up (kepala–bahu), medium close-up (kepala–dada), medium shot (kepala–pinggang), long shot (seluruh tubuh dan lingkungan). Pilih yang paling rapat tetapi masih memuat informasi yang diperlukan.

Langkah:

1. Syarat 1: foto di depan dada harus utuh → bingkai minimal sampai dada.
2. Syarat 2: wajah sebesar mungkin → pilih ukuran paling rapat yang memenuhi syarat 1.
3. Medium close-up (kepala sampai dada) memenuhi keduanya.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Extreme close-up memotong foto sepenuhnya; hanya bagian wajah yang terlihat.
- **B.** ✗ Jebakan: wajah tampak besar, tetapi bingkai berhenti di bahu sehingga foto di depan dada terpotong.
- **C.** ✓ Bingkai sampai dada memuat foto utuh dengan wajah sebesar mungkin.
- **D.** ✗ Jebakan: foto terlihat, tetapi wajah menjadi lebih kecil daripada yang mungkin.
- **E.** ✗ Long shot memperlihatkan ruangan yang tidak diperlukan, dan wajah menjadi kecil.

Jawaban: C.

No. 2 Kunci: A

Konsep: Establishing shot memperkenalkan lokasi dan hubungan ruang. Ukuran gambar paling luas (extreme long shot) memuat lingkungan, sedangkan sudut kamera menentukan apa yang terbaca: sudut miring dari udara memperlihatkan kemiringan medan, sedangkan sudut tegak lurus ke bawah (bird's eye) meratakan ketinggian.

Langkah:

1. Tiga informasi wajib: desa, lereng yang curam, sawah yang luas.
2. Hanya extreme long shot dari udara yang memuat ketiganya dalam 5 detik tanpa narasi.
3. Sudut tegak lurus ke bawah membuat lereng tampak datar; sudut miring memperlihatkan kemiringannya.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✓ Ukuran paling luas dan sudut miring memperlihatkan desa, kemiringan lereng, dan sawah sekaligus.
- **B.** ✗ Jebakan: ukurannya sama luas, tetapi dari atas tegak lurus lereng tampak datar sehingga kesan "lereng curam" hilang.
- **C.** ✗ Jebakan: suasana pedesaan terasa, tetapi dari setinggi mata luas sawah dan lereng tidak terlihat.
- **D.** ✗ Jebakan: lensa tele memadatkan rumah-rumah, tetapi bingkainya sempit sehingga sawah di sekeliling tidak tampak.
- **E.** ✗ Pan setinggi mata memperlihatkan sebagian sawah dan rumah, tetapi tidak memperlihatkan lereng dan luas lingkungan dalam 5 detik.

Jawaban: A.

No. 3 Kunci: B

Konsep: Long shot/full shot memperlihatkan seluruh tubuh dari kepala sampai kaki. Lead room (ruang arah gerak/pandang) adalah ruang kosong di depan arah subjek menghadap atau bergerak, agar gambar terasa seimbang dan subjek punya ruang untuk bergerak.

Langkah:

1. Panel 3 dan 5: kaki penari terpotong → bukan seluruh tubuh.
2. Panel 1: tubuh utuh tetapi di tengah, ruang depan dan belakang sama.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. Panel 4: tubuh utuh tetapi berada di kanan sehingga ruang kosong justru di belakang.
4. Panel 2: tubuh utuh, penari di sepertiga kiri, ruang kosong di kanan (arah gerak).

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: tubuh utuh, tetapi penari di tengah sehingga tidak ada ruang tambahan di arah gerak.
• **B.** ✓ Tubuh utuh dengan lantai terlihat, dan ruang kosong berada di kanan, searah gerak penari.
• **C.** ✗ Jebakan: ada ruang di kanan, tetapi gambar terlalu rapat sehingga kaki penari terpotong.
• **D.** ✗ Jebakan: tubuh utuh, tetapi ruang kosong berada di belakang penari sehingga penari tampak akan keluar bingkai.
• **E.** ✗ Ruang kanan tersedia, tetapi kaki penari terpotong sehingga syarat seluruh tubuh tidak terpenuhi.

Jawaban: B.

Latihan sub bab 3.4

No. 1 Kunci: C

Konsep: Dolly in = kamera berpindah maju di atas rel, sehingga perspektif dan posisi benda di sekitar subjek berubah seperti saat berjalan, dengan gerak halus. Zoom in = kamera diam, hanya sudut pandang lensa menyempit; perspektif tidak berubah. Kamera genggam berpindah tempat tetapi goyang.

Langkah:

1. Syarat 1: perspektif berubah seperti berjalan → kamera harus berpindah maju (bukan zoom).
2. Syarat 2: sangat halus → bukan genggam tangan.
3. Kamera maju di atas rel = dolly in; waktu pasang 30 menit bukan alasan melanggar syarat.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: halus dan praktis, tetapi kamera diam sehingga posisi lemari dan jendela tidak bergeser seperti saat berjalan.
• **B.** ✗ Jebakan: perspektif memang berubah, tetapi kamera genggam bergoyang sehingga syarat "sangat halus" tidak terpenuhi.
• **C.** ✓ Kamera maju halus di atas rel sehingga wajah membesar dan perspektif ruang berubah seperti berjalan.
• **D.** ✗ Rel memang dipakai, tetapi kamera bergerak menyamping, bukan mendekat ke wajah Laras.
• **E.** ✗ Menambah pan tidak membuat kamera berpindah; perspektif tetap tidak berubah seperti saat berjalan.

Jawaban: C.

No. 2 Kunci: A, C, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Judder/strobing adalah gerak tersendat ketika gambar berpindah terlalu jauh di antara frame (pan terlalu cepat, terutama dengan lensa tele dan shutter cepat). Pencegahannya: pan lebih lambat, lensa lebih lebar, shutter sesuai 2 × frame rate, kepala tripod yang halus (fluid head), atau mengganti pan dengan shot statis.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✓ Pan lambat membuat perpindahan gambar di antara dua frame kecil sehingga tidak tampak melompat.
• **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: frame memang lebih tajam, tetapi tanpa sedikit blur gerak perpindahan antar-frame justru makin terlihat tersendat.
• **Pernyataan 3** ✓ Fluid head meredam gerakan sehingga kecepatan pan rata dan tidak tersentak.
• **Pernyataan 4** ✗ Lensa makin tele membuat setiap derajat putaran tampak sebagai perpindahan besar di layar, sehingga judder makin parah.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• **Pernyataan 5** ✓ Menghindari pan cepat sama sekali dan menyusun shot statis juga mencegah gerak tersendat.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 5.

No. 3 Kunci: A, B, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Gerak kamera: pan (berputar mendatar), tilt (berputar naik-turun), dolly (maju-mundur), truck (menyamping), crane/jib (naik-turun tinggi), zoom (mengubah sudut pandang lensa tanpa memindahkan kamera). Setiap gerak dipilih sesuai tujuan dan kesan yang diinginkan.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✓ Tilt up memutar kamera naik di tempat, menyusuri tubuh dari kaki sampai kepala.

• **Pernyataan 2** ✓ Pan memutar kamera mendatar sehingga barisan panjang terlihat berurutan.

• **Pernyataan 3** ✗ Truck menyusuri banyak subjek secara menyamping; ekspresi satu wisudawan dari dekat lebih tepat dengan close-up atau dolly in.

• **Pernyataan 4** ✗ Jebakan: gambar memang melebar, tetapi kamera diam; kesan berjalan di antara kursi (perspektif berubah) membutuhkan dolly out.

• **Pernyataan 5** ✓ Kamera naik tinggi memperlihatkan seluruh ruangan, cocok sebagai penutup.

Jawaban: pernyataan 1, 2, 5.

Kuis Akhir Bab 3

No. 1 Kunci: D

Konsep: Filter ND menahan cahaya tanpa mengubah warna. Bila dua filter ditumpuk, faktor pengurangannya dikalikan (kerapatannya dijumlahkan). Setiap pengurangan 2 kali sama dengan satu stop. Memperlambat shutter dari 1/250 ke 1/4 detik menambah cahaya sebesar 250 ÷ 4 = 62,5 kali, dan penambahan itu harus ditahan oleh filter agar terang tetap pas.

Langkah:

1. Hitung cahaya tambahan akibat shutter lebih lambat: (1/4) ÷ (1/250) = 250 ÷ 4 = 62,5 kali, kira-kira 6 stop.
2. Cari pasangan filter yang menahan sekitar 62,5 kali: kalikan faktornya, jangan dijumlahkan.
3. Hitung semua pasangan: 0,9 + 1,2 = 8 × 16 = 128 kali; 0,3 + 0,9 = 2 × 8 = 16 kali; 0,6 + 0,9 = 4 × 8 = 32 kali; 0,6 + 1,2 = 4 × 16 = 64 kali; 0,3 + 0,6 = 2 × 4 = 8 kali.
4. Pasangan yang mendekati 62,5 kali hanya ND 0,6 dan ND 1,2 (64 kali; kerapatan 1,8 = 6 stop).

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. 128 kali menahan 7 stop, lebih banyak 1 stop dari kebutuhan, sehingga foto menjadi satu stop terlalu gelap.

• B. ✗ Salah. 16 kali menahan 4 stop, 2 stop kurang dari kebutuhan, sehingga foto dua stop terlalu terang.

• C. ✗ Salah. 32 kali menahan 5 stop, 1 stop kurang dari kebutuhan, sehingga foto satu stop terlalu terang.

• D. ✓ Benar. 64 kali (6 stop) sangat dekat dengan 62,5 kali yang dibutuhkan, sehingga foto tetap terang pas pada 1/4 detik.

• E. ✗ Salah. 8 kali hanya menahan 3 stop, sehingga foto tiga stop terlalu terang.

Jawaban: D.

Jebakan: Pengecoh 128 kali dan 32 kali menggoda karena hanya meleset satu stop. Kesalahan lain adalah menjumlahkan faktor (4 + 16 = 20) alih-alih mengalikan, atau menghitung kebutuhan dari 1/4 saja tanpa membandingkan dengan 1/250.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 2 Kunci: 1S 2B 3B

Konsep: Sudut rana menyatakan seberapa lama rana terbuka dalam satu frame sebagai bagian dari putaran penuh 360°. Waktu bukaan = (sudut ÷ 360°) × (1 ÷ frame rate). Sudut 180° berarti rana terbuka setengah dari waktu satu frame dan sering dipakai agar gerak tampak wajar. Waktu bukaan yang lebih pendek berarti gerak lebih tajam dan cahaya lebih sedikit.

Langkah:

1. Tuliskan rumus waktu bukaan = (sudut ÷ 360°) × (1 ÷ fps).
2. Pernyataan 1: 50 fps dan 180° → 0,5 × 1/50 = 1/100 detik, bukan 1/50 detik.
3. Pernyataan 2: 25 fps dan 180° → 0,5 × 1/25 = 1/50 detik.
4. Pernyataan 3: 25 fps dan 90° → 0,25 × 1/25 = 1/100 detik; setengah dari 1/50 berarti kehilangan satu stop cahaya.

Analisis setiap pernyataan:

• Pernyataan 1 → Salah. Waktu bukaan = (sudut ÷ 360°) × (1 ÷ frame rate). Pada 50 fps dan 180° hasilnya 0,5 × 1/50 = 1/100 detik, jadi setengah dari 1/50 detik. Cahaya yang masuk berkurang satu stop dan gambar menjadi lebih gelap.
• Pernyataan 2 → Benar. Pada 25 fps: 0,5 × 1/25 = 1/50 detik.
• Pernyataan 3 → Benar. Pada 25 fps dan 90°: 0,25 × 1/25 = 1/100 detik, setengah dari 1/50 detik. Waktu bukaan lebih pendek sehingga gerak lebih tajam dan cahaya berkurang satu stop.

Jawaban: Salah, Benar, Benar.

Jebakan: Pernyataan 1 menyamakan waktu bukaan dengan frame rate. Yang tetap hanyalah sudutnya; waktu bukaan ikut mengecil ketika frame rate naik, sehingga gambar menjadi lebih gelap.

No. 3 Kunci: C

Konsep: Cahaya yang masuk berbanding terbalik dengan kuadrat angka f. Karena itu perubahan bukaan dari f/N1 ke f/N2 mengubah cahaya sebanyak $(N2 \div N1)^2$ kali, atau $2 \times \log2(N2 \div N1)$ stop. Satu stop = dua kali cahaya = ISO dikalikan dua. Pada lensa zoom berbukaan berubah, zoom in dapat mengurangi cahaya tanpa mengubah angka di mode manual.

Langkah:

1. Hitung rasio cahaya: $(5,6 \div 3,5)^2 = 1,6^2 = 2,56$ kali lebih gelap.
2. Ubah ke stop: $\log2(2,56) \approx 1,36$ stop, yaitu satu sepertiga stop.
3. Naikkan ISO sebesar faktor yang sama: $400 \times 2,56 \approx 1.024$, nilai ISO terdekat pada deret adalah 1000.
4. Periksa syarat: shutter dan lampu tidak berubah, jadi hanya ISO yang dapat menutup kekurangan cahaya.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. ISO 1250 menambah sekitar 1,64 stop, lebih dari kebutuhan, sehingga gambar menjadi sedikit terlalu terang.
• B. ✗ Salah. 1,6 adalah perbandingan angka f, bukan perbandingan cahaya; cahaya berubah menurut kuadrat angka f.
• C. ✓ Benar. Cahaya berkurang 2,56 kali (±1,36 stop) dan ISO 400 × 2,56 ≈ 1000.
• D. ✗ Salah. Dari f/3,5 ke f/5,6 melewati f/4 (sepertiga stop) dan f/5,6 (satu stop lagi), jumlahnya satu sepertiga stop, bukan dua stop.
• E. ✗ Salah. ISO 800 hanya menambah satu stop; f/3,5 ke f/5,6 lebih dari satu stop.

Jawaban: C.

Jebakan: Membandingkan angka f langsung (1,6 kali) tanpa mengkuadratkan, atau menghitung titik deret f yang dilewati tanpa memperhatikan bahwa f/3,5 berada di antara f/2,8 dan f/4. Dua kesalahan itu menghasilkan ISO 640 dan ISO 1600 yang tampak masuk akal.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 4 Kunci: B

Konsep: Ruang tajam (depth of field) adalah rentang jarak di depan dan di belakang titik fokus yang masih tampak tajam. Bukaan dinyatakan dengan angka f: angka f kecil berarti lubang lensa besar dan ruang tajam sempit (latar kabur); angka f besar berarti lubang kecil dan ruang tajam luas. ISO dan shutter mengatur terang dan gerak, bukan ruang tajam.

Langkah:

1. Tentukan tujuan: subjek tajam, latar kabur, berarti ruang tajam harus sempit.
2. Hubungkan dengan bukaan: ruang tajam sempit = lubang lensa besar = angka f kecil.
3. Periksa syarat: posisi tidak digeser dan terang diatur dengan filter ND, jadi cukup bukaan yang diubah.
4. Pilih angka f paling kecil (f/2) dan singkirkan pilihan yang membalik arti angka f atau memakai pengaturan lain.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Salah. f/16 adalah lubang kecil; ruang tajam justru luas sehingga latar benang tetap tajam.
- B. ✓ Benar. f/2 adalah lubang besar, ruang tajam sempit, dan latar menjadi kabur.
- C. ✗ Salah. f/22 adalah lubang paling kecil dan ruang tajam paling luas, bukan titik tajam yang terpusat.
- D. ✗ Salah. f/8 menghasilkan ruang tajam cukup luas, jadi latar benang masih terbaca dan tidak benar-benar kabur.
- E. ✗ Salah. ISO hanya mengatur kepekaan sensor dan menambah noise; ruang tajam tidak berubah.

Jawaban: B.

Jebakan: Angka f dibaca seperti ukuran lubang (angka besar = lubang besar), padahal angka f adalah pembagi: f/2 berlubang lebih besar daripada f/16. ISO tinggi dan bukaan menengah sering dikira membantu mengaburkan latar.

No. 5 Kunci: B, D, E

Konsep: Terang foto ditentukan oleh jumlah stop dari tiga pengaturan. Shutter dua kali lebih cepat = −1 stop; bukaan satu titik lebih besar pada deret f/2,8, f/4, f/5,6, f/8 = +1 stop; ISO dua kali lebih tinggi = +1 stop. Eksposur setara berarti jumlah perubahan stopnya nol.

Langkah:

1. Nyatakan setelan awal sebagai acuan: 1/125 detik, f/5,6, ISO 200.
2. Hitung tiap pilihan: stop shutter + stop bukaan + stop ISO, dengan tanda minus bila cahaya berkurang.
3. Pilihan A: 1/125 → 1/500 = −2; f/5,6 tetap = 0; ISO 200 → 400 = +1; jumlah −1.
4. Pilihan B: −1 + 1 + 0 = 0. Pilihan C: −3 + 1 + 1 = −1. Pilihan D: −2 + 2 + 0 = 0. Pilihan E: −2 + 1 + 1 = 0.
5. Pilih yang berjumlah nol: B, D, dan E.

Analisis setiap pernyataan:

- A. ✗ Salah. Jumlah −1 stop, sehingga foto menjadi satu stop lebih gelap.
- B. ✓ Benar. Shutter 1/250 (−1 stop) dan bukaan f/5,6 → f/4 (+1 stop) menghasilkan jumlah nol.
- C. ✗ Salah. Shutter 1/1000 menghilangkan tiga stop; f/4 dan ISO 400 hanya menambah dua stop, sehingga kurang satu stop.
- D. ✓ Benar. Shutter 1/500 (−2 stop) diimbangi bukaan f/5,6 → f/2,8 (+2 stop).
- E. ✓ Benar. Shutter 1/500 (−2 stop) diimbangi bukaan f/4 (+1 stop) dan ISO 400 (+1 stop).

Jawaban: opsi B, D, E.

Jebakan: Pilihan A dan C hanya meleset satu stop sehingga tampak mendekati. Kesalahan umum: menghitung tiga pengaturan seolah searah, atau lupa bahwa dari f/5,6 ke f/2,8 melewati dua titik deret (f/4 dan f/2,8), yaitu dua stop.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 6 Kunci: E

Konsep: Overexposure terjadi ketika cahaya yang terekam melebihi batas sensor sehingga bagian terang menjadi putih polos (clipping). Detail yang sudah terpotong tidak dapat dikembalikan saat penyuntingan. Pola zebra menandai area itu di monitor. Perbaikannya dilakukan saat merekam dengan mengurangi cahaya yang masuk.

Langkah:

1. Baca gejala: zebra menutupi kebaya dan pipi, artinya bagian itu terlalu terang dan detailnya hilang.
2. Tentukan sebab: cahaya yang terekam terlalu banyak, bukan warna atau gerak.
3. Pilih tindakan yang mengurangi cahaya saat merekam, misalnya mengecilkan bukaan sedikit.
4. Periksa lagi monitor sampai zebra hilang dari kebaya dan pipi.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Salah. Menaikkan ISO menambah terang sehingga overexposure makin parah.
- B. ✗ Salah. Detail yang sudah putih polos tidak dapat dipulihkan karena informasinya tidak terekam.
- C. ✗ Salah. Shutter lebih lambat menambah cahaya sehingga kebaya makin putih.
- D. ✗ Salah. White balance mengatur warna, bukan terang; zebra tidak hilang karenanya.
- E. ✓ Benar. Bukaan lebih kecil mengurangi cahaya sampai kain putih kembali memperlihatkan lipatan.

Jawaban: E.

Jebakan: Menganggap kesalahan eksposur dapat "diperbaiki nanti" karena penyuntingan. Pilihan menaikkan ISO dan memperlambat shutter menambah cahaya, padahal gambar sudah terlalu terang.

No. 7 Kunci: B

Konsep: Lampu neon pada listrik 50 Hz berkedip 100 kali per detik, atau satu kedipan tiap 1/100 detik. Pita gelap hilang bila waktu bukaan rana memuat jumlah kedipan yang bulat, yaitu shutter 1/100, 1/50, 1/33, ... detik (kelipatan 1/100 detik). Perubahan terang akibat shutter dihitung dengan log2 dari perbandingan waktu bukaan.

Langkah:

1. Hitung kedipan dalam waktu bukaan: shutter × 100. Pada 1/60: 100 ÷ 60 = 1,67 kedipan (tidak bulat, sehingga ada pita).
2. Daftar tiap pilihan: 1/30 = 3,33; 1/50 = 2; 1/100 = 1; 1/125 = 0,8; 1/250 = 0,4 kedipan. Yang bulat hanya 1/50 dan 1/100.
3. Hitung pergeseran terang dari 1/60: 1/50 = +0,26 stop; 1/100 = −0,74 stop.
4. Terapkan syarat setengah stop: hanya 1/50 yang memenuhi (+0,26 stop), sedangkan 1/100 terlalu gelap (−0,74 stop).

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Salah. 3,33 kedipan tidak bulat sehingga pita tetap ada, dan terang bertambah satu stop penuh.
- B. ✓ Benar. Dua kedipan penuh menghilangkan pita dan terang hanya bergeser +0,26 stop.
- C. ✗ Salah. Pita memang hilang, tetapi gambar menjadi 0,74 stop lebih gelap sehingga melanggar batas setengah stop.
- D. ✗ Salah. 0,8 kedipan tidak bulat sehingga pita tetap ada, dan gambar lebih gelap sekitar satu stop.
- E. ✗ Salah. 0,4 kedipan membuat pita lebih jelas dan gambar jauh lebih gelap (sekitar dua stop).

Jawaban: B.

Jebakan: Mengira shutter lebih cepat otomatis menghapus kedipan (pilihan 1/125 dan 1/250 justru memperburuk). Pilihan 1/100 tampak ideal karena persis satu kedipan, tetapi syarat terang membuatnya gugur. Pada 30 fps, aturan 180° memberi 1/60 yang justru bermasalah pada listrik 50 Hz.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 8 Kunci: A

Konsep: Meter eksposur menunjukkan selisih terang terhadap setelan pas, dalam stop. Pada skala bertanda sepertiga stop, setiap garis pendek = 1/3 stop. Untuk mengurangi terang lewat bukaan, angka f diperbesar; perubahan bukaan dari f/N1 ke f/N2 adalah 2 × log2(N2 ÷ N1) stop. Deret f per sepertiga stop: 4; 4,5; 5; 5,6; 6,3; 7,1; 8; 9; 10; 11.

Langkah:

1. Baca meter: penunjuk berada pada garis kelima setelah angka 0 ke arah +, yaitu +1 dan dua pertiga stop (terlalu terang).
2. Baca setelan awal bukaan pada gambar: f/4. Kebutuhan koreksi = −1⅔ stop (menurunkan terang).
3. Hitung tiap pilihan: f/5,6 = 2 × log2(5,6 ÷ 4) = 1,0 stop; f/6,3 = 1,3; f/7,1 = 1,65; f/8 = 2,0; f/11 = 2,9.
4. Pilih yang paling dekat dengan 1⅔ stop: f/7,1 (±1,65 stop), sehingga meter kembali ke 0.

Analisis setiap opsi:

- A. ✓ Benar. Menurunkan terang 1⅔ stop persis menutup selisih +1⅔ pada meter.
- B. ✗ Salah. Hanya satu stop, sehingga meter masih menunjuk +⅔.
- C. ✗ Salah. Dua stop menurunkan terang melebihi kebutuhan, sehingga meter menunjuk −⅓ (sedikit terlalu gelap).
- D. ✗ Salah. Satu sepertiga stop, sehingga meter masih menunjuk +⅓.
- E. ✗ Salah. Tiga stop, sehingga meter menunjuk −1⅓ dan gambar terlalu gelap.

Jawaban: A.

Jebakan: Membaca meter sebagai +2 (garis panjang terdekat) lalu memilih f/8, atau sebagai +1⅓ lalu memilih f/6,3. Garis pendek pada skala adalah sepertiga stop, bukan setengah.

No. 9 Kunci: B, D

Konsep: White balance otomatis menghitung ulang warna dari isi bingkai masing-masing kamera, sehingga dua kamera dapat memberi warna berbeda untuk sumber cahaya yang sama dan berubah tiap bingkai berubah. Warna yang konsisten antar-kamera diperoleh dengan nilai white balance manual yang sama, baik diatur dalam Kelvin maupun diukur dengan kartu abu di bawah cahaya yang sama.

Langkah:

1. Tentukan sebab: white balance otomatis menilai bingkai tiap kamera secara terpisah, sehingga hasilnya berbeda.
2. Tentukan tujuan: kedua kamera harus memakai satu nilai white balance yang tetap.
3. Periksa tiap pilihan: apakah kamera dikunci pada nilai yang sama atau dibiarkan menilai sendiri?
4. Singkirkan pilihan yang menunda masalah ke penyuntingan atau mengubah hal yang tidak berkaitan, misalnya saturasi.

Analisis setiap pernyataan:

- A. ✗ Salah. Kamera otomatis tidak mengacu pada kamera lain; kedua kamera terus menilai bingkainya sendiri.
- B. ✓ Benar. Nilai Kelvin yang sama membuat kedua kamera memperlakukan lampu panggung dengan cara yang sama.
- C. ✗ Salah. White balance otomatis jelas memengaruhi warna hasil rekaman, dan koreksi massal pada klip yang warnanya terus berubah sulit dan tidak merata.
- D. ✓ Benar. Kartu abu di bawah lampu yang sama menghasilkan nilai acuan yang sama, lalu dikunci agar tidak berubah.
- E. ✗ Salah. Saturasi mengatur kepekatan warna, bukan keseimbangan warna; kekuningan dan kebiruan tetap berbeda.

Jawaban: opsi B, D.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jebakan: Mengandalkan fitur otomatis atau menunda perbaikan ke penyuntingan terdengar praktis, tetapi tidak menyelesaikan penyebabnya. Saturasi sering dikira "memperbaiki warna" padahal bukan white balance.

No. 10 Kunci: 1B 2S 3B

Konsep: Pada tata cahaya tiga titik, key light adalah sumber utama, fill light mengisi bayangan yang dibuat key, dan back light memisahkan subjek dari latar. Rasio key:fill menyatakan perbandingan cahaya pada wajah: 2:1 = satu stop (wajah lembut), 4:1 = dua stop (lebih dramatis), 1:1 = tanpa bayangan. Setiap gandaan cahaya adalah satu stop.

Langkah:

1. Hitung rasio dari data: key ÷ fill.
2. Ubah rasio ke stop: 2:1 = 1 stop, 4:1 = 2 stop, 8:1 = 3 stop.
3. Pernyataan 2: apa akibat rasio 1:1? Bayangan hilang, wajah tampak datar.
4. Pernyataan 3: apa akibat fill yang lebih lemah? Rasio naik menjadi 4:1 dan bayangan lebih gelap.

Analisis setiap pernyataan:

• Pernyataan 1 → Benar. Rasio = 800 ÷ 400 = 2:1. Dua kali cahaya adalah satu stop.
• Pernyataan 2 → Salah. Fill 800 lux membuat rasio 800 ÷ 800 = 1:1, tetapi key dan fill sama kuat sehingga bayangan hilang dan wajah tampak datar, bukan berdimensi.
• Pernyataan 3 → Benar. Rasio = 800 ÷ 200 = 4:1, dan 4 kali cahaya adalah dua stop. Fill lebih lemah membuat sisi bayangan lebih gelap dan kontras wajah naik.

Jawaban: Benar, Salah, Benar.

Jebakan: Mengira rasio 1:1 membuat wajah "lebih berdimensi" karena semua sisi terang. Dimensi wajah muncul dari perbedaan terang antara sisi key dan sisi fill.

No. 11 Kunci: C

Konsep: Pan dan tilt memutar kamera dari posisi tetap (ke samping dan ke atas-bawah). Dolly memindahkan kamera maju atau mundur, truck memindahkan kamera ke samping, dan pedestal menaikkan atau menurunkan kamera. Truck menjaga jarak kamera ke objek dan memperlihatkan latar bergeser dengan perspektif yang berubah.

Langkah:

1. Baca gerak yang diminta: kamera berpindah menyamping sejajar, jarak tetap.
2. Bedakan memutar dengan berpindah: pan berputar di tempat; truck berpindah posisi.
3. Cocokkan arah perpindahan: menyamping = truck.
4. Singkirkan gerak maju-mundur dan naik-turun.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Pan memutar kamera dari satu tempat; jarak dan sudut ke Lina berubah ketika ia menjauh.
• B. ✗ Salah. Tilt memutar ke atas dan bawah.
• C. ✓ Benar. Truck memindahkan kamera menyamping sejajar Lina dengan jarak tetap.
• D. ✗ Salah. Dolly in memajukan kamera mendekati objek, bukan menyamping.
• E. ✗ Salah. Pedestal up menaikkan kamera, bukan menyamping.

Jawaban: C.

Jebakan: Pan dan truck sama-sama membuat bingkai bergeser ke samping. Pan memutar kamera dan perspektif latar tidak banyak berubah; truck memindahkan kamera sehingga latar bergeser dengan perspektif berbeda.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 12 Kunci: A

Konsep: Ukuran bidang pandang menentukan hubungan antara tokoh dan lingkungannya. Makin lebar (extreme long shot, long shot), makin dominan lingkungan dan tokoh tampak kecil. Makin dekat (medium shot, close-up), makin dominan ekspresi tokoh dan lingkungan tersisih.

Langkah:

1. Tentukan tujuan: tokoh tampak sangat kecil dan sendirian, lingkungan dominan.
2. Cocokkan dengan ukuran: lingkungan dominan = bidang pandang sangat lebar.
3. Periksa syarat kedua: tokoh masih dikenali sebagai anak, jadi bukan titik yang hilang, tetapi tetap kecil.
4. Pilih extreme long shot dan singkirkan ukuran yang memenuhi bingkai dengan tubuh atau wajah Tari.

Analisis setiap opsi:

- A. ✓ Benar. Hamparan ladang mendominasi bingkai dan Tari tampak kecil serta sendirian.
- B. ✗ Salah. Long shot membuat tubuh Tari memenuhi tinggi bingkai sehingga ia tidak tampak kecil terhadap alam.
- C. ✗ Salah. Medium shot memusatkan perhatian pada Tari, ladang menjadi latar kabur.
- D. ✗ Salah. Close-up menonjolkan ekspresi, bukan kesan kesendirian di alam luas.
- E. ✗ Salah. Medium long shot masih memperlihatkan tubuh Tari besar di bingkai, ladang hanya mengapit.

Jawaban: A.

Jebakan: Long shot dan extreme long shot sering dianggap sama. Long shot menampilkan seluruh tubuh dengan lingkungan sebagai pendukung, sedangkan extreme long shot menjadikan lingkungan tokoh utama.

No. 13 Kunci: A, C, D, E

Konsep: Gerak kamera dipilih untuk tujuan shot, dan alat dipilih sesuai jarak, kecepatan, dan kehalusan yang dibutuhkan. Slider hanya menggeser kamera sejauh panjang relnya, gimbal cocok untuk gerak panjang yang halus, tripod fluid untuk pan halus, jib untuk gerak naik-turun, dan handheld tanpa penstabil menimbulkan kesan spontan yang sengaja.

Langkah:

1. Tulis tujuan tiap shot.
2. Tulis jarak atau tinggi gerak yang dibutuhkan, lalu bandingkan dengan kemampuan alat: slider 1 m, jib 3 m, gimbal bebas jarak, tripod fluid untuk pan.
3. Periksa apakah gaya gerak (misalnya handheld) sesuai suasana yang dituju.
4. Pilih rencana yang tujuan dan alatnya sama-sama cocok.

Analisis setiap pernyataan:

- A. ✓ Benar. Gimbal dapat mengikuti sepanjang 12 m dengan halus.
- B. ✗ Salah. Slider hanya 1 m sehingga tidak mencapai 12 m, walau tujuannya benar.
- C. ✓ Benar. Pan halus dari tripod fluid menghubungkan loket dan papan jadwal tanpa kamera berpindah.
- D. ✓ Benar. Jib 3 m mampu naik dari pintu sampai memperlihatkan seluruh peron.
- E. ✓ Benar. Handheld tanpa penstabil sesuai bila kesan tergesa dan spontan memang disengaja.

Jawaban: opsi A, C, D, E.

Jebakan: Pilihan slider memiliki tujuan yang sama dengan pilihan gimbal sehingga tampak sama benar; yang membedakan adalah kapasitas alat. Handheld sering dianggap "salah" padahal dapat menjadi pilihan sengaja.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 14 Kunci: A, C, D

Konsep: Sudut pengambilan gambar dipilih untuk tujuan tertentu: low angle membuat objek tampak tinggi dan megah, high angle memperlihatkan sebaran dan posisi, eye level memberi kesan setara dan netral, bird's eye memperlihatkan pola dari atas tetapi menyembunyikan ekspresi wajah, dan dutch angle menimbulkan kegelisahan.

Langkah:

1. Baca tujuan tiap rencana.
2. Tanyakan: sudut apa yang menghasilkan kesan atau informasi itu?
3. Periksa apakah sudut yang dipilih justru menyembunyikan informasi (wajah, ekspresi) atau berlawanan dengan suasana.
4. Pilih rencana yang sudutnya mendukung tujuannya.

Analisis setiap pernyataan:

- A. ✓ Benar. Low angle membuat bangunan tinggi tampak menjulang dan megah.
- B. ✗ Salah. Bird's eye dari atas tegak lurus menyembunyikan ekspresi wajah, padahal tujuannya memperlihatkan mata.
- C. ✓ Benar. High angle memperlihatkan sebaran kapal dan dermaga dari atas.
- D. ✓ Benar. Eye level memberi kesan setara sehingga penonton menilai penutur secara netral.
- E. ✗ Salah. Dutch angle menimbulkan kegelisahan, bertentangan dengan suasana tenang dan nyaman.

Jawaban: opsi A, C, D.

Jebakan: Bird's eye dikira menyorot detail karena "dari atas terlihat jelas", padahal ekspresi wajah menghilang. Dutch angle dikira sekadar gaya, tetapi membawa kesan gelisah yang harus sesuai suasana.

No. 15 Kunci: B

Konsep: Ukuran bidang pandang dari paling lebar ke paling dekat: extreme long shot (lokasi, subjek kecil), long shot, medium long shot (kepala sampai lutut), medium shot (kepala sampai pinggang), close-up (wajah), extreme close-up (detail kecil). Urutan dari lebar ke dekat sering dipakai untuk mengajak penonton masuk dari tempat ke detail.

Langkah:

1. Klasifikasikan tiap shot: P = extreme close-up (detail jari dan tulisan); Q = extreme long shot (bus kecil di lapangan); R = close-up (wajah); S = medium shot (kepala sampai pinggang); T = medium long shot (kepala sampai lutut).
2. Urutkan dari paling lebar ke paling dekat: Q, T, S, R, P.
3. Periksa syarat pertama: shot pertama memperkenalkan lokasi = Q.
4. Bandingkan dengan pilihan.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Salah. Dimulai dengan T (medium long shot), sedangkan lokasi seharusnya diperkenalkan lebih dulu.
- B. ✓ Benar. Q (extreme long shot) → T → S → R → P semakin dekat.
- C. ✗ Salah. S (medium shot) sebelum T (medium long shot) membuat bidang pandang melebar kembali.
- D. ✗ Salah. P (extreme close-up) sebelum R (close-up) membuat bidang pandang melebar kembali.
- E. ✗ Salah. R (close-up) sebelum S (medium shot) membuat bidang pandang melebar kembali.

Jawaban: B.

Jebakan: Mengurutkan berdasarkan jalan cerita (anak, pustakawan, wajah) tanpa memperhatikan ukuran bidang pandang. Medium long shot dan medium shot mudah tertukar: kepala sampai lutut lebih lebar daripada kepala sampai pinggang.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 16 Kunci: A, C, E

Konsep: Setiap gejala punya penyebab yang berbeda. Jingga atau biru = white balance tidak sesuai suhu warna lampu. Bintik pada bagian gelap = ISO tinggi karena cahaya kurang, diatasi dengan menambah cahaya lalu menurunkan ISO. Langit putih polos (zebra) = cahaya berlebih, diatasi dengan mengurangi cahaya yang masuk, bukan dengan menurunkan ISO di bawah batas kamera.

Langkah:

1. Klip 1: lampu 3200K tetapi kamera diatur 5600K, sehingga kamera menganggap cahaya terlalu biru dan menghangatkan gambar. Perbaikan: samakan white balance dengan 3200K.
2. Klip 2: ISO 6400 dipilih karena cahaya kurang. Menambah cahaya dua stop memungkinkan ISO turun dua stop (6400 → 3200 → 1600) dengan terang tetap pas.
3. Klip 3: ISO sudah 100, yaitu terendah, sehingga cahaya harus dikurangi dengan filter ND atau bukaan lebih kecil.
4. Periksa pilihan yang meminta ISO di bawah batas kamera atau shutter lebih cepat pada gambar yang sudah gelap.

Analisis setiap pernyataan:

- A. ✓ Benar. White balance 3200K cocok dengan lampu pijar sehingga warna jingga hilang.
- B. ✗ Salah. ISO 100 adalah batas terendah kamera; ISO 50 tidak tersedia, dan langit putih tetap putih.
- C. ✓ Benar. Tambahan cahaya dua stop memungkinkan ISO diturunkan dua stop (6400 → 1600) sehingga bintik berkurang.
- D. ✗ Salah. Shutter lebih cepat mengurangi cahaya sehingga kamera perlu ISO lebih tinggi dan bintik bertambah.
- E. ✓ Benar. Filter ND mengurangi cahaya sehingga bukaan f/1,8 dan ISO 100 dapat dipertahankan tanpa langit memutih.

Jawaban: opsi A, C, E.

Jebakan: Menyalahkan satu pengaturan untuk semua gejala. Pilihan ISO 50 dan shutter 1/200 terdengar teknis tetapi melanggar batas kamera atau menambah masalah.

No. 17 Kunci: B, D, E

Konsep: Gimbal bekerja dengan motor yang menahan kamera pada posisi seimbang. Kamera harus diseimbangkan ulang setiap perlengkapan berubah (lensa, baterai, aksesori) dan sebelum motor dinyalakan. Mode kunci (lock) menahan arah tetap, mode ikut (follow) membuat kamera mengikuti arah gerak operator. Teknik berjalan (lutut sedikit ditekuk) meredam hentakan langkah yang tidak dapat diredam motor sepenuhnya.

Langkah:

1. Cocokkan tiga catatan operator dengan penyebabnya: lensa lebih berat tanpa penyeimbangan ulang, mode kunci padahal perlu mengikuti, dan motor dinyalakan sebelum seimbang.
2. Cari tindakan yang memperbaiki penyebab, bukan gejala.
3. Singkirkan tindakan yang menutupi masalah (motor maksimum) atau memperburuk (zoom tele).
4. Tambahkan teknik berjalan karena hentakan langkah bukan sesuatu yang dapat diatasi hanya oleh motor.

Analisis setiap pernyataan:

- A. ✗ Salah. Motor maksimum pada kamera yang tidak seimbang membuat motor bekerja berlebihan, panas, dan tetap bergetar.
- B. ✓ Benar. Penyeimbangan ulang setelah lensa diganti dan sebelum motor menyala adalah langkah dasar.
- C. ✗ Salah. Lensa lebih panjang memperbesar getaran, bukan memperkecil.
- D. ✓ Benar. Mode ikut membuat kamera berbelok mengikuti operator, sesuai kebutuhan mengikuti penyanyi.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• E. ✓ Benar. Langkah ringan dengan lutut sedikit ditekuk meredam hentakan yang diteruskan ke gimbal.

Jawaban: opsi B, D, E.

Jebakan: Menambah kekuatan motor atau zoom dianggap solusi cepat. Akar masalahnya ada pada keseimbangan, mode, dan cara berjalan.

No. 18 Kunci: E

Konsep: Pembingkaian sebaiknya tidak memotong tubuh tepat pada sendi (leher, siku, pergelangan, pinggang, lutut, pergelangan kaki) karena tampak seperti tubuh terpotong. Tepi bingkai lebih nyaman jatuh di antara sendi, misalnya pertengahan paha atau pertengahan betis.

Langkah:

1. Identifikasi masalah: tepi bawah bingkai jatuh tepat di lutut, yaitu sendi.
2. Syarat: ukuran tetap medium long shot, ruang kepala sudah baik.
3. Cari posisi tepi bawah yang jatuh di antara sendi dan masih tergolong medium long shot.
4. Pilih pertengahan paha; singkirkan pilihan yang memotong di sendi lain atau mengubah ukuran shot.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Pergelangan kaki juga sendi, dan ukuran berubah menjadi hampir long shot.
• B. ✗ Salah. Pinggang adalah titik potong yang canggung dan ukuran berubah menjadi medium shot.
• C. ✗ Salah. Batas alami tidak berlaku untuk sendi; lutut yang terpotong tampak terpotong.
• D. ✗ Salah. Ruang kepala sudah baik; masalahnya ada di tepi bawah.
• E. ✓ Benar. Pertengahan paha berada di antara pinggang dan lutut sehingga tidak memotong sendi, dan ukurannya masih medium long shot.

Jawaban: E.

Jebakan: Menganggap batas ukuran shot (misalnya "sampai lutut") berarti boleh dipotong tepat di sendi tersebut. Menambah ruang kepala atau memilih sendi lain tidak menyelesaikan masalah.

No. 19 Kunci: A, E

Konsep: Dutch angle terjadi ketika kamera dimiringkan pada sumbu lensa (roll) sehingga horizon miring dan garis vertikal tampak condong. Tilt adalah kamera mengarah ke atas atau ke bawah (mengayun), bukan memiringkan. Dutch angle menimbulkan kesan gelisah dan tidak stabil, sehingga paling efektif dipakai secukupnya pada momen yang sesuai.

Langkah:

1. Bedakan gerakan kamera: roll (memiringkan pada sumbu lensa) = dutch angle; tilt (mengarah ke atas atau bawah) bukan dutch angle.
2. Tanyakan akibat dutch angle pada garis: horizon miring, garis vertikal ikut condong.
3. Tanyakan fungsi: menimbulkan kegelisahan; pemakaian terus-menerus membuatnya kehilangan dampak.
4. Cocokkan dengan tiap pernyataan.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✓ Benar. Memiringkan kamera pada sumbu lensa adalah dutch angle.
• B. ✗ Salah. Mengarahkan kamera ke atas adalah tilt up, horizon tidak miring.
• C. ✗ Salah. Pemakaian terus-menerus membuat kesan miring menjadi biasa sehingga dampaknya hilang.
• D. ✗ Salah. Pada dutch angle, garis vertikal ikut tampak condong.
• E. ✓ Benar. Pemakaian secukupnya pada momen gelisah menjaga dampaknya.

Jawaban: opsi A, E.

Jebakan: Tilt dan dutch angle sama-sama "miring" bagi sebagian siswa. Tilt mengubah arah pandang ke atas atau bawah; dutch angle memutar bingkai pada sumbu lensa.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 20 Kunci: C

Konsep: Untuk lampu sejenis, cahaya di wajah berbanding terbalik dengan kuadrat jarak: $E \propto 1/d^2$. Rasio key:fill = $(d_{fill} \div d_{key})^2$ bila dayanya sama. Rasio 4:1 berarti $d_{fill} \div d_{key} = 2$, bukan 4. Perubahan harus menjaga syarat yang dikunci, misalnya terang dari key.

Langkah:

1. Baca denah: jarak lampu 1 (key) 1,5 m dan lampu 2 (fill) 1,5 m, keduanya LED 60 W. Rasio sekarang $(1{,}5 \div 1{,}5)^2 = 1{:}1$.
2. Hitung jarak fill untuk rasio 4:1: $(d_{fill} \div 1{,}5)^2 = 4$, sehingga $d_{fill} = 1{,}5 \times 2 = 3{,}0$ m.
3. Periksa pilihan: 2,1 m → $(2{,}1 \div 1{,}5)^2 \approx 2{:}1$; 4,5 m → 9:1; 6,0 m → 16:1; 3,0 m → 4:1.
4. Periksa syarat: lampu 1 tidak boleh digeser, jadi pilihan yang menggeser lampu 1 gugur walau rasionya 4:1.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Salah. Rasionya sekitar 2:1 (satu stop), bukan 4:1.
- B. ✗ Salah. Jarak empat kali lipat menghasilkan rasio 16:1, bukan 4:1.
- C. ✓ Benar. $(3{,}0 \div 1{,}5)^2 = 4$, sehingga key:fill = 4:1 tanpa menyentuh lampu 1.
- D. ✗ Salah. Rasionya 9:1, terlalu kontras.
- E. ✗ Salah. Rasionya memang 4:1, tetapi terang dari lampu 1 menjadi empat kali (dua stop) dan wajah terlalu terang; syarat key tidak boleh berubah dilanggar.

Jawaban: C.

Jebakan: Menyamakan rasio cahaya dengan rasio jarak (4:1 → jarak empat kali). Cahaya berubah menurut kuadrat jarak, jadi jarak cukup dua kali lipat. Pilihan menggeser key menggoda karena rasionya benar, tetapi mengabaikan syarat.

No. 21 Kunci: D

Konsep: Lensa tele memperbesar bukan hanya objek tetapi juga goyangan: sudut goyang kecil tampak besar pada lensa panjang. Stabilizer seperti gimbal meredam goyangan, tetapi bekerja paling baik bila lensa tidak terlalu panjang. Menjaga ukuran objek sambil memperpendek lensa dilakukan dengan mendekatkan kamera ke objek, bukan dengan zoom digital.

Langkah:

1. Tentukan sebab: goyangan lensa panjang di atas kendaraan bergetar.
2. Tentukan dua syarat: goyangan kecil dan peserta tetap besar di bingkai.
3. Kurangi panjang fokus (goyangan tampak lebih kecil) dan kompensasi ukuran objek dengan mendekatkan truk.
4. Tambahkan stabilizer yang meredam getaran (gimbal) dan singkirkan penyangga yang meneruskan getaran serta pengaturan yang tidak ada kaitan dengan goyangan.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Salah. Monopod bertumpu pada lantai yang bergetar sehingga getaran diteruskan ke kamera.
- B. ✗ Salah. Zoom digital hanya memotong dan memperbesar gambar, termasuk goyangannya, serta menurunkan kualitas.
- C. ✗ Salah. Shutter 1/25 detik justru membuat gerak menjadi buram dan goyangan tetap tampak pada 200 mm.
- D. ✓ Benar. Gimbal meredam getaran, lensa lebih lebar mengecilkan goyangan, dan truk yang mendekat mempertahankan ukuran peserta.
- E. ✗ Salah. ISO tidak berhubungan dengan goyangan; lensa 200 mm tetap menggandakan goyangan.

Jawaban: D.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jebakan: Menganggap penyangga apa pun (monopod) atau zoom digital menyelesaikan goyangan. Goyangan paling efektif dikurangi dengan lensa lebih lebar, peredam getaran, dan memperkecil jarak ke objek.

No. 22 Kunci: D

Konsep: Sudut pengambilan gambar menentukan sudut pandang penonton. Eye level setinggi mata, high angle dari atas miring ke bawah, low angle dari bawah ke atas, dutch angle dengan kamera dimiringkan pada sumbu lensa, dan bird's eye dari atas tegak lurus ke bawah sehingga objek tampak seperti denah.

Langkah:

1. Baca kebutuhan: seluruh isi wajan dan bahan di sekelilingnya terlihat seperti denah dari atas.
2. Baca syarat penempatan: kamera tepat di atas wajan, mengarah lurus ke bawah.
3. Cocokkan dengan sudut: tegak lurus dari atas = bird's eye.
4. Singkirkan sudut yang miring, mendatar, atau dari bawah.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Eye level memperlihatkan sisi wajan dan isinya tidak tampak.
• B. ✗ Salah. Low angle dari bawah tidak mungkin memperlihatkan isi wajan.
• C. ✗ Salah. Dutch angle memiringkan horizon, bukan memperlihatkan isi wajan dari atas.
• D. ✓ Benar. Bird's eye dari atas tegak lurus memperlihatkan seluruh isi wajan dan bahan di sekelilingnya.
• E. ✗ Salah. High angle miring dari samping hanya memperlihatkan sebagian isi wajan dan bahan tampak berbeda ukuran akibat perspektif.

Jawaban: D.

Jebakan: High angle dan bird's eye sering tertukar. High angle miring dari atas ke bawah, sedangkan bird's eye tegak lurus sehingga objek tampak datar seperti denah.

No. 23 Kunci: E

Konsep: Shutter yang terlalu cepat membuat setiap frame hampir tajam tanpa blur gerak, sehingga gerak tampak tersendat (strobing). Pada 25 fps, sudut rana 180° berarti shutter 1/50 detik. Filter ND menahan cahaya agar shutter dapat diperlambat tanpa mengubah bukaan dan ISO: tiap 1 stop = 2 kali waktu bukaan.

Langkah:

1. Hitung shutter ideal: 180° pada 25 fps = 0,5 × 1/25 = 1/50 detik.
2. Hitung selisih dari 1/800 ke 1/50: 800 ÷ 50 = 16 kali = 4 stop, sehingga cahaya yang harus ditahan filter adalah 4 stop.
3. Pilih filter 4 stop (ND 1,2) dan shutter 1/50 detik.
4. Periksa pilihan lain: hitung terang (stop shutter − stop filter) dan sudut rana (waktu bukaan × 25 × 360°).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. ND 0,6 menahan 2 stop dan 1/800 → 1/200 menambah 2 stop, jadi terang tetap pas, tetapi sudut rana hanya 45° sehingga gerak tetap tersendat.

• B. ✗ Salah. ND 0,9 (3 stop) dan 1/100 detik menjaga terang, tetapi sudut rana 90°, belum mendekati 180°.

• C. ✗ Salah. ND 1,8 (6 stop) dengan 1/25 detik hanya menambah 5 stop waktu bukaan, sehingga gambar satu stop terlalu gelap, dan sudut rana 360°.

• D. ✗ Salah. Sudut rana memang 180°, tetapi tanpa ND cahaya bertambah 3 stop sehingga gambar terlalu terang.

• E. ✓ Benar. 1/800 → 1/50 menambah 4 stop cahaya, ditahan ND 1,2 (4 stop), dan sudut rana 180°.

Jawaban: E.

Jebakan: Pilihan 1/200 dan 1/100 menjaga terang tetap pas sehingga tampak tepat, tetapi sudut rana kecil membuat gerak masih tersendat. Pilihan 50 fps dengan 1/100 mengabaikan kelebihan cahaya.

No. 24 Kunci: A

Konsep: Pengungkapan (reveal) memerlukan perubahan sudut pandang, bukan sekadar perubahan bidang pandang. Gerak naik (crane/jib atau pedestal) mengangkat posisi kamera sehingga halangan di depan lensa terlewati; tilt down mengarahkan lensa ke bawah ke objek yang diungkap. Zoom dan tilt saja tidak mengubah tinggi kamera.

Langkah:

1. Tentukan kebutuhan: kamera harus benar-benar naik sekitar 2,5 m dalam 8 detik tanpa berhenti.
2. Cocokkan dengan kemampuan alat: jib 3 m cukup; kolom tripod hanya 0,4 m; slider 1 m dan gimbal tidak mencapai 2,5 m.
3. Tambahkan arah lensa: setelah melewati ranting, lensa diarahkan turun (tilt down) ke taman.
4. Periksa pilihan lain: zoom out dan tilt up tidak mengubah tinggi kamera.

Analisis setiap opsi:

• A. ✓ Benar. Jib mengangkat kamera sekitar 2,5 m dan tilt down mengarahkan lensa ke taman sehingga reveal terjadi.

• B. ✗ Salah. Kolom hanya naik 0,4 m dan tilt up justru mengarah ke ranting.

• C. ✗ Salah. Slider 1 m digeser maju bukan naik, dan panjangnya tidak cukup.

• D. ✗ Salah. Lengan juru kamera hanya menambah sekitar 0,3–0,5 m dan tidak stabil.

• E. ✗ Salah. Zoom out hanya melebarkan bidang pandang dari posisi yang sama sehingga ranting tetap menghalangi.

Jawaban: A.

Jebakan: Zoom out dan tilt dikira menghasilkan reveal karena bingkai berubah. Tanpa perubahan tinggi kamera, halangan di depan lensa tetap ada. Alat yang tersedia harus dicocokkan dengan jarak gerak yang dibutuhkan.

No. 25 Kunci: 1B 2B 3S

Konsep: Dua anomali berbeda: efek jeli atau kemiringan (rolling shutter) berasal dari kecepatan membaca sensor baris demi baris, sedangkan gerak tersendat (judder) berasal dari lompatan objek antar-frame yang terlalu besar pada frame rate tertentu. Shutter lebih cepat tidak memperbaiki keduanya; shutter yang terlalu cepat bahkan membuat gerak tampak lebih tersendat karena blur gerak berkurang.

Langkah:

1. Cocokkan tiap gejala dengan penyebabnya: miring/jeli = pembacaan sensor; tersendat = lompatan antar-frame.
2. Tanyakan apa yang memengaruhi penyebab itu: kecepatan gerak kamera, frame rate, atau kecepatan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

baca sensor.
3. Periksa apakah shutter berpengaruh pada penyebab: shutter tidak mengubah kecepatan baca sensor.

Analisis setiap pernyataan:
• Pernyataan 1 → Benar. Rolling shutter: sensor membaca baris demi baris, sehingga garis vertikal tampak condong ketika kamera atau objek bergerak cepat. Gerak lebih lambat mengurangi selisih waktu antarbaris sehingga miring berkurang.
• Pernyataan 2 → Benar. Pan cepat pada frame rate rendah menggeser objek terlalu jauh antar-frame sehingga tampak tersendat. Pan lebih lambat atau frame rate lebih tinggi mengecilkan lompatan antar-frame.
• Pernyataan 3 → Salah. Shutter mengatur lamanya tiap baris terpapar cahaya, bukan kecepatan membaca antarbaris. Kemiringan tetap ada walau shutter 1/1000 detik; yang membantu adalah pembacaan sensor lebih cepat atau global shutter.

Jawaban: Benar, Benar, Salah.

Jebakan: Shutter cepat dianggap obat segala gangguan gerak. Shutter hanya memengaruhi blur dan terang; kemiringan akibat pembacaan sensor tetap ada.

Latihan sub bab 4.1

No. 1 Kunci: E

Konsep: Tata artistik membangun waktu, tempat, dan suasana cerita. Set dressing harus sesuai zaman; satu benda dari masa yang lebih baru (anakronisme) merusak keyakinan penonton, sedangkan benda yang tampak "modern" belum tentu anakronisme.

Langkah:
1. Pager, ponsel monokrom, pemutar CD portabel, dan komputer bermonitor tabung sudah dipakai pada akhir 1990-an, terutama oleh keluarga mampu.
2. Port USB untuk mengisi daya ponsel pintar pada stopkontak dinding baru lazim jauh setelah 1998.
3. Benda yang perlu diganti: stopkontak ber-port USB.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Jebakan: pager terasa kuno-modern, tetapi justru populer pada akhir 1990-an.
• **B.** ✗ Jebakan: ponsel terasa modern, tetapi ponsel monokrom berantena pendek sudah dipakai kalangan mampu pada 1998.
• **C.** ✗ Jebakan: pemutar CD portabel sudah dijual luas pada 1990-an.
• **D.** ✗ Jebakan: komputer bermonitor tabung justru menguatkan kesan akhir 1990-an.
• **E.** ✓ Port pengisi daya USB pada stopkontak adalah benda masa kini sehingga merusak kesan tahun 1998.

Jawaban: E.

No. 2 Kunci: D

Konsep: Set dressing (benda penghias set) menyampaikan informasi tentang tokoh, waktu, dan suasana secara visual. Detail seperti debu, usia benda, dan jumlah benda menceritakan masa lalu dan keadaan tokoh tanpa dialog.

Langkah:
1. Informasi 1: dahulu atlet berprestasi → medali dan foto dirinya di podium.
2. Informasi 2: masa jaya lama lewat → medali berdebu, foto ketika muda.
3. Informasi 3: hidup sendiri → satu cangkir saja.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Jebakan: menunjukkan prestasi, tetapi benda baru mengilap memberi kesan prestasinya masih berlangsung.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• **B.** ✗ Poster atlet lain menunjukkan penggemar, bukan bahwa Pak Darto sendiri pernah menjadi atlet.
• **C.** ✗ Jebakan: berhubungan dengan lari, tetapi perlengkapan terbaru memberi kesan ia masih aktif berlomba.
• **D.** ✓ Medali berdebu dan foto muda menunjukkan masa lalu yang sudah lewat; satu cangkir menunjukkan ia hidup sendiri.
• **E.** ✗ Foto keluarga berlibur bertentangan dengan kesan hidup sendiri dan tidak menunjukkan masa lalu sebagai atlet.

Jawaban: D.

Latihan sub bab 4.2

No. 1 Kunci: B

Konsep: Diagram pola tangkap menunjukkan kepekaan mikrofon ke setiap arah. Titik tempat garis menyentuh pusat adalah arah paling tidak peka (null). Feedback dikurangi dengan mengarahkan null mikrofon ke speaker monitor.

Langkah:
1. P: lingkaran penuh (omnidirectional) → peka ke semua arah, termasuk monitor.
2. Q: garis menyentuh pusat tepat di 180° (cardioid) → paling tidak peka di belakang.
3. R: masih ada cuping kecil di 180° (supercardioid); titik tidak pekanya berada di sekitar 125° kiri-kanan.
4. Monitor tepat di belakang mikrofon → pilih Q dengan bagian depan ke mulut.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Mikrofon P peka ke semua arah sehingga suara monitor tetap tertangkap dan feedback berlanjut.
• **B.** ✓ Q tidak peka tepat di 180°, sehingga monitor yang berada di belakang mikrofon paling sedikit tertangkap.
• **C.** ✗ Jebakan: R lebih sempit di depan, tetapi cuping belakangnya tepat mengarah ke monitor sehingga masih menangkap suaranya.
• **D.** ✗ Jebakan: di sisi 90° Q masih cukup peka (setengah kepekaan depan), dan mulut penyanyi tidak lagi berada di depan mikrofon.
• **E.** ✗ Di sisi 90° R masih peka, dan mulut penyanyi tidak lagi berada di arah paling peka.

Jawaban: B.

No. 2 Kunci: B, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Pola tangkap dipilih menurut arah sumber suara yang diinginkan dan yang ditolak: omnidirectional untuk suara dari segala arah, cardioid untuk satu sumber di depan, supercardioid/shotgun untuk sumber di depan dengan pengurangan suara sekitar lebih kuat.

Analisis setiap pernyataan:
• **Pernyataan 1** ✗ Jebakan: cardioid umum dipakai, tetapi penyanyi di belakang mikrofon tidak tertangkap; untuk melingkar lebih tepat omnidirectional.
• **Pernyataan 2** ✓ Suasana yang diinginkan datang dari semua arah, sehingga omnidirectional tepat.
• **Pernyataan 3** ✗ Jebakan: pemain memang bergerak, tetapi boom diarahkan mengikuti pemain; omnidirectional di luar ruangan ikut menangkap bising sekitar. Boom memakai shotgun (supercardioid).
• **Pernyataan 4** ✓ Cardioid menangkap suara dari depan dan mengurangi bising lalu lintas dari belakang.
• **Pernyataan 5** ✗ Omnidirectional ikut menangkap suara monitor sehingga mudah terjadi feedback.

Jawaban: pernyataan 2, 4.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Latihan sub bab 4.3

No. 1 Kunci: A, C

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Mikrofon lavalier (clip-on) dipakai bila boom tidak dapat mendekat, misalnya long shot atau pemain berjalan jauh. Lavalier ditempatkan di dada (sekitar 15–20 cm dari mulut), disembunyikan di balik pakaian, dan diberi pelindung agar tidak bergesekan dengan kain. Boom dapat dipakai sebagai rekaman cadangan.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✓ Lavalier dekat mulut, ikut bergerak bersama pemain, dan pelindung mencegah bunyi gesekan.

• **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: suaranya memang jelas, tetapi mikrofon terlihat di film fiksi, dan kain parasut mudah menimbulkan bunyi gesekan.

• **Pernyataan 3** ✓ Rekaman boom dari jauh berguna sebagai cadangan dan suasana, selama tidak masuk bingkai.

• **Pernyataan 4** ✗ Saku celana jauh dari mulut dan tertutup kain, sehingga suara teredam dan penuh bunyi gesekan.

• **Pernyataan 5** ✗ Satu lavalier di tas jauh dari mulut kedua pemain dan bergoyang saat berjalan sehingga suaranya tidak stabil.

Jawaban: pernyataan 1, 3.

No. 2 Kunci: A

Konsep: Boom biasanya dipegang dari atas, tetapi bila lampu dari atas menimbulkan bayangan, boom dapat dipegang dari bawah bingkai (underslung) mengarah ke mulut, sehingga tidak melintasi jalur cahaya. Posisi boom selalu dekat mulut dan di luar bingkai.

Langkah:

1. Bayangan muncul karena boom di atas berada di jalur cahaya lampu atas.
2. Lampu tidak boleh diubah dan lavalier tidak dapat dipakai.
3. Boom dari bawah bingkai keluar dari jalur cahaya atas, tetap dekat mulut pada medium shot.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✓ Boom di bawah bingkai tidak berada di jalur cahaya dari atas, dan pada medium shot tetap dekat dengan mulut pemain.

• **B.** ✗ Jebakan: bayangan mungkin mengecil, tetapi masih ada, dan mikrofon yang jauh membuat suara tipis dan bergema.

• **C.** ✗ Melanggar syarat bahwa tata cahaya tidak boleh diubah.

• **D.** ✗ Jebakan: tampak menyelesaikan bunyi gesekan, tetapi kasus menyebut lavalier tidak dapat dipakai pada kostum itu.

• **E.** ✗ Jebakan: bayangan hanya berpindah tempat karena boom masih berada di bawah lampu yang menyorot dari atas.

Jawaban: A.

Latihan sub bab 4.4

No. 1 Kunci: D

Konsep: Dengung (hum) dapat muncul karena induksi dari kabel listrik, terutama dimmer, ke kabel audio yang berdampingan. Pencegahannya: memisahkan jalur kabel audio dan listrik; bila harus bertemu, buat bersilangan tegak lurus. Menurunkan gain tidak menghilangkan dengung karena dengung ikut terekam bersama suara.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Langkah:

1. Dengung muncul saat dimmer menyala dan hilang saat kabel mikrofon dipisah dari jalur itu.
2. Penyebab: kabel mikrofon diikat bersama kabel listrik dimmer → induksi.
3. Solusi pada sumbernya: pisahkan jalur kabel; bila bersilangan, buat tegak lurus.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Menurunkan gain mengecilkan suara pemain dan dengung bersama-sama; perbandingannya tidak berubah.
• **B.** ✗ Jebakan: masalahnya ada di jalur kabel, bukan jenis mikrofon; mikrofon lain tetap memakai kabel yang sama.
• **C.** ✗ Jebakan: dengung mungkin berkurang, tetapi tata cahaya pementasan yang memerlukan dimmer menjadi rusak.
• **D.** ✓ Memisahkan kabel menghilangkan induksi dari kabel dimmer pada sumbernya.
• **E.** ✗ Pengurang noise pada editing bekerja sebagian dan dapat merusak suara pemain; lebih baik dicegah saat merekam.

Jawaban: D.

No. 2 Kunci: 1B 2S 3B

Konsep: Kebisingan angin muncul karena udara bergerak menabrak kapsul mikrofon. Penanganannya: windshield/busa, mencari tempat terlindung dari angin, dan memposisikan mikrofon membelakangi arah angin. Menaikkan gain tidak mengurangi kebisingan.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 → Benar.** Bulu windshield memecah aliran angin sehingga gemuruh berkurang tanpa banyak mengurangi suara narasumber.
• **Pernyataan 2 → Salah.** Gain menaikkan semua suara, termasuk gemuruh angin, dan berisiko membuat rekaman pecah.
• **Pernyataan 3 → Benar.** Penghalang alami mengurangi angin yang mengenai mikrofon dan narasumber.

Jawaban: Benar, Salah, Benar.

No. 3 Kunci: 1B 2B 3S

Konsep: Gema (reverberasi) muncul karena suara memantul dari permukaan keras. Penanganannya: mendekatkan mikrofon ke sumber suara dan meredam pantulan dengan bahan lunak (karpet, kain tebal, busa).

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 → Benar.** Suara langsung menjadi jauh lebih kuat daripada pantulan, sehingga gema berkurang.
• **Pernyataan 2 → Benar.** Kain tebal menyerap pantulan suara dari permukaan keras.
• **Pernyataan 3 → Salah.** Jebakan: pantulan yang merata tetap pantulan; gema berkurang hanya bila pantulan diredam atau mikrofon lebih dekat ke mulut.

Jawaban: Benar, Benar, Salah.

Latihan sub bab 4.5

No. 1 Kunci: C

Konsep: Split edit memisahkan titik potong gambar dan suara. L-cut: suara klip sebelumnya berlanjut setelah gambar berpindah ke klip berikutnya. J-cut: suara klip berikutnya terdengar sebelum gambarnya muncul.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Langkah:

1. Gambar (V1) berpindah dari pasar ke Bu Sri pada detik ke-10.
2. Suara (A1) berpindah dari pasar ke Bu Sri pada detik ke-13.
3. Detik 10–13: gambar Bu Sri, suara pasar → suara klip sebelumnya berlanjut = L-cut.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Pada linimasa suara Bu Sri baru mulai detik ke-13, setelah gambarnya muncul, jadi bukan J-cut.
- **B.** ✗ Jebakan: nama tekniknya benar, tetapi isinya terbalik; pada detik 10–13 gambar sudah Bu Sri dan suara masih pasar.
- **C.** ✓ Gambar berpindah pada detik ke-10, suara pasar berlanjut sampai detik ke-13: L-cut.
- **D.** ✗ Titik potong gambar (detik ke-10) dan suara (detik ke-13) berbeda, jadi bukan cut biasa.
- **E.** ✗ Jebakan: isi yang dilihat dan didengar benar, tetapi bentuk itu adalah L-cut, bukan J-cut.

Jawaban: C.

No. 2 Kunci: E

Konsep: Transisi: cut (perpindahan langsung), fade out/in (gambar menghilang ke hitam lalu muncul, menandai jeda/babak), dissolve (gambar pertama melebur ke gambar kedua sehingga sempat bertumpuk; sering menandai berlalunya waktu), wipe (gambar baru menyapu gambar lama dengan garis batas).

Langkah:

1. Syarat: halus, kedua gambar sempat bertumpuk, tanpa layar hitam.
2. Transisi yang menumpuk dua gambar secara bertahap adalah dissolve.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Cut berpindah seketika tanpa tumpukan gambar.
- **B.** ✗ Jebakan: fade juga menandai berlalunya waktu, tetapi memakai layar hitam di antaranya.
- **C.** ✗ Wipe memakai garis batas yang bergerak, bukan peleburan dua gambar.
- **D.** ✗ Jump cut memberi kesan melompat dan kasar, bukan halus.
- **E.** ✓ Dissolve meleburkan gambar anak ke gambar dewasa sehingga keduanya sempat bertumpuk tanpa layar hitam.

Jawaban: E.

No. 3 Kunci: A, C, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Jump cut muncul bila dua potongan dari shot yang sama disambung sehingga subjek tampak meloncat. Cara menyembunyikannya: menutup dengan B-roll/cutaway, berpindah ke kamera lain (ukuran/sudut berbeda), atau mengubah ukuran gambar secara jelas (punch-in) bila resolusi memungkinkan.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✓ Perubahan ukuran gambar dari kamera lain membuat sambungan terasa sebagai perpindahan shot biasa.
- **Pernyataan 2** ✗ Gerak lambat membuat bibir tidak sinkron dengan suara dan tetap memperlihatkan loncatan.
- **Pernyataan 3** ✓ B-roll menutupi gambar yang meloncat, sedangkan suara wawancara tetap utuh.
- **Pernyataan 4** ✗ Jebakan: efek suara menarik perhatian pada sambungan, tetapi loncatan gambarnya tetap terlihat.
- **Pernyataan 5** ✓ Perubahan ukuran gambar yang jelas menyamarkan loncatan, dan resolusi 4K memungkinkan pembesaran tanpa gambar pecah.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 5.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Latihan sub bab 4.6

No. 1 Kunci: A, C, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Sinkronisasi audio-video pada perekaman terpisah: (1) slate/clapper di awal atau di akhir (tail slate) → sejajarkan frame papan menutup dengan puncak bunyi; (2) tanpa slate → cocokkan bentuk gelombang suara kamera dengan suara perekam; (3) timecode bersama bila tersedia.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✓ Tail slate (slate di akhir, papan terbalik) tetap memberi titik sinkron di gambar dan suara.

• **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: sinkronisasi cukup dengan menyejajarkan tepukan; meregangkan audio mengubah kecepatan dan nada suara.

• **Pernyataan 3** ✓ Suara kasar kamera dan suara perekam merekam bunyi yang sama, sehingga bentuk gelombangnya dapat dicocokkan.

• **Pernyataan 4** ✗ Jebakan: tutup slate memang tidak terlihat, tetapi bunyinya terekam di suara kamera dan perekam sehingga masih dapat dicocokkan.

• **Pernyataan 5** ✓ Itulah cara dasar sinkronisasi dengan clapper.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 5.

No. 2 Kunci: D

Konsep: Gambar yang melewati capture card dan pemrosesan sering tertinggal dari suara. Agar sinkron, sumber yang datang lebih awal (di sini audio) ditunda sebesar selisihnya. Pada 30 fps, 1 frame ≈ 33,3 ms.

Langkah:

1. Bunyi (frame 120) datang lebih awal daripada gambar (frame 126) → audio harus ditunda.
2. Selisih = 126 − 120 = 6 frame.
3. 6 frame ÷ 30 fps = 0,2 detik = 200 ms.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: 6 frame dianggap 6 × 10 ms, padahal 1 frame pada 30 fps ≈ 33,3 ms.

• **B.** ✗ Jebakan: besarnya benar, tetapi arahnya terbalik; audio yang sudah lebih awal justru makin mendahului.

• **C.** ✗ Jebakan: menunda video membuat gambar makin tertinggal dari suara.

• **D.** ✓ Audio ditunda 6 frame = 200 ms sehingga bunyi tepukan jatuh tepat saat telapak tangan bertemu.

• **E.** ✗ Jebakan: dihitung dengan 25 fps (6 ÷ 25 = 240 ms), padahal rekaman 30 fps.

Jawaban: D.

Latihan sub bab 4.7

No. 1 Kunci: A, D, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Kontinuitas menjaga agar shot-shot yang disambung tampak terjadi berkesinambungan: properti (isi gelas, tangan yang memegang), kostum, posisi pemain, dan arah cahaya harus sama. Perbedaan teknis yang disengaja (ukuran gambar, kedalaman ruang) bukan kesalahan kontinuitas.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✓ Posisi properti di tangan pemain harus sama antar-shot yang disambung.

• **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: kedipan wajar berubah-ubah dan tidak dapat dibandingkan antar-shot; bukan kesalahan kontinuitas.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• **Pernyataan 3** ✗ Jebakan: latar kabur adalah pilihan teknis yang disengaja dan wajar pada close-up, bukan kesalahan kontinuitas.
• **Pernyataan 4** ✓ Isi gelas seharusnya sama karena kedua shot terjadi pada menit yang sama.
• **Pernyataan 5** ✓ Arah cahaya berubah karena jam syuting berbeda; ini kesalahan kontinuitas cahaya.

Jawaban: pernyataan 1, 4, 5.

No. 2 Kunci: A

Konsep: Arah layar (screen direction) adalah bagian dari kontinuitas: subjek yang keluar dari sisi kanan bingkai harus masuk dari sisi kiri pada shot berikutnya dan terus bergerak ke kanan, agar penonton memahami arah geraknya tetap sama.

Langkah:
1. Shot 1: bergerak kiri → kanan, keluar di kanan.
2. Arah tetap sama → shot 2 masuk dari kiri dan bergerak ke kanan.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✓ Masuk dari kiri dan bergerak ke kanan menjaga arah layar yang sama.
• **B.** ✗ Bergerak ke kiri membuat Dimas tampak berbalik arah.
• **C.** ✗ Jebakan: ukuran gambar berubah tidak masalah, tetapi arah kanan-ke-kiri tetap membuat Dimas tampak berbalik.
• **D.** ✗ Kamera dari seberang jalan menyeberangi garis imajiner sehingga arah gerak terbalik.
• **E.** ✗ Berbelok ke kiri layar memberi kesan arah gerak berubah.

Jawaban: A.

Kuis Akhir Bab 4

No. 1 Kunci: C

Konsep: Set dressing adalah benda penghias latar yang membentuk suasana tempat tetapi tidak dipegang atau dipakai pemain (taplak, vas, poster, gorden). Properti pemain (hand property) adalah benda yang dipegang, dibawa, atau dipakai pemain dalam aksi (cangkir yang disesap, surat yang dibaca, tas yang dibuka). Pakaian pemain termasuk wardrobe (tata busana).

Langkah:
1. Tulis kegiatan pemain di adegan: menyesap kopi, mengeluarkan dan membaca surat, membuka tas.
2. Benda yang terlibat langsung dalam aksi pemain (cangkir, surat, tas) adalah properti pemain.
3. Pakaian, termasuk pakaian pelanggan latar, adalah wardrobe, bukan set dressing.
4. Sisa benda yang hanya mengisi latar tanpa disentuh pemain (taplak, vas, poster) adalah set dressing.

Analisis setiap opsi:
• A. ✗ Salah. Cangkir diangkat dan disesap pemain, jadi properti pemain.
• B. ✗ Salah. Surat dikeluarkan dan dibaca pemain, jadi properti pemain.
• C. ✓ Benar. Ketiganya mengisi latar kedai dan tidak disentuh pemain: set dressing.
• D. ✗ Salah. Tas dibawa dan dibuka pemain, jadi properti pemain.
• E. ✗ Salah. Pakaian adalah wardrobe, ditangani bagian tata busana.

Jawaban: C.

Jebakan: Benda yang "ada di dekat pemain" dianggap set dressing, padahal ukurannya adalah apakah benda itu dipakai dalam aksi. Pakaian pelanggan latar sering dikira dekorasi karena mengisi ruang.

No. 2 Kunci: B

Konsep: Pada mikrofon berpola arah (cardioid, figure-8), semakin dekat sumber suara semakin kuat nada rendahnya; ini disebut efek jarak (proximity effect). Mikrofon omnidirectional hampir tidak

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

mengalaminya. Mengatur jarak mulut adalah cara paling sederhana mengendalikannya, sambil mempertahankan arah depan mikrofon.

Langkah:

1. Kenali gejala: nada rendah berlebih, meter tidak clipping, mulut menempel mikrofon cardioid: efek jarak.
2. Kenali syarat: pola cardioid tetap dipertahankan untuk menolak bising belakang.
3. Cari tindakan yang memperkecil efek jarak tanpa mengorbankan arah: menjauhkan mikrofon dari bibir.
4. Periksa pengecoh: figure-8 justru paling kuat efek jaraknya; gain hanya mengubah keras-pelan seluruh suara, bukan keseimbangan nada.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Pola figure-8 mengalami efek jarak lebih besar, dan mengganti pola membuang syarat menolak bising belakang.
• B. ✓ Benar. Jarak sekitar 15 cm mengurangi nada rendah berlebih, dan bagian depan tetap menghadap mulut.
• C. ✗ Salah. Gain mengubah seluruh suara sama rata sehingga keseimbangan nada tidak berubah.
• D. ✗ Salah. Bagian belakang cardioid adalah sudut mati, sehingga suara Gilang hampir tidak terekam.
• E. ✗ Salah. Gain tidak mengubah perbandingan nada, dan menaikkannya mendekatkan puncak suara ke clipping.

Jawaban: B.

Jebakan: Gejala nada rendah dikaitkan dengan gain (volume), padahal penyebabnya jarak. Figure-8 tampak "berbeda" tetapi memperparah efek jarak.

No. 3 Kunci: B, D, E

Konsep: Tata artistik membantu bercerita lewat gambar: set dressing menunjukkan keadaan tempat, wardrobe dan tata rias menunjukkan keadaan dan perubahan tokoh. Karena syuting tidak berurutan, tampilan tokoh harus dicatat (foto kontinuitas) agar sesuai posisi adegan dalam cerita.

Langkah:

1. Cari tujuan: penonton memahami perubahan nasib tanpa dialog, berarti perubahan harus terlihat pada benda dan tampilan Marni.
2. Tentukan unsur tiap perubahan: keadaan warung = set dressing; wajah = tata rias; pakaian = wardrobe.
3. Periksa pernyataan yang menukar kelompok (rak dianggap properti pemain) atau mengabaikan fungsi visual.
4. Ingat syarat produksi: syuting tidak berurutan, jadi diperlukan pencatatan kontinuitas.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✗ Salah. Soal meminta perubahan dipahami tanpa dialog; wardrobe dan rias justru alat utama untuk itu.
• B. ✓ Benar. Rak setengah kosong dan debu adalah set dressing yang menunjukkan usaha sepi.
• C. ✗ Salah. Rak adalah bagian latar yang tidak dipakai Marni dalam aksi, jadi set dressing, bukan properti pemain.
• D. ✓ Benar. Rias menunjukkan kondisi tokoh pada tiap fase cerita.
• E. ✓ Benar. Catatan dan foto kontinuitas menjaga tampilan konsisten pada syuting tidak berurutan.

Jawaban: opsi B, D, E.

Jebakan: Pernyataan 1 menyepelekan fungsi visual tata artistik. Pernyataan 3 menukar set dressing dengan properti pemain karena letaknya dekat tokoh.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 4 Kunci: E

Konsep: Mikrofon cardioid paling peka di depan, kurang peka di samping, dan paling tidak peka di belakang (sudut mati). Agar suara sasaran terekam jelas dan bising tertolak, bagian depan diarahkan ke sumber suara dan bagian belakang ke sumber bising.

Langkah:

1. Pahami gejalanya: suara Rani tipis (ia di sisi belakang) dan drum jelas (drum ada di depan mikrofon).
2. Pola cardioid peka di depan, jadi yang terekam jelas adalah yang berada di depan, yaitu dinding dan drumnya.
3. Perbaikan: putar mikrofon sehingga depan menghadap Rani dan belakang (sudut mati) menghadap dinding.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Salah. Menaikkan gain juga menaikkan dentuman drum, sehingga perbandingannya tidak membaik, dan noise ikut naik.
- B. ✗ Salah. Omnidirectional menangkap dari segala arah sehingga dentuman drum tetap terekam.
- C. ✗ Salah. Menjauh melemahkan suara langsung Rani dan menambah porsi bising ruang.
- D. ✗ Salah. Sisi samping cardioid hanya meredam sekitar 6 dB, bukan sudut mati, dan menghadapkannya ke mulut melemahkan suara Rani.
- E. ✓ Benar. Depan ke Rani menguatkan suara sasaran; belakang ke dinding menolak dentuman drum.

Jawaban: E.

Jebakan: Solusi yang tampak umum, seperti menaikkan gain atau mengganti mikrofon, tidak memeriksa arah mikrofon. Sisi samping dianggap sudut mati, padahal sudut mati cardioid ada di belakang.

No. 5 Kunci: A

Konsep: Anggaran artistik dialokasikan pada benda yang paling terlihat jelas dan paling menentukan cerita. Properti pemain yang tampil dekat dan harus terbaca menuntut ketelitian tinggi, sedangkan set dressing di latar yang kabur cukup memberi kesan. Properti yang dipakai berulang pada banyak take perlu cadangan agar kondisinya sama.

Langkah:

1. Catat tiga hal tiap benda: seberapa lama terlihat, seberapa jelas, dan seberapa menentukan cerita.
2. Surat: 6 detik, close-up, terbaca, dan menjelaskan alur cerita, sehingga pentingnya paling tinggi.
3. Dinding hanya 3 detik di wide shot dan sudah rapi; rak tampil lama tetapi kabur sehingga detailnya tidak terbaca.
4. Pilih perbaikan pada benda yang jelas terlihat dan menentukan cerita, yaitu surat, termasuk salinannya untuk tiap take.

Analisis setiap opsi:

- A. ✓ Benar. Surat tampil dekat, terbaca, dan menentukan cerita; salinan menjaga kondisinya sama pada tiap take.
- B. ✗ Salah. Dinding hanya 3 detik di wide shot dan sudah dicat rapi, sehingga tambahan biaya tidak banyak mengubah apa yang dilihat penonton.
- C. ✗ Salah. Rak memang lama tampil, tetapi kabur; menambah benda tidak terbaca penonton dan tidak menambah cerita.
- D. ✗ Salah. Perabot meja tidak disebut bermasalah; mengganti semuanya memboroskan dana tanpa alasan cerita.
- E. ✗ Salah. Kontras warna latar yang kabur tidak memperbaiki apa pun pada hal yang dibaca penonton.

Jawaban: A.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jebakan: Lama tampil di layar (rak) dianggap ukuran penting, padahal bagian itu kabur. Dinding dianggap prioritas karena tampak "belum sempurna". Ukuran yang benar adalah keterbacaan dan peran benda bagi cerita.

No. 6 Kunci: A

Konsep: Room tone adalah rekaman keheningan suatu lokasi (bunyi latar yang hampir tidak terasa) selama beberapa puluh detik. Saat dialog dipotong, room tone ditaruh di bawah sambungan agar bunyi latar tidak terputus. Hening digital terdengar tidak wajar karena tidak ada bunyi sama sekali.

Langkah:

1. Kenali gejala: bunyi latar menghilang di sambungan setelah dipotong.
2. Cari sumber bunyi latar yang sama: rekaman suasana dapur tanpa percakapan.
3. Lapiskan rekaman itu di bawah sambungan agar bunyi latar tetap ada.

Analisis setiap opsi:

- A. ✓ Benar. Room tone dari dapur yang sama menyambung bunyi latar tanpa mengubah suara narasumber.
- B. ✗ Salah. Hening digital menciptakan lubang bunyi, justru penyebab "bolong".
- C. ✗ Salah. Menaikkan volume klip menaikkan seluruh klip dan tidak mengisi bagian yang kosong.
- D. ✗ Salah. Gema mengubah karakter suara seluruh klip dan tidak menggantikan bunyi latar.
- E. ✗ Salah. Musik keras mengalihkan perhatian dan tidak sesuai dengan suasana dapur.

Jawaban: A.

Jebakan: Hening dianggap "bersih", padahal tidak wajar. Efek (reverb, musik) dipilih karena terasa "menutupi", bukan karena menjaga kesinambungan bunyi latar.

No. 7 Kunci: D

Konsep: Titik tepukan slate yang sama dipakai sebagai titik sinkron. Waktu slate di dalam klip = nomor frame ÷ frame rate. Awal klip pada garis waktu perekam audio = waktu tepukan di audio − waktu slate di dalam klip. Klip yang slate-nya muncul lebih cepat dari awal klipnya (waktu slate kecil) dimulai lebih lambat.

Langkah:

1. Waktu slate dalam klip: A = 62÷25 = 2,480 s; B = 78÷30 = 2,600 s; C = 43÷24 ≈ 1,792 s; D = 150÷60 = 2,500 s.
2. Awal klip pada audio = 95,20 − waktu slate: A = 92,720; B = 92,600; C ≈ 93,408; D = 92,700 detik.
3. Paling awal: B (92,600). Paling lambat: C (93,408).
4. Selisih C − B ≈ 0,808 s ≈ 0,81 detik.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Salah. A memang 0,12 detik setelah B, tetapi bukan yang paling lambat.
- B. ✗ Salah. Arahnya terbalik: C yang lebih lambat dari B, bukan sebaliknya.
- C. ✗ Salah. D memang 0,10 detik setelah B, tetapi bukan yang paling lambat.
- D. ✓ Benar. C dimulai ≈ 93,41 detik, 0,81 detik setelah B (92,60 detik).
- E. ✗ Salah. Selisih C terhadap D benar sekitar 0,71 detik, tetapi D bukan klip yang paling awal.

Jawaban: D.

Jebakan: Membandingkan nomor frame tanpa membaginya dengan frame rate masing-masing. Menjawab selisih terhadap klip yang bukan paling awal (opsi 5) atau memilih klip yang tampak terdekat (opsi 1 dan 3).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 8 Kunci: A

Konsep: Alur penyuntingan: rough cut, fine cut, lalu picture lock (gambar dikunci), baru pewarnaan dan mixing akhir. Setelah gambar dikunci, perubahan durasi dihindari karena memaksa pekerjaan suara dan warna diulang. Perubahan harus selesai sebelum gambar dikunci.

Langkah:

1. Kenali kendala: studio hanya Rabu dan tidak dapat diundur; perubahan gambar sesudah mixing berbiaya penuh; mixing dan pewarnaan perlu gambar final.
2. Permintaan sutradara sah, jadi perubahan harus selesai lebih dulu, yaitu Selasa malam.
3. Setelah itu gambar dikunci dan baru dikirim ke Rabu.
4. Cek pengecoh: mengirim versi Senin atau mixing sebagian melanggar syarat gambar final atau jadwal satu hari.

Analisis setiap opsi:

• A. ✓ Benar. Perubahan selesai sebelum gambar dikunci, sehingga mixing dan pewarnaan Rabu dikerjakan sekali pada versi final.
• B. ✗ Salah. Memangkas sesudah mixing mengharuskan mixing diulang dengan biaya penuh.
• C. ✗ Salah. Menolak permintaan sah sutradara tidak perlu, karena perubahan masih dapat selesai Selasa malam.
• D. ✗ Salah. Mixing hanya tersedia Rabu sehari, sehingga mixing adegan 3 hari berikutnya tidak dapat dilakukan.
• E. ✗ Salah. Pewarnaan juga hanya boleh pada versi final; versi Senin akan berubah.

Jawaban: A.

Jebakan: Menyiasati jadwal dengan mengirim versi yang belum final atau memecah pekerjaan (opsi B, D, E) tampak hemat waktu. Menolak permintaan sutradara (opsi C) tampak menjaga jadwal tetapi mengorbankan karya.

No. 9 Kunci: 1S 2B 3B

Konsep: Pekerjaan boom operator dimulai sebelum take: memahami batas bingkai, latihan gerak pemain (blocking), menyiapkan alat peredam getar dan pelindung angin, serta memastikan jalur gerak aman.

Langkah:

1. Nilai tiap pernyataan sebagai kebiasaan kerja sebelum atau selama take.
2. Persiapan (bingkai, blocking, peralatan peredam) dilakukan sebelum take; bukan sambil merekam.

Analisis setiap pernyataan:

• Pernyataan 1 → Salah. Batas bingkai dan jalur gerak harus dipahami dan dilatih sebelum take; menyesuaikan sambil merekam berisiko merusak take.
• Pernyataan 2 → Benar. Latihan blocking membuat boom operator tahu posisi pemain dan jalur yang aman.
• Pernyataan 3 → Benar. Shock mount meredam getaran tiang sehingga bunyi pegangan tidak masuk ke rekaman.

Jawaban: Salah, Benar, Benar.

Jebakan: Pernyataan 1 tampak efisien karena "melihat langsung" batas bingkai, tetapi kesalahan baru ketahuan setelah take dimulai.

No. 10 Kunci: C

Konsep: Pada linimasa, durasi total adalah titik akhir klip terakhir, bukan jumlah durasi klip, karena klip yang bertumpuk dalam transisi saling memotong waktunya. Pada J-cut, suara klip berikutnya dimulai sebelum gambarnya; selisih titik awal suara dan titik awal gambar adalah lamanya suara terdengar lebih dulu.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Langkah:

1. Baca titik klip dari gambar: A 0–20, B 18–34, C 31–53 detik.
2. Total durasi = akhir klip C = 53 detik. (Bukti: 20 + 16 + 22 = 58, dikurangi tumpang tindih 2 dan 3 detik = 53.)
3. Gambar C mulai di detik 31; suara C mulai di detik 28.
4. Lama suara C terdengar sebelum gambarnya: 31 − 28 = 3 detik.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. 58 detik adalah jumlah durasi tanpa mengurangi tumpang tindih.
• B. ✗ Salah. 56 detik hanya mengurangi tumpang tindih A–B (2 detik) dan lupa tumpang tindih B–C.
• C. ✓ Benar. Akhir klip C di detik 53, dan suara C mulai 3 detik sebelum gambarnya.
• D. ✗ Salah. 6 detik adalah jarak dari awal suara C (28) ke akhir dissolve B–C (34), bukan ke awal gambar C (31).
• E. ✗ Salah. 55 detik hanya mengurangi 3 detik tumpang tindih B–C dan lupa tumpang tindih A–B.

Jawaban: C.

Jebakan: Menjumlahkan durasi klip (58 detik). Mengurangi hanya satu tumpang tindih (55 atau 56 detik). Mengukur awal suara terhadap akhir dissolve (6 detik), padahal gambar C sudah mulai tampak pada awal dissolve.

No. 11 Kunci: B, D

Konsep: Di ruang bergema, suara sasaran harus jauh lebih kuat daripada gema. Pola arah mengurangi suara dari belakang dan samping, dan mendekatkan mikrofon menaikkan suara langsung dibanding gema. Pola figure-8 punya sisi belakang yang sama pekanya dengan depan, sedangkan hypercardioid dan supercardioid masih memiliki lobus kecil di belakang.

Langkah:

1. Tulis tujuan: suara pembicara dominan, gema dan suara lain kecil.
2. Periksa tiap pernyataan terhadap sifat pola: omni = semua arah, cardioid = belakang tertolak, figure-8 = depan dan belakang sama peka, hypercardioid = ada lobus belakang kecil.
3. Periksa pengaruh jarak: mendekat menaikkan suara langsung relatif terhadap gema.
4. Cocokkan: hanya pernyataan 2 dan 4 yang benar.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✗ Salah. Menjauh dan memakai omnidirectional justru memperbesar porsi gema.
• B. ✓ Benar. Cardioid menolak suara dari belakang sehingga gema yang datang dari belakang mikrofon berkurang.
• C. ✗ Salah. Sisi belakang figure-8 sama pekanya dengan sisi depan, sehingga suara penonton justru terekam kuat.
• D. ✓ Benar. Jarak lebih dekat menguatkan suara langsung dibanding gema dan bising ruangan.
• E. ✗ Salah. Hypercardioid memiliki lobus kecil di belakang (sekitar −6 dB), sehingga speaker di belakang mikrofon tetap perlu dihindari.

Jawaban: opsi B, D.

Jebakan: Pernyataan 3 menyangka "sisi belakang" figure-8 tidak peka (tertukar dengan cardioid). Pernyataan 5 menyangka semua pola arah menolak belakang sepenuhnya. Pernyataan 1 menyangka menangkap ruangan "seimbang" membantu.

No. 12 Kunci: A, C, E

Konsep: Alat suara peka terhadap air. Penanganan dasar di lokasi basah: lindungi alat dengan penutup selama menunggu, bungkus bagian elektronik yang tidak perlu terkena air, jauhkan konektor dari genangan, dan keringkan alat sebelum disimpan agar tidak berjamur atau korsleting.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Langkah:

1. Pisahkan tiap pernyataan menjadi: perlindungan saat menunggu, penempatan kabel, perlindungan pemancar, penggunaan windshield, perawatan setelahnya.
2. Pernyataan yang melindungi alat dari air dan menjaga fungsi alat benar; pernyataan yang membenarkan kontak langsung dengan air salah.
3. Periksa alasan di tiap pernyataan, bukan hanya tindakannya.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✓ Benar. Penutup antihujan atau tas menjaga mikrofon kering selama jeda.
• B. ✗ Salah. Lapisan karet tidak menjamin konektor kedap air; konektor di genangan berisiko berkarat atau mengganggu sinyal.
• C. ✓ Benar. Pemancar dibungkus agar tidak basah, sedangkan kapsul memakai penutup tipis berpori yang melindungi dari percikan dan tetap meneruskan suara.
• D. ✗ Salah. Bulu yang basah menjadi berat, menimbulkan percikan dan bunyi, dan mengurangi fungsi peredam angin.
• E. ✓ Benar. Alat lembap dikeringkan dahulu agar kelembapan tidak terperangkap dalam kotak tertutup.

Jawaban: opsi A, C, E.

Jebakan: Kabel berselubung karet dikira kebal air. Bulu basah dikira lebih baik karena "lebih rapat". Pernyataan yang tampak melindungi alat tetapi alasannya keliru (2 dan 4) menjebak.

No. 13 Kunci: B

Konsep: Dua perangkat dengan jam berbeda lama-kelamaan bergeser (drift). Pergeseran bertambah merata, sehingga satu geseran tidak dapat menyinkronkan seluruh klip panjang. Penanganannya: memecah klip dan menyinkronkan tiap bagian pada titik acuan (dialog, tepukan, ledakan suara) terdekat. Audio yang tertinggal digeser lebih awal.

Langkah:

1. Hitung laju: 9 frame ÷ 30 menit = 0,3 frame per menit.
2. Pada menit ke-20: 0,3 × 20 = 6 frame.
3. Karena pergeseran terus bertambah, satu geseran seluruh klip tidak cukup; pecah klip dan geser per bagian.
4. Audio tertinggal berarti digeser lebih awal.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. 3 frame adalah nilai pada menit ke-10, dan satu geseran tidak cukup.
• B. ✓ Benar. 6 frame, dan pergeseran ditangani per bagian ke arah lebih awal.
• C. ✗ Salah. Nilai 6 frame benar tetapi satu geseran hanya menyinkronkan satu titik waktu.
• D. ✗ Salah. 9 frame adalah pergeseran pada menit ke-30, bukan ke-20, dan awal klip akan menjadi tidak sinkron.
• E. ✗ Salah. Arah geser keliru: audio tertinggal harus digeser lebih awal, bukan lebih lambat.

Jawaban: B.

Jebakan: Satu geseran dianggap cukup (opsi 3 dan 4). Arah geser tertukar (opsi 5). Angka akhir (9 frame) dipakai untuk menit ke-20.

No. 14 Kunci: C

Konsep: Level suara langsung dari mulut turun seiring jarak, sedangkan bising latar dianggap tetap. Perbandingan sinyal terhadap bising (selisih puncak suara dan noise floor) membaik bila mikrofon didekatkan. Perubahan 20 × log10(jarak lama ÷ jarak baru) dB dipakai untuk menghitungnya, dan hasilnya dibandingkan dengan syarat mutu.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Langkah:

1. Selisih awal pada 1,5 m: −34 − (−54) = 20 dB (di bawah syarat 26 dB).
2. Kenaikan pada 0,8 m: 20 × log10(1,5 ÷ 0,8) = 20 × 0,273 ≈ 5,5 dB, sehingga selisih ≈ 25,5 dB.
3. 25,5 dB kurang dari 26 dB, jadi boom pada jarak terdekat yang diizinkan belum memenuhi syarat.
4. Cek lavalier pada 0,2 m: 20 × log10(1,5 ÷ 0,2) ≈ 17,5 dB, selisih ≈ 37,5 dB, memenuhi syarat. Jadi perlu lavalier.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Pembulatan 25,5 ke 26 menyembunyikan bahwa nilainya masih di bawah syarat.
• B. ✗ Salah. Selisih 32 dB hanya terjadi bila kenaikan 12 dB, yaitu jarak diperpendek dua kali setengah (0,375 m), bukan 0,8 m.
• C. ✓ Benar. Selisih ≈ 25,5 dB, kurang dari 26 dB, jadi boom sendirian belum cukup; lavalier memberi ≈ 37,5 dB.
• D. ✗ Salah. Pada 0,8 m selisih naik sekitar 5,5 dB, bukan tetap 20 dB.
• E. ✗ Salah. Selisih awal 20 dB, bukan lebih rendah, dan mendekatkan mikrofon menaikkan selisih, bukan menurunkannya.

Jawaban: C.

Jebakan: Pembulatan 25,5 menjadi 26 meloloskan boom padahal syarat tidak terpenuhi. Kenaikan "6 dB" dipakai untuk 0,8 m padahal 6 dB hanya untuk jarak setengahnya (0,75 m); angka 12 dB dan 32 dB menggoda yang menghitung dua kali.

No. 15 Kunci: D

Konsep: Diagram polar menunjukkan kepekaan mikrofon pada tiap arah: semakin jauh kurva dari pusat, semakin peka. Arah tempat kurva menyentuh pusat adalah sudut mati (nol). Sudut mati tiap pola berbeda: cardioid di 180°, supercardioid sekitar 126°, hypercardioid sekitar 110°, figure-8 di 90°, sedangkan omnidirectional tidak punya.

Langkah:

1. Tarik garis dari pusat ke arah 125° pada tiap diagram (garis merah sudah tersedia).
2. Lihat jarak kurva dari pusat pada garis itu; makin dekat ke pusat berarti makin tertolak.
3. Mikrofon 4: kurva menyentuh pusat tepat pada garis merah (sudut mati sekitar 126°), jadi kipas hampir tidak terekam.
4. Mikrofon 3 dan 1 memotong garis pada jarak jelas dari pusat; Mikrofon 2 dan 5 jauh lebih peka pada arah itu.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Cardioid paling menolak arah 180°; pada 125° kepekaannya masih sekitar 0,21.
• B. ✗ Salah. Figure-8 justru menangkap dengan baik pada 125° (kepekaan sekitar 0,57).
• C. ✗ Salah. Hypercardioid sudah mendekati nol di 110°, tetapi pada 125° kepekaannya masih sekitar 0,18, lebih besar daripada Mikrofon 4.
• D. ✓ Benar. Supercardioid memiliki sudut mati sekitar 126°, sehingga kipas pada 125° hampir tidak terekam (sekitar 0,01).
• E. ✗ Salah. Omnidirectional menangkap semua arah sama kuat.

Jawaban: D.

Jebakan: Pola cardioid dianggap terbaik menolak "yang di belakang", padahal sasaran ada di 125°, bukan 180°. Hypercardioid tampak mirip supercardioid, tetapi sudut matinya di 110°.

No. 16 Kunci: D

Konsep: Boom harus berada di luar bingkai pada setiap saat. Bila bingkai berubah selama take, batas bingkai tiap ukuran dan waktu perubahannya harus disepakati dengan penata kamera, lalu dilatih bersama agar suara tetap sedekat mungkin tanpa masuk bingkai.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Langkah:

1. Perhatikan perubahan: bingkai melebar sehingga batas atas bergerak naik, dan batas atas medium shot akan menjadi bagian gambar.
2. Boom di batas atas medium shot (opsi pertama) akan masuk bingkai begitu zoom out dimulai.
3. Boom terlalu tinggi sejak awal membuat suara menjauh dan tipis.
4. Cara yang aman: tanyakan batas bingkai terlebar dan waktu zoom out, lalu latihan sampai tiang mengikuti gerak itu.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Setelah zoom out, batas atas naik dan boom di batas semula akan terlihat di gambar.
• B. ✗ Salah. Terlalu tinggi sejak awal membuat suara jauh dan tipis, terutama saat bingkai masih sempit.
• C. ✗ Salah. Pemain tidak boleh dibebani menyesuaikan akting karena kendala suara.
• D. ✓ Benar. Mengetahui batas terlebar dan waktunya memungkinkan latihan gerak boom yang aman dan dekat.
• E. ✗ Salah. Mikrofon kamera terlalu jauh dari pemain, dan penggantian di tengah take tidak dimungkinkan tanpa cut.

Jawaban: D.

Jebakan: Batas bingkai dianggap tetap sepanjang take. Menaikkan boom setinggi mungkin dikira solusi aman, padahal merusak kualitas suara.

No. 17 Kunci: B

Konsep: Split edit memisahkan titik potong gambar dan suara. L-cut: gambar klip berikutnya muncul lebih dulu sementara suara klip sebelumnya masih berlanjut (garis "L" pada linimasa: audio menjulur ke kanan). J-cut: suara klip berikutnya muncul sebelum gambarnya. Cut biasa memotong gambar dan suara pada titik sama.

Langkah:

1. Tulis kebutuhan: gambar berpindah ke Sekretaris, tetapi suara Ketua tidak terputus.
2. Gambar berganti lebih dulu, suara lama berlanjut: L-cut.
3. Periksa pengecoh: J-cut kebalikannya (suara baru lebih dulu); dissolve dan cut biasa memindahkan suara bersama gambar; jump cut tidak memindahkan fokus ke Sekretaris.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. J-cut memajukan suara klip berikutnya; di sini suara klip pertama yang harus berlanjut.
• B. ✓ Benar. L-cut memindahkan gambar ke Sekretaris dan membiarkan suara Ketua berlanjut.
• C. ✗ Salah. Dissolve menambah transisi yang tidak diminta dan memindahkan suara bersama gambar.
• D. ✗ Salah. Cut biasa memotong suara Ketua bersamaan dengan gambar.
• E. ✗ Salah. Jump cut melompat dalam satu shot yang sama dan tidak menampilkan reaksi Sekretaris.

Jawaban: B.

Jebakan: J-cut dan L-cut tertukar karena kedua nama hanya berbeda satu huruf. Dissolve dipilih karena terasa "halus" padahal tidak sesuai syarat tanpa transisi tambahan.

No. 18 Kunci: A, B, D, E

Konsep: Pencegahan di lokasi lebih efektif daripada perbaikan sesudahnya: menjaga ruang aman (headroom) agar tidak clipping, mengurangi sumber bising dan merekam room tone, menaikkan suara langsung dengan jarak mikrofon yang dekat, dan menyiapkan rekaman cadangan untuk puncak tak terduga.

Langkah:

1. Pisahkan masalah: puncak tak terduga (tepuk tangan, tawa), dengung pendingin, dan jarak pembicara.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Pilih tindakan yang mencegah masalah di lokasi, bukan yang menunda ke penyuntingan.
3. Coret tindakan yang menyentuh 0 dBFS karena clipping tidak dapat diperbaiki.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✓ Benar. Headroom mencegah puncak tak terduga menjadi clipping.
• B. ✓ Benar. Mematikan sumber dengung dan merekam room tone mengurangi masalah dan mempermudah penyuntingan.
• C. ✗ Salah. Puncak yang menyentuh 0 dBFS berisiko clipping, dan suara pecah tidak dapat dipulihkan saat penyuntingan.
• D. ✓ Benar. Jarak dekat dan menjauhi lubang pendingin menaikkan perbandingan suara terhadap dengung.
• E. ✓ Benar. Kanal cadangan bergain rendah menjadi pengaman bila kanal utama pecah.

Jawaban: opsi A, B, D, E.

Jebakan: Pernyataan 3 menggoda karena suara pelan jadi terdengar jelas, tetapi mengorbankan ruang aman. Empat pernyataan benar sekaligus membuat siswa curiga dan mencoret salah satunya.

No. 19 Kunci: C, E

Konsep: Cut biasa adalah sambungan paling umum dan terasa alami. Transisi (dissolve, fade, wipe) membawa makna: dissolve menunjukkan waktu atau hubungan yang halus, fade ke hitam menandai penutup atau lompatan waktu besar, wipe bersifat gaya. Transisi dipakai karena alasan cerita, bukan sebagai hiasan di semua sambungan.

Langkah:

1. Tanyakan pada tiap pernyataan: apa alasan cerita pemakaian transisi itu?
2. Pernyataan yang memasang transisi di semua sambungan atau memakainya untuk menutup kesalahan sambungan salah.
3. Pernyataan yang mengaitkan transisi dengan makna (fade = penutup/lompatan waktu) dan cut sebagai bawaan benar.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✗ Salah. Transisi di setiap sambungan menjadi hiasan dan melemahkan maknanya.
• B. ✗ Salah. Dissolve tidak menyembunyikan loncatan (jump cut); cutaway atau shot lain lebih tepat.
• C. ✓ Benar. Fade ke hitam menandai akhir bagian besar atau lompatan waktu jauh.
• D. ✗ Salah. Wipe bergaya tirai terasa bermain-main dan tidak cocok untuk adegan haru.
• E. ✓ Benar. Cut biasa menjadi dasar, dan transisi lain dipakai bila ada alasan cerita.

Jawaban: opsi C, E.

Jebakan: Dissolve dianggap tanda "profesional" dan dipakai untuk memperbaiki jump cut. Wipe dianggap menambah emosi padahal bersifat gaya.

No. 20 Kunci: E

Konsep: Rekaman yang baik memenuhi dua hal: puncak suara cukup rendah (ada ruang aman, headroom) agar tidak clipping, dan selisih puncak suara terhadap noise floor (rasio sinyal terhadap noise) cukup besar agar suara bersih dari desis. Selisih dihitung: puncak suara − noise floor, dalam dB.

Langkah:

1. Hitung selisih tiap setelan: 1 = −26−(−68) = 42; 2 = −15−(−59) = 44; 3 = −11−(−55) = 44; 4 = −3−(−48) = 45; 5 = −8−(−54) = 46 dB.
2. Syarat selisih ≥ 45 dB: hanya setelan 4 dan 5.
3. Syarat puncak ≤ −6 dBFS: setelan 4 (−3) gagal; setelan 5 (−8) lolos.
4. Irisan kedua syarat: setelan 5.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Puncak aman, tetapi selisih hanya 42 dB (kurang dari 45).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• B. ✗ Salah. Selisih hanya 44 dB, di bawah syarat walau tampak mendekati.
• C. ✗ Salah. Selisih hanya 44 dB; gain "di tengah" bukan syarat.
• D. ✗ Salah. Selisih 45 dB memenuhi, tetapi puncak −3 dBFS melebihi −6 dBFS sehingga berisiko clipping.
• E. ✓ Benar. Selisih 46 dB (≥ 45) dan puncak −8 dBFS (≤ −6).

Jawaban: E.

Jebakan: Memeriksa satu syarat saja: setelan 1 (aman dari clipping tetapi berdesis) atau setelan 4 (selisih cukup tetapi puncak terlalu tinggi). Selisih 44 dB tampak "hampir" memenuhi.

No. 21 Kunci: 1B 2S 3S

Konsep: Pascaproduksi dapat mengurangi bising konstan tetapi tidak dapat mengembalikan suara yang sudah terpotong (clipping). Pengurangan noise berlebihan merusak suara, sehingga pencegahan di lokasi (gain tepat, headroom) lebih baik.

Langkah:
1. Bedakan jenis masalah: desis konstan (dapat dikurangi) dan clipping (tidak dapat dipulihkan).
2. Nilai tiap pernyataan terhadap batas kemampuan perbaikan.

Analisis setiap pernyataan:
• Pernyataan 1 → Benar. Pengurangan noise efektif untuk desis konstan, tetapi pengaturan terlalu kuat meninggalkan artefak.
• Pernyataan 2 → Salah. Clipping adalah puncak yang terpotong saat perekaman; menurunkan volume sesudahnya tidak mengembalikan bagian yang hilang.
• Pernyataan 3 → Salah. Menghilangkan seluruh desis meninggalkan artefak dan membuat suara tidak natural; sebagian bising latar sebaiknya dipertahankan.

Jawaban: Benar, Salah, Salah.

Jebakan: Volume diturunkan dianggap "memulihkan" suara pecah. Desis dianggap harus hilang total agar bersih.

No. 22 Kunci: A, B, D

Konsep: Cahaya tiba hampir seketika, sedangkan bunyi merambat sekitar 340 m/s sehingga suara yang direkam kamera jauh dari sumber terlambat terhadap gambarnya. Keterlambatan = jarak ÷ kecepatan bunyi, dikonversi ke frame (detik × frame rate). Audio yang terlambat digeser lebih awal; audio dari mixer panggung tidak mengalami keterlambatan akibat jarak kamera.

Langkah:
1. Keterlambatan = 51 ÷ 340 = 0,15 detik.
2. Pada 25 fps: 0,15 × 25 = 3,75 ≈ 4 frame.
3. Audio terlambat harus digeser lebih awal, bukan video ditunda.
4. Audio mixer panggung direkam dekat sumber sehingga tidak membawa keterlambatan jarak kamera B.
5. Jarak dua kali lipat (102 m) menggandakan keterlambatan menjadi 0,30 detik.

Analisis setiap pernyataan:
• A. ✓ Benar. 51 ÷ 340 = 0,15 detik.
• B. ✓ Benar. 0,15 × 25 = 3,75 ≈ 4 frame, digeser lebih awal.
• C. ✗ Salah. Suara kamera B sudah terlambat; menundanya lagi memperbesar selisih menjadi sekitar 0,30 detik. Suara harus digeser lebih awal, bukan ditunda.
• D. ✓ Benar. Audio mixer berasal dari dekat sumber sehingga tidak membawa keterlambatan jarak kamera B.
• E. ✗ Salah. Jarak 102 m menggandakan keterlambatan menjadi 0,30 detik, bukan setengahnya.

Jawaban: opsi A, B, D.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jebakan: Pernyataan 3 menyalahkan gambar yang terlambat. Pernyataan 5 membalik hubungan jarak dan keterlambatan. Keterlambatan 3,75 frame dibulatkan menjadi 4 frame dan tetap dianggap benar.

No. 23 Kunci: A, B, E

Konsep: Kesalahan kontinuitas adalah perubahan yang tidak dijelaskan oleh cerita antara shot-shot yang berurutan dalam satu waktu. Perubahan yang dijelaskan oleh aksi atau lompatan waktu bukan kesalahan. Periksa tiap unsur (properti, kostum, jam) terhadap catatan cerita.

Langkah:

1. Baca syarat cerita: tidak ada minum dan tidak ada ubah lengan hingga shot 4; shot 5 setelah dua jam.
2. Bandingkan tiap kolom antar shot berurutan: cangkir berubah di shot 3, lengan berubah di shot 4, keduanya tanpa aksi: kesalahan.
3. Perubahan pada shot 5 (cangkir kosong, jam 11.05) dijelaskan oleh lompatan dua jam: bukan kesalahan.
4. Jam dinding shot 1 sampai 4 sesuai waktu cerita: benar.

Analisis setiap pernyataan:

- A. ✓ Benar. Sari tidak minum, sehingga cangkir tidak boleh berkurang.
- B. ✓ Benar. Tidak ada aksi menurunkan lengan sampai shot 4, sehingga perubahan itu kesalahan.
- C. ✗ Salah. Jam 11.05 sesuai waktu cerita setelah lompatan dua jam.
- D. ✗ Salah. Dalam dua jam isi cangkir wajar habis; perubahan dijelaskan oleh lompatan waktu.
- E. ✓ Benar. Jam dinding mengikuti waktu cerita pada shot 1–4.

Jawaban: opsi A, B, E.

Jebakan: Setiap perbedaan antar shot dikira kesalahan, termasuk yang dijelaskan lompatan waktu (pernyataan 3 dan 4). Perubahan kecil seperti lengan baju dikira tidak penting.

No. 24 Kunci: E

Konsep: Aturan garis imajiner (180°) menjaga kamera pada satu sisi garis agar posisi dan arah pandang tokoh di layar tetap konsisten. Bila kamera harus menyeberang, jembatani dengan shot netral (kamera tepat di garis) atau cutaway agar penonton menerima perubahan sisi.

Langkah:

1. Tentukan akibat menyeberang tanpa jembatan: posisi Aji dan Lusi di layar bertukar.
2. Cari cara untuk memutus asosiasi dengan posisi lama tanpa membingungkan: shot netral atau cutaway.
3. Periksa pengecoh: transisi, close-up, atau efek suara tidak mengubah fakta bahwa posisi layar bertukar.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Salah. Posisi tokoh di layar bertukar mendadak sehingga penonton bingung.
- B. ✗ Salah. Close-up dari sisi kiri tidak mengubah fakta bahwa shot berikutnya dari sisi kanan menukar posisi.
- C. ✗ Salah. Dissolve tidak menyelesaikan pertukaran posisi, hanya memperlambatnya.
- D. ✗ Salah. Efek suara tidak menutupi perubahan arah layar.
- E. ✓ Benar. Shot netral atau cutaway menjembatani perpindahan sisi sehingga penonton menerima orientasi baru.

Jawaban: E.

Jebakan: Transisi atau efek dipakai untuk "menutupi" masalah orientasi. Close-up dikira mengurangi masalah, padahal orientasi tokoh tetap berbalik pada shot sesudahnya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 25 Kunci: 1B 2S 3B

Konsep: Garis imajiner menghubungkan dua tokoh yang berinteraksi. Kamera yang tetap di satu sisi garis menjaga posisi dan arah pandang tokoh di layar; menyeberang garis menukar posisi dan arah.

Langkah:

1. Tentukan sisi kamera pada master shot.
2. Nilai tiap pernyataan: apakah kamera tetap di sisi yang sama atau menyeberang?

Analisis setiap pernyataan:

• Pernyataan 1 → Benar. Kamera di sisi garis yang sama menjaga arah layar tetap.
• Pernyataan 2 → Salah. Menyeberang garis menukar posisi dan arah: Bayu tampak di kanan menghadap kiri.
• Pernyataan 3 → Benar. Konsistensi sisi kamera menjaga orientasi penonton.

Jawaban: Benar, Salah, Benar.

Jebakan: Pernyataan 2 menggoda karena "kamera sudah bergeser tetapi tokoh sama". Posisi di layar ditentukan sisi kamera terhadap garis, bukan hanya letak tokoh di ruang.

Latihan sub bab 5.1

No. 1 Kunci: B, C, D, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Praproduksi: riset, ide, naskah/kerangka, izin, survei lokasi, jadwal, daftar alat, anggaran, logistik. Produksi: perekaman gambar dan suara. Pascaproduksi: penyuntingan, musik, koreksi/pewarnaan warna, grafis, ekspor.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✗ Musik latar dan pewarnaan (color grading) dikerjakan pada pascaproduksi.
• **Pernyataan 2** ✓ Riset dan izin narasumber adalah persiapan sebelum syuting.
• **Pernyataan 3** ✓ Jadwal, peralatan, dan transportasi harus siap sebelum berangkat.
• **Pernyataan 4** ✓ Daftar pertanyaan disiapkan sebelum syuting agar wawancara terarah.
• **Pernyataan 5** ✓ Survei lokasi dilakukan sebelum syuting agar kendala diketahui lebih awal.

Jawaban: pernyataan 2, 3, 4, 5.

Latihan sub bab 5.2

No. 1 Kunci: A

Konsep: Dokumen praproduksi: naskah (cerita/dialog), treatment (uraian naratif), storyboard (gambar setiap shot), shot list (daftar shot: nomor, ukuran, sudut, gerak), script breakdown (kebutuhan per adegan), call sheet (logistik harian). Shot list adalah daftar kerja kamera yang praktis dicentang di lokasi.

Langkah:

1. Kebutuhan juru kamera: daftar shot, ukuran, urutan, yang dapat dicentang.
2. Batasan: dua hari, tidak ada yang dapat menggambar cepat.
3. Dokumen yang memenuhi: shot list.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✓ Shot list memuat semua informasi kamera dalam bentuk daftar yang mudah dicentang.
• **B.** ✗ Jebakan: storyboard memang memperjelas shot, tetapi perlu digambar, padahal tidak ada yang mampu menggambar cepat dalam dua hari.
• **C.** ✗ Call sheet mengatur logistik hari syuting, bukan daftar shot.
• **D.** ✗ Treatment menjelaskan cerita dan suasana, tetapi tidak merinci shot.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• **E.** ✗ Jebakan: breakdown juga dokumen praproduksi, tetapi isinya kebutuhan artistik dan pemain, bukan shot kamera.

Jawaban: A.

No. 2 Kunci: C

Konsep: Jadwal syuting tidak mengikuti urutan cerita, tetapi dikelompokkan menurut lokasi, ketersediaan pemain, dan waktu (siang/malam) agar efisien. Dokumen pemecahan naskah (script breakdown) menjadi dasarnya.

Langkah:

1. Raka (adegan 2 dan 4) hanya hari 1 → adegan 2 dan 4 di hari 1 (sekolah).
2. Tidak pindah lokasi → adegan rumah (1, 3, 5) semuanya di hari 2.
3. Adegan malam (3) setelah gelap → diambil terakhir: 1, 5, lalu 3.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Urutan cerita membuat hari 1 berpindah lokasi dan adegan 4 (ada Raka) jatuh di hari 2.
• **B.** ✗ Adegan Raka (2 dan 4) jatuh di hari 2, padahal Raka hanya hadir hari 1.
• **C.** ✓ Adegan sekolah dengan Raka di hari 1; adegan rumah di hari 2 dengan adegan malam paling akhir.
• **D.** ✗ Jebakan: pengelompokannya benar, tetapi adegan malam (3) diambil pertama, sebelum hari gelap.
• **E.** ✗ Jebakan: Raka hadir di hari 1, tetapi hari 1 berpindah dari sekolah ke rumah.

Jawaban: C.

Latihan sub bab 5.3

No. 1 Kunci: E

Konsep: SOP siaran langsung membagi tugas: floor manager menangani kebutuhan di lantai studio (termasuk menyerahkan alat cadangan dan memberi isyarat), penata suara mengatur kanal di mixer, program director memimpin dari ruang kendali. Gangguan ditangani dengan cadangan yang sudah disiapkan tanpa menghentikan acara.

Langkah:

1. Masalah: mikrofon pembawa acara mati; acara tidak boleh berhenti.
2. Cadangan sudah tersambung ke mixer dan berada di floor manager.
3. Pemulihan tercepat tanpa mengganggu peserta: floor manager menyerahkan cadangan, penata suara membuka kanalnya.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: bumper menutupi gangguan, tetapi acara praktis terhenti selama menunggu teknisi, padahal cadangan sudah siap.
• **B.** ✗ Jebakan: suara dapat muncul, tetapi pembawa acara harus berpindah ke meja peserta sehingga mengganggu tim dan tata gambar, padahal cadangan khusus tersedia.
• **C.** ✗ Menghentikan acara melanggar SOP.
• **D.** ✗ Bila mikrofon mati (baterai/pemancar), menaikkan gain tidak memunculkan suara dan berisiko memunculkan dengung.
• **E.** ✓ Cadangan yang sudah disiapkan langsung dipakai dengan pembagian tugas yang jelas sehingga suara pulih dalam hitungan detik.

Jawaban: E.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 2 Kunci: 1S 2B 3B

Konsep: Kerja tim siaran membagi tugas dengan jelas: penyiar membawakan acara, operator mengatur meja audio dan materi putar, produser mengatur isi dan penelepon. Setiap anggota menyiapkan bagiannya lebih awal dan berkoordinasi lewat aba-aba agar tidak ada dead air.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 → Salah.** Mengambil alih tugas tanpa koordinasi dapat membuat level suara kacau; koordinasi dilakukan lewat aba-aba yang disepakati.

• **Pernyataan 2 → Benar.** Penyaringan mencegah penelepon yang tidak pantas langsung mengudara.

• **Pernyataan 3 → Benar.** Persiapan lebih awal mencegah jeda kosong (dead air) di udara.

Jawaban: Salah, Benar, Benar.

Latihan sub bab 5.4

No. 1 Kunci: A, C, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Karakteristik media baru: digitalitas (isi berupa data digital: mudah disimpan, disalin, diolah, diakses ulang), interaktivitas (pengguna merespons dan ikut menentukan isi), hipertekstualitas (isi saling terhubung lewat tautan), jaringan, dan virtualitas.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✓ Pembaca ikut merespons dan memengaruhi isi.

• **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: tampilan yang menyesuaikan perangkat adalah urusan teknis/digital, bukan tautan yang menghubungkan satu isi dengan isi lain.

• **Pernyataan 3** ✓ Isi berupa data digital sehingga mudah diolah dan disalin tanpa menurunkan mutu.

• **Pernyataan 4** ✓ Penanda waktu yang dapat diklik adalah tautan yang membawa ke bagian lain isi.

• **Pernyataan 5** ✗ Jebakan: tampilan seragam dan satu arah justru ciri media lama, bukan interaktivitas.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 4.

Latihan sub bab 5.5

No. 1 Kunci: 1B 2B 3S

Konsep: Live streaming: siaran langsung dua arah, perlu uji siaran dengan pengaturan sama dan pengelolaan komentar. Podcast: konten audio yang diedit; perekaman setiap penutur di kanal terpisah memudahkan pengaturan level dan perbaikan.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 → Benar.** Live streaming bersifat dua arah; moderator menjaga kolom komentar, dan jeda terencana membuat pembawa acara tetap lancar.

• **Pernyataan 2 → Benar.** Uji siaran dengan pengaturan sama mengungkap masalah gambar, suara, dan koneksi tanpa terlihat penonton.

• **Pernyataan 3 → Salah.** Jebakan: berkas memang satu, tetapi suara kedua alumni tidak dapat diatur terpisah; bila satu orang terlalu keras atau batuk, editor sulit memperbaikinya. Kanal terpisah lebih mudah diedit.

Jawaban: Benar, Benar, Salah.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 2 Kunci: A, D, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Pengemasan vlog: pembuka yang menarik (hook), sudut pandang personal vlogger, B-roll pendukung cerita, penyuntingan ringkas sesuai durasi sasaran, serta judul/thumbnail yang menarik tetapi jujur (bukan clickbait).

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✓ Sudut pandang personal adalah ciri vlog yang membangun kedekatan dengan penonton.

• **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: judul itu menarik klik, tetapi tidak sesuai kejadian (kunjungan industri), sehingga menipu penonton.

• **Pernyataan 3** ✗ Rekaman perjalanan yang panjang membuat vlog bertele-tele dan jauh melebihi durasi 8–10 menit.

• **Pernyataan 4** ✓ Pembuka yang langsung menarik membuat penonton bertahan setelah detik-detik awal.

• **Pernyataan 5** ✓ B-roll memperlihatkan apa yang diceritakan sehingga vlog tidak hanya wajah vlogger.

Jawaban: pernyataan 1, 4, 5.

Latihan sub bab 5.6

No. 1 Kunci: C

Konsep: CTR (click-through rate) = jumlah klik ÷ jumlah impresi × 100%. CTR tinggi dengan durasi tonton rendah menandakan thumbnail menarik klik tetapi tidak sesuai isi (penonton cepat pergi).

Langkah:

1. CTR X = 1.680 ÷ 24.000 = 7%; Y = 1.500 ÷ 15.000 = 10%; Z = 1.620 ÷ 18.000 = 9%.
2. Syarat durasi ≥ 2 menit: X (3:10) dan Z (3:05) memenuhi; Y (0:40) tidak.
3. Di antara X dan Z, CTR tertinggi adalah Z (9%).

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: klik X memang terbanyak, tetapi impresinya juga terbanyak; CTR-nya hanya 7%.

• **B.** ✗ Jebakan: durasi X sedikit lebih lama, tetapi aturan tim memilih CTR tertinggi di antara yang memenuhi syarat.

• **C.** ✓ Z memenuhi syarat durasi dan CTR-nya 9%, lebih tinggi daripada X (7%).

• **D.** ✗ Jebakan: CTR Y memang tertinggi (10%), tetapi durasi tontonnya 0:40 sehingga tidak memenuhi syarat.

• **E.** ✗ Impresi Z (18.000) lebih sedikit daripada X (24.000), dan impresi bukan dasar keputusan tim.

Jawaban: C.

No. 2 Kunci: E

Konsep: Grafik/data retensi menunjukkan di bagian mana penonton pergi. Penurunan tajam di detik-detik awal biasanya berarti pembuka tidak segera memberi apa yang dicari penonton; perbaikannya memberi "hook" di awal.

Langkah:

1. Penurunan 0:00–0:10 = 45 poin; 0:10–0:30 = 5 poin; 0:30–2:00 = 4 poin; 2:00–4:00 = 6 poin.
2. Penurunan terbesar terjadi pada 10 detik pertama, tepat saat animasi logo dan salam.
3. Thumbnail dan judul sudah sesuai menurut komentar, jadi masalahnya pada pembuka.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: penonton memang berkurang di tengah, tetapi hanya 4 poin, jauh lebih kecil daripada

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

45 poin di awal.
• **B.** ✗ Jebakan: angka 40% terlihat kecil, tetapi penurunan di bagian akhir hanya 6 poin.
• **C.** ✗ Jebakan: penonton pergi setelah mengeklik bisa karena thumbnail menipu, tetapi komentar menyebut thumbnail sesuai isi.
• **D.** ✗ Memperpanjang video tidak mengatasi penonton yang pergi di 10 detik pertama.
• **E.** ✓ Penurunan terbesar (45 poin) terjadi saat pembuka logo dan salam, sehingga pembuka diganti dengan inti tutorial.

Jawaban: E.

Kuis Akhir Bab 5

No. 1 Kunci: C

Konsep: Alur produksi terdiri atas praproduksi (merencanakan), produksi (merekam), dan pascaproduksi (menyunting, mewarnai, memadukan suara, memeriksa mutu, lalu mendistribusikan). Pemeriksaan mutu hasil akhir (quality control, QC) berada di pascaproduksi karena baru dapat dilakukan setelah gambar, narasi, dan teks menyatu, dan sebaiknya memutar hasilnya pada perangkat tempat karya akan ditonton.

Langkah:
1. Cari gejalanya: suara narasi pecah dan teks terpotong hanya tampak di layar televisi kedai, tidak di monitor editor.
2. Tentukan kapan gejala itu dapat ditemukan: setelah narasi, teks, dan warna menyatu menjadi hasil akhir, yaitu pada pascaproduksi.
3. Tentukan kegiatan penemunya: memeriksa hasil akhir pada perangkat putar yang sebenarnya (QC), bukan memantau take di lokasi.
4. Cocokkan dengan opsi yang memuat kegiatan DAN tahap yang tepat.

Analisis setiap opsi:
• A. ✗ Salah. Storyboard merencanakan gambar pada praproduksi, tetapi tidak dapat menangkap suara pecah dan teks terpotong pada hasil akhir.
• B. ✗ Salah. Tidak ada kekurangan gambar; cacat muncul pada hasil akhir, bukan pada bahan rekaman.
• C. ✓ Benar. QC hasil akhir pada pascaproduksi memutar berkas pada perangkat tujuan dan menemukan suara pecah serta teks yang terpotong sebelum dikirim.
• D. ✗ Salah. Memantau gambar dan suara tiap take memang kegiatan produksi, tetapi narasi dan teks harga baru menyatu pada pascaproduksi sehingga cacat itu tidak terlihat saat itu.
• E. ✗ Salah. Anggaran biaya tayang adalah perencanaan dan tidak berkaitan dengan mutu berkas.

Jawaban: C.

Jebakan: Pilihan 4 tampak masuk akal karena "memeriksa" juga dilakukan di lokasi, padahal objeknya berbeda (bahan rekaman, bukan hasil akhir). Pilihan 1 dan 5 mengira semua masalah bisa dicegah lewat perencanaan.

No. 2 Kunci: B, D, E

Konsep: Satu bahan dapat dikemas ulang menjadi banyak format asalkan tiap format memenuhi kebutuhan pemirsanya dan jujur terhadap isi: ringkasan bagi yang ingin inti, audio bagi yang ingin mendengar sambil beraktivitas, dan cuplikan pendek bagi yang menggulir cepat. Cuplikan harus utuh maknanya dan menyebut sumber lengkapnya.

Langkah:
1. Daftar kebutuhan: yang tidak hadir butuh isi, calon peserta butuh alasan tertarik, dan semuanya tidak boleh tertipu.
2. Cocokkan format: versi ringkas bab, podcast untuk audio, klip pendek untuk menarik perhatian.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. Periksa kejujuran: klip harus memuat satu gagasan utuh dan keterangan asal, bukan kalimat yang dipenggal.
4. Periksa kecukupan: satu versi 90 menit saja tidak melayani yang butuh inti atau yang butuh cuplikan.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✗ Salah. Penyuntingan jujur tidak mengubah makna; satu versi mentah saja melayani sedikit kebutuhan dan tidak menarik calon peserta.
• B. ✓ Benar. Versi ringkas dengan penanda bab melayani yang tidak hadir tanpa mengubah makna.
• C. ✗ Salah. Kalimat yang dipenggal tanpa keterangan asal dapat menyesatkan arti maupun mutu seminar.
• D. ✓ Benar. Audio melayani pendengar yang tidak perlu melihat layar; pengantar dan penanda waktu memudahkan memilih bagian.
• E. ✓ Benar. Satu saran yang utuh dengan keterangan cuplikan menarik perhatian tanpa menyesatkan.

Jawaban: opsi B, D, E.

Jebakan: Pilihan 1 tampak sangat jujur sehingga banyak yang mencentangnya, tetapi mengabaikan kebutuhan pemirsa. Pilihan 3 sering dibenarkan karena "yang penting menarik", padahal menghilangkan konteks.

No. 3 Kunci: C

Konsep: SOP peralatan menetapkan siapa yang bertanggung jawab dan bagaimana alat dicatat serta diperiksa. Satu daftar keluar-masuk bersama, dengan pencocokan oleh satu penanggung jawab setiap kali alat berpindah tangan, membuat setiap alat dapat dilacak ke orang terakhir yang memegangnya.

Langkah:

1. Tentukan akar masalah: tidak ada catatan siapa membawa apa dan tidak ada pemeriksaan saat alat kembali.
2. Cari SOP yang menutup kedua celah itu: satu daftar bersama dan pemeriksaan di tiap perpindahan.
3. Periksa pilihan yang menunda, memecah, atau menyaring pencatatan sehingga celahnya tetap ada.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Daftar terpisah per divisi menyulitkan pelacakan alat yang dipindahtangankan antar-divisi.
• B. ✗ Salah. Pemeriksaan satu kali di akhir menemukan kehilangan terlambat, tanpa petunjuk kapan dan di tangan siapa alat itu hilang.
• C. ✓ Benar. Daftar bersama dan pemeriksaan tiap alat dibawa dan dikembalikan membuat penanggung jawab dapat melacak alat.
• D. ✗ Salah. Yang hilang justru alat kecil; membatasi pencatatan pada alat mahal mengulang celah yang sama.
• E. ✗ Salah. Tanda tangan tanpa pemeriksaan hanya memindahkan tanggung jawab ke peminjam dan tidak memastikan alat benar-benar kembali.

Jawaban: C.

Jebakan: Pilihan 1 dan 2 terkesan teratur, tetapi pelacakan alat tetap terputus. Pilihan 4 tampak hemat, padahal membenarkan kehilangan alat kecil.

No. 4 Kunci: A

Konsep: Media baru memiliki tiga ciri utama: interaktivitas (komunikasi dua arah), digitalitas (data digital yang mudah disalin, diubah, dan disebar), dan hipertekstualitas (tautan antar-konten). Sekadar memindahkan isi media lama ke bentuk digital (digitalisasi) belum membuatnya media baru bila pembaca tetap hanya membaca satu arah.

Langkah:

1. Periksa apa yang berubah: media cetak dipindai dan diunggah sebagai PDF.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Periksa interaktivitas: pembaca tidak dapat menanggapi atau berkontribusi di dalam berkas.
3. Periksa hipertekstualitas: tidak ada tautan antar-konten di dalamnya.
4. Simpulkan: hanya digitalisasi, bukan media baru; pilih jawaban yang menyebut alasan itu.

Analisis setiap opsi:

• A. ✓ Benar. Tidak ada komunikasi dua arah dan tidak ada tautan; isinya hanya berpindah bentuk.
• B. ✗ Salah. Kemudahan disalin dan disebar adalah ciri digital, tetapi satu ciri itu belum cukup menjadikan situs sebagai media baru.
• C. ✗ Salah. Dapat dibuka di berbagai layar menunjukkan aksesibilitas, bukan karakteristik media baru.
• D. ✗ Salah. Kesimpulan "belum" benar, tetapi alasannya keliru: PDF dapat dibuka di hampir semua ponsel dan itu bukan ukuran media baru.
• E. ✗ Salah. Ukuran berkas bukan kriteria media baru, dan alasan itu tidak menjelaskan perbedaan dengan media lama.

Jawaban: A.

Jebakan: Pilihan 4 dan 5 memilih kata "belum" dengan alasan teknis yang tidak relevan. Pilihan 2 dan 3 mengira "ada di internet" cukup.

No. 5 Kunci: B, C, E

Konsep: Tahap ditentukan oleh jenis kegiatan, bukan oleh siapa yang memakainya. Praproduksi menyiapkan (lokasi, izin, jadwal), produksi merekam (termasuk mencatat take di lokasi), dan pascaproduksi mengolah dan menuntaskan hasil: penyuntingan, penyelarasan warna, pencampuran suara, pemeriksaan mutu, distribusi, dan pengarsipan.

Langkah:

1. Ambil satu per satu kegiatan, lalu tanyakan: apakah ini menyiapkan, merekam, atau mengolah hasil rekaman?
2. Kegiatan mencari lokasi pengganti dan mencatat take dilakukan sebelum atau saat syuting.
3. Pencampuran suara dan penyamaan warna mengolah rekaman yang sudah ada.
4. Penyimpanan berkas induk dan proyek penyuntingan dilakukan setelah hasil akhir jadi.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✗ Salah. Lokasi cadangan dicari sebelum hari syuting; ini praproduksi.
• B. ✓ Benar. Pencampuran (mixing) menyatukan dialog, musik, dan efek setelah rekaman tersedia.
• C. ✓ Benar. Penyelarasan warna (color grading) dilakukan pada hasil sunting.
• D. ✗ Salah. Pencatatan take dikerjakan di lokasi selama syuting, jadi termasuk tahap produksi, walaupun hasilnya dipakai editor.
• E. ✓ Benar. Pengarsipan master dan proyek sunting dilakukan setelah karya selesai, pada pascaproduksi.

Jawaban: opsi B, C, E.

Jebakan: Pilihan 4 menggoda karena catatannya "untuk editor"; yang menentukan tahap adalah kapan dan di mana kegiatan itu dikerjakan. Pilihan 1 mudah dicoret, tetapi sebagian siswa mencentang semua kegiatan yang berbau "persiapan".

No. 6 Kunci: A

Konsep: Storyboard memuat bukan hanya gambar, tetapi juga keterangan ukuran bidang, gerak kamera, durasi, suara, dan properti per panel. Keterangan itu dibaca untuk menyusun kebutuhan hari syuting. Gerak kamera yang berpindah tempat (dolly atau track) berbeda dari berputar di tempat (pan) dan dari memperbesar lensa (zoom); hanya yang pertama memerlukan rel.

Langkah:

1. Baca keterangan gerak tiap panel: panel 2 berpindah maju, panel 3 lensa diperbesar, panel 4

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

berputar di tempat, panel 6 berpindah mundur; panel 1 dan 5 tetap.
2. Pilih shot yang kameranya berpindah tempat saja: panel 2 dan 6.
3. Jumlahkan durasi: 3 + 4 + 2 + 5 + 3 + 4 = 21 detik.
4. Kumpulkan properti dari semua panel: keranjang jeruk (panel 2), dompet (panel 3, 4, 5), kartu identitas (panel 4).

Analisis setiap opsi:
• A. ✓ Benar. Rel pada panel 2 dan 6, durasi 21 detik, dan tiga properti lengkap.
• B. ✗ Salah. Panel 3 memakai lensa yang diperbesar (zoom), kamera tidak berpindah; zoom sering tertukar dengan dolly.
• C. ✗ Salah. 17 detik terjadi bila panel terakhir (4 detik) terlewat dijumlahkan.
• D. ✗ Salah. Panel 4 hanya berputar di tempat (pan) sehingga tidak memerlukan rel.
• E. ✗ Salah. Struk belanja tidak tertulis pada panel mana pun, sedangkan kartu identitas (panel 4) justru terlewat.

Jawaban: A.

Jebakan: Opsi serupa karena tiap pengecoh mengubah satu komponen: jenis gerak (zoom atau pan dianggap dolly), penjumlahan durasi (satu panel terlewat), atau daftar properti yang tidak sesuai dengan tulisan pada panel (kartu identitas terlewat, struk belanja ditambahkan).

No. 7 Kunci: A, C, D

Konsep: Tiap dokumen manajemen produksi melayani pengguna berbeda: call sheet untuk kru dan pemain (kapan dan di mana berkumpul), shot list untuk juru kamera (apa yang direkam), pemecahan naskah (breakdown) untuk penyedia kebutuhan (properti, kostum), dan storyboard untuk memvisualkan gagasan. Memilih dokumen berarti mencocokkan kebutuhan pengguna dengan kendala tim.

Langkah:
1. Daftar kebutuhan: pemain perlu tahu kapan dan ke mana; juru kamera perlu daftar shot; tim perlu memastikan properti dan kostum tidak terlewat.
2. Cocokkan dengan dokumen: call sheet, shot list, dan pemecahan naskah.
3. Uji terhadap kendala: tidak ada yang mahir menggambar dan waktu dua hari, sehingga storyboard rinci tidak realistis dan tidak menggantikan fungsi lain.
4. Periksa pengganti yang keliru: naskah memuat lokasi cerita, bukan jam kumpul, alamat nyata, atau kontak.

Analisis setiap pernyataan:
• A. ✓ Benar. Pemain yang belum mengenal lokasi memerlukan jam, alamat, peta, dan kontak, yaitu isi call sheet.
• B. ✗ Salah. Storyboard rinci menuntut kemampuan menggambar dan waktu yang tidak dimiliki tim; shot list sudah cukup bagi juru kamera yang juga sutradara.
• C. ✓ Benar. Shot list yang disusun per lokasi menghemat perpindahan dan menjadi pegangan juru kamera.
• D. ✓ Benar. Pemecahan naskah mengumpulkan pemain, properti, dan kostum tiap adegan sebagai daftar siap pakai.
• E. ✗ Salah. Lokasi pada naskah adalah lokasi cerita, bukan alamat, jam kumpul, atau kontak syuting; naskah tidak dapat menggantikan call sheet.

Jawaban: opsi A, C, D.

Jebakan: Pilihan 2 menggoda karena storyboard dianggap dokumen paling "lengkap"; sulitnya terletak pada menimbang kendala tim, bukan pada fungsi umum storyboard. Pilihan 5 mengira satu dokumen dapat menggantikan dokumen lain.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 8 Kunci: B

Konsep: Tiga tahap saling bergantung: perubahan di tahap akhir dapat menuntut kerja ulang di tahap sebelumnya (naskah dan storyboard di praproduksi, rekaman tambahan di produksi). Keputusan produser yang baik mengukur dampak pada bahan yang sudah ada, membatasi kerja ulang pada bagian yang memang terdampak, dan menyepakati tambahan biaya serta waktu dengan pemberi tugas sebelum bekerja.

Langkah:

1. Ukur dampak: hanya 2 dari 9 shot yang cocok dengan pesan baru, jadi sebagian besar bahan tidak dapat dipakai.
2. Pilih lingkup kerja ulang yang cukup: menyesuaikan naskah dan menambah syuting terbatas, bukan memulai dari nol.
3. Libatkan pemberi tugas: tambahan syuting memerlukan biaya dan jadwal baru yang harus disepakati.
4. Gugurkan pilihan yang mengabaikan fakta (tidak cukup bahan), menolak mentah-mentah, membongkar semuanya, atau menyembunyikan biaya.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Tujuh dari sembilan shot tidak mendukung pesan baru, sehingga narasi baru di atas gambar lama menghasilkan iklan yang tidak meyakinkan.
• B. ✓ Benar. Rekaman dinilai, naskah disesuaikan, dan syuting tambahan terbatas disepakati bersama biaya serta jadwalnya.
• C. ✗ Salah. Persetujuan naskah lama tidak mengikat bila pemberi tugas mengubah tujuan; menolak tanpa solusi merugikan hubungan kerja.
• D. ✗ Salah. Riset dan pemilihan pemain tidak ikut berubah; mengulang seluruh praproduksi memboroskan waktu enam hari yang tersisa.
• E. ✗ Salah. Versi lama tidak lagi sesuai kehendak pemilik produk, dan menggarap versi baru tanpa membicarakan biaya mengabaikan kesepakatan.

Jawaban: B.

Jebakan: Pilihan 1 menggoda karena "jadwal tetap aman", tetapi mengorbankan mutu. Pilihan 4 tampak teliti padahal berlebihan. Pilihan 3 dan 5 sama-sama menghindari percakapan dengan pemilik produk.

No. 9 Kunci: B, C

Konsep: SOP yang baik mencegah kegagalan di titik yang tidak dapat diulang dan tidak menambah beban pada pihak yang waktunya terbatas. Caranya: uji peralatan sebelum narasumber tiba, lalu pantau hasil (terutama suara) selama kejadian berlangsung, dengan isyarat yang disepakati.

Langkah:

1. Tentukan kendala: wawancara hanya 10 menit dan tidak dapat diulang, jadi kegagalan harus dicegah sebelum dan ditangkap saat wawancara.
2. Sebelum wawancara: uji tanpa narasumber (sambungan, rekaman uji, putar ulang).
3. Selama wawancara: pantau suara lewat headphone dan beri isyarat bila bermasalah.
4. Gugurkan butir yang memakai waktu narasumber, menunda pemeriksaan sampai terlambat, atau menukar rekaman dengan catatan.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✗ Salah. Uji 5 menit penuh dengan narasumber menghabiskan separuh waktu 10 menit yang tersedia.
• B. ✓ Benar. Pemantauan suara langsung menangkap masalah selagi masih dapat diperbaiki.
• C. ✓ Benar. Uji dan putar ulang sebelum narasumber tiba tidak memakai waktunya dan menangkap kabel yang longgar.
• D. ✗ Salah. Memeriksa setelah selesai menyita waktu narasumber dan belum tentu mungkin

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

mengulang pertanyaan.

• E. ✗ Salah. Catatan tulisan tidak menggantikan rekaman suara dan gambar yang dibutuhkan berita video.

Jawaban: opsi B, C.

Jebakan: Pilihan 1 menggoda karena tampak paling teliti, tetapi melanggar kendala waktu. Pilihan 4 tampak praktis, tetapi baru memeriksa setelah kejadian tak dapat dikembalikan.

No. 10 Kunci: A, D, E

Konsep: Interaktivitas: pengguna dapat menanggapi atau berkontribusi sehingga komunikasi berlangsung dua arah. Hipertekstualitas: konten terhubung lewat tautan sehingga pengguna dapat berpindah dan menjelajah. Digitalitas: data digital dapat disalin, diubah, dan dipadukan ulang tanpa susut mutu. Tayangan berjadwal tetap dan pengiriman berkas bukanlah ketiganya.

Langkah:

1. Tanyakan pada tiap fitur: siapa yang bertindak dan apa yang terjadi? Pengguna berkontribusi (interaktif), pengguna berpindah lewat tautan (hipertekstual), atau konten diolah ulang tanpa susut (digital).
2. Periksa fitur satu arah: tayangan berjadwal tidak memberi ruang bagi penonton untuk bertindak.
3. Periksa fitur yang hanya memindahkan berkas: flashdisk tidak menautkan satu konten ke konten lain.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✓ Benar. Kontribusi pengunjung menjadikan komunikasi dua arah.
• B. ✗ Salah. Siaran ulang berjadwal tetap adalah satu arah; pengunjung hanya menonton.
• C. ✗ Salah. Mengirim berkas lewat flashdisk adalah penyebaran digital, tidak ada tautan antar-konten.
• D. ✓ Benar. Nama yang dapat diklik menuju halaman lain adalah tautan antar-konten.
• E. ✓ Benar. Memotong dan menyusun ulang tanpa mengurangi mutu adalah kelebihan data digital.

Jawaban: opsi A, D, E.

Jebakan: Pilihan 2 mengira "ada di situs" berarti interaktif. Pilihan 3 mengira semua yang "berhubungan dengan banyak tempat" adalah hipertekstual padahal tidak ada tautan.

No. 11 Kunci: 1S 2B 3B

Konsep: Interaktivitas berarti tanggapan pengguna memengaruhi isi atau jalannya media. Digitalitas berarti isi berupa data yang dapat disalin dan diolah tanpa susut. Penyaluran lewat internet belum menjadi bukti interaktivitas.

Langkah:

1. Pernyataan 1: tanyakan apakah penonton dapat memengaruhi tayangan; di sini tidak.
2. Pernyataan 2: tanyakan apakah pilihan penonton mengubah adegan berikutnya; ya.
3. Pernyataan 3: tanyakan apakah penyalinan berulang menurunkan mutu data digital; tidak.

Analisis setiap pernyataan:

• Pernyataan 1 → Salah. Disalurkan lewat internet tidak otomatis interaktif. Penonton yang hanya menonton tayangan berjadwal tetap berada pada komunikasi satu arah.
• Pernyataan 2 → Benar. Pilihan yang mengubah jalannya cerita membuat penonton ikut menentukan isi tayangan: komunikasi dua arah.
• Pernyataan 3 → Benar. Data digital dapat disalin berulang tanpa susut mutu, yaitu ciri digitalitas.

Jawaban: Salah, Benar, Benar.

Jebakan: Pernyataan 1 menggabungkan fakta benar (disalurkan lewat internet) dengan kesimpulan yang tidak mengikuti. Pernyataan 3 mudah dianggap salah oleh siswa yang membayangkan salinan "selalu lebih buruk dari aslinya", padahal itu sifat salinan analog.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 12 Kunci: 1S 2S 3B

Konsep: Tahap produksi ditentukan oleh jenis kegiatan, bukan oleh lamanya atau harinya. Pada berita harian, tiga tahap tetap ada: praproduksi (rapat redaksi, penugasan, persiapan), produksi (peliputan), dan pascaproduksi (penulisan naskah akhir, penyuntingan, pemeriksaan, penayangan).

Langkah:

1. Pernyataan 1: tanyakan apa yang dikerjakan, bukan kapan; menyunting hasil liputan berarti mengolah rekaman.
2. Pernyataan 2: tanyakan apakah ada kegiatan perencanaan; rapat redaksi dan penugasan selalu ada.
3. Pernyataan 3: cocokkan kegiatan "menetapkan topik dan membagi tugas" dengan tahap menyiapkan.

Analisis setiap pernyataan:

• Pernyataan 1 → Salah. Peliputan (merekam gambar dan wawancara) adalah produksi. Penulisan naskah akhir dan penyuntingan mengolah hasil liputan sehingga termasuk pascaproduksi; satu hari kerja tidak menyatukan tahap.
• Pernyataan 2 → Salah. Waktu yang singkat memadatkan praproduksi, tidak menghilangkannya. Menetapkan topik, menugaskan reporter, dan menyiapkan alat tetap merupakan perencanaan.
• Pernyataan 3 → Benar. Menentukan topik dan membagi tugas adalah perencanaan; lamanya kegiatan tidak mengubah tahapnya.

Jawaban: Salah, Salah, Benar.

Jebakan: Pernyataan 1 dan 2 mengukur tahap dengan jam dan hari. Pada berita, semua tahap berlangsung dalam satu hari, tetapi urutan jenis kegiatannya tetap sama.

No. 13 Kunci: D

Konsep: Siaran langsung berjalan dengan rantai koordinasi: produser memutuskan isi, program director mengendalikan jalannya siaran dan menyampaikan perintah lewat talkback, dan tiap bagian (penyiar, teleprompter, teks layar, switcher) menjawab saat sudah siap. Perubahan diumumkan dari satu sumber sebelum siaran, bukan oleh masing-masing orang atau saat siaran sudah berjalan.

Langkah:

1. Tentukan siapa yang berwenang memutuskan perubahan isi (produser) dan siapa yang meneruskan ke kru (program director).
2. Pastikan semua bagian terdampak menerima informasi yang sama sebelum pukul 16.00: penyiar, teleprompter, teks layar, dan switcher.
3. Pastikan ada penegasan "siap" dari tiap bagian agar tidak ada yang tertinggal.
4. Periksa kendala: siaran harus mulai tepat waktu, sehingga menunda atau mengganti sendiri tidak dapat diterima.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Operator teleprompter tidak berwenang memutuskan isi, dan informasi dari pendengaran sendiri belum tentu sama dengan keputusan produser.
• B. ✗ Salah. Menyampaikan lewat isyarat setelah siaran berjalan terlambat dan hanya menjangkau yang melihat isyarat itu.
• C. ✗ Salah. Menyampaikan satu per satu mendekati segmennya berisiko ada bagian yang tidak menerima informasi tepat waktu.
• D. ✓ Benar. Satu sumber keputusan, satu jalur perintah, dan penegasan siap dari tiap bagian menyelesaikan perubahan sebelum siaran dimulai.
• E. ✗ Salah. Siaran harus mulai tepat pukul 16.00; menunda sampai dokumen dicetak melanggar kendala itu.

Jawaban: D.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jebakan: Pilihan 1 dan 3 seolah efisien karena langsung bergerak, tetapi memecah koordinasi. Pilihan 5 tampak aman karena semua dokumen tertulis, tetapi melanggar batas waktu siaran.

No. 14 Kunci: E

Konsep: Naskah siaran harus muat dalam slot waktu. Waktu yang tersedia untuk narasi adalah slot dikurangi semua bagian lain yang durasinya tetap (pembukaan, kutipan utuh, penutup). Jumlah kata maksimum = waktu tersisa × kecepatan baca.

Langkah:

1. Hitung bagian tetap: 12 + 18 + 8 = 38 detik.
2. Waktu untuk narasi: 90 - 38 = 52 detik.
3. Kata maksimum: 52 × 2,5 = 130 kata.
4. Bandingkan: narasi 168 kata harus dipangkas 38 kata.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Salah. 225 kata berasal dari 90 × 2,5, seolah seluruh slot dipakai narasi.
- B. ✗ Salah. 180 kata berasal dari (90 - 18) × 2,5, yaitu hanya kutipan yang dikurangkan.
- C. ✗ Salah. 175 kata berasal dari (90 - 12 - 8) × 2,5, yaitu kutipan wawancara terlupa dikurangkan.
- D. ✗ Salah. 150 kata berasal dari (90 - 12 - 18) × 2,5, yaitu penutup penyiar terlupa dikurangkan.
- E. ✓ Benar. (90 - 12 - 18 - 8) × 2,5 = 130 kata.

Jawaban: E.

Jebakan: Setiap pengecoh adalah satu atau lebih bagian tetap yang tidak dikurangkan. Angka 168 pada soal sengaja berada di bawah 175 dan 180 sehingga siswa yang lupa mengurangkan merasa naskahnya sudah aman.

No. 15 Kunci: B

Konsep: Pada podcast, kenyamanan mendengar bergantung pada konsistensi tingkat kenyaringan antar-penutur dan antar-segmen. Penyamaan dilakukan saat pengemasan akhir (pencampuran), bukan dengan menyerahkan pengaturan kepada pendengar, lalu hasilnya diuji pada cara mendengar yang umum (earphone di tempat ramai).

Langkah:

1. Tentukan masalah: perbedaan kenyaringan antar-suara, bukan mutu rekaman (rekaman bersih).
2. Pilih perbaikan di sumbernya: samakan tingkat suara tamu, pembawa acara, dan musik.
3. Uji hasil dengan earphone, tempat pendengar mengeluh.
4. Gugurkan perbaikan yang tidak menyamakan tingkat suara atau memindahkan beban ke pendengar.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Salah. Menaikkan semua suara merata mempertahankan selisih antar-suara dan dapat membuat suara keras menjadi pecah.
- B. ✓ Benar. Penyamaan tingkat suara dan uji lewat earphone menyelesaikan keluhan pada pengemasan.
- C. ✗ Salah. Musik hanya satu sumber selisih; suara tamu yang pelan tetap tertinggal dan masalah belum selesai.
- D. ✗ Salah. Transkrip membantu pemahaman, tetapi tidak memperbaiki pengalaman mendengar yang dikeluhkan.
- E. ✗ Salah. Memindahkan pekerjaan ke pendengar tidak menyelesaikan masalah produksi.

Jawaban: B.

Jebakan: Pilihan 1 dan 3 terasa logis karena menyentuh "volume", tetapi hanya menggeser salah satu sumber selisih. Pilihan 4 dan 5 mengganti masalah audio dengan solusi teks.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 16 Kunci: 1B 2S 3B

Konsep: SOP pembagian tugas menetapkan siapa memutuskan apa. Setiap posisi memegang bidangnya, melaporkan masalah yang melampaui bidangnya, dan tidak mengambil keputusan milik posisi lain. Keputusan kreatif milik sutradara, jadwal harian milik asisten sutradara, anggaran dan waktu total milik produser.

Langkah:

1. Untuk tiap pernyataan, tanyakan: keputusan apa yang diambil dan siapa yang memegang bidang itu?
2. Pernyataan 1: jadwal harian (asisten sutradara) dan batas biaya-waktu (produser).
3. Pernyataan 2: pencahayaan dipegang departemen cahaya, bukan penata kamera.
4. Pernyataan 3: masalah suara dilaporkan; keputusan mengulang adalah keputusan kreatif sutradara.

Analisis setiap pernyataan:

• Pernyataan 1 → Benar. Menambah shot berdampak pada jadwal dan biaya. Asisten sutradara mengatur jadwal harian, sedangkan keputusan yang menyangkut biaya dan waktu total ada pada produser.

• Pernyataan 2 → Salah. Posisi lampu menjadi tanggung jawab departemen cahaya. Penata kamera menyampaikan masalah dan berkoordinasi; menggeser lampu sendiri dapat merusak pencahayaan yang sudah diatur dan melangkahi pembagian tugas.

• Pernyataan 3 → Benar. Masalah suara yang tidak dapat diatasi di tempat dilaporkan, dan keputusan akhir mengulang atau meneruskan take ada pada sutradara, bukan pada penata suara sendiri.

Jawaban: Benar, Salah, Benar.

Jebakan: Pernyataan 2 terdengar efisien ("menghemat waktu") sehingga banyak yang membenarkannya, padahal efisiensi tidak membenarkan melangkahi tanggung jawab departemen lain. Pernyataan 1 dan 3 tampak panjang, tetapi urutan pelaporannya sesuai SOP.

No. 17 Kunci: D

Konsep: Papan jadwal (stripboard) menyusun adegan menurut lokasi, lalu dijumlahkan menjadi garis waktu satu hari. Waktu yang menggeser jam selesai bukan hanya durasi pengambilan, melainkan juga perjalanan, persiapan alat di lokasi baru, dan istirahat. Semua dihitung berurutan dari jam mulai.

Langkah:

1. Mulai 08.00. Urutan 1: +80 menit menjadi 09.20. Urutan 2: +50 menit menjadi 10.10.
2. Pindah ke tepi sungai: perjalanan 40 + persiapan 30 = 70 menit, menjadi 11.20. Urutan 3: +70 menit menjadi 12.30.
3. Istirahat 45 menit menjadi 13.15. Urutan 4: +60 menit menjadi 14.15.
4. Pindah ke kebun jagung: perjalanan 25 + persiapan 30 = 55 menit, menjadi 15.10. Urutan 5: +55 menit menjadi 16.05.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. 15.00 terjadi bila perjalanan terlupa dihitung (selisih 65 menit dari hasil yang benar).

• B. ✗ Salah. 15.05 terjadi bila persiapan alat 30 menit di dua lokasi baru terlupa dihitung (selisih 60 menit).

• C. ✗ Salah. 15.20 terjadi bila istirahat 45 menit terlupa dihitung.

• D. ✓ Benar. 16.05 adalah hasil menjumlahkan semua pengambilan (315 menit), perjalanan (65), persiapan (60), dan istirahat (45) dari pukul 08.00.

• E. ✗ Salah. 16.35 terjadi bila persiapan 30 menit juga dihitung di lokasi pertama, padahal soal menyatakan sudah selesai sebelumnya.

Jawaban: D.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jebakan: Setiap pengecoh adalah satu komponen waktu yang hilang (perjalanan, persiapan, istirahat) atau satu yang berlebih (persiapan di lokasi pertama). Menjumlahkan hanya kolom "Pengambilan" memberi 13.15 sehingga semua komponen waktu di luar pengambilan terlewat.

No. 18 Kunci: D

Konsep: Persentase klik (click-through rate, CTR) = jumlah klik ÷ impresi × 100%. CTR membandingkan seberapa menarik tampilan secara adil walaupun jumlah orang yang melihatnya berbeda. Jumlah klik mutlak dipengaruhi besarnya sebaran, bukan hanya daya tarik.

Langkah:

1. Hitung CTR P: 900 ÷ 20.000 = 4,5%.
2. Hitung CTR Q: 420 ÷ 6.000 = 7,0%.
3. Bandingkan CTR, bukan klik: 7,0% > 4,5%, sehingga Q lebih menarik klik.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Salah. Jumlah klik P lebih banyak karena P ditampilkan kepada lebih banyak orang, bukan karena lebih menarik.
- B. ✗ Salah. Jumlah orang yang melihat adalah jangkauan, bukan ukuran daya tarik.
- C. ✗ Salah. Kedua thumbnail memiliki CTR berbeda (4,5% dan 7,0%), jadi tidak sama efektif.
- D. ✓ Benar. CTR Q 7,0% lebih tinggi daripada P 4,5%.
- E. ✗ Salah. Jumlah orang yang lebih sedikit tidak membuat thumbnail lebih menarik.

Jawaban: D.

Jebakan: Pilihan 1 adalah jebakan angka mutlak yang paling sering: klik terbanyak dianggap terbaik. Pilihan 2 dan 5 memakai jangkauan sebagai alasan.

No. 19 Kunci: A, C, E

Konsep: Metrik dibandingkan lewat rasio agar adil: persentase klik (klik ÷ impresi), persentase durasi tonton (rata-rata tonton ÷ durasi video), dan pengikut baru per 1.000 impresi. Angka mutlak (klik, pengikut, detik) dipengaruhi besarnya jangkauan dan panjang video sehingga menyesatkan bila dibandingkan langsung.

Langkah:

1. Hitung persentase klik: tur 1.080 ÷ 18.000 = 6,0%; wawancara 540 ÷ 9.000 = 6,0%; tutorial 600 ÷ 12.000 = 5,0%.
2. Hitung persentase durasi tonton: tur 36 ÷ 45 = 80%; wawancara 72 ÷ 240 = 30%; tutorial 78 ÷ 120 = 65%.
3. Hitung pengikut baru per 1.000 impresi: tur 5,0; wawancara 4,8; tutorial 5,5.
4. Periksa tiap pernyataan terhadap hasil itu.

Analisis setiap pernyataan:

- A. ✓ Benar. 72 ÷ 240 = 30%, paling rendah dari ketiganya.
- B. ✗ Salah. Tur memang menghasilkan pengikut terbanyak (90) tetapi impresinya juga terbanyak; per 1.000 impresi tur 5,0, di bawah tutorial 5,5.
- C. ✓ Benar. Keduanya 6,0%, walaupun jumlah klik dan impresinya berbeda.
- D. ✗ Salah. Rata-rata 36 detik adalah 80% dari durasi 45 detik, persentase tertinggi di antara ketiganya.
- E. ✓ Benar. 66 ÷ 12.000 × 1.000 = 5,5, tertinggi.

Jawaban: opsi A, C, E.

Jebakan: Pilihan 2 dan 4 memakai angka mutlak: pengikut terbanyak dan durasi tonton terpendek. Keduanya dikalahkan setelah angka dijadikan rasio. Soal ini menguji kebiasaan menghitung rasio sebelum menyimpulkan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 20 Kunci: C

Konsep: Format konten dipilih dari kebiasaan audiens dan kondisi penyampaian: tangan sibuk dan mata tidak dapat selalu menatap layar cocok dengan audio; sinyal lemah cocok dengan berkas kecil yang dapat diunduh; kebiasaan mendengarkan radio cocok dengan podcast.

Langkah:

1. Catat kondisi audiens: tangan sibuk, sinyal lemah, terbiasa mendengar.
2. Cari format yang tidak memerlukan layar terus-menerus dan berkasnya ringan.
3. Periksa pilihan lain terhadap tiga kondisi itu: video, siaran, dan foto menuntut mata dan sinyal.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Video tanpa suara menuntut mata menatap layar, padahal tangan dan perhatian petani sedang memegang alat.
• B. ✗ Salah. Siaran video dua jam menuntut sinyal kuat yang tidak tersedia.
• C. ✓ Benar. Audio singkat yang dapat diunduh ringan di sinyal lemah dan dapat didengar sambil bekerja.
• D. ✗ Salah. Vlog panjang beresolusi tinggi berat diunduh dan menuntut perhatian visual.
• E. ✗ Salah. Foto besar menuntut sinyal dan membuka satu per satu memerlukan tangan.

Jawaban: C.

Jebakan: Pilihan 1 menggoda karena "pendek dan ringan", tetapi tangan sibuk membuat takarir sulit dibaca. Pilihan lain mengabaikan kondisi sinyal lemah.

No. 21 Kunci: E

Konsep: Satu angka (lonjakan tayangan, atau penurunan retensi) tidak cukup untuk menyimpulkan penyebab atau menentukan arah konten. Keputusan berdasar data membandingkan metrik dengan keadaan biasa, memecahnya menurut sumber penonton, dan menunggu pola yang berulang sebelum mengubah format.

Langkah:

1. Kenali peristiwa luar biasa: lonjakan datang dari tautan luar yang dibagikan sekali oleh seorang tokoh.
2. Pecah data: penonton dari tautan luar bukan penonton rutin kanal sehingga retensinya wajar berbeda.
3. Bandingkan dengan keadaan biasa: pengikut baru 12 dibanding 15 tidak jauh berbeda; tidak ada bukti kanal rusak.
4. Putuskan: pertahankan format dan lanjutkan memantau pola berulang, tanpa meniru atau membuang apa pun berdasar satu pekan.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Tayangan tinggi akibat satu tautan luar bukan bukti format itu lebih baik, dan retensinya malah turun.
• B. ✗ Salah. Penurunan retensi pekan itu bercampur dengan penonton dari luar; menyimpulkan bahwa penonton tidak menyukai kanal melampaui data.
• C. ✗ Salah. Menunggu tanpa memeriksa apa pun melewatkan peluang memecah data menurut sumber penonton; angka belum tentu kembali sendiri.
• D. ✗ Salah. Membagikan ke akun publik adalah satu cara, bukan satu-satunya, dan tidak menjawab pertanyaan tentang mutu format.
• E. ✓ Benar. Memecah data menurut sumber, membandingkan dengan keadaan biasa, dan menunggu pola berulang adalah cara menyimpulkan yang tertib.

Jawaban: E.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jebakan: Setiap pengecoh bertindak berdasar satu angka: tayangan tertinggi (meniru), retensi turun (membuang), atau pasrah (menunggu). Pilihan 4 mengira lonjakan harus diulang dengan cara yang sama.

No. 22 Kunci: B, C, D, E

Konsep: Pengemasan live streaming mencakup apa yang dilihat penonton sebelum, saat, dan ketika siaran terganggu: layar tunggu berisi informasi, jalur cadangan yang sudah diuji, pemantau kualitas yang ditugaskan, dan pesan yang disiapkan bila siaran berhenti. Siaran langsung tidak dapat diulang, sehingga persiapan menggantikan kesempatan kedua.

Langkah:

1. Periksa tiap rencana terhadap tujuan: nyaman ditonton walaupun ada gangguan.
2. Layar tunggu menginformasikan penonton dan menahan mereka; jalur cadangan dan pemantau mengurangi risiko; pesan jeda menjaga kepercayaan.
3. Cari rencana yang justru menghapus perlindungan itu.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✗ Salah. Siaran tanpa layar tunggu membuat penonton yang masuk lebih awal melihat layar kosong dan tidak tahu kapan acara mulai.
• B. ✓ Benar. Tampilan pembuka dan musik pelan memberi informasi dan menahan penonton sampai acara mulai.
• C. ✓ Benar. Jalur cadangan yang sudah diuji mencegah siaran putus total saat jalur utama bermasalah.
• D. ✓ Benar. Pemantau kualitas dapat menyadari gangguan lebih dahulu daripada penonton.
• E. ✓ Benar. Kalimat dan layar jeda membuat penonton tahu bahwa gangguan sedang ditangani, bukan siaran terhenti tanpa penjelasan.

Jawaban: opsi B, C, D, E.

Jebakan: Pilihan 1 menggoda karena terdengar seperti pertimbangan "penonton mudah bosan", tetapi layar tunggu justru melindungi penonton yang masuk lebih awal. Soal ini sengaja memiliki empat jawaban benar; jangan berhenti pada dua atau tiga.

No. 23 Kunci: B

Konsep: Data demografi menunjukkan siapa yang menonton (jangkauan) dan seberapa lama mereka menonton (keterlibatan). Bila kelompok sasaran sedikit tetapi menonton lama, masalahnya ada pada jangkauan; isi sudah cocok. Bila sasaran banyak tetapi cepat pergi, masalahnya ada pada isi.

Langkah:

1. Hitung persentase durasi tonton: 15–18 tahun 3,6 ÷ 5 = 72%; 19–24 tahun 32%; 25–34 tahun 26%; 35 tahun ke atas 24%.
2. Baca polanya: sasaran sedikit (12%) tetapi bertahan paling lama (72%).
3. Simpulkan masalahnya: jangkauan ke sasaran, bukan isi.
4. Pilih langkah yang menaikkan jangkauan sasaran dan mempertahankan isi.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Sedikitnya sasaran bukan akibat isi; sasaran yang datang menonton 72% durasi, tanda isinya cocok.

• B. ✓ Benar. Isi dipertahankan, jangkauan ke sasaran diperluas lewat judul, jam unggah, dan jaringan sekolah.

• C. ✗ Salah. Mengganti sasaran mengabaikan tujuan kanal dan kenyataan bahwa kelompok itu hanya menonton sekitar 32%.

• D. ✗ Salah. Kelompok lain memang menonton sedikit, tetapi mereka bukan sasaran; menghentikan produksi tidak sesuai data.

• E. ✗ Salah. Memperpanjang video untuk kelompok non-sasaran menjauhkan kanal dari tujuannya.

Jawaban: B.

Jebakan: Angka 12% menggoda siswa menyimpulkan bahwa isinya gagal (pilihan 1). Angka 46% menggoda mengganti sasaran (pilihan 3). Jawaban benar membaca dua angka sekaligus: sedikit tetapi bertahan lama.

No. 24 Kunci: E

Konsep: Waktu unggah = ukuran berkas ÷ kecepatan unggah, dengan satuan yang sama. Kecepatan jaringan dinyatakan dalam megabit per detik, sedangkan ukuran berkas dalam megabyte, sehingga 4 megabit per detik = 0,5 megabyte per detik. Pilihan terbaik adalah yang memenuhi SEMUA syarat (rasio, batas waktu) lalu berkualitas tertinggi.

Langkah:

1. Ubah kecepatan: 4 megabit per detik ÷ 8 = 0,5 megabyte per detik.
2. Hitung waktu tiap setelan: ukuran ÷ 0,5. Setelan 1 = 1.280 detik (21 menit), 2 = 2.200 (37), 3 = 3.120 (52), 4 = 1.800 (30), 5 = 5.600 (93).
3. Saring dengan batas 45 menit (2.700 detik): setelan 1, 2, dan 4 lolos.
4. Saring dengan rasio 16:9: setelan 4 (9:16) gugur. Pilih kualitas tertinggi di antara 1 dan 2: setelan 2.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. 12 menit muncul bila 4 megabit dianggap 4 megabyte per detik; yang benar sekitar 93 menit, jauh melewati batas.

• B. ✗ Salah. Setelan 3 butuh sekitar 52 menit, melewati batas 45 menit; batas waktu tidak boleh dilanggar.

• C. ✗ Salah. Waktu unggah 30 menit memang di dalam batas, tetapi rasio 9:16 tidak sesuai kanal 16:9.

• D. ✗ Salah. Setelan 1 memenuhi semua syarat, tetapi bukan yang berkualitas tertinggi; setelan 2 juga lolos dengan resolusi lebih tinggi.

• E. ✓ Benar. Rasio 16:9, terunggah sekitar 37 menit (di dalam batas), dan resolusi tertinggi di antara yang lolos.

Jawaban: E.

Jebakan: Pengecoh 1 memakai kesalahan satuan (megabit dan megabyte), pengecoh 2 mengabaikan batas waktu, pengecoh 3 mengabaikan rasio, dan pengecoh 4 terlalu hati-hati. Ujiannya bukan pada rumus rumit, melainkan pada memeriksa setiap syarat satu per satu.

No. 25 Kunci: A

Konsep: Kurva retensi menunjukkan persentase penonton yang masih menonton pada tiap titik video. Penurunan curam menandai bagian yang membuat penonton pergi; kurva yang landai menandai bagian yang berhasil menahan penonton yang tersisa. Keputusan perbaikan diarahkan pada bagian dengan kehilangan terbesar, bukan pada bagian yang kebetulan berada di awal atau di akhir.

Langkah:

1. Baca kehilangan per bagian dari batas awal ke batas akhirnya: perkenalan 100 → 91 (9 poin),

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

penjelasan bahan 91 → 52 (39 poin), praktik 52 → 45 (7 poin), tips 45 → 43 (2 poin), penutup 43 → 40 (3 poin).
2. Temukan kehilangan terbesar: bagian penjelasan bahan, terutama pada 2:00–2:30 saat kurva turun dari 82% ke 52%.
3. Pilih perbaikan yang menyasar bagian itu: dipersingkat dan hasil ditampilkan lebih awal agar penonton melihat alasan bertahan.
4. Periksa pilihan lain: kehilangan di awal dan akhir kecil, dan kurva yang landai berarti penonton bertahan, bukan bosan.

Analisis setiap opsi:
• A. ✓ Benar. Penjelasan bahan kehilangan 39 poin, yang terbesar; memperpendek dan memajukan hasil menyasar sebab kepergian itu.
• B. ✗ Salah. Pada perkenalan penonton hanya berkurang 9 poin (100% ke 91%), jauh lebih kecil daripada di penjelasan bahan.
• C. ✗ Salah. Penutup hanya kehilangan 3 poin, dan sebagian penonton memang berhenti di akhir; angka akhir 40% adalah akumulasi.
• D. ✗ Salah. Kurva yang landai pada praktik berarti penonton yang tersisa bertahan; bagian ini justru berhasil.
• E. ✗ Salah. Kehilangan kecil berarti bagian itu tidak bermasalah, tetapi tim hanya dapat memperbaiki satu bagian, yaitu yang paling bermasalah.

Jawaban: A.

Jebakan: Kebiasaan menekankan "30 detik pertama" membuat pilihan 2 menggoda, dan angka akhir 40% membuat pilihan 3 menggoda. Pilihan 4 salah baca bentuk kurva: landai bukan berarti membosankan.

Simulasi 1 — Prediksi TKA 2026

No. 1 Kunci: E

Konsep: Etos kerja jurnalis meliputi menepati kesepakatan (termasuk embargo) dan menjaga kerahasiaan materi sebelum waktunya. Persiapan boleh dilakukan, tetapi informasi tidak dibagikan kepada siapa pun sebelum embargo berakhir.

Langkah:
1. Embargo sampai 10.00 dan redaksi menyetujuinya.
2. Membagikan informasi dengan cara apa pun sebelum 10.00 melanggar kesepakatan.
3. Yang boleh: menyiapkan bahan, lalu menyiarkan setelah embargo berakhir.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Menyiarkan sebelum embargo melanggar kesepakatan demi menjadi yang pertama.
• **B.** ✗ Jebakan: tidak disiarkan, tetapi tetap membocorkan informasi sebelum waktunya.
• **C.** ✗ Jebakan: nama sekolah tidak disebut, tetapi materi siaran pers tetap tersebar sebelum embargo.
• **D.** ✗ Jebakan: tampak tidak membocorkan nama, tetapi isyarat itu tetap menyampaikan isi informasi.
• **E.** ✓ Ardi tetap siap tayang tepat waktu tanpa melanggar embargo.

Jawaban: E.

No. 2 Kunci: A, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Foto di internet tetap dilindungi hak cipta. Pemakaian sah: karya sendiri, izin/lisensi dari pemilik (langganan kantor berita, lisensi stok), atau lisensi terbuka sesuai syaratnya (Creative Commons: BY = atribusi, NC = nonkomersial). Mencantumkan sumber bukan pengganti izin.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✓ NC berarti nonkomersial; berita sekolah dengan atribusi sesuai syarat, sedangkan iklan berbayar adalah pemakaian komersial.

• **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: mesin pencari hanya menampilkan foto milik orang lain; keterangan sumber bukan izin.

• **Pernyataan 3** ✗ Jebakan: kepentingan umum tidak menghapus hak pemilik foto; foto kantor berita dipakai melalui langganan atau izin.

• **Pernyataan 4** ✓ Karya kru produksi sendiri dapat dipakai sesuai kebijakan produksi, termasuk untuk iklan sponsor.

• **Pernyataan 5** ✗ Jebakan: atribusi memang syarat BY, tetapi NC melarang pemakaian komersial seberapa pun besar atribusinya.

Jawaban: pernyataan 1, 4.

No. 3 Kunci: B, C, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Risiko fisik di studio: tersandung kabel, alat roboh/jatuh, kebakaran, dan jalur evakuasi terhalang. Pengendalian: jalur evakuasi bebas hambatan, pintu darurat dapat dibuka, APAR mudah dijangkau, kabel diberi pelindung, stand diberi pemberat, dan lampu gantung diberi rantai/sling pengaman.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✗ Jebakan: lebih praktis, tetapi denah menunjukkan benda itu kantong pasir yang mencegah stand roboh; kondisi nomor 2 sudah aman.

• **Pernyataan 2** ✓ Denah menunjukkan kabel melintang di jalur evakuasi; tanpa pelindung, orang dapat tersandung saat berlari keluar.

• **Pernyataan 3** ✓ Denah menunjukkan tumpukan hardcase di depan APAR; APAR harus mudah dilihat dan dijangkau.

• **Pernyataan 4** ✗ Denah menunjukkan rantai pengaman pada lampu truss; rantai mencegah lampu jatuh bila penjepitnya lepas.

• **Pernyataan 5** ✓ Denah menunjukkan pintu darurat bergembok; pintu darurat harus dapat dibuka dari dalam setiap saat.

Jawaban: pernyataan 2, 3, 5.

No. 4 Kunci: C

Konsep: Pada alur kerja pita, materi harus di-capture secara waktu nyata (2 jam rekaman = 2 jam capture). Pada alur kerja berkas digital, berkas disalin jauh lebih cepat sehingga editing dapat segera dimulai. Inilah salah satu keunggulan transisi ke produksi digital.

Langkah:

1. Kamera pita: capture 2 jam → 18.00, ditambah editing 90 menit → 19.30, terlambat.
2. Kartu memori: salin 2 × 5 menit = 10 menit → 16.10.
3. Editing 90 menit → selesai 17.40, sebelum 18.00.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Capture waktu nyata 2 jam baru selesai 18.00, belum termasuk editing 90 menit.

• **B.** ✗ Jebakan: editing memang dapat dimulai sebelum capture selesai, tetapi bagian akhir rekaman baru tersedia pukul 18.00 sehingga berita tetap terlambat.

• **C.** ✓ Salin 10 menit (16.10) ditambah editing 90 menit selesai 17.40, sebelum jam tayang.

• **D.** ✗ Jebakan: salah hitung; 2 jam rekaman membutuhkan 10 menit salin, bukan 5 menit.

• **E.** ✗ Capture pita berlangsung waktu nyata, jauh lebih lambat daripada menyalin berkas.

Jawaban: C.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 5 Kunci: 1B 2S 3S

Konsep: Praproduksi mencakup survei lokasi, izin lokasi, jadwal, dan logistik. Kendala yang muncul di hari produksi sering berasal dari praproduksi yang tidak lengkap, dan tidak dapat diselesaikan di pascaproduksi.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 → Benar.** Izin lokasi adalah bagian persiapan sebelum hari syuting.

• **Pernyataan 2 → Salah.** Survei dilakukan pada praproduksi; bila dilakukan di hari syuting, kendala seperti izin baru diketahui saat semua kru dan alat sudah tiba.

• **Pernyataan 3 → Salah.** Jebakan: izin lisan dari penjaga belum tentu izin pemilik; konfirmasi tertulis harus selesai pada praproduksi, sebelum kru dan alat berangkat.

Jawaban: Benar, Salah, Salah.

No. 6 Kunci: E

Konsep: Aturan 30 derajat: dua shot berurutan pada subjek yang sama harus berbeda sudut minimal sekitar 30° (atau berbeda ukuran gambar dengan jelas) agar tidak terjadi jump cut. Aturan 180 derajat: kamera tetap di satu sisi garis imajiner.

Langkah:

1. Ukuran harus tetap medium shot → perubahan harus dari sudut.
2. Perubahan sudut ≥ ±30° agar tidak meloncat.
3. Tetap di sisi kanan garis imajiner agar arah pandang tidak terbalik → bergeser ±40° di sisi yang sama.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Pergeseran 10° terlalu kecil, sehingga sambungan terasa seperti jump cut.

• **B.** ✗ Jebakan: perubahan ukuran memang mencegah jump cut, tetapi sutradara meminta tetap medium shot.

• **C.** ✗ Jebakan: sudutnya cukup besar, tetapi kamera menyeberangi garis imajiner sehingga arah pandang narasumber terbalik.

• **D.** ✗ Dari belakang narasumber, wajah dan gerak tangannya tidak terlihat dan garis imajiner diseberangi.

• **E.** ✓ Sudut berubah ±40° di sisi yang sama dan ukuran tetap medium shot, sehingga sambungan mulus.

Jawaban: E.

No. 7 Kunci: A, D, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Gangguan visual dan penyebabnya: noise (ISO tinggi/kurang cahaya) → tambah cahaya dan turunkan ISO; moiré (motif sangat rapat) → ganti motif, jangan menaikkan ketajaman; overexposure (ditandai zebra) → kurangi eksposur atau ubah bingkai.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✓ Cahaya tambahan memungkinkan ISO diturunkan sehingga noise berkurang.

• **Pernyataan 2** ✗ Mencerahkan di editing memperjelas noise, bukan menghilangkannya.

• **Pernyataan 3** ✗ Jebakan: ketajaman yang lebih tinggi justru mempertegas pola bergelombang (moiré) dan noise.

• **Pernyataan 4** ✓ Pola bergelombang (moiré) muncul dari motif yang sangat rapat; kemeja polos menghilangkannya.

• **Pernyataan 5** ✓ Zebra 100% menandai bagian yang terlalu terang (kehilangan detail); bagian itu perlu dikurangi atau dikeluarkan dari bingkai.

Jawaban: pernyataan 1, 4, 5.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 8 Kunci: A

Konsep: Pedoman perilaku penyiaran mengatur jam tayang menurut klasifikasi program; program dewasa (D) hanya pada 22.00–03.00. Jadwal disusun ulang agar setiap program tayang pada jam yang sesuai klasifikasinya.

Langkah:

1. Film D (120 menit) harus mulai ≥ 22.00.
2. Bila Musik Malam (60 menit) dipindah ke 21.00, ia selesai 22.00, lalu film 22.00–24.00 → sesuai dan tanpa jam kosong.
3. Kuis SU tetap 20.00–21.00.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✓ Film tayang 22.00–24.00 sesuai jam program D, dan jadwal tetap berurutan tanpa jam kosong.
- **B.** ✗ Jebakan: memotong durasi tidak mengubah klasifikasi; film D tetap tayang sebelum 22.00.
- **C.** ✗ Jebakan: film tayang di jam yang diizinkan, tetapi pukul 22.00–23.00 menjadi kosong, padahal jadwal tidak boleh menyisakan jam kosong.
- **D.** ✗ Film D pukul 20.00–22.00 tetap di luar jam yang diizinkan.
- **E.** ✗ Logo klasifikasi wajib ada, tetapi tidak menggantikan aturan jam tayang.

Jawaban: A.

No. 9 Kunci: D

Konsep: Eksposur panjang (shutter beberapa detik) membuat benda bercahaya yang bergerak terekam sebagai garis. Agar foto tidak terlalu terang, cahaya dikurangi dengan bukaan kecil dan ISO rendah, yang sekaligus mengurangi noise. Tripod menjaga benda diam tetap tajam.

Langkah:

1. Garis cahaya panjang → shutter beberapa detik (10 detik).
2. Dari 1/60 ke sekitar 10 detik menambah cahaya ±9 stop; diimbangi f/2,8 → f/11 (4 stop) dan ISO 3200 → 100 (5 stop).
3. ISO 100 memberi noise rendah, dan tripod menjaga gedung tajam.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Shutter sangat cepat membekukan lampu menjadi titik dan ISO 6400 menambah noise.
- **B.** ✗ Jebakan: ISO rendah dan bukaan kecil, tetapi 1/60 detik tetap merekam lampu sebagai titik dan foto menjadi sangat gelap.
- **C.** ✗ Garis cahaya masih pendek, foto terlalu terang, dan ISO 3200 menambah noise.
- **D.** ✓ Shutter 10 detik membentuk garis cahaya; f/11 dan ISO 100 menjaga terang tetap pas dan noise rendah.
- **E.** ✗ Jebakan: garis cahaya terbentuk, tetapi tanpa pengurangan bukaan dan ISO foto menjadi jauh terlalu terang.

Jawaban: D.

No. 10 Kunci: B

Konsep: Mikrofon boom harus sedekat mungkin dengan sumber suara, tepat di luar batas bingkai, dan diarahkan ke mulut. Mikrofon yang terlalu jauh menangkap lebih banyak pantulan ruangan sehingga suara tipis dan bergema.

Langkah:

1. Penyebab: mikrofon 2 m dari kepala, padahal batas bingkai hanya 20 cm di atas kepala.
2. Boom dapat diturunkan mendekati batas bingkai tanpa terlihat.
3. Diarahkan ke mulut agar suara langsung dominan.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Gain menaikkan suara pemain dan gema bersama-sama; suara tetap tipis dan bergema.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• **B.** ✓ Mikrofon dekat dengan mulut tetapi di luar bingkai, sehingga suara langsung jauh lebih kuat daripada gema.
• **C.** ✗ Menghapus mikrofon dari gambar merepotkan dan berisiko; mikrofon yang masuk bingkai berarti take harus diulang.
• **D.** ✗ Jebakan: mikrofon memang aman dari bingkai, tetapi jaraknya ke pemain menjadi lebih jauh sehingga suara makin tipis dan bergema.
• **E.** ✗ Jebakan: long shot memperluas bingkai sehingga boom justru harus makin jauh dari pemain.

Jawaban: B.

No. 11 Kunci: 1B 2S 3B

Konsep: Lavalier dipasang di dada sekitar 15–20 cm di bawah mulut, di sisi arah narasumber banyak berbicara/menoleh, dengan kabel dan kepala mikrofon diamankan agar tidak bergesekan dengan pakaian.

Analisis setiap pernyataan:
• **Pernyataan 1 → Benar.** Jarak itu cukup dekat dengan mulut dan tidak terhalang dagu.
• **Pernyataan 2 → Salah.** Narasumber sering menoleh ke kiri; mikrofon sebaiknya di sisi arah ia berbicara, bukan dekat tangan.
• **Pernyataan 3 → Benar.** Kabel yang bebas bergesekan dengan kain menimbulkan bunyi gemeresik.

Jawaban: Benar, Salah, Benar.

No. 12 Kunci: 1B 2B 3S

Konsep: White balance menyesuaikan kamera dengan suhu warna cahaya: siang hari ±5600K, lampu pijar ±3200K. WB yang tidak sesuai membuat gambar kebiruan atau kejinggaan. Cara memperbaiki: preset yang sesuai, nilai Kelvin, atau WB manual dengan acuan putih.

Analisis setiap pernyataan:
• **Pernyataan 1 → Benar.** Lampu pijar bersuhu warna sekitar 3200K; WB yang sesuai menetralkan warna jingga.
• **Pernyataan 2 → Benar.** WB manual (custom) memakai benda putih di bawah cahaya yang sama sebagai acuan netral.
• **Pernyataan 3 → Salah.** Jebakan: angka Kelvin yang dinaikkan pada kamera justru membuat gambar makin hangat (jingga); yang diperlukan menurunkan ke sekitar 3200K.

Jawaban: Benar, Benar, Salah.

No. 13 Kunci: D

Konsep: Swasensor pengelola konten digital: menghormati privasi dan persetujuan orang yang direkam, terutama anak/pelajar, serta segera memperbaiki konten yang merugikan seseorang. Konten dapat diunggah ulang setelah bagian yang bermasalah dihilangkan.

Langkah:
1. Siswi tidak memberi persetujuan dan merasa dirugikan.
2. Selama video masih tayang, pelanggaran berlanjut.
3. Menurunkan video lalu mengunggah ulang tanpa siswi itu menghentikan pelanggaran dan tetap mempertahankan konten yang sah.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: nama memang hilang, tetapi wajah siswi tetap ditampilkan tanpa persetujuannya.
- **B.** ✗ Jebakan: komentar berhenti, tetapi wajah siswi tetap ditampilkan tanpa persetujuan.
- **C.** ✗ Jebakan: teks penjelas tidak menghapus wajah siswi yang tidak setuju ditampilkan.
- **D.** ✓ Video yang melanggar diturunkan, dan versi baru tetap menghibur tanpa melibatkan siswi itu.
- **E.** ✗ Jebakan: penonton berkurang, tetapi siswi tetap ditampilkan tanpa persetujuan.

Jawaban: D.

No. 14 Kunci: C

Konsep: Rundown adalah susunan acara beserta durasinya. Waktu mulai suatu segmen = jam mulai acara + jumlah durasi segmen-segmen sebelumnya.

Langkah:

1. Durasi segmen 1–3 = 2:30 + 6:00 + 3:15 = 11 menit 45 detik.
2. 19.00.00 + 11:45 = 19.11.45.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: jeda iklan tidak dihitung (2:30 + 6:00 = 8:30).
- **B.** ✗ Jebakan: segmen pembuka tidak dihitung (6:00 + 3:15 = 9:15).
- **C.** ✓ Jumlah durasi segmen 1–3 adalah 11 menit 45 detik.
- **D.** ✗ Jebakan: 3 menit 15 detik dianggap 3 menit 45 detik.
- **E.** ✗ Jebakan: durasi wawancara ikut dijumlahkan, sehingga yang dihitung adalah waktu selesai.

Jawaban: C.

No. 15 Kunci: A, B, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Tim liputan lapangan (ENG): reporter bertanggung jawab atas fakta, narasumber, dan naskah; juru kamera atas gambar, suara lapangan, dan B-roll; redaksi/produser menentukan angle dan memeriksa materi sebelum tayang. SOP juga memuat keselamatan tim.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✓ Ketepatan fakta dan identitas narasumber adalah tanggung jawab reporter.
- **Pernyataan 2** ✓ B-roll dibutuhkan editor untuk menutup narasi reporter.
- **Pernyataan 3** ✗ Rekaman mentah harus melalui redaksi; mengunggah langsung melewati pemeriksaan fakta dan etika.
- **Pernyataan 4** ✗ Jebakan: tampak membagi beban, tetapi tugasnya terbalik; wawancara dan naskah adalah tanggung jawab reporter, gambar tanggung jawab juru kamera.
- **Pernyataan 5** ✓ Kesepakatan titik aman adalah bagian SOP keselamatan tim liputan.

Jawaban: pernyataan 1, 2, 5.

No. 16 Kunci: A, D, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Teknik pemotongan: cut-in (sisipan detail dari adegan yang sama), cut on action (memotong saat gerakan berlangsung agar mulus), match cut (menyambung dua gambar berbentuk/bergerak mirip), cross-cutting (menyilang dua adegan yang terjadi bersamaan), pemampatan waktu dengan potongan singkat; dissolve dipakai seperlunya.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✓ Cut-in memperlihatkan detail dari adegan yang sama, tepat untuk langkah memasak.
- **Pernyataan 2** ✗ Dissolve di setiap sambungan membuat tempo lambat dan memberi kesan waktu berlalu di tempat yang salah.
- **Pernyataan 3** ✗ Jebakan: perpindahan dua gambar berbentuk mirip adalah match cut; cross-cutting

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

menyilang dua adegan yang berlangsung bersamaan.
• **Pernyataan 4** ✓ Cut on action menyembunyikan sambungan karena perhatian penonton tertuju pada gerakan.
• **Pernyataan 5** ✓ Pemampatan waktu dengan potongan singkat membuat proses panjang tetap informatif tetapi tidak membosankan.

Jawaban: pernyataan 1, 4, 5.

No. 17 Kunci: A

Konsep: Pada multikamera dengan perekaman berhenti-mulai, setiap klip disinkronkan sendiri-sendiri. Suara kamera (kasar) dipakai sebagai acuan untuk dicocokkan bentuk gelombangnya dengan rekaman utama, lalu audio terbersih (dari mixer) dipakai sebagai audio akhir.

Langkah:
1. Kamera berhenti-mulai → tepukan di awal hanya berlaku untuk klip pertama.
2. Setiap klip punya suara kasar → dapat dicocokkan dengan rekaman mixer.
3. Suara mixer paling bersih → dipakai sebagai audio utama.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✓ Setiap klip dapat disinkronkan lewat bentuk gelombang, dan audio mixer yang bersih dipakai untuk seluruh video.
• **B.** ✗ Jebakan: tepukan hanya terekam di klip pertama; klip setelah kamera dinyalakan ulang tidak punya tepukan.
• **C.** ✗ Jebakan: sinkronnya mungkin, tetapi suara mikrofon kamera penuh suara penonton dan ruangan, tidak sebersih mixer.
• **D.** ✗ Sinkron manual dari gambar lambat dan kurang tepat, dan suara kamera 1 tidak bersih.
• **E.** ✗ Suara berganti-ganti setiap pindah kamera sehingga musik terdengar tidak utuh dan tidak bersih.

Jawaban: A.

No. 18 Kunci: A

Konsep: Following shot (kamera mengikuti subjek) membutuhkan kamera yang berpindah bersama subjek. Di medan bertangga, rel dolly sulit dipakai; gimbal/stabilizer memungkinkan juru kamera berjalan mengikuti subjek dengan gambar halus.

Langkah:
1. Syarat: jarak kamera tetap (kamera ikut berpindah), gambar sangat halus.
2. Tripod (tilt/zoom) tidak berpindah → jarak berubah.
3. Rel dolly sulit dipasang di anak tangga; tanpa penstabil gambar goyang.
4. Gimbal + berjalan mengikuti memenuhi kedua syarat.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✓ Gimbal meredam goyangan saat juru kamera berjalan, sehingga jarak tetap dan gambar halus.
• **B.** ✗ Jebakan: tilt mengikuti siswi, tetapi kamera tetap di bawah sehingga jarak makin jauh.
• **C.** ✗ Jebakan: dolly memang halus, tetapi rel tidak dapat dipasang rata di anak tangga.
• **D.** ✗ Zoom dari lantai tiga tidak mengikuti dari belakang dan jaraknya terus berubah.
• **E.** ✗ Kamera bahu tanpa penstabil sambil berlari menghasilkan gambar goyang.

Jawaban: A.

No. 19 Kunci: B

Konsep: Distorsi (clipping) terjadi bila level masukan menyentuh 0 dBFS. Bila meter masukan (sebelum fader) sudah menyentuh 0 dan lampu CLIP menyala, perbaikannya di gain kanal itu, bukan di fader. Puncak suara bicara umumnya diatur sekitar −12 sampai −6 dBFS.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Langkah:

1. CH1: puncak sekitar −9 dBFS, aman.
2. CH2: puncak 0 dBFS, lampu CLIP menyala → pecah di tahap masukan.
3. CH3: −30 dBFS, sesuai rancangan musik latar yang pelan.
4. Perbaikan: turunkan gain CH2 ke rentang aman.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Fader master bekerja setelah tahap masukan; suara yang sudah pecah di masukan tetap pecah.
• **B.** ✓ Gain CH2 diturunkan sehingga masukan tidak lagi menyentuh 0 dBFS dan suara tamu tidak pecah.
• **C.** ✗ Jebakan: suaranya menjadi lebih pelan, tetapi pecahnya terjadi sebelum fader sehingga distorsi tetap ada.
• **D.** ✗ Jebakan: CH3 memang paling rendah, tetapi musik latar sengaja dibuat pelan; menaikkannya menutupi percakapan.
• **E.** ✗ CH1 sudah aman; menurunkannya membuat suara penyiar terlalu pelan tanpa alasan.

Jawaban: B.

No. 20 Kunci: E

Konsep: Over-the-shoulder (OTS) memperlihatkan wajah lawan bicara dari balik bahu tokoh lain, sehingga ekspresi terlihat dan kehadiran tokoh di depan terasa. Two shot memperlihatkan dua orang setara; POV meniru pandangan tokoh tanpa memperlihatkan tubuhnya.

Langkah:

1. Syarat 1: ekspresi musisi jelas → wajah musisi menghadap kamera cukup besar.
2. Syarat 2: kehadiran pewawancara terasa → sebagian tubuh pewawancara terlihat.
3. Shot yang memenuhi keduanya: OTS dari balik bahu pewawancara.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: kedua orang terlihat, tetapi wajah musisi tampak profil sehingga ekspresinya kurang jelas.
• **B.** ✗ Menatap lensa membuat musisi seolah berbicara kepada penonton, bukan kepada pewawancara.
• **C.** ✗ Jebakan: POV memberi kesan sudut pandang pewawancara, tetapi tubuhnya tidak terlihat sehingga kehadirannya kurang terasa.
• **D.** ✗ Long shot membuat wajah musisi kecil sehingga ekspresinya tidak jelas.
• **E.** ✓ Bahu pewawancara di depan dan wajah musisi yang menghadap kamera memenuhi kedua syarat.

Jawaban: E.

No. 21 Kunci: A, C, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Unsur tata artistik: set (bangunan/ruang), set dressing (penghias set yang tidak dipakai pemain), properti (benda yang dipakai pemain; properti tangan dipegang pemain), kostum (pakaian), dan tata rias (termasuk efek luka). Properti yang rusak/habis saat take memerlukan cadangan.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✓ Benda yang dipegang dan dipakai pemain adalah properti tangan.
• **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: pakaian yang dikenakan pemain termasuk kostum (wardrobe), bukan properti.
• **Pernyataan 3** ✓ Benda penghias set yang membangun suasana dan tidak dipakai pemain adalah set dressing.
• **Pernyataan 4** ✗ Luka buatan pada tubuh pemain adalah tugas tata rias (efek rias), bukan properti.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• **Pernyataan 5** ✓ Kue yang sudah dipotong tidak dapat dipakai lagi, sehingga setiap take memerlukan kue baru yang identik.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 5.

No. 22 Kunci: C

Konsep: Cardioid peka di depan dan menolak suara dari belakang. Pada wawancara dengan satu mikrofon, bagian depan diarahkan ke orang yang sedang berbicara, dan bagian belakang diusahakan menghadap sumber bising.

Langkah:

1. Mikrofon yang diarahkan ke mulut dipegang di depan wajah, sehingga sisi belakangnya menghadap ke arah yang dihadap penutur.
2. Bila keduanya menghadap tribun, sisi belakang (tidak peka) mikrofon menghadap tribun.
3. Dua penutur bergantian → depan mikrofon diarahkan bergantian ke yang bicara.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: posisi berdiri benar, tetapi mikrofon yang menghadap ke atas membuat kedua penutur berada di samping arah tangkap sehingga suaranya lemah.
• **B.** ✗ Jebakan: posisi berdiri benar, tetapi jawaban pelatih (inti wawancara) berada di samping arah tangkap sehingga lemah.
• **C.** ✓ Penutur selalu di depan mikrofon, sedangkan tribun selalu berada di belakang mikrofon, sisi yang paling tidak peka pada cardioid.
• **D.** ✗ Jebakan: jawaban pelatih jelas, tetapi pertanyaan Lina tidak tertangkap dengan baik.
• **E.** ✗ Jebakan: membelakangi sumber bising terasa benar, tetapi mikrofon yang menghadap mulut justru menghadap tribun di belakang kepala penutur, sehingga sorakan masuk dari arah paling peka.

Jawaban: C.

No. 23 Kunci: D

Konsep: Hipertekstualitas: isi media baru terhubung melalui tautan (hyperlink) sehingga pengguna dapat berpindah ke informasi terkait sesuai minat. Interaktivitas: pengguna merespons/ikut menentukan isi. Digitalitas: isi berupa data digital yang mudah disimpan dan disalin. Jaringan: isi mudah disebarkan.

Langkah:

1. Permintaan: menjelajahi informasi yang saling terhubung.
2. Fitur yang menghubungkan isi dengan isi lain lewat tautan adalah penanda yang dapat diklik.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: komentar memanfaatkan interaktivitas, bukan hipertekstualitas.
• **B.** ✗ Jebakan: unduh dan simpan memanfaatkan digitalitas.
• **C.** ✗ Jebakan: polling memanfaatkan interaktivitas karena penonton ikut menentukan isi.
• **D.** ✓ Penanda yang dapat diklik menghubungkan dokumenter dengan arsip foto dan artikel terkait.
• **E.** ✗ Jebakan: berbagi memanfaatkan sifat jaringan, bukan tautan antarisi.

Jawaban: D.

No. 24 Kunci: B, C, D, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Pengemasan podcast: durasi sesuai kebiasaan pendengar, kerangka segmen, judul episode yang informatif, catatan episode dengan penanda waktu, kualitas suara, dan jadwal unggah yang konsisten.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✗ Jebakan: visual penting untuk video, tetapi podcast didengar tanpa gambar.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• **Pernyataan 2** ✓ Durasi sesuai kebiasaan pendengar dan kerangka segmen membuat obrolan tidak melantur.
• **Pernyataan 3** ✓ Judul yang jelas memudahkan pendengar menemukan dan memilih episode.
• **Pernyataan 4** ✓ Catatan episode dengan penanda waktu membantu pendengar memahami isi dan melompat ke segmen.
• **Pernyataan 5** ✓ Mikrofon per penutur menghasilkan suara jelas dan level yang dapat diatur terpisah.

Jawaban: pernyataan 2, 3, 4, 5.

No. 25 Kunci: B

Konsep: Engagement rate = (suka + komentar + bagikan) ÷ tayangan × 100%. Metrik ini menunjukkan seberapa banyak penonton yang berinteraksi, sehingga lebih adil membandingkan unggahan dengan jumlah tayangan berbeda.

Langkah:
1. Video tur: (900 + 60 + 40) ÷ 20.000 = 1.000 ÷ 20.000 = 5%.
2. Kuis: (560 + 150 + 90) ÷ 8.000 = 800 ÷ 8.000 = 10%.
3. Foto: (600 + 30 + 30) ÷ 12.000 = 660 ÷ 12.000 = 5,5%.
4. Tertinggi: kuis interaktif (10%).

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Jebakan: tayangan terbanyak, tetapi engagement rate-nya paling rendah (5%).
• **B.** ✓ Engagement rate kuis 10%, tertinggi di antara ketiganya.
• **C.** ✗ Jebakan: suka terbanyak, tetapi dibandingkan tayangannya interaksinya hanya 5%.
• **D.** ✗ Jebakan: foto 5,5%, sedikit di atas video, tetapi jauh di bawah kuis.
• **E.** ✗ Posisi di tengah tidak menjadi dasar keputusan; yang diminta adalah engagement rate tertinggi.

Jawaban: B.

Simulasi 2 — Prediksi TKA 2026

No. 1 Kunci: C

Konsep: Penggolongan usia penonton film (SU, 13+, 17+, 21+) ditentukan oleh isi film, termasuk adegan terberatnya, bukan oleh kesan umum film. Perkelahian ringan tanpa luka rinci sesuai golongan 13+.

Langkah:
1. Isi paling berat: perkelahian singkat tanpa darah yang menegangkan.
2. SU tidak memuat kekerasan yang menakutkan → tidak sesuai.
3. Perkelahian ringan tanpa luka rinci sesuai 13+; belum termasuk kekerasan lebih nyata (17+).

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Jebakan: kesan umum film memang lucu, tetapi golongan ditentukan oleh adegan terberat.
• **B.** ✗ Jebakan: tanpa darah memang meringankan, tetapi perkelahian yang menakutkan tetap tidak sesuai SU.
• **C.** ✓ Perkelahian ringan dan ketegangan tanpa luka rinci sesuai pedoman 13+.
• **D.** ✗ Perkelahian singkat tanpa darah belum tergolong kekerasan nyata 17+.
• **E.** ✗ Ketakutan tokoh menunjukkan ketegangan, bukan kekerasan nyata atau tema dewasa.

Jawaban: C.

No. 2 Kunci: C

Konsep: Arc shot: kamera bergerak melingkar mengelilingi subjek dengan lensa tetap mengarah ke subjek, sehingga subjek tetap di bingkai sedangkan latar berganti. Dolly (P) mendekat lurus; truck (Q) menyamping lurus; pan (S) berputar di tempat.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Langkah:

1. Mengelilingi penyanyi: hanya R dan T yang melingkar.
2. Wajah tetap di tengah bingkai → lensa harus selalu mengarah ke penyanyi.
3. Pada R segitiga lensa mengarah ke penyanyi; pada T lensa mengarah searah lintasan.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ P bergerak lurus mendekat (dolly in); latar tidak berganti melingkar.
- **B.** ✗ Q bergerak menyamping lurus (truck) di kejauhan, tidak mengelilingi penyanyi.
- **C.** ✓ R melingkar setengah lingkaran dengan lensa selalu menuju penyanyi: arc shot.
- **D.** ✗ S hanya berputar di tempat (pan) sehingga kamera tidak mengelilingi penyanyi.
- **E.** ✗ Jebakan: lintasan T juga melingkar, tetapi lensanya mengarah searah lintasan sehingga penyanyi tidak berada di tengah bingkai.

Jawaban: C.

No. 3 Kunci: B, C, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Teknik boom: mikrofon di luar bingkai, sedekat mungkin, diarahkan bergantian ke penutur berdasarkan naskah, dipantau dengan headphone, dan dipegang tanpa menimbulkan bunyi pegangan atau kabel.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✗ Jebakan: tanpa gerak memang tenang, tetapi kedua pemain berada di luar arah tangkap sempit shotgun sehingga suaranya tipis.
- **Pernyataan 2** ✓ Memutar mikrofon ke penutur menjaga arah tangkap shotgun tetap pada sumber suara.
- **Pernyataan 3** ✓ Mengetahui giliran bicara mencegah awal kalimat terpotong.
- **Pernyataan 4** ✗ Headphone diperlukan untuk memantau suara dan mendengar gangguan saat merekam.
- **Pernyataan 5** ✓ Gerakan dan kabel yang longgar dapat menimbulkan bunyi yang ikut terekam.

Jawaban: pernyataan 2, 3, 5.

No. 4 Kunci: B

Konsep: Undang-undang hak cipta memberi pembatasan untuk penulisan kritik atau tinjauan: ciptaan boleh dipakai seperlunya dengan menyebut sumber, asalkan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta. Pemakaian yang menggantikan karya asli (adegan panjang, rekaman bioskop) atau tidak terkait ulasan tidak termasuk.

Langkah:

1. Tujuan: kritik teknik kamera → perlu contoh visual seperlunya.
2. Syarat: menyebut sumber dan tidak merugikan penjualan tiket.
3. Potongan singkat yang dibahas langsung memenuhi semuanya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: tetap untuk ulasan, tetapi 10 menit adegan akhir melebihi keperluan dan membocorkan film sehingga merugikan penjualan tiket.

• **B.** ✓ Potongan singkat yang langsung dibahas, dengan sumber disebut, sesuai tujuan kritik dan tidak menggantikan film.

• **C.** ✗ Lagu tema sebagai musik latar tidak dipakai untuk mengkritik apa pun, sehingga tetap perlu izin.

• **D.** ✗ Jebakan: potongan singkat dan dibahas sudah benar, tetapi pembatasan untuk kritik mensyaratkan sumber disebutkan.

• **E.** ✗ Jebakan: potongannya singkat, tetapi tidak dipakai untuk mengkritik apa pun; hanya mengisi gambar sehingga tidak termasuk pemakaian untuk ulasan.

Jawaban: B.

No. 5 Kunci: A, D, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Pencegahan risiko psikososial (stres, perundungan verbal, kelelahan) secara manajerial: aturan komunikasi kerja, pengaturan jam dan beban kerja, penambahan sumber daya, serta penanganan langsung pelaku dengan konsekuensi yang jelas.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✓ Menangani sumber masalah dengan kesepakatan dan konsekuensi adalah langkah pencegahan manajerial.

• **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: bonus menghargai kerja keras, tetapi tidak menghentikan kritik kasar dan beban malam hari.

• **Pernyataan 3** ✗ Menormalkan perilaku kasar membiarkan risiko psikososial berlanjut.

• **Pernyataan 4** ✓ Aturan komunikasi mencegah kritik kasar di depan umum dan membuat catatan revisi lebih jelas.

• **Pernyataan 5** ✓ Pengaturan jadwal dan beban kerja mengurangi tekanan tanpa membuat serial terlambat.

Jawaban: pernyataan 1, 4, 5.

No. 6 Kunci: E

Konsep: Pada platform streaming, rilis sekaligus (binge release) memudahkan menonton maraton tetapi pembicaraan cepat mereda; rilis mingguan memperpanjang waktu pembicaraan dan menjaga pelanggan tetap aktif menunggu episode berikutnya.

Langkah:

1. 8 episode, satu per minggu → berlangsung sekitar dua bulan.
2. Penonton menunggu episode baru → terus dibicarakan dan tetap berlangganan.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: nyaman bagi penonton, tetapi serial dapat selesai ditonton dalam beberapa hari sehingga pembicaraan cepat mereda.

• **B.** ✗ Jebakan: lebih lama daripada sekaligus, tetapi hanya berlangsung sekitar dua minggu.

• **C.** ✗ Jebakan: pola mingguan sudah benar, tetapi 8 episode habis dalam empat minggu sehingga hanya sekitar satu bulan.

• **D.** ✗ Potongan harga menarik pelanggan baru, tetapi pembicaraan tetap cepat mereda setelah serial selesai ditonton.

• **E.** ✓ Satu episode per minggu menjaga pembicaraan selama sekitar dua bulan dan membuat pelanggan bertahan.

Jawaban: E.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 7 Kunci: A

Konsep: Mikrofon gantung untuk panggung memakai pola terarah (cardioid) yang diarahkan ke area pemain, dengan sisi tidak peka (belakang) menghadap penonton. Omni dan figure-8 ikut menangkap penonton; arah yang salah menangkap sumber yang tidak diinginkan.

Langkah:

1. Sumber diinginkan: pemain di panggung, di depan mikrofon.
2. Sumber tidak diinginkan: penonton, di belakang mikrofon.
3. Cardioid menolak belakang → depan ke pemain, belakang ke penonton.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✓ Cardioid menangkap pemain di depannya dan menolak batuk serta percakapan penonton di belakangnya.
• **B.** ✗ Jebakan: suara pemain tertangkap, tetapi omnidirectional juga menangkap penonton sama kuatnya.
• **C.** ✗ Jebakan: figure-8 peka di depan dan belakang, sehingga sisi yang menghadap penonton justru menangkap batuk dan percakapan.
• **D.** ✗ Arah terbalik: mikrofon menangkap penonton dan menolak pemain.
• **E.** ✗ Menghadap ke langit-langit membuat pemain berada di samping arah tangkap, dan pantulan langit-langit ikut tertangkap.

Jawaban: A.

No. 8 Kunci: D

Konsep: Flare terjadi bila sinar kuat mengenai permukaan lensa secara langsung sehingga muncul bercak dan kontras pudar. Pencegahannya: lens hood/flag menghalangi sinar ke lensa, atau mengubah sudut. Subjek berlatar terang dibantu reflektor/lampu agar tidak gelap.

Langkah:

1. Penyebab bercak dan pudar: sinar matahari langsung mengenai lensa.
2. Syarat: matahari tetap di latar → posisi tidak dibalik.
3. Solusi: halangi sinar ke lensa (hood/flag) + pantulkan cahaya ke wajah (reflektor).

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: wajah menjadi terang, tetapi matahari terbenam tidak lagi berada di latar.
• **B.** ✗ Jebakan: ND mengurangi seluruh cahaya secara merata, tetapi sinar matahari tetap langsung mengenai lensa sehingga bercak dan pudar tetap ada.
• **C.** ✗ Jebakan: polarisasi mengurangi pantulan pada air dan kaca, bukan sinar matahari yang langsung mengenai lensa; kaca tambahan bahkan dapat memperparah flare.
• **D.** ✓ Hood/flag mencegah sinar langsung ke lensa, dan reflektor menerangi wajah tanpa mengubah latar.
• **E.** ✗ Jebakan: wajah menjadi terang, tetapi latar matahari terbenam menjadi putih dan flare yang memudarkan gambar tidak dapat dihapus saat penyuntingan.

Jawaban: D.

No. 9 Kunci: A

Konsep: Swasensor kreator konten digital: tidak menipu penonton (memberi label pada konten sintetis sesuai aturan platform) dan tidak memakai identitas/suara orang nyata tanpa izin. Parodi tetap dapat dibuat tanpa meniru suara orang nyata.

Langkah:

1. Masalah 1: suara tiruan orang nyata tanpa izin.
2. Masalah 2: penonton dapat tertipu bila tanpa label.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. Keputusan yang menyelesaikan keduanya: pengisi suara sendiri bergaya parodi, dan label bila memakai efek AI.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✓ Tidak memakai suara orang nyata tanpa izin, dan label menjaga penonton tetap tahu bila ada unsur AI.

• **B.** ✗ Jebakan: ada label, tetapi tersembunyi di akhir deskripsi dan tetap meniru suara orang nyata tanpa izin.

• **C.** ✗ Jebakan: label sudah jelas sehingga penonton tidak tertipu, tetapi suara orang nyata tetap ditiru tanpa izinnya.

• **D.** ✗ Jebakan: tidak memakai AI, tetapi tiruan yang persis tanpa keterangan tetap dapat membuat penonton mengira penyanyi itu ikut serta.

• **E.** ✗ Menutup komentar tidak menyelesaikan masalah izin maupun label.

Jawaban: A.

No. 10 Kunci: B

Konsep: Insert/cut-in adalah shot detail yang menonjolkan informasi kecil penting bagi cerita. Detail sekecil angka jam tangan membutuhkan extreme close-up.

Langkah:

1. Informasi: angka di jam tangan dan jari gemetar.
2. Detail kecil → ukuran sangat rapat pada benda itu → extreme close-up.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: close-up menonjolkan ekspresi wajah, padahal angka jam tangan tidak terbaca dan wajah sudah diambil.

• **B.** ✓ Extreme close-up jam tangan dan jari membuat angka 06.59 terbaca dan gemetarnya jelas.

• **C.** ✗ Medium shot terlalu lebar untuk membaca angka jam tangan.

• **D.** ✗ Over-the-shoulder memperlihatkan arah pandang, tetapi jam tangan terlalu kecil untuk dibaca.

• **E.** ✗ Long shot memperlihatkan suasana, bukan detail jam tangan.

Jawaban: B.

No. 11 Kunci: E

Konsep: Tata artistik (ruang, warna, benda, cahaya alami) menyampaikan keadaan batin dan ekonomi tokoh. Ruang sempit, barang menumpuk, warna kusam, dan jendela tertutup memberi kesan sesak dan terkurung.

Langkah:

1. Kesan: sesak dan terkurung → ruang sempit, penuh, tertutup.
2. Keadaan ekonomi: pas-pasan → bukan barang mewah.
3. Rancangan yang memenuhi semuanya: kamar sempit penuh barang, kusam, jendela tertutup kardus.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: warna dingin dan kosong memberi kesan sepi/kesepian, bukan sesak.

• **B.** ✗ Jebakan: penuh barang memang sesak, tetapi warna cerah memberi kesan bersemangat, bertentangan dengan suasana batin Bima.

• **C.** ✗ Jebakan: kesan muram dan tertutup ada, tetapi kamar yang luas dan rapi tidak memberi kesan sesak.

• **D.** ✗ Jebakan: sempit dan penuh, tetapi jendela besar terbuka memberi kesan lega dan bebas.

• **E.** ✓ Ruang sempit, barang menumpuk, warna kusam, dan jendela tertutup memberi kesan sesak dan terkurung.

Jawaban: E.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 12 Kunci: 1B 2S 3B

Konsep: Etos kerja di produksi: tepat waktu (siap bekerja saat call time), mengikuti aba-aba dan aturan set, serta menjaga kerahasiaan materi produksi hingga dirilis.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 → Benar.** Call time adalah waktu mulai bekerja, bukan waktu tiba; datang lebih awal menunjukkan disiplin.

• **Pernyataan 2 → Salah.** Larangan unggah berlaku untuk semua materi produksi, termasuk saat istirahat.

• **Pernyataan 3 → Benar.** Bunyi ponsel dapat merusak take; mode senyap adalah disiplin dasar di set.

Jawaban: Benar, Salah, Benar.

No. 13 Kunci: A, C, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Komposisi wawancara: mata di garis sepertiga atas, ruang pandang (look room) searah pandangan narasumber, headroom secukupnya, dan menghindari garis latar yang tampak menembus kepala.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✓ Mata pada garis sepertiga atas adalah komposisi wawancara yang lazim dan nyaman.

• **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: kaidah sepertiga terpenuhi, tetapi ruang pandang harus di arah narasumber memandang (kanan), sehingga ia diletakkan di sepertiga kiri.

• **Pernyataan 3** ✓ Garis latar yang melintas tepat di kepala mengganggu; posisi kamera atau tinggi bingkai diubah.

• **Pernyataan 4** ✗ Headroom berlebihan membuat narasumber tampak tenggelam di bawah bingkai.

• **Pernyataan 5** ✓ Ruang pandang searah pandangan narasumber membuat bingkai seimbang.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 5.

No. 14 Kunci: B

Konsep: Pada linimasa, dissolve dibuat dengan menumpuk bagian akhir klip sebelumnya dan awal klip berikutnya. Karena bagian itu tumpang tindih, setiap dissolve memendekkan durasi total sebesar durasi transisinya.

Langkah:

1. Jumlah durasi klip = 20 + 15 + 25 = 60 detik.
2. Dua dissolve masing-masing 1 detik menumpuk → 60 − 2 = 58 detik.
3. 58 detik tepat pada batas maksimal.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: setiap dissolve dianggap memotong 2 detik (dari kedua klip), padahal tumpukannya hanya 1 detik.

• **B.** ✓ Total 60 − 2 = 58 detik, tepat sesuai batas.

• **C.** ✗ Jebakan: hanya satu dissolve yang dikurangkan.

• **D.** ✗ Jebakan: tumpang tindih dissolve tidak diperhitungkan.

• **E.** ✗ Jebakan: durasi dissolve justru ditambahkan.

Jawaban: B.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 15 Kunci: B, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Kendala bising di lokasi: matikan sumber yang dapat dikendalikan (dengan penanda untuk dinyalakan kembali), ulang take bila ada bising sesaat, rekam room tone untuk editor. Menaikkan gain atau berharap pada editing tidak menyelesaikan masalah.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✗ Gain menaikkan dialog dan bising bersama-sama; perbandingannya tidak berubah.
• **Pernyataan 2** ✓ Bising yang dapat dikendalikan dimatikan saat take; penanda mencegah lupa menyalakan kulkas.
• **Pernyataan 3** ✗ Jebakan: room tone memang perlu, tetapi harus direkam dalam keadaan hening tanpa dialog agar dapat dipakai menambal jeda.
• **Pernyataan 4** ✗ Pengurangan bising di editing tidak sempurna dan dapat merusak suara dialog.
• **Pernyataan 5** ✓ Bising sesaat yang tidak dapat dikendalikan diatasi dengan mengulang take.

Jawaban: pernyataan 2, 5.

No. 16 Kunci: B, C, D, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Gerak lambat dibuat dengan merekam frame rate lebih tinggi lalu memutarnya pada frame rate normal (50 fps diputar 25 fps = 2× lebih lambat). Shutter mengikuti patokan ±1/(2 × fps). Shutter lebih cepat mengurangi cahaya, diimbangi bukaan lebih besar, ISO lebih tinggi, atau tambahan lampu.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✗ Jebakan: kompensasi yang diperlukan hanya satu stop (ISO 800), bukan dua stop.
• **Pernyataan 2** ✓ Waktu buka rana menjadi setengahnya sehingga cahaya berkurang satu stop.
• **Pernyataan 3** ✓ Patokan shutter ±1/(2 × fps): 50 fps → 1/100.
• **Pernyataan 4** ✓ ISO 400 → 800 menambah satu stop, sama dengan cahaya yang hilang karena shutter.
• **Pernyataan 5** ✓ f/4 → f/2,8 menambah satu stop, mengimbangi pengurangan dari shutter.

Jawaban: pernyataan 2, 3, 4, 5.

No. 17 Kunci: D

Konsep: Manajer produksi (production manager/line producer) mengelola anggaran harian, sewa peralatan, kontrak, izin, dan logistik produksi, serta melapor kepada produser.

Langkah:

1. Tugas: pengeluaran harian, sewa alat, kontrak lokasi, izin, laporan ke produser.
2. Semua itu urusan manajemen dan logistik produksi → manajer produksi.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Sutradara memimpin aspek kreatif, bukan anggaran dan kontrak.
• **B.** ✗ Jebakan: asisten sutradara juga mengatur jadwal, tetapi jadwal take di lokasi, bukan anggaran, sewa, dan izin.
• **C.** ✗ Penata artistik mengurus tampilan visual, bukan keuangan dan izin.
• **D.** ✓ Mengelola anggaran, sewa, kontrak, dan izin adalah tugas manajer produksi.
• **E.** ✗ Script supervisor mencatat take dan kontinuitas di set.

Jawaban: D.

No. 18 Kunci: C

Konsep: Kesalahan kontinuitas adalah perubahan tidak disengaja pada kostum, properti, atau posisi pemain antar-shot yang menggambarkan waktu yang sama. Perubahan ukuran gambar, bukaan (kekaburan latar), dan penempatan dalam bingkai adalah pilihan teknis yang wajar.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Langkah:

1. Bandingkan unsur pemain: kepala, syal, cangkir, dan tali tas.
2. Tali tas pada shot 12 melintang dari bahu yang satu, pada shot 13 dari bahu yang lain → kostum berubah.
3. Perbedaan lain berasal dari ukuran gambar dan bukaan yang memang disengaja.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Perubahan ukuran gambar adalah pilihan teknis antar-shot.
• **B.** ✗ Jebakan: latar memang berubah, tetapi kekaburan berasal dari bukaan lensa lebih besar yang disengaja.
• **C.** ✓ Tali tas berpindah bahu adalah perubahan kostum yang tidak disengaja: kesalahan kontinuitas.
• **D.** ✗ Jebakan: pergeseran posisi dalam bingkai adalah pilihan komposisi, bukan perubahan pada pemain.
• **E.** ✗ Cangkir tampak lebih besar karena kamera lebih dekat; benda dan tangannya tetap sama.

Jawaban: C.

No. 19 Kunci: A, B, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Sinkronisasi suara: ADR (dialog rekam ulang) harus cocok dengan gerak bibir; efek suara aksi diletakkan tepat pada frame aksinya; narasi voice-over yang penuturnya tidak terlihat tidak terikat gerak bibir.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✓ ADR menggantikan dialog yang terlihat diucapkan, sehingga harus cocok dengan gerak bibir.
• **Pernyataan 2** ✓ Efek suara aksi yang terlihat harus jatuh pada frame aksinya agar meyakinkan.
• **Pernyataan 3** ✗ Tokohnya tidak tampak saat narasi, sehingga tidak ada gerak bibir yang perlu dicocokkan; cukup diletakkan sesuai alur gambar.
• **Pernyataan 4** ✓ Teknik ADR: pemain melihat dan mendengar adegan asli agar tempo dan gerak bibirnya cocok.
• **Pernyataan 5** ✗ Selisih beberapa frame sudah terlihat tidak sinkron dengan bibir pemain.

Jawaban: pernyataan 1, 2, 4.

No. 20 Kunci: 1B 2B 3S

Konsep: Karakteristik media baru: interaktivitas (pengguna mengendalikan/merespons), hipertekstualitas (isi terhubung lewat tautan), digitalitas (data digital), dan jaringan (isi mudah disebarkan antarplatform).

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 → Benar.** Pengguna mengendalikan apa yang dilihatnya: interaktivitas.
• **Pernyataan 2 → Benar.** Tautan dari satu isi ke isi lain: hipertekstualitas.
• **Pernyataan 3 → Salah.** Jebakan: membaca keterangan adalah menerima informasi satu arah seperti di pameran biasa; pengunjung tidak mengendalikan atau mengubah apa pun.

Jawaban: Benar, Benar, Salah.

No. 21 Kunci: A, C, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: SOP wrap (penutupan syuting): pencadangan dan verifikasi data, pencocokan alat dengan daftar, pengembalian kostum/properti, dan pemulihan lokasi seperti semula.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✓ Salinan ganda yang diperiksa memastikan tidak ada rekaman hilang sebelum kartu

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

dikembalikan.

• **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: kartu memang akan dikembalikan, tetapi memformat sebelum salinan diperiksa dan dicadangkan berisiko kehilangan rekaman.

• **Pernyataan 3** ✓ Daftar alat mencegah alat tertinggal atau hilang.

• **Pernyataan 4** ✓ Mengembalikan lokasi seperti semula menjaga kepercayaan pemilik lokasi.

• **Pernyataan 5** ✗ Kostum adalah properti produksi yang harus dikembalikan dan dicatat pada hari itu.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 4.

No. 22 Kunci: 1S 2B 3B

Konsep: Urutan praproduksi: naskah final → pemecahan naskah (breakdown) → daftar kebutuhan (properti, kostum, lokasi) → jadwal. Produksi adalah pengambilan gambar; pascaproduksi adalah penyuntingan dan penyempurnaan.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 → Salah.** Syuting di lokasi adalah tahap produksi, dan perubahan naskah seharusnya selesai pada praproduksi.

• **Pernyataan 2 → Benar.** Breakdown dan jadwal disusun dari naskah; naskah yang berubah membuat semuanya harus diulang.

• **Pernyataan 3 → Benar.** Script breakdown dari naskah final menjadi dasar daftar properti.

Jawaban: Salah, Benar, Benar.

No. 23 Kunci: E

Konsep: Shot list memuat nomor, isi, dan durasi setiap shot. Penyesuaian durasi dilakukan dengan menghitung total, lalu memangkas shot yang diizinkan sesuai batasnya.

Langkah:

1. Total = 4 + 6 + 8 + 5 + 9 = 32 detik → perlu dipangkas 2 detik.
2. Shot 1, 2, dan 5 tidak boleh dipangkas; shot 3 dan shot 4 masing-masing maks. 1 detik.
3. Satu-satunya cara memangkas 2 detik: shot 3 − 1 dan shot 4 − 1 → 30 detik.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: jumlahnya 2 detik, tetapi shot 5 (logo dan slogan) wajib utuh.

• **B.** ✗ Jebakan: jumlahnya 2 detik, tetapi shot 1 (pembuka) tidak boleh dipangkas.

• **C.** ✗ Jebakan: jumlahnya 2 detik, tetapi shot 3 hanya boleh dipangkas paling banyak 1 detik.

• **D.** ✗ Jebakan: jumlahnya 2 detik, tetapi shot 2 adalah aksi utama yang tidak boleh dipangkas.

• **E.** ✓ Total menjadi 30 detik dan setiap pemangkasan masih dalam batas yang diizinkan.

Jawaban: E.

No. 24 Kunci: D

Konsep: Kualitas live streaming dibatasi kecepatan unggah. Bitrate siaran perlu diberi ruang (mis. maksimal 70% kecepatan unggah) karena koneksi naik-turun. Setelan terbaik adalah kualitas tertinggi yang bitrate-nya masih di bawah batas.

Langkah:

1. Batas bitrate = 70% × 5 Mbps = 3,5 Mbps.
2. Setelan ≤ 3,5 Mbps: 720p30 (3 Mbps) dan 480p30 (1 Mbps).
3. Kualitas tertinggi di antara keduanya: 720p 30 fps.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ 6 Mbps melebihi kecepatan unggah itu sendiri.

• **B.** ✗ Jebakan: 4,5 Mbps masih di bawah 5 Mbps, tetapi melebihi batas SOP 3,5 Mbps.

• **C.** ✗ Jebakan: sama seperti 1080p30, 4,5 Mbps melebihi batas 3,5 Mbps.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **D.** ✓ 3 Mbps di bawah batas 3,5 Mbps dan memberi kualitas tertinggi yang memenuhi syarat.
- **E.** ✗ Jebakan: aman, tetapi kualitasnya lebih rendah daripada yang masih diizinkan.

Jawaban: D.

No. 25 Kunci: A

Konsep: Data aktivitas pengikut (audience activity) membantu menentukan jam unggah: konten diunggah saat pengikut paling banyak aktif, dengan mempertimbangkan batasan tim.

Langkah:

1. Pengikut aktif terbanyak: 22.00 (70%), tetapi melanggar syarat tidak setelah 21.00.
2. Di antara jam yang memenuhi syarat, tertinggi 19.00 (61%).

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✓ 19.00 memiliki pengikut aktif terbanyak (61%) di antara jam sebelum 21.00.
- **B.** ✗ Jebakan: 16.00 cukup tinggi (42%), tetapi lebih rendah daripada 19.00.
- **C.** ✗ Jebakan: 22.00 memang tertinggi (70%), tetapi melanggar batas pukul 21.00.
- **D.** ✗ 12.00 hanya 35%.
- **E.** ✗ 06.00 paling rendah (18%).

Jawaban: A.

Simulasi 3 — Prediksi TKA 2026

No. 1 Kunci: A

Konsep: Colorist bekerja pada tahap pascaproduksi untuk koreksi warna (menyamakan warna antar-shot) dan color grading (membentuk nuansa warna film). Editor menyusun gambar; DIT mengelola data di set; gaffer menata cahaya saat syuting.

Langkah:

1. Waktu kerja: setelah susunan gambar dikunci (pascaproduksi).
2. Tugas: menyamakan warna antar-shot dan memberi nuansa warna.
3. Itu tugas colorist.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✓ Menyamakan warna antar-shot dan memberi nuansa warna film adalah tugas colorist.
- **B.** ✗ Jebakan: editor bekerja di pascaproduksi juga, tetapi tugasnya menyusun urutan gambar yang dalam kasus ini sudah dikunci.
- **C.** ✗ Jebakan: DIT juga berurusan dengan warna, tetapi bekerja di lokasi syuting saat produksi.
- **D.** ✗ Gaffer menata cahaya di lokasi, bukan mengolah warna setelah syuting.
- **E.** ✗ VFX artist membuat efek visual, bukan menyamakan warna kulit antar-shot.

Jawaban: A.

No. 2 Kunci: B, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Etos kerja di produksi: jujur, cepat melapor, dan mendokumentasikan kerusakan alat; mengikuti prosedur pemeriksaan alat (cek keluar–masuk). Alat sewaan tidak diperbaiki sendiri tanpa izin pemiliknya.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✗ Jebakan: membersihkan memang kebiasaan baik, tetapi goresan tidak hilang dan masalahnya disembunyikan dari atasan.
- **Pernyataan 2** ✓ Laporan cepat dan bukti foto membantu tim menelusuri kapan goresan terjadi dan mengurusnya dengan rumah sewa.
- **Pernyataan 3** ✗ Menunda dan berharap tidak ketahuan adalah sikap tidak jujur.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• **Pernyataan 4 ✓** Mencocokkan dengan catatan pemeriksaan pagi membantu menentukan kapan kerusakan terjadi.
• **Pernyataan 5 ✗** Jebakan: tampak bertanggung jawab, tetapi memperbaiki alat sewaan tanpa izin pemilik dapat merusak dan menyembunyikan masalah.

Jawaban: pernyataan 2, 4.

No. 3 Kunci: B

Konsep: Pada peralihan TV analog ke digital terestrial, TV lama yang hanya memiliki penerima analog membutuhkan set top box (STB) untuk menerima dan menerjemahkan sinyal digital. Antena UHF tetap dapat dipakai.

Langkah:
1. TV tabung lama tidak dapat menerjemahkan sinyal digital.
2. Antena UHF tetap berfungsi untuk siaran digital terestrial.
3. Alat tambahan yang dibutuhkan: set top box.

Analisis setiap opsi:
• **A. ✗** Jebakan: sinyal menjadi lebih kuat, tetapi TV lama tetap tidak dapat menerjemahkan sinyal digital.
• **B. ✓** Set top box menerima siaran digital dan mengubahnya menjadi gambar yang dapat ditampilkan TV lama.
• **C. ✗** Jebakan: pencarian saluran berguna untuk TV digital, tetapi TV lama tidak memiliki penerima digital sehingga tidak menemukan apa pun.
• **D. ✗** Berlangganan bertentangan dengan keinginan warga.
• **E. ✗** Jebakan: jenis antena bukan masalahnya; TV lama tetap tidak dapat menerjemahkan sinyal digital.

Jawaban: B.

No. 4 Kunci: C

Konsep: Ukuran gambar dipilih sesuai informasi yang harus terbaca. Bahasa isyarat memerlukan gerak tangan (di depan dada–perut) dan ekspresi wajah sekaligus, sehingga medium shot (kepala–pinggang) paling sesuai.

Langkah:
1. Informasi: tangan (dada hingga perut) dan wajah.
2. Ukuran yang memuat keduanya dengan wajah sebesar mungkin: kepala sampai pinggang → medium shot.

Analisis setiap opsi:
• **A. ✗** Close-up memotong gerak tangan.
• **B. ✗** Jebakan: wajah lebih besar, tetapi gerak tangan di perut terpotong.
• **C. ✓** Medium shot memuat tangan dan wajah dengan ukuran yang masih terbaca di inset.
• **D. ✗** Long shot membuat wajah dan tangan terlalu kecil di kotak inset.
• **E. ✗** Extreme close-up tangan menghilangkan ekspresi wajah yang juga bagian dari isyarat.

Jawaban: C.

No. 5 Kunci: B, C, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Pengaturan otomatis dapat menimbulkan gangguan visual: autofokus berburu (cahaya redup), WB otomatis berubah-ubah (lampu campuran), ISO otomatis naik tinggi (noise), shutter otomatis terlalu cepat (gerak patah-patah). Solusinya mengunci pengaturan secara manual.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✗ Jebakan: solusi mengunci WB benar untuk warna, tetapi bintik (noise) berasal dari ISO otomatis yang naik tinggi di tempat gelap.

• **Pernyataan 2** ✓ Autofokus "berburu" di cahaya redup; fokus manual mengunci titik fokus.

• **Pernyataan 3** ✓ WB otomatis menyesuaikan setiap jenis lampu; menguncinya membuat warna konsisten.

• **Pernyataan 4** ✗ Shutter yang lebih cepat justru memperparah gerak patah-patah; shutter dikunci sekitar 1/50 dan cahaya dikurangi dengan bukaan atau ND.

• **Pernyataan 5** ✓ Pada 25 fps, shutter sekitar 1/50 memberi blur gerak yang wajar.

Jawaban: pernyataan 2, 3, 5.

No. 6 Kunci: 1B 2S 3B

Konsep: Lembaga Sensor Film menggolongkan film menurut usia penonton (semua umur, 13+, 17+, 21+) berdasarkan isi versi film yang diajukan. Penyelenggara pemutaran menyesuaikan film dengan usia penontonnya.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 → Benar.** Siswa berusia 15–16 tahun memenuhi golongan 13 tahun ke atas.

• **Pernyataan 2 → Salah.** Jebakan: pendampingan guru tidak mengubah golongan usia; versi 17+ ditujukan bagi penonton berusia 17 tahun ke atas.

• **Pernyataan 3 → Benar.** Golongan usia dinilai dari isi versi yang diajukan; versi suntingan yang lebih ringan dapat memperoleh golongan lebih rendah.

Jawaban: Benar, Salah, Benar.

No. 7 Kunci: D

Konsep: Pada siaran langsung, lembaga penyiaran tetap bertanggung jawab atas isi siaran. Tunda siar (delay) beberapa detik memberi waktu operator untuk membisukan atau mengganti bagian yang melanggar sebelum sampai ke penonton.

Langkah:

1. Risiko: kata kasar spontan saat siaran langsung.
2. Syarat: tetap langsung, kontrak tetap, jam tayang program remaja.
3. Pencegahan teknis: tunda siar + operator siap membisukan.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: janji dapat membantu, tetapi kata kasar yang spontan tetap dapat terucap dan langsung tayang.

• **B.** ✗ Permintaan maaf menanggapi pelanggaran yang sudah terjadi, bukan mencegahnya.

• **C.** ✗ Jebakan: jam tayang malam dapat cocok untuk isi dewasa, tetapi acara ini program remaja yang dijadwalkan pukul 16.00.

• **D.** ✓ Tunda siar memberi waktu membisukan kata kasar sebelum sampai ke penonton, sementara acara tetap langsung.

• **E.** ✗ Membatalkan kontrak yang sudah ditandatangani berlebihan bila ada cara teknis untuk mencegah pelanggaran.

Jawaban: D.

No. 8 Kunci: E

Konsep: Bukaan kecil (angka f besar) memperluas ruang tajam (depth of field) tetapi mengurangi cahaya. Urutan f/2,8 → f/4 → f/5,6 → f/8 = 3 stop. Kompensasi dilakukan lewat shutter atau ISO sesuai syarat.

Langkah:

1. f/2,8 → f/8 = berkurang 3 stop.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Shutter harus tetap 1/250 atau lebih cepat → kompensasi lewat ISO.
3. ISO 100 → 200 → 400 → 800 = 3 stop.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Foto menjadi 3 stop terlalu gelap.
• **B.** ✗ Jebakan: terangnya pas (3 stop dari shutter), tetapi 1/30 membuat foto kabur karena kamera dipegang tangan dan anak bergerak.
• **C.** ✗ Jebakan: hanya 2 stop (1 dari shutter, 1 dari ISO), masih kurang 1 stop dan melanggar syarat shutter.
• **D.** ✗ Jebakan: hanya 2 stop dari ISO, masih kurang 1 stop.
• **E.** ✓ ISO naik 3 stop mengimbangi bukaan yang turun 3 stop, dan shutter tetap 1/250.

Jawaban: E.

No. 9 Kunci: C

Konsep: K3 syuting di medan ekstrem (sungai): setiap orang yang bekerja di air memakai pelampung, dan jadwal disesuaikan dengan cuaca, terutama hujan di hulu yang dapat menimbulkan banjir kiriman tiba-tiba.

Langkah:

1. Hujan di hulu mulai 14.00 → air dapat naik tiba-tiba saat adegan 13.00–16.00.
2. Pemain siap sejak 09.00 dan adegan butuh 2 jam → dapat dimajukan 10.00–12.00.
3. Pelampung 3 untuk 5 kru → harus ditambah sampai 5.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: mengurangi orang di air memang aman bagi 2 kru, tetapi jadwal tetap bertabrakan dengan risiko banjir kiriman.
• **B.** ✗ Jebakan: jadwal sudah aman, tetapi pelampung bergantian berarti selalu ada kru di air tanpa pelampung.
• **C.** ✓ Jadwal menghindari hujan di hulu, dan setiap kru di air memakai pelampung.
• **D.** ✗ Banjir kiriman dapat datang tiba-tiba sebelum air tampak naik; menunggu tanda-tanda terlalu berisiko.
• **E.** ✗ Membatalkan tidak perlu karena syuting masih dapat dilakukan dengan aman pada pagi hari.

Jawaban: C.

No. 10 Kunci: A, C, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Pada perekaman terpisah dengan timecode yang disamakan, selisih audio-video antar-klip biasanya tetap. Klip yang menyimpang dari pola perlu diperiksa ulang (mis. tepukan slate salah dibaca) dan disinkronkan dengan acuan lain seperti gerak bibir.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✓ Selisih konsisten 2 frame pada klip dengan slate jelas menunjukkan pergeseran tetap yang dapat dikoreksi.
• **Pernyataan 2** ✗ Menggeser semua klip 9 frame membuat klip A01, A02, A04 tidak sinkron.
• **Pernyataan 3** ✓ Slate tertutup membuat frame tepukan salah ditentukan; selisih yang menyimpang dari pola menunjukkan salah baca.
• **Pernyataan 4** ✗ Jebakan: selisihnya memang aneh, tetapi A03 dapat disinkronkan ulang dengan acuan lain, misalnya gerak bibir atau pola selisih 2 frame.
• **Pernyataan 5** ✓ Pola klip lain dan pemeriksaan gerak bibir memberi acuan sinkron yang lebih andal.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 5.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 11 Kunci: B

Konsep: Pada montase bermusik, potongan sering disesuaikan dengan ketukan musik (cutting on the beat) sehingga ritme gambar dan musik menyatu. Dissolve panjang dan fade memperlambat tempo.

Langkah:

1. Tujuan: bersemangat dan menyatu dengan musik.
2. Potongan tepat pada ketukan membuat ritme gambar mengikuti musik.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Dissolve panjang memperlambat tempo sehingga kesan bersemangat hilang.
- **B.** ✓ Potongan pada ketukan drum menyatukan ritme gambar dengan musik.
- **C.** ✗ Jebakan: tempo cepat dan rata, tetapi tidak mengikuti ketukan sehingga gambar terasa lepas dari musik.
- **D.** ✗ Jebakan: jump cut memberi kesan cepat, tetapi tanpa mengikuti ketukan gambar tetap terasa lepas dari musik.
- **E.** ✗ Jebakan: cut on action membuat sambungan mulus, tetapi tujuan pelatih adalah gambar yang mengikuti irama musik.

Jawaban: B.

No. 12 Kunci: D

Konsep: Plosif (letupan) terjadi saat hembusan udara dari huruf p/b mengenai kapsul mikrofon langsung. Pencegahannya: pop filter, memiringkan mikrofon sedikit dari jalur napas, dan menjaga jarak. Masalah ini berbeda dari clipping karena level.

Langkah:

1. Level aman (−10 dBFS, tanpa clip) → bukan masalah gain.
2. Letupan hanya pada p dan b → hembusan udara langsung ke kapsul.
3. Pop filter dan sedikit memiringkan mikrofon menahan hembusan itu.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: letupan terasa keras, tetapi masalahnya bukan level; menurunkan gain mengecilkan semua suara sementara letupan tetap ada.
- **B.** ✗ Menaikkan gain memperkeras letupan juga dan berisiko clipping; penyebabnya hembusan ke kapsul tetap ada.
- **C.** ✗ Mikrofon yang lebih peka justru makin menangkap hembusan.
- **D.** ✓ Pop filter menahan hembusan, dan mikrofon yang sedikit dimiringkan tidak berada di jalur napas langsung.
- **E.** ✗ Jebakan: busa peredam mengurangi gema ruangan, bukan hembusan napas ke mikrofon.

Jawaban: D.

No. 13 Kunci: A, C

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Eyeline match: shot yang memperlihatkan apa yang dilihat tokoh harus sesuai arah dan ketinggian pandangannya, dan arah pandang tokoh dijaga konsisten antar-shot. Ini bagian dari kontinuitas dan aturan garis imajiner.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✓ Low angle dari posisi Bima sesuai arah pandangnya yang menengadah.
- **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: bentuk layang-layang jelas, tetapi sudutnya tidak sesuai pandangan Bima yang menengadah dari tanah.
- **Pernyataan 3** ✓ Arah pandang yang sama menjaga kesan ia masih memandang benda yang sama.
- **Pernyataan 4** ✗ Arah pandang berubah membuat penonton mengira Bima memandang benda lain.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• **Pernyataan 5 ✗** Jebakan: sudut dari belakang bahu memberi kesan pandangan Bima, tetapi arah mendatar tidak sesuai pandangan Bima yang menengadah ke langit.

Jawaban: pernyataan 1, 3.

No. 14 Kunci: A, C, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Tata artistik (palet warna, set dressing, properti, kostum, bersama tata cahaya) membangun dunia cerita. Perbedaan yang konsisten antara dua dunia membantu penonton memahami perpindahan tanpa teks.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 ✓** Perbedaan palet warna yang konsisten langsung terbaca oleh penonton.

• **Pernyataan 2 ✗** Jebakan: musik membantu suasana, tetapi tanpa perbedaan visual penonton sulit mengenali dunia yang sedang tampil, apalagi bila musiknya pelan.

• **Pernyataan 3 ✓** Properti dan set dressing berversi membuat ruang yang sama terasa sebagai dua dunia.

• **Pernyataan 4 ✓** Perbedaan cahaya mendukung perbedaan suasana kedua dunia.

• **Pernyataan 5 ✗** Jebakan: tujuannya emosional, tetapi memakai palet dunia mimpi di dunia nyata merusak penanda sehingga penonton bingung sedang berada di dunia mana.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 4.

No. 15 Kunci: 1S 2B 3S

Konsep: Praproduksi: ide, naskah, storyboard, lokasi, jadwal. Produksi: perekaman gambar dan suara. Pascaproduksi: penyuntingan, narasi, teks/grafis, musik, warna, ekspor.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 → Salah.** Narasi akhir dan teks layar dikerjakan pada pascaproduksi, setelah gambar tersusun.

• **Pernyataan 2 → Benar.** Storyboard dan daftar lokasi adalah persiapan sebelum syuting.

• **Pernyataan 3 → Salah.** Jebakan: memang setelah syuting, tetapi ekspor termasuk pascaproduksi, bukan produksi.

Jawaban: Salah, Benar, Salah.

No. 16 Kunci: E

Konsep: Lavalier omnidirectional menangkap suara dari segala arah, sehingga tidak terlalu terpengaruh posisi kepala mikrofon atau gerak kepala pemain; cocok untuk lavalier tersembunyi di lokasi yang tenang. Lavalier cardioid harus diarahkan tepat ke mulut.

Langkah:

1. Kepala mikrofon tidak dapat diarahkan tepat dan dapat bergeser.
2. Pemain sering menoleh.
3. Lokasi tenang → keunggulan cardioid (menolak bising) tidak terlalu diperlukan → pilih omnidirectional.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: cardioid memang lebih menolak bising, tetapi lokasi tenang dan arah kepala mikrofon tidak terjaga, sehingga suara melemah saat pemain menoleh.
• **B.** ✗ Mikrofon di pipi terlihat kamera dan tidak sesuai syarat tersembunyi di balik kerah.
• **C.** ✗ Diarahkan ke bawah membuat mulut berada di belakang arah tangkap cardioid.
• **D.** ✗ Dua mikrofon per pemain menambah risiko suara bergema/fase dan tetap terpengaruh arah.
• **E.** ✓ Omnidirectional menangkap suara pemain dengan stabil walaupun kepala mikrofon tidak tepat menghadap mulut dan pemain menoleh.

Jawaban: E.

No. 17 Kunci: B

Konsep: Mikrofon boom ditempatkan sedekat mungkin dengan sumber suara, tepat di luar batas bingkai, dengan ujung mikrofon mengarah ke mulut pemain (biasanya dari atas-depan).

Langkah:

1. Posisi 1 berada di bawah garis batas atas → masuk bingkai.
2. Posisi 3 di luar bingkai tetapi sangat jauh dari mulut.
3. Posisi 4 di belakang kepala dan mengarah ke tengkuk; posisi 5 di luar bingkai tetapi mengarah ke depan bawah, bukan ke mulut.
4. Posisi 2: tepat di atas garis, dekat, dan ujungnya mengarah ke mulut.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: paling dekat dengan mulut, tetapi berada di bawah batas atas bingkai sehingga mikrofon terlihat.
• **B.** ✓ Di luar bingkai, dekat, dan ujungnya mengarah ke mulut pemain.
• **C.** ✗ Di luar bingkai, tetapi terlalu jauh sehingga suara tipis dan bergema.
• **D.** ✗ Jebakan: di luar bingkai, tetapi berada di belakang pemain dan mengarah ke belakang kepala, sehingga mulut tidak berada di arah tangkap utama.
• **E.** ✗ Jebakan: di luar bingkai, tetapi ujungnya mengarah ke ruang di depan pemain, bukan ke mulut.

Jawaban: B.

No. 18 Kunci: A

Konsep: Pedestal (up/down) = kamera dinaikkan/diturunkan secara vertikal tanpa mengubah arah lensa. Tilt = kamera diputar naik/turun di tempat, sehingga sudut pandang berubah menjadi high angle/low angle.

Langkah:

1. Syarat: lensa tetap setinggi wajah dan menghadap mendatar.
2. Kamera harus berpindah turun secara vertikal tanpa diputar.
3. Gerak itu adalah pedestal down.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✓ Tiang kamera turun bersama penyanyi sehingga lensa tetap setinggi wajah dan mendatar.
• **B.** ✗ Jebakan: penyanyi tetap di bingkai, tetapi kamera menunduk sehingga sudut pandang menjadi high angle, bukan mendatar.
• **C.** ✗ Jebakan: penyanyi tetap di bingkai, tetapi kamera tetap di ketinggian semula dan penyanyi tampak makin kecil.
• **D.** ✗ Pan memutar kamera mendatar, tidak mengikuti gerak turun.
• **E.** ✗ Truck menggeser kamera menyamping, tidak mengikuti gerak turun.

Jawaban: A.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 19 Kunci: A

Konsep: Kepala adegan (scene heading) memuat INT/EXT (dalam/luar), lokasi, dan waktu. Pemecahan naskah (script breakdown) mencatat semua kebutuhan adegan: lokasi dan waktu, efek khusus (hujan), properti, serta izin.

Langkah:
1. EXT. ... MALAM → lokasi luar, malam → lampu malam.
2. Hujan deras, padahal diperkirakan tidak hujan → mesin hujan.
3. Properti: kotak styrofoam berisi ikan.
4. Malam hari setelah pasar tutup 20.00 → izin pemakaian lokasi setelah tutup.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✓ Memuat semua kebutuhan: waktu dan lokasi, lampu, hujan buatan, properti, dan izin yang sesuai jam.
• **B.** ✗ Jebakan: kebutuhan khususnya lengkap, tetapi salah membaca kepala adegan (EXT = luar, MALAM).
• **C.** ✗ Jebakan: lampu malam ada, tetapi tidak ada mesin hujan, propertinya keliru, genangan untuk adegan terpeleset tidak disiapkan, dan izin pada jam buka.
• **D.** ✗ Jebakan: hampir lengkap, tetapi mengandalkan hujan alami padahal malam itu diperkirakan tidak hujan.
• **E.** ✗ Jebakan: hampir lengkap, tetapi tanpa lampu malam dan izin pada jam buka padahal syuting malam setelah pasar tutup.

Jawaban: A.

No. 20 Kunci: 1B 2B 3S

Konsep: Omnidirectional cocok untuk beberapa penutur melingkar di ruang tenang. Cardioid per penutur dipakai bila ruang bising karena menolak suara dari belakang.

Analisis setiap pernyataan:
• **Pernyataan 1 → Benar.** Omnidirectional peka ke segala arah, sehingga penutur di sekelilingnya tertangkap merata.
• **Pernyataan 2 → Benar.** Setiap cardioid menangkap penuturnya dan menolak bising dari belakang.
• **Pernyataan 3 → Salah.** Jebakan: tampak adil, tetapi ketiga penutur berada di samping arah tangkap cardioid sehingga suaranya lebih lemah.

Jawaban: Benar, Benar, Salah.

No. 21 Kunci: E

Konsep: Kontinuitas cahaya menjaga arah, kekuatan, dan warna cahaya tetap sama di semua shot yang menggambarkan waktu yang sama. Bila syuting berlangsung lama, cahaya alami yang berubah dapat diganti dengan cahaya buatan yang dapat dikendalikan.

Langkah:
1. Masalah: cahaya matahari berubah selama 4 jam.
2. Adegan dalam cerita hanya 3 menit → cahaya harus sama.
3. Solusi terkendali: tutup sumber yang berubah (jendela) dan pakai lampu tetap.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Jebakan: cahaya menjadi lembut, tetapi kekuatan dan warnanya tetap berubah mengikuti matahari selama 4 jam.
• **B.** ✗ Jebakan: colorist dapat menyamakan warna, tetapi arah bayangan yang berbeda tidak dapat diperbaiki saat pascaproduksi.
• **C.** ✗ Shot lain tetap diambil pada jam berbeda sehingga cahayanya tidak sama dengan wide shot.
• **D.** ✗ Jebakan: pengelompokan shot menghemat waktu, tetapi shot sore tetap bercahaya berbeda

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

dengan shot siang padahal disambung dalam adegan yang sama.
• **E.** ✓ Lampu LED yang tetap memberi cahaya sama sepanjang syuting.

Jawaban: E.

No. 22 Kunci: B, C, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Alat penunjang gerak kamera: tripod fluid head (pan/tilt halus dari posisi tetap), slider (gerak lurus pendek), rel dolly (gerak panjang di permukaan rata), gimbal (mengikuti subjek sambil berjalan di medan sulit), drone (gerak dari udara di area terbuka).

Analisis setiap pernyataan:
• **Pernyataan 1** ✗ Rel dolly dipasang di darat; perahu di tengah selat lebih tepat diikuti dengan drone atau dari perahu lain.
• **Pernyataan 2** ✓ Slider menghasilkan gerak menyamping pendek yang halus, cocok untuk detail di meja.
• **Pernyataan 3** ✓ Gimbal memungkinkan juru kamera berjalan di medan sempit dan berundak dengan gambar halus.
• **Pernyataan 4** ✓ Fluid head menghasilkan pan yang halus dari posisi tetap.
• **Pernyataan 5** ✗ Jebakan: drone memberi gerak halus, tetapi tidak cocok untuk detail tangan di ruang dapur yang sempit; lebih tepat slider atau tripod.

Jawaban: pernyataan 2, 3, 4.

No. 23 Kunci: D

Konsep: Program director memimpin siaran multikamera: membaca multiview (PGM = sedang tayang, PVW = siap tayang), memberi aba-aba kepada juru kamera, dan hanya menayangkan gambar yang layak. Bila kamera yang dibutuhkan belum siap, dipakai gambar aman sementara (mis. kamera lebar).

Langkah:
1. PGM: CAM 2 (pembawa acara). PVW: CAM 3 (bintang tamu) — gambarnya kabur.
2. Sapaan 5 detik lagi → butuh gambar tamu, tetapi CAM 3 belum layak.
3. Langkah: minta CAM 3 menajamkan fokus, tayangkan CAM 1 (lebar, memuat tamu) saat sapaan, lalu pindah ke CAM 3 setelah tajam.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Jebakan: CAM 3 memang sudah di preview, tetapi gambarnya kabur sehingga tidak layak tayang.
• **B.** ✗ Penonton tidak melihat tamu yang disapa, dan CAM 3 tetap belum diperbaiki.
• **C.** ✗ Jebakan: suasana menyambut terasa, tetapi tamu yang disapa tidak terlihat dan CAM 3 tetap kabur.
• **D.** ✓ Gambar yang tayang selalu layak: CAM 1 yang lebar memuat tamu saat sapaan, lalu CAM 3 setelah fokus diperbaiki.
• **E.** ✗ Penonton melihat proses perbaikan fokus yang kabur di layar.

Jawaban: D.

No. 24 Kunci: C

Konsep: Data sumber penonton (traffic source) menunjukkan dari mana penonton datang. Bila sebagian besar dari pencarian, judul, deskripsi, dan kata kunci yang sesuai dengan yang dicari penonton paling berpengaruh agar video mudah ditemukan.

Langkah:
1. Sumber terbesar: pencarian (62%).
2. Perbaikan yang langsung memengaruhi pencarian: judul dan deskripsi dengan kata kunci.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Musik tren tidak memengaruhi pencarian, sumber penonton terbesar.

• **B.** ✗ Jebakan: tautan luar memang menambah penonton, tetapi sumber itu hanya 12%.

• **C.** ✓ Judul dan deskripsi berkata kunci membantu video muncul di pencarian, sumber penonton terbesar (62%).

• **D.** ✗ Jebakan: kartu akhir membantu penonton pindah video, tetapi tidak menambah penonton dari pencarian.

• **E.** ✗ Menambah durasi tidak menjamin disarankan dan tidak menyentuh sumber terbesar.

Jawaban: C.

No. 25 Kunci: A, B, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Format konten kreatif dipilih menurut tujuan dan kebiasaan audiens: video pendek (perhatian cepat), podcast (obrolan panjang, didengar sambil beraktivitas), live streaming (interaksi langsung), vlog (pengalaman personal).

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✓ Live streaming memungkinkan pertanyaan dijawab seketika.

• **Pernyataan 2** ✓ Podcast cocok untuk obrolan panjang yang didengarkan sambil beraktivitas.

• **Pernyataan 3** ✗ Jebakan: video pendek menarik perhatian, tetapi tidak memadai untuk penjelasan rinci dan panjang.

• **Pernyataan 4** ✓ Vlog menonjolkan sudut pandang personal dan perjalanan.

• **Pernyataan 5** ✗ Pengguna yang menggulir cepat lebih tepat disasar video pendek vertikal yang langsung menarik.

Jawaban: pernyataan 1, 2, 4.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Penutup

Kamu sudah sampai di akhir buku ini. Itu sendiri adalah bukti bahwa kamu mampu menepati janji belajarmu.

Lima strategi yang paling penting untuk TKA SMK Broadcasting dan Perfilman:

1. **Baca pertanyaannya dulu, lalu telusuri kasus, gambar, dan tabelnya.** Petunjuk penting sering terselip di sana: jam tayang, klasifikasi, sumber cahaya, jarak mikrofon, atau satu hal yang tidak boleh diubah.
2. **Telusuri rantai: fakta → prinsip → pencocokan → keputusan.** Keputusan yang benar menyasar **penyebab** masalah, bukan sekadar menambah efek, memburamkan, atau memperbaiki "nanti di penyuntingan".
3. **Garis bawahi syarat.** Pilihan yang melanggar syarat yang diberikan soal harus dicoret, sebagus apa pun kedengarannya. Pada soal pilihan jamak dan Benar/Salah, nilai setiap pilihan atau pernyataan sendiri-sendiri.
4. **Pegang prinsip dasarnya.** Keselamatan orang dan izin atas karya lebih dulu daripada kecepatan; angka f kecil berarti lubang besar dan satu stop berarti cahaya dikali dua atau dibagi dua; garis imajiner tidak dilintasi tanpa alasan; mikrofon sedekat mungkin dengan sumber suara; call sheet dan SOP ada untuk dipatuhi tim; metrik dibaca bersama-sama, bukan satu angka saja. Prinsip ini menjawab banyak soal yang tampak rumit.
5. **Baca angka dan satuan dengan cermat.** Stop eksposur, frame dan milidetik, durasi dengan transisi, kapasitas penyimpanan, jam panggil: kesalahan paling sering ada di sini.

Sepekan sebelum ujian:

- Kerjakan satu Simulasi TKA pada jam yang sama dengan jadwal ujianmu, lengkap dengan waktunya.
- Ulangi soal yang pernah kamu jawab salah, lalu baca lagi "Strategi dan jebakan" di sub babnya.
- Tanpa melihat buku, tulis ulang: profesi utama di set dan studio beserta tugasnya, tiga unsur segitiga eksposur beserta efeknya, ukuran bidang pandang dari yang terjauh sampai yang terdekat, pola tangkap mikrofon dan kegunaannya, tahapan produksi beserta dokumennya, dan tiga ciri media baru.
- Jangan memaksakan materi baru pada malam terakhir. Siapkan perlengkapan ujian sehari sebelumnya, dan beristirahatlah dengan cukup.

Teruslah belajar lewat LMS Next Level Study; pindai kode QR di setiap bab.

Karya yang baik dibangun dari kebiasaan kecil yang dilakukan dengan setia: kabel yang dirapikan sebelum syuting, cadangan rekaman yang dibuat sebelum dihapus, suara yang diperiksa dengan headphone, dan karya orang lain yang dihormati. Bawalah kesetiaan yang

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

sama dalam belajar dan kelak dalam berkarya. Ilmu yang kamu kumpulkan hari ini adalah bekal yang kelak kamu persembahkan untuk keluarga, untuk orang-orang yang menikmati karyamu, dan untuk negeri ini. Berkaryalah dengan sungguh-sungguh dan jujur, sepenuh hati dan segenap tenaga. Apa pun hasil ujianmu nanti, kesungguhan yang kamu bangun selama belajar akan tetap menjadi milikmu.

Selamat berjuang.

Handaka Lumu

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Lampiran

Lampiran 1 · Glosarium

Istilah disusun menurut abjad. Padanan bahasa Inggris dicantumkan karena soal sering memakainya.

Istilah	Arti singkat	Dibahas di
3-2-1 rule / aturan 3-2-1	Pedoman cadangan: tiga salinan, dua jenis media, satu salinan di tempat lain.	2.1
A/B test	membandingkan dua versi dengan mengubah satu hal saja dan menjaga kondisi lain sama	5.6
Aba-aba boom (*cue*)	tanda waktu saat boom operator mulai memutar mikrofon ke penutur berikutnya	4.3
Aba-aba (*call*)	seruan singkat yang memberi tahu semua orang tahap berikutnya	5.3
Accessibility / aksesibilitas	Kemudahan agar tayangan dapat dinikmati lebih banyak orang, mis. lewat takarir.	2.2
Action / *cut*	seruan sutradara untuk memulai dan menghentikan adegan	5.3
Adaptive bitrate streaming / streaming adaptif	Streaming yang memilih versi kualitas sesuai kecepatan internet penonton.	2.2
ADC (analog to digital converter) / pengubah analog ke digital	Alat yang mengubah sinyal analog menjadi data digital.	2.1
ADR (automated dialogue replacement)	dialog yang direkam ulang di studio dan dicocokkan dengan gerak bibir di gambar	4.6
Aduan (*complaint*)	Laporan masyarakat kepada KPI tentang dugaan pelanggaran oleh lembaga penyiaran.	2.3
Aksi (*action*)	Bagian naskah yang menuliskan apa yang tampak dan terdengar, selain dialog.	5.2
Alat pelindung diri (APD)	perlengkapan yang dipakai orang, seperti jaket pelampung, helm, atau sepatu antilicin; garis pertahanan terakhir	1.2
Alat sewaan (*rental equipment*)	peralatan milik rumah sewa yang dipakai produksi dengan perjanjian dan catatan kondisi	1.4
Algoritma rekomendasi	sistem yang memilih konten yang ditampilkan kepada penonton berdasarkan sinyal respons	5.6
Anakronisme (*anachronism*)	benda atau unsur dari masa lain yang muncul pada latar zaman yang tidak sesuai	4.1

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analog signal / sinyal analog	Sinyal yang berubah mulus dan menyerupai gejala aslinya, dengan tak terhingga banyak nilai di antara dua titik.	2.1
Analog switch off (ASO) / penghentian siaran analog	Penghentian siaran televisi terestrial analog dan peralihannya ke digital.	2.1
Anggaran (*budget*)	Perkiraan biaya produksi, seperti alat, transportasi, konsumsi, dan honor.	5.1
Angka f (f-number)	perbandingan panjang fokus lensa dengan garis tengah lubang; angka kecil berarti lubang lebar	3.1
APAR	alat pemadam api ringan yang harus mudah dilihat dan dijangkau	1.2
Aperture / bukaan	lubang di dalam lensa yang lebarnya dapat diatur untuk menentukan banyaknya cahaya yang masuk	3.1
Arah layar (screen direction)	arah gerak tokoh atau benda di layar, ke kiri atau ke kanan	4.7
Arc	memindahkan kamera melingkar mengelilingi subjek dengan lensa tetap menghadap subjek	3.4
A-roll	rekaman utama, misalnya pembawa yang berbicara ke kamera	5.5
Asisten sutradara (*assistant director*)	kru yang mengatur jalannya syuting harian, memanggil pemain dan kru, serta memberi aba-aba	5.3
Asisten sutradara (*assistant director*, AD)	kru yang menjalankan jadwal harian di set dan menjaga syuting tepat waktu	1.1
Atribusi (*attribution*, BY)	kewajiban memberi kredit yang layak kepada pembuat karya	1.5
Aturan 180° (180-degree rule)	aturan agar semua kamera satu adegan berada di satu sisi garis imajiner	4.7
Aturan 30° (30-degree rule)	pedoman agar dua shot berurutan pada subjek dan ukuran yang sama berbeda sudut kamera minimal sekitar 30°	4.7
Aturan isi terberat (*heaviest-content rule*)	Cara praktis membaca penggolongan: bagian film yang paling berat menentukan batas atas golongan.	2.4
Aturan komunitas (*community guidelines*)	ketentuan yang dibuat penyedia platform tentang apa yang boleh dan tidak boleh diunggah penggunanya	2.5
Aturan sepertiga (*rule of thirds*)	pedoman menaruh titik perhatian pada garis atau titik pembagi tiga bingkai	3.3
Audio utama (master audio)	rekaman suara terbaik yang dipakai sebagai suara akhir, misalnya rekaman dari mixer	4.6
AVOD / video sesuai permintaan gratis beriklan	Model bisnis penonton menonton gratis dan pemasukan datang dari iklan.	2.2

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Back light (cahaya belakang)	lampu di belakang dan di atas subjek yang memisahkan rambut dan bahu dari latar	3.2
Back time (*back time*)	Jam paling lambat segmen boleh mulai agar siaran selesai tepat waktu, dihitung mundur dari akhir slot.	5.2
Bahaya (*hazard*)	sumber yang berpotensi menimbulkan kerugian, misalnya kabel terendam air atau tepi atap tanpa pagar	1.2
Bayangan boom	bayangan tiang atau mikrofon boom pada dinding atau pemain akibat lampu	4.3
Bidang pandang (*field of view*)	seberapa luas bagian dunia yang tertangkap kamera, ditentukan jarak dan panjang fokus lensa	3.3
Bidirectional (*figure-8*)	pola yang peka di depan dan belakang dan mati di samping (90° dan 270°)	4.2
Binge release / rilis sekaligus	Semua episode serial dirilis pada hari yang sama.	2.2
Bingkai (*frame*)	kotak gambar yang terlihat penonton, dipilih oleh pembuat film	3.3, 4.3
Bird's eye	kamera memandang tegak lurus ke bawah dari atas	3.3
Bisukan (*mute*)	Menghilangkan atau mengganti bunyi yang melanggar, lalu menyesuaikan takarir.	2.3
Bit / bit	Satuan informasi terkecil yang bernilai 0 atau 1; delapan bit membentuk satu byte.	2.1
Bit depth / kedalaman bit	Jumlah bit untuk menulis satu cuplikan; n bit menyediakan 2^n tingkat.	2.1
Bitrate	jumlah data per detik pada aliran siaran, dinyatakan dalam bit per detik (mis. Mbps)	5.5
Bitrate / laju data	Banyak data per detik, biasanya dalam megabit per detik (Mbps).	2.1
Bitrate ladder / tangga kualitas	Daftar versi kualitas satu video beserta laju data masing-masing.	2.2
Blur gerak (*motion blur*)	kekaburan benda bergerak selama bukaan rana	3.4
Boom operator	kru yang memegang mikrofon pada tiang (*boom pole*) dekat sumber suara tanpa masuk bingkai	1.1, 4.3
Boom pole	tiang panjang yang dapat dipanjangkan untuk memegang mikrofon di dekat pemain dan di luar bingkai	4.3
BPM (beats per minute / ketukan per menit)	satuan kecepatan musik; 100 BPM berarti satu ketukan 0,60 detik	4.5
Break-even point / titik impas	Jumlah penjualan atau penonton yang membuat pemasukan sama dengan biaya.	2.2

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Briefing	pengarahan singkat sebelum kerja tentang jadwal, aturan, bahaya, dan jalur lapor	1.3
B-roll	rekaman pendukung selain gambar utama yang memperlihatkan hal yang sedang diceritakan	5.3, 5.5
B-roll (gambar pendukung)	gambar pendukung yang diambil terpisah dari wawancara atau adegan utama	4.5
Budaya kerja (*work culture*)	kebiasaan dan aturan bersama di sebuah tempat kerja yang diwariskan kepada anggota baru	1.4
Budaya set	kebiasaan yang diterima bersama di set tentang cara bicara, menanggapi kesalahan, dan berani meminta istirahat	1.3
Buffer / penyangga	Ruang penampung beberapa detik data video agar putaran tetap lancar.	2.2
Buffering / video tersendat	Video berhenti karena data tiba lebih lambat daripada kecepatan pemutaran.	2.2
Cahaya campuran (mixed lighting)	keadaan dua atau lebih sumber cahaya yang suhu warnanya berbeda menerangi subjek yang sama	3.2
Call sheet	dokumen harian berisi jam panggil, lokasi, adegan, dan catatan untuk kru dan pemain	1.4
Call sheet (*call sheet*)	Dokumen harian berisi jadwal, lokasi, adegan, pemain, dan jam panggil untuk satu hari syuting.	5.2
Capture / penangkapan rekaman	Memutar pita dan merekam isinya menjadi berkas digital dalam waktu nyata.	2.1
Cardioid	pola berbentuk jantung yang peka di depan dan mati tepat di belakang (180°)	4.2
Casting (*casting*)	Kegiatan memilih pemain untuk peran yang ada di naskah.	5.1
Catatan episode (*show notes*)	ringkasan dan penanda waktu tiap segmen sebuah episode podcast	5.5
CDN (content delivery network) / jaringan pengantar konten	Server yang tersebar dekat penonton agar data tidak menempuh jarak jauh.	2.2
Cek keluar-masuk (*check-out* dan *check-in*)	pencatatan isi dan kondisi alat saat diambil dan dikembalikan, dasar menentukan kapan kerusakan terjadi	1.4
Checksum / sidik berkas	Deretan karakter pendek yang dihitung dari isi berkas untuk memeriksa apakah berkas utuh.	2.1
Ciptaan (*work*)	hasil karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang diekspresikan dalam bentuk nyata	1.5
Clickbait (judul pancingan)	judul atau thumbnail yang menarik klik tetapi tidak sesuai isi	5.5

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Clipping (pemotongan puncak)	terpangkasnya puncak gelombang saat level masukan melewati 0 dBFS; tidak dapat diperbaiki	4.4
Clipping (terpotong)	keadaan bagian gambar sangat terang berubah menjadi putih polos sehingga detailnya hilang dan tidak dapat dipulihkan	3.2
Close-up (CU)	ukuran dekat: kepala sampai garis bahu	3.3
Colorist	kru pascaproduksi yang menyamakan warna antar-shot dan membentuk nuansa warna film	1.1
Corong metrik	urutan tahap dari tampil, klik, tonton, sampai tanggapan, tempat jumlah orang menyusut	5.6
CPM (cost per mille) / tarif iklan per seribu tayangan	Biaya iklan untuk setiap seribu kali iklan ditayangkan.	2.2
Crane / jib	lengan panjang berpenyeimbang yang membawa kamera naik, turun, dan mengayun	3.4
Creative Commons (CC)	seperangkat lisensi terbuka baku yang dapat dipakai pencipta untuk mengizinkan pemakaian karyanya	1.5
Cross-cutting (pemotongan silang)	bergantian antara dua adegan yang terjadi serentak di tempat berbeda	4.5
CTB (color temperature blue)	gel biru yang mengubah cahaya hangat menjadi lebih dingin, mendekati cahaya siang	3.2
CTO (color temperature orange)	gel jingga yang mengubah cahaya dingin menjadi lebih hangat, mendekati cahaya lampu pijar	3.2
CTR (*click-through rate*)	persentase impresi yang berujung klik (klik ÷ impresi × 100 %)	5.6
Cuping (*lobe*)	bagian diagram polar yang menonjol, yaitu daerah arah yang peka	4.2
Cut on action (potong saat gerak)	memotong di tengah gerakan agar sambungan mulus	4.5
Cut (potong)	perpindahan langsung dari satu shot ke shot berikutnya tanpa efek	4.5
Cutaway (shot sisipan)	shot benda atau orang lain yang disisipkan di antara dua shot, misalnya untuk berpindah sisi garis	4.7
Cutaway (sisipan gambar)	sisipan gambar dari luar adegan inti lalu kembali, sering untuk menutup potongan	4.5
Cut-in (sisipan detail)	sisipan close-up detail dari adegan yang sama	4.5
D17 (17+)	Kode film untuk penonton dewasa usia 17 tahun atau lebih.	2.4
D21 (21+)	Kode film untuk penonton dewasa usia 21 tahun atau lebih; di televisi hanya pukul 23.00–03.00.	2.4
Daftar klirens (*clearance list*)	daftar tiap materi pihak lain beserta pemilik, jenis izin, cakupan, bukti, dan kredit	1.5

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Daftar periksa (*checklist*)	daftar butir yang diperiksa satu per satu sebelum konten diunggah	2.5
Dari atas (*overhead*)	posisi boom di atas dan sedikit di depan pemain, tepat di luar batas atas bingkai	4.3
Dari bawah (*underslung*)	posisi boom dari bawah batas bawah bingkai dengan mikrofon mengarah ke atas	4.3
Data biometrik (*biometric data*)	data fisik atau perilaku yang dapat mengenali seseorang secara unik, misalnya gambar wajah	2.5
Data performa (*performance data*)	angka tentang bagaimana penonton memperlakukan konten, dipakai untuk memutuskan perbaikan	5.6
Data pribadi (*personal data*)	data tentang orang perseorangan yang teridentifikasi atau dapat diidentifikasi	2.5
Data wrangler	kru yang menyalin dan memeriksa data rekaman dari kartu memori	5.3
dBFS (decibels relative to full scale / desibel terhadap skala penuh)	satuan level pada perekam digital dengan 0 dBFS sebagai batas atas, sehingga level nyata bernilai negatif	4.4
Dead air	jeda tanpa suara di udara pada siaran	5.3
Demografi (*audience demographics*)	sebaran usia, wilayah, dan jenis kelamin audiens	5.6
Dengung (hum)	nada rendah terus-menerus yang berfrekuensi sama dengan jaringan listrik (50 Hz di Indonesia)	4.4
Departemen	kelompok kru menurut keahlian, misalnya kamera, suara, cahaya, artistik	5.3
Desibel (dB)	satuan perbandingan tingkat bunyi; turun 6 dB berarti terdengar jelas lebih pelan	4.2
Di luar sumbu (*off-axis*)	arah selain sumbu utama; kepekaannya lebih rendah	4.2
Digital imaging technician (DIT)	kru yang mengelola data kamera digital di lokasi: memindahkan berkas, membuat cadangan, memeriksa gambar	1.1
Digital signal / sinyal digital	Sinyal berupa deretan angka (bit 0 dan 1) yang dapat disalin dan diolah komputer.	2.1
Digitalisasi	proses mengubah sesuatu menjadi bentuk digital tanpa mengubah cara penyampaiannya	5.4
Digitalitas (*digitality*)	ciri media baru: isi berupa data digital yang mudah disimpan, disalin, dan diolah	5.4
Dimmer (pengatur terang lampu)	alat pengatur terang lampu yang sering menjadi sumber bising listrik pada kabel audio berdekatan	4.4
Director of photography (DOP) / penata kamera	pemimpin departemen kamera dan cahaya yang menerjemahkan keinginan sutradara menjadi tampilan gambar	1.1

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Dissolve (lebur)	transisi saat gambar pertama melebur ke gambar kedua sehingga keduanya sempat bertumpuk	4.5
Distorsi (distortion)	perubahan bentuk suara sehingga terdengar kasar atau pecah	4.4
Dokumen manajemen produksi (*production management documents*)	Dokumen kerja yang memecah rencana produksi menjadi informasi bagi orang yang tepat, seperti naskah, jadwal, call sheet, dan rundown.	5.2
Dolly	memindahkan kamera maju atau mundur mengikuti arah lensa	3.4
Domain publik (*public domain*)	status ciptaan yang masa perlindungannya sudah berakhir atau yang dilepas haknya, sehingga bebas dari hak ekonomi	1.5
Download / unduh	Menerima dan menyimpan seluruh berkas di perangkat sebelum diputar.	2.2
Drift	selisih sinkron yang membesar seiring waktu karena jam internal dua alat tidak persis sama	4.6
Drone	pesawat nirawak pembawa kamera untuk gerak dari udara	3.4
Drop-frame	cara penomoran timecode pada 29,97 fps yang melewati nomor frame tertentu agar timecode cocok dengan jam dinding	4.6
Durasi tonton rata-rata (*average view duration*)	total waktu tonton dibagi jumlah tayangan	5.6
Dutch angle	kamera dimiringkan sehingga garis horizon tidak datar; kesannya gelisah	3.3
DVB-T2 / DVB-T2	Standar penyiaran televisi digital terestrial generasi kedua yang dipakai di Indonesia.	2.1
Editor (penyunting gambar)	kru pascaproduksi yang menyusun potongan gambar menjadi cerita yang runtut	1.1
Efek jarak dekat (*proximity effect*)	menguatnya bas pada mikrofon terarah bila sumber sangat dekat	4.2
Efek jeli (*rolling shutter*)	garis miring atau gambar bergoyang karena sensor dibaca baris demi baris	3.4
Efek rias	rias yang menciptakan luka, lebam, keringat, atau perubahan tampilan lain pada tubuh pemain	4.1
Ekspor (*export*)	Mengeluarkan karya menjadi berkas akhir dengan format dan ukuran yang sesuai tujuan.	5.1
Eksposur (exposure)	banyaknya cahaya yang diterima sensor untuk membentuk satu gambar atau satu frame	3.1

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Eksposur panjang (long exposure)	pemotretan dengan rana beberapa detik atau lebih sehingga benda bercahaya yang bergerak menjadi garis	3.1
Eksposur setara (equivalent exposure)	kombinasi setelan berbeda yang menghasilkan terang gambar sama	3.1
Elevasi (elevation angle)	sudut kemiringan garis pandang ke atas dari mata ke benda	4.7
Eliminasi	pengendalian dengan menghilangkan bahaya dari sumbernya	1.2
Embargo (*embargo*)	penundaan memuat atau menyiarkan berita sesuai dengan permintaan narasumber	1.4
Encoder	perangkat atau program yang memampatkan gambar dan suara menjadi aliran data siap kirim	5.5
Engagement rate (rasio keterlibatan)	seberapa banyak penonton menanggapi; di buku ini (suka + komentar + bagikan) ÷ tayangan × 100 %	5.6
Etika Pariwara Indonesia	pedoman etika swa-atur industri periklanan Indonesia yang disusun Dewan Periklanan Indonesia	2.5
Etos kerja (*work ethic*)	sikap dan semangat bekerja yang dipegang tiap orang, misalnya tepat waktu, jujur, dan bertanggung jawab	1.4
Extreme close-up (ECU)	ukuran paling rapat: dari dahi sampai dagu atau satu detail kecil	3.3
Extreme long shot (ELS)	ukuran paling lebar: tubuh tampak kecil di lingkungan luas	3.3
Eye level	kamera sejajar mata subjek; kesannya netral	3.3
Eyeline match (kecocokan garis pandang)	penyesuaian arah dan ketinggian pandangan tokoh dengan benda yang ia lihat pada shot berikutnya	4.7
Fade (memudar)	transisi saat gambar menghilang ke layar hitam atau muncul dari layar hitam	4.5
Fader (pengatur volume keluaran)	pengatur level sesudah tahap masukan, tidak memperbaiki suara yang sudah pecah di masukan	4.4
File-based workflow / alur kerja berbasis berkas	Alur produksi yang berpusat pada berkas digital, tanpa pita.	2.1
Fill light (cahaya pengisi)	lampu lebih redup di sisi seberang key yang melunakkan bayangan dan mengatur kontras	3.2
Film cerita dan film noncerita	Film cerita berisi cerita; film noncerita berisi penyampaian informasi.	2.4
Filter ND (neutral density filter)	filter netral yang mengurangi cahaya masuk lensa tanpa mengubah warna dan setelan lain	3.1
Flag	kain atau papan hitam di tiang yang menghalangi sinar agar tidak jatuh ke lensa atau ke bagian adegan	3.2

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Flare	bercak cahaya dan kabut tipis akibat sinar kuat yang langsung mengenai lensa sehingga kontras turun	3.2
Flicker / banding	pita gelap-terang pada gambar akibat rana yang tidak serasi dengan denyut lampu	3.2
Floor manager	wakil sutradara di lantai studio yang meneruskan aba-aba dan menjaga ketertiban lantai	1.1
Floor manager (FM)	kru di lantai studio yang meneruskan arahan PD dan memberi isyarat kepada pembawa acara	5.3
Fluid head	kepala tripod yang meredam gerakan sehingga pan dan tilt halus	3.4
Focus puller (asisten kamera 1)	kru yang menjaga fokus lensa tetap tajam saat objek atau kamera bergerak	1.1
Foley artist	kru yang merekam efek suara gerak di studio dan menyinkronkannya dengan gambar	1.1
Foley (efek suara aksi)	bunyi aksi seperti langkah atau pintu yang dibuat kemudian dan dipasang tepat pada frame aksinya	4.6
Following shot	shot yang mengikuti subjek bergerak dengan jarak kamera yang relatif tetap	3.4
Fonogram (*phonogram*)	rekaman suara pertunjukan atau suara lainnya	1.5
Frame	satu gambar diam dalam rangkaian video	4.6
Frame rate	jumlah gambar yang ditampilkan per detik (fps)	5.5
Frame rate / laju bingkai	Jumlah bingkai gambar yang ditampilkan per detik.	2.1
Frame rate (fps)	banyaknya frame yang direkam atau diputar tiap detik	3.1
Frekuensi listrik (mains frequency)	jumlah siklus arus bolak-balik tiap detik; di Indonesia 50 Hz	3.2
Front time (*front time*)	Jam mulai tiap segmen yang dihitung maju dari jam mulai siaran.	5.2
Gaffer	kepala tim listrik dan pencahayaan yang memasang lampu dan membagi daya listrik	1.1
Gain (penguatan masukan)	pengatur yang menguatkan sinyal mikrofon sebelum direkam	4.4
Gambar sisipan (*cutaway*)	Gambar lain yang disisipkan untuk mengisi celah setelah bagian bermasalah dipotong.	2.3
Gambar terkunci (*picture lock*)	Titik ketika urutan dan durasi gambar dinyatakan final sehingga suara, musik, dan teks dapat disesuaikan.	5.1
Gangguan visual (visual artifact)	penyimpangan gambar dari hasil yang diinginkan akibat setelan kamera, cahaya, atau pertemuan keduanya	3.2

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Garis imajiner (axis of action / sumbu aksi)	garis lurus yang menghubungkan dua tokoh yang berinteraksi atau jalur gerak sebuah tokoh	4.7
Garis pandang (eyeline)	garis dari mata tokoh ke benda yang dilihatnya	4.7
Gel (color gel)	lembaran plastik berwarna tipis di depan lampu atau jendela untuk mengubah suhu warna atau warna cahaya	3.2
Gelombang suara (waveform)	tampilan grafis besar suara terhadap waktu yang dipakai untuk mencocokkan dua rekaman	4.6
Gelung ground (ground loop)	dua jalur ground berbeda antara perangkat yang dihubungkan kabel audio sehingga timbul dengung	4.4
Gema (reverberation / reverberasi)	pantulan suara dari permukaan keras yang ikut terekam	4.4
Generation loss / susut generasi	Penurunan mutu pada salinan analog yang disalin berulang karena derau menumpuk.	2.1
Gerak kamera (*camera movement*)	perubahan posisi atau arah kamera selama merekam satu shot	3.4
Gerak lambat (slow motion)	efek gerak yang tampak lebih lambat karena direkam pada frame rate tinggi lalu diputar pada frame rate normal	3.1
Gesekan pakaian (*clothing rustle*)	bunyi kain bergesek dengan mikrofon yang tertangkap rekaman	4.3
Gimbal	penstabil genggam bermotor yang meredam putaran goyang kamera	3.4
Global shutter	sensor yang membaca seluruh gambar pada saat yang sama, sehingga bebas efek jeli	3.4
Goyang (*shake*)	gambar bergetar karena getaran kamera	3.4
Grip	kru yang menangani peralatan penopang dan gerak kamera, seperti dolly, rel, dan stand	1.1
Hak cipta (*copyright*)	hak eksklusif pencipta yang timbul otomatis setelah ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata	1.5
Hak ekonomi (*economic rights*)	hak pencipta atau pemegang hak untuk mendapat manfaat ekonomi, misalnya lewat penggandaan dan pengumuman	1.5
Hak jawab (*right of reply*)	Hak memberi tanggapan atau sanggahan atas pemberitaan fakta yang merugikan nama baik.	2.3
Hak moral (*moral rights*)	hak melekat pada pencipta, antara lain agar namanya dicantumkan dan ciptaannya tidak diputarbalikkan	1.5
Hak terkait (*related rights*)	hak yang berdampingan dengan hak cipta milik pelaku pertunjukan, produser fonogram, dan lembaga penyiaran	1.5

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Handheld	kamera dipegang dengan tangan atau bahu tanpa penyangga	3.4
Handle (bahan ekstra)	bahan di luar titik masuk dan keluar klip yang dipakai agar transisi dapat dipusatkan di titik potong	4.5
Hasil sunting sementara (*rough cut*)	susunan awal gambar dan suara yang belum final dan masih akan diubah	1.4
Headphone pemantau	headphone untuk mendengar suara yang direkam selama take	4.3
Headroom (ruang aman)	selisih antara level puncak suara dan batas 0 dBFS	4.4
Hierarki pengendalian (*hierarchy of controls*)	urutan cara pengendalian dari yang paling kuat (eliminasi) sampai paling lemah (alat pelindung diri)	1.2
High angle	kamera di atas mata subjek memandang ke bawah; subjek tampak kecil atau lemah	3.3
Hipermedia (*hypermedia*)	tautan yang menghubungkan teks, gambar, suara, dan video	5.4
Hipertekstualitas (*hypertextuality*)	ciri media baru: isi saling terhubung lewat tautan	5.4
Histogram	grafik sebaran terang gambar dari bagian gelap di kiri sampai bagian terang di kanan	3.2
Hook (pembuka penarik perhatian)	bagian awal konten yang membuat penonton ingin terus menonton	5.5
Hybrid model / model hibrida	Gabungan beberapa model bisnis, mis. gratis beriklan dan berbayar tanpa iklan.	2.2
Hypercardioid	pola paling sempit di antara pola cardioid dengan sudut mati sekitar 110° dan cuping belakang lebih besar	4.2
Identitas (*identity*)	Semua keterangan yang membuat seseorang dapat dikenali, seperti wajah, nama, alamat, sekolah, dan suara.	2.3
Iklan film (*film advertisement*)	Publikasi dan promosi film, seperti poster, foto adegan, spanduk, baliho, dan brosur.	2.4
Impresi (*impression*)	berapa kali thumbnail atau judul ditampilkan kepada calon penonton	5.6
Induksi (induction)	pengaruh kabel listrik pada kabel audio yang berdekatan atau sejajar sehingga muncul dengung	4.4
Informasi latar belakang (*background information*)	informasi dari narasumber yang boleh disiarkan tanpa menyebut narasumbernya	1.4
Ingest / pemasukan rekaman	Memasukkan rekaman dari kamera ke sistem penyimpanan produksi dan memeriksa kelengkapannya.	2.1

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Ingest (memasukkan bahan)	tahap menyalin, memberi nama, dan mencadangkan bahan ke proyek penyuntingan	4.5
Insert (*cut-in*)	shot detail kecil yang disisipkan untuk menonjolkan informasi penting	3.3
INT. / EXT. (*interior / exterior*)	Penanda adegan di dalam ruangan (INT.) atau di luar ruangan (EXT.).	5.2
Interaktivitas (*interactivity*)	ciri media baru: pengguna merespons dan responsnya memengaruhi tampilan, isi, atau jalannya penyampaian	5.4
ISO	tingkat penguatan sinyal sensor; menaikkannya tidak menambah cahaya tetapi memperkuat bintik	3.1
Izin lokasi (*location permit*)	Persetujuan pemilik atau pengelola tempat untuk merekam di sana; sebaiknya tertulis dan diurus sebelum kru berangkat.	5.1
Jadwal syuting (*shooting schedule*)	Rencana adegan apa direkam pada hari dan jam berapa, dikelompokkan menurut lokasi, pemain, dan waktu.	5.2
Jalur evakuasi	jalur keluar yang harus selalu bebas hambatan agar orang dapat keluar dengan cepat	1.2
Jalur lapor aman	cara melapor yang rahasia, punya lebih dari satu pintu, bebas pembalasan, dicatat, dan ditanggapi	1.3
Jam aktif (*audience activity*)	persentase pengikut yang aktif pada jam tertentu	5.6
Jam panggil (*call time*)	jam kru diminta hadir di lokasi atau studio pada hari kerja	1.3, 1.4, 5.1, 5.2
Jam siar (*airtime rule*)	Rentang jam tayang yang diatur untuk klasifikasi tertentu, misalnya D hanya 22.00–03.00.	2.3
Jangkauan (*reach*)	jumlah akun berbeda yang melihat konten	5.6
Jaringan (*networked*)	ciri media baru: isi tersambung dan mudah disebarkan antarpengguna dan antarplatform	5.4
Jaringan teknologi informatika	Salah satu media pertunjukan film yang juga memuat kode usia, selain layar lebar dan televisi.	2.4
J-cut	split edit saat suara klip berikutnya masuk lebih dulu daripada gambarnya	4.5
Jeda antar hari (*turnaround*)	waktu dari selesai kerja hari ini sampai panggilan hari berikutnya	1.3
Jump cut (potong loncat)	menyambung dua potongan dari shot yang sama sehingga subjek tampak melompat	4.5
Jump cut (potongan meloncat)	sambungan dua shot dari subjek yang sama dengan sudut atau ukuran terlalu mirip sehingga tampak meloncat	4.7

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Juru kamera (*camera operator*)	kru yang mengoperasikan kamera untuk membingkai gambar	1.1
Kanal audio (*audio channel*)	satu jalur suara dalam berkas rekaman; kanal terpisah memungkinkan tiap penutur diatur sendiri	5.5
Kapasitas sirkuit	batas daya yang dapat dibawa sirkuit, dihitung dari ampere pemutus arus dikali tegangan	1.2
Kartu abu-abu atau putih (white card / grey card)	kartu acuan netral yang dibidik untuk mengatur white balance manual	3.2
Kebutuhan adegan (*breakdown*)	daftar benda dan keperluan per adegan yang diturunkan dari naskah	4.1
Kecepatan unggah (*upload speed*)	banyaknya data yang dapat dikirim jaringan ke internet per detik	5.5
Kecerdasan artifisial (*artificial intelligence*, AI)	program komputer yang mengolah data untuk menghasilkan keluaran seperti gambar, suara, atau teks	2.5
Kedalaman bit (bit depth)	jumlah bit tiap cuplikan suara digital; tiap bit menambah sekitar 6 dB rentang dinamis teoretis	4.4
Kedisiplinan (*discipline*)	kesediaan menaati kesepakatan dan aturan kerja yang disusun untuk kepentingan bersama	1.4
Kelelahan (*fatigue*)	turunnya kesiapan bekerja akibat kerja terlalu lama atau istirahat kurang, tampak pada kantuk dan kesalahan yang meningkat	1.3
Kepala adegan (*slugline, scene heading*)	Baris pembuka adegan yang memuat nomor adegan, INT./EXT., lokasi, dan waktu.	5.2
Kepala departemen	orang yang memimpin satu departemen dan menjadi saluran bicara departemennya	5.3
Kerahasiaan materi	kewajiban tidak membuka naskah, rekaman, atau hasil sunting kepada pihak yang tidak berwenang	1.4
Kesalahan kontinuitas (continuity error)	perubahan tak sengaja pada dunia cerita antar-shot, misalnya kostum, properti, cahaya, atau waktu	4.7
Keselamatan dan kesehatan kerja (K3)	upaya menjamin dan melindungi keselamatan dan kesehatan tenaga kerja dengan mencegah kecelakaan kerja dan penyakit akibat kerja	1.2
Kesinambungan (*continuity*)	keadaan benda dan pemain yang tampak sama antar-take agar sambungan gambar mulus	4.1
Keterangan cara bicara (*parenthetical*)	Keterangan singkat dalam kurung tentang cara tokoh berbicara.	5.2
Keterbukaan (*disclosure*)	pemberitahuan kepada penonton bahwa sebuah konten berhubungan dengan imbalan atau kerja sama komersial	2.5

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Key light (cahaya utama)	lampu paling terang yang menentukan arah bayangan dan bentuk wajah	3.2
Klip (clip)	potongan bahan gambar atau suara yang ditaruh di linimasa	4.5
Kode etik set	aturan perilaku tertulis yang dibacakan sebelum syuting, memuat hal yang dijaga, dilarang, cara melapor, dan konsekuensi	1.3
Kode waktu (timecode)	penunjuk posisi dalam bentuk jam:menit:detik:frame	4.5
Konflik antar kru	perselisihan kepentingan atau pendapat yang mengganggu kerja sama jika tidak ditengahi	1.3
Konteks, tema, nuansa dan dampak	Acuan utama LSF dalam menilai film dan menentukan golongan usia.	2.4
Konten berbayar (*sponsored content*)	konten yang dibuat karena kerja sama berbayar atau imbalan lain dari pihak yang berkepentingan	2.5
Konten buatan pengguna (*user generated content*)	isi platform yang diunggah oleh penggunanya sendiri	2.5
Konten digital (*digital content*)	konten audio-visual yang disebarkan lewat internet, misalnya video di media sosial, podcast, dan siaran langsung	2.5
Konten kreatif (*creative content*)	karya audio, visual, atau audiovisual yang dibuat untuk audiens lewat media digital	5.5
Konten modular	isi yang dipecah menjadi potongan pendek yang dapat dipakai ulang dan ditautkan	5.4
Konten sintetis (*synthetic content*)	gambar, suara, atau video buatan AI yang dapat tampak seperti rekaman nyata	2.5
Kontinuitas (continuity)	kesinambungan unsur yang tampak di layar antara shot yang menggambarkan momen cerita yang sama	4.7
Koordinator K3	kru yang ditunjuk memantau keselamatan kerja dan dapat menerima laporan	1.3
Kostum / tata busana (*wardrobe*)	pakaian dan aksesori yang dikenakan pemain	4.1
KPI (Komisi Penyiaran Indonesia)	Lembaga negara independen yang menetapkan dan mengawasi aturan penyiaran serta menerima aduan masyarakat.	2.3
Kriteria penyensoran (*censorship criteria*)	Ukuran yang berisi batasan, larangan, kewajiban, dan pengaturan untuk film dan iklan film.	2.4
Kru (*crew*)	semua orang yang bekerja di balik layar dan di depan kamera untuk sebuah produksi	5.3
Kunci gambar (picture lock)	saat susunan gambar dianggap final sebelum suara, warna, dan grafis dibereskan	4.5

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Kurva retensi	grafik persentase penonton yang masih menonton pada tiap titik waktu video	5.6
Laju frame (frame rate / fps)	banyaknya frame tiap detik, misalnya 24, 25, 30, atau 60 fps	4.6
Latihan gerak (*rehearsal*)	latihan adegan sebelum take, termasuk untuk memeriksa batas bingkai dan gerak boom	4.3
Lavalier	mikrofon jepit kecil yang dipasang di pakaian, biasanya di dada	4.2, 4.3
L-cut	split edit saat suara klip sebelumnya bertahan setelah gambar berpindah	4.5
Lembaga manajemen kolektif (*collective management organization*)	lembaga nirlaba berizin yang mengelola hak ekonomi dan menghimpun royalti	1.5
Lembaga penyiaran (*broadcaster*)	Penyelenggara penyiaran: publik, swasta, komunitas, atau berlangganan.	2.3
Lens hood	tabung pendek di depan lensa yang mencegah sinar samping mengenai kaca lensa	3.2
Level (level suara)	ukuran besar sinyal suara yang masuk ke perekam atau mixer	4.4
Linimasa (timeline)	bidang penyuntingan tempat klip disusun menurut waktu dari kiri ke kanan	4.5
Lisensi editorial (*editorial license*)	lisensi stok yang umumnya mengizinkan pemakaian untuk berita dan topik informatif, bukan iklan atau promosi	1.5
Lisensi (*license*)	izin tertulis dari pemegang hak untuk melaksanakan hak ekonomi dengan syarat tertentu	1.5
Live / siaran langsung	Tayangan yang dikirim hampir bersamaan dengan kejadiannya, ditonton serentak.	2.2
Live streaming (siaran langsung)	siaran lewat internet yang ditonton pada saat berlangsung dan memungkinkan komentar dua arah	5.5
Logistik (*logistics*)	Kebutuhan pendukung produksi seperti transportasi, konsumsi, baterai, dan kartu memori cadangan.	5.1
Long shot (LS)	ukuran jauh: seluruh tubuh beserta lantai di bawahnya	3.3
Low angle	kamera di bawah mata subjek memandang ke atas; subjek tampak besar atau berkuasa	3.3
Low-cut (pemotong frekuensi rendah)	fitur yang memotong frekuensi rendah untuk mengurangi gemuruh, tetapi dapat menipiskan suara	4.4
LSF (Lembaga Sensor Film)	Lembaga tetap dan independen yang menyensor film dan iklan film serta menerbitkan STLS.	2.4
Lux	satuan terang cahaya yang jatuh pada suatu permukaan	3.1

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Manajer produksi (*production manager*)	kru yang mengelola anggaran harian, sewa peralatan, kontrak, izin, dan logistik	1.1, 5.3
Master / berkas master	Berkas bermutu tertinggi yang menjadi sumber semua salinan lain.	2.1
Match cut (potong serupa)	menyambung dua gambar yang bentuk, gerak, atau maknanya mirip	4.5
Matriks risiko (*risk matrix*)	tabel yang mengalikan kemungkinan dan akibat untuk menentukan tingkat risiko	1.2
Medan ekstrem	lokasi yang alamnya menambah bahaya, misalnya pantai, tebing, atap, atau cuaca yang cepat berubah	1.2
Media baru (*new media*)	media yang bekerja di atas teknologi digital dan jaringan, bersifat dua arah dan dapat diperbarui	5.4
Media lama (*old media*)	media konvensional seperti koran, radio siaran, dan televisi siaran yang umumnya satu arah dan berjadwal tetap	5.4
Medium close-up (MCU)	ukuran agak dekat: kepala sampai dada	3.3
Medium long shot (MLS)	ukuran sedang-jauh: kepala sampai sedikit di atas lutut	3.3
Medium shot (MS)	ukuran sedang: kepala sampai sekitar pinggang	3.3
Membalik gambar (flip)	memutar gambar secara horizontal di ruang sunting; berisiko membalik tulisan dan ciri kiri-kanan	4.7
Metadata	keterangan tentang isi (judul, deskripsi, kata kunci) agar mudah ditemukan	5.4
Metadata / metadata	Keterangan tentang berkas, mis. judul, tanggal, durasi, dan lokasi.	2.1
Meter level (level meter)	penunjuk berbentuk batang yang menampilkan besar sinyal suara dan dilengkapi lampu CLIP	4.4
Meter puncak (peak meter)	meter yang menunjukkan nilai terbesar sesaat dan dipakai untuk mencegah suara pecah	4.4
Mikrofon dinamis	mikrofon yang kokoh dan tidak membutuhkan daya luar	4.2
Mikrofon genggam	mikrofon yang dipegang tangan, lazim untuk wawancara dan liputan	4.3
Mikrofon kondensor	mikrofon yang lebih peka dan membutuhkan daya	4.2
Mikrofon tersembunyi (*plant*)	mikrofon yang disamarkan pada benda di set	4.3
Milidetik (millisecond / ms)	seperseribu detik; satuan selisih sinkron	4.6
Mired	satuan selisih suhu warna sama dengan 1.000.000 dibagi Kelvin	3.2

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Moderator	orang yang membaca, menanggapi, dan mengelola komentar atau pertanyaan pengguna	5.4
Moderator komentar	orang yang menyaring komentar dan menandai pertanyaan penting saat siaran langsung	5.5
Moiré	pola bergelombang pada benda bermotif sangat rapat karena kerapatannya mendekati kerapatan titik sensor	3.2
Monitor panggung (*stage monitor*)	speaker lantai yang menghadap pemain agar mendengar suaranya sendiri	4.2
Montase (montage)	rangkaian shot pendek yang disusun berurutan untuk meringkas waktu atau membangun suasana	4.5
Mood board	kumpulan gambar acuan warna, bahan, dan suasana yang disepakati sebagai pegangan tim	4.1
Multikamera (multi-camera)	perekaman satu peristiwa dengan beberapa kamera sekaligus	4.6
Multiplexing / multipleksing	Penggabungan dua program siaran atau lebih dalam satu kanal pemancaran.	2.1
Multiview	satu layar yang menampilkan banyak sumber gambar sekaligus untuk dipantau PD	5.3
Musik pustaka (*stock music*, *production music*)	musik yang dibuat untuk dilisensikan kepada pembuat video dengan syarat tertulis	1.5
Nasihat pribadi	anjuran kepada individu untuk menyesuaikan diri, misalnya "bersabar", yang tidak mengubah penyebab	1.3
Naskah dua kolom (*two-column AV script*)	Format naskah dengan kolom VIDEO untuk gambar dan kolom AUDIO untuk suara, umum untuk iklan, berita, dan acara TV.	5.2
Naskah (*script*)	Tulisan yang memuat cerita, dialog, dan keterangan adegan sebagai dasar produksi.	5.1
Noise / bintik	gangguan acak berupa bintik halus pada gambar, makin tampak bila cahaya sedikit dan ISO tinggi	3.1
Noise (bising)	bunyi tak diinginkan yang ikut terekam, misalnya desis, AC, dan kendaraan	4.4
Noise floor (lantai bising)	level bising yang terus ada walaupun tidak ada yang berbicara	4.4
Nonkomersial (*NonCommercial*, NC)	syarat lisensi yang membatasi pemakaian pada keperluan yang bukan terutama komersial	1.5
Off the record	informasi dari narasumber yang tidak boleh disiarkan atau diberitakan	1.4
Offline download / unduh luring	Fitur mengunduh tayangan agar dapat ditonton tanpa internet.	2.2

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Offset (selisih)	selisih waktu bunyi terhadap gambar untuk peristiwa yang sama, dihitung bunyi dikurangi gambar	4.6
Omnidirectional (*omni*)	pola yang peka ke semua arah dan tidak punya sudut mati	4.2
On-demand / sesuai permintaan	Tayangan yang sudah tersedia dan dipilih sendiri waktu menontonnya.	2.2
OTT (over the top) / layanan lewat internet	Layanan yang menyampaikan konten lewat jaringan internet tanpa antena penerima siaran.	2.2
Over the shoulder (OTS)	Gambar yang diambil dari balik bahu seorang tokoh ke arah tokoh lain.	5.2
Overexposure / lebih terang	keadaan cahaya yang diterima sensor terlalu banyak sehingga bagian terang menjadi putih polos	3.1
Over-the-shoulder (OTS)	shot dari balik bahu satu tokoh ke wajah lawan bicaranya	3.3
Over-the-shoulder (OTS / dari balik bahu)	shot dengan kamera di belakang bahu satu tokoh sehingga wajah tokoh lain tampak jelas	4.7
P3 (Pedoman Perilaku Penyiaran)	Peraturan KPI yang menjadi panduan batasan perilaku lembaga penyiaran, berisi prinsip yang bersifat umum.	2.3
Palet warna (*color palette*)	sekumpulan kecil warna yang dipilih dan dipakai bersama untuk membangun suasana	4.1
Pan	memutar kamera mendatar di tempat, seperti menoleh	3.4
Panel *storyboard*	gambar kecil berbingkai yang mewakili satu shot beserta ukuran, sudut, gerak, dan durasinya	3.3
Panjang fokus (focal length)	jarak dari pusat optik lensa ke sensor ketika gambar tajam, dinyatakan dalam milimeter	3.1
Papan jadwal (*stripboard, production board*)	Papan atau tabel berisi strip adegan yang dapat dipindah untuk menyusun urutan syuting.	5.2
Papan penanda (*slate, clapperboard*)	papan bertongkat yang memuat nomor adegan dan take, dipukul sebagai tanda sinkron	5.3
Pascaproduksi (*post-production*)	Tahap mengolah rekaman menjadi karya jadi: penyuntingan, suara, warna, teks, pemeriksaan akhir, ekspor, dan penayangan.	5.1
Pedestal	menaikkan atau menurunkan kamera secara tegak lurus tanpa mengubah arah lensa	3.4
Pelecehan	perilaku yang menyerang martabat seseorang dan tidak diinginkan, termasuk yang bersifat seksual	1.3
Pelindung angin (*windshield*)	busa atau penutup berbulu yang menutupi mikrofon dari embusan angin	4.3

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pelindung kabel (*cable protector*)	penutup yang melindungi kabel yang melintasi jalur orang agar tidak terinjak atau membuat tersandung	1.2
Pembalasan terhadap pelapor	tindakan merugikan pelapor karena ia melapor, yang harus dicegah	1.3
Pembanding (*benchmark*)	nilai acuan, misalnya rata-rata video sebelumnya, untuk menilai apakah sebuah angka wajar	5.6
Pembumian (*grounding*)	penyaluran kebocoran arus ke tanah agar bahaya sengatan berkurang	1.2
Pemecahan naskah (*script breakdown*)	Daftar kebutuhan tiap adegan, seperti lokasi, pemain, properti, dan kostum, yang diturunkan dari naskah final.	5.1, 5.2
Pemegang hak cipta (*copyright holder*)	pencipta sebagai pemilik hak, atau pihak yang menerima hak itu secara sah dari pencipta	1.5
Pemeriksaan akhir (*quality control*, QC)	Pengecekan akhir gambar, suara, teks, durasi, dan syarat kanal sebelum karya tayang.	5.1
Pemutus arus bocor	alat yang memutus aliran listrik bila ada arus yang lari ke tempat yang tidak seharusnya	1.2
Pemutus arus otomatis (MCB)	alat yang memutus aliran listrik bila arus melebihi batas	1.2
Penanda waktu (*timestamp*)	tautan pada video yang membawa penonton ke menit tertentu	5.4
Penarikan dari peredaran (*withdrawal*)	Penarikan film yang sudah lulus sensor bila mengganggu keamanan, ketertiban, ketenteraman, atau keselarasan hidup masyarakat.	2.4
Penata artistik (*art director*)	pemimpin tim tata artistik yang menerjemahkan cerita menjadi tampilan visual bersama sutradara	4.1
Penata artistik (*art director / production designer*)	pemimpin departemen artistik yang menata tampilan visual dunia cerita	1.1
Penata suara lokasi (*production sound mixer / sound recordist*)	kru yang memimpin pekerjaan suara di lokasi: memilih mikrofon, mengatur level, dan merekam	1.1
Penataan ulang bingkai (*reframing*)	menggeser jendela bingkai mengikuti subjek ketika mengubah rasio, agar subjek tidak terpotong	5.5
Pencadangan data (*data backup*)	Menyalin rekaman ke paling tidak dua penyimpanan sebelum kartu memori dikosongkan.	5.1
Pencipta (*creator*, *author*)	orang yang menghasilkan ciptaan yang bersifat khas dan pribadi	1.5
Pengemasan (*packaging*)	cara konten disusun, diberi judul, diatur bingkainya, dan dipublikasikan agar cocok dengan tujuan dan audiens	5.5
Pengendalian administratif	pengendalian dengan mengatur cara kerja, jadwal, rambu, dan briefing	1.2

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pengendalian (*control*)	tindakan menurunkan risiko dengan mengurangi kemungkinan, akibat, atau keduanya	1.2
Penggolongan program siaran (*program classification*)	Pengelompokan program menurut usia penonton: P, A, R, D, dan SU.	2.3
Penggolongan usia penonton (*age classification*)	Pengelompokan film menurut usia penonton: SU, R13, D17, D21.	2.4
Penggunaan secara komersial (*commercial use*)	pemanfaatan ciptaan dengan tujuan memperoleh keuntungan ekonomi atau berbayar	1.5
Pengisian suara ulang (*dubbing*)	Merekam ulang ucapan, misalnya untuk mengganti kata yang tidak sesuai golongan.	2.4
Penguatan (*gain*)	seberapa besar sinyal mikrofon dikuatkan sebelum direkam	4.2
Penyelenggara sistem elektronik (PSE)	pihak yang menyediakan, mengelola, atau mengoperasikan sistem elektronik, termasuk platform	2.5
Penyiaran (*broadcasting*)	Kegiatan memancarluaskan siaran lewat frekuensi radio melalui udara, kabel, atau media lain agar diterima serentak oleh masyarakat.	2.3
Penyuntingan (*editing*)	Menyusun dan memperhalus rekaman menjadi urutan gambar yang bercerita.	5.1
Penyuntingan tidak merusak (non-destructive editing)	penyuntingan yang hanya menunjuk berkas sumber sehingga rekaman asli tidak berubah	4.5
Per delapan halaman (*eighths*)	Satuan panjang adegan: satu halaman naskah dibagi delapan bagian.	5.2
Perjanjian kerahasiaan (*non-disclosure agreement*, NDA)	perjanjian tertulis yang menyebut materi rahasia, penerima yang boleh tahu, jangka waktu, dan akibat pelanggaran	1.4
Persetujuan (*consent*)	pernyataan setuju yang jelas dari orang yang direkam, tertulis atau terekam, untuk tujuan tertentu	2.5
Perundungan (*bullying*)	perilaku berulang yang merendahkan, mengancam, atau mempermalukan seseorang	1.3
PGM (*program*) / PVW (*preview*)	jendela gambar yang sedang tayang / yang siap tayang berikutnya	5.3
Platform OTT / platform streaming	Penyedia layanan yang menyimpan dan mengirim tayangan kepada penonton lewat internet.	2.2
Platform (*platform*)	layanan daring tempat pengguna mengunggah dan menonton konten, dengan aturan yang dibuat penyedianya	2.5
Playhead (penunjuk waktu)	penanda posisi yang sedang tampil di monitor pada linimasa	4.5
Plosif (plosive)	letupan hembusan napas pada huruf seperti p dan b yang mengenai kapsul mikrofon	4.4

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Podcast	konten audio berseri berupa obrolan, wawancara, atau cerita	5.5
Poin persentase	selisih antara dua persentase, misalnya turun dari 100 % ke 71 % berarti 29 poin	5.6
Point of view (POV)	shot yang meniru pandangan mata tokoh	3.3
Pola tangkap (*polar pattern*)	gambaran seberapa peka mikrofon terhadap bunyi dari berbagai arah	4.2
Polling (jajak pendapat singkat)	fitur tempat pengguna memilih jawaban yang hasilnya dapat memengaruhi isi	5.4
Pop filter (saringan letupan)	saringan jaring antara mulut dan mikrofon untuk menahan hembusan napas	4.4
ppm (parts per million / bagian per sejuta)	ukuran ketidaktepatan jam alat, misalnya 30 ppm berarti selisih 30 mikrodetik tiap detik	4.6
Praduga tak bersalah (*presumption of innocence*)	Prinsip bahwa orang yang baru diduga tidak boleh dihakimi sebelum ada putusan yang berwenang.	2.3
Praproduksi (*pre-production*)	Tahap persiapan sebelum merekam: ide, riset, naskah, anggaran, casting, survei lokasi, izin, jadwal, dan daftar alat.	5.1
Produksi audio-visual (*audio-visual production*)	Proses membuat karya yang memadukan gambar dan suara, seperti film, iklan, program televisi, berita, dokumenter, dan konten digital.	5.1
Produksi (*production*)	Tahap merekam gambar dan suara sesuai rencana, termasuk mencatat dan mencadangkan rekaman hari itu.	5.1
Produser fonogram (*phonogram producer*)	pihak yang pertama kali merekam suara dan memegang hak ekonomi atas rekamannya	1.5
Produser (*producer*)	pemimpin proyek yang bertanggung jawab atas dana, orang kunci, dan distribusi seluruh produksi	1.1
Program director (PD)	sutradara program TV yang memilih gambar kamera yang tayang dan memberi aba-aba dari ruang kendali	1.1, 5.3
Properti aksi (*action prop*)	properti yang dipakai dalam aksi dan rusak, habis, atau berubah tiap take, sehingga butuh cadangan	4.1
Properti pemain (*hand prop, action prop*)	Benda yang dipegang atau dipakai pemain dalam adegan.	5.2
Properti (*property, props*)	benda yang dipakai atau disentuh pemain dalam adegan	4.1
Properti set (*set prop*)	perabot atau benda besar di set yang dipakai pemain, seperti kursi yang diduduki	4.1
Properti tangan (*hand prop*)	properti yang dibawa, dipegang, atau dipakai pemain, seperti cangkir, tas, dan surat	4.1

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Proxy / proksi	Salinan beresolusi dan berlaju data rendah dari master, dipakai agar penyuntingan ringan.	2.1
Punch-in (pembesaran gambar)	memperbesar gambar secara jelas pada hasil penyuntingan untuk menyamarkan sambungan	4.5
Quantization / kuantisasi	Pembulatan tiap cuplikan ke salah satu tingkat nilai yang tersedia.	2.1
R13 (13+)	Kode film untuk penonton remaja usia 13 tahun atau lebih.	2.4
Rahasia dagang (*trade secret*)	informasi bisnis atau teknologi yang tidak diketahui umum, bernilai ekonomi, dan dijaga kerahasiaannya oleh pemiliknya	1.4
Ralat (*correction*)	Koreksi atas informasi yang tidak akurat, disiarkan segera, setara, dan diulang.	2.3
Rana (shutter)	penutup di depan sensor yang membuka sesaat untuk meloloskan cahaya	3.1
Rantai koordinasi (*chain of command*)	urutan siapa melapor kepada siapa dan siapa yang memberi aba-aba di set atau studio	1.4
Rasio aspek (*aspect ratio*)	perbandingan lebar dan tinggi bingkai, misalnya 16:9 atau 9:16	5.5
Rasio cahaya (lighting ratio)	perbandingan terang sisi yang kena key dan fill dengan sisi yang hanya kena fill, sama dengan 2 pangkat selisih stop	3.2
Reflektor (reflector)	permukaan pemantul cahaya yang menambah cahaya pada subjek tanpa lampu	3.1
Rekaman mentah (*raw footage*)	Rekaman asli dari kamera sebelum disunting.	5.1
Rekayasa teknik (*engineering control*)	pengendalian dengan memasang penghalang atau alat yang memisahkan orang dari bahaya	1.2
Rel *dolly*	rel untuk gerak kamera lurus yang panjang dan halus pada permukaan rata	3.4
Relasi kuasa	hubungan yang membuat satu pihak berada di posisi lebih berpengaruh, misalnya senior terhadap magang	1.3
Release window / jendela rilis	Urutan jalur tayang sebuah karya dari yang eksklusif ke yang lebih luas.	2.2
Reshoot (pengambilan ulang)	mengulang syuting suatu shot untuk memperbaiki kesalahan yang tidak dapat diperbaiki di ruang sunting	4.7
Resolution / resolusi	Jumlah piksel pada satu bingkai gambar, mis. 1920 × 1080.	2.1
Retensi (*retention rate*)	durasi tonton rata-rata dibagi durasi video, dalam persen (definisi buku ini)	5.6

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Reverse shot (shot balik)	shot berikutnya yang memperlihatkan tokoh lawan bicara dari sisi yang sama dari garis	4.7
Riset (*research*)	Kegiatan mengumpulkan fakta pendukung tentang narasumber, tempat, atau data sebelum karya dibuat.	5.1
Risiko psikososial	risiko pada keselamatan dan kesejahteraan kerja yang berasal dari cara kerja diatur dan hubungan antarorang di tempat kerja	1.3
Risiko (*risk*)	gabungan seberapa mungkin bahaya menimbulkan kerugian dan seberapa besar akibatnya	1.2
Roll sound / roll camera	seruan agar perekam suara / kamera mulai merekam	5.3
Rolling shutter	cara sensor membaca gambar baris demi baris dari atas ke bawah sehingga tiap baris direkam pada saat berbeda	3.2
Room tone	bunyi ruangan kosong yang direkam beberapa detik untuk menyamakan latar saat penyuntingan	4.3
Room tone (suasana ruangan)	rekaman suara ruangan dalam keadaan hening tanpa dialog untuk menambal jeda saat editing	4.4
Rotasi tugas	pembagian bergantian tugas yang berat agar beban tidak menumpuk pada satu orang	1.3
Rough cut dan fine cut (susunan kasar dan susunan halus)	tahap menyusun urutan cerita secara kasar, lalu merapikan sambungan dan ritme	4.5
Royalti (*royalty*)	imbalan atas pemanfaatan hak ekonomi suatu ciptaan yang diterima pencipta atau pemilik hak terkait	1.5
Ruang kendali (*production control room*)	ruang tertutup berisi monitor, panel pemindah gambar, dan meja audio tempat gambar dipilih dan dipancarkan	1.1
Ruang kepala (*headroom*)	ruang kosong di atas kepala subjek dalam bingkai	3.3, 4.3
Ruang pandang (*lead room*, *look room*)	ruang kosong di arah subjek memandang atau bergerak	3.3
Ruang tajam (depth of field)	jarak antara benda terdekat dan terjauh yang masih tampak tajam pada satu setelan fokus	3.1
Rundown (*rundown, running order*)	Susunan acara beserta durasi tiap segmen untuk siaran.	5.2
Samarkan (*anonymize*)	Membuat wajah dan identitas seseorang tidak dapat dikenali, misalnya dengan blur dan inisial.	2.3
Sampling / pencuplikan	Pengambilan nilai gelombang pada selang waktu yang sama untuk diubah menjadi angka.	2.1
Sampling rate / laju cuplik	Jumlah cuplikan per detik, dinyatakan dalam hertz atau kilohertz.	2.1
Sandbag (kantong pasir)	pemberat pada kaki stand agar tidak roboh	1.2

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Script supervisor (pencatat adegan)	kru yang mencatat tiap take dan menjaga kesinambungan adegan	5.3
Script supervisor (pencatat skrip)	kru yang mencatat setiap take, durasi, take terpilih, dan detail kesinambungan untuk editor	1.1
Script supervisor (petugas kontinuitas)	kru yang mencatat dan memotret detail tiap take agar kontinuitas terjaga	4.7
Segitiga eksposur (exposure triangle)	hubungan tukar-menukar antara aperture, shutter speed, dan ISO dengan terang gambar tetap	3.1
Segment / segmen	Potongan video pendek yang dikirim berurutan pada streaming.	2.2
Segmentasi (*segmentation*)	memisahkan data per kelompok penonton agar keputusan tidak menyamaratakan	5.6
Sensor film (*film censorship*)	Penelitian, penilaian, dan penentuan kelayakan film dan iklan film untuk dipertunjukkan kepada khalayak umum.	2.4
Sensor (image sensor)	lempeng peka cahaya di dalam kamera yang mengubah cahaya menjadi sinyal gambar	3.1
Sensor internal (*in-house review*)	Pemeriksaan seluruh materi siaran oleh stasiun televisi sendiri sebelum tayang.	2.3
"Sensor mandiri" penonton (*self-regulation by viewers*)	gerakan literasi LSF agar penonton memilih tontonan sesuai klasifikasi usia	2.5
Sensor mandiri (*self-censorship by viewers*)	Kesadaran penonton dan keluarga memilih tontonan sesuai golongan usia, gerakan yang dijalankan LSF.	2.4
Sensor oleh lembaga (*film censorship*)	penyensoran film dan iklan film oleh Lembaga Sensor Film sebelum diedarkan atau dipertunjukkan	2.5
Server / server	Komputer yang menyimpan dan mengirim data kepada perangkat lain.	2.2
Set dressing (dekorasi set)	benda penghias set yang tidak dipakai oleh pemain, seperti gorden, lukisan, dan jam dinding	4.1
Set dressing (*set dressing*)	Benda dekor yang menghidupkan suasana tempat dan tidak disentuh pemain.	5.2
Set (*set structure*)	ruang tempat adegan berlangsung, berupa lokasi nyata atau bangunan buatan (dinding, lantai, pintu, jendela)	4.1
Set top box (STB) / alat penerima siaran digital	Alat yang menerjemahkan sinyal digital agar dapat ditampilkan televisi lama.	2.1
Shot	satu potongan rekaman yang tidak terputus, dari kamera mulai merekam sampai berhenti	3.3
Shot list (*shot list*)	Daftar shot dengan nomor, ukuran, sudut, gerak, isi, dan durasi.	5.2

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Shot master (master shot)	shot pertama yang memperlihatkan keseluruhan adegan dan menentukan sisi kamera	4.7
Shot netral (neutral shot)	shot dengan kamera tepat di garis imajiner sehingga tidak memiliki arah kiri-kanan yang dapat dibalik	4.7
Shot pembuka (*establishing shot*)	shot lebar yang memperkenalkan lokasi dan hubungan ruang di awal adegan	3.3
Shot (*shot*)	Satu pengambilan gambar yang bersambung tanpa terputus.	5.2
Shotgun	mikrofon panjang yang sangat terarah dengan tabung berlubang di depannya, dipasang pada boom	4.2, 4.3
Shutter speed / kecepatan rana	lama rana terbuka sehingga cahaya mengenai sensor, dinyatakan dalam detik	3.1
Siaran jurnalistik (*journalistic program*)	Program berisi berita atau informasi untuk kepentingan publik yang wajib mengikuti kaidah jurnalistik.	2.3
Siaran langsung (*live broadcast*)	Siaran yang dilihat penonton saat kejadian berlangsung, tanpa penyuntingan sebelum tayang.	2.3, 5.1
Siaran pers (*press release*)	pernyataan tertulis dari lembaga kepada media untuk diberitakan	1.4
Sinkron bibir (lip sync)	kecocokan gerak bibir pemain dengan suara dialognya	4.6
Sinkronisasi (synchronization / sinkron)	penyelarasan suara dan gambar agar peristiwa yang terlihat dan terdengar jatuh pada saat yang sama	4.6
Sinopsis (*synopsis*)	Ringkasan cerita yang singkat.	5.2
Sinyal ketertarikan	respons penonton (klik, lama tonton, retensi, suka, komentar, bagikan) yang dipakai sistem menilai kecocokan konten	5.6
Sirkuit	rangkaian kabel dan pemutus arus yang membawa listrik ke sejumlah alat sampai batas kapasitas tertentu	1.2
Sisi aman (safe side)	sisi garis imajiner tempat semua kamera adegan itu berada	4.7
Sistem ganda (double-system)	cara merekam ketika gambar direkam kamera dan suara direkam perekam terpisah, lalu disatukan di ruang sunting	4.6
Sistem tunggal (single-system)	cara merekam ketika kamera merekam gambar dan suara sekaligus ke satu berkas	4.6
Skenario (*screenplay*)	Sebutan naskah film yang memuat cerita, dialog, dan keterangan adegan.	5.2
Slate (clapperboard / papan tepuk)	papan berisi keterangan take dengan tongkat penutup yang menghasilkan bunyi "tak" sebagai titik sinkron	4.6

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Slider	rel pendek untuk gerak lurus halus (sekitar satu meter)	3.4
SNR (signal-to-noise ratio / rasio sinyal terhadap noise)	selisih dB antara puncak suara dan noise floor; makin besar makin bersih	4.4
Solusi manajerial	tindakan pihak berwenang yang mengubah penyebab masalah, seperti jadwal, beban, aturan, dan jalur lapor	1.3
SOP / *standard operating procedure* (prosedur operasional baku)	langkah kerja tertulis yang disepakati semua orang yang terlibat	5.3
Sound designer	perancang keseluruhan dunia bunyi film (efek, atmosfer, karakter suara) pada pascaproduksi	1.1
Speed / rolling	jawaban bahwa perekam suara / kamera sudah merekam	5.3
Spektrum frekuensi radio (*radio frequency spectrum*)	Gelombang elektromagnetik untuk penyiaran yang merupakan ranah publik dan sumber daya alam terbatas.	2.3
Split edit (potong terpisah)	penyuntingan yang membuat gambar dan suara berganti pada waktu berbeda	4.5
SPS (Standar Program Siaran)	Peraturan KPI yang menjabarkan P3 secara teknis menjadi batasan, larangan, dan kewajiban isi siaran.	2.3
STLS (surat tanda lulus sensor)	Surat dari LSF yang wajib dimiliki film dan iklan film yang akan diedarkan atau dipertunjukkan.	2.4
Stop	satuan perbandingan cahaya; satu stop berarti cahaya dua kali lebih banyak atau separuhnya	3.1
Storyboard (*storyboard*)	Rangkaian gambar yang memperlihatkan tiap shot seperti komik.	5.2
Streaming / streaming	Cara menonton dengan memutar video sambil menerima data, tanpa menyimpan berkas utuh lebih dulu.	2.2
SU (semua umur)	Kode film yang dibuat dan ditujukan untuk semua umur dengan penekanan pada anak-anak.	2.4
Suara bocor (*bleed*)	suara sumber lain yang ikut masuk ke sebuah mikrofon	4.2, 4.3
Suara cadangan	rekaman dari mikrofon lain (misalnya boom) yang disimpan bila rekaman utama bermasalah	4.3
Suara pemandu (scratch audio / guide audio)	suara kasar yang direkam kamera sebagai pembanding untuk menyinkronkan suara bersih	4.6
Suasana (*mood*)	perasaan umum yang ditimbulkan sebuah adegan pada penonton	4.1
Substitusi	pengendalian dengan mengganti bahaya dengan yang lebih aman	1.2

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Subtitle / takarir	Teks di bagian bawah layar yang menyajikan dialog atau terjemahannya.	2.2
Sudut mati (*null*)	arah tempat kepekaan mikrofon hampir nol, tempat garis diagram polar menyentuh pusat	4.2
Sudut pengambilan gambar (*camera angle*)	tinggi dan kemiringan kamera terhadap subjek	3.3
Sudut rana 180°	aturan waktu bukaan rana setengah waktu satu frame (25 frame/detik: 1/50 detik)	3.4
Sudut rana (shutter angle)	bagian dari satu frame, dinyatakan dalam derajat, saat rana terbuka; 180 derajat berarti separuh waktu frame	3.1
Suhu warna (color temperature)	ukuran warna cahaya dalam Kelvin; rendah berarti jingga (hangat), tinggi berarti kebiruan (dingin)	3.2
Sumber penonton (*traffic source*)	asal penonton, misalnya pencarian, rekomendasi, atau tautan dari luar	5.6
Sumbu utama (*on-axis*)	arah paling peka mikrofon, biasanya di depan (0°)	4.2
Supercardioid	pola lebih sempit dari cardioid dengan sudut mati sekitar 126° dan cuping kecil di belakang	4.2
Surat izin orang (*model release*)	persetujuan tertulis dari orang yang tampak dalam foto atau rekaman untuk dipakai pada tujuan tertentu	1.5
Surat tanda lulus sensor (STLS)	surat yang diterbitkan setelah film dan iklan film disensor dan dinyatakan layak diedarkan	2.5
Survei lokasi	penelusuran lokasi syuting untuk mencatat bahaya, sumber listrik, dan akses darurat	1.2
Survei lokasi (*location scouting*)	Kunjungan ke tempat syuting sebelum hari syuting untuk memeriksa listrik, bising, cahaya, akses, dan izin.	5.1
Suspensi (*shock mount*)	penggantung karet elastis yang meredam getaran pada mikrofon	4.3
Sutradara (*director*)	pemimpin sisi kreatif yang memutuskan cara cerita diceritakan dan mengarahkan pemain	1.1
SVOD / video sesuai permintaan berlangganan	Model bisnis penonton membayar langganan berkala untuk banyak judul.	2.2
Swasensor (*self-censorship*, pengaturan diri)	pemeriksaan dan pengaturan yang dilakukan sendiri oleh kreator atau industri sebelum konten tayang	2.5
Switcher operator / *vision mixer*	kru yang menekan panel pemindah gambar sesuai aba-aba PD	1.1
Tahap asal (*origin stage*)	Tahap tempat kegiatan yang seharusnya mencegah sebuah kendala dikerjakan.	5.1

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tail slate (slate akhir)	slate yang dipukul di akhir take, biasanya dengan papan dibalik, bila slate awal terlewat	4.6
Takarir (*subtitle*)	Teks di layar yang menuliskan ucapan atau keterangan dalam tayangan.	2.3
Takarir (*subtitle*, *caption*)	teks pada layar yang menyalin ucapan atau menambah keterangan	5.5
Take	satu kali pengambilan sebuah shot; shot yang sama dapat diambil berulang	4.1, 5.3
Take (*take*)	Satu kali perekaman satu shot; satu shot bisa direkam berkali-kali.	5.1
Talkback	jalur komunikasi suara antara ruang kendali dan lantai studio	1.1
Talkback (*intercom*)	jalur suara dua arah lewat headset antara ruang kendali dan lantai studio	5.3
Tally light (lampu penanda)	lampu pada kamera yang menandai kamera sedang tayang atau siap tayang	5.3
Tanda air (*watermark*)	tanda berisi nama atau kode pada gambar atau berkas untuk menelusuri salinan yang bocor	1.4
Tanda sinkron	bunyi dan gambar yang terekam di semua alat sehingga editor dapat menyatukan gambar dan suara	5.3
Tanpa turunan (*NoDerivatives*, ND)	syarat lisensi yang melarang membagikan adaptasi atau perubahan atas karya	1.5
Tata artistik (*art department*)	bagian produksi yang menyiapkan tampilan visual di depan kamera, yaitu ruang, benda, pakaian, dan rias	4.1
Tata cahaya tiga titik (three-point lighting)	susunan tiga lampu, yaitu key, fill, dan back light, yang membentuk wajah dan memisahkannya dari latar	3.2
Tata kelola konten (*content governance*)	ketentuan tertulis platform tentang hak, kewajiban, dan pertanggungjawaban atas isi yang diunggah	2.5
Tata rias (*make-up*)	rias wajah, tata rambut, dan efek rias pada pemain	4.1
Tautan afiliasi (*affiliate link*)	tautan yang memberi kreator komisi bila penonton membeli lewat tautan itu	2.5
Tautan (*hyperlink*)	penghubung yang membawa pengguna dari satu isi ke isi lain	5.4
Tayangan (*view*)	berapa kali video mulai diputar menurut aturan platform	5.6
Technical director / vision mixer	operator yang menekan tombol pindah gambar sesuai aba-aba PD	5.3
Tekanan tenggat	tekanan yang muncul ketika pekerjaan harus selesai pada waktu tertentu sementara waktu atau tenaga tidak cukup	1.3

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Telop (*title card*)	Tayangan keterangan identitas film dan kode usia sebelum film diputar.	2.4
Tenggat (*deadline*)	batas waktu penyerahan hasil kerja atau penayangan	1.4
Tersendat (*judder*, *strobing*)	gerak tampak melompat antar-frame karena gambar bergeser terlalu jauh	3.4
Thumbnail	gambar kecil pratinjau video yang menarik klik dan memberi gambaran isi	5.5
Tilt	memutar kamera naik atau turun di tempat, seperti mengangguk	3.4
Tim ENG (*electronic news gathering*)	tim liputan berita lapangan dengan peralatan elektronik portabel	5.3
Timecode (kode waktu)	penanda tiap frame berbentuk jam:menit:detik:frame	4.6
Titik masuk dan titik keluar (in point / out point)	awal dan akhir bagian klip yang dipakai di linimasa	4.5
Tracking shot	istilah payung untuk gerak kamera yang berpindah tempat mengiringi subjek	3.4
Transisi (transition)	cara dua gambar bersambung, misalnya cut, dissolve, fade, atau wipe	4.5, 5.2
Treatment (*treatment*)	Uraian cerita secara naratif tanpa dialog rinci, disusun sebelum naskah penuh.	5.2
Trek (track)	lajur pada linimasa tempat klip video (V1, V2) atau audio (A1, A2) diletakkan	4.5
Tripod	penyangga kaki tiga untuk menahan kamera tetap diam pada rana lama	3.1
Truck	memindahkan kamera menyamping, sejajar subjek, dengan arah lensa tetap	3.4
True peak (puncak sebenarnya)	ukuran puncak sinyal setelah diubah ke analog yang dapat sedikit lebih tinggi daripada pembacaan meter biasa	4.4
Truss	rangka penggantung lampu di atas panggung atau studio	1.2
Tumpang tindih (overlap)	dua klip berada di waktu yang sama pada linimasa; durasinya dikurangkan sekali dari total	4.5
Tunda audio (audio delay)	pengaturan yang memperlambat suara agar sinkron dengan gambar yang lebih lambat	4.6
Tunda (delay / latency)	keterlambatan sebuah isyarat sampai keluar dari alat atau jalur	4.6
Tunda siar (*broadcast delay*)	Praktik menahan siaran beberapa detik sebelum dipancarkan agar pelanggaran dapat dibisukan.	2.3

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tunda total (end-to-end latency)	keterlambatan keseluruhan dari kamera sampai tampil di layar penonton pada siaran langsung	4.6
Tur virtual	penjelajahan ruang secara daring lewat titik-titik yang dapat dipilih pengguna	5.4
TVOD / video sesuai permintaan bayar per judul	Model bisnis penonton membayar untuk menyewa atau membeli satu judul.	2.2
Two shot	shot yang memuat dua orang dalam satu bingkai	3.3
Uji siaran	siaran percobaan di kanal tertutup dengan pengaturan sama seperti siaran sebenarnya	5.5
Ukuran gambar (*shot size*)	seberapa besar subjek tampak di bingkai, dari sangat dekat sampai sangat jauh	3.3
Umpan balik (*feedback*)	dengung melengking ketika suara speaker masuk lagi ke mikrofon dan dikuatkan berulang	4.2
Underexposure / kurang terang	keadaan cahaya yang diterima sensor terlalu sedikit sehingga gambar gelap	3.1
Video bercabang	video yang arah ceritanya ditentukan pilihan penonton	5.4
Video pendek (*short-form video*)	video berdurasi singkat dengan satu gagasan, umumnya ditonton dari ponsel tegak	5.5
Virtualitas (*virtuality*)	pengalaman di ruang buatan yang menyerupai ruang nyata	5.4
Vlog (*video blog*)	video yang dibawakan dengan sudut pandang pribadi pembuatnya sambil mengalami kejadian	5.5
Vlogger	pembuat dan pembawa vlog	5.5
Voice-over (narasi)	suara penutur yang tidak tampak di layar, dipasang menurut alur gambar	4.6
Whip pan	pan yang sangat cepat sampai gambar kabur, biasanya untuk peralihan adegan	3.4
White balance (WB)	pengaturan yang memberi tahu kamera warna cahaya di lokasi agar benda putih tampak putih	3.2
Windshield (penutup angin)	penutup mikrofon berbusa atau berbulu untuk mengurangi gemuruh angin	4.4
Wipe (sapuan)	transisi saat garis batas bergerak dan gambar baru menyapu gambar lama	4.5
Wrap	penutupan hari syuting ketika set dibongkar dan alat diperiksa dan diserahterimakan	1.4, 5.3
Wrap (*wrap*)	Penutupan hari syuting: membongkar set, mengembalikan alat, dan memeriksa kelengkapan.	5.1
Zebra (zebra pattern)	garis-garis di layar kamera yang menandai bagian yang melewati batas terang yang dipilih	3.2

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Zoom	mengubah panjang fokus lensa sehingga sudut pandang berubah tanpa memindahkan kamera	3.4
Zoom optik dan zoom digital	zoom optik memakai lensa; zoom digital hanya memotong dan memperbesar piksel	3.4

Lampiran 2 · Daftar sumber

Stasiun, rumah produksi, film, program, tokoh, kasus, dan data dalam soal dan contoh adalah rekaan untuk latihan dan diberi keterangan di soalnya. Rujukan resmi dan fakta yang dipakai dalam materi diambil dari sumber berikut (dibaca Oktober 2026). Peraturan dibaca dari teks aslinya dan dapat berubah, sehingga ikuti ketentuan terbaru. Angka teknis seperti frame rate, bitrate, kadar suara, jam kerja kru, dan setelan alat adalah **pedoman umum atau contoh**; ikuti ketentuan resmi, panduan produsen alat, dan SOP tempat kamu bekerja.

Sumber	Yang dipakai
Pusmendik Kemendikdasmen, kisi-kisi TKA Broadcasting dan Perfilman (halaman mata pelajaran pilihan SMK/MAK, dibaca 19 Oktober 2026)	definisi, empat elemen dan dua belas sub-elemen, level kognitif, bentuk soal, enam contoh soal resmi
Soal asli TKA SMK 2025 mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan (Pusat Asesmen Pendidikan, Kemendikdasmen)	acuan bentuk dan tingkat kesulitan soal (belum ada soal asli untuk mata pelajaran ini)
Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran; Peraturan KPI Nomor 01/P/KPI/03/2012 (Pedoman Perilaku Penyiaran) dan Nomor 02/P/KPI/03/2012 (Standar Program Siaran), jdih.kpi.go.id	lembaga penyiaran dan KPI; klasifikasi program, jam siar, siaran jurnalistik, perlindungan anak, ralat, siaran langsung
Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 14 Tahun 2019 (peraturan.go.id, peraturan.bpk.go.id); lsf.go.id	penyensoran, penggolongan usia penonton, surat tanda lulus sensor
Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta; Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi; Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (peraturan.go.id)	hak moral dan hak ekonomi, pembatasan untuk kritik dan tinjauan; persetujuan data pribadi anak; konten elektronik (pasal hanya sebatas yang dibaca langsung)
Undang-Undang Nomor 40 Tahun 1999 tentang Pers; Kode Etik Jurnalistik (Dewan Pers)	hak koreksi dan hak jawab pada pers; etika embargo dan identitas
Peraturan Pemerintah Nomor 46 Tahun 2021, Peraturan Menteri Kominfo Nomor 11 Tahun 2021 dan Nomor 3 Tahun 2014 (peraturan.go.id)	penghentian siaran televisi analog, penerima siaran digital DVB-T2
Peraturan Pemerintah Nomor 50 Tahun 2012 tentang SMK3; portal TemanK3 Kemnaker; NIOSH (CDC), Hierarchy of Controls	pengertian K3 dan hierarki pengendalian risiko
Creative Commons (creativecommons.org), ringkasan lisensi CC BY, NC, SA, ND	arti elemen lisensi terbuka

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

RFC 8216 (HTTP Live Streaming, IETF) dan dokumentasi arsip digital Library of Congress	streaming adaptif; format dan penyimpanan arsip digital
Wikipedia (Rolling shutter, Rotary disc shutter, Neutral-density filter, DBFS, Production board) dan panduan perekaman terbuka (Sound On Sound, DPA Microphones, StudioBinder, Celtx)	rolling shutter, sudut rana, filter ND, level digital, pola polar mikrofon, dokumen produksi
Skrip hitung buku ini (rancangan/gambar-sumber/*-hitung.mjs, dijalankan 19 Oktober 2026)	semua hitungan stop, kapasitas, frame, durasi, jam, beban, dan pola polar pada materi dan soal diperiksa ulang dengan skrip

> Sebagian fakta praktik industri (misalnya sebutan jabatan, urutan aba-aba take, kisaran bitrate dan kadar suara, jam kerja contoh) hanya terverifikasi dari sumber sekunder atau merupakan pedoman umum. Fakta itu ditulis dengan kata "umumnya", "pedoman kasar", atau "contoh" di materi. Tolong dikoreksi bila kamu menemukan yang keliru.

Lampiran 3 · Lembar jawaban kosong

Lembar ini boleh difotokopi. Untuk soal PG, lingkari satu huruf. Untuk pilih lebih dari satu (MCMA), lingkari semua huruf yang benar. Untuk Benar/Salah, tulis B atau S untuk setiap pernyataan.

No	Jawaban	No	Jawaban	No	Jawaban
1	A B C D E	10	A B C D E	19	A B C D E
2	A B C D E	11	A B C D E	20	A B C D E
3	A B C D E	12	A B C D E	21	A B C D E
4	A B C D E	13	A B C D E	22	A B C D E
5	A B C D E	14	A B C D E	23	A B C D E
6	A B C D E	15	A B C D E	24	A B C D E
7	A B C D E	16	A B C D E	25	A B C D E
8	A B C D E	17	A B C D E		
9	A B C D E	18	A B C D E		

Skor: _____ / _____ · Waktu yang dipakai: _____ menit

Lampiran 4 · Catatan edisi

Edisi 1 (2026/2027), dibagikan gratis untuk pelajar Indonesia sebagai dedikasi Next Level Study Indonesia untuk bangsa; boleh diperbanyak dan dibagikan untuk belajar, tetapi tidak untuk diperjualbelikan. Semua soal latihan, kuis, dan simulasi TKA diambil dari Bank Soal NLS dengan kode yang sama dengan LMS. Belum ada soal asli TKA untuk mata pelajaran ini; bentuk soal mengikuti soal asli TKA SMK 2025 Projek Kreatif dan Kewirausahaan. Semua gambar materi digambar khusus untuk buku ini oleh Tim Next Level Study Indonesia; tidak ada cuplikan film,

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

acara, logo, atau tokoh nyata. Stasiun, rumah produksi, film, program, dan tokoh dalam contoh dan soal adalah rekaan. Bila kamu menemukan kesalahan, sampaikan kepada pengajarmu agar dapat diperbaiki pada edisi berikutnya.

Daftar sumber gambar

Gambar materi yang diambil dari sumber berlisensi terbuka dipakai sesuai lisensinya dengan menyebut pembuatnya; gambar lain digambar oleh tim Next Level Study Indonesia.

Gambar	Judul	Pembuat	Lisensi	Sumber
Gambar 1.1	Organisasi produksi film: pimpinan, departemen, dan profesi	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.2	Profesi pascaproduksi	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.3	Studio televisi: lantai studio dan ruang kendali	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.4	Jalur kerja visual dari rancangan bingkai sampai gambar akhir	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.5	Jalur kerja audio dari mikrofon sampai campuran suara akhir	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.6	Peta konsep jenis profesi dan deskripsi pekerjaan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.7	Beban lampu pada satu sirkuit: sebelum dan sesudah dipindah	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.8	Empat jenis medan ekstrem, bahaya, dan pengendalian	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.9	Hierarki pengendalian dengan contoh produksi	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.10	Matriks risiko contoh dengan enam bahaya dermaga	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.11	Contoh 1: pembagian lampu ke tiga sirkuit	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.12	Denah aula dengan lima titik pemeriksaan K3	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.13	Peta konsep risiko fisik K3	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.14	Lingkaran kelelahan di produksi	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.15	Lima tingkat tindakan pimpinan terhadap risiko psikososial	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.16	Contoh isi kode etik set	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.17	Alur penanganan laporan yang aman	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.18	Jam kerja dan jeda pada jadwal awal dan usulan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.19	Peta konsep risiko psikososial dan solusi manajerial	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gambar	Judul	Pembuat	Lisensi	Sumber
Gambar 1.20	Enam komponen etos kerja profesional di produksi	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.21	Garis waktu hari syuting rekaan: dari call time mundur ke jam bangun	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.22	Alur menyikapi kesalahan: langkah jujur dan jalan pintas yang keliru	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.23	Empat tingkat kerahasiaan materi produksi (contoh pembagian)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.24	Linimasa embargo berita dan tiga istilah kesepakatan dengan narasumber	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.25	Berbagi rough cut: tautan terbuka (keliru) melawan berbagi terkendali (benar)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.26	Peta konsep etos kerja, kedisiplinan, dan kerahasiaan materi produksi	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.27	Perbandingan kredit dan izin: empat kombinasi dan akibatnya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.28	Lapis hak pada satu lagu rekaman: ciptaan, rekaman suara, dan siaran	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.29	Lisensi editorial dan komersial untuk footage atau foto stok	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.30	Tabel lisensi Creative Commons: kredit, komersial, adaptasi, dan syarat tambahan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.31	Pohon keputusan: boleh atau tidak memakai karya orang lain	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.32	Alur menyimpan bukti lisensi dan contoh daftar klirens	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.33	Peta konsep penghormatan hak cipta karya dalam produksi	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.1	Sinyal analog (gelombang kontinu) dan sinyal digital (deret angka)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.2	Sampling (laju cuplik) dan kuantisasi (jumlah tingkat per bit)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.3	Simulasi salinan berulang: derau menumpuk pada analog, digital tetap identik	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.4	Perbandingan waktu alur kerja pita dan berkas, serta lima langkah alur kerja berkas	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gambar	Judul	Pembuat	Lisensi	Sumber
Gambar 2.5	Tabel laju data dan kapasitas penyimpanan per jam dan per 100 jam	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.6	Alur digitalisasi arsip pita: master, salinan akses, cadangan, dan metadata	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.7	Rantai siaran TV digital terestrial dan fungsi set top box	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.8	Peta konsep transisi sistem analog ke digital dalam produksi	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.9	Perbandingan jalur siaran terestrial dan jalur OTT lewat internet	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.10	Streaming dan unduh; siaran langsung dan sesuai permintaan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.11	Empat model bisnis: SVOD, TVOD, AVOD, dan penayangan gratis	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.12	Simulasi streaming adaptif: kualitas terpilih terhadap kecepatan internet, dibanding kualitas tetap	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.13	Tabel fitur platform streaming: masalah yang dijawab dan catatan pemilihan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.14	Strategi rilis serial 6 episode dan contoh jendela rilis	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.15	Pohon keputusan memilih model dan jalur tayang berdasarkan tujuan produser dan penonton	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.16	Peta konsep platform OTT dan streaming	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.17	KPI, P3 dan SPS, serta empat jenis lembaga penyiaran	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.18	Lima klasifikasi program siaran dan jam siar menurut SPS 2012	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.19	Alur ralat, hak jawab, dan aduan atas berita yang keliru	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.20	Tiga cara menyunting: samarkan, bisukan, potong dan ganti	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.21	Tunda siar pada siaran langsung (contoh hitungan)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.22	Alur pemeriksaan bahan siaran sebelum tayang	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.23	Tabel temuan, ketentuan, dan tindakan penyuntingan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.24	Jadwal sebelum dan sesudah disusun ulang menurut klasifikasi (contoh)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gambar	Judul	Pembuat	Lisensi	Sumber
Gambar 2.25	Peta konsep aturan penyiaran KPI dan P3SPS	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.26	Alur penyensoran film dan iklan film di LSF	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.27	Tujuh segi penilaian dalam penyensoran film dan iklan film	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.28	Tabel penggolongan usia penonton film: SU, R13, D17, D21	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.29	Contoh penyuntingan agar film sesuai golongan 13+ (rekaan)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.30	Perbandingan peran KPI, LSF, dan platform digital	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.31	Adegan yang ditandai pada linimasa film dan perubahan durasinya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.32	Peta konsep kriteria penyensoran LSF dan klasifikasi tayangan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.33	Lima lapis pengawasan konten dan peran tiap lapis menurut jenis media	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.34	Contoh keterbukaan konten berbayar: tersembunyi (keliru) dan terlihat sejak awal (benar)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.35	Bagan keputusan izin merekam orang yang akan tampil di konten	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.36	Tiga pertanyaan sebelum menayangkan konten buatan AI	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.37	Alur pemeriksaan mandiri sebelum tayang dan daftar periksanya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.38	Peta konsep regulasi konten digital dan swasensor industri	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.1	Perjalanan cahaya dari adegan sampai gambar	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.2	Deret bukaan (angka f) dan cahaya yang masuk	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.3	Ruang tajam pada f/2, f/4, f/8, dan f/16	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.4	Shutter speed membekukan atau mengaburkan gerak	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.5	ISO dan noise (simulasi)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.6	Tabel eksposur setara	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.7	Tiga pengatur eksposur dan tukar-menukar stop	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gambar	Judul	Pembuat	Lisensi	Sumber
Gambar 3.8	Sudut rana, frame rate, dan lama rana terbuka	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.9	Wajah di depan jendela terang	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.10	Eksposur panjang dan jejak cahaya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.11	Gerak lambat dan kompensasi eksposur	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.12	Filter ND dan contoh perhitungannya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.13	Peta konsep prinsip eksposur	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.14	Histogram dan zebra pada tiga keadaan eksposur	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.15	Rana mengambil potongan waktu dari terang lampu yang berdenyut	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.16	Pita flicker menurut kecepatan rana	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.17	Skala suhu warna dan cara mengatur white balance	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.18	Cahaya campuran dan cara memperbaikinya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.19	Flare dan kontras pudar	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.20	Tata cahaya tiga titik	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.21	Rasio cahaya key dan fill	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.22	Tabel gejala, penyebab, dan perbaikan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.23	Contoh denah tiga titik dengan jarak hasil hitungan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.24	Peta konsep gangguan visual	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.25	Tangga ukuran gambar (shot size) dari extreme close-up sampai extreme long shot	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.26	Lima sudut pengambilan gambar: eye level, high angle, low angle, bird's eye, dutch angle	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.27	Jenis shot: over-the-shoulder, two shot, point of view, dan insert	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.28	Shot pembuka (establishing shot) dan pengaruh sudut dari udara pada gedung bertingkat	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gambar	Judul	Pembuat	Lisensi	Sumber
Gambar 3.29	Menata bingkai: ruang kepala, ruang pandang, dan tempat memotong tubuh	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.30	Contoh 1: denah dan bingkai wawancara dalam medium close-up	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.31	Contoh 2: panel storyboard adegan ketegangan beserta garis waktunya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.32	Contoh 3: bingkai wawancara sebelum dan sesudah diperbaiki	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.33	Peta konsep ukuran bidang pandang dan sudut pengambilan gambar	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.34	Gerak dasar kamera: pan, tilt, dolly, truck, pedestal, dan crane/jib	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.35	Denah lintasan kamera: dolly, truck, arc, dan following	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.36	Zoom melawan dolly: ukuran membesar sama rata atau perspektif ikut berubah (dihitung)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.37	Alat penunjang gerak kamera: tripod fluid head, slider, rel dolly, gimbal, jib, dan drone	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.38	Tabel memilih gerak dan alat kamera menurut tujuan shot	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.39	Efek jeli (rolling shutter): sensor dibaca baris demi baris, dan kemiringan menurut lensa (dihitung)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.40	Judder: geser per frame menurut waktu pan, dan goresan blur menurut shutter (dihitung)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.41	Peta konsep pergerakan kamera dan penanganan anomali visual	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.1	Lima unsur tata artistik dan lima fungsinya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.2	Denah ruang tamu: set, set dressing, dan properti	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.3	Pohon keputusan menggolongkan benda ke unsur tata artistik	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.4	Empat palet warna dan kesan suasana yang lazim	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.5	Kesinambungan properti dan perhitungan cadangan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.6	Tabel pemeriksaan ketepatan zaman untuk film berlatar 1975	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gambar	Judul	Pembuat	Lisensi	Sumber
Gambar 4.7	Peta konsep fungsi dan unsur tata artistik	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.8	Cara membaca diagram polar (cardioid, dihitung dari rumus)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.9	Lima pola tangkap dasar mikrofon, digambar dari rumus	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.10	Tabel perbandingan lima pola tangkap dengan angka yang dihitung	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.11	Letak monitor panggung pada sudut mati cardioid, supercardioid, dan hypercardioid	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.12	Memilih pola tangkap menurut letak penutur dan sumber bising	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.13	Tingkat bunyi terhadap jarak (dihitung) dan ilustrasi efek jarak dekat	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.14	Peta konsep pola tangkap mikrofon	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.15	Posisi mikrofon boom terhadap bingkai: dua cara benar dan dua cara keliru	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.16	Jarak boom ke mulut menurut ukuran shot, dihitung	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.17	Perlengkapan boom operator: tiang, mikrofon, suspensi, pelindung angin, kabel, dan headphone	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.18	Pemasangan mikrofon lavalier: cara benar dan tiga kesalahan umum	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.19	Tabel memilih teknik penempatan mikrofon: boom, lavalier, plant, genggam	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.20	Bayangan boom pada dinding dan tiga cara mengatasinya, dihitung	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.21	Boom mengikuti dua pemain yang bergantian: denah dan jadwal aba-aba dihitung	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.22	Peta konsep penempatan mikrofon lapangan dan teknik boom pole	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.23	Meter level dengan zona pelan, aman, hati-hati, dan clipping	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.24	Gelombang bersih, terpotong (clipping), dan setelah volume diturunkan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gambar	Judul	Pembuat	Lisensi	Sumber
Gambar 4.25	Noise floor dan rasio sinyal terhadap noise: direkam pelan lalu diperkeras melawan direkam tepat	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.26	Sumber dengung: induksi kabel, gelung ground, ciri 50 Hz, dan cara mencarinya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.27	Windshield, pop filter, dan jarak mikrofon untuk mengurangi angin, letupan napas, dan gema	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.28	Tabel diagnosis kendala suara: ciri, penyebab, penanganan di lokasi dan pasca-produksi	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.29	Peta konsep kendala kebisingan dan distorsi suara	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.30	Linimasa dengan trek video dan audio, klip, titik potong, dan playhead	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.31	Jenis sambungan gambar: cut biasa, cut on action, cut-in, cutaway, match cut, dan jump cut	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.32	Jump cut dan cara menyembunyikannya dengan cutaway, serta yang bukan perbaikan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.33	J-cut dan L-cut pada linimasa: suara berganti lebih awal atau lebih lambat daripada gambar	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.34	Transisi cut, dissolve, fade, dan wipe beserta makna umumnya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.35	Ritme montase pada 100 BPM: potong tiap 4 ketukan, tidak mengikuti ketukan, dan akselerasi	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.36	Durasi total dengan transisi: tanpa transisi 80 s, dengan overlap 77 s, dengan handle 80 s (dihitung)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.37	Peta konsep pemotongan gambar, linimasa, dan transisi	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.38	Sistem tunggal dan sistem ganda: dua alat rekam disatukan di linimasa lewat tanda sinkron	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.39	Timecode: bagian-bagiannya dan pergantian detik pada 24 fps	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.40	Papan slate menutup, bunyi tepuk pada gelombang suara, dan selisih tujuh frame pada 24 fps	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gambar	Judul	Pembuat	Lisensi	Sumber
Gambar 4.41	Tabel konversi frame dan milidetik pada 24, 25, 29,97, 30, 50, dan 60 fps	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.42	Arah menggeser audio di linimasa: bunyi terlambat ke kiri, bunyi mendahului ke kanan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.43	Sinkronisasi multikamera dengan audio mixer sebagai acuan utama	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.44	Drift: selisih audio dan gambar membesar seiring waktu pada 10, 30, dan 50 ppm (contoh)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.45	Jalur gambar dan jalur suara pada siaran langsung, tunda audio, dan tunda total (contoh)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.46	ADR, voice-over, dan foley: apa yang dicocokkan pada tiap jenis	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.47	Peta konsep sinkronisasi audio dan video	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.48	Dua shot untuk satu momen cerita: tiga kesalahan kontinuitas dan tiga perubahan teknis yang wajar	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.49	Denah tampak atas: garis imajiner antara dua tokoh, sisi aman dengan tiga kamera, dan satu kamera yang menyeberang	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.50	Tampilan layar dari kamera K1, K2, K3 (satu sisi) dan KX (menyeberang garis)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.51	Shot dan reverse shot over-the-shoulder pada satu sisi garis: denah dan tampilan layar	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.52	Arah layar: dua kamera di sisi aman menjaga arah gerak, satu kamera di seberang membaliknya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.53	Eyeline match: arah kiri-kanan dari tampak atas dan sudut atas-bawah dari tampak samping	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.54	Aturan 30 derajat: selisih 10 derajat tampak hampir sama, selisih 40 derajat tampak berbeda	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.55	Empat cara melintasi garis imajiner dengan benar: shot netral, cutaway, kamera bergerak, dan garis baru	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.56	Contoh 1: denah perpustakaan dengan master K0 dan empat kandidat posisi kamera P1 sampai P4	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gambar	Judul	Pembuat	Lisensi	Sumber
Gambar 4.57	Contoh 3: urutan asli yang menyeberang garis, perbaikan dengan shot netral, dan perbaikan dengan membalik gambar	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.58	Peta konsep kesalahan kontinuitas visual dan axis of action	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.1	Tiga tahap produksi audio-visual dan keluaran tiap tahap	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.2	Matriks kegiatan produksi menurut tahap: pra, produksi, pasca	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.3	Ketergantungan antarkegiatan pada praproduksi, produksi, dan pascaproduksi	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.4	Penekanan tiap tahap pada enam jenis produksi	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.5	Tiga tahap pada siaran langsung	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.6	Rencana waktu dari hari pemutaran (dihitung)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.7	Peta konsep tahapan produksi audio-visual	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.8	Tujuh dokumen produksi: pertanyaan yang dijawab, penyusun, dan pembaca	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.9	Satu halaman naskah film rekaan dengan unsur-unsurnya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.10	Naskah dua kolom VIDEO dan AUDIO untuk iklan layanan masyarakat rekaan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.11	Lembar pemecahan naskah (breakdown) untuk adegan 1 film rekaan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.12	Shot list adegan 1 film rekaan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.13	Storyboard sederhana empat shot dari adegan 1 film rekaan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.14	Call sheet hari kedua film rekaan, dengan jam panggil per departemen (dihitung)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.15	Rundown siaran daring rekaan dengan front time dan back time (dihitung)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.16	Papan jadwal dua hari syuting dari pemecahan naskah (hasil perhitungan)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gambar	Judul	Pembuat	Lisensi	Sumber
Gambar 5.17	Shot list adegan 1 film rekaan dengan perhitungan durasi layar dan waktu syuting	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.18	Garis waktu jam panggil per departemen dihitung mundur dari shot pertama	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.19	Peta konsep dokumen manajemen produksi	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.20	Rantai koordinasi kru di set film	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.21	Urutan umum aba-aba take	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.22	Studio siaran langsung: ruang kendali, lantai studio, talkback, isyarat tangan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.23	Contoh tampilan multiview: PGM, PVW, dan sumber lain	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.24	SOP liputan berita lapangan dalam tiga fase dan pembagian tugas tim	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.25	Daftar periksa penutupan syuting: data, alat, barang, lokasi, serah terima	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.26	Contoh 1: SOP aba-aba lama dan baru, beserta hitungan kerugian	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.27	Peta konsep pembagian tugas kru dan SOP kerja tim produksi	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.28	Perbandingan media lama dan media baru	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.29	Tiga ciri media baru, pertanyaan pengujinya, dan contoh fitur	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.30	Tiga tingkat interaktivitas dibandingkan dengan hanya menerima	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.31	Isi berurutan dan isi bertautan, dengan contoh penanda waktu	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.32	Digitalisasi dibandingkan dengan media baru	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.33	Bagan penilaian fitur terhadap ciri media baru	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.34	Contoh 2: rancangan tur virtual sekolah dengan fitur, ciri, peran kru, dan hitungan jalur	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.35	Peta konsep karakteristik produksi media baru	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.36	Empat format konten kreatif dan kebiasaan audiensnya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gambar	Judul	Pembuat	Lisensi	Sumber
Gambar 5.37	Struktur vlog dan video pendek pada skala waktu	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.38	Dari 16:9 ke 9:16: potong, tata ulang, dan beri takarir	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.39	Rekaman podcast: kanal digabung dan kanal terpisah	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.40	Alur live streaming dua arah dan uji siaran	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.41	Anggaran bitrate: kecepatan unggah, cadangan, dan setelan yang muat	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.42	Satu bahan rekaman dikemas menjadi beberapa format	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.43	Peta konsep pengemasan konten kreatif	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.44	Corong metrik satu video	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.45	Sepuluh metrik dasar: definisi, pertanyaan yang dijawab, dan peringatan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.46	Tiga bentuk kurva retensi	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.47	Gambaran umum sistem rekomendasi dan sinyal ketertarikan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.48	Alur keputusan dari data dan tabel gejala-penyebab-tindakan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.49	Kurva retensi video tutorial 5 menit	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.50	Tiga thumbnail dibandingkan lewat CTR, retensi, dan menit tonton per 1.000 impresi	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.51	Engagement rate dengan dua rumus pada tiga format unggahan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.52	Sumber penonton dan perbaikan yang sesuai	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.53	Persentase pengikut aktif menurut jam dengan batas pemantauan 21.00	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 5.54	Peta konsep analisis data performa dan algoritma	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—

Tabel silang sub bab dan soal

Sub bab	Soal

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab	Soal
1.1 · Jenis profesi dan deskripsi pekerjaan di industri broadcasting dan perfilman	Bedah Prediksi 07 no. 2; Latihan 1.1 no. 1; Latihan 1.1 no. 2; Kuis Bab 1 no. 3; Kuis Bab 1 no. 4; Kuis Bab 1 no. 5; Kuis Bab 1 no. 6; Kuis Bab 1 no. 7; Kuis Bab 1 no. 8; Simulasi 2 no. 17; Simulasi 3 no. 1
1.2 · Risiko fisik K3 dalam produksi broadcasting dan perfilman	Bedah Prediksi 07 no. 1; Latihan 1.2 no. 1; Latihan 1.2 no. 2; Kuis Bab 1 no. 1; Kuis Bab 1 no. 2; Kuis Bab 1 no. 9; Kuis Bab 1 no. 12; Kuis Bab 1 no. 14; Kuis Bab 1 no. 15; Simulasi 1 no. 3; Simulasi 3 no. 9
1.3 · Risiko psikososial dan solusi pencegahan manajerial K3	Bedah Prediksi 08 no. 1; Latihan 1.3 no. 1; Kuis Bab 1 no. 16; Kuis Bab 1 no. 17; Kuis Bab 1 no. 18; Simulasi 2 no. 5
1.4 · Etos kerja, kedisiplinan, dan kerahasiaan materi produksi	Bedah Prediksi 07 no. 3; Latihan 1.4 no. 1; Kuis Bab 1 no. 10; Kuis Bab 1 no. 11; Kuis Bab 1 no. 13; Kuis Bab 1 no. 21; Kuis Bab 1 no. 23; Kuis Bab 1 no. 24; Simulasi 1 no. 1; Simulasi 2 no. 12; Simulasi 3 no. 2
1.5 · Penghormatan hak cipta karya dalam produksi	Bedah Prediksi 07 no. 15; Latihan 1.5 no. 1; Kuis Bab 1 no. 19; Kuis Bab 1 no. 20; Kuis Bab 1 no. 22; Kuis Bab 1 no. 25; Simulasi 1 no. 2; Simulasi 2 no. 4
2.1 · Transisi sistem analog ke digital dalam produksi	Bedah Prediksi 07 no. 14; Latihan 2.1 no. 1; Kuis Bab 2 no. 1; Kuis Bab 2 no. 5; Kuis Bab 2 no. 7; Kuis Bab 2 no. 8; Kuis Bab 2 no. 9; Simulasi 1 no. 4; Simulasi 3 no. 3
2.2 · Platform OTT dan streaming	Bedah Prediksi 09 no. 1; Latihan 2.2 no. 1; Kuis Bab 2 no. 2; Kuis Bab 2 no. 3; Kuis Bab 2 no. 4; Kuis Bab 2 no. 10; Simulasi 2 no. 6
2.3 · Aturan penyiaran KPI dan Pedoman Perilaku Penyiaran	Bedah Prediksi 07 no. 8; Latihan 2.3 no. 1; Kuis Bab 2 no. 6; Kuis Bab 2 no. 13; Kuis Bab 2 no. 15; Kuis Bab 2 no. 22; Kuis Bab 2 no. 24; Kuis Bab 2 no. 25; Simulasi 1 no. 8; Simulasi 3 no. 7
2.4 · Kriteria penyensoran LSF dan klasifikasi tayangan	Bedah Prediksi 08 no. 10; Latihan 2.4 no. 1; Kuis Bab 2 no. 12; Kuis Bab 2 no. 14; Kuis Bab 2 no. 16; Kuis Bab 2 no. 19; Kuis Bab 2 no. 20; Kuis Bab 2 no. 21; Simulasi 2 no. 1; Simulasi 3 no. 6
2.5 · Regulasi konten digital dan swasensor industri	Bedah Prediksi 07 no. 16; Kuis Bab 2 no. 11; Kuis Bab 2 no. 17; Kuis Bab 2 no. 18; Kuis Bab 2 no. 23; Simulasi 1 no. 13; Simulasi 2 no. 9
3.1 · Prinsip eksposur: aperture, shutter speed, dan ISO	Bedah Prediksi 07 no. 7; Latihan 3.1 no. 1; Latihan 3.1 no. 2; Latihan 3.1 no. 3; Kuis Bab 3 no. 1; Kuis Bab 3 no. 2; Kuis Bab 3 no. 3; Kuis Bab 3 no. 4; Kuis Bab 3 no. 5; Kuis Bab 3 no. 8; Simulasi 1 no. 9; Simulasi 2 no. 16; Simulasi 3 no. 8
3.2 · Gangguan visual akibat konfigurasi kamera dan pencahayaan	Bedah Prediksi 07 no. 18; Latihan 3.2 no. 1; Latihan 3.2 no. 2; Kuis Bab 3 no. 6; Kuis Bab 3 no. 7; Kuis Bab 3 no. 9; Kuis Bab 3 no. 10; Kuis Bab 3 no. 16; Kuis Bab 3 no. 20; Simulasi 1 no. 7; Simulasi 1 no. 12; Simulasi 2 no. 8; Simulasi 3 no. 5
3.3 · Ukuran bidang pandang (shot size) dan sudut pengambilan gambar	Bedah Prediksi 07 no. 4; Latihan 3.3 no. 1; Latihan 3.3 no. 2; Latihan 3.3 no. 3; Kuis Bab 3 no. 12; Kuis Bab 3 no. 14; Kuis Bab 3 no. 15; Kuis Bab 3 no. 18; Kuis Bab 3 no. 19; Kuis Bab 3 no. 22; Simulasi 1 no. 20; Simulasi 2 no. 10; Simulasi 2 no. 13; Simulasi 3 no. 4
3.4 · Pergerakan kamera dan penanganan anomali visual	Bedah Prediksi 07 no. 13; Latihan 3.4 no. 1; Latihan 3.4 no. 2; Latihan 3.4 no. 3; Kuis Bab 3 no. 11; Kuis Bab 3 no. 13; Kuis Bab 3 no. 17; Kuis Bab 3 no. 21; Kuis Bab 3 no. 23; Kuis Bab 3 no. 24; Kuis Bab 3 no. 25; Simulasi 1 no. 18; Simulasi 2 no. 2; Simulasi 3 no. 18; Simulasi 3 no. 22

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab	Soal
4.1 · Fungsi dan unsur tata artistik dalam produksi film	Bedah Prediksi 07 no. 5; Latihan 4.1 no. 1; Latihan 4.1 no. 2; Kuis Bab 4 no. 1; Kuis Bab 4 no. 3; Kuis Bab 4 no. 5; Simulasi 1 no. 21; Simulasi 2 no. 11; Simulasi 3 no. 14
4.2 · Pola tangkap mikrofon (polar pattern)	Bedah Prediksi 07 no. 10; Latihan 4.2 no. 1; Latihan 4.2 no. 2; Kuis Bab 4 no. 2; Kuis Bab 4 no. 4; Kuis Bab 4 no. 11; Kuis Bab 4 no. 15; Simulasi 1 no. 22; Simulasi 2 no. 7; Simulasi 3 no. 16; Simulasi 3 no. 20
4.3 · Penempatan mikrofon lapangan dan teknik boom pole	Bedah Prediksi 07 no. 11; Latihan 4.3 no. 1; Latihan 4.3 no. 2; Kuis Bab 4 no. 9; Kuis Bab 4 no. 12; Kuis Bab 4 no. 14; Kuis Bab 4 no. 16; Simulasi 1 no. 10; Simulasi 1 no. 11; Simulasi 2 no. 3; Simulasi 3 no. 17
4.4 · Analisis kendala kebisingan dan distorsi suara	Bedah Prediksi 07 no. 17; Latihan 4.4 no. 1; Latihan 4.4 no. 2; Latihan 4.4 no. 3; Kuis Bab 4 no. 6; Kuis Bab 4 no. 18; Kuis Bab 4 no. 20; Kuis Bab 4 no. 21; Simulasi 1 no. 19; Simulasi 2 no. 15; Simulasi 3 no. 12
4.5 · Teknik dasar pemotongan gambar, linimasa, dan transisi	Bedah Prediksi 07 no. 12; Latihan 4.5 no. 1; Latihan 4.5 no. 2; Latihan 4.5 no. 3; Kuis Bab 4 no. 8; Kuis Bab 4 no. 10; Kuis Bab 4 no. 17; Kuis Bab 4 no. 19; Simulasi 1 no. 16; Simulasi 2 no. 14; Simulasi 3 no. 11
4.6 · Sinkronisasi audio dan video	Bedah Prediksi 07 no. 9; Latihan 4.6 no. 1; Latihan 4.6 no. 2; Kuis Bab 4 no. 7; Kuis Bab 4 no. 13; Kuis Bab 4 no. 22; Simulasi 1 no. 17; Simulasi 2 no. 19; Simulasi 3 no. 10
4.7 · Kesalahan kontinuitas visual dan axis of action	Bedah Prediksi 07 no. 19; Latihan 4.7 no. 1; Latihan 4.7 no. 2; Kuis Bab 4 no. 23; Kuis Bab 4 no. 24; Kuis Bab 4 no. 25; Simulasi 1 no. 6; Simulasi 2 no. 18; Simulasi 3 no. 13; Simulasi 3 no. 21
5.1 · Tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi	Bedah Prediksi 07 no. 25; Latihan 5.1 no. 1; Kuis Bab 5 no. 1; Kuis Bab 5 no. 5; Kuis Bab 5 no. 8; Kuis Bab 5 no. 12; Simulasi 1 no. 5; Simulasi 2 no. 22; Simulasi 3 no. 15
5.2 · Dokumen manajemen produksi: naskah, storyboard, dan call sheet	Bedah Prediksi 07 no. 20; Latihan 5.2 no. 1; Latihan 5.2 no. 2; Kuis Bab 5 no. 6; Kuis Bab 5 no. 7; Kuis Bab 5 no. 14; Kuis Bab 5 no. 17; Simulasi 1 no. 14; Simulasi 2 no. 23; Simulasi 3 no. 19
5.3 · Pembagian tugas kru dan SOP kerja tim produksi	Bedah Prediksi 07 no. 24; Latihan 5.3 no. 1; Latihan 5.3 no. 2; Kuis Bab 5 no. 3; Kuis Bab 5 no. 9; Kuis Bab 5 no. 13; Kuis Bab 5 no. 16; Simulasi 1 no. 15; Simulasi 2 no. 21; Simulasi 3 no. 23
5.4 · Karakteristik produksi media baru	Bedah Prediksi 07 no. 23; Latihan 5.4 no. 1; Kuis Bab 5 no. 4; Kuis Bab 5 no. 10; Kuis Bab 5 no. 11; Simulasi 1 no. 23; Simulasi 2 no. 20
5.5 · Pengemasan konten kreatif: vlog, podcast, video pendek, dan live streaming	Bedah Prediksi 08 no. 18; Latihan 5.5 no. 1; Latihan 5.5 no. 2; Kuis Bab 5 no. 2; Kuis Bab 5 no. 15; Kuis Bab 5 no. 20; Kuis Bab 5 no. 22; Kuis Bab 5 no. 24; Simulasi 1 no. 24; Simulasi 2 no. 24; Simulasi 3 no. 25
5.6 · Analisis data performa konten dan algoritma platform	Bedah Prediksi 07 no. 22; Latihan 5.6 no. 1; Latihan 5.6 no. 2; Kuis Bab 5 no. 18; Kuis Bab 5 no. 19; Kuis Bab 5 no. 21; Kuis Bab 5 no. 23; Kuis Bab 5 no. 25; Simulasi 1 no. 25; Simulasi 2 no. 25; Simulasi 3 no. 24

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

NEXT LEVEL STUDY INDONESIA

Era Baru Pendidikan

TKA SMK BC

Tetaplah menari, sekalipun lagu pengiringmu telah hilang. Sebab di luar sana, selalu ada seseorang yang menemukan bahagianya karena kamu tidak berhenti melangkah.

— HANDAKA LUMU

Buku ini menjelaskan secara rinci apa saja yang perlu kamu persiapkan untuk TKA Broadcasting dan Perfilman: materi yang diuji, strategi menjawab, dan latihan yang terarah.

Belajar lebih jauh di LMS NLS

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smkbc

GRATIS · TIDAK UNTUK DIPERJUALBELIKAN

SMKBC · Edisi 1 · Gratis untuk pelajar Indonesia · 2026/2027