

# **PENERAPAN TEKNIK *BLOCKING CAMERA* DALAM PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT ANAK JALANAN BELAJAR**

**Ririn Erni Yulia Tutik, Hestiasari Rante, Setiawarhana**  
**Prodi Multimedia Broadcasting, Jurusan Telekomunikasi,**  
**Politeknik Elektronika Negeri Surabaya**  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya  
Kampus PENS-ITS, Keputih, Sukolilo, Surabaya  
Telp : +62+031+5947280; Fax. +62+031+5946011  
Email : [rin.erni@yahoo.com](mailto:rin.erni@yahoo.com)

Pada tugas akhir ini akan dibuat sebuah ILM (Iklan Layanan Masyarakat) tentang anak-anak jalanan belajar. ILM ini menceritakan bagaimana anak jalanan hidup dan bekerja di jalan yang kebanyakan dari kita menganggap mereka hanya anak-anak brutal (nakal), tidak mengerti aturan, bahkan malas belajar. Justru dibalik semua itu, mereka memiliki minat belajar yang sangat tinggi. Hal ini dibuktikan oleh mereka dengan mengikuti kegiatan belajar yang diadakan oleh lembaga sosial pada saat siang hari.

Dalam proyek ini, akan dititik beratkan pada proses pengambilan adegan yang dilakukan dengan teknik *blocking camera*. *Blocking camera* adalah Penempatan atau peletakan sebuah kamera yang mengarah kepada suatu obyek sesuai dengan tuntutan naskah atau *story board* yang dibuat. Tujuan penggunaan *blocking camera* adalah melihat pengaruh *blocking camera* itu sendiri terhadap setiap adegan yang diambil.

Proyek akhir ini diharapkan mampu menambah SDM agar mengurangi kebodohan anak-anak di generasi berikutnya dengan adanya lembaga sosial yang menangani pendidikan anak jalanan, sehingga menginspirasi kehidupan para anak jalanan untuk selalu belajar kapanpun dan dimanapun demi masa depan, harapan, dan cita-cita mereka. Nantinya proyek ini akan dibuat dengan menggunakan program editing video (*adobe premiere*) dan efek gambar/teks (*after effects*).

**Kata Kunci :** Iklan Layanan Masyarakat (ILM), anak jalanan, *blocking camera*

## **1. PENDAHULUAN**

Pada saat ini pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan nasional. Pendidikan harus bisa diakses oleh siapa pun, bahkan oleh anak-anak usia belasan tahun yang tak pernah mengenal arti "rumah" dan kasih sayang. Kesadaran inilah yang membuat banyak pihak cukup peduli terhadap anak-anak jalanan dengan cara mendirikan rumah singgah. Oleh karena itu, dalam proyek akhir ini akan dibuat sebuah video tentang iklan layanan masyarakat dimana mengulas tentang perjuangan anak jalanan dalam belajar disela-sela pekerjaan mereka.

Iklan layanan masyarakat berisikan pesan berupa himbauan, ajakan atau peringatan yang ditujukan kepada masyarakat untuk kepentingan umum. Tetapi terkadang penyampaian pesan terhadap masyarakat tersebut kurang mengena, sehingga banyak masyarakat yang tidak mengerti bahkan menghiraukan pesan yang disampaikan.

Oleh karena itu, dalam proyek akhir ini akan digunakan penerapan teknik *blocking camera* pada adegan yang diambil. *Blocking camera* merupakan penempatan letak kamera pada suatu titik tertentu untuk mendapatkan arah pandang (*cover*) pada suatu bidang. Penerapan *blocking camera* akan dipadukan dengan penggunaan *angle camera*, *movement camera*, dan *framing*,

sehingga dapat membentuk suatu alur cerita yang enak dilihat, lebih menarik dan tidak *jumping*.

## **2. PERUMUSAN MASALAH**

Perumusan masalah yang akan dibahas dalam proyek akhir ini adalah :

1. Bagaimana pembuatan dan penerapan *storyboard* serta proses *recording* yang dilakukan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat.
2. Bagaimana penerapan teknik *blocking camera* dalam pengambilan adegan video.
3. Bagaimana penerapan tipe *blocking camera* seperti *over shoulder shot* dan *subjective shot* dalam pengambilan gambar agar terkesan dramatis dan menarik.
4. Bagaimana menciptakan penggabungan *angle camera*, *movement camera*, dan *framing* yang baik kedalam teknik *blocking camera*

## **3. BATASAN MASALAH**

Adapun batasan-batasan masalah yang digunakan pada penulisan Proyek Akhir ini adalah :

1. Pembuatan *storyboard* adalah berupa *storyboard* sederhana yang mengacu pada skenario yang telah dibuat.

2. Proses *recording* video lebih difokuskan kepada pengambilan gambar dengan *teknik blocking camera* dengan memperhatikan *angle camera*, *moving camera*, dan *framing*.
3. Tipe dari teknik *blocking camera* yang digunakan antara lain *Over shoulder shot* dan *Subjective shot*.
4. Teknik editing dilakukan dengan menggunakan software *adobe premiere* dan *after effect* untuk memberikan efek khusus.
5. Penggunaan *backsound* menggunakan audio yang didapat dari beberapa *file* lagu yang sudah ada.

#### 4. TUJUAN

Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah :

1. Penerapan teknik *blocking camera* pada proses *storyboarding* dan *recording* supaya alur cerita menjadi tersusun baik dan menarik.
2. Membuat sebuah iklan layanan masyarakat anak jalanan belajar dengan *teknik blocking camera* untuk melihat pengaruh gambar pada setiap adegan yang diambil dengan tipe blocking *Over shoulder shot* dan *Subjective shot*.

#### 5. TEORI PENUNJANG

##### 5.1 Teori anak Jalanan

Menurut sebuah website [1], definisi Anak jalanan atau sering disingkat anjal adalah sebuah istilah umum yang mengacu pada anak-anak yang mempunyai kegiatan ekonomi di jalanan, namun masih memiliki hubungan dengan keluarganya. Tapi hingga kini belum ada pengertian anak jalanan yang dapat dijadikan acuan bagi semua pihak.

##### 5.2 Teori Iklan Layanan Masyarakat

Menurut buku berjudul iklan layanan masyarakat / public service Advertising [3], dijelaskan bahwa iklan Layanan Masyarakat [ILM] adalah jenis periklanan yang dilakukan oleh suatu organisasi komersial/non komersial (sering juga dilakukan oleh pemerintah) guna mencapai tujuan sosial terutama untuk kesejahteraan atau kebaikan masyarakat. Ada juga yang mengatakan, bahwa ILM adalah sarana 'penebus dosa' periklanan atas beberapa kritikan yang dialamatkan kepadanya karena beberapa tuduhan, misalnya pembohong, penghasut dan sebagainya. Oleh karena itu, pihak periklanan melaksanakan tugas sosialnya, yaitu membuat ILM untuk membentuk masyarakat melakukan penyadaran sosial atas situasi serta kondisi sekitarnya.

##### 5.3 Teori Storyboard

*Storyboard* adalah kolom teks, audio dan visualisasi dengan keterangan mengenai content dan visualisasi yang digunakan untuk produksi sebuah course. Derajat *Storyboard* bisa berbeda karena ada berbagai tahap yang harus di lalui sesuai tujuan pembuatan *Storyboard* tersebut. *Storyboard* merupakan konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, termasuk audio dengan mengolah elemen desain grafis berupa bentuk dan gambar, huruf dan warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya. *Storyboard* juga tidak terbatas hanya pada pembuatan iklan saja karena produksi game, cd multimedia dan elearningpun menggunakan *story board*.

**Apa yang harus diperhatikan pada penulisan *Storyboard*?**

##### 5.4 Teknik Pengambilan Gambar

Dalam Teknik Pengambilan Gambar untuk sebuah produksi acara televisi diperlukan kamerawan yang memahami kaidah-kaidah produksi acara televisi maupun penyiaran televisi, agar gambar yang dibuat terlihat wajar dan tidak mengganggu konsentrasi penonton, tanpa mengabaikan komposisi dan pergerakan.

###### 5.4.1 Komposisi

Komposisi dapat diartikan sebagai pengaturan / penataan dan penempatan secara tersusun terhadap unsur-unsur gambar dalam suatu peristiwa yang diambil secara keseluruhan, menyampaikan tujuan dan maksud/arti kedalam *frame* / bingkai

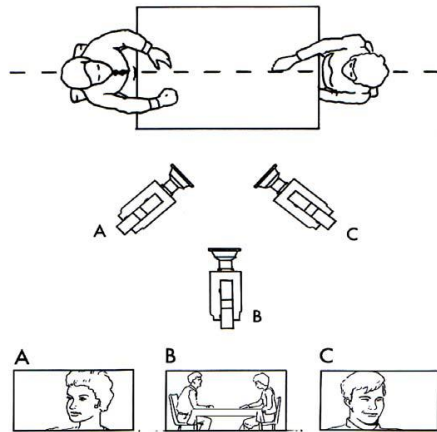
###### 5.4.2 Sudut Pengambilan Kamera (*Camera Angle*)

Sudut pengambilan kamera ( *camera angle* ) yang dipergunakan untuk mengambil gambar sebuah objek, akan mempengaruhi sikap penonton. intercut yang dilakukan antara *high angle* dan *low angle* dari seseorang akan memperlihatkan pengaruh yang dimaksud atau ada kesan psikologis. Dalam sebuah drama, seorang yang diambil dengan *high angle shot* akan menghilangkan kesan kewibawaan subjek tersebut. dengan *low angle shot* adalah sebaliknya memberikan kekuatan pada subjek. Titik pandang yang normal adalah pada ketinggian mata seseorang.

##### 5.5 Teori *Blocking Camera*

*Blocking camera* / penempatan kamera / peletakan sebuah kamera yang mengarah kepada suatu objek sesuai dengan tuntutan naskah atau *storyboard* yang dibuat. Peletakan ini akan membentuk sebuah arah pandang antara lain: *frontal* adalah penempatan kamera tepat didepan

objek itu berarti gambar yang dihasilkan adalah objek berada ditengah *frame*, sedang *profile* adalah penempatan kamera menyamping dari objek, *shot* ini menghasilkan pengambilan gambar objek seperti layaknya wayang kulit



**Gambar 2. 1** *Blocking camera* dengan penggunaan tiga kamera

Berikut adalah macam-macam dari *blocking camera*, diantaranya :

1. *Over Shoulder Shot*

Pengambilan gambar dua subjek yang sedang melakukan pembicaraan, sementara kamera diletakkan dibelakang pundak salah satu subjek, sehingga di dalam *frame* terdapat subjek yang menghadap sedikit serong dari kamera, dikarenakan subjek sedang menghadap lawan bicaranya dengan foreground atau latar depan. begitu sebaliknya atau *shot* berikutnya dengan *shot* yang sama.

2. *Objective Shot*

Teknik pengambilan ini sering kali ditampilkan dalam hampir seluruh acara televisi, sebagai contoh acara perbincangan, kuis, pariwisata/iklan. Dimana teknik pengambilan ini mempunyai kesan psikologis, bahwa penonton hanya sebagai pengamat atau peninjau (*observer*), jadi kesan yang ditimbulkan adalah penonton dimanjakan untuk menikmati oleh sajian-sajian yang ditayangkan oleh stasiun televisi.

3. *Subjective Shot*

Teknik pengambilan gambar ini hanya dilakukan untuk menciptakan suasana dramatic khususnya acara sinetron yang memungkinkan suasana cerita ini menjadi bagian dari penonton. Untuk teknik pengambilan ini mempunyai kesan psikologis, bahwa seolah-olah penonton dilibatkan dalam acara tersebut sebagai pelaku dalam adegan ini. Sebagai contoh pengambilan gambar suasana pasar yang ramai, sementara juru kamera melakukan pergerakan kamera maju atau track ini diantara keramaian orang-orang, yang ingin disampaikan disini oleh pengarah acara adalah seorang pencuri melarikan diri dari kejaran

seorang polisi, yang dirasakan oleh penonton adalah seolah-olah penonton yang berlari sebagai pencurinya.

Unsur unsur *blocking camera* melingkupi :

1. *Type of shot*
2. *Framing*
3. *Camera angle*
4. *Movement camera*

**6. METODOLOGI**

Pada metodologi proyek akhir ini dibagai menjadi 3 bagian, yaitu :

1. Tahap awal (*Pra-production*)
2. Tahap pengerjaan (*Production*)
3. Tahap akhir (*Post-production*)

**6.1 Tahap Awal (*Pra-production*)**

Persiapan terdiri dari penentuan ide cerita, pengumpulan data, Pembuatan skenario, dan pembuatan storyboard

**6.1.1 Penentuan Ide Cerita**

Perencanaan ide cerita merupakan tahap awal pembuatan sebuah film, iklan atau video.

**6.1.2 Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data dilakukan dengan dua cara, yaitu studi pustaka dan observasi.

**a. Kepustakaan**

Metode kepustakaan merupakan metode yang digunakan dengan cara mencari informasi yang dibutuhkan melalui berbagai media cetak.

**b. Observasi**

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Dalam hal ini peneliti mengambil data dengan men-survei lokasi tempat anak jalanan belajar.

**6.1.3 Skenario**

Skenario merupakan bentuk tertulis dari keseluruhan iklan. Skenario adalah cerita dalam bentuk dasar rangkaian dan adegan-adegan yang tidak dirincikan.

**6.1.4 Storyboarding**

Setelah penentuan ide cerita dan pengumpulan data, kemudian direalisasikan pada pembuatan *storyboard* dimana terdapat kelengkapan pembuatan video, mulai dari gambar per *scene*, durasi per *scene*, posisi camera, penerapan teknik *blocking camera*, deskripsi gambar, narasi, dan lokasi.

**6.2 Tahap Perekaman (*production*)**

Dalam proses *recording* dilakukan proses pengambilan gambar dengan menggunakan teknik – teknik kamera yang ada. Seperti pengaturan *focus*, dan lain sebagainya. Proses *recording* video dan audio dilakukan secara bersamaan. Pada proses ini akan digunakan penerapan teknik

*blocking camera* pada setiap adegan yang diambil. Penerapan *blocking camera* akan digabungkan dengan penggunaan *angle camera*, *movement camera*, dan *framing* sehingga memiliki alur yang teratur dan merubah titik perhatian.

Sudut pengambilan kamera (*camera angle*) yang dipergunakan untuk mengambil gambar sebuah objek, akan mempengaruhi sikap penonton. *Camera angle* yang dipergunakan antara lain *high angle* yaitu kamera ditempatkan lebih tinggi dari obyek. Tujuannya untuk memberikan penonton sesuatu kekuatan atau rasa superioritas. *Eye angle shot* merupakan shot yang normal atau umum dilakukan untuk pengambilan subyek yang setara atau sama derajatnya. Dan teknik *low angle* yaitu dengan menggunakan *shot* ini akan membuat subyek nampak kelihatan mempunyai kekuatan yang lebih menonjol.

Untuk pergerakan kamera yang digunakan antara lain pengambilan gambar dengan melakukan perpindahan / pergerakan lensa pada kamera seperti *zoom-in* dan *zoom-out*. Serta mempergunakan teknik pergerakan badan kamera pada poros penyangga tripod yaitu *panning* atau pergerakan kamera masih dalam poros kearah kanan atau ke kiri serta dapat juga berfungsi menjelaskan macam-macam objek yang masih berhubungan.

Tipe *blocking camera* sendiri yang digunakan antara lain *Over shoulder shot* dan *Subjective shot*. Tipe *over shoulder shot* sendiri adalah Pengambilan gambar dua subyek yang sedang melakukan pembicaraan, sementara kamera diletakkan dibelakang pundak salah satu subyek, sehingga di dalam frame terdapat subyek yang menghadap sedikit serong dari kamera, dikarenakan subyek sedang menghadap lawan bicaranya dengan *foreground* atau latar depan. begitu sebaliknya atau *shot* berikutnya dengan *shot* yang sama. Sedangkan *subjective shot* merupakan teknik pengambilan yang Teknik pengambilan gambar ini hanya dilakukan untuk menciptakan suasana dramatic yang memungkinkan suasana cerita ini menjadi bagian dari penonton.

### 6.3 Tahap Akhir (Post-Production)

#### 6.3.1 Editing

Editing film adalah proses pengeditan film sehingga menghasilkan kualitas film yang layak dan menarik untuk ditonton. Pada proses editing ini akan dilakukan pengeditan diantaranya mengedit adegan yang tidak diperlukan, memberikan efek tulisan, menambahkan spesial efek, menambahkan transisi antar video, dan pemberian backsound.

Software yang dipergunakan dalam editing iklan ini adalah *adobe premiere* dan *after effects*.

#### 6.3.2 Finishing

Merupakan tahap akhir dalam pengeditan film yaitu penyimpanan data film kedalam format mpeg dan disimpan dalam media penyimpanan data seperti CD maupun DVD agar dapat dinikmati oleh masyarakat banyak.

## 7. ANALISA DAN HASIL PENGUJIAN

Setelah perencanaan maka langkah selanjutnya adalah pembuatan dan melakukan analisa terhadap hasil video yang telah dibuat khususnya pada bagian produksi iklan dan editing. Analisa ini berisi tentang hasil *shooting* yang telah dilakukan beserta kesulitan-kesulitan dan solusinya.

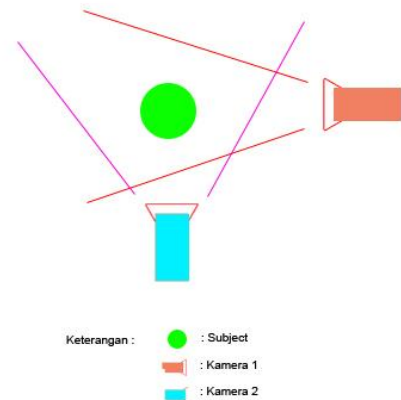
### 7.1 Penerapan Teknik *Blocking camera*

#### 7.1.1 Tipe *Subjective-Shot*

*Shooting* dengan teknik *blocking camera* : *subjective shot* ini dilakukan pada tahap produksi dengan menggunakan dua buah kamera. Hal pertama yang dilakukan adalah meletakkan posisi kamera letak cahaya, *angle* serta *framing* yang tepat.

Pada video ini terdapat dua unsur teknik *subjective shot*:

- a. Lokasi 1 : Taman



Gambar 7. 1 *Blocking Camera Subjective Shot*

#### Keterangan

- Angle cam1 : *eye angle*  
 Angle cam2 : *low angle*



Gambar 7. 2 Kamera Utama

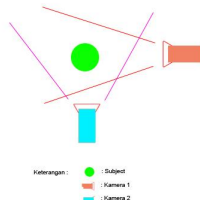


**Gambar 7.3** Kamera Kedua

Tata cara pengambilan gambar menggunakan teknik *subjective shot* ini meliputi:

1. Menyiapkan dua buah kamera.
2. Masing-masing kamera diletakan pada posisi berbeda. Satu kamera didepan subjek dan satunya disamping subjek tetapi kedua kamera ini harus tetap fokus terhadap subjek yang diambil.
3. Mengatur framing pada headroom untuk memberikan batasan ruang diatas subjek.
4. Mengatur angle yang sesuai. Untuk camera satu digunakan *eye angle* sedangkan pada kamera dua dibuat *low angle* dan memberikan *framing walking room* untuk memberikan ruang didepan subjek saat object berlari.
5. Langkah terakhir adalah me-record video. Untuk pemilihan adegan dilakukan pada proses editing sehingga teknik *subjective shot* terlihat dengan jelas.

Lokasi : jalan sumatera



**Gambar 7.4** Blocking Camera Subjective Shot



**Gambar 7.5** Kamera pertama



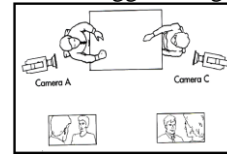
**Gambar 7.6** Kamera kedua

Pada adegan ini juga menggunakan teknik *objective shot* yaitu menggunakan dua buah kamera satu didepan *object* dan satu disamping *object*. Perbedaan pada teknik awal hanya terletak pada *angle camera*. Pada adegan

kedua ini *angle* diatur sama-sama dalam posisi *eye angle* atau posisi kamera setara dengan *object*.

### 7.1.2 Tipe Over Shoulder Shot

Teknik ini dapat dilihat pada pengambilan video disanggar alang-alang. Teknik ini digunakan untuk adegan yang bersifat dialog. Dari situlah teknik ini digunakan ketika mengambil adegan pecakapan antara pengajar dengan anak-anak disanggar alang-alang.



**Gambar 7.7** Penempatan Kamera Pada Over Shoulder Shot



**Gambar 7.8** Pengambilan Over Shoulder Shot Pada Kamera Pertama



**Gambar 7.9** Pengambilan Over Shoulder Shot Pada Kamera Kedua

Tata cara pengambilan gambar menggunakan teknik *subjective shot* ini meliputi:

1. Menyiapkan dua buah kamera.
2. Masing-masing kamera diletakan disalah satu punggung object.
3. Kamera pertama diletakan dipunggung object (pengajar) dan kamera fokus kepada anak-anak yang mendengarkan.
4. Kamera kedua diletakan dibelakang punggung salah satu anak dan fokus kepada pengajar.

## 8. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diambil dari pembuatan proyek akhir pembuatan iklan layanan masyarakat ini adalah:

1. Teknik *blocking camera* sangat berguna sekali untuk mempersingkat waktu pengambilan gambar. Kita tidak perlu mengambil adegan secara berulang karena menggunakan dua buah kamera.
2. Penerapan teknik *blocking camera* pada proses storyboarding dan recording sangat

berguna untuk membuat alur cerita menjadi tersusun baik dan menarik.

3. Pada teknik over shoulder *shot*, camera blocking menggunakan garis imajiner bantu yang digunakan untuk membatasi gerak atau posisi kamera sehingga tidak melanggar nilai-nilai realistik objek. Garis bantu ini digunakan untuk posisi objek ganda atau lebih, sehingga tidak terjadi salah arah pandang atau salah gerak objek.

## 9. DAFTAR PUSTAKA

- [1] NN.(2010).from:<http://ceritamamah.blogspot.com/2010/01/anak-jalanan.html>, 22 Januari 2010
- [2] KumoroHeru.(2010).from:<http://edukasi.kompas.com/read/2010/06/09/09591229/Pendekar.Pendidikan.Anak.Jalanan,06> September 2010
- [3] NN.PDF Pengertian Iklan.Bandung
- [4] Sainuddin. 2009. PDF Teknik Pengambilan Gambar. Jakarta : UMB
- [5] Weiss, Toni. 2011. PDF *Camera Blocking For Emotional Impact*
- [6] Kasali, Rhenald, *manajemen periklanan : Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*, Cetakan kedua, Pustaka Utama Grafiti, Jakarta, 1982.
- [7] NN.(2010).from:[http://nindyas2007.multiply.com/journal/item/7/BELAJAR\\_KAMERA](http://nindyas2007.multiply.com/journal/item/7/BELAJAR_KAMERA), 16 Juni 2010
- [8] NN.PDF Strategi Merancang Naskah dan *Storyboard* Iklan Televisi
- [9] Tate Dane.PDF Over-the-Shoulder *Shot*
- [10] NN.2006.PDF Modul Video Editing.Yogyakarta