

**PERAN CAMERA PERSON DAN PENERAPAN TEKNIK HEADROOM
DALAM KEGIATAN PRODUKSI AUDIOVISUAL
DI TELKOM VIRALS**

Zhorif Febriansyah¹, Willy Bachtiar², Harries Marithasari³
^{1,2,3} Komunikasi Digital dan Media, Sekolah Vokasi, IPB University
¹zhoriffebriansyah@gmail.com, ²willybachtiar@apps.ipb.ac.id,
³harriesmarithasari@apps.ipb.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the roles and challenges of a camera person, as well as the application of headroom techniques, in audiovisual production activities at Telkom VirALS. This research employs a descriptive qualitative approach. Data were collected through active participation during Field Work Practice (PKL) from January 26 to May 10, 2026, direct observation, interviews, and literature studies. The results indicate that the role of a camera person at Telkom VirALS encompasses three production stages based on Gerald Millerson's (2009) theory: pre-production (equipment preparation, area setup, and run through), production (capturing images and coordinating with the switcherman), and post-production (managing and backing up footage to cloud storage). The primary challenge arises during the production stage, where the camera person must maintain consistent framing and headroom amidst unpredictable talent movements, while rapidly responding to the switcherman's instructions without compromising visual quality. Furthermore, the application of the headroom technique is adapted to the type of shot (such as medium shot or close-up) and integrated with the rule of thirds principle to create a balanced and proportional image composition. Consequently, the application of headroom techniques at Telkom VirALS serves not only an aesthetic function but also as a visual strategy to ensure audience comfort when viewing the broadcast.

Keywords: Camera Person, Audiovisual, Headroom

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran dan tantangan *camera person* serta penerapan teknik *headroom* dalam kegiatan produksi audiovisual di Telkom VirALS. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui partisipasi aktif selama kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dari 26 Januari hingga 10 Mei 2026, observasi langsung, wawancara, dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran *camera person* di Telkom VirALS mencakup tiga tahapan produksi berdasarkan teori Gerald Millerson (2009), yaitu praproduksi (persiapan alat, *set-up* area, dan gladi), produksi (pengambilan gambar dan koordinasi dengan *switcherman*), serta pascaproduksi (pengelolaan dan *backup hasil footage* ke *cloud storage*). Tantangan terbesar dihadapi pada tahap produksi, di mana *camera person* harus menjaga konsistensi *framing* dan *headroom* di tengah pergerakan *talent* serta merespons instruksi *switcherman* dengan cepat tanpa mengurangi kualitas visual. Penerapan teknik *headroom* disesuaikan dengan jenis *shot* (seperti *medium shot* atau *close-up*) dan

dikombinasikan dengan prinsip *rule of thirds demi* menciptakan komposisi gambar yang seimbang dan proporsional. Dengan demikian, penerapan teknik *headroom* di Telkom VirALS tidak hanya berfungsi memenuhi aspek estetika, melainkan sebagai strategi visual untuk menjaga kenyamanan audiens dalam menikmati tayangan.

Kata Kunci: *Camera Person*, Audiovisual, *Headroom*

A. Pendahuluan

Dalam praktik produksi audiovisual, aspek teknis sinematografi memegang peranan penting. Foust, Fink, Beskid, Cardenas, dan Gordon (2024) dalam *Video Production: Disciplines and Techniques* menegaskan bahwa penguasaan prinsip *framing*, komposisi, dan teknik pengambilan gambar merupakan fondasi utama dalam menghasilkan visual yang komunikatif dan profesional. Sejalan dengan itu, Thompson dan Bowen (2009) dalam *Grammar of the Shot* menjelaskan bahwa komposisi gambar, termasuk pengaturan *headroom*, menentukan keseimbangan visual dan kenyamanan pandangan audiens. *Headroom* yang terlalu sempit atau terlalu luas dapat mengganggu estetika dan makna visual dalam sebuah tayangan.

Konsep *headroom* sendiri merujuk pada ruang antara bagian atas kepala subjek dengan batas atas frame (Costello, 2023). Dalam

produksi berbasis *event*, terutama yang dilakukan secara *live streaming* atau *tapping*, ketepatan pengaturan *headroom* menjadi tantangan tersendiri karena *camera person* harus menyesuaikan *framing* secara cepat terhadap pergerakan subjek dan dinamika acara. Gedera (2021) menegaskan bahwa dalam produksi video, khususnya *live streaming*, prinsip *rule of thirds* dan *headroom* merupakan elemen dasar *framing* yang memengaruhi kualitas tayangan.

Telkom VirALS sebagai unit produksi audiovisual yang menangani berbagai kegiatan seperti *online learning*, *podcast*, *webinar*, *tapping* video learning, dan online ceremonial *event*, memiliki karakteristik produksi berbasis *event* yang dinamis. Produksi semacam ini sering dilakukan secara langsung (*live*) maupun direkam untuk kemudian dipublikasikan melalui media sosial. Dalam situasi tersebut, *camera person* dituntut tidak hanya menguasai aspek teknis kamera, tetapi juga mampu mengambil

keputusan visual secara cepat dan tepat agar komposisi gambar tetap proporsional dan sesuai standar produksi.

Peran *camera person* dalam produksi audiovisual tidak sebatas sebagai operator teknis, melainkan juga sebagai pengendali kualitas visual. Rui, Gupta, Grudin, dan He (2004) menunjukkan bahwa prinsip videografi seperti *framing*, komposisi, dan pengaturan ruang kepala (*headroom*) berpengaruh terhadap keterbacaan visual dan kenyamanan audiens. Penelitian Gandhi (2014) juga menekankan bahwa kombinasi ukuran *shot*, sudut kamera, dan pengaturan *headroom* membentuk komposisi yang menentukan kualitas hasil produksi. Hal ini menunjukkan bahwa teknik *headroom* bukan sekadar aturan estetika, melainkan bagian dari strategi visual untuk menjaga profesionalitas tayangan.

Peran *camera person* dalam kegiatan produksi audiovisual di Telkom VirALS dapat dianalisis melalui kerangka teori proses produksi media yang dikemukakan oleh Gerald Millerson (2009), teori ini membagi tahapan produksi media ke dalam tiga tahapan utama, yaitu

praproduksi, produksi, dan pascaproduksi serta mengidentifikasi berbagai macam tantangan yang muncul selama proses produksi.

Penelitian terdahulu mengenai peran *camera person* telah banyak dilakukan dalam ranah dokumenter, jurnalistik, maupun video klip musik. Namun, kajian yang secara spesifik mengaitkan peran *camera person* dengan penerapan teknik *headroom* dalam produksi audiovisual berbasis *event* terbatas. Studi mengenai *live streaming* debat publik (Nai & Kedoh, 2025) menunjukkan bahwa penerapan komposisi kamera, termasuk pengaturan *headroom*, sangat menentukan kualitas visual dalam siaran langsung. Akan tetapi, penelitian tersebut belum secara mendalam membahas bagaimana peran dan tanggung jawab *camera person* dalam menjaga konsistensi teknik tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa dalam kegiatan produksi audiovisual di Telkom VirALS, *camera person* berperan dalam menjaga kualitas visual melalui penerapan teknik sinematografi, salah satunya teknik *headroom*. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji

secara lebih mendalam bagaimana peran dan tantangan *camera person* serta bagaimana penerapan teknik *headroom* dalam kegiatan produksi audiovisual di Telkom VirALS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan memahami secara mendalam mengenai peran dan tantangan *camera person* serta penerapan teknik *headroom* dalam kegiatan produksi audiovisual berbasis *event* di Telkom VirALS.

Lokasi penelitian dilaksanakan di Telkom VirALS yang merupakan bagian dari Telkom Corporate University, beralamat di Jalan Gegerkalong Hilir, Kota Bandung. Penelitian dilakukan dalam bentuk Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang berlangsung mulai tanggal 26 Januari hingga 10 Mei 2026. Selama kegiatan PKL berlangsung, peneliti terlibat langsung dalam berbagai aktivitas produksi audiovisual sehingga dapat melakukan pengamatan terhadap proses kerja *camera person*.

Data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu data primer dan data

sekunder. Data primer diperoleh melalui partisipasi aktif peneliti selama menjalani kegiatan magang di Telkom VirALS. Dalam proses tersebut, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas produksi audiovisual serta keterlibatan *camera person* dalam pengambilan gambar pada berbagai kegiatan. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari berbagai sumber tidak langsung, seperti hasil wawancara, artikel, buku, jurnal ilmiah, serta informasi yang tersedia di internet dan media lainnya yang relevan dengan topik penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, partisipasi aktif, wawancara, dan studi literatur. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses produksi audiovisual di Telkom VirALS. Partisipasi aktif dilakukan dengan keterlibatan peneliti secara langsung dalam kegiatan produksi selama program PKL berlangsung sehingga peneliti memperoleh pengalaman dan pemahaman mengenai proses kerja *camera person* serta tantangan yang dihadapi di lapangan. Wawancara dilakukan kepada orang yang pernah menjadi *camera person* di Telkom ViraALS,

guna memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai penerapan teknik *headroom* dan peran *camera person*. Selain itu, studi literatur dilakukan dengan mempelajari berbagai referensi yang berkaitan dengan sinematografi, teknik *headroom*, produksi audiovisual, serta peran *camera person* yang diperoleh dari buku, jurnal, artikel ilmiah, dan sebagainya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Peran Camera Person

Camera person memiliki peran penting dalam menjaga kualitas visual pada setiap kegiatan produksi audiovisual berbasis *event*. Peran tersebut tidak hanya terbatas pada pengoperasian kamera, tetapi juga mencakup keterlibatan dalam proses perencanaan produksi, koordinasi antartim selama produksi berlangsung, hingga pengelolaan hasil *footage* setelah produksi selesai. Temuan ini sesuai dengan teori proses produksi media yang dikemukakan oleh Gerald Millerson (2009), yang membagi proses produksi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

a. Tahap Praproduksi

Pada tahap praproduksi, *camera person* terlibat dalam berbagai kegiatan persiapan sebelum produksi dimulai. Kegiatan tersebut meliputi persiapan alat produksi seperti kamera, tripod, baterai, memory card, kabel, dan perlengkapan pendukung lainnya. Selain itu, *camera person* juga membantu proses *set-up* area produksi, termasuk penempatan kamera sesuai kebutuhan visual acara. Dalam tahap ini, *camera person* turut mengikuti kegiatan *run through* atau *gladi* untuk memahami alur acara dan menentukan komposisi gambar yang tepat selama produksi berlangsung. Temuan ini sejalan dengan teori Millerson yang menyatakan bahwa tahap praproduksi merupakan tahap perencanaan dan persiapan teknis yang sangat menentukan kelancaran proses produksi.

b. Tahap Produksi

Pada tahap produksi, peran *camera person* tidak hanya sebatas mengoperasikan kamera, tetapi juga berperan aktif dalam menjaga kualitas visual tayangan melalui pengambilan gambar. Dalam proses produksi di Telkom VirALS, *camera person* harus mampu menyesuaikan *framing*, komposisi, dan teknik *headroom*

secara cepat mengikuti dinamika acara dan pergerakan subjek. Selain itu, *camera person* juga melakukan koordinasi dengan *switcherman* untuk memastikan gambar yang diambil sesuai dengan kebutuhan *live switching* dan tampilan program. Koordinasi tersebut dilakukan melalui komunikasi langsung menggunakan intercom selama produksi berlangsung. *Switcherman* biasanya memberikan aba-aba *standby* agar *Camera Person 1* bersiap karena gambarnya akan menjadi bidikan berikutnya setelah *Camera Person 2* selesai ditayangkan maupun instruksi terkait teknik pengambilan gambar, seperti *zoom in*, *zoom out*, *tracking shot* maupun jenis *shot* yang dibutuhkan, seperti *medium shot*, *close-up*, atau *wide shot*, sehingga *camera person* harus mampu merespons dengan cepat tanpa mengurangi kualitas *framing* dan *headroom*. Kondisi tersebut membuat *camera person* dituntut memiliki kemampuan teknis, konsentrasi, serta pengambilan keputusan visual yang cepat. Hal ini sesuai dengan pendapat Millerson bahwa pada tahap produksi, cameraman memiliki peran aktif dalam mengeksplorasi visual dan

berkoordinasi dengan seluruh pihak yang terlibat dalam produksi.

c. Tahap Pascaproduksi

Pada tahap pascaproduksi, *camera person* juga memiliki tanggung jawab terhadap pengelolaan hasil produksi. Setelah kegiatan produksi selesai, *footage* hasil pengambilan gambar akan di *back up* ke *cloud storage* sebagai bentuk pengamanan data produksi. Selain melakukan *backup data*, *camera person* juga melakukan pengecekan hasil *footage*. Kegiatan ini menunjukkan bahwa peran *camera person* tidak berhenti setelah kegiatan selesai, tetapi tetap berlanjut hingga tahap pengelolaan hasil produksi. Temuan tersebut sejalan dengan teori Millerson yang menjelaskan bahwa pada tahap pascaproduksi, cameraman turut terlibat dalam penyortiran hasil produksi.

2. Tantangan Dalam Proses Produksi

Salah satu tantangan utama yang dihadapi *camera person* adalah menjaga konsistensi *framing* dan penerapan teknik *headroom* di tengah situasi produksi yang dinamis. Dalam kegiatan produksi, *talent* atau pembicara ada yang sering bergerak,

berpindah posisi, maupun melakukan interaksi secara spontan sehingga *camera person* harus cepat menyesuaikan komposisi gambar agar ruang kepala (*headroom*) tetap proporsional. Thompson dan Bowen (2009) menjelaskan bahwa komposisi gambar dan pengaturan *headroom* berpengaruh terhadap keseimbangan visual dan kenyamanan audiens dalam melihat tayangan. Oleh karena itu, *camera person* harus mampu mengambil keputusan visual secara cepat agar kualitas visual tetap terjaga selama produksi berlangsung.

Selain itu, tantangan lain yang dihadapi *camera person* adalah harus mampu merespons instruksi *switcherman* secara cepat tanpa mengurangi kestabilan *framing* dan kualitas visual gambar. Kondisi ini sejalan dengan teori Millerson (2009) yang menjelaskan bahwa tahap produksi memerlukan kerja sama dan koordinasi antartim produksi agar proses pengambilan gambar berjalan efektif dan sesuai kebutuhan program. Apabila komunikasi antara *camera person* dan *switcherman* kurang berjalan dengan baik, maka perpindahan *shot* dapat terlihat tidak sinkron dan memengaruhi kualitas tayangan.

Produksi *live streaming* juga menjadi tantangan tersendiri bagi *camera person* karena proses pengambilan gambar berlangsung secara *live* dan tidak dapat diulang. Kesalahan *framing*, kehilangan momen penting, atau penerapan *headroom* yang kurang tepat akan langsung terlihat pada tayangan. Gedera (2021) menjelaskan bahwa dalam produksi *live streaming*, penerapan *rule of thirds* dan *headroom* merupakan elemen dasar *framing* yang sangat memengaruhi kualitas visual tayangan. Oleh karena itu, *camera person* dituntut memiliki konsentrasi tinggi dan kemampuan pengambilan keputusan visual secara cepat selama acara berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dipahami bahwa tantangan dalam tahap produksi di Telkom VirALS berkaitan erat dengan teori proses produksi media Gerald Millerson (2009). Tahap produksi menjadi tahap yang paling kompleks karena *camera person* harus mampu menjaga kualitas visual, berkoordinasi dengan tim, serta beradaptasi dengan situasi.

3. Penerapan Teknik *Headroom*

Penerapan teknik *headroom* menjadi salah satu aspek penting dalam menjaga kualitas visual. Dalam proses produksi tersebut, *camera person* berperan dalam menjaga jarak antara bagian atas kepala subjek dengan batas atas *frame* agar komposisi gambar terlihat seimbang dan nyaman dilihat oleh audiens.

Penerapan teknik *headroom* di Telkom VirALS dilakukan dengan menyesuaikan jenis *shot* dan kondisi produksi. Pada pengambilan gambar *medium shot* maupun *close-up*, *camera person* memberikan ruang kepala secukupnya agar tampilan visual tidak terlalu sempit maupun terlalu kosong. Thompson dan Bowen (2009) dalam *Grammar of the Shot* menjelaskan bahwa pengaturan *headroom* yang tepat dapat menciptakan keseimbangan visual dan meningkatkan kenyamanan audiens dalam melihat tayangan. Hal tersebut terlihat pada produksi di Telkom VirALS, di mana *camera person* selalu berusaha menjaga posisi kepala *talent* tetap proporsional meskipun terjadi pergerakan selama acara berlangsung.

Dalam produksi berbasis *live streaming* dan *multicamera*,

penerapan teknik *headroom* menjadi lebih menantang karena *camera person* harus menyesuaikan *framing* secara cepat mengikuti perpindahan posisi *talent* atau pembicara. Pada kondisi tersebut, *camera person* tidak hanya memperhatikan ruang kepala, tetapi juga harus menjaga komposisi gambar tetap sesuai dengan *rule of thirds* agar visual terlihat profesional. Gedera (2021) menjelaskan bahwa *headroom* dan *rule of thirds* merupakan elemen dasar *framing* dalam produksi *live streaming* yang memengaruhi kualitas visual tayangan. Oleh karena itu, *camera person* di Telkom VirALS dituntut memiliki konsentrasi dan respons yang cepat dalam menyesuaikan *framing* selama produksi berlangsung secara real time.

Camera person selalu berusaha menjaga konsistensi *framing* antar kamera agar hasil visual terlihat seragam, terutama pada produksi *multicamera*. Koordinasi dengan *switcherman* juga menjadi bagian penting dalam penerapan teknik *headroom* karena setiap kamera harus menghasilkan *framing* yang sesuai untuk kebutuhan switching selama *live production* berlangsung. Foust, Fink, Beskid, Cardenas, dan

Gordon (2024) menjelaskan bahwa penguasaan *framing* dan komposisi merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki *camera person* dalam menghasilkan visual yang komunikatif dan profesional.

Jadi, penerapan teknik *headroom* di Telkom VirALS tidak hanya berfungsi sebagai estetika, tetapi juga menjadi bagian penting dalam menjaga kualitas visual. *Camera person* memiliki peran penting dalam menerapkan teknik tersebut melalui pengaturan *framing*, penyesuaian komposisi secara cepat, serta koordinasi dengan tim produksi agar hasil tayangan tetap proporsional dan nyaman dilihat oleh audiens.

D. Kesimpulan

Camera person memiliki peran penting dalam setiap tahapan produksi audiovisual, khususnya dalam menjaga kualitas visual melalui penerapan teknik *headroom*. Peran tersebut tidak hanya sebatas mengoperasikan kamera, tetapi juga mencakup keterlibatan dalam proses praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi sesuai dengan teori proses produksi media Gerald Millerson (2009).

Pada tahap praproduksi, *camera person* terlibat dalam persiapan alat produksi, membantu proses *set-up*, serta mengikuti kegiatan *run through* atau *gladi* untuk memahami alur acara dan menentukan kebutuhan visual produksi. Pada tahap produksi, *camera person* berperan aktif dalam pengambilan gambar dengan menjaga *framing*, komposisi, dan penerapan teknik *headroom* agar hasil visual tetap proporsional dan profesional. Dalam proses tersebut, *camera person* juga melakukan koordinasi dengan *switcherman* untuk menyesuaikan kebutuhan *shot* selama produksi berlangsung. Sementara itu, pada tahap pascaproduksi, *camera person* bertanggung jawab melakukan *backup hasil footage* ke *cloud storage*.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa tantangan terbesar *camera person* berada pada tahap produksi. Tantangan tersebut meliputi menjaga konsistensi *framing* dan *headroom* pada kondisi produksi yang berubah-ubah, menyesuaikan pergerakan *talent* atau pembicara, merespons instruksi *switcherman* secara cepat, serta beradaptasi dengan kondisi teknis dan lingkungan produksi yang berubah-ubah. Kondisi tersebut

memperlihatkan bahwa *camera person* dituntut memiliki kemampuan teknis, konsentrasi, komunikasi, dan pengambilan keputusan visual secara cepat agar kualitas tayangan tetap terjaga.

Selain itu, penerapan teknik *headroom* di Telkom VirALS turut menjadi bagian penting dalam menjaga kualitas visual. Teknik *headroom* diterapkan dengan menyesuaikan jenis *shot* agar komposisi gambar terlihat seimbang dan nyaman dilihat oleh audiens. Dengan demikian, penerapan teknik *headroom* tidak hanya berfungsi sebagai estetika, tetapi juga sebagai strategi visual untuk mendukung kualitas tayangan audiovisual di Telkom VirALS.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, B. (2012). *Motion picture and video lighting*. Routledge.
- Brown, B. (2016). *Cinematography: theory and practice: image making for cinematographers and directors*. Routledge.
- Costello, V. (2023). Video Production. In *Multimedia Foundations* (pp. 323-364). Focal Press.
- Foust, J. C., Fink, E. J., Beskid, P., Cardenas, J. A., Gordon Jr, R., & Lohrey, J. B. (2024). *Video production: Disciplines and techniques*. Routledge.
- Gandhi, V. (2014). *Automatic rush generation with application to theatre performances* (Doctoral dissertation, Université de Grenoble).
- Gedera, D. S. (2021). A practical guide to video-making for teachers: Key principles and tools. In *Video pedagogy: Theory and practice* (pp. 229-239). Singapore: Springer Singapore.
- Latief, R., & Utud, Y. (2017). *Siaran televisi non drama: Kreatif, produktif, public relations, dan iklan*. Kencana.
- Millerson G, Jim Owens. 2009. *Televison Production*. London: Focal Press
- Morissan, M. A. (2008). Manajemen media penyiaran: Strategi mengelola radio & televisi. *Jakarta: Kencana*.
- Nai, V. N., Kedoh, L. N., & Gobang, J. K. (2025). Penerapan Komposisi Kamera pada *Live Streaming* Debat Pilkada Tahun 2024 di Chanel Youtube Pos Kupang. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5(1), 59-67..
- Rui, Y., Gupta, A., Grudin, J., & He, L. (2004). Automating lecture capture and broadcast: Technology and videography. *Multimedia Systems*, 10(1), 3–15.
- Thompson, R., & Bowen, C. (2009). *Grammar of the Shot*. Focal Press.