

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN *PROGRAM DIRECTOR* DALAM MENERAPKAN
KONSEP *BLOCKING* PADA PROGRAM DOKUMENTER
“DOLANAN NUSANTARA”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh
DIMAS SURYA PRATAMA
NIM: 2270405031

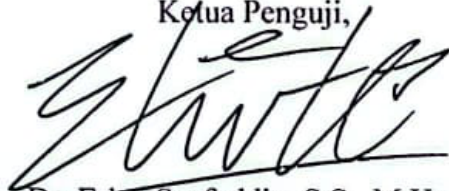
PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Program Director dalam Menerapkan Konsep
Blocking pada Program Dokumenter “Dolanan Nusantara”
Penulis : Dimas Surya Pratama
NIM : 2270405031
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, tanggal 18 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Dr. Erlan Saefuddin, S.S., M.Hum.
NIP. 197508072009121001

Anggota 1



Andi Azril, M.Sn.
NIDN. 0017127205

Anggota 2



Imanuel Ronald David Mongkau, S.E., M.M.
NIP. 197106062006041001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



Dr. Erlan Saefuddin, S.S., M.Hum.
NIP. 197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Program Director dalam Menerapkan Konsep
Blocking pada Program Dokumenter “Dolanan Nusantara”
Penulis : Dimas Surya Pratama
NIM : 2270405031
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 18 Juli 2025

Pembimbing I



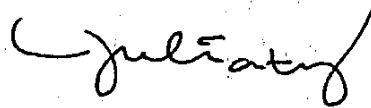
Immanuel Ronald David Mongkau, S.E., M.M.
NIP. 197106062006041001

Pembimbing II



Sjamsul Ma'rif M.Sn.
NIDN. 008107008

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penyiaran



Reny Yulyati Br Lumban Toruan, M.Sn.
NIP. 199107312019032022

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dimas Surya Pratama
NIM : 2270405031
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PERAN PROGRAM DIRECTOR DALAM MENERAPKAN KONSEP *BLOCKING* PADA PROGRAM DOKUMENTER “DOLANAN NUSANTARA” **adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dengan sebesar-besarnya.

Jakarta, 8 Juli 2025



Dimas Surya Pratama
NIM: 2270405031

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai citivas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dimas Surya Pratama
NIM : 2270405031
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah yang berjudul: PERAN PROGRAM DIRECTOR DALAM MENERAPKAN KONSEP *BLOCKING* PADA PROGRAM DOKUMENTER “DOLANAN NUSANTARA” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta sebagai pemilik Hak Cipta

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 8 Juli 2025


Dimas Surya Pratama
NIM: 2270405031

ABSTRAK

Dolanan Nusantara is a documentary exploring the traditional Indonesian game engklek as a diminishing cultural heritage. The writer serves as the Program Director, applying the concept of blocking as a primary visual strategy. Blocking organizes subject positioning, movement, and interaction within the camera frame to convey cultural values, social dynamics, and emotional nuance. This study uses a descriptive method with observational and participatory approaches, enabling direct interaction between the crew and subjects, such as children and traditional game communities. In pre-production, blocking was designed through shotlists and visual treatment based on initial observations. During production, it was adapted to real situations to maintain natural scenes while achieving visual structure. In post-production, blocking ensured narrative continuity and visual cohesion. The findings show that blocking is not merely a technical tool, but a narrative device that enhances cultural storytelling and audience connection. With well-planned blocking, the documentary effectively promotes emotional engagement and supports the preservation of traditional culture.

Keywords: *Program Director, Blocking, Documentary*

Dolanan Nusantara adalah program dokumenter yang mengeksplorasi permainan tradisional *engklek* sebagai warisan budaya Indonesia yang mulai dilupakan. Penulis berperan sebagai Program Director yang menerapkan konsep *blocking* sebagai strategi visual utama. *Blocking* mengatur posisi, gerakan, dan interaksi subjek dalam bingkai kamera untuk menyampaikan nilai budaya, dinamika sosial, dan nuansa emosional. Penulisan ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan observatif dan partisipatori, yang memungkinkan interaksi langsung antara tim produksi dan subjek nyata, seperti anak-anak dan komunitas permainan tradisional. Pada tahap pra produksi, *blocking* dirancang melalui *shotlist* dan *visual treatment* berdasarkan observasi awal. Saat produksi berlangsung, *blocking* disesuaikan dengan kondisi nyata agar tetap namun namun terstruktur. Pada tahap pasca produksi, *blocking* menjaga kesinambungan dan alur naratif visual. Hasil menunjukkan bahwa *blocking* bukan sekadar alat teknis, melainkan juga perangkat naratif yang memperkuat penyampaian pesan budaya dan keterhubungan emosional dengan penonton. Dengan perencanaan yang matang, dokumenter ini turut mendukung pelestarian budaya tradisional secara kreatif.

Kata Kunci: *Program Director, Blocking, Dokumenter*

PRAKATA

Segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, kekuatan, dan ketabahan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir ini dengan baik dan lancar. Laporan ini memuat penjelasan mengenai *Peran Blocking dalam Menerapkan Konsep Blocking pada Program Dokumenter “Dolanan Nusantara”*, sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik sekaligus syarat untuk menempuh sidang Tugas Akhir di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Terselesaikannya laporan ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, serta kontribusi banyak pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara moral, materiil, maupun teknis. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

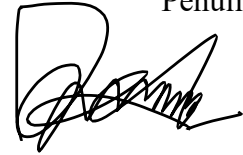
1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur I Bidang Akademik
3. Dr. Erlan Saefuddin, S.S., M.Hum., Ketua Jurusan Komunikasi.
4. R. Sulistiyo Wibowo, M.Sn., Sekretaris Jurusan Komunikasi.
5. Reny Yulyati Br Lumban Toruan, M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Penyiaran.
6. Ifah Artur Kurniati, M.Ikom., selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran.
7. Imanuel Ronald Mongkau, S.E., M.M., selaku Pembimbing 1 Tugas Akhir.
8. Sjamsul Ma'arif, M.Sn., selaku Pembimbing 2 Tugas Akhir.
9. Seluruh staf pengajar dan tenaga kependidikan Jurusan Komunikasi yang telah membantu dalam proses perkuliahan hingga pelaksanaan Tugas Akhir.
10. Kedua orang tua dan kakak penulis atas cinta, dukungan, dan doa yang tak terhingga.
11. Komunitas Traditional Games Returns dan SD Bani Saleh 1 atas kesempatan dan kerja samanya selama proses produksi dokumenter.

12. Naffa Fadila dan Muhammad Abyan Faadiyah yang menjadi bagian dari tim produksi Tugas Akhir.
13. Seluruh kru dokumenter Dolanan Nusantara atas dedikasi dan kerja sama yang luar biasa selama proses produksi berlangsung.
14. Teman-teman Program Studi Penyiaran Angkatan 11 yang selalu memberi semangat dan kebersamaan selama menempuh pendidikan.
15. Terakhir, kepada diri penulis sendiri, atas komitmen dan konsistensi untuk menyelesaikan tanggung jawab ini dengan penuh kesungguhan.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan laporan ini di masa mendatang.

Jakarta, 10 Juli 2025

Penulis,



Dimas Surya Pratama
NIM:2270405031

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	
DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Peran Kerja	6
B. Program yang Dihasilkan	10
BAB III METODE PELAKSANAAN	18
A. Objek Penulisan	18
B. Teknik Pengumpulan Data	23
C. Ruang Lingkup	29
D. Langkah Kerja	32
BAB IV PEMBAHASAN	34
A. Pra Produksi	35
B. Produksi	53
C. Pasca Produksi	67
BAB V PENUTUP	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
DOKUMENTASI TERKAIT TUGAS AKHIR	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Home Game Referensi Dokumenter	15
Gambar 2. 2 Human Playground Referensi Dokumenter	16
Gambar 3. 3 Observasi Langsung Kedua.....	25
Gambar 3. 4 Observasi Langsung Pertama	25
Gambar 4.1 Brainstorming Bersama Tim	36
Gambar 4. 2 Menganalisa Referensi Dokumenter	38
Gambar 4.3 Riset Ke Sekolah	40
Gambar 4. 4 Riset Ke Komunitas TGR	41
Gambar 4. 5 Naskah dan Shotlist.....	43
Gambar 4. 6 Storyboard Visual.....	44
Gambar 4. 7 Director Deck Program	46
Gambar 4. 8 Shotlist Program Dolanan Nusantara	48
Gambar 4. 9 Recce Lokasi Shooting	49
Gambar 4. 10 Simulasi Lapangan	50
Gambar 4. 11 Set Properti Lokasi	51
Gambar 4. 12 Call Sheet Program.....	53
Gambar 4. 13 Pengarahan Kepada Kru.....	56
Gambar 4. 14 Pengarah Kepada Narasumber	58
Gambar 4. 15 Pengarahan Kepada Narasumber	59
Gambar 4. 16 Pengarah Kepada Penata Kamera	61
Gambar 4. 17 Blocking Teknik Handheld dan Tracking	62
Gambar 4. 18 Ekspresi dan Interaksi Sosial Anak.....	64
Gambar 4. 19 Anak Menunggu Giliran Bermain.....	64
Gambar 4. 20 Penggunaan Action Cam.....	66
Gambar 4. 21 Anak Yang Berhasil Dalam Permainan	68
Gambar 4. 22 Komunitas Menjelaskan Makna Permainan.....	70