

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN PENATA KAMERA DALAM PENGGUNAAN TEKNIK *SIMPLE*
***SHOT* PADA PRODUKSI STUDIO *MAGAZINE SHOW* “GAMES CORNER”**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



Disusun oleh :

MOHAMMAD HARI FITRIANTO

NIM. 2270405072

PROGRAM STUDI PENYIARAN

JURUSAN KOMUNIKASI

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

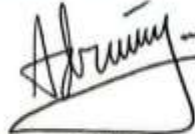
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Penata Kamera dalam Penggunaan Teknik Simple Shot dalam Produksi Studio Magazine Show "Games Corner"

Penulis : Mohammad Hari Fitrianto
NIM : 2270405072
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

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

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Adryans, M.Sn
NIP. 198510012019031004

Anggota 1



Sjamsul Ma'arif, M.Sn
NIDN. 0008107008

Anggota 2



Budi Utomo, M.I.Kom
NIP.0024017504



Mengetahui,

Ketua Jurusan Komunikasi

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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Penata Kamera Dalam Penggunaan Teknik Simple Shot
Pada Produksi Studio Magaazine Show “ Games Corner “

Penulis : Mohammad Hari Fitrianto

NIM : 2270405072

Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 8 Juli 2015

Pembimbing 1



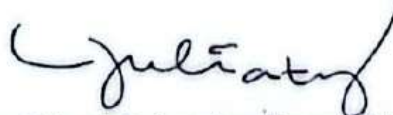
Syahyuni Srimayasandy S,Sn,M,A.
NIP. 199006302019032012

Pembimbing 2



Budi Utomo, M.Ikom
NIP. 0024017504

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penyiaran



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mohammad Hari Fitrianto
NIM : 2270405072
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2024-2025

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul :

Peran Penata Kamera Dalam Penggunaan Teknik Simple Shot Pada Produksi Studio Magazine Show “ Games Corner “

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.

Dengan pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar –
benarnya.

Jakarta, 7 Juli 2025



Mohammad Hari Fitrianto
NIM. 2270405072

PERNYATAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mohammad Hari Fitrianto
NIM : 2270405072
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2024/2025

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 Penata Kamera Dalam Penggunaan Teknik Simple Shot Pada Produksi Studio Magazine Show “ Games Corner “

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 dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya

Jakarta, 7 Juli 2025



Mohammad Hari Fitrianto
NIM. 2270405072

ABSTRAK

As the cameraman in a television program with a magazine show titled "Games Corner", the writer is responsible for delivering effective and visually appealing imagery, particularly through the application of the simple shot technique. This technique utilizes a static camera without dynamic movements, yet still allows for various shot sizes such as medium wide shot, medium shot, and medium close up, adjusted to the narrative needs and the rhythm of interaction between the hosts and guests. During the pre-production stage, the writer was involved in designing the floorplan, determining camera positions, and developing the visual concept. In the production stage, the writer operated and adjusted the cameras according to the blocking and shot list. In post-production, the writer reviewed the recorded footage with the editing team to ensure visual continuity was maintained. The writer aims to convey information effectively and support the program's objective in building visual appeal for the audience.

Keywords: *Games Corner, Magazine Show, Cameraman, Simple Shot*

Sebagai penata kamera dalam program televisi bergenre Magazine Show berjudul "Games Corner", penulis memiliki tanggung jawab dalam menghadirkan kualitas visual yang efektif dan menarik, khususnya melalui penerapan teknik pengambilan gambar sederhana atau simple shot. Teknik ini menggunakan kamera statis tanpa pergerakan dinamis, namun tetap mampu menampilkan variasi ukuran gambar seperti medium wide shot, medium shot, dan medium close up, yang disesuaikan dengan kebutuhan narasi serta ritme interaksi antar host dan narasumber. Pada tahap pra-produksi, penulis terlibat dalam menyusun floorplan, menentukan posisi kamera, serta merancang konsep visual. Pada tahap produksi, penulis mengoperasikan dan mengatur kamera agar sesuai dengan blocking serta shot list. Sedangkan dalam pascaproduksi, penulis mengevaluasi hasil rekaman bersama tim editor untuk memastikan kesinambungan visual tetap terjaga. Penulis bertujuan untuk menyampaikan informasi secara efektif dan mendukung tujuan program dalam membangun daya tarik bagi penonton.

Kata Kunci: *Games Corner, Magazine Show, Penata Kamera, Simple Shot*

PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah membantu memberikan kemampuan, kemudahan dan kelancaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini dengan baik. Tujuan penulisan ini adalah sebagai salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan Pendidikan Diploma 3 Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam Laporan Tugas Akhir, penulis berperan sebagai Penata Kamera pada program televisi tapping yang berformat Magazine Show dengan judul program “Games Corner”. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun Laporan Tugas Akhir dengan judul “Peran Penata Kamera Dalam Penggunaan Teknik Simple Shot Pada Produksi Studio Magazine Show “ Games Corner “

Penulis sadari bahwa Laporan Tugas Akhir tidak akan selesai dengan baik tanpa ada bantuan, bimbingan dan dorongan secara langsung ataupun tidak dari orang-orang sekitar penulis, maka dari itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, SE, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum., selaku Kepala Jurusan Penerbitan.
4. R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Komunikasi.
5. Reny Yulyati Br Lumban Toruan, M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Penyiaran
6. Ifah Atur Kurniati, M.Ikom., selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah membantu memberikan pembelajaran dan ilmu kepada penulis.

8. Syahyuni Srimayasandy S,Sn,Ma, selaku Dosen Pembimbing I
9. Budi Utomo,M.Ikom, selaku Dosen Pembimbing 2
10. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan doa serta dukungannya, baik dukungan moril maupun materil selama penulis menempuh pendidikan perkuliahan hingga penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Adinda Salsabilla Putri dan Muhammad Fajar Rian Putra , selaku teman kelompok penulis dan seluruh crew serta seluruh pihak yang telah membantu dalam penciptaan karya program Games Corner
12. Teman – teman trojans yang membantu memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih terdapat berbagai kekurangan, baik dari segi penyajian data, penulisan, maupun dalam penjabaran teori dan praktik di lapangan. Hal ini tidak terlepas dari keterbatasan pengetahuan, pengalaman, dan waktu yang dimiliki oleh penulis. Oleh karena itu, penulis dengan segala kerendahan hati sangat mengharapkan adanya saran, kritik, dan masukan yang bersifat membangun dari berbagai pihak, khususnya dari para dosen pembimbing dan pembaca, demi penyempurnaan laporan ini di masa mendatang. Semoga laporan ini tetap dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi yang berguna, serta membuka wawasan bagi siapa pun yang membacanya.

Jakarta, 7 Juli 2025

Penulis,

Mohammad Hari Fitrianto

2270405072

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	v
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penulisan.....	7
F. Manfaat Penulisan.....	7
1. Manfaat bagi Penulis	7
2. Manfaat bagi Kampus PoliMedia Jakarta.....	7
3. Manfaat bagi Masyarakat	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Peran Kerja.....	8
1. Definisi Penata Kamera	8
2. Tugas dan Tanggung Jawab Peran Penata Kamera	9
3. Simple Shot	10
4. Sudut Kamera/ <i>Camera Angle</i>	13
5. Frame Size	14
6. Komposisi.....	15
7. Penataan Cahaya.....	16
B. Program yang dibuat	18
1. Youtube.....	18
2. Definisi Program Magazine Show.....	18
3. Jenis – Jenis Magazine Show	18
C. Referensi Program	20
1. Ferry Irwandi	21
2. Good Game.....	23
3. GQ	25
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	28
A. Objek Penulisan	28

1.	Spesifikasi Karya.....	28
2.	Target Audience	28
3.	Premis Karya	29
4.	Judul Episode dalam satu Season	29
5.	Premis Episode 1	30
6.	Sinopsis Episode 1.....	30
7.	Pembawa Acara	31
8.	Kerabat Kerja.....	31
B.	Teknik Pengumpulan Data	32
1.	Studi Pustaka	32
2.	Survei.....	33
3.	Expert Judgment.....	34
C.	Ruang Lingkup.....	35
1.	Peran Penulis	35
2.	Kategori Karya.....	35
3.	Ide Kreatif.....	35
4.	Langkah Kerja	39
BAB IV PEMBAHASAN.....		40
A.	Peran Penata Kamera dalam Produksi Program “Games Corner”	40
1.	Pra Produksi.....	41
2.	Produksi.....	65
3.	Pasca Produksi.....	68
B.	Kendala dalam Produksi Program “Games Corner”	69
BAB V PENUTUP.....		70
A.	Kesimpulan	70
B.	Saran	72
1.	Saran untuk penulis	72
2.	Saran untuk PoliMedia Jakarta.....	72
3.	Saran untuk Masyarakat	72
DAFTAR PUSTAKA.....		74
LAMPIRAN.....		76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Rata-rata penetrasi game di seluruh dunia	1
Gambar 2. 1 Program Ferry Irwandi	11
Gambar 2. 2 Program Good Game.....	12
Gambar 2. 3 Program GQ	12
Gambar 2. 4 Program Ferry Irwandi	21
Gambar 2. 5 Program Good Game.....	23
Gambar 2. 6 Program GQ	25
Gambar 3. 1 Logo Program.....	28
Gambar 3. 2 Survei Usia	33
Gambar 3. 3 Survei Domisili	33
Gambar 3. 4 Menanyakan Pendapat Ahli.....	34
Gambar 3. 5 Hasil Karya Kamera Master	36
Gambar 3. 6 Hasil Karya Kamera 1	37
Gambar 3. 7 Hasil Karya Kamera 3	38
Gambar 4. 1 Sketsa Medium Shot.....	42
Gambar 4. 2 Sketsa Medium Wide Shot	43
Gambar 4. 3 Sketsa Medium Close Up.....	43
Gambar 4. 4 Survey Lokasi.....	46
Gambar 4. 5 Floor Plan Kamera dan Lighting.....	49
Gambar 4. 6 Rehearsal Uji Coba Blocking Kamera	65
Gambar 4. 7 Proses Pengambilan Gambar.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Talent	31
Tabel 3. 2 Crew	31
Tabel 4. 1 Shotlist.....	52
Tabel 4. 2 Peralatan Kamera	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	76
Lampiran 2 LEMBAR BIMBINGAN DOSEN PEMBIMBING.....	77
Lampiran 3 LEMBAR BIMBINGAN DOSEN PEMBIMBING 2.....	78
Lampiran 4 FLOOR PLAN TAMPAK DEPAN.....	79
Lampiran 5 SHOTLIST SEG 2.....	80