

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERAN PENATA SUARA DALAM MEREALISASIKAN**  
**CERITA MELALUI UNSUR UNSUR SUARA PADA**  
**PROGRAM LIVE SITUASI KOMEDI “BESOK YA”**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:  
**Marcelani**  
**21320078**

**PROGRAM STUDI PENYIARAN**  
**JURUSAN KOMUNIKASI**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2024**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Penata Suara Dalam Merealisasikan Cerita Melalui  
Unsur Unsur Suara Pada Program Live Situasi Komedi  
"Besok Ya"  
Penulis : Marcelani  
NIM : 21320078  
Program Studi : Penyiaran  
Jurusan : Komunikasi

Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, 18 Juli 2024.

Disahkan Oleh :  
Ketua Penguji,



Dr. Erlan Saefuddin, M.Hum  
NIP. 197508072009121001

Anggota I



Drs. Rusman Latief, M.I.Kom  
NIDN. 0307076402

Anggota II



Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si.  
NIP. 199312202019032026

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Komunikasi



Dr. Erlan Saefuddin, M.Hum  
NIP. 197508072009121001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Penata Suara Dalam Merealisasikan Cerita Melalui Unsur Unsur Suara Pada Program Live Situasi Komedi “Besok Ya”  
Penulis : Marcelani  
NIM : 21320078  
Program Studi : Penyiaran  
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan,  
Ditandatangani di Jakarta, 8 Juli 2024

Pembimbing I

Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si.  
NIP. 199312202019032026

Pembimbing II

Donny Achmad F, S.I.P., M.I.Kom  
NIP.

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Penyiaran

Adryan, S.Si., M.Sn.  
NIP. 198510012019031004

**PENYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marcelani  
NIM : 21320078  
Program Studi : Penyiaran  
Jurusan : Komunikasi  
Tahun Akademik : 2021

Dengan ini menyatakan Tugas Akhir saya dengan judul:

Peran Penata Suara Dalam Mercialisasikan Cerita Melalui Unsur Unsur Suara:  
Dialog, Efek Suara, Musik Pada Program Live Situasi Komedi “Besok Yaa”

**adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan  
bebasdari 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 dan dengan sebenar-  
benarnya.

Jakarta, 11 Juli 2024

The image shows a handwritten signature in black ink over a red official stamp. The stamp is rectangular and contains the text 'KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN INFORMATIKA' at the top, 'MARCELANI' in the middle, and '37857ALK007888320' at the bottom. The signature is written in a cursive style across the stamp.

Marcelani  
21320078

## PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Marcellani  
NIM : 21320078  
Program Studi : Penyiaran  
Jurusan : Komunikasi  
Tahun Akademik : 2021

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Peran Penata Suara Dalam Merealisasikan Cerita Melalui Unsur Unsur Suara: Dialog, Efek Suara, Musik Pada Program Live Situasi Komedi “Besok Yaa”

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 sebenarnya

Jakarta, 11 Juli 2024



Marcellani  
21320078

## PRAKATA

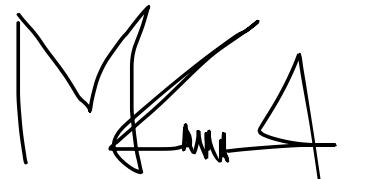
Dengan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, sangat bersyukur sekali penulis atas pemberian kekuatan, keterampilan, dan kesabaran yang memungkinkannya menyelesaikan penulisan tugas akhir. Dengan tujuan untuk memenuhi persyaratan dalam pelaksanaan pembuatan tugas akhir

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai penata suara dalam program situasi komedi “Besok Ya!!”. Berdasarkan karya tersebut, penulis Menyusun proposal Tugas Akhir berjudul Peran penata suara dalam merealisasikan cerita melalui unsur unsur suara pada program *Live* situasi komedi Besok Ya. Bimbingan dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis akan membantu dengan baik pada berjalannya penulisan ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur I.
3. Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Komunikasi.
4. R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn., Sekretaris Jurusan Komunikasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Adryans, S.Si., M.Sn., Koordinator Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Ifah Atur Kurniati, M.Ikom., selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran.
7. Putri Surya Cempaka, S.Hum, Selaku pembimbing I Tugas Akhir
8. Donny Achmad F, S.I.P., M.I.Kom, Selaku pembimbing II Tugas Akhir

9. Kedua orangtua penulis yang selalu memberikan bantuan moril, materil dan doa hingga laporan ini selesai.
10. Teman-teman Politeknik Negeri Media Kreatif yang merupakan rekan bekerja selama praktik industri yang telah memberi semangat dan motivasi untuk menyelesaikan Laporan Praktik Industri ini.

Jakarta, Januari 2024



---

Marcelani

NIM: 21320078

## ABSTRAK

*The author, along with his team, made a comedy situation program entitled "Tomorrow Yes!. This program shows the daily lives of three debt collectors who try to collect debts from their borrowers in an interesting and funny way, so that it can entertain the audience. The program is designed to change the bad image of debt collectors in Indonesia, who are often identified with violence in the collection process. The purpose of this writing is to find out the role of the voice stylist in the Live Situation Comedy Tomorrow program, yes!! Which is tasked with realizing the story through sound elements. **Keywords: Comedy Situation Program, Live Streaming, Audioman***

Penulis Bersama timnya, membuat sebuah program situasi komedi berjudul “Besok Ya!!”. Program ini menampilkan keseharian tiga penagih utang yang berusaha mengumpulkan utang dari para peminjamnya dengan cara yang menarik dan lucu, sehingga dapat menghibur penonton. Program ini dirancang untuk mengubah citra buruk para penagih utang di Indonesia, yang seringkali diidentikan dengan kekerasan dalam proses penagihan. Tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui peran penata suara pada program Live Situasi Komedi Besok Ya!! Yang bertugas untuk merealisasikan cerita melalui unsur unsur suara. **Kata Kunci: Program Situasi Komedi, Live Streaming, Penata Suara**



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR ....Error! Bookmark not defined.</b>	
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>iii</b>
<b>PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I .....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	5
<b>BAB II.....</b>	<b>7</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
A. Peran Kerja.....	7
1. Definisi Penata Suara .....	7
2. Dialog, Musik, dan Efek suara .....	8
3. Peralatan Audio.....	9
B. Produk yang Dihasilkan .....	10
1. Televisi.....	10
2. Format Program Situasi Komedi.....	10
<b>BAB III.....</b>	<b>12</b>
<b>METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>12</b>
A. Objek Penulisan .....	12
1. Spesifikasi Karya .....	12

2.	Referensi Program.....	15
3.	Organisasi Tim dan Manajemen Kerja .....	16
4.	Teknik Pengumpulan Data.....	17
B.	Ruang Lingkup.....	17
1.	Peran Penulis.....	17
2.	Kategori Karya .....	18
3.	Ide Kreatif .....	18
4.	Langkah Kerja.....	18
BAB IV .....		20
PEMBAHASAN .....		20
A.	Pra Produksi .....	20
1.	Membentuk tim untuk keberlangsungan live.....	20
2.	Menentukan alat yang digunakan.....	21
3.	Floorplan .....	26
4.	Membuat Musik Untuk Soundtrack Program Ini.....	27
5.	Menentukan Backsound dan Sound effect Bersama Sutradara.....	28
6.	Treatment Audio .....	30
B.	Produksi.....	57
C.	Pasca Produksi .....	62
BAB V.....		64
KESIMPULAN .....		64
A.	Simpulan .....	64
B.	Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA .....		66
LAMPIRAN.....		67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Pra Produksi Dokumentasi Rifai .....	20
Gambar 2 Pra Produksi Floorplan.....	26
Gambar 3 Pra Produksi Membuat Musik.....	27
Gambar 4 Pra Produksi Menentukan Backsound.....	28
Gambar 6 Referensi The Three Stooges .....	29
Gambar 5 Referensi Super Tawa .....	29
Gambar 7 Produksi Input Suara .....	57
Gambar 8 Produksi Memasang Lavalier Microphone .....	58
Gambar 9 Produksi Memasang Shotgun Microphone .....	59
Gambar 10 Produksi Input Virtual DJ .....	60
Gambar 11 Produksi Kirim Suara ke Streaming.....	61
Gambar 12 Produksi Balancing Suara .....	62
Gambar 13 Produksi Mulai Live Streaming .....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis .....	67
Lampiran 2 Lembar Pembimbing Tugas Akhir .....	68
Lampiran 3 Bebas Biaya Pendidikan .....	72
Lampiran 4 Surat Keterangan Magang .....	73
Lampiran 5 Dokumentasi .....	74

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Televisi adalah salah satu jenis media massa yang ada dan masih digemari sampai saat ini . Dahulu televisi disebarluaskan sejak tahun 1930-an, dan sejak saat itu televisi sudah menjadi santapan para Masyarakat baik digunakan untuk keperluan informasi maupun sebagai hiburan . Secara istilah Yelevisi berasal dari bahasa Yunani yaitu *tele* (jauh) dan *vision* (melihat), jadi secara harfiah artinya “melihat jauh”, karena penonton berada jauh daristudio televisi.

Program televisi adalah hasil dari kreativitas yang disajikan oleh stasiun penyiaran untukmemenuhi kebutuhan audiensnya. Program-program ini terdiri dari berbagai genre, termasukdrama dan non-drama, mereka menggabungkan elemen audio-visual dalam penyajiannya.

Format program televisi menurut naratama terbagi menjadi 3 bagian yaitu Drama , Non Drama, dan Berita, bisa juga dikategorikan menjadi *News-Sport*. Drama merupakan programyang diproduksi dan dicipta melalui proses imajinasi kreatif dari kisah-kisah drama atau fiksi yang direkayasa dan dikreasi ulang contoh program drama sendiri yaitu Drama percintaan, Tragedi, Horor, Komedi, Legenda, Aksi. Non-drama adalah sebuah program yang diproduksi dan dicipta melalui proses pengolahan imajinasi kreatif dari realitas kehidupan sehari hari tanpa harus menginterpretasi ulang dan tanpa harus menjadi dunia khayalan. Contoh programdrama yaitu *Talk Show*, Konser musik, dan *Variety show*. *News-Sport* adalah sebuah format acara televisi yang diproduksi berdasarkan informasi

dan fakta atas kejadian dan peristiwa yang berlangsung pada kehidupan Masyarakat sehari-hari.

Survey Komisi Penyiaran Indonesia menyebutkan bahwa program komedi masih di tetapkan baik dalam indeks kualitasnya dengan angka 3,13. Angka ini masih dibawah 4 yang merupakan baik ditetapkan oleh KPI. Komedi Situasi sendiri menurut Fachrudin (2015) adalah komedi drama dengan tema yang berubah-ubah sesuai kreatifitas sang kreator Dimana beberapa karakter pemeran selalu sama dan hampir menggunakan latar, Lokasi, dan dekorasi yang hampir sama setiap kali tayang.

Program Komedi situasi yang akan dibuat penulis kali ini yaitu tentang Sutris, Bagas, dan juga Sherly yang berprofesi sebagai penagih hutang di sebuah kantor peminjaman yang sangat ingin menjalani profesi tersebut untuk mencukupi kebutuhan mereka masing-masing dengan cara mendatangi rumah para peminjam untuk menagih hutang-hutang peminjam, agar target mereka terpenuhi namun mengalami kesulitan dimana para peminjam sulit untuk melunasi hutang-hutangnya dan memiliki alasan-alasan unik saat ditagih akhirnya terjadi kejadian-kejadian yang tidak terduga dari peminjam saat ditagih. Berdasarkan data Polda Metro Jaya sebanyak 112 kasus pemerasan, pengancaman, kekerasan, pencemaran nama baik, hingga perbuatan tak menyenangkan yang disebabkan oleh oknum penagih hutang ini kerap membuat para penagih hutang memiliki konotasi yang buruk di mata masyarakat.

Sehingga dengan adanya program ini kami akan menampilkan sisi lain (sisi humanis) dari penagih hutang yang dibalut dengan komedi. Maka dari itu penulis

membuat program ini dan juga ingin program *Live* situasi komedi *Besok Ya!!* memiliki hasil suara yang bagus serta bisa merealisasikan cerita melalui unsur suara seperti dialog, efek suara, dan musik

Audio merupakan bagian penting dari produksi audio-visual, memberikan kesan realisme yang meyakinkan hal ini membantu penonton merasa terlibat dengan apa yang mereka lihat. Dalam program drama audio memiliki fungsi sebagai pembentuk ruang dan waktu serta dapat membentuk suasana atau emosi. Maka dari itu kualitas audio yang baik sangat diperlukan dalam sebuah produksi.

Menghasilkan program audio-visual secara *Live* yang berkualitas sangat menjadi tantangan bagi seluruh kru. Karena tidak adanya pasca produksi atau tahap *editing*. Maka dari itu seorang penata suara bertanggung jawab dalam merealisasikan cerita melalui dialog, musik, dan efek suara, serta menjaga kualitas audio pada saat *Live* supaya bisa menghasilkan program yang berkualitas.

Dalam pembuatan program *Live* situasi komedi *Besok Ya!!* penulis berperan sebagai penata suara. Berperan penting untuk berjalannya sebuah produksi. Konsep program *Live* Situasi Komedi *Besok Ya!!* ini menggunakan panggung drama komedi seperti halnya *Opera Van Java*. Yang dimana penulis disini berperan sebagai Penata Suara bertanggung jawab dalam menjaga kualitas audio yang baik saat *Live* agar tidak terjadi masalah pada audio dan kualitas yang dihasilkan bagus, juga bertanggungjawab dalam merealisasikan cerita lewat musik latar karena salah satu unsur komedi terdapat juga dari suara.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Sulitnya menentukan musik, *backsound* dan efek suara untuk membantu merealisasikan cerita komedi pada saat *Live* program Situasi Komedi Besok Ya!
2. Sulitnya menjaga kestabilan audio saat *Live* supaya audio tetap bagus, dan suara yang dihasilkan tidak mengalami masalah.

## **C. Batasan Masalah**

Sebagai karya ilmiah tentunya ditemukan batasan-batasan masalah yang bertujuan agar pembahasan terfokus pada apa yang diinginkan. Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang sudah dijabarkan, maka batasan masalah pada program *Live* Situasi Komedi yang akan diproduksi yaitu Peran penata suara dalam merealisasikan cerita melalui unsur unsur suara pada program live situasi komedi “besok Ya”

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah disebutkan, rumusan masalahnya dapat dirumuskan yaitu, bagaimana cara penulis dapat menentukan teknis alat yang digunakan dan konsep musik, efek suara pada program *Live* Situasi Komedi Besok Ya!!

## **E. Tujuan Penulisan**

Untuk mengetahui peran penata suara pada program *Live* Situasi Komedi Besok Ya!!



## **F. Manfaat Penulisan**

1. Manfaat bagi penulis
  - a. Syarat kelulusan dari Prodi penyiaran Politekniknegeri media kreatif
  - b. Pengembangan keterampilan teknis si penulis. Fokus pada menjaga kualitas audio saat *Live streaming* akan memungkinkan penulis untuk memahami lebih dalam aspek-aspek teknis yang terkait dengan penataan suara, yang dapat meningkatkan keterampilan teknisnya dalam produksi audio dan *live streaming*
  - c. Peningkatan nilai karier. Kemampuan untuk mengatasi masalah-masalah ini dapat meningkatkan nilai karier penulis.
2. Manfaat bagi Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif
  - a. Dapat digunakan sebagai studi kasus atau bahan ajar dalam program-program terkait dengan penulisan, media, produksi audiovisual, atau bidang terkait lainnya.
  - b. Keberhasilan penulis yang terhubung dengan kampus dapat menjadi bukti prestasi alumni kampus tersebut. Ini bisa menjadi sumber inspirasi bagi mahasiswa dan alumni lainnya untuk mengejar karier yang sukses dalam bidang yang mereka minati.

3. Manfaat bagi masyarakat
  - a. Masyarakat dapat menggunakan penulisan ini untuk mempelajari hal-hal dasar mengenai audio
  - b. Dapat menginspirasi masyarakat untuk mengembangkan minat dalam bidang penulisan, produksi media, dan seni suara.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Peran Kerja**

##### **1. Definisi Penata Suara**

Penata suara adalah orang yang menangani peralatan audio baik di dalam maupun di luar studio. Tugas mereka mencakup operasional penuh peralatan audio selama pelaksanaan produksi acara televisi. Selama persiapan pelaksanaan produksi penata suara bertanggung jawab atas semua aspek suara, musik, bunyi, dan efek audio (Latief, 2020: 124).

Menurut Jim Owens (2020:255) Audio sama pentingnya dengan video di televisi, audio memberi kesan realisme yang meyakinkan. Itu membantu penonton merasa terlibat dengan apa yang mereka lihat.

Suara yang dihasilkan pada saat pelaksanaan produksi atau shooting merupakan tanggung jawab seorang penata suara. Lebih dari itu seorang penata suara juga harus bisa mencampur semua kebutuhan musik dalam produksi program televisi seperti soundtrack, ilustrasi musik, efek suara, dan lain-lain. (Anton Mabruri KN: 2018)

Mariana Ruth Angelina (dalam Hanif Miftah Rohman 2023: 6) Penata suara memiliki peran yang begitu penting dalam suatu produksi program acara. Untuk menghasilkan audio yang berkualitas bebas dari noise dan layak siar diperlukan sumber daya manusia yang mampu menggunakan peralatan audio. Seorang penata suara yang kreatif dituntut menghasilkan audio yang

berkualitas dalam memanfaatkan suasana alam agar dapat memperkuat gambar menjadi lebih bercerita

Maka dapat disimpulkan bahwa di dalam produksi audio-visual penata suara memiliki peran penting untuk menangani seluruh aspek peralatan audio yang meliputi suara, musik latar, efek audi. Tugas seorang penata suara tidak hanya pada teknis saja melainkan melakukan penggabungan elemen-elemen suara untuk menciptakan soundtrack yang memperkuat narasi visual. Pentingnya audio dalam televisi juga di sebutkan oleh Jim Owens bahwa audio memiliki peran sentral dalam memberikan kesan realisme yang meyakinkan dan memfasilitasi keterlibatan penonton. Dengan kreativitas yang dimiliki, penata suara juga diharapkan mampu memanfaatkan suasana alam atau elemen lingkungan untuk menciptakan audio yang berkualitas tinggi, dan layak untuk disiarkan. Keseluruhan, peran penata suara mencerminkan kombinasi keterampilan teknis dan artistik yang mendukung pengalaman audio-visual yang memuaskan bagi penonton.

## **2. Dialog, Musik, dan Efek suara**

### **a) Dialog**

Menurut Dennies Petrie & Joe Boggs (2017: 227) dialog dalam drama pada umumnya merupakan elemen yang sangat penting agar penonton mendengar hampir setiap kata. Oleh karena itu, para pemeran panggung harus menggunakan ritme terukur tertentu, dengan hati-hati mengucapkan dialog mereka secara bergantian.

b) Musik

Menurut Himawan Pratista. (dalam Rony Indra Kusuma, 2023: 6) musik merupakan salah satu elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat mood, nuansa, serta suasana dalam sebuah film.

c) Efek Suara

Efek suara dapat menambahkan kesan lebih dalam terhadap realisme dari produksi video. Hal ini tentunya bisa mempengaruhi suasana dan *mood* penonton. (Jim Owens, 2020: 281).

### 3. Peralatan Audio

Audio monitor merupakan seperangkat sistem audio yang mengeluarkan suara, sebagai acuan pengendali audio dalam performance, pemain musik atau penyanyi dalam produksi siaran televisi. (Rusman Latief, 2017).

Peralatan yang dibutuhkan mencakup sebagai berikut:

1) Mixer Audio

*Mixer* audio diperlukan setiap kali ada sejumlah sumber suara untuk dipilih, digabungkan, dan di kontrol (seperti beberapa mikrofon, CD, Output audio, dan sebagainya) dengan perpaduan nya yang sering dikenal dalam istilah *mixing* (Jim Owens 2020: 274).

2) *Microphone* Lavalier (lapel or clip-on)

*Microphone* ini biasanya dijepitkan pada pakaian luar (seperti dasi, kerah, kemeja, atau blus. *Microphone* lavalier dapat digunakan untuk menangkap suara hanya dari satu orang yang menggunakannya. Jika ingin lebih dari satu orang yang berbicara setiap orang harus

menggunakan microphoneya masing-masing. Namun ini bukan berarti tidak bisa menangkap suara dari luar melainkan kualitasnya tidak akan sama dan level yang ditangkap pun berbeda. Jim Owens 2020: 274).

### 3) *Headphone* dan speaker

Berfungsi sebagai alat untuk memonitoring suara yang dihasilkan agar terjaga kualitas suaranya.

## **B. Produk yang Dihasilkan**

### **1. Televisi**

Televisi umumnya merujuk pada media elektronik mentransmisikan audio dan visual menggunakan gelombang elektromagnetik. Televisi sebagai bagian dari industri penyiaran mengacu dengan proses produksi, pengiriman, dan penerimaan konten audio visual kepada penonton melalui sinyal televisi (Irwanto, Dkk, 2014)

### **2. Format Program Situasi Komedi**

Menurut Morrisan (2018) menjelaskan bahwa asal-usul kata “program” merujuk pada acara atau rencana, sedangkan Undang-undang penyiaran di Indonesia lebih memilih menggunakan istilah “siaran” daripada “program”. Meskipun secara hukum “siaran” lebih diakui, dalam praktiknya, istilah program lebih umum digunakan dalam konteks penyiaran di Indonesia.

Tujuan program komedi ini untuk memberikan hiburan kepada penonton dengan konten yang lucu, baik melalui kata-kata comedian atau ekspresi tubuh mereka, seperti yang dijelaskan oleh Situmeang (2012).

Situasi Komedi atau sitcom menurut Fachrudin (2015) dan Mabruhi (2018), adalah konsep pertunjukan drama yang menitikberatkan pada unsur humor dan Sebagian besar terdiri dari drama dengan penggunaan interior studio set sebagai tempat pengambilan gambar. Ini merupakan suatu konsep tayangan drama yang fokus pada elemen humor, menampilkan situasi lucu dengan sebagian besar pengambilan gambar di dalam studio. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Situasi Komedi merupakan suatu program drama yang memprioritaskan unsur humor, menghadirkan karakter dalam suatu lingkungan yang sama, dan mengeksplorasi tujuan karakter beserta hambatannya dalam satu lokasi syuting program tersebut.

## BAB III

### METODE PELAKSANAAN

#### A. Objek Penulisan

##### 1. Spesifikasi Karya

- a. Judul Program : Besok Ya!!
- b. Jenis Program : Program Hiburan
- c. Format Program : Situasi Komedi
- d. Jenis Produksi : *Live*
- e. Target Penonton : B – C
- f. Gender : Wanita dan Pria
- g. Status Pekerjaan : Mahasiswa, Wirausahawan, Pekerja Swasta, dan Ibu Rumah Tangga
- h. Waktu Tayang Program : 24 menit
- i. Hari : Sabtu
- j. Waktu : 20.00 s/d 20.24 WIB
- k. Premis :

Besok Ya!! adalah film drama situasi komedi tentang Sutrisno (23/L), Bagas (27/L) dan Sherly (25/P) yang berprofesi sebagai *debt collector* di sebuah kantor peminjaman. Mereka menjalani profesi tersebut karena ingin mencukupi kebutuhan hidupnya. Tetapi, mereka sering mengalami kesulitan saat menagih hutang karena tidak sedikit peminjam sulit untuk melunasi hutang hutangnya sehingga mereka selalu mendapat teguran dari bosnya.



1. Basic Story :

Besok Yal! adalah drama situasi komedi tentang Sutrisno (L/23) sebagai debt collector yang cerdas, Bagas (L/27) sebagai *debt collector* dengan perawakan garang dan Sherly (P/25) sebagai *debt collector* cantik dan pemberani. Saat menagih hutang ke peminjam mereka saling menjaga dan melengkapi satu sama lain. Satu-satunya hal yang paling mereka takuti daripada di marahi peminjam dan di under pressure oleh perusahaan adalah mereka tidak dapat membiayai kebutuhan keluarganya masing-masing. Program ini akan mendalami tema sosial yang menampilkan sisi humanis sang *debt collector*.

m. Sinopsis :

Sutrisno seorang anak lelaki pertama berumur 23 tahun yang berasal dari Ngawi, ia menjadi tulang punggung keluarganya karena harus menghidupi keluarganya serta membiayai sekolah adiknya, sehingga mengharuskannya merantau untuk bekerja di suatu perusahaan peminjaman. Dalam perusahaan tersebut, ia bertemu dengan kedua temannya yang juga memiliki masalah. Bagas calon seorang ayah yang berumur 27 tahun, ia bekerja di perusahaan ini karena harus menafkahi dan mengumpulkan biaya lahiran untuk istrinya yang sedang hamil tua, meski perawakannya garang ia tetap berhati lembut, sehingga dalam penagihan hutang peminjam ia dibantu oleh teman perempuannya. Sherly, gadis berumur 25 tahun yang mengharuskannya bekerja di perusahaan peminjaman karena untuk mencukupi kehidupan dirinya

sendiri dan membiayai rumah sakit ibunya, ia cantik meski dikatakan galak dan tomboy oleh teman-temannya, namun ia senang membantu teman-temannya dalam menagih hutang para peminjam.

Dalam pekerjaan sehari-harinya, mereka tidak pernah luput dari ocehan para peminjam ketika ditagih hutang-hutangnya. Sehingga terkadang membuat salah satu dari mereka harus turun ke rumah peminjam untuk menagih hutangnya, tak jarang juga mereka datang bertiga karena peminjam yang terlalu banyak alasan ketika ditagih. Berbagai rupa alasan peminjam mereka temui, mulai dari alasan yang logis sampai alasan yang konyol. Namun, mereka terus bekerja sama dalam penagihan hutang. Akhirnya mereka menjadi dekat dengan lika-liku dari pekerjaan mereka.

n. Tema Program :

Program bertema lika-liku kehidupan *debt collector* yang kesulitan dalam penagihan hutang-hutang peminjamnya.

o. Judul Episode Satu Season

- a) Episode 1 : Anak baru kurang berguru
- b) Episode 2 : Bingung
- c) Episode 3 : Dokter Gadungan
- d) Episode 4 : Warung
- e) Episode 5 : Dangdut
- f) Episode 6 : Maling
- g) Episode 7 : Kepelet

- h) Episode 8 : Influencer
- i) Episode 9 : Kondangin
- j) Episode 10 : Kelakuan Gen Z
- k) Episode 11 : Lahiran
- l) Episode 12 : Syukuran
- m) Episode 13 : Perpisahan

## **2. Referensi Program**

### **a. Opera Van Java (OVJ)**

Opera Van Java (disingkat OVJ) adalah acara komedi yang ditayangkan di Trans7. Acara ini awalnya merupakan pertunjukan wayang orang yang membawakan cerita-cerita legenda, namun kemudian berubah format menjadi sketsa komedi, kuis, parodi, *prank*, karena di lakoni oleh komedian ternama. Awalnya acara ini dilakoni oleh Parto Patrio, Olga Syahputra, Andre Taulany, Sule, Azis Gagap, dan Nunung. Seiring pergantian tahun, pemain Opera Van Java mengalami pergantian pemain.

Program Opera Van Java menjadi referensi program Besok Ya!! karena Opera Van Java memiliki persamaan penyajian komedi screwball, yang dimana para pemain menunjukkan kegilaan, eksentrisitas, kekonyolan, dan perilaku yang tak menentu saat program berlangsung.

## **b. Lapor Pak!**

Lapor Pak! adalah sebuah acara komedi kriminal yang tayang di Trans7 mulai tanggal 22 Februari 2021. Program ini menggambarkan profesi polisi dengan latar belakang kantor polisi. Mengkomedikan hal-hal yang terjadi di Indonesia khususnya kasus-kasus kriminal, isu terkini, dan gosip artis dengan penyampaian yang bertujuan untuk mengundang tawaan pemirsa.

Program Lapor Pak! Menjadi referensi karya kami karena program ini mengangkat isu sosial yang terjadi dan objek dari program ini merupakan suatu profesi.

## **3. Organisasi Tim dan Manajemen Kerja**

- a. Producer : Nabila Syahrani
- b. Program Director : Ananta Sukma Buana
- c. Creative/Penulis Naskah: Alamanda Jasmine Laureta
- d. Camera Person : Muhammad Said Hidayatullah
- e. Art Director : Abu Zaelani Koerdiat
- f. Audioman : Marcelani
- g. Editor : Waffa Siti Azzahra

#### **4. Teknik Pengumpulan Data**

##### **a. Studi Pustaka**

Pada penyusunan tugas akhir ini, penulis menggunakan jenis atau pendekatan penelitian deskriptif dengan Studi Kepustakaan (Library Research). Penulis juga melakukan studi pustaka dengan membaca 22 kumpulan jurnal-jurnal resmi sebagai referensi serta tambahan sumber literatur terhubung sesuai pembahasan.

Penulis lebih banyak merujuk pada pengertian dan tanggung jawab seorang penata suara dan Program *Live*.

##### **b. Survei**

Untuk penyusunan karya tulis ini, penulis mencari informasi beberapa referensi dari buku, ebook, jurnal dan lain lain untuk mendalami pemahaman dan pengetahuan tentang penulisan naskah dan peran penulis sebagai penulis naskah.

#### **B. Ruang Lingkup**

##### **1. Peran Penulis**

Dalam pembuatan karya tugas akhir Program *Live* Situasi komedi "Besok Ya!!" penulis bertanggung jawab sebagai penata suara. Penulis bertanggung jawab merealisasikan konsep audio yang akan disajikan kepada penonton yang menyaksikan program ini melalui televisi. Penulis juga turut menentukan pembuatan ide kreatif dalam program "Besok Ya!!"

## **2. Kategori Karya**

Karya Tugas Akhir kami adalah program televisi yang jenis programnya hiburan. Sebuah format program drama bergenre situasi komedi, yang mana program ini akan mendalami tema sosial yang menampilkan sisi humanis sang *debt collector*. Segmentasi karya dari Tugas Akhir program Besok Ya!! dikhususkan untuk audiens dari umur 20 tahun sampai dengan 29 tahun. Status ekonomi sosial B-C (menengah kebawah) tetapi tidak menutup kemungkinan untuk orang tua menonton.

## **3. Ide Kreatif**

Besok Ya!! merupakan drama situasi komedi mengenai debt collector yang mana oknum debt collector mempunyai konotasi buruk dimata masyarakat. Sehingga dengan adanya program ini kami akan menampilkan sisi lain (sisi humanis) dari *debt collector* yang di balut komedi.

## **4. Langkah Kerja**

Dalam pembuatan tugas akhir ini penulis memiliki tanggung jawab sebagai penata suara. Dalam proses pembuatanya penulis melakukan Analisa terhadap tema dan konsep yang akan digunakan pada program ini. Dalam pembuatan program penulis melewati proses dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Penulis mendeskripsikannya sebagai berikut :

## 1. Pra-Produksi

- a) Membentuk tim untuk keberlangsungan *live* dengan terdiri dari 2 orang satu orang bertugas untuk mengontrol audio di Floor dan satu orang lagi untuk mengontrol audio untuk *live*
- b) Melakukan *breakdown* naskah untuk menentukan alat apa saja yang digunakan dalam segi teknis
- c) Membuat floorplan audio
- d) Membuat musik untuk digunakan sebagai *soundtrack* dari program ini
- e) Menentukan *background* dan efek audio yang akan digunakan setiap segmen nya bersama sutradara
- f) Membuat Treatment Audio

## 2. Produksi

- a) Melakukan instalasi alat-alat dengan alurasi yang tepat
- b) Memulai *live streaming*.

## 3. Pasca Produksi

- a) Melakukan evaluasi dengan seluruh *crew*.
- b) Backup file data.
- c) *Check and Recheck* alat-alat studio dan barang-barang untuk *live streaming*.

## BAB IV

### PEMBAHASAN

Penata suara bertugas pada program situasi komedi “Besok Ya!!” ini yaitu bertanggungjawab merealisasikan konsep audio yang akan disajikan kepada penonton yang menyaksikan program ini

#### A. Pra Produksi

##### 1. Membentuk tim untuk keberlangsungan live

Pada tahap ini penulis menentukan anggota nya untuk membantu keberlangsungan saat *live* nanti, untuk merealisasikan konsep audio pada program ini penulis membutuhkan asisten suara untuk membantu penulis saat *live* nanti, maka dari itu penulis memilih Muhammad Rifai sebagai yang membantu dalam segi teknis di audio *floor* sedangkan penulis sendiri bertanggungjawab pada bagian audio *live streaming*






Gambar 1 Pra Produksi Dokumentasi Rifai



## 2. Menentukan alat yang digunakan

Penulis membuat list alat yang digunakan sesuai dengan kebutuhan yang ada pada naskah

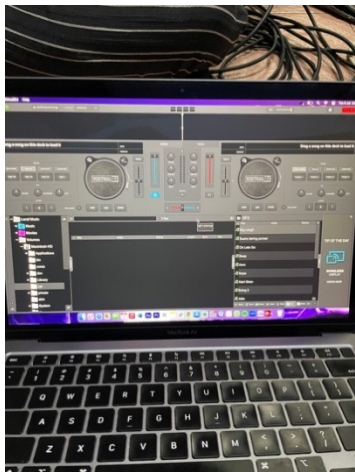
	<p>Audio mixer Yamaha MG 16XU</p>
	<p>Wireless Lavalier Clip On Sennheiser EW 100 G4-ME2 (Wireless Lavalier Microphone System)</p>
	<p>Soundcard Behringer U-PHORIA</p>



Speaker  
Yamaha DBR 15



Boom Mic Set  
(Sennheiser MKH-416)



Laptop  
Software Virtual DJ

	<p>Recorder Zoom H6-N</p>
	<p>Kabel Xlr to Xlr Jack 6,5 to Xlr male</p>

Penulis menggunakan alat alat diatas sesuai dengan konsep pada program yang akan di jalankan, diantaranya:

### 1) Audio Mixer

Penulis menggunakan *mixer* Yamaha MG16XU karena *mixer* ini memiliki 16-Channel Mixing Console, Max. 10 Mic / 16 Line Inputs (8 mono + 4 stereo), 4 GROUP Buses + 1 Stereo Bus · 4 AUX (incl. FX), spesifikasi *mixer* ini cocok untuk kebutuhan *live* pada program ini

### 2) Microphone

Kekuatan pada program Besok Ya!! berada pada bagian dialog / verbal untuk semua karakter, maka perlu adanya sense of natural dari segi audio, pemilihan *lavalier clip-on microphone* pada setiap talent sangat cocok untuk

menguatkan dialog / verbal untuk semua karakter karena microphone ini memiliki tie bar yang bisa dipasang miring pada pakaian yang longgar, dan juga aman untuk talent yang memiliki banyak pergerakan, karena memiliki pola yang *omnidirectional* yang dapat menangkap dengan baik ke segala arah tanpa perlu disejajarkan dengan mulut

### 3) *Soundcard*

*Soundcard* merupakan audio interface yang memiliki fungsi sebagai meng encode sinyal dari analog ke digital. Disini penulis menggunakan dua *Soundcard* yang Dimana satu *soundcard* berfungsi sebagai alat untuk mengkonverensi sinyal audio ke *software live streaming v-mix* kemudian *soundcard* berikutnya digunakan untuk *playback background* dan *sound effect* yang Dimana menerima sinyal audio dari laptop lalu di kirim ke mixer. Alat yang digunakan adalah *soundcard behringher U-PHORIA*

### 4) *Shotgun Microphone*

*Microphone* yang digunakan merupakan jenis *microphone* yang memiliki tipe *condenser microphone* dengan jenis MKH-416. Penulis menggunakan *microphone* ini berfungsi sebagai menangkap *ambience* dari penonton yang hadir ke lokas berjalan nya *live streaming* dan juga sebagai pembentuk *ambience* dari para pemain seperti suara jalan kaki, suara ketuk pintu dan lain lain. Penulis menggunakan dua mic shotgun ini untuk di arahkan kan kepada penonton dan kepada pemain.

## 5) Laptop

Penulis membutuhkan laptop untuk digunakan sebagai *playback* *background* dan *sound effect* disini penulis menggunakan *software* Virtual DJ untuk melakukan *playback*. *Software* ini sangat mudah digunakan karena ada berbagai fitur seperti bisa mencocokkan *beat* dari setiap musik yang ada, dan juga bisa melakukan *mixing* secara *live*.

## 6) Kabel *Audio*

Kabel ini berfungsi untuk mengirim sinyal *audio* pada alat alat yang digunakan seperti *mixer*, *soundcard*, *speaker*, *laptop*, *microphone* kabel yang digunakan adalah kabel Xlr to Xlr dan Jack 6,5 to Xlr *male*

## 7) Alat Record

Penulis menggunakan sebuah alat *recorder* seperti Zoom H6N ini untuk alat rekaman file suara secara terpisah dari file *video*, meskipun program ini berjalan secara *live* penulis tetap membutuhkan alat *recorder* ini karena alat ini bisa merekam suara secara terpisah antara vocal dan suara *playback* dengan format wav 48.000hz/24biT



#### **4. Membuat Musik Untuk Soundtrack Program Ini**

Pada tahap ini penulis bersama para crew sepakat untuk bekerjasama dengan sebuah band rock n roll asal Jagakarsa yaitu Germala yang pada lirik liriknya masuh kental dengan logat Betawi, maka dari itu kita sepakat untuk menulis dan membuat lagu yang berjudul Besok Ya bersama Germala,



Gambar 3 Pra Produksi Membuat Musik

## 5. Menentukan Backsound dan Sound effect Bersama Sutradara

Pada tahap ini tim audio bersama sutradara melakukan pembedahan naskah cerita di setiap segment nya untuk menentukan *backsound* dan *sound effect* apa saja yang akan di gunakan pada saat *live* nanti, penulis dan sutradara menganalisa sesuai suasana cerita pada 3 segment tadi, ketika cerita sedang dalam suasana yang kebingungan penulis memilih *backsound* komedi yang cocok pada saat suasana kebingungan yaitu musik komedi yang *slow* di 0-75 Bpm, pada saat cerita sedang mengalami *mood* yang tegang penulis memilih *backsound* yang ber ketukan sedang yaitu sekitar 76-119 Bpm. Backsound yang dipilih dalam program ini mengambil referensi dari setiap program maupun film komedi



Gambar 4 Pra Produksi Menentukan *Backsound*



Penulis mengambil referensi dari film komedi The Three Stooges dan juga program komedi sketsa Super Tawa. Penulis mengambil konsep dari film The Three Stooges yang dimana pemutaran *backsound* hanya diputar di adegan awal saja sedangkan di program sketsa komedi Super Tawa penulis mengambil penggunaan *backsound* yang didominasi oleh suara terompet



Gambar 6 Referensi Super Tawa



Gambar 5 Referensi The Three Stooges

## 6. Treatment Audio

Pada tahap ini menulis menentukan *backsound & soundeffect* yang akan di mainkan mulai dari mencari di sebuah laman berbayar. Disini penulis menggunakan Envato untuk mengakses beberapa *Backsound & Soundeffect* dan juga membuat suara *voice over* dari beberapa adegan yang mengharuskan adanya *voice over*.

Tabel Treatment Segement 1

NO	TYPE SHOT	KETERANGAN	AUDIO
	<b>Established</b>	<b>Kantor</b>	Comedy Ending Tail
1	FS	<b>BAGAS</b> : Hadeuh gini amat ya jadi debtcollector/ eh btw gimana keadaan ibu lo sher?//	Backsound Komedi Suasana Di Kantor
2	MS	<b>SHERLY</b> : Ya begitu/ kaga ada kemajuan karna kehambat biaya/ mana yang ngutang belum ada yang bayar//	Backsound Komedi Suasana Di Kantor
3	MS	<b>BAGAS</b> : Udah gak usah terlalu dipikirin/ nanti kalo gue bisa bantu gue bantu// menari di atas	Backsound Komedi Suasana Di Kantor
4	FS	<b>SHERLY</b> : Ogah nanti gue berutang budi ama lo/ mending lo penuhin ngidam-ngidam istri lo daripada anak lo ileran//	Backsound Komedi Suasana Di Kantor

5	CU	<b>BAGAS</b> : Yee kan lo ngutangnya ama gue bukan ama si budi!//	Backsound Komedi Suasana Di Kantor
6	FS (ZOOM IN)	<b>BAGAS</b> : Gue juga lagi puyeng/ istri gue ngidamnya aneh-aneh banget/ megang kepala orang botak lah, ketemu bopak lah/ kemarin baru banget dia ngidam nyuruh gue live tiktok bareng dewi persik sambil nyanyi "aku memang suka pada dirimu/ namun aku punya saipul"//	Backsound Komedi Suasana Di Kantor
7	MS	<b>SHERLY</b> : Ya lo kasih aja ayu ting-ting noh/ biar ketemu ayah ojak ntar anak lo di doain deh "anak situ mah cantik/ bodynya bagus"//	Backsound Komedi Suasana Di Kantor
8	CU	<b>BAGAS</b> : Yakali dah sher/ ntar malah viral lagi sampe satu depok tau/ kan dia ratu depok	Backsound Komedi Suasana Di Kantor
9	CU	<b>BAGAS</b> : Eh si Bos nelpon//	SFX Nada Dering Ponsel

10	FS	<b>SHERLY</b> : Yaudah cepet angkat!// ( <i>Bagas mengangkat ponselnya tinggi-tinggi</i> )	
11	MS,FS ( Pan Right), MS	<b>SHERLY</b> : Jawab teleponnya maksud gue!//  <b>BOS (V.O)</b> : <i>Bagas/ kasih tau ke yang lain kalo saya tidak akan hadir ke kantor selama kurang lebih 1 bulan/ karena ada kerjaan di Malaysia// Tolong handle selama saya tidak ada//</i> )	Suara Voice Over Bos
12	FS,MS	<b>BAGAS</b> : Siap bos//  <b>BOS (V.O)</b> : <i>Oh iya nanti bakal ada anak baru dateng/ berkas cvnya ada di meja, tolong dibantu ya!//</i>	Suara Voice Over Bos
13	FS,MS	<b>BAGAS</b> : Siap bos//	
14	FS,MS	<b>BAGAS</b> : Ga bakal dateng dia selama sebulan/ minta tolong di handle/ katanya bakal ada anak baru hari ini//	

15	MCU	<b>BAGAS</b> : Nih foto anak barunya//	
16	MCU	<b>SHERLY</b> : Hah? Nih yang bener aja masa foto segede gaban begini/ Mana lemes banget lagi kaya kaga dikasih makan bertahun-tahun//	
17	FS,MCU	<b>BAGAS</b> : Istighfar lo Sherly/ sebenarnya dia dikasih makan cuma kan kita gatau dia dikasih makan apa/ bisa kangkung doang/ bisa bayem doang//	
18	MLS	<b>SHERLY</b> : Sumpah/ lo liat mukanya/ mana gayanya aneh banget lagi/ dipikir fotonya buat minta sumbangan ke orang-orang kali! Haha//	
19	MLS, FS(ZOOM IN),	<b>SHERLY</b> : Lo merinding gak sih/ di belakang kita kaya ada yang ngeliatin?// ( <i>Sutrisno berdiri celingak celinguk di belakang Sherly &amp; Bagas</i> )	
20	FS	<b>SHERLY</b> : Astaga/ Woi lo siapa?!/ Berani-beraninya masuk kesini//	
21	MLS	<b>SUTRISNO</b> : Anu mbak maaf tadi aku wes bilang permisi-permisi/ tapi mbak	

		suaranya kenceng banget jadi mungkin ga kedengeran//	
22	MCU	<b>SHERLY</b> : Jadi lo nyalahin gue?!//	
23	FS	<b>BAGAS</b> : Udah sher jangan emosi/ ngomong-ngomong lo Sutrisno ya?//	
24	MCU	<b>SUTRISNO</b> : Betul mas saya Sutrisno/ tadi bos bilang saya diminta buat temuin mas../ mas../ mas bekas!/ Eh siapa ya tadi namanya//	
25	MS	<b>SHERLY</b> : (Meledak)Nih mas bekas ada di depan lo//	
26	FS (PAN LEFT)	<b>BAGAS</b> : Berarti lo Sutrisno?/ Kenalin gue Bagas/ kayanya lo capek banget nih minum buat lo//	
27	MS,FS	<b>SHERLY</b> : Lo kadal?// (Sutrisno kebingungan)	
28	MCU	<b>SHERLY</b> : Itu lo minum pake tangan kiri//	
29	MS	<b>SUTRISNO</b> : Maksud mbake kidal?//	

330	MS	<b>SHERLY</b> : Ya itu deh pokoknya//	
31	MS	<b>BAGAS</b> : Hahaha yang bener aja lo masa kadal, orang jawir!//	
32	MS,FS	<b>SHERLY</b> : Bisa aja lo komeng!/ Spontan//  <b>Bagas</b> : Uhuyy//	
33	FS	<b>SUTRISNO</b> : Hmm saya ga kidal mbak/ tapi tangan kanan saya megang kardus/ eh ini mas mbak ini bingkisan dari ibu saya//	
34	MS	<b>BAGAS</b> : Emang ibu lo ada dimana?//	
35	FS	<b>SUTRISNO</b> : Di kampung mas, kebetulan saya ngerantau dari Ngawi//	
36	MLS	<b>SHERLY</b> : Wih Ngawi, rumah lo sebelah mananya Denny Caknan//	
37	FS(PAN LEFT)	<b>SUTRISNO</b> : Ga semua orang Ngawi Denny Caknan mbak, ada juga yang lain//	

38	FS	<p><b>SHERLY</b> : Siapa lagi?//</p> <p><b>SUTRISNO</b> : Denny Cagur//</p>	
39	MCU	<p><b>SHERLY</b> : Jokes orang Ngawi (sambil berbisik ke Bagas)//</p> <p><b>SHERLY</b> : Jauh banget lo dari Ngawi/ dateng ke Jakarta cuman buat jadi debtcollector//</p>	
40	FS (ZOOM IN)	<p><b>Sutrisno</b> : Mau gimana lagi mbak/ saya harus bantu ibu biayain sekolah adek saya/ bapak saya belum lama meninggal//</p>	
41	MCU,FS (PAN LEFT)	<p><b>BAGAS</b> : Emang adek lo umur berapa?//</p> <p><b>SUTRISNO</b> : 4 mas//</p> <p><b>BAGAS</b> : 4 apa?//</p> <p><b>SUTRISNO</b> : 4 menit//</p> <p><b>BAGAS</b> : Malah ngelawak//</p>	
42	MS	<p><b>SHERLY</b> : Lo udah jauh-jauh ngerantau buat jadi debtcollector/ tapi lo ngerti ga kerjaan debtcollector ngapain aja?//</p>	



43	FS,MS	<p><b>SUTRISNO</b> : (menggeleng)  engga mbak/ saya ndak paham//</p> <p><b>SHERLY</b> :(rada emosi)  Terus kenapa lo kerja disini kalo ga paham!?!//</p>	
44	MCU	<p><b>BAGAS</b> :(menepuk pundak Sutrisno) sini biar gue jelasin/ kita tuh jadi debtcollector kerjanya nagihin orang yang ngutang sama perusahaan/ kita datengin deh tuh rumahnya//</p>	
45	FS,MCU	<p><b>SUTRISNO</b> : Oalah kalo di kampung saya namanya rentenir keliling mas/ nawarin ngutang ke tetangga-tetangga saya//</p> <p><b>BOS (V.O)</b> : <i>Bagas/ hari ini minta Sutrisno buat langsung turun ke lapangan!/ Kalo bisa si nasabah langsung bayar//</i></p>	<p>SFX Nada Dering Ponsel</p> <p>Suara Voice Over Bos</p>
46	FS (ZOOM IN),MS	<p><b>BAGAS</b> : Sutrisno ini ada data peminjam/ semua laporan udah tertera disana/ bisa kan?//</p> <p><b>SHERLY</b> : Coba gimana kalo lo nagih//</p>	

47	MS	<p><b>BAGAS</b> : Nih ya Sutrisno gue ajarin/ (<i>nada sangar</i>) BU BAYAR UTANG-UTANG IBU/ SEKARANG! (<i>gebrak meja</i>/ Coba sekarang lo//</p>	
48	FS	<p><b>SUTRISNO</b> : Ibu maaf iki utange kapan mau dibayar?//</p>	
49	MS,FS (ZOOM IN)	<p><b>SHERLY</b> : Kalo kaya gitu gimana tu orang mau bayar!/ Udah deh mending lo cepet sana pergi//</p> <p><b>SHERLY</b> : Kalo kaya gitu gimana tu orang mau bayar!/ Udah deh mending lo cepet sana pergi//</p> <p><b>SUTRISNO</b> : Si-siap mbak//</p>	

Tabel Treatment Segment 2

NO	TYPE SHOT	KETERANGAN	AUDIO
	<b>Established Pemukiman</b>	<b>Pemukiman</b>	Comedy Ending Tail
1	FS	<b>DAYAT</b> : Lah situ siapa nanya-nanya ama gue sok kenal banget//	Backsound Komedi Suasana Di Pemukiman
2	MS	<b>SUTRISNO</b> : Saya mau nagih utangnya bu Indun mas//	Backsound Komedi Suasana Di Pemukiman
3	FS	<b>DAYAT</b> : Hah?/ Die minjem-minjem ke elo?/ Berapa emangnya bang utangnya?/ Dia mah emang gitu bang ngutang dimana-mana/ berapa bang utangnya?//	Backsound Komedi Suasana Di Pemukiman
4	MLS	<b>SUTRISNO</b> : Nda bisa saya kasih tau mas/ aib orang//  <b>DAYAT</b> : Yaelah gitu doang pelit amat/ noh rumahnya disono/ ntar kalo die udah bayar kasih tau gue ya// <b>SUTRISNO</b> : Makasih mas/ punten mas//	Backsound Komedi Suasana Di Pemukiman
5	MS,FS (ZOOM IN)	<b>SUTRISNO</b> : Assalamualaikum//  <b>SUTRISNO</b> : Assalamualaikum bu/ ibukk//	

		<p><b>SUTRISNO</b> : Permissi bu/ ini bener rumah bu Indun?//</p> <p><b>INDUN</b> : Hah ngape?/ Lu nyari siape?//</p>	
6	FS,MLS	<p><b>SUTRISNO</b> : Saya dari PT../ Pinjam Dulu Seratus bu//</p> <p><b>INDUN</b> : Hah apa lu kata?/ lu mau minjem duit gue?/ Aduh gue aje pinjem ke pinjol/ ini lagi lo ujuk-ujuk dateng minjem ke gue//</p>	
7	CU,FS	<p><b>INDUN</b> : DEK BERISIK BANGET DAH/ MATIIN KAGA LAGUNYA APA GUE BANTING SPEKER LO!//</p>	
8	MLS	<p><b>INDUN</b> : (melepas headphone) ni headphone ngapa di pala gue sih etdah/ Terus lu ngapain kemarih?/</p>	
9	MLS	<p><b>SUTRISNO</b> : Bu'e saya dari kantor peminjam/ ibu harus bayar utangnya sekarang!//</p>	
10	FS	<p><b>INDUN</b> : Ngomong apa kumur-kumur sih mas?/ Ngomong tuh pake Bahasa Indonesia sesuai KBBB kamus besar Bahasa betawi</p>	

11	MCU,MS	<p><b>SUTRISNO</b> : (meletakkan tangan dipinggang) Bu/ bayar kaga utang-utang ibu/! Udeh jatuh tempo dari bulan lalu kaga dibayar-bayar//</p>	Suara Voice Over Bagas
12	FS,FS (PAN RIGHT)	<p><b>SUTRISNO</b> : Assalamualaikum bu kok pintunya ditutup//</p> <p><b>SUTRISNO</b> : Astaghfirullah bu kok saya dicipratin air aduh.. duh.. duh..//</p> <p><b>INDUN</b> : Biarin/ biarin/ biar sial gue ilang, pergi kaga lo!//</p>	
13	MLS (PAN RIGHT)	<p><b>DAYAT</b> : Gimana?/ Si ibu itu udah bayar?/ Emang dia mah tukang ngutang/ pinjem kesana kesini//</p>	
14	FS	<p><b>SUTRISNO</b> : Belum mas/ saya nagih malah ditutup pintunya//</p>	

15	MS	<b>DAYAT</b> : Emang tu ibu-ibu mah nyebelin/ warga sekampung juga kaga demen ama tu orang//	
16	FS (ZOOM IN)	<b>DAYAT</b> : Lah lu ngapa bang basah begini?/ Abis mandi bareng lo?//	
17	MS	<b>SUTRISNO</b> : Ya engga mas/ tadi saya disiram air ama bu Indun//	
18	FS	<b>DAYAT</b> : eh emangnya kalo ngutang di kantor abangnya berapa bunganya?/ Kali cocok ama saya//	
19	MLS(PAN LEFT)	<b>SUTRISNO</b> : Saya kurang paham mas/ saya juga baru masuk//	
20	MCU,FS,MLS (PAN RIGHT)	(Bagas datang menghampiri Sutrisno)  <b>SUTRISNO</b> : Lah mas kok ada disini?//	

		<p><b>BAGAS</b> : Iya/ khawatir gue sama lo/ mas pesenes teh manis 1 ya//</p> <p><b>DAYAT</b> : Duh bang/ batunya abis/ gue beliin dulu ye bang bentar//</p>	
21	FS,MCU,MS	<p><b>BAGAS</b> : Asal jangan pake batu bata ye bang!//</p> <p><b>BAGAS</b> : gimana kerjaan?/ lancar?//</p> <p><b>SUTRISNO</b> : Alhamdulillah basah mas//</p> <p><b>BAGAS</b> : Lah kok bisa basah?//</p>	
22	MS	<p><b>SUTRISNO</b> : Ya gitu mas/ tadi disiram air sama ibunya/ mungkin baru pertama kali juga ya jadi saya masih bingung/ saya ngomong juga ndak di dengerin//</p>	
23	MS,FS,CU	<p><b>BAGAS</b> : Gimana kalo kita bikin rencana//</p>	

		<p><b>SUTRISNO</b> : Rencana apa?//</p> <p><b>BAGAS</b> : Ya rencana biar ibu itu dengerin apa yang kita omongin//</p> <p><b>SUTRISNO</b> : Mas/ gimana kalo kita pura pura jadi pasutri yang lagi hamil gede mas?//</p> <p><b>BAGAS</b> : Terus?//</p>	
24	FS	<p><b>SUTRISNO</b> : Bilang aja kalo kita dikit lagi mau lahiran dan ga ada uang jadi minta sumbangan seikhlasnya/ nah uangnya itu buat bayar cicilannya dia bulan kemarin//</p>	
25	MCU	<p><b>BAGAS</b> : Boleh boleh tuh/ dan karena lo udah dilihat ama tu ibu ibu/ lo aja yang jadi istrinya gue jadi suaminya/ nanti biar gue yang ngomong lo cukup nanggepin</p>	



		perkataan gue sama kepala lo aja//	
26	LS (ZOOM IN),MLS,FS	<p><b>BAGAS</b> : Eh tapi kita pake baju siapa?/ emang lo bawa baju daster gitu?//</p> <p><b>SUTRISNO</b> : (berbisik)Permisi ya bu/ kita pinjem bajunya dulu//</p> <p><b>BAGAS</b> : Udah kali Tris/ langsung aja//</p> <p><b>BAGAS</b> : Assalamualaikum//</p>	
27	FS	<p><b>BAGAS</b> : Bu maaf kedatangan saya tiba-tiba/ saya dari kampung sebelah/ ibu kira-kira memegang uang ga ya?/ Istri saya mau ke dukun beranak tapi baru</p>	

		kemarin saya kena tipu bu//	
28	MS	<b>INDUN</b> : Duh mas/ saya juga ga ada uang saya ga bisa bantu//	
29	MLS,MLS (ZOOM IN),FS,MS	<b>BAGAS</b> : Sedikit aja bu tolong bantu kita/  <b>BAGAS</b> : Tolong bu//  <b>INDUN</b> : Bener mas/ seriu-/  <b>INDUN</b> : Woi mau maling baju gue lo?//  (menarik jilbab yang digunakan Sutrisno)	

30	MS,FS	<p><b>INDUN</b> : Oh ternyata mas yang tadi?!//</p> <p><b>INDUN</b> : Udah gua bilang ga punya duit, malah bawa temen lo ya!/ Sini!//</p>	
31	MLS (ZOOM IN)	<p><b>SUTRISNO</b> : Pinjem bentar doang bu/ nanti saya balikin//</p>	
32	MCU	<p><b>INDUN</b> : Ya lo mau nagih utang gue/ tapi malah nyamar pake baju gue!//</p>	

33	MLS,FS(PAN RIGHT)	<b>BAGAS</b> : Mana kita tau bu ini jemuran ibu!//  <b>BAGAS</b> : Ampun buuu..!//	
----	----------------------	---	--

Tabel Treatment Segement 3

NO	TYPE SHOT	KETERANGAN	AUDIO
	<b>Established Pemukiman</b>	<b>Pemukiman</b>	Comedy Ending Tail
1	FS	SHERLY : Woi!/ Berenti gak lo pada!//  DAYAT : Woi preman kampung sebelah lo ya?!//	Backsound Komedi Suasana Chaos
2	MS	DAYAT : Woi preman kampung sebelah lo ya?!//	Backsound Komedi Suasana Chaos
3	FS	SHERLY : Lo nantangin gue?//  DAYAT : Kaga takut gue sama lo//	Backsound Komedi Suasana Chaos
4	MS	BAGAS : Sher bantuin kita Sher//	Backsound Komedi Suasana Chaos
5	FS		

		SHERLY : Jauh-jauh kaga lo dari temen-temen gue!//	Backsound Komedi Suasana Chaos
6	MCU	DAYAT : Sukurin lo Indun/ digrebek langsung 3 orang kan!/ kebanyakan ngutang sih//	
7	MS  FS	INDUN : Berisik lo/ jadi laki mulutnya kok julid banget//  DAYAT : Eh yang ga demen ama lo tuh banyak//	
8.	MS  FS (zoom in)  MS	INDUN : Alah banyak ngomong lo!//  INDUN : Minggir kaga lo pada/ gue mau kasih pelajaran buat tu orang//  BAGAS : Sabar bu sabar/ inget kata mamah dedeh orang sabar udah pasti di sayang Allah//	







13	<p>MS</p> <p>MLS</p> <p>FS</p>	<p>DAYAT : Makanya bu gak usah ngutang sana sini buat menuhin gengsi!//</p> <p>INDUN : heh sok suci lo/ lo juga ngutang ama gue 200 rebu kaga dibayar bayar//</p> <p>INDUN : (melempar sandal ke arah Dayat) pergi kaga lo!//</p>	
14	<p>MS</p> <p>MS</p> <p>FS</p>	<p>SHERLY : bu yang udah nikah atau yang belum nikah juga tetep ada tanggungan kali/ emang ibu doang yang punya banyak tanggungan?!/ Kita juga punya kali//</p> <p>INDUN : Lah kok mbaknya malah emosi/ gue kan ngomong baik baik mbak//</p> <p>BAGAS : Yaudah bu/ ibu punya berapa aja dulu serahin ke kami//</p>	

15.	<p>MS</p> <p>MLS (PAN LEFT)</p> <p>MS</p>	<p>INDUN : Mas dibilangin gue gapunya uang ya berarti gue kaga punya uang/ ga usah maksa jadi orang!//</p> <p>SHERLY : Bu/ kita cuma ngejalanin kerjaan kita/ ibu yang bikin kita maksa ibu!//</p> <p>SUTRISNO : Bu maaf/ ibu bayar aja dulu yangg ibu punya sisanya nanti aja gapapa//</p>	
16.	<p>MS</p> <p>FS</p> <p>MS</p>	<p>SHERLY : Tris lo jangan gitu lah/ nanti gaji lo kena potong//</p> <p>INDUN : Bener ya mas/ nih uang saya cuma sisa berapa puluh ribu ayo mas ikut ke rumah saya kalo ga percaya//</p> <p>SHERLY : Udah deh bu ga usah ribet bayar aja disini//</p> <p>BAGAS : Bu minta uang ibu aja ke orang tadi bu//</p>	

17.	FS  MS  FS  MLS	<p>DAYAT : DAYATNYA KAGA ADA DIRUMAH!//</p> <p>INDUN : Gabisa mas bergantung ama dia mah/ udahlah mas besok saya bayar/ tapi gabisa langsung saya lunasin/ besok suami saya gajian kok//</p> <p>BAGAS : Yaudah tris ni lo terima 10 ribu juga (memberikan uang kepada Sutrisno)/ yang penting ada laporan uang masuk bu Indunnya nanti//</p>	
18.	FS  MLS  MS	<p>SHERLY : Awas lo ya besok ga di bayar!//</p> <p>BAGAS : Yaudah bu/ uangnya saya terima/ kita balik ya ke kantor//</p> <p>SUTRISNO : Pulang dulu bu/ kapan-kapan saya kesini lagi//</p>	
19	FS	<p>BAGAS : Emang dasar orang Ngawi/ kaga perlu salim!//</p> <p>SUTRISNO : Biar sopan mas//</p>	

	MS	<p>SHERLY : Udah cepet balik//</p> <p>BAGAS : Jangan lupa bayar ya bu//</p>	
20	<p>MLS (PAN RIGHT)</p> <p>MCU</p>	<p>BAGAS : Yah iya bensin gue abis//</p> <p>SHERLY : Terus?//</p> <p>BAGAS : Lo punya duit ga?//</p> <p>SUTRISNO : Bu maaf/ motor temen saya kehabisan bensin/ boleh saya pinjem 20 buat isi bensin?/ insYallah besok saya kesini buat ganti//</p>	
21.	<p>MLS (pan Right)</p> <p>FS</p> <p>MLS (PAN RIGHT)</p>	<p>BAGAS &amp; SHERLY : Haduh Sutrisno!//</p> <p>INDUN : Eh baju gue masih lo pake/ sini balikin!//</p> <p>SUTRISNO : LARII//</p>	SFX Sad Trombone

## B. Produksi

Pada tahap ini penulis melakukan instalasi atau set up alat audio sesuai floorplan yang sudah dirancang pada tahap pra produksi. Teknis *live streaming* pada *audio* berikut alurasi nya:

- 1) Melakukan input suara mulai dari microphone yang mengalirkan sinyal *audio* dengan aliran listrik lewat kabel menuju *mixer*



Gambar 7 Produksi Input Suara

- 2) Memasang *lavalier microphone* kepada talent usahakan untuk memasang pada bagian yang tidak rawan terkena gesekan pakaian, disini penulis memasang pada bagian kerah talent dengan cara di jepit menggunakan tie bar yang ada pada *lavalier microphone* nya



Gambar 8 Produksi Memasang Lavalier Microphone

- 3) Memasang *shotgun microphone* di tempatkan sesuai dengan floorplan yang sudah dibuat yaitu satu *microphone shotgun* diarahkan kepada penonton dan satu diarahkan kepada pemain dan di input ke dalam *mixer*



Gambar 9 Produksi Memasang Shotgun Microphone

- 4) Melakukan input untuk *playback* dari PC atau laptop yang menggunakan *software* Virtual DJ melalui *soundcard palyback* terlebih dahulu lalu dari output *soundcard* menuju input *mixer*



Gambar 10 Produksi Input Virtual DJ



- 5) Membuat jalur untuk input yang sudah masuk pada *mixer* untuk kirim ke *soundcard streaming* untuk dialirkan melalui *output mixer* menggunakan *auxillary* kepada *software streaming* yaitu PC/V-MIX, dan juga mengirim output kepada speaker untuk penonton yang datang menyaksikan siaran secara langsung di Lokasi



Gambar 11 Produksi Kirim Suara ke Streaming

- 6) Penata suara melakukan balancing di *mixer* pada setiap input yang masuk seperti *lavalier microphone*, *shotgun microphone*, *audio playback* agar suara yang dihasilkan menjadi seimbang setiap dari setiap sumbernya, supaya nyaman di dengar oleh telinga penonton



Gambar 12 Produksi Balancing Suara

- 7) Memulai *live streaming* terhadap audio dan juga memainkan *background & sound effect* sesuai treatment audio



Gambar 13 Produksi Mulai Live Streaming

### C. Pasca Produksi

Penulis melakukan pengecekan dan merapikan peralatan audio yang digunakan pada saat produksi, penulis memastikan semua alat yang dipakai saat produksi dalam kondisi mati terlebih dahulu sebelum di lakukannya pembongkaran. Seperti mematikan *mixer yang digunakan, speaker, microphone,*

dan juga *soundcard*. Kemudian penulis mulai merapikan semua kabel yang digunakan, dimulai dari kabel kemudian mulai merapikan peralatan audio yang lain

## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Simpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari Laporan Tugas Akhir Peran penata suara dalam merealisasikan cerita melalui unsur unsur suara pada program live situasi komedi “besok Ya” adalah pada pembuatan program televisi seperti Situasi Komedi ini selain harus memahami alurasi audio secara teknis seorang penata suara juga bertanggung jawab dalam menciptakan ide kreatif lewat suara untuk dapat merealisasikan cerita melalui suara. Penulis menyimpulkan semua tahapan Penata Suara pada saat Pra-Produksi, Produksi, Pasca Produksi sebagai berikut:

##### 1) Pra-produksi

Penulis harus lebih teliti dan memahami mengenai kebutuhan alat *audio* pada sebuah produksi *live* dan juga lebih teliti terhadap alat apa saja yang akan digunakan, lebih tepat dalam memilih *backsound* dan *sound effect* sesuai dengan naskah atau cerita yang akan dijalani

##### 2) Produksi

Penulis harus lebih menguasai sistem alurasi audio dan juga harus mempunyai ketangkasan saat memutar *backsound* dan *sound effect* dalam produksi *live*. Dan juga penulis harus bisa melakukan *balancing* pada seluruh sumber suara agar suara yang di dengar nyaman di telinga penonton.

##### 3) Pasca Produksi

Penulis harus lebih teliti lagi dalam seluruh aspek baik dari segi peralatan *audio* maupun unsur suara yang di mainkan.

## **B. Saran**

Setelah hasil penulisan Laporan Tugas Akhir Peran penata suara dalam merealisasikan cerita melalui unsur unsur suara pada program live situasi komedi “besok Ya”, hal yang disarankan penulis adalah:

### **1) Saran Untuk Penulis**

- a)** Penulis harus lebih memahami lagi cerita yang akan dibuat pada program televisi
- b)** Penulis harus lebih memperdalam ilmu mengenai *audio* terutama dari segi peralatan *audio* dan juga pemahaman dalam unsur-unsur suara

### **2) Saran Untuk Politeknik Negeri Media Kreatif**

- a)** Meningkatkan kualitas dari segi alat-alat kebutuhan pembelajaran bidang penyiaran agar mahasiswa dapat belajar dengan maksimal
- b)** Pada saat praktik lebih menjelaskan secara detail mengenai alurasi di penyiaran agar mahasiswa dapat memahami dengan teliti

### **3) Saran Untuk Masyarakat**

Masyarakat bisa menggunakan laporan ini sebagai acuan untuk mengidentifikasi dan menjadi referensi dalam penulisan atau produksi terkait Penata suara.

## DAFTAR PUSTAKA

- Irwanto Dkk (2014). *Broadcasting Televisi*
- Fachrudin, Andi. (2015). *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jim Owens (2020). *Television Production Seventeenth Edition*. New York: Routledge
- Hanif Miftah Arroyyan (2023). *Peran Penata Suara Dalam Program Talkshow Live "For Your Problem"*. (Tugas Akhir, Politeknik Media Kreatif Jakarta).
- Dennis W. Petrie & Joseph M. Boggs (2018). *The Art of Watching Films Ninth Edition*. New York: McGraw-Hill Education
- Rony Indra Kusuma (2023). *Peran Penata Suara Pada Program Live Drama Televisi "Di Pesisir Kemerdekaan"*. (Tugas Akhir, Politeknik Media Kreatif Jakarta)
- Situmeang, I. V. (2012). *Pengemasan Program Komedi Mengandung Unsur Pendidikan Dalam Penyampaian Pesan Moral Kepada Khalayak*. Jakarta
- Latief Rusman & Yusiatie Utud, (2017). *Siaran Televisi Non-Drama*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Latief, (2020), *Panduan Produksi Acara Televisi Non Drama: Ide, Format, Sistem Kerja, Kerabat Kerja, Naskah, Tata Rias, dan Acuan Dasar Kamera.*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Mabruri, A. (2018). *Produksi Program TV Drama: Manajemen Produksi dan Penulisan Naskah*. Jakarta: Grasindo.
- Morrison, M. (2018). *Manajemen Media Penyiaran : Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Jakarta: Kencana

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Biodata Penulis

#### BIODATA PENULIS





<b>Nama</b>	Marcelani
<b>Tempat, Tanggal Lahir</b>	Tasikmalaya, 30 April 2003
<b>Jenis Kelamin</b>	Laki – Laki
<b>NIM</b>	21320078
<b>Prodi / Jurusan</b>	Penyiaran / Komunikasi
<b>No. HP</b>	085717163751
<b>Alamat</b>	Kp.Lembur Tengah Rt 09 / Rw 01 Desa Cikupa Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya
<b>Email</b>	<a href="mailto:marcelani123456@gmail.com">marcelani123456@gmail.com</a>

Lampiran 2 Lembar Pembimbing Tugas Akhir



**LEMBAR PEMBIMBING TUGAS AKHIR**

 <b>POLITEKNIK NEGERI Media Kreatif</b>	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN KOMUNIKASI</b>	Form TA - 05
<b>LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR</b>		

**Nama** : Marcelani  
**NIM** : 21320078  
**Program Studi** : Penyiaran  
**Pembimbing II** : Donny Achmad F., M.Ikom  
**Judul Proposal** : Peran Penata Suara Dalam Merealisasikan Cerita  
 Melalui Unsur Unsur Suara Pada Program Live  
 Situasi Komedi "Besok Yaa"

No	Waktu	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	Minggu, 19 Mei 2023	Pembahasan ide program	
2.	Sabtu, 01 Juni 2024	Pembahasan konsep program	
3.	Minggu, 09 Juni 2024	Pembahasan naskah program	
4.	Sabtu, 15 Juni 2024	Pembahasan treatment program	
5.	Sabtu, 22 Juni 2024	Pembahasan konsep kamera dan lighting	
6.	Minggu, 30 Juni 2024	Pembahasan konsep artistik	



7.	Sabtu, 06 Juli 2024	Pembahasan konsep audio	
8.	Minggu, 07 Juli 2024	Breakdown despro	

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi




Adryan S.Si., M.Sn.  
NIP. 198510012019031004

Pembimbing II









Donny Achmad F., M.Ikom  
NIP

## LEMBAR PEMBIMBING TUGAS AKHIR

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN KOMUNIKASI</b>	Form TA – 05
LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR		

Nama : Marcelani  
 NIM : 21320078  
 Program Studi : Penyiaran  
 Pembimbing I : Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si.  
 Judul Proposal : Peran Penata Suara Dalam Merealisasikan Cerita Melalui Unsur Unsur Suara Pada Program Live Situasi Komedi “Besok Yaa”

No	Waktu	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	Kamis, 16 Mei 2024 pukul 10.00	Pembahasan Judul dan Konsep Program	
2.	Kamis, 30 Mei 2024 pukul 09.00	Revisi penulisan laporan Bab I	
3.	Rabu, 05 Juni 2024 pukul 09.00	Revisi penulisan laporan Bab II	
4.	Kamis, 13 Juni 2024 pukul 13.00	Revisi penulisan laporan Bab III	
5.	Rabu, 19 Juni 2024 pukul 10.00	Revisi penulisan laporan Bab IV	
6.	Kamis, 27 Juni 2024 pukul 13.00	Melanjutkan revisi laporan Bab IV	

7.	Rabu, 03 Juli 2024 pukul 09.00	Merapihkan margin dan menyesuaikan sesuai dengan pedoman Tugas Akhir 2024	R
8.	Kamis, 04 Juli 2024 pukul 13.00	Finishing penulisan	f

Mengetahui  
Koordinator Program Studi




Adryan, S.Si., M.Sn.  
NIP 198510012019031004

Pembimbing I



Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si.  
NIP 199312202019032026

Lampiran 3 Bebas Biaya Pendidikan

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN KOMUNIKASI</b>	Form TA-04
<b>BEBAS BIAYA PENDIDIKAN</b>		

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Bunga Roy Aprilia, S.E., M.Ak.

Jabatan : Bendahara Penerimaan Politeknik Negeri Media

Kreatif telah memeriksa dan memvalidasi rekaman data pembayaran seluruh beban biaya pendidikan mahasiswa dengan identitas berikut.

Nama : Marcelani

NIM : 21320078

Program Studi : Penyiaran

Berdasarkan pemeriksaan dan validasi tersebut, mahasiswa di atas telah melunasi biaya pendidikan selama di Politeknik Negeri Media Kreatif, dengan rincian:

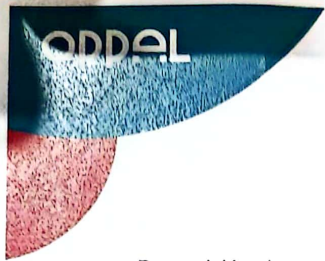
NO	SEMESTER	BIAYA PENDIDIKAN			Tanggal dan Paraf Validator	Keterangan
		UKT	Cuti	Denda		
1.	I					
2.	II					
3.	III					
4.	IV					
5.	V					
6.	VI					
7.	VII (VI+1)					
8.	VIII (VI+2)					
9.	VIII+1/(VI+3)					
10.	VIII+2/(VI+4)					
11.	VIII+3					
12.	VIII+4					

Demikian keterangan ini saya sampaikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bendahara Penerimaan, 4 JULI 2024

  
  
 Bunga Roy Aprilia, S.E., M.Ak.

## Lampiran 4 Surat Keterangan Magang



**SURAT KETERANGAN**  
(No. 024/OPPAL/HRGA/IV/2024)


Dengan ini kami menyatakan bahwa:


Nama : Marcelani  
NIK : 3175023003030009


Telah diterima dalam kegiatan magang kerja di **PT. Oppal Kaya Literasi** terhitung sejak tanggal 8 Januari 2024 dengan posisi sebagai *Video Editor* dibawah pengawasan *Head of Production*. Saat ini yang bersangkutan masih melaksanakan kegiatan magangnya hingga 31 Mei 2024.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana dengan mestinya.

Jakarta, 29 April 2024

  
**Pramesti**  
*Human Resources*

  
**PT. OPPAL KAYA LITERASI**  
Office District 8 Treasury Lantai 16 Unit D. 5  
Senayan, Kebayoran Baru  
Jakarta Selatan



Lampiran 5 Dokumentasi

