

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENGUNAAN *ACTION CAMERA* UNTUK PENGAMBILAN
GAMBAR DINAMIS PADA PROGRAM DOKUMENTER
DOLANAN NUSANTARA

Diajukan sebagai salah satu
persyaratan untuk memperoleh
gelar Ahli Madya



Disusun Oleh:
MUHAMMAD ABYAN FAADIYAH
NIM 2270405077

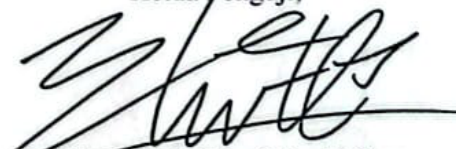
PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penggunaan *Action Camera* untuk Pengambilan Gambar Dinamis dalam Produksi Program Dokumenter “Dolanan Nusantara”
Penulis : Muhammad Abyan Faadiyah
NIM : 2270405077
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

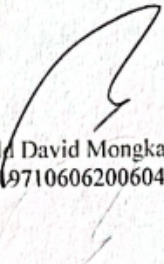
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

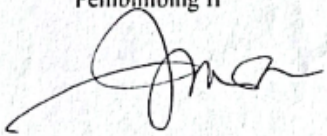
Judul Tugas Akhir : Penggunaan Action Camera untuk Pengambilan Gambar
dalam Produksi Program Dokumenter "Dolanan Nusantara"
Penulis : Muhammad Abyan Faadiyah
NIM : 2270405077
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Di tanda tangani Di Jakarta, Kamis 24 Juni 2025

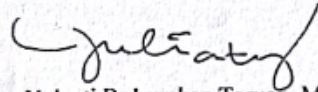
Pembimbing I

Pembimbing II


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


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 : Muhammad Abyan Faadiyah
NIM : 2270405077
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PENGGUNAAN ACTION CAMERA UNTUK PENGAMBILAN GAMBAR DALAM PRODUKSI 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



Muhammad Abyan Faadiyah
NIM: 2270405077

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Abyan Faadiyah
NIM : 2270405077
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: PENGGUNAAN ACTION CAMERA UNTUK PENGAMBILAN GAMBAR DALAM PRODUKSI 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



Muhammad Abyan Faadiyah
NIM: 2270405077

ABSTRAK

This final project report discusses the use of a 360-degree action camera in capturing dynamic footage for the documentary program Dolanan Nusantara, an educational series that highlights traditional Indonesian games as both cultural heritage and a medium for ethnomathematical learning. This type of camera is used to capture difficult angles such as low angle, point of view (POV), and top angle shots, resulting in immersive and engaging visuals. The flexibility of the 360-degree camera in terms of mounting options allows for greater visual exploration. The role of the cinematographer is crucial in developing visual concepts, selecting the appropriate types of cameras, and managing shot rhythm from pre-production through post-production. The combination of main cameras with action cameras successfully creates aesthetic and informative visual continuity. The strategic use of four cameras increases time efficiency, shooting flexibility in the field, and readiness for spontaneous moments. The resulting documentary serves not only as entertainment and cultural preservation, but also as a contextual, interactive, and inspiring learning tool for audiences of all ages.

Keywords: *action camera, dokumenter, dolanan, sinematografi, permainan tradisional*

Laporan tugas akhir ini membahas pemanfaatan kamera aksi 360 derajat dalam pengambilan gambar dinamis untuk program dokumenter Dolanan Nusantara, sebuah program edukatif yang mengangkat permainan tradisional Indonesia sebagai warisan budaya sekaligus media pembelajaran etnomatematika. Kamera jenis ini digunakan untuk menangkap sudut-sudut yang sulit dijangkau oleh kamera biasa, seperti sudut rendah, sudut pandang subjek, dan sudut atas, sehingga menghasilkan visual yang imersif dan menarik. Keunggulan kamera 360 derajat dalam hal fleksibilitas pemasangan memberikan ruang yang lebih luas untuk eksplorasi visual. Peran penata kamera sangat penting dalam merancang konsep visual, memilih jenis kamera yang sesuai, serta mengatur ritme gambar dari tahap praproduksi hingga pascaproduksi. Penggabungan antara kamera konvensional dan kamera aksi terbukti mampu menciptakan kesinambungan visual yang estetis dan informatif. Strategi penggunaan empat kamera secara bersamaan memungkinkan efisiensi waktu, fleksibilitas dalam pengambilan gambar di lapangan, serta kesiapsiagaan dalam menangkap momen-momen spontan yang bernilai. Hasil dokumenter ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan dan pelestarian budaya, tetapi juga menjadi alat bantu pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan inspiratif bagi penonton dari berbagai kalangan usia.

Kata kunci: *kamera aksi, dokumenter, dolanan, sinematografi, permainan tradisional*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Adapun isi dari penulisan tugas akhir ini yaitu penjelasan mengenai Penggunaan Action Camera Untuk Pengambilan Gambar Dinamis program dokumenter “Dolanan Nusantara”. Tujuan dari penulisan ini, yaitu sebagai persyaratan sidang tugas akhir di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta dan pelaporan atas karya tugas akhir yang dibuat.

Penulisan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa adanya bimbingan, bantuan, dan dorongan dari orang-orang di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

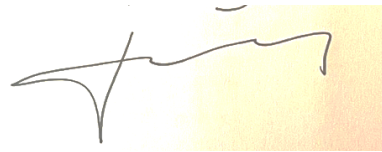
1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur I Bidang Akademik
3. Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum., Ketua Jurusan Komunikasi.
4. R. Sulistiyo Wibowo, M.Sn., Sekretaris Jurusan Komunikasi
5. Reny Yulyati Br Lumban Toruan, M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif
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. Para Staf Jurusan Komunikasi dan para Karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan layanan administrasi kepada penulis selama di Politeknik Negeri Media Kreatif.
10. Kedua orang tua dan kakak penulis yang selalu memberikan bantuan moril, materil, dan doa hingga laporan tugas akhir ini selesai.
11. Komunitas Traditional Games Returns dan SD Bani Saleh 1 yang telah membantu melancarkan proses pembuatan dokumenter Dolanan Nusantara

12. Dimas Surya Pratama dan Naffa Fadila yang merupakan bagian tim Tugas Akhir penulis dalam pembuatan karya Tugas Akhir
13. Seluruh crew dokumenter Dolanan Nusantara yang sudah membantu pembuatan karya Tugas Akhir
14. Teman-teman Program Studi Penyiaran Angkatan 11 yang saling mendukung dan memberikan semangat selama tiga tahun
15. Diri saya sendiri, karena sudah mau berkomitmen dan bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang sudah dimulai. Terima kasih sudah terus berusaha dan tetap bertahan.

Demikian laporan tugas akhir ini penulis susun. Jika seandainya ditemukan kesalahan, penulis menerima saran yang sifatnya membangun untuk laporan tugas akhir ini.

Jakarta, 8 Juli 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink on a yellow rectangular background. The signature is stylized, starting with a large 'M' and ending with a long horizontal stroke.

Muhammad Abyan Faadiyah
NIM: 2270405077

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Peran Kerja.....	6
B. Program yang Dihasilkan.....	8
C. Dokumenter.....	11
D. Action Camera	13
BAB III METODE PELAKSANAAN	15
A. Objek Penulisan	15
B. Teknik Pengambilan Data	23
C. Ruang Lingkup.....	25
D. Langkah kerja.....	27
BAB IV PEMBAHASAN.....	29
A. Pra Produksi	29
B. Produksi.....	46
C. Pasca Produksi	52
BAB V PENUTUP.....	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	56
1. Saran Untuk Penulis.....	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Episode Program Dolanan Nusantara	18
Tebel 4. 1 Shotlist Permainan	34
Tebel 4. 2 Shotlist Wawancara.....	35
Tebel 4. 3 Shotlist Warnet & Gadget	37
Tebel 4. 4 Shot Treatment Permainan.....	38
Tebel 4. 5 Shot Treatment Wawancara	39
Tebel 4. 6 Shot Treatment Warnet & Gadget	41
Tebel 4. 7 Floorplan	42
Tebel 4. 8 List Alat.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Program Dolanan Nusantara.....	15
Gambar 3. 2 Referensi program Home Game Netflix	21
Gambar 3. 3 Referensi Program Human Playground Netflix	22
Gambar 4. 1 Camera & Lighting Settings.....	45
Gambar 4. 2 Pengecekan Alat Sumber:Dokumentasi Pribadi	46
Gambar 4. 3 Proses Pengambilan Gambar Sumber:Dokumentasi Pribadi	49
Gambar 4. 4 Hasil Pengambilan Gambar <i>Angle POV</i> dan <i>Top Angle</i>	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	60
Lampiran 2. DOKUMENTASI TUGAS AKHIR.....	61
Lampiran 3. DOKUMENTASI PROPOSAL TA	62
Lampiran 4. Lembar Pembimbingan Tugas Akhir	63
Lampiran 5. Lembar Pembimbingan Tugas Akhir	64
Lampiran 6. Barcode Karya Tugas Akhir	65