

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN TEKNIK *LONG TAKE* UNTUK MENCIPTAKAN
PENGALAMAN IMERSIF BAGI PENONTON PADA
PROGRAM *REALITY SHOW* “SUKSES GA SIH?”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun oleh:
VELINDRAKHA ADVEIKIE DIMASHA RAMU
2370405148

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Teknik *Long Take* Untuk Menciptakan
Pengalaman Imersif Bagi Penonton Pada Program *Reality Show* "Sukses Ga Sih?"

Penulis : Velindrakha Adveikie Dimasha Ramu

NIM : 2370405064

Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 13 Juli 2026.

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Nurul Akmalia, S.I.Kom., M.Med.Kom

NIP. 199102282019032015

Anggota 1



Dra. Lisa Indarsih Palindih

Anggota 2



Laelatul Pathia, M.I.Kom

NIP. 199007162024062002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



Imanuel Ronald David Mongkau, M.M.

NIP. 197106062006041001

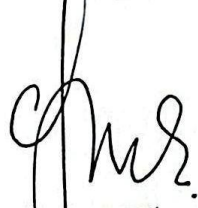
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Velindrakha Advicikie Dimasha Ramu
NIM : 2370405148
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025/2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

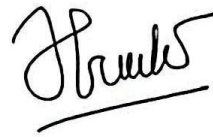
Ditandatangani di Jakarta, 11 Juni 2026.....

Pembimbing 1



Laelatul Pathia, M.I.Kom
NIP. 199007162024062002.

Pembimbing 2



Happy Prasetyawati, SE, M.M.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penyiaran



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Penulis : Velindrakha Adveikie Dimasha Ramu

NIM : 2370405148

Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Komunikasi

Tahun Akademik : 2026

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul :

PENERAPAN TEKNIK LONG TAKE UNTUK MENCIPTAKAN
PENGALAMAN IMERSIF BAGI PENONTON PADA PROGRAM REALITY
SHOW “SUKSES GA SIH?” 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 dan dengan sebenar-
benarnya.

Jakarta, 11 Juni 2026



Velindrakha Adveikie Dimasha Ramu

NIM: 2370405148

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Velindrakha Adveikie Dimasha Ramu
NIM : 2370405148
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2026

demikian 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:

PENERAPAN TEKNIK *LONG TAKE* UNTUK MENCIPTAKAN PENGALAMAN IMERSIF BAGI PENONTON PADA PROGRAM REALITY SHOW “SUKSES GA SIH?”

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 Juni 2026

Yang Menyatakan


Velindrakha Adveikie Dimasha Ramu
NIM: 2370405148

ABSTRAK

Fly-on-the-wall reality shows present events naturally with minimal intervention from the production crew, relying on the talent's improvisation so that the resulting actions and reactions are spontaneous. This poses a challenge for cinematographers in maintaining visual continuity and capturing moments in their entirety, especially when the use of conventional shooting techniques with frequent cuts risks disrupting the flow of events. This study aims to analyze the application of the long take technique in creating an immersive experience for viewers in the reality show "Sukses Gak Sih?". The approach used is a qualitative method through direct observation during the production process, guided by the fly-on-the-wall style. The results of the discussion indicate that the long take technique is capable of maintaining the continuity of space and time, minimizing visual interruptions, and enhancing viewers' emotional engagement with the events depicted. Additionally, this technique supports the natural spontaneity of the talent, thereby reinforcing the impression of realism. The conclusion of this study is that the long take technique is an effective cinematographic strategy for enhancing visual quality while creating an immersive experience in reality TV shows.

Keywords: long take, reality show, fly-on-the-wall, cinematographer

Program reality show dengan gaya fly on the wall menampilkan peristiwa secara alami dengan minim intervensi kru produksi, serta mengandalkan improvisasi talent sehingga aksi dan reaksi yang muncul bersifat spontanitas. Kondisi ini menimbulkan tantangan bagi penata kamera dalam menjaga kontinuitas visual dan menangkap momen secara utuh, terutama ketika penggunaan teknik pengambilan gambar konvensional dengan banyak pemotongan berpotensi mengganggu alur peristiwa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan teknik long take dalam menciptakan pengalaman imersif bagi penonton pada program reality show "Sukses Gak Sih?". Pendekatan yang digunakan adalah metode kualitatif melalui observasi langsung selama proses produksi dengan berpedoman pada gaya fly on the wall. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa teknik long take mampu menjaga kesinambungan ruang dan waktu, meminimalkan interupsi visual, serta meningkatkan keterlibatan emosional penonton terhadap peristiwa yang ditampilkan. Selain itu, teknik ini mendukung alur spontanitas talent secara alami sehingga memperkuat kesan realisme. Simpulan dari penulisan ini adalah bahwa teknik long take merupakan strategi sinematografi yang efektif dalam meningkatkan kualitas visual sekaligus menciptakan pengalaman imersif pada program reality show.

Kata kunci: long take, reality show, fly on the wall, penata kamera

PRAKATA

Puji dan syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul Penerapan Teknik Long Take Untuk Menciptakan Pengalaman Imersif Bagi Penonton Pada Program Reality Show “SUKSES GA SIH?”. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia ke jalan kebenaran hingga akhir zaman.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna dan terdapat banyak kekurangan, baik dalam penyusunan maupun tata bahasa. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Dalam proses penyelesaian laporan ini, penulis mendapatkan dukungan dan motivasi dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dan mendukung kegiatan magang ini, yaitu:

1. Dwi Royono, S.T., M.Ak., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Imanuel Ronald David Mongkau, SE, MM., sebagai Ketua Jurusan Komunikasi.
4. Irpan Riana, S.Sn., M.Sn., Sekretaris Jurusan Komunikasi.

5. Putri Surya Cempaka S.Hum., M.Si., sebagai Koordinator Program Studi Penyiaran.
6. Elok Kharisma M.Med Kom., Sekretaris Program Studi Penyiaran.
7. Laelatul Pathia, M.I,Kom., pembimbing I
8. Happy Prasetyawati, SE, MM., pembimbing II
9. Para dosen dan staff karyawan Politeknik Negeri Media yang memberikan ilmu dan pelayanan terbaik untuk mahasiswa.
10. Keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan yang terbaik bagi penulis.
11. Teman-teman kelompok tugas akhir, yaitu Arya, dan Mabella, menunjukkan kerja sama yang baik sepanjang proses dari awal hingga akhir.
12. Sahabat-sahabat dan rekan-rekan angkatan XII Program Studi Penyiaran, yang telah berjuang bersama selama tiga tahun.

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Jakarta, 12 Juni 2026



Penulis,

Velindrakha Adveikie Dimasha Ramu
NIM 2370405049S

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	i
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	i
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penulisan	7
F. Manfaat Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Peran Kerja	10
1. Definisi Penata Kamera	10
2. Tugas dan Tanggung Jawab Penata Kamera	11
3. <i>Camera Movement</i>	14

4.	<i>Long Take</i>	16
B.	Produk Yang Dihasilkan	19
1.	<i>Reality Show</i>	19
2.	Platform Youtube	22
BAB III	METODE PELAKSANAAN	25
A.	Objek Penulisan	25
1.	Spesifikasi Karya	25
2.	Segmentasi Audience	26
3.	Premis Program	26
4.	Judul Episode	27
5.	Organisasi Tim	27
B.	Teknik Pengumpulan Data	29
1.	Observasi	29
2.	Studi Pustaka	30
3.	Referensi Program	31
C.	Ruang Lingkup	34
1.	Peran Penulis	34
2.	Kategori karya	34
3.	Ide Kreatif	35
D.	Langkah Kerja	36
1.	Pra Produksi	36
2.	Produksi	36
3.	Pasca Produksi	36

BAB IV PEMBAHASAN.....	38
A. Pra Produksi.....	38
a. Menentukan ide visual.....	38
b. Observasi Lokasi tempat produksi untuk menentukan blokingan kamera.....	42
c. Menganalisa naskah dari program director.....	42
d. Pemilihan referensi <i>shot</i>	43
e. Pembuatan list alat.....	45
f. Pembuatan <i>Shotlist</i>	50
g. Membuat floorplan kamera.....	56
B. Produksi.....	58
a. Memberikan arahan kepada tim penata kamera	58
b. Melakukan <i>set up</i> alat yang digunakan.....	59
c. Melakukan peletakan kamera	61
d. Pelaksanaan pengambilan gambar	62
C. Pasca Produksi.....	69
a. Backup hasil-hasil pengambilan gambar ke <i>solid state drive</i> (ssd).	69
b. Melakukan pengecekan data visual dari setiap kamera	70
c. Memberikan hasil backup kepada editor	71
d. Pengawasan berjalanya hasil <i>editing</i>	71
BAB V PENUTUP.....	74
A. Simpulan.....	74

B. Saran.....	75
1. Saran untuk Pembaca.....	76
2. Saran untuk Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta	76
3. Saran untuk Masyarakat	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 List Alat	46
Tabel 4. 2 Shotlist Segmen 1	50
Tabel 4. 3 Shotlist Segment 2	53
Tabel 4. 4 Membuat Floorplan	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Poster Sukses Gak Sih?	25
Gambar 3. 2 Referensi Program Reality Show Baemon House.....	32
Gambar 3. 3 Referensi Program Reality Show Single's Inferno	32
Gambar 3. 4 Referensi Program Reality Show Iqbaal X Vindes	33
Gambar 4. 1 Referensi Mood Warna.....	39
Gambar 4. 2 Referensi Long Take	40
Gambar 4. 3 Observasi Lokasi Produksi.....	42
Gambar 4. 4 Referensi Shot CCTV	44
Gambar 4. 5 Referensi Shot Talking Head.....	44
Gambar 4. 6 Memberikan arahan ke tim penata kamera	58
Gambar 4. 7 Set Up Alat	59
Gambar 4. 8 Peletakan Kamera.....	61
Gambar 4. 9 Pelaksanaan Pengambilan Gambar	62
Gambar 4. 10 Pelaksanaa Pengambilan Gambar Saat Manggung	68
Gambar 4. 11 Backup Hasil Pengambilan Gambar.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata.....	80
Lampiran 2 Kartu Bimbingan	81
Lampiran 3 Dokumentasi Tugas Akhir	83