

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENGAMBILAN GAMBAR MULTIKAMERA DINAMIS *OUTDOOR*
PADA PROGRAM TELEVISI *LIVE REALITY COMPETITION SHOW*
“*DANCE AKSI ANAK BANGSA*“

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh :
NABIL RAIHAN
NIM: 21320094

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pengambilan gambar multicamera dinamis *outdoor* pada program televisi *live reality competition show* "Dance Aksi Anak Bangsa"
Penulis : Nabil Raihan
NIM : 21320094
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta Pada hari Selasa, Tanggal 15 Juli 2024

Disahkan oleh :
Ketua Penguji



Syahyuni Srimayasandy, S.Sn.,MA
NIP.19006302019032012

Anggota 1



Donny Achmad F, M.I.Kom

Anggota 2



Ifah Atur Kurniati M.I.Kom
NIP 198505182020122009

Mengetahui



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Penulisan : Pengambilan gambar multikamera dinamis *outdoor* pada program televisi *live reality competition show* "Dance Aksi Anak Bangsa"

Penulis : Nabil Raihan

NIM : 21320094

Program Studi : Penyiaran

Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah di periksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Pembimbing 1



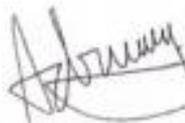
Ifah Atur Kurniati M.I.kom
NIP 198505182020122009

Pembimbing 2



Dr. Rahmat Edi Irawan, M.I.kom
NIDN 0327056905

Mengetahui
Koordinator Program studi Penyiaran



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nabil Raihan
NIM : 21320094
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2023/2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul : Pengambilan gambar multikamera dinamis *outdoor* pada program televisi *live reality competition show* "Dance Aksi Anak Bangsa" **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-
benar nya

Jakarta 04 Juli 2024
Yang Menyatakan,



Nabil Raihan
NIM 21320094

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nabil Raihan
NIM : 21320094
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2023/2024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Nonesklusif**

(**Non-Exclusive Royalty – Free Right**) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Pengambilan gambar multicamera dinamis *outdoor* pada program televisi *live reality competition show* "Dance Aksi Anak Bangsa" beserta perangkat yang ada.

Dengan Hak Bebas Royalti Nonesklusif 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 dibawah ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta 04 Juli 2024
Yang Menyatakan,


Nabil Raihan
NIM 21320094

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan banyak nikmat, terutama nikmat kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai Penata Kamera yang akan membuat karya program televisi acara televisi *Reality Competition Show*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul “Pengambilan gambar multikamera dinamis outdoor pada program televisi *live reality competition show “Dance Aksi Anak Bangsa”* . Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.,Si. selaku Wakil Direktur I Bidang akademik .
3. Dr. M Yunus Firtiyadi M.M., selaku wakil direktur 2 Bidang umum dan keuangan
4. Suratni S.Sos., M.Hum selaku wakil direktur 3 Bidang kemahasiswaan
5. Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Komunikasi.
6. R. Sulistiyo Wibowo, M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Komunikasi.
7. Adryans, S.Si., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Penyiaran.

8. Ifah Atur Kurniati M.I.kom., selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran dan dosen pembimbing 1
9. Dr. Rahmat Edi Irawan, M.I.kom., selaku pembimbing pembimbing 2
10. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif
11. Ibu Puji Astuti dan Ayah Zackih yang telah mendukung Pendidikan dari awal berkuliah sampai sekarang
12. Keluarga Besar eyang dan almarhumah Nenek telah memberi semangat penulis
13. Teman sekelompok Tugas akhir yang mau berjuang Bersama dengan maksimal untuk hasil karya tugas akhir, yaitu: Nur azizah, Fadia Ramaida Arifin, Elsa Fana Aprilia, Dandi Afdillah, Fachrezi Achmad Adryan dan Fathin Hilmi Muyassad
14. Seluruh Teman Teman Angkatan 10, yang masih semangat sampai akhir mendukung satu sama lain

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini. Penulis berharap agar Laporan Tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan penulis mengucapkan permohonan maaf.

Jakarta, 04 Juli 2024



Nabil Raihan
NIM 21320094

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Pengambilan gambar multikamera dinamis *outdoor* pada program televisi *live reality competition show* “Dance Aksi Anak Bangsa”

Penulis : Nabil Raihan
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

The "DANCE" program has a multi-camera concept with a non-drama format that is broadcast live, specifically designed to display rich visual variations in terms of composition, framing, camera angles, camera movements, and shooting. This research aims to understand the role of cameramen in operating multi-cameras, taking pictures and setting lighting in producing visuals for live reality competition show television programs. This research uses a descriptive method, with data collected through observation and literature study. In this program, the author acts as a cameraman, who is in charge and responsible for images and lighting. The cameraman is responsible for taking all the necessary pictures during production in accordance with the script or directions from the program director (Anton Maburri KN, 2018:67). Before production, observations are made to understand the concepts that must be applied in making the program, because this live non-drama program must provide a dramatic and visual impression that is attractive to the audience at home. Apart from that, a cameraman must minimize technical errors during the live reality competition show program.

*place.*Keywords: *DANSA, Multicamera, Cameraman*

Program "DANSA" memiliki konsep multikamera dinamis *outdoor* dengan format non-drama yang disiarkan secara langsung, khusus dirancang untuk menampilkan variasi *visual* yang kaya dari segi komposisi, framing, sudut kamera, pergerakan kamera, hingga pengambilan gambar. Penelitian ini bertujuan untuk memahami peran kameraman dalam mengoperasikan multikamera, pengambilan gambar, dan pengaturan pencahayaan dalam memproduksi *visual* untuk program televisi *live reality competition show*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, dengan data yang dikumpulkan melalui observasi dan studi pustaka. Dalam program ini, penulis berperan sebagai kameraman, yang bertugas dan bertanggung jawab atas gambar dan pencahayaan. Kameraman bertanggung jawab mengambil semua gambar yang diperlukan selama produksi sesuai dengan naskah atau arahan dari *program director* (Anton Maburri KN, 2018:67). Sebelum produksi, dilakukan observasi untuk memahami konsep yang harus diterapkan dalam pembuatan program, karena program *live non-drama* ini harus memberikan kesan dramatis dan visual yang menarik bagi penonton di rumah. Selain itu, seorang kameraman harus meminimalkan kesalahan teknis selama berlangsungnya program *live reality competition show* ini.

Kata Kunci: DANSA, Multikamera, juru kamera

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| PRAKATA..... | VI |
| ABSTRAK | VIII |
| DAFTAR ISI..... | IX |
| DAFTAR GAMBAR..... | XI |
| DAFTAR LAMPIRAN | XII |
| DAFTAR TABEL..... | 3 |
| BAB I..... | 4 |
| PENDAHULUAN..... | 4 |
| A. Latar Belakang | 4 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 9 |
| C. Batasan Masalah | 9 |
| D. Rumusan Masalah..... | 9 |
| E. Tujuan Penulisan..... | 10 |
| F. Manfaat Penulisan..... | 10 |
| BAB II | 7 |
| TINJAUAN PUSTAKA | 7 |
| A. Peran Penata kamera (Kameraman)..... | 7 |
| 1. Tanggung jawab dan definisi kerja sebagai kameraman..... | 7 |
| 2. Multikamera | 7 |
| 2. Sudut Kamera/ <i>Camera Angle</i> | 8 |
| 3. <i>Type of Shot</i> | 9 |
| 4. Gerakan Kamera..... | 10 |
| 5. Unsur-Unsur Gambar (<i>Visual Elements</i>) | 11 |
| 6. Komposisi..... | 12 |
| 7. Penataan Cahaya..... | 13 |
| 8. Teknik Pencahayaan | 16 |
| 9. Jenis <i>Lighting Dance</i> | 17 |
| BAB III..... | 19 |

| | |
|---|-----------|
| METODE PELAKSANAAN..... | 19 |
| A. Data/Objek Penulisan | 19 |
| 1. Objek Penulisan..... | 19 |
| 2. Jumlah Episode : 13 Episode..... | 20 |
| B. Teknik Pengumpulan Data..... | 22 |
| 1. Observasi..... | 22 |
| 2. Studi Pustaka | 23 |
| 3. Wawancara | 23 |
| 4. Kuesioner | 24 |
| C. Ruang Lingkup..... | 25 |
| 1. Peran Penulis sebagai kameraman | 25 |
| 2. Kategori Karya | 26 |
| 3. Ide Kreatif..... | 26 |
| D. Langkah Kerja..... | 26 |
| 1. Pra Produksi | 26 |
| 2. Produksi..... | 27 |
| 3. Pasca Produksi..... | 27 |
| BAB IV | 28 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN | 28 |
| A. Tahapan Peran Kameraman..... | 28 |
| 1. Pra Produksi | 28 |
| 2. Produksi | 38 |
| 3. Pasca Produksi..... | 42 |
| BAB V..... | 44 |
| PENUTUP..... | 44 |
| A. Simpulan | 44 |
| B. Saran..... | 45 |
| DAFTAR PUSTAKA | 47 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| GAMBAR 3. 1 LOGO PROGRAM DANSA | 19 |
| GAMBAR 4. 1 PROSES BRAINSTROMING..... | 29 |
| GAMBAR 4.2 HASIL SURVEY TEMPAT DI KELURAHAN MENTENG DALAM UNTUK UKURAN PANGGUNG PENEMPATAN KAMERA..... | 31 |
| GAMBAR 4.3 HASIL SURVEY TEMPAT DI KELURAHAN MENTENG DALAM UNTUK UKURAN PANGGUNG DAN PENEMPATAN KAMERA | 31 |
| GAMBAR 4.4 HASIL SURVEY TEMPAT DI KELURAHAN MENTENG DALAM UNTUK UKURAN PANGGUNG DAN PENEMPATAN KAMERA | 31 |
| GAMBAR 4. 5 <i>FLOORPLAN</i> KAMERA..... | 37 |
| GAMBAR 4. 6 <i>FLOORPLAN</i> PENCAHAYAAN..... | 38 |
| GAMBAR 4. 7 PENATAAN KAMERA..... | 40 |
| GAMBAR 4. 8 PENATA CAHAYA SEDANG MENGATUR PENATAAN CAHAYA .. | 40 |
| GAMBAR 4. 9 <i>BRIEFING</i> UNTUK PENGAMBILAN GAMBAR..... | 41 |
| GAMBAR 4. 10 <i>BRIEFING</i> UNTUK SETINGAN KAMERA | 41 |
| GAMBAR 4. 11 <i>FLOORPLAN</i> KAMERA..... | 58 |
| GAMBAR 4. 12 <i>FLOORPLAN</i> PENCAHAYAAN..... | 59 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| LAMPIRAN 1 BIODATA PENULIS | 48 |
| LAMPIRAN 2 DOKUMENTASI UJIAN SEMINAR PROPOSAL | 52 |
| LAMPIRAN 3 DOKUMENTASI PROSES TERKAIT TUGAS AKHIR | 53 |
| LAMPIRAN 4 DESAIN PRODUKSI KAMERAMAN | 54 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| DAFTAR TABEL 3.1 TIM PRODUKSI | 21 |
| DAFTAR TABEL 4.1 ALAT PENATA KAMERA..... | 33 |
| DAFTAR TABEL 4.2 ALAT PENATA CAHAYA..... | 33 |

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peran kameraman sangatlah penting dalam proses mewujudkan visual yang dinamis, dramatis, ketegangan, dan elegan sesuai dengan sudah direncanakan dengan *program director* seperti pengambilan *type of shoot*, kamera angle, dan komposisi kamera

Peran kameraman Dengan konsep multikamera di *outdoor* dinamis menggunakan panggung berformatkan *Reality competition show* yang disiarkan secara *live* dan khusus disusun untuk performance para peserta mempunyai berbagai tantangan yang dimana harus didukung dengan variasi gambar dari segi komposisi serta aspek framing hingga *camera angle*, pergerakan kamera, pengambilan *shot* (gambar) nya.

Menurut K.N, (2018) Kameraman bertanggung jawab untuk mengambil semua shot atau gambar yang diperlukan sesuai dengan naskah atau arahan dari *Program Director*, memastikan setiap aspek produksi mencapai standar yang diharapkan, Hal ini disebabkan karena penulis harus memahami aspek komposisi.

Pemanfaatan untuk komposisi dinamis bersifat *fleksibel* karena posisi objek dapat terus berubah selama masih sejalan dengan pergerakan *frame*. Posisi, ukuran, serta arah gerak sangat mempengaruhi dalam komposisi dinamis (Pratista, 2017). Salah satu cara yang mudah untuk memperoleh posisi dinamis adalah dengan cara menggunakan aturan bernama *rule of third*. Penerapan *rule of third* adalah dengan membagi foto

menjadi 9 bagian, dengan 2 bentuk untuk garis vertikal dan 2 bentuk untuk garis *horizontal* Program *live competition show* "Dance Aksi Anak Bangsa" ini pastinya akan membuat penonton bosan jikalau visual nya itu hanya statis atau *still*.

Agar dapat menghasilkan *visual* yang baik dan apik jika ditambahkan variasi gambar seperti pergerakan kamera menggunakan jimmy jib dan pengambilan gambar dinamis. Misalnya pengambilan dengan pendekatan induktif dan deduktif, serta memainkan angle kamera dan *type of shot*. Dengan demikian tidak hanya subjek (peserta) nya saja yang bergerak, tetapi kamera pun akan mengikuti pergerakan dari subjek (peserta) tersebut.

Penulis merancang *floor plan*, membuat *blocking* dengan kamera pendukung, dan mengoperasikan kamera selama produksi dan penyiaran. Penulis mengambil gambar sesuai permintaan Sutradara atau *Program Director* dan bertanggung jawab atas kualitas komposisi dan ukuran gambar, termasuk melakukan gerakan kamera. Proses pengambilan gambar terbagi menjadi dua:, di *single camera* mana produksi dilakukan dengan satu kamera yang merekam per segmen atau keseluruhan acara, dan multikamera, di mana lebih dari satu kamera digunakan. Teknik multikamera terhubung dengan peralatan *switcher control* yang memungkinkan pemilihan gambar secara *real-time* dari beberapa sudut pandang, dioperasikan oleh *Program Director* di *master control room* (MCR).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah penulis paparkan , terdapat masalah yang dapat diidentifikasi dalam produksi program *live non drama Dance Aksi Aksi Anak Bangsa* yang berperan sebagai kameraman yaitu:

1. sulit untuk mengambil gambar dinamis di panggung *outdoor* dan menata kamera di lokasi
2. Kurangnya alat-alat untuk produksi diluar kampus, penulis sebagai kameraman kesulitan untuk memilih dan memakai alat untuk produksi
3. Dikarenakan sumber daya yang terbatas penulis merasa sulit untuk memilih dalam produksi

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada laporan tugas akhir diatas penulis membatasi permasalahan yang diangkat yaitu Pengambilan gambar multikamera *outdoor* dinamis pada program televisi *live reality competition show* “*Dance Aksi Anak Bangsa*”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah diatas, penulis, menyusun rumusan masalah yaitu bagaimana Pengambilan gambar multikamera *outdoor* dinamis pada program televisi *live reality competition show* dengan judul “*Dance Aksi Anak Bangsa*”?

E. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulisan ini adalah Mengetahui peran penata kamera dalam pergerakan multikamera dan pengambilan gambar dalam memproduksi visual pada program televisi.

F. Manfaat Penulisan

Penulisan ini diharapkan memberikan manfaat kepada:

1. Manfaat Bagi Penulis

- a. Dapat meningkatkan *skill* dalam pergerakan kamera dan pengambilan gambar pada program *live reality competition show*.
- b. Mendapatkan pengalaman berharga sebagai kameraman dapat menggelar acara program di outdoor menggunakan panggung seperti konser
- c. Meningkatkan kemampuan *kreatif* penulis dalam membuat program *live* televisi.

2. Manfaat Bagi Kampus Polimedia Jakarta

- a. Sebagai referensi bagi mahasiswa dan adik Tingkat terkait dengan Pengambilan gambar multikamera dinamis panggung pada program televisi *live reality competition show* “*Dance Aksi Anak Bangsa*”
- b. Dapat meningkatkan kualitas program televisi yang dihasilkan oleh mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif.
- c. Menghasilkan produk penyiaran yang berdampak pada Masyarakat

3. Manfaat Bagi Masyarakat

- a. Sebagai referensi bagi masyarakat khususnya tentang Pengambilan gambar multikamera *outdoor* dinamis pada program televisi *live reality competition show* “*Dance Aksi Anak Bangsa*”
- b. Mengenalkan streaming televisi kepada Masyarakat dengan melihat secara langsung di tempat acara program di selenggarakan
- c. Menjadi literasi dan bacaan tentang pembelajaran bagaimana cara pengambilan gambar yang elegan dalam program televisi *live reality competition show*

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Peran Penata kamera (Kameraman)

1. Tanggung jawab dan definisi kerja sebagai kameraman

Penata kamera, atau "*director of photography*" (DP), adalah profesional dalam industri televisi yang bertugas menciptakan komposisi visual adegan yang direkam. Mereka bekerja bersama sutradara untuk mencapai visi artistik dan naratif proyek tersebut. Ada beberapa istilah yang melekat untuk penata kamera, yaitu :

- a. Operator Kamera, petugas yang menangani kamera saat dilakukan produksi dengan multikamera.
- b. Kameraman adalah seseorang yang memegang kamera untuk program berita dan bertanggung jawab dengan objek gambar yang direkamnya (Utud, 2015).

Penata kamera, atau kameraman, memiliki tanggung jawab utama dalam proses produksi dan penyiaran televisi. Mereka bertugas untuk mengambil dan merangkai kamera serta peralatan pendukungnya, serta mengoperasikan kamera selama produksi berlangsung. Penata kamera bekerja berdasarkan instruksi dari sutradara atau pengarah acara, bertanggung jawab atas komposisi *visual* yang baik dan ukuran gambar yang tepat, termasuk dalam melakukan gerakan-gerakan kamera yang diperlukan untuk mencapai efek yang diinginkan (Tahapary, 2020)

Kameraman bertanggung jawab untuk mengambil semua shot atau gambar yang diperlukan sesuai dengan naskah atau arahan dari *Program Director*, memastikan setiap aspek produksi mencapai standar yang diharapkan (K.N, 2018).

Penata Kamera (*Cameraman*) adalah orang yang bertanggung jawab dalam pengambilan gambar di studio maupun di luar studio berdasarkan arahan dari *program director* yang sesuai dengan konsep dari program yang akan disajikan

2. Multikamera

Multikamera recording adalah teknik perekaman di mana beberapa kamera secara bersamaan merekam satu adegan. Setiap kamera mengambil gambar dengan komposisi dan ukuran yang berbeda. Hasil rekaman dari setiap kamera ini kemudian disatukan dalam proses editing sebelum disiarkan (Latief & Utud, 2017)

Sistem multikamera adalah proses produksi televisi yang melibatkan penggunaan dua atau lebih kamera yang terhubung dalam satu sistem terintegrasi. Meskipun dapat melibatkan lebih dari dua kamera, seperti tiga, empat, lima, atau bahkan sepuluh kamera, esensi dari multikamera adalah adanya sistem yang mengintegrasikan semua kamera tersebut. Perangkat yang penting dalam sistem ini adalah switcher, yang berperan dalam menyatukan gambar-gambar dari berbagai kamera untuk menghasilkan produksi yang koheren dan berkualitas (Naratama, 2013).

Penulis menarik kesimpulan bahwa Multikamera merupakan proses produksi pada program televisi dengan menggunakan lebih dari satu kamera dan terhubung pada switcher agar dapat dipantau oleh *Program Director*.

2. Sudut Kamera/Camera Angle

Menurut Tahapary (2020) , sudut penempatan kamera terhadap objek atau benda sangat mempengaruhi kesan psikologis, dramatis, dan estetika dari sebuah gambar dalam sebuah adegan. Beberapa jenis sudut penempatan kamera meliputi *Bird Eye View*, *Frog Eye*, *Straight Angle* (atau *eye level*), *Low Angle*, dan *High Angle*.

Penjelasan jenis sudut penempatan kamera adalah sebagai berikut:

- a. *Bird Eye View*: teknik pengambilan gambar dari posisi tinggi yang memberikan perspektif luas dan menyeluruh terhadap suatu area. Teknik ini sering digunakan dalam berbagai konteks, seperti dalam fotografi udara, film, dan kartografi, untuk memberikan gambaran umum tentang lingkungan. Beberapa contohnya adalah pemandangan kota dengan gedung-gedung bertingkat, permukiman, jalan, dan sungai.
- b. *Frog Eye*: teknik pengambilan gambar yang dilakukan dari posisi sangat rendah, bahkan di bawah kedudukan objek. Teknik ini bertujuan untuk memberikan kesan dramatik, menonjolkan keunikan, atau menampilkan perspektif yang tidak biasa dari objek tersebut.
- c. *Straight Angle*: teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan posisi kamera sejajar dengan mata atau dada objek. Teknik ini memberikan

perspektif yang alami dan sering digunakan dalam berbagai konteks, termasuk liputan berita dan film.

d. *Low Angle*: Pengambilan gambar agak rendah dari objek sasaran. Tujuan sudut pengambilan gambar ini adalah untuk membangun kesan berkuasa atau dominan sang objek.

e. *High Angle*: Pengambilan gambar dari atas objek yang diarahkan ke bawah menciptakan kesan bahwa objek terlihat kecil, tertekan, atau lemah) (Tahapary, 2020). Dalam program "DANSA", penulis menggunakan teknik *camera angle straight angle* atau yang biasa disebut juga *eye level*.

3. *Type of Shot*

- a) ***Close Up (CU)***: Gambar diambil dari jarak dekat, dari kepala sampai leher bagian bawah. Hanya wajah objek yang terlihat.
- b) ***Big Close Up (BCU)***: Gambar diambil dari kepala hingga dagu. Fokus pada ekspresi wajah objek.
- c) ***Extreme Close Up (ECU)***: Gambar hanya menampilkan detail bagian tertentu, seperti hidung, mata, atau telinga.
- d) ***Medium Close Up (MCU)***: Gambar diambil dari kepala hingga dada. Menunjukkan profil seseorang.
- e) ***Medium Shot (MS)***: Gambar diambil dari pinggang ke atas. Objek terlihat dari pinggang hingga kepala.
- f) ***Knee Shot (KS)***: Gambar diambil dari lutut hingga kepala.
- g) ***Full Shot (FS)***: Gambar diambil dari kaki hingga kepala. Menampilkan objek bersama lingkungan sekitarnya.

- h) **Long Shot (LS):** Gambar menampilkan objek dengan latar belakang yang jelas.
- i) **One Shot (OS):** Gambar menampilkan satu objek dalam frame.
- j) **Two Shot (TS):** Gambar menampilkan dua orang dalam frame.
- k) **Three Shot (TS):** Gambar menampilkan tiga objek yang sedang berinteraksi.
- l) **Group Shot (GS):** Gambar menampilkan lebih dari tiga objek dalam satu frame.

(Utud, 2015) dan (Tahapary, 2020)

Penulis menerapkan *type of shot* jenis *full shot, long shot, medium shot, group shot, close up, medium close up, dan two shot* pada program “*Dance Aksi Anak Bangsa*”.

4. Gerakan Kamera

- a) **Zoom In/Zoom Out:** Gerakan lensa kamera untuk memperbesar atau mendekatkan objek (*zoom in*) atau mengecilkan atau menjauhkan objek (*zoom out*) tanpa menggerakkan posisi kamera.
- b) **Pan:** Pergerakan kamera secara horizontal. *Pan right* berarti kamera bergerak menyapu ke kanan, dan *pan left* berarti kamera bergerak menyapu ke kiri, seperti menyapu pemandangan.
- c) **Tilt:** Pergerakan kamera ke atas dan ke bawah di mana kamera tetap pada sumbunya. *Tilt up* berarti kamera bergerak ke atas, dan *tilt down* berarti kamera bergerak ke bawah.

- d) ***Pedestal:*** Pergerakan kamera ke atas atau ke bawah secara vertikal dengan seluruh bagian kamera bergerak, tidak hanya ujung lensanya. *Pedestal up* berarti seluruh kamera naik, dan *pedestal down* berarti seluruh kamera turun.
- e) ***Track:*** Pergerakan kamera mengikuti objek. *Track right* berarti kamera mengikuti objek ke arah kanan, dan *track left* berarti kamera mengikuti objek ke arah kiri.
- f) ***Dolly:*** Pergerakan kamera mendekati atau menjauhi objek. *Dolly in* berarti kamera mendekat ke objek tanpa mengubah sudut atau ukuran lensa, sementara *dolly back* berarti kamera menjauh dari objek tanpa mengubah ukuran lensa dan sudut.

5. Unsur-Unsur Gambar (*Visual Elements*)

- a) **Unsur-unsur gambar** adalah semua objek yang terlihat oleh mata manusia atau lensa kamera di lokasi tempat pengambilan gambar berlangsung. Unsur-unsur ini mencakup:
- b) **Pemain/Peserta/Orang:** Termasuk pergerakan mereka, seperti ekspresi wajah (mimik) dan gerakan tubuh (*gesture*).
- c) **Kostum dan Tata Rias Wajah:** Pakaian dan makeup yang dikenakan oleh pemain atau peserta.
- d) **Perlengkapan Pemain:** Properti yang digunakan oleh pemain selama pengambilan gambar.

- e) **Setting/Lokasi Kejadian:** Tempat di mana peristiwa terjadi, termasuk benda-benda di lokasi tersebut dan pemandangan alam sekitarnya (seperti gedung, rumah, jalan).
 - f) **Set/Dekorasi:** Perlengkapan dan dekorasi yang digunakan untuk menciptakan suasana atau latar dalam pengambilan gambar.
 - g) **Pencahayaan (*Lighting*):** Pengaturan cahaya yang digunakan untuk menerangi objek dan menciptakan suasana tertentu.
- (Tahapary, 2020)

Penulis menerapkan keseluruhan dari unsur-unsur gambar diatas pada program “ DANSA ” agar menciptakan kesan yang eksotis dan elegan

6. Komposisi

Komposisi adalah penyusunan dan penempatan objek atau unsur-unsur gambar di dalam bingkai atau viewfinder kamera. Tujuan dari pengaturan komposisi adalah agar penonton dapat dengan mudah melihat objek yang menarik (titik minat) secara jelas, dengan pencahayaan yang tepat, kontras, tekstur, warna, dan ketajaman yang nyaman dilihat (Tahapary, 2020).

Kameraman harus memperhatikan setiap proses pengambilan gambar dan pergerakan kamera mulai dari angle, frame size/framing, type of shot, unsur-unsur gambar dan juga komposisi yang sesuai dengan konsep program agar dapat dilihat dengan nyaman oleh penonton.

7. Penataan Cahaya

Penataan cahaya adalah elemen kunci dalam produksi program audio-visual seperti televisi dan film. Selain berperan dalam menciptakan gambar yang jelas, cahaya juga memiliki kemampuan untuk menghadirkan suasana dramatis yang mendalam serta menciptakan gambar yang estetik dan harmonis. Dengan pengaturan yang tepat, *lighting* dapat menyoroti detail-detail penting dalam sebuah adegan atau menyembunyikan kekurangan visual, sambil mengkomunikasikan perasaan batin yang dialami oleh karakter atau tokoh pada lokasi kejadian tertentu.

Bagi seorang cameraman, cahaya adalah kunci untuk menentukan kualitas gambar yang direkam. Tanpa cahaya yang memadai, tidak akan ada pantulan objek ke dalam lensa, sehingga tidak akan ada gambar yang dapat direkam secara memadai. Oleh karena itu, pengaturan cahaya bukan hanya tentang teknis menciptakan visual yang baik, tetapi juga tentang menciptakan pengalaman visual yang mendalam bagi penonton, sehingga mereka dapat mengikuti alur cerita dengan lebih baik dan memahami pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat program (Tahapary, 2020).

Colour temperature adalah Warna cahaya, seperti yang diukur dalam suhu warna atau *color temperature*, adalah karakteristik penting dalam pencahayaan. *Color temperature* biasanya diukur dalam derajat

Kelvin (K), dan nilai ini mengindikasikan tingkat warna yang dihasilkan oleh suatu sumber cahaya. Semakin tinggi nilai derajat Kelvin, cahaya cenderung lebih biru, sementara semakin rendah nilai derajat Kelvin, cahaya cenderung lebih merah.

Sebagai contoh, lampu neon biasanya memiliki *color temperature* yang tinggi dan menghasilkan cahaya putih kebiruan. Di sisi lain, lilin memiliki *color temperature* yang rendah dan menghasilkan cahaya putih kemerahan, yang sering disebut sebagai *candlelight*. Matahari terbenam menghasilkan cahaya dengan *color temperature* rendah yang merah kemerahan, sementara matahari pada siang hari menghasilkan cahaya dengan *color temperature* tinggi yang kebiruan.

Variasi ini dalam *color temperature* mempengaruhi bagaimana kita melihat warna dan suasana dari suatu objek atau lingkungan, dan hal ini penting dalam menciptakan nuansa dan estetika yang diinginkan dalam produksi audio-visual seperti film dan televisi. Standar *color temperature* untuk pencahayaan dalam ruangan atau studio adalah 3.200 Kelvin (K), yang menghasilkan cahaya hangat. Untuk mensimulasikan atau mengukur cahaya luar ruangan, digunakan lampu dengan *color temperature* 5.600 Kelvin (K) yang menghasilkan cahaya kebiruan. Perbedaan ini penting karena mempengaruhi bagaimana warna dan suasana lingkungan terlihat, baik di kamera maupun oleh mata penonton (*daylight or shade*).

Color Temperature Blue (CTB) atau Filter CTB adalah filter berwarna kebiruan yang digunakan bukan untuk menciptakan efek warna biru, tetapi untuk menaikkan *color temperature* pada lampu studio. Dengan menggunakan *filter* ini, cahaya yang dihasilkan akan terlihat kebiruan seperti cahaya matahari.

Color Temperature Orange (CTO) atau *Filter* CTO adalah *filter* yang digunakan untuk menurunkan suhu warna yang tinggi, seperti dari cahaya matahari atau lampu metal halide. Filter ini menurunkan suhu warna sehingga cahaya di luar ruangan tampak lebih kemerahan (Tangkas, 2020).

Pencahayaan adalah salah satu hal yang penting dalam setiap program televisi, karena pencahayaan yang baik dan variatif akan membuat gambar lebih menarik dan juga sangat penting untuk menentukan kualitas gambar yang direkam dengan mengatur *colour temperature* pada *lighting* nya penuh dengan warna warni yang dipadukan menjadi satu.

8. Teknik Pencahayaan

Three point of light adalah pencahayaan dengan konsep pengarahan Cahaya melalui tiga dimensi subjek yaitu *key light*, *fill light*, dan *back light*.

A. *Key Light*

Key light cahaya terkuat dan paling penting dalam teknik pencahayaan tiga titik. Sumber cahaya ini ditempatkan pada sudut sekitar 45 derajat antara kamera dan subjek. Posisi ini membuat satu sisi subjek terang, sementara sisi lainnya agak gelap. Meskipun *key light* membuat subjek terlihat jelas, cahaya ini juga bisa menghasilkan gambar dengan kontras tinggi yang tampak tidak alami.

B. *Fill Light*

Fill light adalah sumber cahaya kedua yang digunakan bersama *key light* dan ditempatkan di sisi berlawanan dari subjek. Cahaya ini tidak seterang *key light*, karena tujuannya hanya untuk mengisi bayangan yang dihasilkan oleh *key light*. Dengan *fill light*, kontras yang dihasilkan oleh *key light* berkurang, sehingga gambar terlihat lebih natural.

C. *Back Light*

Back light ditempatkan di belakang subjek dan digunakan untuk memberikan pencahayaan dari belakang. Cahaya ini bisa lebih terang atau lebih redup dari *key light*. *Back light* memberikan highlight pada subjek, memisahkannya dari latar belakang, dan menambah kedalaman gambar, sehingga tampilan gambar menjadi tiga dimensi (Tangkas, 2020).

Penulis menerapkan teknik pencahayaan tiga titik (*three-point lighting*) pada program " Anak Bangsa (DANSA)" untuk memberikan efek cahaya dramatis selama produksi.

9. Jenis *Lighting Dance*

A. *PAR LED*

PAR (Parabolic Aluminized Reflector) adalah jenis lampu yang terdiri dari bohlam yang ditempatkan dalam kaleng dengan filter warna, reflektor, dan lensa terintegrasi. Lampu *PAR* menggunakan lensa parabolik. Ukuran diameter dan watt lampu *PAR* bervariasi, dengan ukuran umum termasuk *PAR* 36, 38, 46, 56, dan 64. Daya yang digunakan berkisar antara 50 watt hingga 1000 watt. Besaran sinar cahaya yang dihasilkan tergantung pada ukuran diameter lampu, sedangkan intensitas dan jarak cahaya tergantung pada besaran daya. Lampu *PAR* ditempatkan dalam wadah yang disebut *PAR can* atau kaleng *PAR*, yang memungkinkan lampu digerakkan, diarahkan, dan diberi warna.

B. *FRESNEL LED*

Fresnel adalah lampu spot yang menggunakan reflektor berbentuk sferis dan lensa *Fresnel*. Cahaya yang dihasilkan lebih terang di bagian tengah dan meredup ke arah tepinya. Ukuran sinar cahaya dapat diatur dengan menggerakkan bohlam dan reflektor mendekati lensa. Kekurangan dari lampu *Fresnel* adalah intensitas cahayanya paling tinggi di pusat lingkaran cahaya, sehingga jika seorang pemeran berdiri agak jauh dari

pusat lingkaran, ia akan kurang mendapatkan cahaya yang cukup. Karena sifat cahayanya yang sedikit menyebar, jika lampu ditempatkan terlalu jauh dari objek, cahaya dapat menyebar ke objek lain (Tangkas, 2020).

Penulis menggunakan kedua jenis *lighting* tersebut pada program DANSA karena ditempat yang dipakai untuk produksian sudah menggunakan kedua jenis *lighting* seperti penjelasan diatas.

Sebagai kameraman untuk teknik pencahayaan, pengambilan gambar, pergerakan kamera, *framing*, *blocking*, *shot* dan komposisi sangat harus diperhatikan oleh penata kamera (*cameraman*) agar *visual* yang dihasilkan terlihat bagus, rapih, dan apik.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

A. Data/Objek Penulisan

1. Objek Penulisan

Objek penulisan tugas akhir adalah program televisi *live reality competition show Dance Anak Bangsa (DANSA)*. Program ini berjenis program hiburan non drama dengan format *Live Reality competition show*. Pada Kompetisi ini satu kelompok berisi lima orang.



Gambar 3. 1 Logo Program DANSA

2. Spesifikasi Karya

Segmentasi demografis program DANSA yang akan dibuat yaitu program televisi *Live reality competition show* ditunjukkan kepada Wanita yang berusia 13 sampai 25 tahun, Segmentasi geografis anak muda yang

tinggal di wilayah JABODETABEK, Segmentasi Psikografis generasi muda dengan gaya hidup yang aktif dan kreatif, serta memiliki minat terhadap budaya dan kesenian tari atau *dance*.

Target penonton dari program DANSA, sosial ekonomi status (SES) B sampai C dengan usia 13 sampai 25 Tahun berjenis kelamin Pria dan Wanita. Status Pendidikan Pelajar,SMP,SMA,Mahasiswa, dan Umum. Program Dansa akan tayang pada hari jumat pukul 19.00 sampai 19.30 berdurasi 30 menit

Episode pertama yang akan di mulai adalah lagu dari Jawa Barat yaitu Manuk Dadali dan akan ada 13 episode yang sudah disiapkan oleh tim kelompok penulis sebagai berikut:

2. Jumlah Episode : 13 Episode

- Eps 1 : Edisi Jawa Barat
- Eps 2 : Edisi Kalimantan Timur
- Eps 3 : Edisi Sumatra Utara
- Eps 4 : Edisi Gorontalo
- Eps 5 : Edisi Nusa Tenggara Timur
- Eps 6 : Spesial Sajojo Papua
- Eps 7 : Edisi Naggroeh Aceh Darussalam
- Eps 8 : Edisi Maluku
- Eps 9 : Edisi Bali
- Eps 10 : Spesial Poco-Poco Sulawesi Utara

- Eps 11 : Edisi Jambi
- Eps 12 : Edisi Sumatra Barat
- Eps 13 : Spesial Kembalinya sang juara edisi DKI Jakarta

3. TIM Produksi

DAFTAR TABEL 3. 1 Tim Produksi

| Jobdesc | Nama |
|------------------------------|---|
| Producer | Fadia Ramaida Arifin |
| Assistant Producer | Bunga Yursili Salsabila |
| Program Director | Elsa Fana Aprilia |
| Assistant Program Directotre | Muhammad Thariq Aziz |
| Floor Directore | Fatimah Azzahra |
| Creative Directore | Nur Azizah |
| Scrip Writer | Nayla Patricia Amaris |
| Camera Person | Nabil Raihan Muhammad Ilyas Adhitya Luthfi Darmawan Athallah Ahmad Danendra |
| (VJ) Visual Jockey | Bambang Subiantoro |
| Technical Directore | Aufa Fadhil |
| Thecnical Support | Supriyadi Asep Kheron Mansyur Luthfi |

| | |
|----------------------|---|
| Audioman | Dadi Afdila |
| Assistant Audioman | Kenau Adzka |
| Art Directore | Fachrezi Achmad Adrian |
| Assitant Art | Budi Priadi Erwin Adriansyah Endrik Kelana Aduty Khaykal |
| Wadrobe & Make Up | Zainab |
| Gaffer | Muhammad Adam |
| Editor | Fathin Hilmi Muyassar |

B. Teknik Pengumpulan Data

Penulis menggunakan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk mengembangkan ide kreatif program DANSA.

Penulis menggunakan teknik berikut :

1. Observasi

Pada karya tugas akhir ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara menyaksikan dan menonton program televisi yaitu Indonesia mencari bakat, Indonesian idol, x-factor pada kanal televisi dan music bank di kanal youtube. Observasi ini dilakukan untuk mencari referensi program dari segi konsep maupun

tampilan visualnya. Hal ini dilakukan penulis sebagai bentuk pengembangan ide pengambilan gambar yang dimiliki agar dapat lebih menarik minat masyarakat mengenai program live non drama drama. Dan juga menjadi referensi dalam pembuatan sebuah konsep pada program live non drama Dance Aksi Anak Bangsa

2. Studi Pustaka

Selain itu, penulis yang berperan sebagai penata kamera juga menambah wawasan serta referensi dari beberapa buku tentang TV Programming News & Entertainment, Digital Sinematografi Dalam Produksi Acara Televisi & Film, Drama Produksi Program TV, Kreatif Siaran Televisi: *Hard News*, *Soft News*, Drama Non Drama, Menjadi Sutradara Televisi, *Lighting Studio Televisi*, *Outdoor* dan Pementasan untuk memperdalam pemahaman dan pengetahuan tentang ide cerita dan peran penata kamera untuk pengambilan gambar dengan sistem multikamera.

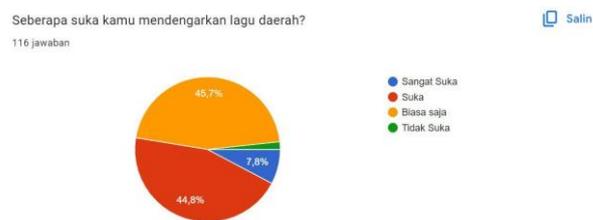
3. Wawancara

Teknik pengumpulan data berikutnya yang penulis gunakan adalah wawancara. Pada program DANSA, penulis dan timnya mewawancarai anak muda usia 13 hingga 25 tahun untuk mengetahui apakah mereka masih menyukai lagu daerah, seberapa sering mereka mendengarkannya, dan lagu daerah apa yang mereka kenal. Penulis juga menanyakan apakah anak muda tersebut mengenal program kompetisi tertentu dan apakah mereka tertarik untuk menonton *reality*

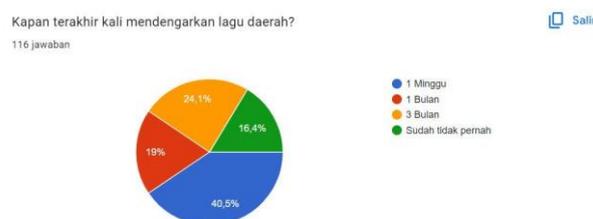
competition show dance contemporary yang menggunakan lagu daerah sebagai latar musiknya.

4. Kuesioner

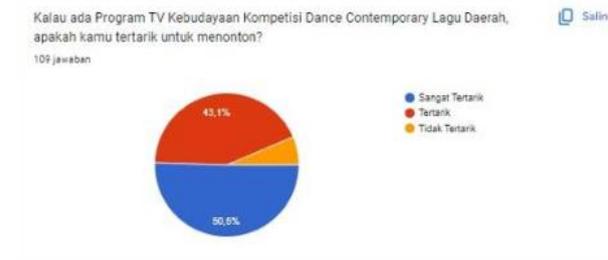
Menggunakan jenis kuesioner yang disediakan oleh Google dengan tujuan mengumpulkan data tentang minat dan pengetahuan yang dimiliki oleh penonton terkait program kompetisi menari dan pengetahuan terkait lagu daerah. Selain itu, kami juga ingin mengetahui apakah penonton tertarik untuk menonton program acara televisi *reality competition show dance contemporary* yang menggunakan lagu daerah.



Gambar 3. 2 kuisisioner Minat Mendengarkan Lagu Daerah



Gambar 3. 3 Kuisisioner Terakhir kali Mendengarkan Lagu Daerah



Gambar 3. 4 Kuisisioner Minat Dalam Menonton Program Relaity Competiton DANSA

C. Ruang Lingkup

1. Peran Penulis sebagai kameraman

Dalam karya tugas akhir ini penulis berperan sebagai penata kamera atau *cameraman*, oleh karena itu penata kamera bertanggung jawab untuk mempersiapkan *shootlist* dan *floorplan* yang sesuai konsep dan skenario yang sudah ada. Tentunya arahan dari *program director* dan penulis naskah. Selain itu penulis juga bertanggung jawab atas gambar yang ada serta mempersiapkan alat yang dibutuhkan agar hasilnya sesuai dengan konsep yang diinginkan.

Sebagai penulis memilih konsep multikamera, karna penulis sebagai kameraman akan mengambil gambar yang dinamis dengan banyak angle dan shoot secara bersamaan untuk memperlihatkan sisi dramatis gerakan penampilan para peserta dance kepada penonton

pada tahap ini penulis sebagai *cameraman* atau penata kamera mempelajari berbagai informasi tentang program yang dibuat oleh penulis. Penulis mendapatkan informasi dari buku, ebook, jurnal, artikel, dan sumber lainnya yang relevan.

2. Kategori Karya

DANSA adalah program televisi *Reality Competiton Show* yang berfokus pada perlombaan *Dance Contemporary* yang lebih mengandalkan ekspresi melalui gerakan dengan eksplorasi gerak. Temanya adalah untuk mengenalkan kembali laud daerah, dan pesertanya berusia 13 hingga 8 tahun. Segmentasi audiennya berusia 13 hingga 25 tahun dengan status ekonomi sosial B (menengah).

3. Ide Kreatif

Program non drama televisi *Dance Aksi Anak Bangsa* dikemas dengan berbeda karena dilakukan dengan *format live*. Dengan menggunakan pendekatan dramatis dari panggung *outdoor* dan peserta yang berkompetisi. Hal ini membuat penulis menciptakan hasil karya visual yang apik dan elegan dengan menggunakan pendekatan deduktif dan induktif tersebut yang dimana arti dari pendekatan induktif adalah pengambilan gambar dari hal hal yang umum, yang luas ke hal-hal khusus, lebih spesifik. sedangkan pendekatan deduktif adalah pengambilan gambar dari hal hal yang khusus , spesifik ke hal hal yang umum atau luas agar penonton bisa merasakan ketegangan dan kesedihan dari para peserta. Ditambah dengan adanya permainan *lighting beam* dan *par led*.

D. Langkah Kerja

1. Pra Produksi

- a. Membentuk kelompok dan Membuat ide
- b. Melakukan *Brainstroming*

- c. Membentuk dan memilih tim kerja penata kamera
- d. Melakukan Riset Lokasi produksi tugas akhir
- e. Membuat konsep pengambilan gambar
- f. Menentukan dan list alat-alat yang akan digunakan
- g. Membuat *floor plan*

2. Produksi

- a. Melakukan pengecekan dan setting alat-alat kamera
- b. Melakukan *briefing crew* dan *set record/video out setting*
- c. Memulai produksi *live streaming*

3. Pasca Produksi

- a. Melakukan evaluasi bersama seluruh *crew*.
- b. Melakukan *check and recheck* alat-alat kamera dan barang barang lain nya untuk *live streaming* nya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tugas akhir ini menghasilkan hasil produksi program televisi *live reality competition show* “Dance Aksi Anak Bangsa” yang berdurasi 30 menit dengan pengambilan gambar dinamis menggunakan jimmy jib dan kamera yang akan mengambil secara dinamis *fleksibel*, pergerakan peserta di panggung *outdoor* dengan mengangkat tema kebudayaan manuk dadali.

Sebagai kameraman, penulis bertanggung jawab atas segala aspek visual dalam tiga tahap utama di dalam produksi yaitu ada Pra produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Disaat Pra produksi penulis melakukan briefing dengan *program director* beserta kelompok dengan membahas konsep program, format program dan pengambilan *visual* nanti disaat produksi. Di produksi live multikamera “Dance Aksi Anak Bangsa“ menggunakan pemanfaatan untuk komposisi dinamis bersifat *fleksibel* karena posisi objek dapat terus berubah selama masih sejalan dengan pergerakan *frame*. Posisi, ukuran, serta arah gerak sangat mempengaruhi dalam komposisi dinamis.

A. Tahapan Peran Kameraman

1. Pra Produksi

a. Brainstroming

Pra produksi melakukan tahap pembuatan kelompok berlanjut berkumpul untuk melakukan pembuatan ide program berkolaborasi dengan seluruh tim mencari aspek penting seperti untuk pembuatan format program ,tema,tujuan atau pesan yang ingin disampaikan, ide konsep program dan serta penyajian

program. Setelah melakukan pencarian untuk program, penulis beserta seluruh anggota kelompok setuju akan membuat program non drama yaitu *reality competition show* dengan aset panggung untuk menampilkan para audisi yang akan berkompetisi.



GAMBAR 4. 1 proses brainstorming

b. Membuat dan Memilih Tim Kameraman

Dari hasil memahami konsep program yang sudah dibuat. Penulis sudah dapat menentukan tim kerja yang dibutuhkan untuk membantu kameraman disaat produksi. Diawali penulis mencari tahu adik Tingkat yang sudah terbiasa memproduksi dengan sesuai *jobdesc* kameraman di kampus. Dan akhirnya menemukan tiga adik Tingkat yang akan membantu tetapi sebelum memilih penulis melihat portofolio nya terlebih dahulu.

Setelah penulis melihat portofolio dari adik Tingkat selanjut nya diadakan pertemuan untuk menjelaskan konsep program Dance Aksi Anak Bangsa DANSA. Mulai dari pemakaian alat yang akan digunakan, *FloorPlan* Kamera dan Cahaya. Serta memastikan untuk ketiga orang itu akan hadir dari

Pra Produksi sampai Pasca Produksi, inilah ketiga orang yang siap membantu penulis yaitu:

1. TIM Kerja Kameraman :
 - a) Athallah Ahmad Danendra
 - b) Muhammad Ilyas
 - c) Adhitya Luthfi Darmawan
2. TIM Penata Cahaya
 - a) Muhammad Adam

c. *Survey* Lokasi

Penulis sebagai kameraman beserta tim kelompok yang lainnya mengunjungi Lokasi yang akan dijadikan tempat produksi *live Dance* Aksi Anak Bangsa DANSA. Yang Dimana penulis melakukan *survey* untuk dapat mengetahui Gambaran untuk nanti nya penempatan kamera dan posisi kamera pada saat produksi *live*. Mulai dari penempatan atau posisi kamera *master*, kamera yang akan digunakan penulis seperti jimmy jib dan melakukan pan *left*, pan *right*, melakukan *zoom in/out*. Lalu penulis melakukan pengukuran terhadap jarak Panjang dan lebar panggung yang terhitung 8 meter x 4 meter , lalu dari jarak panggung ke penempatan kamera didapati 4 meter, Lalu dari jarak masing masing kamera adalah 1 sampai 3 meter.



GAMBAR 4.2 Hasil survey tempat di kelurahan menteng dalam untuk ukuran panggung penempatan kamera



GAMBAR 4.3 Hasil survey tempat di kelurahan menteng dalam untuk ukuran panggung dan penempatan kamera



GAMBAR 4.4 Hasil survey tempat di kelurahan menteng dalam untuk ukuran panggung dan penempatan kamera

d. Membuat pengaturan pengambilan gambar

Penulis sebagai kameraman sangat bertanggung jawab dalam pengambilan visual, maka perlu adanya pengaturan yang benar dari segi pengambilan gambar lalu dikolaborasikan dengan cahaya yang akan diatur nanti.

1. Pengaturan penataan kamera

Penulis akan mengambil gambar yang berbeda beda, dari keempat kamera yang dipakai. Salah satu kamera memakai jimmy jib untuk menambah dominasi tentu nya tetap memakai pergerakan kamera pan *left*, pan *right*, *follow*, *zoom in* dan *zoom out*. Ukuran frame yang akan digunakan adalah 16:9 dengan format XAVC HD dan SDI/HDMI out 2160/1080576i atau 4K dengan menggunakan kamera PXW Z-150 4K XD *CamRecorder*.

2. Pengaturan penataan Cahaya

Di dunia program televisi dance, penataan cahaya bukan sekadar elemen estetika, tetapi juga elemen penting yang mampu membangkitkan emosi, memperkuat koreografi, dan menciptakan atmosfer yang memukau. Untuk Penggunaan penataan cahaya dengan menggunakan beam dan par led yang tepat dapat menjadi kunci kesuksesan dalam menghadirkan pertunjukan dance yang memukau di layar kaca.

e. List Alat

Setelah mengetahui dari konsep pengambilan dari gambar dan Cahaya, penulis sebagai kameraman perlu untuk menyusun kebutuhan alat yang benar benar di butuhkan untuk menunjang konsep *visual* yang sudah dibuat

DAFTAR TABEL 4. 1 Alat Penata kamera

| <i>NAMA ALAT</i> | <i>JUMLAH</i> | <i>GAMBAR</i> | <i>KEGUNAAN</i> |
|--|---------------|--|--|
| <i>SONY PXW Z 150 4K XDCAM Camrecorder</i> | 4 |  | Karena memiliki fitur fitur yang lengkap, 4k HDR, <i>Image capture</i> , menggunakan sensor Exmor RS CMOS Sensor menggunakan sony G Lens with maximum 24x zoom, <i>auto focus</i> yang cukup baik , <i>system stabilizer</i> yang baik dan memiliki berbagai pilihan koneksi termasuk 3G-SDI |
| <i>Tripod Bowl 50 MM</i> | 3 |  | Tripod yang kokoh dan kuat untuk kamera yang lumayan berat karna mempunyai ball <i>head</i> yang baik untuk pergerakan video kamera yang akan digunakan |

| | | | |
|--|----------|--|---|
| <p>Jimmy Jib (<i>Triangle</i>)</p> | <p>1</p> |  | <p>Di dunia sinematografi dan videografi, jimmy jib bagaikan tangan ajaib yang membuka gerbang kreasi pengambilan gambar. Alat ini memungkinkan kamera bergerak dengan halus dan dinamis, menghasilkan bidikan yang memukau dan penuh dimensi</p> |
|--|----------|--|---|

| | | | |
|---|----------|--|--|
| <p>Kabel 3G SDI BNC to BNC 75 Meter</p> | <p>4</p> |  | <p>Kabel yang elastis dan mempunyai pengunci di sudut colokan guna nya untuk mengunci dan kuat Ketika kamera sedang berpindah lalu kabel ini digunakan untuk mencolok dari kamera ke switcher data video yang akan digunakan</p> |
|---|----------|--|--|

DAFTAR TABEL 4. 2 Alat Penata Cahaya

| NAMA ALAT | JUMLAH | GAMBAR | KEGUNAAN |
|--|----------|--|---|
| <p>PAR LED 54 x 3 <i>Full colour</i></p> | <p>8</p> |  | <p>Di dunia program televisi, pencahayaan memainkan peran penting dalam menciptakan suasana, memperkuat emosi, dan membimbing fokus penonton. Lighting par LED, dengan fleksibilitas, keefektifan, dan keindahannya, telah menjadi pilihan populer bagi para desainer pencahayaan untuk menghasilkan visual yang memukau dan meningkatkan kualitas program televisi</p> |

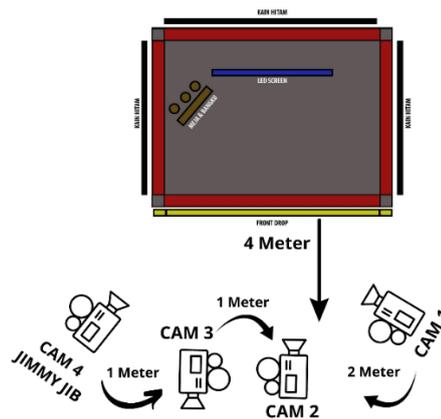
| | | | |
|--------------------------------|-----------|--|--|
| <p><i>Moving Beam lead</i></p> | <p>10</p> |  | <p>Di dunia pertunjukan dan acara, pencahayaan memainkan peran penting dalam menciptakan suasana, membangkitkan emosi, dan memukau para penonton. Lighting moving beam lead, dengan kemampuannya menghasilkan sinar yang tajam, bergerak dinamis, dan berwarna-warni, telah menjadi pilihan populer bagi para desainer pencahayaan untuk menghasilkan visual yang spektakuler dan meningkatkan kualitas pertunjukan.</p> |
|--------------------------------|-----------|--|--|

| | | | |
|-----------------------|---|--|--|
| <i>Mixer Lighting</i> | 1 |  | Sebagai pengatur lighting yang akan dipakai produksi <i>live</i> |
|-----------------------|---|--|--|

f. Floor Plan

Pada tahap ini pembuatan *floor plan* sangat lah penting agar kita dapat mengetahui blokingan dan penempatan kamera serta penempatan kamera serta penataan Cahaya pada saat produksi berlangsung.

1. *FloorPlan* Kamera



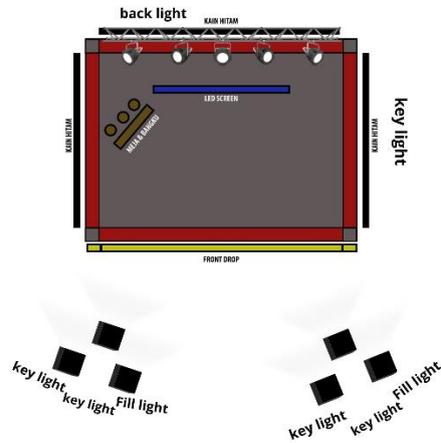
GAMBAR 4. 5 *FloorPlan* Kamera

2. Keterangan gambar pada masing masing kamera :

- a) Cam 1 : *Medium shoot, full dan group shoot*
- b) Cam 2 : *eye level, Medium shoot, follow (pan left/pan right), full shoot dan group shoot*
- c) Cam 3 : *follow (pan left/pan right), close up, high angle*

d) Cam 4 : *medium shoot, eye level, full shoot*

3. *Floorplan Lighting*



GAMBAR 4. 6 *FloorPlan Pencahayaan*

4. Keterangan kegunaan dan fungsi *lighting*

- Par Led 54 x3 *full colour* untuk memberikan kesan dramatis para peserta dance yang sedang berkompetisi
- Beam light Moving beam lead* mampu menghasilkan sorotan cahaya yang tajam dan terarah, menarik perhatian penonton ke objek tertentu di atas panggung, seperti penyanyi, penari, atau elemen dekorasi.
- Mixer lighting* untuk mengatur semua *lighting* yang digunakan selama produksi berlangsung

2. Produksi

Pada tahap produksi, tanggung jawab penulis sebagai kameraman adalah melakukan pengaturan dan persiapan alat sebelum memulai produksi *live*. Penulis harus memastikan semua

peralatan kamera dan pencahayaan yang akan digunakan dalam kondisi aman dan siap berfungsi dengan baik. Proses ini mencakup beberapa langkah penting.

Pertama, Penulis melakukan pengecekan mendetail terhadap setiap komponen peralatan, termasuk kabel, lensa, *filter*, dan sumber daya. Penulis memastikan bahwa tidak ada kerusakan atau keausan yang dapat mengganggu kelancaran produksi. Selain itu, penulis juga memeriksa pengaturan teknis pada setiap perangkat untuk memastikan kesesuaiannya dengan spesifikasi yang dibutuhkan untuk produksi *live* tersebut.

Setelah pengecekan teknis, Penulis melakukan pengujian operasional untuk memastikan semua alat berfungsi dengan baik dalam kondisi nyata. Ini termasuk menguji pencahayaan dalam berbagai skenario untuk memastikan kualitas cahaya yang dihasilkan sesuai dengan keinginan. Penulis juga mengatur posisi dan sudut kamera sesuai dengan rencana shot yang telah dirancang sebelumnya, untuk mendapatkan komposisi visual yang optimal.

Selain persiapan teknis, penulis juga berkoordinasi dengan tim produksi lainnya untuk memastikan semua anggota tim memahami peran dan tanggung jawab masing-masing. Hal ini mencakup memberikan instruksi yang jelas kepada asisten kamera,

teknisi pencahayaan, dan operator audio untuk memastikan kolaborasi yang efektif selama produksi berlangsung.

Dengan memastikan semua alat dan tim siap sebelum produksi dimulai, penulis bertujuan untuk meminimalisir risiko kesalahan teknis dan operasional selama produksi *live*. Persiapan yang matang ini sangat penting untuk memastikan bahwa produksi berjalan lancar dan hasil akhir sesuai dengan standar kualitas yang diharapkan. Melalui upaya ini, Penulis berharap dapat memberikan kontribusi yang signifikan untuk kesuksesan program "*Dance Aksi Anak Bangsa*".



GAMBAR 4. 7 Penataan kamera



GAMBAR 4. 8 Penata cahaya sedang mengatur penataan Cahaya



GAMBAR 4. 9 Briefing untuk pengambilan gambar



GAMBAR 4. 10 briefing untuk setingan kamera

d. Set kamera dan *lighting*

Sebelum dimulainya produksi *live reality competition show Dance Aksi Anak Bangsa DANSA* di *outdoor* menggunakan panggung penulis sebagai kameraman mempersiapkan penataan kamera dan *lighting* sesuai konsep program yang ada dan *blockingan*. Dari mulai mengeset kamera sesuai *blockingan* yang sudah dibuat lalu memasang perkabelan untuk disambungkan ke data video dan mengeset *lighting*. Setelah set sudah sesuai penulis melakukan cek *visual* dengan berkomunikasi langsung ke *program director* supaya tahu jika ada terkendala secara teknis atau *visualnya*.

e. Briefing crew set record/video out settings

1. Rec *Format* video 1080/50p 50 Mbps
2. SDI Out 1080p576i

3. *Gain, Shutter Speed, Iris* (sesuai kebutuhan)
4. *White Balance* (sesuai kebutuhan)

3. Pasca Produksi

Dalam tahapan Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi, tanggung jawab penulis sebagai kameraman sangatlah penting. Sebelum produksi dimulai, penulis harus memastikan semua alat kamera dan pencahayaan yang akan digunakan dalam produksi *live "Dance Aksi Anak Bangsa"* telah diperiksa dan siap digunakan dengan optimal. Proses ini melibatkan pengecekan keandalan dan performa setiap peralatan, serta memastikan bahwa semua pengaturan teknis sudah sesuai dengan kebutuhan produksi.

Selama produksi berlangsung, penulis berperan dalam mengawasi dan mengoperasikan kamera serta mengatur pencahayaan sesuai dengan instruksi dan visi yang telah ditetapkan. Setelah produksi selesai, dalam fase Pasca Produksi, penulis dan tim lainnya bertanggung jawab untuk mengevaluasi kinerja seluruh *crew* yang terlibat. Evaluasi ini penting untuk mengidentifikasi potensi kesalahan teknis atau operasional yang mungkin terjadi selama produksi *live*. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa setiap aspek produksi telah berjalan dengan lancar dan memenuhi standar kualitas yang diharapkan.

Selain mengevaluasi kinerja, tahapan Pasca Produksi juga meliputi proses pengeditan, pengolahan, dan penyelesaian keseluruhan program. Ini

mencakup peninjauan ulang rekaman, pengaturan warna, dan pengeditan untuk memastikan bahwa hasil akhirnya memenuhi ekspektasi artistik dan teknis yang telah ditetapkan. Dengan demikian, penulis berkomitmen untuk memastikan bahwa "*Dance Aksi Anak Bangsa*" tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan pengalaman yang berkualitas bagi penonton, dari awal hingga akhir produksi.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dalam proses tugas akhir ini, penulis, sebagai kameraman, memiliki harapan besar agar produksi yang penulis lakukan dapat menjadi tayangan yang menghibur dan mampu menarik minat masyarakat yang sudah kurang aktif menonton program televisi. Peran penulis sebagai kameraman dalam produksi program *live non drama "Dance Aksi Anak Bangsa (DANSA)"* melibatkan berbagai tahapan mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Untuk memastikan kesuksesan produksi ini, penulis mengambil langkah-langkah strategis berdasarkan pembahasan dan referensi yang telah penulis kumpulkan.

Penulis mengutamakan untuk memperbanyak referensi dari program *live non drama* sejenis, seperti *live reality competition show* seperti "Music Bank", untuk mengaplikasikan berbagai elemen ke dalam "*Dance Aksi Anak Bangsa*". Fokus utama termasuk jenis shot, komposisi kamera, angle kamera, *color temperature lighting*, penggunaan teknik *three-point lighting*, dan pergerakan kamera. Selain itu, pemilihan alat kamera dan pencahayaan menjadi krusial untuk menghindari kesalahan teknis selama produksi *live* berlangsung.

Dalam konteks program non drama ini, Penulis berusaha memberikan kesan dramatis dan menegangkan antara kelompok yang berkompetisi, serta memberikan pengalaman *visual* yang elegan bagi penonton di rumah. Sebagai seorang kameraman, Penulis bertekad untuk meminimalisir kesalahan teknis yang dapat terjadi selama produksi *reality competition show* ini berlangsung. Dengan mempersiapkan diri dengan baik dan mengikuti prinsip-prinsip produksi yang telah dipelajari, penulis berharap dapat memberikan kontribusi yang signifikan untuk kesuksesan program "Dance Aksi Anak Bangsa"

B. Saran

Adapun saran dari penulis yang akan disampaikan berdasarkan pembuatan karya tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Kepada Penulis

- a. diharapkan untuk penulis dapat meningkatkan *skill* dalam pengambilan gambar penataan Cahaya dalam program *live non drama*.
- b. Diharapkan juga untuk penulis dapat menambah wawasan dalam segi pengambilan gambar/visual di program non drama *reality competition show* agar kedepannya menghasilkan hasil yang bagus dari sebelumnya.

2. Kepada kampus Politeknik Negeri Media Kreatif

- a. Untuk kampus diharapkan dapat menyediakan fasilitas untuk produksi yang memadai supaya bisa mengeksklore dan berkreasi lebih luas lalu tidak menyewa tempat diluar
- b. Diharapkan untuk kampus polimedia menyediakan alat yang lengkap untuk produksi dalam pembuatan tugas akhir
- c. Diharapkan untuk kampus di penulisan tugas akhir ini menjadi bacaan yang tepat bagi mahasiswa/I yang ingin memproduksi tugas akhir kedepannya.

3. Kepada Karang Taruna

- a) untuk anggota dapat menghargai ke orang yang akan melakukan kolaborasi
- b) diharapkan untuk tetap berkomunikasi yang jelas dan lengkap untuk informasi terkait acara

4. Kepada masyarakat

- a. Diharapkan untuk masyarakat dapat dimanfaatkan oleh masyarakat yang menikmati program non drama *live reality competition show* dan dapat mempelajari hal dasar dalam menjadi kameraman
- b. Diharapkan menjadi literasi dan bacaan tentang pembelajaran bagaimana cara pengambilan gambar yang apik dalam program non drama *live reality competition show*

DAFTAR PUSTAKA

- K.N, A. M. (2018). *Drama produksi program TV : manajemen produksi dan penulisan naskah* . Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Latief , R. (2020). *Panduan Produksi Acara Televisi Nondrama*. Prenada Media.
- Latief, R., & Utud, Y. (2017). *Siaran Televisi Non Drama: Kreatif, Produktif, Public Relations, dan Iklan*. Kencana.
- M.A, M. (2019). *Manajemen Media Penyiaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Morrison. (2019). *Manajemen Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio dan Televisi*. Jakarta: Prenamadia Group.
- Naratama. (2013). *Menjadi sutradara televisi: dengan single dan multi camera*. Jakarta: Grasindo.
- Tahapary, H. (2020). *Digital sinematografi dalam produksi acara televisi & film* . sleman: sleman.
- Tangkas, A. (2020). *Lighting studio : televisi, outdoor, dan pementasan*. sleman: Sleman .

Lampiran 1 Biodata Penulis

BIODATA MAHASISWA



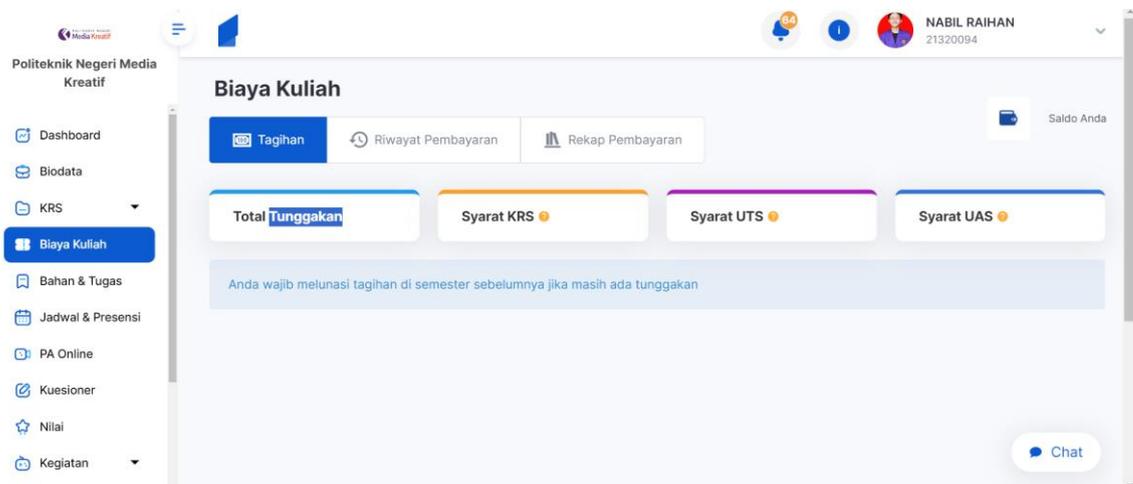
| | |
|------------------------------|--|
| Nama | Nabil Raihan |
| Tempat, Tanggal Lahir | Jakarta/ 18 Januari 2003 |
| Jenis Kelamin | Laki – Laki |
| NIM | 21320094 |
| Prodi / Jurusan | Penyiaran / komunikasi |
| No. HP | 085692569537 |
| Alamat | Jalan Pengadegan Timur RT 002 RW 002 Nomor 40 Pancoran Jakarta Selatan, 12770 |
| Pendidikan Terakhir | - SMA MUHAMMADIYAH 4 Jakarta (2018 – 2021) - Politeknik Negeri Media Kreatif (2021 – Sekarang) |
| Pengalaman Kerja | - Content Creator @Miukiyowo19 - Video editor @theantheiaproject - VideoGrapher Wedding Organizer - Internship Kameraman TVR Parlemen |
| Portofolio Karya | - Whats On Street (Cameraman) - Diskasemedia (Cameraman) - Music on top (Cameraman) |

| | | |
|---|---|---------------|
|  | KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN KOMUNIKASI | Form TA-04 |
| BEBAS BIAYA PENDIDIKAN | | |

Nama : Nabil Raihan

NIM : 21320094

Program Studi : Penyiaran



The screenshot shows the 'Biaya Kuliah' (Course Fee) page in the Politeknik Negeri Media Kreatif student portal. The page features a sidebar with navigation options: Dashboard, Biodata, KRS, Biaya Kuliah (highlighted), Bahan & Tugas, Jadwal & Presensi, PA Online, Kuesioner, Nilai, and Kegiatan. The main content area is titled 'Biaya Kuliah' and includes buttons for 'Tagihan', 'Riwayat Pembayaran', and 'Rekap Pembayaran'. Below these are four summary cards: 'Total Tunggakan', 'Syarat KRS', 'Syarat UTS', and 'Syarat UAS'. A message states: 'Anda wajib melunasi tagihan di semester sebelumnya jika masih ada tunggakan'. A 'Chat' button is visible in the bottom right corner.

| | | |
|---|---|---------------|
|  | KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN KOMUNIKASI | Form TA-05 |
| LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR | | |

Nama : Nabil Raihan
 NIM : 21320094
 Program Studi : Penyiaran
 Pembimbingan I : Ifah Atur Kurniati M.I.kom
 Judul Proposal : Pengambilan gambar multikamera dinamis *outdoor* pada program televisi *live reality competition show* “Dance Aksi Anak Bangsa”.

| No | Waktu | Uraian Bimbingan | Paraf Pembimbing |
|----|---------------------------------|---|------------------|
| 1. | Selasa, 28 Mei 2024 pukul 14.00 | IFAH ATUR KURNIATI Membahas Program Tugas Akhir | Disetujui |
| 2. | Rabu, 29 Mei 2024 pukul 14.00 | IFAH ATUR KURNIATI membahas latar belakang dan pedoman baru untuk penulisan | Disetujui |
| 3. | Rabu, 12 Juni 2024 pukul 14.00 | IFAH ATUR KURNIATI membahas isi dari bab 1 sampai bab 3 | Disetujui |
| 4. | Kamis, 4 Juli 2024 pukul 14.00 | IFAH ATUR KURNIATI membahas penulisan dari bab 4 sampai bab 5 | Disetujui |
| 5. | Jumat, 5 Juli 2024 pukul 14.00 | IFAH ATUR KURNIATI revisi penulisan online | Disetujui |
| 6. | Minggu, 7 Juli 2024 pukul 12.00 | IFAH ATUR KURNIATI Revisi Bab 4 | Disetujui |
| 7. | Senin, 8 Juli 2024 pukul 15.00 | IFAH ATUR KURNIATI melengkapi lampiran lampiran | Disetujui |
| 8. | Selasa, 9 Juli 2024 pukul 15.30 | IFAH ATUR KURNIATI pendatanganan laporan tugas akhir | Disetujui |

Mengetahui
Koordinator Prodi,



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

Pembimbing 1



Ifah Atur Kurniati M.I.Kom
NIP 198505182020122009

| | | |
|---|---|---------------|
|  | KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN KOMUNIKASI | Form TA-05 |
| | LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR | |

Nama : Nabil Raihan
 NIM : 21320094
 Program Studi : Penyiaran
 Pembimbingan I : Dr. Rahmat Edi Irawan, M.I.Kom
 Judul Proposal : Pengambilan gambar multikamera dinamis *outdoor* pada program televisi *live reality competition show* “Dance Aksi Anak Bangsa”.

| No | Waktu | Uraian Bimbingan | Paraf Pembimbing |
|----|----------------------------------|--|---|
| 1. | Jumat, 17 Mei 2024 pukul 20.50 | RAHMAT EDI IRAWAN Membahas Program yang akan di produksi |  |
| 2. | Jumat, 31 Mei 2024 pukul 18.00 | RAHMAT EDI IRAWAN Membahas Teknis siaran |  |
| 3. | Jumat, 21 Juni 2024 pukul 14.00 | RAHMAT EDI IRAWAN Membahas konsep tata artistik |  |
| 4. | Selasa, 25 Juni 2024 pukul 13.00 | RAHMAT EDI IRAWAN Membahas isi konten untuk program DANCE |  |
| 5. | Jumat, 28 Juni 2024 pukul 14.00 | RAHMAT EDI IRAWAN Membahas konsep editing program |  |
| 6. | Selasa, 2 Juli 2024 pukul 21.33 | RAHMAT EDI IRAWAN Membahas progres siaran langsung untuk DANCE |  |
| 7. | Jumat, 5 Juli 2024 pukul 14.00 | RAHMAT EDI IRAWAN Pesiapan Aset - Aset dan kelayakan program |  |
| 8. | Selasa, 9 Juli 2024 pukul 10.00 | RAHMAT EDI IRAWAN Update terakhir dan Remainder persiapan serta TTD penulisan |  |

Mengetahui
Koordinator Prodi,



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

Pembimbing 2



Dr. Rahmat Edi Irawan, M.I.Kom
NIDN 0327056905

Lampiran 2 Dokumentasi Ujian Seminar Proposal



Lampiran 3 Dokumentasi Proses Terkait Tugas Akhir



Lampiran 4 Desain Produksi Kameraman

1. Konsep pengambilan gambar

Dengan konsep multi camera berformatkan *reality competition show* yang disiarkan secara *live* dan khusus disusun seperti panggung atau *performance contemporary dance* yang dimana harus didukung dengan variasi gambar dari segi komposisi serta aspek framing hingga *camera angle*, pergerakan kamera, pengambilan shot (gambar) nya. Itu berarti program *live reality competition show* ini pastinya akan membuat penonton bosan jikalau visual nya itu hanya statis atau still. Maka dari itu, agar dapat menghasilkan visual yang baik dan apik jika ditambahkan variasi gambar seperti pergerakan kamera dan pengambilan gambarnya. Misalnya pengambilan dengan pendekatan induktif dan deduktif, serta memainkan angle kamera dan *type of shot*. Jadi, tidak hanya subjek (peserta) nya saja yang bergerak, tetapi kamera pun akan mengikuti pergerakan dari subjek (peserta) tersebut. Akan tetapi, penulis belum pernah mendapatkan pengalaman khusus disaat produksi atau *shooting* dengan pengambilan dan pergerakan multi camera tersebut.

Di Program ini penulis ingin mendapatkan pengalaman baru serta mengeksplorasi lebih dalam lagi tentang pengambilan gambar dan pergerakan multi kamera pada program drama yang disiarkan secara *live* ini. Hal ini yang melatarbelakangi penulis memilih peran sebagai penata kamera (*Cameraman*) untuk mendapatkan pengalaman baru dan mengeksplorasi lebih dalam lagi serta bertanggung jawab untuk mempersiapkan semua hal yang berhubungan dengan visual secara matang dan baik agar program siaran langsung, yang ditayangkan dapat berjalan dengan lancar tanpa kesalahan teknis apapun dalam segi visual, mulai dari pengambilan dan pergerakan multi kameranya.

2. Konsep penataan Cahaya

Pada program “ *Dance Aksi Anak Bangsa*“ Menggunakan pencahayaan yang dinamis untuk membuat transisi yang mulus antara pengaturan pencahayaan yang berbeda, serta untuk menciptakan *efek visual* dan membantu *artistik* di *backlight* ditambah dengan *lighting* seperti *fill light* dan *key light* yang unik dan elegan.

Interaksi Cahaya dan Layar: Integrasi antara cahaya panggung dan layar LED dapat menciptakan tampilan yang lebih mendalam dan mendukung elemen visual lainnya dalam pertunjukan.

3. List Kamera dan *Lighting*

Setelah mengetahui dari konsep pengambilan dari gambar dan Cahaya, penulis sebagai kameraman perlu untuk menyusun kebutuhan alat yang benar benar di butuhkan untuk menunjang konsep *visual* yang sudah dibuat

DAFTAR TABEL 4. 3 Alat Penata kamera

| NAMA ALAT | JUMLAH | GAMBAR | KEGUNAAN |
|--|--------|--|---|
| SONY PXW Z 150 4K XDCAM Camrecorder | 4 |  | Karena memiliki fitur fitur yang lengkap, 4k HDR, Image capture, menggunakan sensor sensor Exmor RS CMOS Sensor menggunakan sony G Lens with maximum 24x zoom, auto focus yang cukup baik , system stabilizer yang baik dan memiliki berbagai pilihan koneksi termasuk 3G-SDI |
| Tripod Bowl 50 MM | 3 |  | Tripod yang kokoh dan kuat untuk kamera yang lumayan berat karna mempunyai ball head yang baik untuk pergerakan video kamera yang akan digunakan |

| | | | |
|--|---|--|--|
| Jimmy Jib (Triangle) | 1 |  | Di dunia sinematografi dan videografi, jimmy jib bagaikan tangan ajaib yang membuka gerbang kreasi pengambilan gambar. Alat ini memungkinkan kamera bergerak dengan halus dan dinamis, menghasilkan bidikan yang memukau dan penuh dimensi |
| Kabel 3G SDI BNC to BNC 75 Meter | 4 |  | Kabel yang elastis dan mempunyai pengunci di sudut colokan guna nya untuk mengunci dan kuat Ketika kamera sedang berpindah lalu kabel ini digunakan untuk mencolok dari kamera ke switcher datavideo yang akan digunakan |

| NAMA ALAT | JUMLAH | GAMBAR | KEGUNAAN |
|-------------------------------|--------|--|---|
| PAR LED 54 x 3 Full colour | 8 |  | Di dunia program televisi, pencahayaan memainkan peran penting dalam menciptakan suasana, memperkuat emosi, dan membimbing fokus penonton. Lighting par LED, dengan fleksibilitas, keefektifan, dan keindahannya, telah |

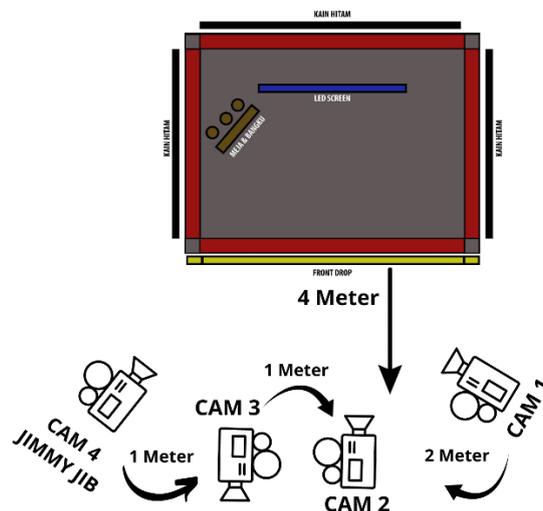
| | | | |
|------------------|----|--|--|
| | | | menjadi pilihan populer bagi para desainer pencahayaan untuk menghasilkan visual yang memukau dan meningkatkan kualitas program televisi |
| Moving Beam lead | 10 |  | Di dunia pertunjukan dan acara, pencahayaan memainkan peran penting dalam menciptakan suasana, membangkitkan emosi, dan memukau para penonton. <i>Lighting</i> moving beam lead, dengan kemampuannya menghasilkan sinar yang tajam, bergerak dinamis, dan berwarna-warni, telah menjadi pilihan populer bagi para desainer pencahayaan untuk menghasilkan visual yang spektakuler dan meningkatkan kualitas pertunjukan. |

| | | | |
|----------------|---|--|--|
| Mixer Lighting | 1 |  | Sebagai pengatur <i>lighting</i> yang akan dipakai produksi live |
|----------------|---|--|--|

a. *Floor Plan*

Pada tahap ini pembuatan *floor plan* sangat lah penting agar kita dapat mengetahui blokingan dan penempatan kamera serta penempatan kamera serta penataan Cahaya pada saat produksi berlangsung

5. *Floor Plan* Kamera

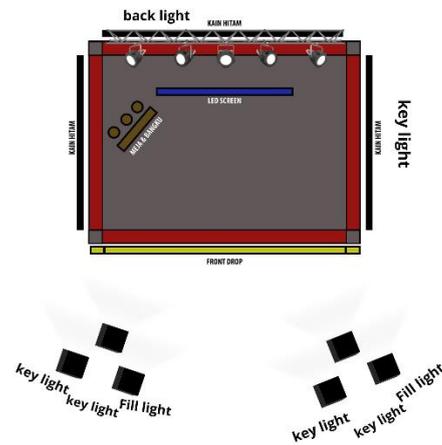


GAMBAR 4. 11 *FloorPlan* Kamera

6. Keterangan gambar pada masing masing kamera :

- e) Cam 1 : *Medium shoot, full dan group shoot*
- f) Cam 2 : *eye level, Medium shoot, follow (pan left/pan right), full shoot dan group shoot*
- g) Cam 3 : *follow (pan left/pan right), close up, high angle*
- h) Cam 4 : *medium shoot, eye level, full shoot*

7. Floorplan Lighting



GAMBAR 4. 12 FloorPlan Pencahayaan

8. Keterangan kegunaan dan fungsi *lighting*

- b. Par Led 54 x3 *full colour* untuk memberikan kesan dramatis para peserta *dance* yang sedang berkompetisi
- c. Beam *light Moving beam lead* mampu menghasilkan sorotan cahaya yang tajam dan terarah, menarik perhatian penonton ke objek tertentu di atas panggung, seperti penyanyi, penari, atau elemen dekorasi.
- d. *Mixer lighting* untuk mengatur semua *lighting* yang digunakan selama produksi berlangsung