

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

PERAN MULTI KAMERA DALAM LIVE STREAMING DOKUMENTASI STUDI PRAKTIK KERJA LAPANGAN DI PHOENIX MULTIMEDIA

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Penyiaran Film



Disusun Oleh:

Khris Setya Kalistandi
22045597

**PROGRAM STUDI DIII PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN
LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
PERAN MULTI KAMERA DALAM LIVE STREAMING DOKUMENTASI
STUDI PRAKTIK KERJA LAPANGAN DI PHOENIX MULTIMEDIA

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Ahli Madya (A.Md.I.kom) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Penyiaran Film

Disusun Oleh:
Khris Setya Kalistandi
2204597

Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing



PROGRAM STUDI DIII PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA
2025

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN PERAN MULTI KAMERA DALAM LIVE STREAMING DOKUMENTASI STUDI PRAKTIK KERJA LAPANGAN DI PHOENIX MULTIMEDIA

Diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipertahankan di
depan Tim Penguji Program Studi DIII Penyiaran, Sekolah Tinggi Ilmu
Komunikasi Yogyakarta sebagai persyaratan memperoleh Gelar Ahli Madya Ilmu
Komunikasi (A.Md.I.Kom) pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 26 Agustus 2025
Pukul : 10:00 WIB
Tempat : Ruang B 1-3 STIKOM Yogyakarta

Dosen Penguji I


Heri Setiawan., M.Sn.
NIDN.0616046201

Dosen Penguji II

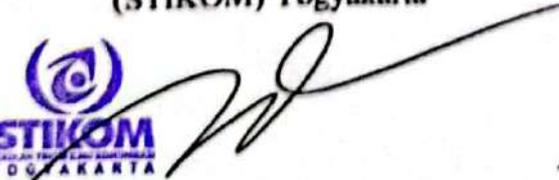

Herry Abdul Hakim M.,M.M
NIDN.0525016202

Dosen Pembimbing dan Penguji III


Tjandra S Buwana, MA
NIDN.0523077101

Mengetahui,
Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi
(STIKOM) Yogyakarta




Hardoyo, S.Sos, M.A
NIDN.0516047201

Mengesahkan,
Kepala Program Studi
DIII Broadcasting


Arya Tangkas, M.I.KOM
NIDN.052118702

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Khris Setya Kalistandi
NIM : 22045597
Judul Laporan : Peran Multi Kamera Dalam Live Streaming Dokumentasi
Studi Praktik Kerja Lapangan Di Phoenix Multimedia

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya Tulis Ilmiah yang saya buat ini bersifat orisinal, murni karya saya, merupakan deskripsi atas latihan kerja profesional selama saya menempuh Praktik Kerja Lapangan di Phoenix Multimedia.
2. Karya Tulis Ilmiah ini bukan plagiasi (copy paste) karya orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah.
3. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademis yang secara sah dan dapat dibuktikan dengan dokumen-dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM Yogyakarta, maka bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi, yang kemudian secara luas akan dipublikasikan oleh STIKOM Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 26 Agustus 2025

Yang Membuat Pernyataan



Khris Setya Kalistandi

MOTTO

(Keep Simply Lovely Even At The Bad Day)

I have a dream to FINISH

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Kedua orang tua yang telah memberi support saya yang sedang melakukan Tugas Akhir magang selama 3 bulan dari Februari sampai bulan Mei magang hingga selesainya di Phoenix Multimedia.
3. Berterima kasih kepada bapak Candra yang sudah membimbing mentor saya dalam menyelesaikan laporan ini.
4. Terima kasih kepada tim Akademik dan Staf yang telah sabar menghadapi mahasiswa nya untuk memenuhi syarat keperluan laporan Tugas Akhir.
5. Mas Yudi selaku owner Phoenix Multimedia yang dengan sabar membimbing saya di tempat PKL
6. Terima kasih kepada instansi Phoenix Multimedia dikarenakan dapat magang di Phoenix Multimedia
7. Berterima Kasih juga tentunya kepada seluruh crew/karyawan Phoenix multimedia Mas Dewo, mas Krisna dan teman teman crew yang telah mendampingi saya dengan sabar.
8. Dan semua teman - teman angkatan 2022 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “*Peran Multi Kamera Dalam Live Streaming Dokumentasi Studi Praktik Kerja Lapangan Di Phoenix Multimedia*”. Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Hardoyo MA selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta
3. Tjandra S Buwana, MA selaku pembimbing saya
4. Dosen Bapak Arya Tangkas, M.I.Kom, selaku Kaprodi D3 Penyiaran.
5. Kedua orang tua yang sudah memberi doa dan memberikan dukungan.
6. Tim produksi Phoenix Multimedia yang sudah sabar mendampingi saya.
7. Dan teman - teman satu angkatan 2022 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan. Penulis berharap semoga laporan ini dapat menambah wawasan dan bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 26 Agustus 2025

Penulis

Khris Setya Kalistandi

DAFTAR ISI

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Manfaat Laporan.....	3
1.4 Maksud Praktik Kerja Lapangan.....	5
1.5 Tujuan Praktik Kerja Lapangan	5
1.6 Waktu dan Tempat PKL	6
1.7 Metode PKL	6
BAB II KERANGKA KONSEP	8
2.1 Penegasan Judul	8
2.2 Landasan Teori.....	9
2.3 Teori Penujang.....	9
BAB III PROFIL PERUSAHAAN	20
3.1 Sejarah Perusahaan.....	20
3.2 Profil Perusahaan	20
3.3 Visi dan Misi.....	21
3.4 Bidang Usaha dan Layanan.....	21
3.5 Relasi Perusahaan.....	22
3.6 Strukur Organisasi	23
3.7 Filosofi dan Budaya Kerja	23
BAB IV PEMBAHASAN	24
4.1 Deskripsi Kegiatan magang	24
4.2 Peran Multi Kamera di Lapangan.....	27
4.3 Floorplan Workshop PACT.....	30
4.4 Teknis Multi Kamera	31
4.5 Koordinasi Tim.....	32
4.6 Analisa Perbandingan Teori dan Praktik	32
4.7 Studi Kasus Detail Acara: Wisuda UIN Sunan Kalijaga	35
4.8 Kendala di Lapangan	36

4.9 Refleksi Pribadi.....	37
BAB V KESIMPULAN.....	38
5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Singel Camera Production	10
Gambar 2. 2 Screencast Production	11
Gambar 2. 3 Studio Production	11
Gambar 2. 4 Multi Camera	11
Gambar 2. 5 Multi Camera Recording.....	12
Gambar 2. 6 Live Streaming	13
Gambar 2. 7 Body Kamera.....	16
Gambar 2. 8 Lensa	17
Gambar 2. 9 Segitiga Exposure.....	17
Gambar 2. 10 Aperatur.....	18
Gambar 2. 11 Shutter Speed dan Iso	18
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi	23
Gambar 4. 1 Peran Multi Kamera.....	28
Gambar 4. 2 Operator vMix.....	28
Gambar 4. 3 Area vMix	29
Gambar 4. 4 Floorplan.....	30

DAFTAR TABEL

Tabel 1 1 Waktu dan Tempat PKL.....	6
Tabel 4. 1 Kegiatan Magang.....	26
Lampiran 1 Dokumentasi	41

ABSTRAK

Laporan praktik kerja lapangan ini bertujuan untuk mengetahui peran multi kamera dalam mendukung proses dokumentasi live streaming di Phoenix Multimedia. Landasan teori mencakup penyiaran, komunikasi massa, produksi televisi, serta teknik multi kamera. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa penerapan teori di lapangan sebagian besar sesuai, terutama dalam aspek switching, framing, dan koordinasi kru. Namun, ditemukan pula perbedaan akibat keterbatasan peralatan, pencahayaan, serta kendala teknis lainnya yang menuntut improvisasi. Kesimpulannya, multi kamera berperan penting dalam meningkatkan kualitas siaran live streaming dan memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa dalam menghubungkan teori dengan praktik industri.

Kata kunci: *Multi Kamera, Live Streaming, Dokumentasi, Broadcasting*

ABSTRACT

This internship report aims to explore the role of multi-camera systems in supporting live streaming documentation at Phoenix Multimedia. The theoretical framework covers broadcasting, mass communication, television production, and multi-camera techniques. The findings indicate that most theories are applicable in practice, especially in terms of switching, framing, and crew coordination. However, some differences emerge due to equipment limitations, lighting issues, and technical obstacles, which require improvisation. In conclusion, multi-camera systems play a vital role in enhancing live streaming quality and provide valuable experience for students in bridging academic theories with broadcasting industry practices.

Keywords: *Multi-Camera, Live Streaming, Documentation, Broadcasting*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multi Kamera dapat mengambil objek manusia atau angle kamera yang sangat bervariasi dan mendapatkan transisi - transisi yang menarik untuk didokumentasikan dengan variatif. Seperti objek manusia contohnya mengambil shoot MC, penyanyi, dan audience, sehingga saya mengambil judul Peran Multi Kamera Dalam Livestreaming Dokumentasi. Di dalam event berlangsung tentunya memiliki peralatan dan kebutuhan yang berbeda beda, teruntuk kebutuhan multi kamera menggunakan 3 kamera yakni kamera Nx100 berjumlah 2 dan 1 kamera magnus yang bertujuan untuk angle shoot tengah dan berfungsi untuk buangan arah kamera.

Live Streaming menggunakan vmix karena vmix dapat memudahkan kita untuk memilih footage kepada view monitor, dan memudahkan kita untuk membuat kamera menjadi split screen atau triple screen dalam satu frame. Kameramen menggunakan alat seperti camcorder dikarenakan camcorder dapat bertahan lebih lama jika digunakan waktu yang lama, dan tidak mudah panas ketika digunakan. Pc atau laptop menggunakan spek tinggi supaya dapat memberi kualitas hasil yang stabil. Di multimedia support tidak hanya campers saja tetapi kami juga memiliki sound sistem support. Dalam konteks dokumentasi sebuah acara, baik itu konser musik, seminar, acara formal, maupun hiburan, keberadaan multi kamera sangat membantu dalam menangkap momen penting dari berbagai angle. Misalnya, pengambilan gambar MC, penyanyi, pembicara, hingga audiens dapat dilakukan secara bergantian tanpa kehilangan momen utama. Hal inilah yang melatarbelakangi pemilihan judul “Peran Multi Kamera Dalam Live Streaming Dokumentasi Studi Praktik Kerja Lapangan Di Phoenix Multimedia” karena penggunaan multi kamera dapat memberikan nilai tambah terhadap kualitas hasil dokumentasi dan live streaming.

Selain aspek visual, dukungan audio juga tidak kalah penting. Dalam praktik multimedia, tidak hanya kamera yang bekerja, tetapi juga terdapat

sistem pendukung seperti sound system agar kualitas suara yang diterima audiens di lokasi maupun penonton daring tetap jelas dan nyaman. Kolaborasi antara tim kamera dan tim mixer audio memastikan bahwa dokumentasi acara dapat berjalan optimal serta menghadirkan pengalaman menonton yang maksimal. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa latar belakang penggunaan multi kamera dalam live streaming dokumentasi bukan hanya sekadar untuk memperbanyak sudut pandang, tetapi juga sebagai upaya meningkatkan profesionalisme, kualitas tayangan, serta daya tarik sebuah acara. Multi kamera memungkinkan dokumentasi yang lebih hidup, detail, dan komunikatif, sehingga penonton baik secara langsung maupun melalui platform digital dapat merasakan pengalaman menonton yang lebih kaya dan memuaskan.

Selain itu, perkembangan teknologi perangkat lunak seperti vMix memberikan kemudahan dalam proses pengelolaan gambar secara real-time. Operator dapat melakukan perpindahan kamera, menambahkan efek transisi, hingga membuat tampilan split screen yang mendukung kebutuhan penyajian informasi secara menarik. Hal ini tentunya menuntut kerja sama yang baik antara kameramen, operator, serta tim audio agar hasil akhir tetap seimbang antara kualitas gambar dan suara.

Dengan dukungan peralatan yang memadai, penggunaan multi kamera dalam dokumentasi acara bukan hanya sekadar pelengkap, melainkan bagian penting dalam menghadirkan profesionalisme. Dokumentasi yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai arsip, tetapi juga dapat menjadi media promosi, publikasi, maupun referensi untuk acara-acara berikutnya. Penggunaan multi kamera dalam live streaming dokumentasi kini semakin menjadi kebutuhan utama, khususnya dalam penyelenggaraan acara besar maupun kecil. Hal ini dikarenakan adanya tuntutan audiens yang semakin kritis terhadap kualitas tayangan.

Penonton tidak hanya ingin melihat jalannya acara dari satu sudut pandang saja, melainkan membutuhkan variasi visual yang dinamis agar tidak menimbulkan rasa monoton. Dengan adanya multi kamera, penonton dapat menyaksikan detail-detail penting, mulai dari ekspresi pembicara, aksi

panggung, hingga reaksi audiens yang menambah kesan hidup dalam sebuah acara.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana peran multi kamera dalam live streaming dokumentasi di Phoenix Multimedia?

1.3 Manfaat Laporan

Laporan ini tidak hanya membahas aspek teknis penggunaan multi kamera dalam dokumentasi dan live streaming, tetapi juga menyoroti manfaat yang dihasilkan. Multi kamera memberi nilai tambah pada efektivitas produksi, citra profesional, serta kontribusi sosial melalui penyebaran informasi yang lebih luas. Oleh karena itu, manfaat laporan ini dapat dilihat dari tiga sisi utama, yaitu manfaat praktis, stereotip, dan sosial.

1. Manfaat Praktis

Manfaat Praktis adalah manfaat yang bersifat langsung dan fungsional dalam pelaksanaan kegiatan dokumentasi maupun live streaming. Penggunaan multi kamera memberi dampak nyata terhadap efektivitas produksi serta kualitas tayangan. Adapun manfaat praktis yang dapat diperoleh antara lain:

a) Meningkatkan Efektivitas Produksi

Penggunaan multi kamera memungkinkan pengambilan gambar dari berbagai sudut tanpa harus berpindah kamera secara manual, sehingga efisiensi waktu dan kerja tim lebih terjaga.

b) Mendukung Kualitas Siaran yang Lebih Profesional

Dengan adanya transisi halus, split screen, dan tampilan variatif, hasil livestream menjadi lebih menarik dan berkualitas, baik dari segi teknis maupun estetika visual.

c) Mempermudah Monitoring dan Kontrol

Software seperti vMix sangat membantu dalam mengontrol footage secara real-time, sehingga memudahkan produser dalam memilih gambar terbaik selama acara berlangsung.

d) Menjamin Perfoma Alat Selama Live Streaming

Penggunaan camcorder dan perangkat berspesifikasi tinggi meminimalkan kendala teknis seperti overheating atau lag, terutama saat acara berlangsung lama.

2. Manfaat Akademik

Manfaat akademik adalah manfaat yang berkaitan dengan kontribusi laporan terhadap dunia pendidikan, penelitian, dan pengembangan ilmu pengetahuan. Laporan ini tidak hanya memiliki nilai praktis dalam produksi, tetapi juga dapat menjadi rujukan akademis bagi berbagai pihak. Adapun manfaat akademik yang dihasilkan antara lain:

- Menjadi referensi tambahan bagi mahasiswa, dosen, dan peneliti dalam kajian multimedia dan komunikasi.
- Memberikan pemahaman tentang konsep, prosedur, serta tantangan teknis penggunaan multi kamera dalam live streaming.
- Menjadi dasar atau acuan untuk penelitian lanjutan terkait produksi audio visual di era digital.
- Memperkaya literatur akademik dan dapat dijadikan studi kasus dalam proses pembelajaran maupun diskusi ilmiah.
- Mendukung pengembangan kurikulum pada bidang penyiaran, teknologi informasi, dan komunikasi.

3. Manfaat Sosial

Manfaat sosial adalah manfaat yang dirasakan masyarakat luas dari adanya dokumentasi dan live streaming menggunakan multi kamera. Kehadiran teknologi ini tidak hanya berfungsi untuk mendukung jalannya acara, tetapi juga memberi dampak positif bagi akses informasi, hiburan, serta interaksi sosial di era digital. Adapun manfaat sosial yang diperoleh antara lain:

1) Meningkatkan Aksesibilitas Informasi dan Hiburan

Livestream memungkinkan masyarakat yang tidak hadir secara langsung untuk tetap mengikuti jalannya acara dari rumah atau tempat lain, sehingga menjangkau audiens lebih luas.

2) Mendukung Digitalisasi dan Literasi Media

Penggunaan teknologi live streaming mendorong masyarakat, khususnya pelaku industri kreatif, untuk lebih mengenal dan terbiasa dengan media digital dan teknologinya.

3) Membuka Peluang Kolaborasi dan Inovasi

Produksi multi kamera memerlukan kolaborasi berbagai pihak, seperti teknisi, kameramen, dan editor. Hal ini memperkuat kerja tim dan membuka potensi pengembangan ide serta inovasi dalam bidang produksi audiovisual.

1.4 Maksud Praktik Kerja Lapangan

Maksud dari penyusunan laporan ini adalah untuk mendeskripsikan peran multi kamera dalam mendukung kegiatan dokumentasi dan live streaming suatu acara. Laporan ini bertujuan memberikan gambaran mengenai bagaimana penggunaan multi kamera mampu meningkatkan kualitas produksi audiovisual, baik dari segi teknis, estetika, maupun daya tarik tayangan.

Selain itu, laporan ini dimaksudkan sebagai bahan kajian yang dapat memperlihatkan pentingnya kolaborasi antara teknologi, sumber daya manusia, dan sistem pendukung lainnya seperti audio dan perangkat lunak. Dengan demikian, maksud utama dari laporan ini adalah menjelaskan relevansi penggunaan multi kamera dalam konteks produksi modern serta manfaatnya bagi penyelenggara acara, penonton, maupun dunia akademik.

1.5 Tujuan Praktik Kerja Lapangan

Adapun tujuan dari pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang telah dijalani selama tiga bulan adalah sebagai berikut:

- a) Mengetahui dan memahami secara langsung dunia kerja, khususnya dalam bidang penyelenggaraan acara (event organizer).
- b) Mempelajari berbagai peralatan multimedia yang digunakan oleh Phoenix Multimedia dalam mendukung usaha layanan multimedia support. Mengikuti proses kerja perusahaan dalam bidang dokumentasi acara, khususnya melalui metode livestreaming sebagai layanan utama, serta memahami layanan tambahan yang meliputi penyewaan sound system, lighting, dan proyektor.

- c) Menambah wawasan serta menjalin relasi baik dengan sesama karyawan maupun dengan perusahaan vendor lainnya yang bekerja sama.

1.6 Waktu dan Tempat PKL

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai tempat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL), berikut disajikan data mengenai perusahaan tempat penulis menjalani kegiatan PKL. Data ini meliputi nama perusahaan, pemilik, divisi, bidang usaha, waktu pelaksanaan, serta alamat perusahaan.

Tabel 1 1 Waktu dan Tempat PKL

Nama perusahaan/Instansi	:	Phoenix Multimedia
Pemilik	:	Mas Yudi selaku owner
Divisi	:	Campers dan lighting
Bidang	:	Livestreaming
Tanggal	:	10 Februari - 30 Mei 2025
Waktu	:	08:00 WIB - selesai
Alamat	:	Jl. Kaliurang No 20, Purworejo Hargobinangun,kec Pakem, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta

1.7 Metode PKL

Metode yang dilakukan sebelum acara berlangsung hari ke 3 maka kami melakukan persiapan untuk barang barang kebutuhan yang di sewa atau yang di minta oleh klien dan kami layani untuk dokumentasi berkala. Barang - barang yang sudah disiapkan dan dimasukkan untuk di bawa maka di hari berikutnya atau hari ke 2, kami membawa nya ke tempat acara yang dituju . Di lokasi yang dituju maka kami melakukan SOP loading alat untuk memasuki venue yang dituju atau FOH.

Kami bertemu klien terlebih dahulu di acara tersebut setelah itu kami melanjutkan menata barang dan melakukan instalasi visual seperti perkabelan, wirreles, kamera, tripod, pc dan vmix untuk metode live streaming. Tahap berikutnya kami melakukan pengecekan terhadap semua alat yang dipakai.

Jika client meminta GR (Gladi Resik) maka kami akan melakukan pengetesan alat dengan klien untuk di hari H. Sesudah semua visual sudah mencukupi maka di hari esoknya sebelum memulai live streaming baiknya crew mengecek bahan materi untuk klien jika client memerlukannya, dan crew harus meminta materi sebelum live streaming berlangsung.

BAB II KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

Judul yang diangkat dalam laporan ini adalah “Peran Multi Kamera dalam Live Streaming Dokumentasi Studi Praktik Kerja Lapangan di Phoenix Multimedia”. Judul ini dipilih karena menekankan pentingnya penggunaan teknologi multi kamera dalam mendukung kegiatan dokumentasi sebuah acara, khususnya melalui metode live streaming. Dengan adanya multi kamera, dokumentasi dapat menghadirkan variasi visual dari berbagai sudut pandang sehingga hasil tayangan menjadi lebih dinamis, menarik, dan profesional.

Pemilihan judul ini juga didasari oleh kebutuhan industri multimedia saat ini yang menuntut kualitas tayangan tinggi serta pengalaman menonton yang imersif bagi audiens. Live streaming dengan multi kamera tidak hanya berfungsi sebagai media dokumentasi, tetapi juga sebagai sarana komunikasi dan promosi yang efektif bagi penyelenggara acara. Dengan demikian, penggunaan multi kamera bukan hanya aspek teknis semata, melainkan juga memiliki nilai strategis dalam dunia komunikasi visual.

Selain itu, studi praktik kerja lapangan di Phoenix Multimedia memberikan pengalaman nyata mengenai bagaimana teori yang dipelajari di bangku kuliah diterapkan dalam dunia kerja. Judul ini menegaskan bahwa multi kamera memiliki kontribusi besar dalam membentuk profesionalisme kerja tim produksi, meningkatkan kualitas dokumentasi, serta memperluas jangkauan audiens melalui teknologi live streaming.

Dengan demikian, pemilihan judul “*Peran Multi Kamera dalam Live Streaming Dokumentasi Studi Praktik Kerja Lapangan di Phoenix Multimedia*” diharapkan dapat memberikan kontribusi akademis maupun praktis. Dari sisi akademis, judul ini menjadi bahan kajian mengenai bagaimana penerapan teknik multi kamera berpengaruh terhadap kualitas produksi siaran langsung. Dari sisi praktis, judul ini menjadi refleksi atas pengalaman kerja lapangan yang

dapat dijadikan acuan bagi mahasiswa, praktisi, maupun penyelenggara acara dalam meningkatkan kualitas dokumentasi audiovisual di era digital.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori dalam penelitian ini berfokus pada penggunaan multi kamera dan live streaming dalam dokumentasi acara. Menurut Latief & Utud (2017), multi kamera merupakan teknik perekaman dengan lebih dari satu kamera untuk menangkap berbagai sudut pandang sehingga menghasilkan tayangan yang dinamis dan variatif. Teknik ini memberikan keunggulan dalam hal kontinuitas siaran, transisi visual, serta detail acara yang lebih lengkap. Dengan demikian, multi kamera berperan penting dalam meningkatkan kualitas produksi audiovisual agar terlihat lebih profesional.

Selain itu, live streaming menjadi aspek utama yang mendukung aksesibilitas dan jangkauan informasi kepada audiens secara real-time. Salim et al. (2025) menjelaskan bahwa live streaming memungkinkan penonton merasakan pengalaman seolah hadir langsung di lokasi acara, meskipun berada jauh dari tempat berlangsungnya kegiatan. Keunggulan live streaming tidak hanya pada aspek teknis penyiaran, tetapi juga pada fungsinya sebagai media komunikasi, dokumentasi, dan promosi. Dengan dukungan manajemen event yang baik, kombinasi multi kamera dan live streaming dapat menghasilkan dokumentasi yang berkualitas tinggi serta mampu memenuhi kebutuhan audiens maupun penyelenggara acara.

2.3 Teori Penujang

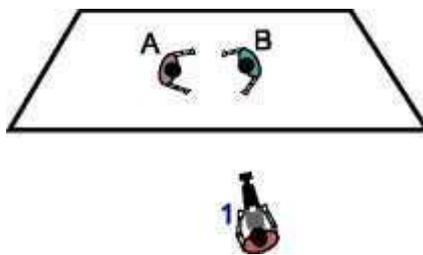
1. Peran

Peran merupakan serangkaian tindakan yang tersusun secara teratur sebagai akibat dari suatu jabatan. Sebagai makhluk sosial, manusia cenderung untuk hidup dalam kelompok. Dalam kehidupan berkelompok tersebut, terjadi interaksi antara satu anggota masyarakat dengan anggota masyarakat lainnya. Lubis, A. F. (2021).

2. Bentuk Perekaman dan Jenis Produksi Audio dan Video

a. Singel Cameran Production

Single camera production adalah proses perekaman gambar dan suara menggunakan satu kamera untuk menghasilkan dokumentasi yang tersusun secara berurutan atau terpisah dengan tujuan menciptakan alur cerita yang logis. Teknik ini sering digunakan dalam produksi jurnalistik, dokumenter, maupun film, dengan pendekatan edit by camera atau realistic camera work. Setiap pengambilan gambar dilakukan secara langsung dan berurutan, di mana setiap komposisi gambar yang dihasilkan memiliki makna yang jelas sesuai dengan tujuan penyajian. Santoso, H. B., Adrian, F., & Hadi Putra, P. O. (2020).



Gambar 2. 1 Singel Camera Production

(Sumber Gambar ResearchGate)

b. Screencast Production

Screencast production adalah proses pembuatan materi dengan merekam tampilan layar komputer menggunakan perangkat lunak perekam layar (screen capture software). Metode ini umumnya digunakan untuk membuat tutorial perangkat lunak, materi aritmatika, atau penjelasan proses tertentu, termasuk yang melibatkan tulisan tangan dari pengajar melalui pen tab untuk menghasilkan video penjelasan (explainer video). Selain itu, screencast juga bermanfaat untuk mendokumentasikan kegiatan belajar daring, konferensi jarak jauh (live conference), serta menjadi sumber informasi dalam pengembangan materi pembelajaran lainnya. Santoso, H. B., Adrian, F., & Hadi Putra, P. O. (2020).



Gambar 2. 2 Screencast Production
(Sumber Gambar E-Learning Industry)

c. Studio Production

Studio production adalah proses perekaman materi yang dilakukan di dalam studio khusus yang dilengkapi dengan peredam suara untuk kualitas akustik yang baik. Santoso, H. B., Adrian, F., & Hadi Putra, P. O. (2020).



Gambar 2. 3 Studio Production
(Sumber Gambar Hurley Convergence Center)

3. Multi Kamera

Multi Camera adalah teknik perekaman menggunakan beberapa kamera sekaligus, baik di lokasi indoor maupun outdoor. Sistem ini umumnya dipakai untuk program yang melibatkan banyak pengisi acara serta memerlukan dukungan perlengkapan produksi tambahan. Berikut penjelasan perekaman multi kamera. Latief, R., & Utud, Y. (2017).



Gambar 2. 4 Multi Kamera
(Sumber Gambar ManyCam)

a. Live On Tape (LOT)

Live on tape adalah penggunaan beberapa kamera untuk merekam jalannya peristiwa sesuai urutan program yang sudah direncanakan dengan rapi. LOT biasa diterapkan pada program musik, sport live, variety show, games, kuis, talkshow, reality show, dan sejenisnya. Dalam LOT, koordinasi dilakukan oleh Program Director (sutradara) yang memberikan arahan serta instruksi kepada kru dan pengisi acara, dengan bantuan floor director. Arahan kepada kamerawan meliputi angle, posisi, ukuran frame, hingga pergerakan kamera. Untuk program yang sudah dirancang, seperti konser musik, PD tidak hanya mengatur kru, tetapi juga menentukan momen kemunculan serta penampilan pengisi acara. Metode live on tape membutuhkan kru dalam jumlah banyak dan anggaran produksi besar. Hasil rekaman LOT biasanya dipakai untuk proses taping, namun juga dapat digunakan untuk siaran langsung (live on air). Latief, R., & Utud, Y. (2017).

b. Multi Camera Recording (MCR)

Multi Camera Recording adalah setiap kamera merekam gambar secara terpisah, lalu hasil rekaman digabungkan melalui proses editing. Berbeda dengan LOT yang sudah mengandalkan switcher camera (vision mixer) untuk memadukan gambar secara langsung. MCR sering digunakan dalam program talkshow, pertunjukan, hingga reality show, dengan adanya kamera master yang merekam audio serta visual keseluruhan peristiwa. Latief, R., & Utud, Y. (2017).



Gambar 2. 5 Multi Camera Recording

(Sumber Gambar Glider Gear)

4. Live Streaming

Live-streaming, yang sering disebut juga sebagai konten gim *streaming*, merupakan jenis konten yang dimainkan dan ditayangkan secara langsung. *Live-streaming* berfungsi sebagai media untuk merekam sekaligus menyiarkan peristiwa secara *real-time*. Proses siarannya dilakukan melalui satu atau lebih teknologi komunikasi yang memungkinkan gambar dan suara dikirimkan segera dari satu tempat ke tempat lain. Dengan demikian, penonton dapat merasakan pengalaman seolah-olah hadir langsung dalam acara atau kegiatan tersebut. Secara lebih luas, gim *live-streaming* memiliki peran penting dalam arus utama sosial di masa depan karena memengaruhi berbagai aspek perkembangan, baik dari sisi intelektual maupun moral penonton. (Salim et al., 2025).



Gambar 2. 6 Live Streaming
(Sumber Gambar Ploright)

5. Penjadwalan dan Timeline Event

Membuat jadwal dan menyusun timeline dalam sebuah acara merupakan langkah penting untuk memastikan jalannya acara dengan lancar dan sukses. Proses ini melibatkan penentuan waktu pada setiap aktivitas, mulai dari perencanaan, persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Langkah-langkah dalam menyusun jadwal dan timeline acara: Faustyna, F., & Rudianto, R. (2024).

a. Menentukan Tujuan dan Sasaran Acara

Sebelum membuat jadwal, tentukan terlebih dahulu tujuan dan sasaran acara. Tujuan yang jelas akan sangat memengaruhi proses perencanaan dan pelaksanaan, termasuk dalam penjadwalan.

b. Mengeditifikasi Tugas Utama

Buat daftar tugas yang perlu diselesaikan sebelum, saat, dan setelah acara. Misalnya:

- Pra-Produksi menentukan konsep dan tema, memilih lokasi, menyusun anggaran, mencari dan negosiasi dengan vendor, promosi dan pemasaran, registrasi peserta, menyiapkan materi, serta melakukan latihan atau simulasi.
- Produksi mengatur lokasi, registrasi peserta, melaksanakan acara (ceremonial, sesi utama, sesi breakout, hiburan), mengelola logistik dan teknis, menangani tamu VIP serta pembicara, dan dokumentasi (foto, video, live streaming).
- Pasca-Produksi pembongkaran lokasi, pembersihan, pengumpulan umpan balik, evaluasi kinerja, penyelesaian administrasi dan keuangan, serta penyusunan laporan akhir.

c. Menyusun Timeline

Masukkan seluruh tugas ke dalam jadwal yang realistis. Beberapa langkah penting:

- Menentukan tanggal acara dan kerangka waktu pelaksanaan.
- Menetapkan deadline setiap tugas dari yang paling awal hingga akhir.
- Menyusun jadwal mundur dari tanggal acara untuk menentukan kapan setiap tugas dimulai.

Memanfaatkan alat manajemen proyek seperti Gantt chart, kalender, atau software (misalnya Trello, Asana, Microsoft Project) untuk mengatur timeline.

d. Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab

Distribusikan tugas sesuai dengan keahlian anggota tim. Pastikan semua anggota memahami peran dan batas waktunya. Buat juga daftar kontak yang jelas tentang siapa bertanggung jawab atas setiap tugas.

e. Komunikasi dan Koordinasi

Pastikan tersedia saluran komunikasi yang jelas dan efisien antar pihak terkait. Adakan rapat rutin untuk memantau perkembangan, membahas

kendala, dan melakukan penyesuaian. Alat komunikasi seperti Slack atau Microsoft Teams bisa membantu.

f. Monitoring dan Penyesuaian

Lakukan peninjauan rutin terhadap jadwal dan timeline agar semuanya tetap sesuai rencana. Langkah penting dalam monitoring antara lain:

- Pemeriksaan progres melalui rapat rutin.
- Identifikasi potensi risiko dan buat rencana alternatif.
- Penyesuaian jadwal jika ada hambatan besar atau perubahan mendesak.

g. Evaluasi Pasca-Acara

Setelah acara selesai, lakukan evaluasi kinerja tim dan keberhasilan acara berdasarkan jadwal dan timeline yang sudah disusun. Adakan rapat evaluasi untuk membahas hal-hal yang berjalan baik maupun yang perlu diperbaiki di masa mendatang.

6. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan mengumpulkan, mencatat, menyimpan, dan menyajikan data atau informasi dalam berbagai bentuk, seperti tulisan, gambar, suara, maupun video. Dokumentasi berfungsi sebagai bukti, arsip, serta sumber informasi yang dapat digunakan kembali di masa mendatang, baik untuk kepentingan administrasi, penelitian, laporan, maupun publikasi. Dokumentasi tidak hanya dilakukan melalui tulisan, tetapi juga melalui media visual seperti foto dan video. Untuk menghasilkan dokumentasi visual, salah satu alat yang paling sering digunakan adalah kamera. Kamera berfungsi sebagai perangkat optik dan elektronik yang mampu menangkap gambar atau momen tertentu sehingga bisa dijadikan bukti atau arsip kegiatan. Dengan adanya kamera, proses dokumentasi menjadi lebih mudah, akurat, dan dapat menyajikan informasi secara nyata dalam bentuk visual yang dapat dilihat kembali kapan saja.

"Menurut Wardana dkk. (2023), Kamera merupakan seperangkat alat dengan berbagai komponen yang berfungsi untuk merekam bayangan ke dalam media penyimpanan, baik film maupun kartu memori, melalui

proyeksi lensa. Dalam fotografi, kamera dipakai untuk menangkap suatu objek menjadi gambar, baik dalam bentuk foto maupun video. Perangkat ini menjadi peralatan utama dalam fotografi karena berperan penting dalam menghasilkan dokumentasi visual. Seiring perkembangan teknologi, kamera kini hadir dengan beragam fitur tambahan yang memudahkan pengguna. Meskipun demikian, pada dasarnya hampir semua jenis kamera memiliki komponen inti yang sama, hanya berbeda pada posisi tombol maupun fitur pelengkap sesuai merek. Secara umum, kamera tersusun atas dua bagian utama, yaitu body kamera dan lensa, yang bekerja sama menghasilkan gambar.

a. Body Kamera

Body Kamera adalah bagian utama dari kamera digital yang berfungsi sebagai “ruang gelap” tempat cahaya masuk melalui lensa dan diterima oleh sensor elektronik (CCD atau CMOS). Sensor ini kemudian memproses cahaya tersebut menjadi data digital berupa biner, yang kemudian diubah menjadi gambar atau foto digital. Dalam body kamera juga terdapat berbagai menu dan fitur operasi, meskipun bentuk dan mekanismenya berbeda tergantung merek dan seri produk. Pada kamera non-DSLR, body seringkali terintegrasi permanen dengan lensa sehingga tidak dapat dilepas pasang. Dharsito, W. (2015).



Gambar 2. 7 Body Kamera

(Sumber Gambar Canon Indonesia)

b. Lensa berperan layaknya mata pada kamera, yang menentukan bagaimana objek ditangkap dan diteruskan ke sensor. Lensa dibedakan menurut panjang fokus (focal length), yaitu jarak antara pusat optik

lensa dengan titik tempat gambar terlihat tajam pada sensor. Panjang fokus ini diukur dalam satuan milimeter. Muadz, S. (2024)

Selain itu, lensa memiliki berbagai pengaturan penting dalam proses pengambilan gambar, seperti zoom, aperture, dan fokus. Zoom adalah pergerakan lensa yang membuat objek tampak lebih dekat atau lebih jauh. Fokus adalah pengaturan agar lensa menghasilkan gambar yang tajam pada jarak tertentu. Suatu gambar dikatakan fokus apabila hasil proyeksi lensa terlihat jelas, sehingga tampak tajam baik pada viewfinder maupun layar kamera/LCD. Muadz, S. (2024)



Gambar 2. 8 Lensa

(Sumber Gambar Sentral Digital)

7. Pengaplikasian teknik Fotografi

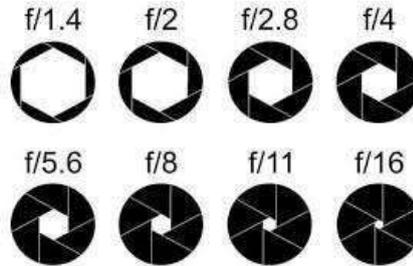
Segitiga *exposure* merupakan konsep dasar dalam fotografi yang melibatkan tiga elemen utama, yaitu ISO, *shutter speed*, dan *aperture*. Ketiga komponen ini saling berhubungan; perubahan pada salah satunya menuntut penyesuaian pada elemen lain agar pencahayaan gambar tidak terlalu gelap atau terlalu terang. Wijaya, A., Putra, I. P. D. A., & Widiatnata, I. M. K. (2024).



Gambar 2. 9 Segitiga Exposure

(Sumber Gambar Koran Perdjoengan)

Aperture adalah bukaan lensa yang mengatur jumlah cahaya masuk, diukur dengan nilai f-stop (misalnya f/2.8, f/5.6, f/16). Bukaan besar memungkinkan lebih banyak cahaya masuk, sedangkan bukaan kecil membatasi cahaya. Wijaya, A., Putra, I. P. D. A., & Widiatnata, I. M. K. (2024).



Gambar 2. 10 Aperatur
(Sumber Gambar Orent Kamera)

Shutter speed merujuk pada lamanya rana terbuka untuk menangkap cahaya, dinyatakan dalam detik atau pecahan detik (misalnya 1/1000 atau 1 detik). Rana yang cepat membiarkan cahaya lebih sedikit, sedangkan rana lambat membiarkan cahaya lebih banyak. Sementara itu, ISO menunjukkan tingkat sensitivitas sensor terhadap cahaya. Angka ISO rendah (100–200) menghasilkan kualitas gambar lebih halus, sedangkan ISO tinggi (1600 ke atas) membantu pemotretan pada kondisi minim cahaya, tetapi berisiko menambah *noise* pada gambar. Wijaya, A., Putra, I. P. D. A., & Widiatnata, I. M. K. (2024).



Gambar 2. 11 Shutter Speed dan Iso
(Sumber Gambar Lazone.id)

Dengan menyeimbangkan ISO, *shutter speed*, dan *aperture*, fotografer dapat memperoleh pencahayaan yang sesuai. Pemahaman segitiga *exposure* membantu dalam menciptakan efek visual, seperti mengatur kedalaman bidang, membekukan gerakan, atau menyesuaikan cahaya sesuai kondisi.

8. Teori Penyiaran

Penyiaran, atau yang dalam bahasa Inggris disebut *broadcasting*, merupakan rangkaian proses penyampaian siaran yang meliputi persiapan materi, produksi, hingga penayangan kepada audiens. Proses ini tidak hanya sebatas pemancaran sinyal, melainkan mencakup keseluruhan tahapan dari penyusunan bahan siaran, pengelolaan produksi, hingga distribusi konten kepada pendengar atau pemirsa di suatu tempat. Dengan demikian, penyiaran berbeda dari pemancaran, karena pemancaran hanya berhubungan dengan proses transmisi sinyal baik melalui media udara, kabel koaksial, maupun saluran fisik lainnya (Djamal & Fachruddin, 2011).

Era komunikasi massa (*The Age of Mass Communication*) ditandai dengan munculnya radio dan televisi sebagai sarana utama komunikasi modern. Pada masa ini, kedua media tersebut berperan penting dalam kehidupan manusia karena mampu menyampaikan informasi secara cepat dan luas. Seiring perkembangan teknologi, komunikasi massa berkembang semakin pesat hingga hadirnya internet sebagai bagian dari media massa. Kehadiran internet memungkinkan proses penyebaran informasi menembus batas ruang dan waktu, sehingga komunikasi dapat berlangsung secara global dan real-time (Djerubu et al., 2022).

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil praktik kerja lapangan di Phoenix Multimedia, dapat disimpulkan bahwa penerapan sistem multi kamera dalam produksi live streaming terbukti sangat efektif untuk meningkatkan kualitas dokumentasi acara. Teori yang diperoleh di bangku kuliah, seperti konsep broadcasting, produksi televisi, serta teknik pengoperasian kamera, dapat diaplikasikan secara langsung dalam praktik. Meskipun demikian, kondisi lapangan menunjukkan adanya perbedaan dengan teori, terutama terkait keterbatasan peralatan, kendala teknis, serta kebutuhan improvisasi kru. Pengalaman PKL ini memberikan pemahaman komprehensif mengenai pentingnya koordinasi tim, ketelitian teknis, serta kreativitas dalam menghadapi situasi nyata industri broadcasting.

5.2 Saran

1. Phoenix Multimedia diharapkan terus meningkatkan kualitas peralatan dan memperluas inovasi teknis agar dapat memenuhi kebutuhan klien yang semakin beragam.
2. Bagi mahasiswa PKL berikutnya, disarankan untuk mempersiapkan diri dengan penguasaan teori dasar broadcasting, serta melatih kemampuan komunikasi dan kerja sama tim.
3. Institusi pendidikan sebaiknya memberikan lebih banyak praktik simulasi produksi agar mahasiswa lebih siap menghadapi dinamika lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharsito, W. (2015). Dasar fotografi digital I: Pengenalan kamera digital. Elex Media Komputindo. Diakses 26 Agustus 2025 https://www.google.co.id/books/edition/Dasar_Fotografi_Digital_I_Pengenalan_Kam/VE1JDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Djamal, H., & Fachruddin, A. (2011). Dasar-dasar penyiaran: Sejarah, organisasi, operasional, dan regulasi (Edisi kedua, Cetakan ke-7). Kencana. Diakses 29 Agustus 2025 https://www.google.co.id/books/edition/Dasar_dasar_penyiaran/BRm6EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=broadcasting+penyiaran&pg=PA43&printsec=frontcover
- Djerubu, D., Kremer, H., Mustikarani, I. K., Herdhianta, D., Ardyanti, D., Agustina, T. S., Rizqi, M., Tonapa, E., Artina Dewi, N. N. S., Wardani, R. W. K., Mulyono, T. T., Indriastuti, Y., & Wahyuni, S. (2022). Pengantar ilmu komunikasi. Pradina Pustaka. Diakses 29 Agustus 2025 https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Ilmu_Komunikasi/Y-B1EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=komunikasi+massa+penyiaran&pg=PA166&printsec=frontcover
- Faustyna, F., & Rudianto, R. (2024). Marketing event public relations. Diakses 25 Agustus 2025 https://www.google.co.id/books/edition/Marketing_Event_Public_Relations/waQUEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=dokumentasi+live+streaming+adalah&pg=PA110&printsec=frontcover
- Latief, R., & Utud, Y. (2017). Kreatif siaran televisi: Hard news, soft news, drama, non-drama. Kencana. Diakses pada 26 Agustus 2025, dari <https://books.google.co.id/books?id=SW7IDwAAQBAJ>
- Lubis, A. F. (2021). Perjalanan panjang TNI dalam menjaga Negara Kesatuan Republik Indonesia dari ancaman terorisme (Memandang terorisme dari sudut pandang ancaman kedaulatan negara). CV. Penerbit Qiara Media. Diakses pada 25 Agustus 2025, dari https://books.google.co.id/books?id=_i1nEAAAQBAJ
- Muadz, S. (2024). Sinematografi kamera: Teknik dan perkembangan teknologi. UNISRI Press. Diakses 26 Agustus 2025 https://www.google.co.id/books/edition/Sinematografi_Kamera_Teknik_dan_Perkembangan/mrllEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kamera+adalah&pg=PA16&printsec=frontcover
- Salim, A., Carolina, A., Kenneth, D., Andriany, D., Nurdiansyah, D., Anggraeni, D., Radjagukguk, D. L., Purbaningrum, D., Nurfalalah, F., Fakhrunnisa, F., Ayuningtyas, F., Sukendro, G. G., Faadhila, H., Perdana, I. H., Aliwarga, J., Irena, L., Aprilia, M. P., Rosit, M., Rafi, M., ... Pradhana, Y. (2025). Transformasi komunikasi digital menuju Indonesia berkelanjutan: Tren dan masa depan komunikasi digital. Elex Media Komputindo. Diakses pada 26 Agustus 2025, dari <https://books.google.co.id/books?id=WNtYEQAQBAJ&pg=PP1>

Santoso, H. B., Adrian, F., & Hadi Putra, P. O. (2020). Mudah membuat materi online learning. Yogyakarta: Penerbit Andi. Diakses pada 25 Agustus 2025, dari <https://books.google.co.id/books?id=PkH-DwAAQBAJ>

Wardana, K. N. H., Witari, N. S., Supir, I. K., Herliyani, E., & Suryana, J. (2023). Buku ajar fotografi dasar. UBHARA Manajer. Diakses 27 Agustus 2025

https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Fotografi_Dasar/lxXjEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+kamera+adalah&pg=PA21&printsec=frontcover

Wijaya, A., Putra, I. P. D. A., & Widiatnata, I. M. K. (2024). Diakses 27 Agustus 2025. Fotografi dasar. Intelektual Manifes Media.
https://www.google.co.id/books/edition/FOTOGRAFI_DASAR/-38uEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=eksposure+kamera+iso+dll+adalah&pg=PA52&printsec=frontcover

LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi

