

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

“PERAN MULTIMEDIA SUPPORT DALAM MENDUKUNG PRODUKSI SIARAN DI PHOENIX MULTIMEDIA”

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



Disusun Oleh:

Nathan Paskha Wibowo

22045595

**PROGRAM STUDI DIII PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**“PERAN MULTIMEDIA SUPPORT DALAM MENDUKUNG PRODUKSI
SIARAN DI PHOENIX MULTIMEDIA”**

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



Disusun Oleh:
Nathan Paskha Wibowo
NIM 22045595



Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing


Hery Setiawan, M.Sn
NIDN. 0616046201

**PROGRAM STUDI DIII PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**"PERAN MULTIMEDIA SUPPORT DALAM Mendukung PRODUKSI
SIARAN 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 : Selasa
Tanggal : 26 Agustus 2025
Pukul : 10.00
Tempat : Ruang B 1-3 STIKOM Yogyakarta

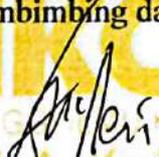
Dosen Penguji I,


Herry Abdul Hakim, MM.
NIDN. 0525016202

Dosen Penguji II


Tjandra S. Buwana, MA.
NIDN. 0523077101

Dosen Pembimbing dan Penguji III

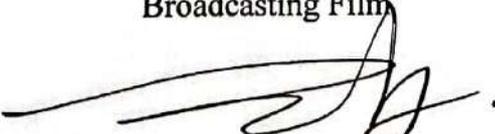

Heri Setiawan., M.Sn.
NIDN. 0616046201

Mengetahui,
Ketua STIKOM Yogyakarta




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

Mengesahkan
Kaprodi D3 Penyiaran
Broadcasting Film


Arya Tangkas, M.I.kom
NIDN.0520118702

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Nathan Paskha Wibowo
NIM : 22045595
Judul Laporan : Peran Multimedia Support dalam mendukung produksi siaran di phonix Multimedia

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya Tulis yang saya buat ini bersifat orisinal, murni karya saya, merupakan deskripsi atas latihan kerja profesional selama saya menempuh Praktik Kerja Lapangan di Phonix Multimedia
2. Karya Tulis 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, 25 Agustus 2024
Yang Membuat Pernyataan



Nathan Paskha Wibowo

MOTTO HIDUP

"Lensa adalah mataku, cahaya adalah nadiku."

KESAN

"Saya merasa bersyukur atas semua pengalaman hidup, baik suka maupun duka, karena telah membentuk saya menjadi pribadi yang lebih kuat dan bijaksana."

PESAN

"Jangan pernah menyerah pada impianmu, teruslah berusaha dan berjuang untuk meraih apa yang kamu inginkan."

-Nathan paskha wibowo-

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dengan judul "Analisis Peran Multimedia Support Dalam Mendukungproduksi Siaran Di Phoenix Multimedia Tahun 2025"" Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat akademik pada Program Studi Broadcasting Film di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.

Saya menyadari bahwa terselesaikannya laporan ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, yang selalu memberikan doa, dukungan moral dan material, serta kasih sayang yang tiada henti. Laporan ini saya persembahkan sepenuh hati untuk mereka.
2. Bapak Hery Setiawan, M.Sn, selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi dalam proses penyusunan laporan ini.
3. Teman-teman seperjuangan, yang telah menjadi tempat berbagi cerita, semangat, serta dukungan selama proses PKL dan penulisan laporan ini.
4. Phoenix Multimedia, yang telah memberikan kesempatan, kepercayaan, serta pengalaman berharga dalam dunia kerja profesional selama masa praktik.
5. Diri saya sendiri, atas kerja keras, ketekunan, dan semangat untuk menyelesaikan laporan ini sebagai bagian dari tanggung jawab dan proses belajar yang berharga.

Saya menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, saya sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan laporan ini di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi pijakan awal menuju perjalanan yang lebih baik di dunia profesional maupun akademik.

Yogyakarta, 5 Agustus 2025

Nathan Paskha Wibowo
Nim. 22045595

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERSETUJUAN	II
HALAMAN PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK.....	IV
MOTO	V
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	IX
ABTRAK	X
BAB I Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang	3
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Masalah	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Ruang Lingkup	4
1.6 Teknik pengumpulan data	6
1.7 Teknik Analisis data	7
Bab II Kerangka konsep	9
2.1 Penegasan Judul	9
2.2 Pengertian Multimedia	13
2.3 Unsur-unsur dalam Multimedia	15
2.4 Pengertian Produksi Siaran	16
2.5 Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam Produksi.....	18
Bab III Gambaran umum	33
3.1 Profil Phoenix Multimedia.....	33
3.2 Tentang Phoenix Multimedia	33
3.3 Visi & Misi	35
3.4 Struktur Organisasi.....	35
Bab IV Pembahasan	36
4.1 Deskripsi magang	36
4.2 Persiapan Produksi	37
4.3 Kegiatan saat produksi	37
BAB V Penutup	43
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran.....	44
Daftar Pustaka	45
Lampiran	46

Daftar Tabel

Tabel 1.1 Pemetaan agenda kegiatan	37
--	----

ABTRAK

Laporan ini mengkaji peran multimedia support dalam mendukung produksi siaran di Phoenix Multimedia. Multimedia support diidentifikasi sebagai tulang punggung teknis dan kreatif yang vital untuk memastikan kelancaran dan kualitas siaran. Peran ini mencakup fungsi teknis seperti mengoperasikan perangkat keras dan lunak (kamera, mixer, vMix) serta melakukan troubleshooting dan fungsi kreatif, yang meliputi pembuatan elemen visual seperti grafis, overlay, dan bumper video. Selain itu, peran multimedia support juga mencakup koordinasi dengan kru lain untuk menyinkronkan seluruh elemen siaran.

Dalam konteks produksi, peran tersebut sangat bergantung pada elemen multimedia yang beragam, seperti teks, gambar, audio, dan video, yang diintegrasikan untuk menciptakan pesan yang efektif. Proses ini juga terbagi dalam tiga tahapan utama: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Dengan demikian, laporan ini menyimpulkan bahwa multimedia support berperan krusial dalam menyajikan siaran yang profesional, efisien, dan berkualitas, memenuhi standar industri dan kebutuhan audiens maupun klien.

ABSTRACT

This report examines the role of multimedia support in supporting broadcast production at Phoenix Multimedia. Multimedia support is identified as a vital technical and creative backbone for ensuring smooth and high-quality broadcasts. This role encompasses technical functions such as operating hardware and software (cameras, mixers, vMix), troubleshooting, and creative functions, including the creation of visual elements such as graphics, overlays, and video bumpers. Furthermore, the role of multimedia support involves coordinating with other crew members to synchronize all broadcast elements.

Within the context of production, this role relies heavily on the integration of diverse multimedia elements, such as text, images, audio, and video, to create an effective message. This process is also divided into three main stages: pre-production, production, and post-production. Therefore, this report concludes that multimedia support plays a crucial role in delivering professional, efficient, and high-quality broadcasts that meet industry standards and the needs of both audiences and clients.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa dampak signifikan dalam berbagai sektor, termasuk industri penyiaran (broadcasting). Transformasi digital dalam dunia penyiaran menjadikan proses produksi konten semakin efisien, fleksibel, dan terintegrasi dengan berbagai platform digital. Salah satu wujud nyata dari transformasi ini adalah kehadiran layanan Multimedia Support seperti yang ditawarkan oleh KWHI (Kreatif Wibowo Hybrid Integrated), yang mampu menggantikan berbagai perangkat konvensional melalui sistem produksi modern berbasis digital.

Sebelum hadirnya layanan multimedia digital seperti yang dikembangkan oleh KWHI, produksi siaran langsung (live production) umumnya memerlukan sejumlah perangkat keras konvensional, seperti:

1. Video switcher fisik, untuk berpindah antar kamera.
2. Audio mixer analog, untuk mencampur sumber suara.
3. Character generator (CG), untuk menampilkan teks atau grafis.
4. Perekam video eksternal, untuk mendokumentasikan siaran.
5. Converter dan router sinyal, untuk menyambungkan berbagai perangkat.
6. Monitor kontrol, yang biasanya terpisah dari sistem utama.

Keterbatasan sistem konvensional ini mencakup aspek ukuran, biaya operasional, dan kurangnya fleksibilitas dalam integrasi dengan platform digital modern seperti YouTube, Zoom, dan media sosial lainnya. Menjawab tantangan tersebut, Multimedia Support KWHI hadir sebagai solusi terpadu untuk penyiaran dan dokumentasi digital.

Multimedia Support KWHI merupakan layanan produksi siaran modern yang menggabungkan perangkat lunak dan perangkat keras dalam satu sistem

terintegrasi. Layanan ini mencakup switching antar kamera, mixing audio, grafis overlay, perekaman acara, hingga siaran langsung ke berbagai platform online hanya dengan satu unit komputer dan peralatan pendukung. Dengan konsep produksi yang fleksibel dan ringkas, KWHI mampu mendukung berbagai kebutuhan siaran mulai dari skala kecil hingga acara berskala nasional.

Salah satu perusahaan yang bekerja sama dengan KWHI adalah Phoenix Multimedia, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa produksi media, dokumentasi acara, dan penyiaran digital. Dalam berbagai kegiatan yang dilaksanakan oleh Phoenix Multimedia, layanan dari KWHI telah digunakan secara aktif untuk mendukung kelancaran produksi, mulai dari video dokumenter, seminar daring/luring, konser, hingga workshop berskala internasional.

Contoh konkret dari kolaborasi ini terlihat dalam kegiatan Workshop Financing Transit and Infrastructure in Indonesia yang diselenggarakan pada tahun 2025. Workshop ini melibatkan berbagai pemangku kepentingan dalam sektor transportasi dan infrastruktur, baik dari dalam maupun luar negeri. Dalam kegiatan tersebut, Phoenix Multimedia melalui dukungan Multimedia Support KWHI, bertanggung jawab atas keseluruhan aspek teknis siaran, termasuk dokumentasi dan distribusi live streaming ke platform seperti YouTube dan Zoom.

Dengan pendekatan terintegrasi dari KWHI, seluruh proses produksi berlangsung dengan efisien dan profesional. Mulai dari switching kamera, pengaturan audio secara real-time, penayangan materi presentasi, hingga distribusi siaran ke audiens daring dan luring dapat dilakukan secara simultan tanpa hambatan teknis yang berarti.

Laporan ini bertujuan untuk mengulas secara mendalam bagaimana Multimedia Support KWHI berperan dalam mendukung keberhasilan produksi siaran pada kegiatan Workshop Financing Transit and Infrastructure in Indonesia. Selain itu, laporan ini juga menyoroti pentingnya adopsi teknologi

digital dalam dunia kerja profesional saat ini, khususnya di industri media, yang semakin menuntut efisiensi, mobilitas tinggi, dan kemampuan adaptasi terhadap perkembangan zaman.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam laporan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Sejauh mana efektivitas penggunaan layanan Multimedia Support KWHI dalam meningkatkan kualitas dokumentasi dan penyiaran kegiatan?
2. Bagaimana Peran Multimedia Support KWHI Dalam Mendukung Kelancaran Produksi Siaran?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari dilaksanakannya Praktik Kerja Lapangan (PKL) dan penyusunan laporan ini adalah:

1. Untuk Menjelaskan Peran Dan Fungsi Multimedia Support KWHI Dalam Proses Produksi Siaran Kegiatan *Workshop Financing Transit And Infrastructure In Indonesia*.
2. Untuk memberikan gambaran tentang kontribusi teknologi multimedia modern dalam mendukung dunia kerja profesional, khususnya di bidang penyiaran dan dokumentasi acara.

1.4 Manfaat

Penyusunan laporan ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam beberapa aspek berikut:

1. Manfaat Praktis

- 1) Menjadi bahan evaluasi dan refleksi terhadap proses kerja yang telah dilakukan, termasuk dalam hal efektivitas peralatan, pembagian tugas, dan alur komunikasi tim saat produksi siaran berlangsung.
- 2) Menyediakan referensi teknis mengenai standar operasional dalam pelaksanaan siaran langsung, sehingga dapat digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan serupa di masa mendatang.
- 3) Memberikan dokumentasi lengkap yang dapat dijadikan dasar pengembangan kompetensi teknis dan peningkatan profesionalisme tim.

2. Manfaat Sosial

- 1) Penyiaran melalui platform digital membantu masyarakat lebih akrab dengan teknologi dan media daring.
- 2) Menumbuhkan kesadaran akan pentingnya peran tim multimedia dalam mendukung kesuksesan acara publik.
- 3) Masyarakat luas dapat mengakses informasi penting terkait pembangunan infrastruktur melalui siaran langsung kegiatan workshop.

3. Manfaat Akademik

- 1) Menjadi dokumentasi hasil penerapan ilmu perkuliahan dalam dunia kerja nyata, khususnya di bidang broadcasting dan multimedia.
- 2) Laporan ini dapat dijadikan bahan referensi bagi mahasiswa, dosen, atau peneliti yang ingin mengkaji lebih lanjut tentang peran multimedia dalam kegiatan penyiaran, dokumentasi, dan pelaksanaan acara
- 3) Menumbuhkan keterampilan analisis dan pelaporan yang dibutuhkan dalam penyusunan karya ilmiah atau laporan akademik.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini mencerminkan batasan kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa selama menjalani masa praktik di dunia kerja. Ruang lingkup bertujuan untuk memberikan gambaran sejauh mana

keterlibatan, tanggung jawab, serta aktivitas yang dijalankan selama masa PKL. Dalam hal ini, ruang lingkup disusun berdasarkan tiga aspek utama, yaitu: waktu pelaksanaan, unit kerja atau divisi penempatan, dan lokasi tempat pelaksanaan. Secara lebih rinci, ruang lingkup PKL yang dilaksanakan oleh mahasiswa dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Waktu Pelaksanaan

Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, dimulai pada tanggal 12 Februari 2025 hingga 26 Mei 2025. Selama periode tersebut, mahasiswa secara aktif mengikuti berbagai kegiatan di lingkungan perusahaan, termasuk pelatihan teknis, keterlibatan langsung dalam produksi multimedia, serta observasi terhadap alur kerja profesional dalam mendukung penyiaran dan dokumentasi acara.

2. Divisi Penempatan

Mahasiswa ditempatkan di Divisi Multimedia Support, yang memiliki peran strategis dalam mendukung seluruh proses produksi visual dan siaran digital perusahaan. Kegiatan di divisi ini meliputi pengoperasian perangkat audio-visual, pengelolaan grafis tayangan, dokumentasi kegiatan perusahaan, serta pelaksanaan siaran langsung (*live streaming*) untuk berbagai acara internal maupun eksternal. Divisi ini menjadi pusat pengendali teknis yang berfungsi menjaga kualitas produksi media secara profesional.

3. Lokasi Pelaksanaan

PKL dilaksanakan di perusahaan Phoenix Multimedia yang berlokasi Jl. Kaliurang No.20, Purworejo, Hargobinangun, Kec. Pakem, Kabupaten.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan ini, penulis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan secara rinci pengalaman dan dinamika kerja selama menjalani kegiatan praktik. Metode ini dipilih agar mampu mengungkap realitas lapangan secara mendalam dan kontekstual, khususnya dalam lingkungan kerja di Divisi Multimedia Support Phoenix Multimedia. Teknik pengumpulan data yang digunakan berfokus pada dua metode utama, yaitu observasi partisipatif dan dokumentasi. Kedua metode ini saling melengkapi dalam menghasilkan data yang bersifat empiris dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

1. Observasi Partisipatif

Observasi partisipatif merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung kegiatan yang sedang berlangsung sambil turut serta dalam aktivitas tersebut. Dalam pendekatan ini, penulis tidak hanya bertindak sebagai pengamat pasif, tetapi juga ikut terlibat aktif dalam proses kerja. Hal ini memungkinkan penulis memperoleh pemahaman menyeluruh terhadap dinamika operasional di lapangan.

Selama pelaksanaan PKL di Phoenix Multimedia, penulis ditempatkan pada Divisi Multimedia Support dan melakukan observasi langsung dalam kegiatan produksi media. Aktivitas yang diamati dan diikuti meliputi proses persiapan perangkat multimedia, pengaturan kamera, mixing audio, pengoperasian software penyiaran, pengelolaan grafis siaran, serta koordinasi teknis antartim selama berlangsungnya siaran langsung. Melalui metode ini, penulis mampu memahami secara mendalam bagaimana sistem kerja multimedia support diterapkan secara profesional, terutama dalam mendukung acara berskala besar seperti Workshop Financing Transit and Infrastructure in Indonesia. Selain itu, penulis juga dapat mengidentifikasi berbagai tantangan teknis yang muncul di lapangan, serta melihat secara

langsung bagaimana tim teknis mampu merespons dan mengatasi kendala tersebut dengan cepat dan efektif.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai metode pengumpulan data melalui pengumpulan, pencatatan, dan analisis terhadap dokumen atau bukti fisik yang relevan dengan kegiatan yang diamati. Bukti tersebut dapat berupa teks, foto, video, catatan kerja, maupun arsip lain yang mendukung proses analisis data secara objektif dan sistematis. Selama praktik kerja berlangsung, penulis secara aktif mengumpulkan berbagai bentuk dokumentasi yang berhubungan dengan aktivitas di Divisi Multimedia Support. Dokumentasi ini mencakup foto kegiatan produksi, video proses siaran langsung, catatan harian aktivitas kerja, jadwal dan rundown produksi, konfigurasi perangkat multimedia, serta dokumen pendukung teknis lainnya. Data dokumenter tersebut menjadi sumber penting dalam memperkuat analisis, karena memberikan gambaran konkret mengenai pelaksanaan tugas, pemanfaatan teknologi, serta peran penting yang dimainkan oleh tim support dalam menyelesaikan kegiatan workshop tersebut.

1.7 Teknik Analisis Data

Dalam laporan ini, teknik analisis data yang digunakan mengikuti model analisis interaktif dari Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan (conclusion drawing/verification). Teknik ini dipilih karena dinilai mampu menggambarkan alur analisis data kualitatif secara sistematis dan berkelanjutan.

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses awal dalam analisis data, yang dilakukan dengan cara memilah, menyederhanakan, dan memfokuskan data mentah yang diperoleh dari hasil observasi partisipatif dan dokumentasi selama pelaksanaan

Praktik Kerja Lapangan (PKL). Data-data yang tidak relevan dengan fokus penelitian disisihkan, sementara informasi penting disusun secara lebih terstruktur. Misalnya, hanya aktivitas yang berkaitan langsung dengan Divisi Multimedia Support dan pelaksanaan workshop yang dipertahankan sebagai data inti. Proses ini membantu penulis menyaring data yang benar-benar mendukung tujuan analisis.

2. Display Data (Penyajian Data)

Tahap berikutnya adalah menyajikan data dalam bentuk naratif deskriptif yang terstruktur, agar informasi yang diperoleh dapat dengan mudah dipahami dan dianalisis lebih lanjut. Data ditampilkan dalam bentuk uraian tentang proses kerja tim Multimedia Support, alur teknis produksi siaran langsung, peran setiap anggota tim, serta penggunaan perangkat dan software dalam kegiatan workshop. Penyajian data ini memberikan gambaran visual maupun konseptual atas peran multimedia support dalam kegiatan workshop secara komprehensif.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Tahap akhir dalam proses analisis adalah penarikan kesimpulan berdasarkan pola-pola yang muncul dari data yang telah disederhanakan dan ditampilkan. Penulis menganalisis bagaimana kontribusi tim Multimedia Support memengaruhi keberhasilan penyelenggaraan Workshop *Financing Transit and Infrastructure in Indonesia*, serta efektivitas penggunaan teknologi dan koordinasi tim di lapangan. Verifikasi kesimpulan dilakukan secara berkelanjutan, yaitu dengan membandingkan data observasi, dokumentasi, dan catatan harian untuk memastikan konsistensi dan validitas informasi yang disimpulkan.

BAB II

KERANGKA PIKIR

2.1 Penegasan Judul

1. Peran

Peran Multimedia Support dalam Mendukung Produksi Siaran di Phoenix Multimedia. Peran di sini berarti fungsi, kontribusi, serta tanggung jawab *multimedia support* dalam memastikan kelancaran kegiatan produksi siaran di Phoenix Multimedia. Berikut beberapa perannya:

1) Peran Teknis

- a) Menyediakan dan mengoperasikan perangkat keras (kamera, mixer, audio, lighting) serta perangkat lunak (vMix, OBS, atau software editing).
- b) Menjamin kualitas gambar dan suara tetap stabil selama siaran.
- c) Melakukan troubleshooting jika terjadi kendala teknis.

2) Peran Kreatif

- a) Membantu tim produksi dalam menyiapkan desain grafis, overlay, lower third, bumper video, serta elemen visual lainnya.
- b) Menyajikan tampilan siaran yang menarik dan profesional agar pesan tersampaikan lebih baik ke audiens.

3) Peran Koordinatif

- a) Bekerja sama dengan kru lain (kameramen, operator audio, sutradara siaran, talent) agar semua elemen berjalan sinkron.
- b) Mengatur alur teknis sesuai rundown acara yang telah disusun.

4) Peran Pendukung Produksi Konten

- a) Melakukan dokumentasi dan perekaman hasil siaran untuk keperluan arsip maupun publikasi ulang.
- b) Mengelola media pendukung seperti video playback, background music, hingga presentasi interaktif.

5) Peran Inovatif

- a) Mengusulkan dan menerapkan penggunaan teknologi terbaru (misalnya integrasi streaming multiplatform, augmented reality, atau penggunaan grafis dinamis) agar produksi semakin kompetitif.

Jadi, secara keseluruhan multimedia support berperan sebagai tulang punggung teknis dan kreatif yang memungkinkan menyajikan produksi siaran yang berkualitas, efisien, serta mampu memenuhi kebutuhan klien maupun audiens.

2. Multimedia

Multimedia adalah integrasi berbagai elemen media, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan grafis interaktif yang digabungkan dalam satu kesatuan untuk menyampaikan informasi atau pesan secara lebih menarik, efektif, dan komunikatif. Dalam bidang penyiaran, multimedia menjadi instrumen penting untuk menunjang kualitas visual dan audio agar siaran terlihat profesional.

Fungsi Multimedia dalam Produksi Siaran

1) Sebagai Media Visual

- a) Menyediakan elemen grafis, seperti *lower third*, logo, bumper video, dan transisi visual.
- b) Membuat tampilan siaran lebih dinamis dan mudah dipahami audiens.

2) Sebagai Media Audio

- a) Menambahkan *sound effect*, musik latar, maupun jingle pembuka/penutup acara.

- b) Menciptakan nuansa suasana siaran yang lebih hidup dan profesional sebagai Media Dokumentasi
 - a) Menyimpan hasil rekaman siaran untuk kebutuhan arsip maupun distribusi ulang (misalnya untuk media sosial atau klien).
 - b) Menyediakan materi yang dapat digunakan kembali pada produksi siaran berikutnya.
- 3) Sebagai Media Interaktif
 - a) Menyajikan presentasi, tayangan video playback, maupun integrasi dengan platform digital (misalnya live chat dalam streaming).
 - b) Memberi pengalaman lebih imersif kepada penonton.
- 4) Sebagai Pendukung Branding
 - a) Membentuk identitas visual Phoenix Multimedia melalui penggunaan desain grafis, template, serta format penyajian konten yang konsisten.
 - b) Membantu menampilkan citra perusahaan yang profesional di mata klien maupun audiens.

Dengan demikian, multimedia bukan hanya sekadar alat bantu teknis, melainkan juga sarana komunikasi visual dan audio yang memperkuat daya tarik siaran.

3. Pengertian Support

Secara etimologis, kata *support* berasal dari bahasa Inggris yang berarti dukungan, bantuan, penopang, atau sokongan. Dalam berbagai bidang, support diartikan sebagai segala bentuk tindakan, fasilitas, layanan, atau sistem yang diberikan untuk memastikan suatu proses, individu, atau organisasi dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuannya.

Jenis-Jenis Support

1) Support Teknis (Technical Support)

- a) Dukungan yang berhubungan dengan penggunaan, pemeliharaan, dan perbaikan perangkat keras maupun perangkat lunak.
 - b) Contoh: bantuan dalam mengatasi gangguan jaringan internet, troubleshooting software editing, atau penanganan masalah audio-visual saat siaran.
- 2) Support Operasional (Operational Support)
- a) Dukungan dalam bentuk pengaturan alur kerja, manajemen jadwal, serta koordinasi tim.
 - b) Contoh: memastikan rundown siaran berjalan lancar, mengatur shift kru produksi, atau menyiapkan perlengkapan sebelum acara.
- 3) Support Kreatif (Creative Support)
- a) Dukungan berupa ide, desain, dan pengemasan konten agar lebih menarik dan komunikatif.
 - b) Contoh: membuat grafis siaran, animasi transisi, hingga layout visual yang sesuai dengan identitas perusahaan.
- 4) Support Emosional / Sosial (Social/Emotional Support)
- a) Dukungan dalam bentuk motivasi, dorongan semangat, dan hubungan interpersonal yang baik.
 - b) Contoh: membangun kerja sama tim yang solid, memberikan apresiasi terhadap kinerja kru, serta menciptakan lingkungan kerja yang kondusif.
- 5) Support Strategis (Strategic Support)
- a) Dukungan dalam perencanaan jangka panjang, pengembangan teknologi, serta strategi perusahaan.
 - b) Contoh: pemilihan software siaran terbaru, integrasi streaming ke berbagai platform digital, serta investasi alat produksi yang lebih canggih.

Fungsi Support

1. Memastikan kelancaran suatu sistem atau kegiatan.

2. Menjadi solusi atas masalah yang muncul, baik teknis maupun non-teknis.
3. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja.
4. Meningkatkan kualitas hasil (misalnya kualitas siaran di bidang multimedia).
5. Menopang keberlanjutan agar organisasi atau produksi dapat berjalan secara konsisten.

4. Produksi Siaran

Produksi siaran adalah serangkaian kegiatan yang meliputi perencanaan, pengelolaan, pengemasan, dan penyajian program audio maupun audio-visual untuk dipublikasikan kepada audiens melalui media penyiaran, baik televisi, radio, maupun platform digital (*live streaming*, YouTube, media sosial, dsb.).

Produksi siaran tidak hanya sekadar menayangkan konten, tetapi juga melibatkan proses kreatif, teknis, dan manajerial agar pesan dapat tersampaikan dengan jelas, menarik, dan profesional.

Tahapan Produksi Siaran

1) Pra-Produksi (Pre-Production)

- Menyusun konsep acara/program siaran.
- Membuat naskah, rundown, dan storyboard.
- Menentukan kru, peralatan, dan lokasi siaran.
- Menyusun anggaran dan jadwal produksi.

2) Produksi (Production)

- Pelaksanaan siaran sesuai dengan naskah dan rundown.
- Pengoperasian kamera, mixer, audio system, dan perangkat multimedia (misalnya vMix, OBS, atau software broadcasting lainnya).
- Mengatur tata cahaya, suara, serta pengambilan gambar secara langsung.

- Pengendalian alur siaran oleh *director* atau *program director*.

3) Pasca-Produksi (Post-Production)

- Penyuntingan video dan audio hasil rekaman.
- Penambahan grafis, animasi, *bumper video*, musik latar, dan efek visual.
- Finalisasi hasil siaran untuk dokumentasi atau distribusi ulang.

Unsur-Unsur dalam Produksi Siaran

1. Sumber Daya Manusia (SDM)

- Produser, sutradara siaran, kameramen, operator audio, editor, host/presenter, hingga kru multimedia support.

2. Peralatan

- Kamera, audio mixer, video mixer, komputer editing, lighting, software broadcasting (vMix, OBS, dll.).

3. Materi/Isi Program

- Naskah, topik acara, informasi yang ingin disampaikan, serta elemen pendukung (grafis, video playback, musik).

4. Media Penyiaran

- Televisi, radio, maupun platform digital (YouTube Live, Facebook Live, Zoom, dll.).

Tujuan Produksi Siaran

1. Menyampaikan informasi secara jelas dan efektif kepada audiens.
2. Menyajikan hiburan yang menarik dan berkualitas.
3. Membangun citra positif bagi lembaga penyiaran atau perusahaan penyedia jasa multimedia.

4. Mendukung kebutuhan komunikasi publik, baik untuk pendidikan, komersial, maupun event tertentu.

2.2. Pengertian Multimedia

Multimedia adalah suatu kombinasi dari berbagai bentuk media yang meliputi teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktivitas yang diintegrasikan ke dalam suatu sistem atau aplikasi untuk menyampaikan informasi, pesan, maupun hiburan secara lebih menarik, efektif, dan interaktif. Secara sederhana, multimedia merupakan pemanfaatan lebih dari satu jenis media dalam suatu presentasi atau komunikasi.

Etimologi

Kata *multimedia* berasal dari dua kata:

- 1) Multi = banyak/beragam
- 2) Media = sarana atau perantara penyampaian pesan

Sehingga multimedia dapat diartikan sebagai media ganda atau kombinasi berbagai media yang digunakan secara bersamaan.

Karakteristik Multimedia

1. Menggabungkan berbagai media → teks, gambar, suara, video, dan animasi.
2. Bersifat interaktif → memungkinkan pengguna berinteraksi, misalnya dengan klik, navigasi menu, atau kontrol pemutaran.
3. Meningkatkan daya tarik → informasi disajikan lebih menarik dibanding media tunggal.
4. Komunikasi dua arah → bukan hanya penyampaian informasi satu arah, tetapi juga memungkinkan feedback dari pengguna.
5. Bersifat digital → kebanyakan multimedia saat ini berbasis teknologi komputer.

Jenis Multimedia

1. Multimedia Linier

- Tidak memiliki kontrol navigasi.
- Pengguna hanya menjadi penonton.
- Contoh: film, televisi, video dokumenter.

2. Multimedia Interaktif

- Memberi kesempatan pengguna untuk berinteraksi dan mengendalikan alur informasi.
- Contoh: aplikasi pembelajaran interaktif, game edukasi, website, e-learning.

Komponen Utama Multimedia

1. Teks → penyampai informasi berupa kata/kalimat.
2. Gambar/Foto → visualisasi pesan agar lebih jelas.
3. Audio → suara, musik, atau narasi untuk memperkuat suasana.
4. Video → kombinasi gambar bergerak dan suara.
5. Animasi → objek bergerak yang memberi efek dinamis.
6. Interaktivitas → elemen yang memungkinkan pengguna berperan aktif.

Fungsi Multimedia

1. Sebagai alat komunikasi → menyampaikan pesan lebih jelas dan mudah dipahami.
2. Sebagai media hiburan → film, musik, game.
3. Sebagai media pendidikan → e-learning, simulasi interaktif.
4. Sebagai media presentasi bisnis → promosi, iklan, company profile.
5. Sebagai media informasi → website, aplikasi berita, dokumentasi digital.

Manfaat Multimedia

- Mempermudah pemahaman informasi yang kompleks.
- Membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
- Efektif dalam pemasaran dan promosi.

- Menjadi sarana hiburan yang modern.
- Mendukung produktivitas di berbagai bidang seperti pendidikan, bisnis, seni, maupun komunikasi.

multimedia adalah gabungan berbagai media yang saling terintegrasi untuk menyampaikan informasi, hiburan, atau pesan tertentu secara lebih menarik, interaktif, dan efektif, baik dalam bidang pendidikan, bisnis, komunikasi, maupun hiburan.

2.3 Unsur-unsur dalam Multimedia

Multimedia tersusun dari berbagai unsur yang saling mendukung untuk menyampaikan pesan, informasi, maupun hiburan secara lebih menarik dan interaktif. Unsur-unsur utama dalam multimedia adalah:

1. Teks (Text)

- Teks merupakan unsur dasar dalam multimedia.
- Berfungsi untuk menyampaikan informasi dalam bentuk tulisan, baik berupa judul, deskripsi, narasi, maupun keterangan tambahan.
- Biasanya digunakan untuk memperjelas maksud dari gambar, suara, atau video.

Contoh: judul slide presentasi, caption pada gambar, teks dalam e-learning.

2. Gambar / Grafik (Image/Graphics)

- Gambar atau grafik membantu memberikan visualisasi dari suatu konsep atau informasi.
- Gambar dapat berupa foto, ilustrasi, atau desain grafis yang dibuat dengan perangkat lunak komputer.
- Memberikan daya tarik visual serta memperkuat pesan teks.

Contoh: foto produk, peta interaktif, logo perusahaan.

3. Audio (Suara)

- Audio mencakup musik, efek suara (sound effect), maupun narasi suara.
- Fungsi audio adalah untuk menambah suasana, memperjelas informasi, serta meningkatkan kesan emosional.

- Tanpa audio, multimedia terasa kurang hidup.

Contoh: suara latar pada video, backsound musik, narasi dalam e-learning.

4. Video

- Video adalah kombinasi gambar bergerak dan suara yang dapat menyampaikan informasi lebih realistis.
- Sangat efektif untuk memperlihatkan proses, cerita, atau simulasi secara nyata.
- Memberi pengalaman audiovisual yang mendekati kehidupan nyata.

Contoh: film, iklan televisi, video tutorial.

5. Animasi

- Animasi adalah gambar atau objek yang bergerak dengan teknik tertentu.
- Berfungsi untuk memberi efek dinamis, memperjelas proses, atau membuat penyajian lebih menarik.
- Bisa berupa animasi 2D, 3D, motion graphic, maupun simulasi interaktif.

Contoh: animasi karakter dalam game, animasi proses ilmiah, efek transisi dalam presentas

6. Interaktivitas (Interactivity)

- Unsur yang membedakan multimedia dengan media tradisional.
- Memberi kesempatan kepada pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam mengendalikan alur atau konten.
- Interaktivitas membuat multimedia lebih fleksibel dan personal.

Contoh: tombol navigasi pada aplikasi, kuis interaktif, game edukasi.

Unsur-unsur multimedia meliputi teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktivitas. Semua unsur ini bila dipadukan dengan baik akan menghasilkan media yang lebih informatif, menarik, efektif, dan interaktif.

2.4 Pengertian Produksi Siaran

Produksi siaran adalah rangkaian kegiatan yang mencakup perencanaan, pengelolaan, pelaksanaan, hingga penyelesaian sebuah program siaran untuk

disampaikan melalui media massa seperti radio, televisi, maupun platform digital (streaming, podcast, dan media online).

Produksi siaran tidak hanya sekadar menyiarkan atau menayangkan sebuah acara, melainkan juga melibatkan proses kreatif, teknis, dan manajerial sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima audiens dengan jelas, menarik, serta sesuai tujuan komunikasi.

Tujuan Produksi Siaran

1. Menyampaikan informasi → berita, dokumenter, talkshow.
2. Memberikan hiburan → musik, film, variety show, drama.
3. Memberikan edukasi → program pembelajaran, siaran edukatif.
4. Mempengaruhi opini publik → iklan, kampanye sosial, siaran politik.

Aspek Utama dalam Produksi Siaran

1. Aspek Kreatif → pengembangan ide, naskah, konsep acara.
2. Aspek Teknis → penggunaan perangkat siaran seperti kamera, mikrofon, mixer audio, software editing, lighting, hingga studio.
3. Aspek Manajerial → pengaturan jadwal produksi, koordinasi tim, pengendalian anggaran.
4. Aspek Komunikasi → bagaimana pesan dikemas dan diterima oleh audiens sesuai target.

Tahapan Produksi Siaran

Produksi siaran umumnya melalui tiga tahap utama:

1. Pra-Produksi (Perencanaan)

- Menentukan ide dan konsep program.
- Menulis naskah atau *script* siaran.
- Membentuk tim produksi (produser, sutradara, kameramen, editor, presenter, teknisi, dsb).
- Menentukan lokasi syuting/siaran dan mempersiapkan peralatan.
- Menyusun *rundown* acara dan jadwal produksi.

2. Produksi (Pelaksanaan)

- Proses pelaksanaan syuting (televisi/streaming) atau rekaman audio (radio/podcast).
- Pelaksanaan siaran langsung (*live broadcasting*) atau siaran tunda (*recorded program*).
- Koordinasi antarcrew agar sesuai dengan *rundown*.

3. Pasca-Produksi (Penyelesaian)

- Proses editing video dan audio.
- Penambahan efek, musik, animasi, atau grafis.
- Evaluasi hasil produksi.
- Distribusi program untuk ditayangkan ke publik.

Jenis Produksi Siaran

1. Produksi Siaran Radio

- Berfokus pada suara, musik, efek audio, dan narasi.
- Contoh: siaran berita radio, drama radio, talkshow, podcast.

2. Produksi Siaran Televisi

- Menggabungkan audio dan visual (gambar bergerak).
- Contoh: berita televisi, konser musik, film, sinetron, variety show.

3. Produksi Siaran Digital/Streaming

- Disampaikan melalui internet.
- Contoh: live streaming YouTube, webinar, e-sport streaming, siaran Instagram/Facebook Live.

Produksi siaran adalah serangkaian kegiatan kreatif, teknis, dan manajerial yang bertujuan menciptakan serta menyebarkan program siaran melalui media massa. Proses ini terdiri dari tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, dengan tujuan utama menyampaikan pesan, informasi, hiburan, maupun edukasi kepada audiens secara efektif, menarik, dan tepat sasaran.

2.5 Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam Produksi

1. Materi Produksi

Materi produksi adalah seluruh bahan, isi, atau konten yang digunakan dalam proses produksi suatu program siaran atau karya multimedia. Materi ini berfungsi sebagai unsur utama yang akan diolah melalui proses produksi menjadi sebuah program utuh yang dapat ditayangkan atau dipublikasikan kepada audiens.

Materi produksi bisa berupa teks, audio, visual, data, hingga narasi, yang semuanya dirancang sesuai dengan tujuan program.

Jenis Materi Produksi

1) Materi Teks

- Berupa naskah siaran, skrip acara, atau *rundown*.
- Text presentasi
- Menjadi pedoman utama dalam jalannya produksi.
- Contoh: naskah berita, teks iklan radio, skrip drama TV.

2) Materi Audio

- Semua elemen suara yang mendukung produksi.
- Bisa berupa musik latar, efek suara (sound effect), maupun rekaman wawancara.
- Contoh: jingle iklan, backsound program, narasi penyiar.

3) Materi Visual

- Gambar, foto, video, atau ilustrasi yang digunakan dalam produksi.
- Berfungsi untuk memperjelas informasi sekaligus menarik perhatian audiens.
- Contoh: footage video, gambar grafis, foto dokumentasi.

4) Materi Animasi/Grafis

- Elemen grafis yang bergerak atau visual tambahan.
- Biasanya digunakan untuk memperkuat pesan atau menambah estetika.
- Contoh: opening program TV, animasi transisi, grafis info cuaca.

5) Materi Data/Fakta

- Informasi pendukung yang digunakan sebagai bahan isi siaran.
- Harus akurat, valid, dan dapat dipertanggungjawabkan.
- Contoh: data statistik, hasil wawancara, arsip dokumentasi.

Fungsi Materi Produksi

1. Sebagai isi program → menentukan apa yang disampaikan kepada audiens.
2. Sebagai panduan produksi → menjadi acuan tim produksi agar program berjalan sesuai konsep.
3. Sebagai pendukung teknis → memberikan bahan yang akan diolah melalui proses editing dan penyiaran.
4. Sebagai penguat pesan → membantu agar pesan tersampaikan dengan jelas, menarik, dan efektif.

Contoh Materi Produksi dalam Program Siaran

- Berita televisi → naskah berita, video liputan, wawancara, footage, grafis pendukung.
- Radio → teks iklan, musik, jingle, narasi penyiar.
- Streaming digital → file video, slide presentasi, data infografis, rekaman suara.

2.Sarana Produksi (Equipment)

Sarana produksi (equipment) adalah segala jenis peralatan, perangkat keras (hardware), maupun perangkat lunak (software) yang digunakan dalam proses produksi siaran, baik radio, televisi, maupun media digital. Sarana produksi berfungsi untuk merekam, mengolah, mengedit, hingga menayangkan program siaran agar dapat diterima oleh audiens dengan baik.

Jenis Sarana Produksi

1. Peralatan Audio

Digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyampaikan suara.

- Mikrofon → menangkap suara narasumber, penyiar, atau musik.
- Audio Mixer → mencampur dan mengatur level suara dari berbagai sumber.
- Headphone/Monitor Audio → memantau kualitas suara saat produksi.
- Speaker/Monitor Studio → untuk mendengar hasil akhir audio.
- Leptop/ computer → untuk melakukan siaran live dan proses editing

2. Peralatan Visual (Kamera & Aksesoris)

Digunakan untuk menangkap gambar/video.

- Kamera Video (Camcorder/DSLR/Mirrorless) → merekam video utama.
- Tripod & Stabilizer → menjaga kestabilan gambar..
- Lighting (Lampu Studio, Softbox, Ring Light) → memberi pencahayaan optimal.

3. Peralatan Editing & Pasca-Produksi

Digunakan untuk mengolah hasil rekaman menjadi program siap tayang.

- Komputer Editing/ live streaming → dengan spesifikasi tinggi untuk rendering audio/video.
- Software:
- Video → Adobe Premiere, Final Cut, DaVinci Resolve, vMix.
- Grafis → Photoshop, After Effects, CorelDraw.
- Storage/Server → menyimpan file hasil produksi.

4. Peralatan Penyiaran (Broadcast Equipment)

Peralatan untuk mengirimkan hasil produksi ke audiens.

- Switcher/Video Mixer → mengatur pergantian kamera/gambar saat siaran langsung.
- Encoder/Streaming Device → mengubah sinyal video/audio menjadi format digital untuk siaran online.
- Monitor Studio → menampilkan hasil siaran yang sedang berlangsung.

5. Peralatan Pendukung

- Set Studio / Background → tata panggung, green screen, backdrop.
- Properti Produksi → meja, kursi, dekorasi set.
- UPS & Power Supply → menjaga peralatan tetap menyala jika listrik padam.
- Networking & Internet → koneksi untuk siaran digital/streaming.

Fungsi Sarana Produksi

1. Menangkap → audio & visual dari narasumber/lingkungan.
2. Mengolah → mengedit, memberi efek, dan menyempurnakan konten.
3. Mengemas → menjadikan konten siap tayang sesuai format.
4. Menyebarkan → mendistribusikan ke audiens melalui TV, radio, atau internet.

3. Biaya Produksi (Financial)

Biaya produksi adalah seluruh pengeluaran atau sumber dana yang diperlukan untuk membiayai proses produksi, mulai dari tahap pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi agar sebuah program siaran atau karya multimedia dapat diwujudkan dengan baik.

Biaya ini meliputi pengadaan tenaga kerja, peralatan, bahan pendukung, hingga distribusi/penayangan. Dalam dunia penyiaran, pengelolaan biaya produksi sangat penting karena menentukan kualitas, efisiensi, dan keberhasilan program.

Komponen Biaya Produksi

1. Biaya Pra-Produksi (Perencanaan)

- Riset dan survey lokasi.
- Honor Tim siaran
- Biaya transportasi
- Biaya makan

2. Biaya Produksi (Pelaksanaan)

- Sumber daya manusia → gaji kru (kameramen, editor, operator vmix, audio, dll)
- Peralatan → sewa/pembelian kamera, lighting, mikrofon, mixer, software editing.
- Transportasi & konsumsi kru.
- Properti & kostum untuk mendukung produksi.

3. Biaya Pasca-Produksi (Penyelesaian)

- Editing video/audio.
- Penambahan animasi, grafis, efek khusus.
- Mastering (finalisasi hasil).
- Biaya server, storage, atau distribusi ke media

4. Biaya Distribusi & Penayangan

- Sewa slot siaran di televisi/radio.
- Biaya streaming atau bandwidth internet.
- Promosi dan publikasi (iklan, poster, trailer).

5. Biaya Tidak Terduga

- Pengeluaran tambahan di luar rencana (kerusakan alat, penjadwalan ulang, perubahan konsep).

Biaya Produksi

1. Mengendalikan anggaran → agar produksi tidak melebihi dana.

2. Menentukan kualitas program → semakin besar biaya, semakin kompleks dan berkualitas hasil produksi.
3. Membantu perencanaan manajemen → pembagian anggaran tiap divisi (kamera, lighting, editing, promosi).
4. Sebagai acuan evaluasi → apakah dana yang dikeluarkan sebanding dengan hasil yang dicapai.

Kategori Biaya Produksi

1. Biaya Tetap (Fixed Cost) → biaya yang tidak berubah meskipun produksi kecil/besar.
 - Contoh: gaji tetap kru, sewa studio, lisensi software.
2. Biaya Variabel (Variable Cost) → biaya yang berubah tergantung skala produksi.
 - Contoh: konsumsi kru, transportasi, properti, biaya promosi.

Biaya produksi (financial) adalah seluruh pengeluaran yang diperlukan untuk menghasilkan sebuah program siaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga penyelesaian dan distribusinya. Dengan manajemen keuangan yang baik, biaya produksi bisa diatur agar efisien, tepat guna, dan menghasilkan program berkualitas sesuai target audiens.

4. Organisasi Pelaksana Produksi

Organisasi pelaksana produksi adalah susunan atau struktur tim yang bertugas menjalankan proses produksi, baik dalam siaran radio, televisi, maupun multimedia. Organisasi ini dibentuk agar setiap tahap produksi (pra-produksi, produksi, pasca-produksi) dapat berjalan terkoordinasi, sesuai fungsi, dan menghasilkan program yang berkualitas.

Setiap posisi dalam organisasi pelaksana produksi memiliki tugas, tanggung jawab, dan wewenang masing-masing, tetapi semuanya saling bekerja sama demi keberhasilan program siaran.

Struktur Organisasi Pelaksana Produksi

1. Produser

- Pemimpin tertinggi dalam produksi.
- Bertanggung jawab penuh atas ide, jalannya produksi, hingga hasil akhir program.
- Fungsi: pengambil keputusan, pengatur anggaran, pengendali jalannya produksi.

2. Sutradara (Director)

- Mengarahkan jalannya produksi agar sesuai konsep.
- Mengatur teknis pengambilan gambar, suara, dan alur acara.
- Mengkoordinasikan kerja kamera, audio, lighting, dan talent.

3. Penulis Naskah (Scriptwriter)

- Membuat teks atau skenario yang menjadi pedoman program.
- Menyusun *rundown* acara agar jelas dan terstruktur.

4. Kameramen (Camera Operator)

- Mengoperasikan kamera untuk menangkap gambar sesuai arahan sutradara.
- Bertanggung jawab atas komposisi gambar, sudut pengambilan, dan kualitas visual.

5. Audioman / Sound Engineer

- Mengatur kualitas suara (dialog, musik, efek suara).
- Mengoperasikan mikrofon, mixer audio, dan perangkat perekam.

6. Lightingman

- Mengatur pencahayaan sesuai kebutuhan adegan atau acara.
- Menentukan atmosfer visual (cerah, dramatis, natural).

7. Editor

- Mengolah hasil rekaman (audio/video) menjadi program siap tayang.
- Menambahkan musik, grafis, animasi, atau efek khusus.

8. Art Director / Penata Artistik

- Bertugas mengatur dekorasi, kostum, tata rias, dan properti.
- Menentukan estetika visual agar sesuai tema produksi.

9. Presenter / Penyiar / Talent

- Menjadi pembawa acara atau pemeran dalam program.
- Menyampaikan pesan langsung kepada audiens.

10. Crew Lain (Pendukung)

- Floor Director → penghubung sutradara dengan talent di lapangan/studio.
- Stage Manager → mengatur kelancaran set dan properti.
- IT/Streaming Operator → menangani siaran digital/online.
- Runner → membantu kebutuhan teknis cepat selama produksi.

Fungsi Organisasi Pelaksana Produksi

1. Membagi tugas dan tanggung jawab sesuai keahlian masing-masing.
2. Mengatur koordinasi kerja agar produksi berjalan efektif dan efisien.
3. Menjamin kualitas hasil produksi sesuai standar.
4. Mengendalikan waktu dan biaya agar program sesuai jadwal dan anggaran.

5. Tahapan Pelaksanaan Produksi

Produksi siaran atau multimedia dilakukan melalui serangkaian tahapan yang saling berkaitan agar hasilnya sesuai tujuan, menarik, dan efektif. Secara umum, tahapan produksi terbagi menjadi tiga fase utama: Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca-Produksi.

Pra-Produksi (Perencanaan)

Tahap awal yang menentukan arah jalannya produksi.

Kegiatan:

- Menentukan ide siaran
- Memahami *rundown* acara.
- Membentuk tim produksi (operator vmix, kameramen, audioman, dsb).
- Menyusun anggaran biaya (budgeting).
- melakukan survey. (cek Lokasi event)
- Menyiapkan peralatan dan properti yang dibutuhkan.

Tahap ini sangat penting karena menjadi pondasi keberhasilan program.

Produksi (Pelaksanaan)

Tahap inti, yaitu proses pengambilan gambar/suara sesuai naskah dan *rundown*.

Kegiatan:

- Pelaksanaan siaran langsung (live broadcasting) jika diperlukan.
- Sutradara memimpin jalannya produksi sesuai konsep.
- MC menyampaikan isi acara.
- Koordinasi antarcrew melalui floor director agar berjalan lancar.

Tahap ini adalah implementasi nyata dari konsep yang telah disiapkan.

Pasca-Produksi (Penyelesaian)

Tahap pengolahan hasil rekaman menjadi program final siap tayang.

Kegiatan:

- Editing video/audio → menyusun gambar, memotong bagian tidak perlu, menyeimbangkan suara.
- Menambahkan musik, narasi, efek suara, animasi, atau grafis.
- Rendering atau *final cut* program.

- Quality control (QC) → pengecekan akhir sebelum ditayangkan.
- Distribusi hasil produksi ke media dan ke klean

Tahap ini memastikan program siap tayang dengan kualitas maksimal.

Rangkuman Tahapan Produksi

1. Pra-Produksi → Perencanaan (ide, , tim, peralatan, anggaran).
2. Produksi → Pelaksanaan (siaran langsung dan record).
3. Pasca-Produksi → Penyelesaian (editing, QC, distribusi).

SISTEM PRODUKSI

Sistem produksi program dapat ditinjau dari berbagai segi, antara lain:

1. Sistem Produksi Dilihat dari Segi Waktu:

a. Siaran langsung (live)

Dalam dunia penyiaran televisi, radio, maupun multimedia digital, sistem produksi dapat diklasifikasikan berdasarkan waktu pelaksanaannya. Pembagian ini penting karena menentukan alur kerja tim produksi, penggunaan peralatan, kontrol kualitas, serta pengalaman audiens.

Secara umum terdapat tiga jenis sistem produksi berdasarkan waktu:

Produksi Siaran Langsung (Live Production / Live Broadcasting)

Produksi yang dilakukan secara real-time dan ditayangkan langsung kepada audiens tanpa melalui proses editing. Semua kegiatan produksi (pengambilan gambar, audio, lighting, hingga mixing) terjadi dan disiarkan pada saat yang sama.

Ciri-ciri

- Proses siaran dan penerimaan audiens berlangsung bersamaan.
- Tidak ada kesempatan untuk editing.

- Memerlukan kesiapan matang dan koordinasi tinggi.
- Sangat bergantung pada kualitas kru, peralatan, dan kondisi lapangan.

Contoh

- Siaran berita langsung (breaking news).
- Pertandingan olahraga (live football, badminton, dsb).
- Konser musik live.
- Event resmi kenegaraan yang disiarkan langsung.

Kelebihan

- Memberikan kesan aktual dan segar bagi penonton.
- Audiens merasa ikut terlibat karena terjadi secara nyata.
- Cocok untuk peristiwa penting dan dinamis.

Kekurangan

- Risiko kesalahan sangat tinggi.
- Tidak ada kesempatan perbaikan.
- Membutuhkan sumber daya besar (tim, peralatan, koordinasi).

b. Siaran tunda (record)

Sistem produksi gabungan antara live dan recorded. Acara direkam seolah-olah live, lalu ditayangkan dengan sedikit jeda waktu (delay) untuk memberi kesempatan editing cepat atau filter (misalnya sensor kata kasar, gambar sensitif).

Ciri-ciri

- Proses produksi berjalan layaknya live, tapi tidak langsung ditayangkan.
- Ada jeda waktu singkat untuk editing cepat (delay beberapa detik/menit).
- Memberi kesan "nyaris live" bagi audiens.

Contoh

- Acara musik atau hiburan yang direkam beberapa jam sebelum tayang.
- Ajang pencarian bakat (talent show) dengan editing cepat.
- Acara talkshow besar yang butuh sensor sebelum tayang.

Kelebihan

- Tetap menghadirkan kesan live.
- Ada ruang untuk kontrol kualitas (sensor, editing cepat).
- Lebih aman dari kesalahan fatal.

Kekurangan

- Tidak seaktual siaran live murni.
- Membutuhkan sistem teknis yang kompleks.
- Tetap ada risiko kesalahan jika editing cepat tidak maksimal.

2. Sistem Produksi Dilihat dari Segi Peralatan:

a. ENG (peralatan yang relative sederhana)

ENG (Electronic News Gathering)

Pengertian

ENG (Electronic News Gathering) adalah sistem produksi siaran, khususnya dalam bidang jurnalistik dan liputan berita,

yang dilakukan dengan menggunakan peralatan elektronik portabel yang relatif sederhana, praktis, dan mudah dibawa ke lokasi.

Sistem ini mulai populer sejak era 1970-an, ketika stasiun TV mulai meninggalkan kamera film 16mm dan beralih ke kamera video portabel yang bisa langsung merekam dan diputar kembali.

Ciri-Ciri ENG

- Menggunakan kamera portabel (handycam, DSLR, kamera ENG profesional).
- Peralatan audio sederhana: microphone wireless atau clip-on.
- Tidak memerlukan studio atau peralatan berat.
- Bisa langsung merekam di lapangan tanpa banyak persiapan.
- Cocok untuk liputan cepat dan spontan.
- Bisa digunakan untuk rekaman (recorded) atau live report dengan tambahan transmitter.

Peralatan Utama dalam ENG (Relatif Sederhana)

1. Kamera Portabel

- Kamera ENG, handycam, DSLR, mirrorless, atau kamera broadcast kecil.
- Ringan dan mudah dibawa.

2. Peralatan Audio

- Mikrofon genggam (handheld mic).
- Mikrofon clip-on (lavalier).
- Mikrofon shotgun/wireless.

3. Tripod / Monopod

- Untuk menjaga stabilitas gambar saat liputan.

4. Pencahayaan Portable (Lighting)

- Lampu LED kecil yang dipasang di kamera.
- Untuk kebutuhan liputan malam atau minim cahaya.

5. Peralatan Pendukung

- Baterai cadangan.
- Kartu memori / media penyimpanan.
- Headset untuk monitoring audio.

6. Transmisi Sinyal (opsional, untuk live)

- Backpack transmitter (bonding system dengan 4G/5G).
- Streaming encoder.

Atau via satelit kecil (SNG – Satellite News Gathering).

Kelebihan ENG

- Cepat & praktis → cocok untuk liputan mendadak (breaking news).
- Mobilitas tinggi → mudah dibawa ke lapangan.
- Biaya relatif murah dibanding sistem OB Van.
- Tidak butuh banyak kru → bisa dikerjakan hanya oleh 1–3 orang.

Kekurangan ENG

- Kualitas teknis terbatas (tergantung kamera dan audio yang digunakan).
- Peralatan sederhana → tidak sekompleks studio atau OB Van.
- Sulit untuk event skala besar (misalnya konser besar atau olahraga internasional).

Contoh Penggunaan ENG

- Liputan berita harian (kebakaran, banjir, kecelakaan, kriminal).
- Wawancara singkat dengan narasumber di lokasi.
- Live report wartawan dari lapangan menggunakan kamera portabel.
- Dokumentasi acara kecil (seminar, rapat, kegiatan komunitas)

ENG (Electronic News Gathering) adalah sistem produksi berita dengan peralatan sederhana, ringan, dan portabel seperti kamera handycam/DSLR, mikrofon kecil, tripod, dan pencahayaan minimal. Sistem ini sangat penting untuk dunia jurnalistik karena memungkinkan jurnalis meliput berita secara cepat, fleksibel, dan efisien tanpa perlu peralatan besar seperti OB Van atau studio.

b. EFP (Peralatan yang relative komplek/banyak macamnya)

EFP (Electronic Field Production) adalah sistem produksi yang dilakukan di luar studio (lapangan), menggunakan peralatan yang lebih lengkap, kompleks, dan beragam dibandingkan ENG. Jika ENG lebih fokus untuk liputan berita cepat dengan peralatan sederhana, maka EFP digunakan untuk produksi acara terencana seperti konser musik, acara olahraga, talkshow outdoor, atau event besar yang membutuhkan banyak kamera, audio, lighting, dan sistem kontrol terpusat.

Ciri-Ciri EFP

- Peralatan relatif kompleks dan lengkap.
- Biasanya menggunakan lebih dari satu kamera (multi-camera).
- Didukung oleh sistem audio profesional (mixer audio, mic condenser, wireless mic). Ada pengaturan pencahayaan (lighting) khusus sesuai kebutuhan acara.

- ering menggunakan OB Van (Outside Broadcast Van) atau control room portable untuk mixing & switching.
- Melibatkan kru yang lebih banyak (kamera person, audio engineer, director, lighting crew).
- Cocok untuk produksi acara skala besar dan terencana.

Peralatan Utama dalam EFP (Relatif Kompleks)

1. Kamera Profesional (Multi-Camera Setup)

- Kamera broadcast kelas tinggi.
- Dilengkapi tripod, crane, dolly, atau stabilizer.
- Beberapa kamera digunakan untuk berbagai sudut pengambilan gambar.

2. Switching & Control Equipment

- Video switcher (mixer video).
- OB Van (mobil siaran luar ruang) sebagai pusat kendali.
- Monitor kontrol untuk sutradara & kru.

3. Audio Equipment

- Mixer audio profesional.
- Berbagai jenis mikrofon (handheld, wireless, clip-on, shotgun, boundary).
- Sistem audio monitoring (headset, speaker monitor).

4. Lighting (Tata Cahaya)

- Lampu studio portable, flood light, spot light.
- Rigging, statif, dan power supply.
- Lighting engineer untuk mengatur suasana visual.

5. Peralatan Transmisi & Penyimpanan

- Server penyimpanan / rekaman digital.
- Encoder, transmitter, atau satelit untuk live broadcasting.

6. Peralatan Pendukung

- Generator listrik cadangan.
- Kabel-kabel panjang (SDI, XLR, power).
- Peralatan komunikasi antar kru (intercom).

Kelebihan EFP

- Kualitas gambar dan audio sangat baik.
- Cocok untuk acara besar (konser, olahraga, talkshow, event formal).
- Fleksibel dalam pemilihan sudut kamera (multi-camera).
- Lebih terkontrol karena ada sutradara dan kru lengkap.

Kekurangan EFP

- Membutuhkan banyak kru (cost tenaga kerja lebih tinggi).
- Peralatan kompleks, besar, dan mahal.
- Persiapan lama karena instalasi dan setting peralatan lebih rumit.
- Kurang cocok untuk liputan cepat/spontan.

Contoh Penggunaan EFP

- Konser musik di lapangan atau stadion.
- Liputan olahraga (sepak bola, bulu tangkis, balap).
- Acara panggung besar (festival, award show).
- Talkshow atau variety show di luar studio.
- Event kenegaraan (upacara, pidato presiden, peringatan hari nasional).

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Multimedia support memiliki peran strategis dalam mendukung produksi siaran di Phoenix Multimedia, mencakup aspek teknis, kreatif, koordinatif, pendukung konten, hingga inovatif. Dari sisi teknis, multimedia support bertanggung jawab memastikan kualitas gambar, suara, dan stabilitas siaran. Dari sisi kreatif, perannya tampak dalam penyajian grafis, animasi, maupun desain visual yang memperkuat daya tarik siaran. Selain itu, koordinasi antar kru, dokumentasi, serta penerapan teknologi terbaru menjadi bagian penting dalam menunjang kelancaran dan kualitas produksi.

Multimedia sebagai kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktivitas berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai media komunikasi visual-audio yang memperkuat identitas, branding, serta daya tarik penyajian siaran. Support di sini berarti dukungan menyeluruh, baik teknis, operasional, kreatif, emosional, maupun strategis, yang menjamin proses produksi berjalan efektif, efisien, serta berkelanjutan.

Produksi siaran sendiri adalah rangkaian kegiatan mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi yang melibatkan sumber daya manusia, sarana peralatan, biaya, organisasi pelaksana, serta materi produksi. Sistem produksi dapat berbentuk siaran langsung (live), siaran tunda, hingga rekaman, dengan pendekatan peralatan sederhana (ENG) atau kompleks (EFP).

Dengan demikian, peran multimedia support dalam produksi siaran di Phoenix Multimedia dapat disimpulkan sebagai tulang punggung teknis dan kreatif yang memastikan siaran berjalan lancar, berkualitas, profesional, sekaligus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk memenuhi kebutuhan klien maupun audiens secara optimal

5.2 Saran

Kampus :

Bagi kampus, diharapkan dapat terus meningkatkan kerja sama dengan industri kreatif, khususnya Phoenix Multimedia, agar mahasiswa memperoleh pengalaman yang relevan dengan dunia kerja. Selain itu, kampus perlu memperbarui kurikulum pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi multimedia serta menyediakan fasilitas laboratorium multimedia yang memadai untuk mendukung keterampilan praktis mahasiswa.

Perusahaan :

Bagi Phoenix Multimedia, disarankan untuk memberikan bimbingan yang lebih terarah kepada mahasiswa magang, terutama dalam penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak produksi siaran. Phoenix Multimedia juga diharapkan dapat terus melakukan pemeliharaan serta pembaruan peralatan siaran, sehingga kualitas produksi tetap terjaga dan mahasiswa dapat belajar menggunakan teknologi yang sesuai standar industri.

Mahasiswa :

Bagi mahasiswa, diharapkan dapat lebih proaktif dalam menggali ilmu dan pengalaman selama magang, baik dalam aspek teknis maupun manajemen produksi. Mahasiswa juga perlu menguasai berbagai software multimedia seperti vMix, OBS, atau software editing profesional, serta mengembangkan sikap disiplin, tanggung jawab, dan kemampuan kerja sama tim, agar lebih siap bersaing di dunia kerja setelah lulus.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Effendy, Onong Uchjana. (2017). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ibrahim, R. & Syaodih, N. (2018). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- McQuail, Denis. (2020). *McQuail's Mass Communication Theory*. London: Sage Publications.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, H. B. (2016). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Website Phoenix Multimedia. (2024). *Profil dan Layanan Multimedia Support*. Diakses dari: <https://phoenixmultimedia.co.id>
- Yudhiantara, R. A. (2021). *Produksi Program Televisi: Teori dan Praktik*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

LAMPIRAN



FORMULIR PENILAIAN PKL

Nama Instansi / Perusahaan : Phoenix Multimedia Indonesia
Nama Penilai : Guntoro Nursadewo
Jabatan : HRD
Alamat Kantor / Perusahaan : Jalan Kaliurang Km 20 Purworejo, Hargobinangun,
Pakem, Sleman
Nomor Telephon : 0851 1705 8490
Nama Mahasiswa yang dinilai : Nathan Paskha Wibowo
PKL / Magang di bagian : Multimedia Support
Mulai PKL / Magang sejak : 12 Februari 2025 s/d 26 Mei 2025

Jenis Kemampuan	Tanggapan / Komentar Pihak Pengguna **				
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Komunikasi				V	
Kerjasama				V	
Kemandirian				V	
Kreativitas				V	
Kemampuan menggunakan alat modern				V	

** Mohon diisi dengan tanda V pada kolom isian diatas

Komentar lain / saran – saran :

Kurangnya kemampuan untuk memahami serta melaksanakan instruksi dengan baik dan benar.

Kurangnya kemampuan menyusun laporan dengan sistematika yang baik dan benar.

Belum bisa menerapkan SOP perusahaan yang ditetapkan yakni harus selalu berpenampilan bersih, rapi, dan wangi.

Yogyakarta, 26 Mei 2025
Penilai

(Guntoro Nursadewo)
Tanda Tangan & Cap Instansi / Perusahaan

SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA

Jl. Laksda Adisucipto Km 6.5 no 279, Caturtunggal Kec. Depok, Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta 55281
Telp 0274-4533864, website: www.stikomogyakarta.ac.id, email: humas@stikom Yogyakarta.ac.id





