

**LAPORAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**Peran Penata Cahaya dalam Pertunjukan Musik Fastavaganza Djarum
Music.Id di DC Pro**

Tugas Akhir berupa Laporan Praktek Kerja Lapangan ini diajukan guna melengkapi dan memenuhi syarat-syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.) dalam bidang komunikasi dengan spesialisasi Broadcasting R-TV



Disusun Oleh :
Muhammad Nurul Miftah Syahraya
2014/BC/3784

PROGRAM STUDI BROADCASTING RADIO & TELEVISI
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA
2019

HALAMAN PENGESAHAN
Laporan Praktek Kerja Lapangan

Peran Penata Cahaya di DC Pro dalam Sebuah Pertunjukan Musik Show
Fastavaganza Djarum Music.Id

Tugas Akhir berupa Laporan Praktek Kerja Lapangan ini diajukan guna melengkapi dan memenuhi syarat-syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.) dalam bidang komunikasi dengan spesialisasi Broadcasting R-TV

Telah dipresentasikan didepan Tim Penguji Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi

pada:

Hari/Tanggal : Senin, 26 Agustus 2019

Jam : 08.00 – selesai

Tempat : Ruang Presentasi STIKOM Yogyakarta

No	Nama	Tanda Tangan
1	Pembimbing Pius Rino Pungkiawan, M.Sn.	
2	Penguji II Herry Abdul Hakim, M.M.	
3	Penguji III Hanif Zuhana Rahmawati, M.Sn.	

Yogyakarta, Agustus 2019

Mengesahkan,
Ketua STIKOM

Mengetahui,
Ketua Program Studi Penyiaran

R. Sumantri Raharjo, M.Si

Hanif Zuhana Rahmawati. M.Sn

HALAMAN PERSETUJUAN

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

**PERAN PENATA CAHAYA DALAM PERTUNJUKAN MUSIK
FASTAVAGANZA DJARUM MUSIC.id**

Laporan Praktek Kerja Lapangan ini diajukan guna melengkapi dan memenuhi syarat-syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.) dalam Bidang Komunikasi dengan spesifikasi Broadcasting R-TV

Disusun oleh :

Muhammad Nurul Miftah S.

2014/BC/3784

Disetujui Oleh :

Pius Rino P. M,Sn

Dosen Pembimbing

**PROGRAM STUDI PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)
YOGYAKARTA
2019**

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Muhammad Nurul Miftah Syahraya
NIM : 2014/BC/3784
Judul Laporan : Peran Penata Cahaya Pro dalam Pertunjukan Musik Show
Fastavaganza Djarum Music.Id di DC

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya sendiri, merupakan deskripsi atas latihan kerja profesional selama saya menempuh praktek kerja lapangan di lembaga industri dengan bimbingan dosen pembimbing.
2. Karya ini bukan plagiasi (*copy paste*) karya serupa milik 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 disamping dalam catatan kaki pada halaman tulisan.
3. Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan tindakan plagiasi, dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen-dokumen yang terpercaya kesaksiannya oleh pimpinan STIKOM, maka saya bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai ahli madya komunikasi yang kemudian dipublikasi secara luas oleh STIKOM.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, Agustus 2019

Muhammad Nurul Miftas Syahraya

MOTTO

Jangan pernah menyerah, usaha akan membuahkan hasil.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang senantiasa mencurahkan rahmat dan hidayahNya kepada penulis.
2. Kedua orang tua saya yang tanpa lelah memberikan doa, dukungan dan semangat bagi penulis.
3. Dosen pembimbing saya, Bapak Pius Rino Pungkiawan, M.Sn. yang berkenan meluangkan waktu dan membimbing saya selama mengerjakan laporan ini.
4. Segenap dosen jurusan Broadcasting yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama perkuliahan.
5. Teman-teman STIKOM angkatan 2014 yang telah bersedia berjuang dan belajar bersama.
6. Serta semua orang yang telah terlibat dalam proses penulisan laporan Tugas Akhir ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayahNya, serta kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Peran Penata Cahaya di DC Pro dalam Sebuah Pertunjukan Musik Show Fastavaganza Djarum Music.Id”.

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini tentunya tidak lepas dari pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan berupa materi maupun spiritual baik secara langsung maupun tidak langsung. Dan penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak tersebut, diantaranya kepada :

1. Direktur Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi, Drs. Ahmad Muntaha, M.Si
2. Bapak Pius Rino Pungkiawan, M.Sn. selaku dosen pembimbing dalam penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan.
3. DC Pro yang telah memberikan izin atas kegiatan Praktik Kerja Lapangan.
4. Pihak Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi yang telah memberikan rekomendasi tempat Praktik Kerja Lapangan.
5. Seluruh pihak yang turut membantu dalam Tugas Akhir ini.

Besar harapan penyusun, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan dan bagi para pembaca pada umumnya. Akhir kata penyusun mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Agustus 2019
Penyusun

Muhammad Nurul Miftah S.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Maksud dan Tujuan.....	4
D. Lokasi dan Waktu Praktik Tugas Akhir.....	4
E. Metode Pengumpulan Data.....	4
BAB II KERANGKA KONSEP	6
A. Pengertian <i>Lighting</i> (Tata Pencahayaan) Panggung.....	6
B. Tujuan <i>Lighting</i> (Tata Pencahayaan) Panggung.....	8
C. Pengetahuan Teknik Pencahayaan.....	9
D. Sasaran <i>Lighting</i> (Tata Pencahayaan) Panggung.....	20
E. Prinsip Dasar <i>Lighting</i> (Tata Pencahayaan) Panggung.....	22
F. Sifat-Sifat pada <i>Lighting</i> (Tata Pencahayaan) Panggung.....	24
G. <i>Accessories Lighting</i> (Tata Pencahayaan) Panggung.....	26
H. Jenis <i>Lighting</i> (Tata Pencahayaan) Panggung.....	26
BAB III DESKRIPSI PERUSAHAAN	35
A. Sejarah Perusahaan DC Pro.....	35
B. Visi Perusahaan DC Pro.....	44
C. Misi Perusahaan DC Pro.....	44

D. Tujuan Perusahaan DC Pro.....	45
BAB IV PEMBAHASAN.....	46
BAB V PENUTUP.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Segitiga warna.....	7
Gambar 2. <i>Key Light</i>	9
Gambar 3. <i>Fill Light</i>	10
Gambar 4. <i>Back Light</i>	10
Gambar 5. <i>Sectional Keys</i>	11
Gambar 6. <i>General Illumination</i>	11
Gambar 7. <i>Cynclorama unit</i>	12
Gambar 8. <i>Following Spotlight</i>	12
Gambar 9. Batten pada studi produksi televisi	16
Gambar 10. Lampu <i>freshnel</i>	27
Gambar 11. Lampu <i>Parled</i>	27
Gambar 12. Lampu Halogen.....	28
Gambar 13. Lampu <i>Mini Brute</i>	28
Gambar 14. Lampu <i>Beam Bar</i>	29
Gambar 15. Lampu <i>Follow Spot</i>	29
Gambar 16. Lampu <i>Beam (Moving Head)</i>	30
Gambar 17. Lampu <i>Centerpiece</i>	30
Gambar 18. <i>Wash</i> atau <i>Flood</i>	31
Gambar 19. <i>Spot Light</i>	32
Gambar 20. <i>Gobo</i>	32
Gambar 21. <i>Moonflower</i>	33
Gambar 22. Lser.....	33
Gambar 23. Logo DC Pro dan Perusahaan	36
Gambar 24. <i>Event Indiestination</i>	38
Gambar 25. <i>Event Symphony Kerontjong Moeda</i>	38
Gambar 26. <i>Event Apsela</i>	39
Gambar 27. <i>Event PLN Energi Optimisme</i>	39
Gambar 28. <i>Event JFW Series Model Search 2019</i>	40
Gambar 29. <i>Event Kalbe Nutritionals</i>	40
Gambar 30. <i>Event Kalbe Nutritionals</i>	41
Gambar 31. <i>Event Good Day Coffe Undian Jitu</i>	41
Gambar 32. <i>Event Good Day Coffe Undian Jitu</i>	41
Gambar 33. <i>Event Syubbanul Waton Ponpes API</i>	42
Gambar 34. <i>Event Teentxation</i>	42
Gambar 35. <i>Event Teentxation</i>	43
Gambar 36. <i>Event Teentxation</i>	43
Gambar 37. <i>Event Festival Kearifan Lokal</i>	44
Gambar 38. <i>Fastavaganza</i>	48
Gambar 39. <i>Fastavaganza</i>	48
Gambar 40. <i>Area rigging</i> atas	51

Gambar 41. Area <i>stage</i> panggung.....	52
Gambar 42. Memasang dan menempatkan lighting.....	54
Gambar 43. Parled 64	56
Gambar 44. Parled 120	57
Gambar 45. Moving beam	58
Gambar 46. Beam bar	58
Gambar 47. Mini brute.....	59
Gambar 48. Mixer	59
Gambar 49. Ac Cord	60
Gambar 50. Staker listrik	60
Gambar 51. Panel listrik	61
Gambar 52. Genset.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Color Temperature</i>	20
Tabel 2. Jadwal Kegiatan PKL	46

ABSTRAK

DC Pro adalah perusahaan jasa yang bergerak di bidang Event Equipment khususnya penataan pencahayaan panggung. Pada pelaksanaan praktik Kerja Lapangan yang telah dilakukan sebelumnya, penulis mendapatkan kepercayaan untuk magang dalam project event Fastavaganza yang diselenggarakan oleh Djarum Music.id. Peran penata cahaya dalam perusahaan DC Pro adalah sebagai crew tata cahaya yang melakukan tugas pengadaan kebutuhan tata lampu dan instalasi lighting panggung. Pelaksanaan magang dimulai dari proses pra produksi hingga pasca produksi. Proses pra produksi yaitu menyiapkan kebutuhan lighting sebelum pertunjukan dimulai. Proses produksi bertugas mengatur dan mengoperasikan lighting panggung dengan konsep pertunjukkan Fastavaganza. Pada proses pasca produksi, tugas yang dilakukan seorang crew lighting adalah melepas instalasi tata lighting panggung dengan prosedur keselamatan yang telah disampaikan perusahaan. Peran penata cahaya dalam sebuah event pertunjukkan Fastavaganza sangat penting dalam membangun look dan mood yang telah disesuaikan dengan konsep pertunjukkan acara.

Kata Kunci : *Peran, Penata Cahaya, DC Pro, Fastavaganza*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era modern ini khususnya dalam dunia *broadcasting* tidak lepas dengan sebuah pertunjukan yang dilakukan dalam penyiaran, entah itu dalam bentuk *live* stasiun televisi, *off air* televisi, *live* youtube, atau dalam *live* instagram. Dalam sebuah pertunjukan tidak lepas dengan sebuah tata pencahayaan panggung.

Televisi sebagai media yang memiliki jangkauan paling luas, akan selalu memiliki peranan penting bagi masyarakat untuk menyediakan berbagai bentuk informasi dan hiburan. Proses penyelenggaraan siaran televisi merupakan proses yang panjang dan rumit, tetapi harus berjalan diatas landasan pola pikir dan tindak yang cepat, dinamis, praktis, tepat, dan berkualitas. Hal ini dikarenakan berkat dukungan teknologi telekomunikasi dan informasi, siaran televisi dapat berlangsung 24 jam tiap hari. Dan untuk mengisi siaran yang 24 jam tiap hari ini perlu penerapan manajemen dinamis dan luwes.

Mengingat siaran televisi memiliki dampak yang sangat luas di masyarakat, maka peranan perencanaan menjadi sangat penting. Setiap mata acara yang dipilih, diproduksi dan disiarkan harus melalui perencanaan yang sempurna. Penyelenggaraan siaran merupakan kerja kolektif. Manusia pengelola siaran, teknik dan administrasi harus mampu bekerja sama secara efektif dan efisien, untuk menghasilkan *output* siaran yang berkualitas dan sesuai dengan norma etika dan estetika yang berlaku.

Program acara musik adalah salah satu acara yang menghibur untuk dinikmati di kalangan penonton usia muda sampai usia tua. Program musik adalah salah satu program unggulan acara yang sampai saat ini selalu diutamakan di program acara.

Sebuah program musik sangat membutuhkan salah satunya adalah tata pencahayaan panggung. Tata pencahayaan panggung bertujuan untuk memberikan nilai estetika dalam nuansa pertunjukan bisa sebagai penerang

ataupun bisa sebagai tata artistik.

Tata cahaya yaitu pengaturan sinar atau cahaya lampu untuk menerangi dan menyinari arena permainan serta menimbulkan efek artistik. Tata cahaya sebelum menggunakan lampu-lampu listrik yang ada sekarang ini, maka pertunjukan masih memanfaatkan sinar matahari sebagai sumber penerangannya. Setelah manusia mengenal api sebagai sumber pemanas dan penerang maka manusia memanfaatkan api sebagai alat penerang.

Mula-mula manusia memakai api unggun sebagai alat penerangan dan sekaligus sebagai alat pemanas, kemudian setelah ditemukan minyak maka alat penerang berkembang menjadi obor, blencong, cempor dan lain sebagainya. Keterbatasan intensitas penerangan dari api, justru memberikan pengaruh yang indah terhadap gerak-laku pemeran bahkan mampu menimbulkan efek magis dan mungkin sulit didapat pada pertunjukan yang tidak menggunakan cahaya seperti itu. Goyang-goyang lidah api ditiup angin menimbulkan efek gelap-terang yang mengundang suasana yang artistik.

Pada saat ini kita telah termanjakan oleh adanya sumber daya listrik sebagai hasil teknologi yang maju. Dengan mudahnya mendapat alat dan sumber listrik maka perlu penguasaan dan penanganan yang lebih serius agar kita tidak terperangkap oleh pencahayaan yang datar. Oleh karena itu, melalui tata cahaya sebagai salah satu kekuatan artistik panggung maka harus dapat memukau dan mencekam agar penonton betah untuk menyaksikan jalannya program pertunjukan. Jelasnya, sentuhan artistik yang diciptakan oleh tata cahaya itu harus dapat mengungkapkan dan mendukung pemeranan yang hidup dan berkesan dalam pada batin penonton. Cahaya yang artistik disini juga mengandung pengertian cahaya yang dapat menyiapkan perhatian, mengukuhkan suasana, memperkaya *set*, dan menciptakan komposisi.

Tata cahaya yaitu pengaturan sinar atau cahaya lampu untuk menerangi dan menyinari arena permainan serta menimbulkan efek artistik. Tata cahaya adalah seni pengaturan cahaya dengan mempergunakan peralatan pencahayaan agar kamera mampu melihat objek dengan jelas, dan menciptakan ilusi sehingga penonton mendapatkan kesan adanya jarak, ruang, waktu dan suasana dari suatu kejadian yang dipertunjukkan

dalam suatu pementasan. Seperti halnya mata manusia, kamera video membutuhkan cahaya yang cukup agar bisa berfungsi secara efektif. Dengan pencahayaan penonton akan bisa melihat seperti apa bentuk objek, di mana dia saling berhubungan dengan objek lainnya, dengan lingkungannya, dan kapan peristiwa itu terjadi.

Menerangi dan menyinari panggung. Menerangi yaitu cara menggunakan lampu sekedar untuk memberi terang dan melenyapkan gelap. Jadi semua pemain dan barang-barang yang ada, baik yang penting maupun yang tidak penting semua diterangi. Menyinari yaitu cara menggunakan lampu untuk membuat bagian-bagian panggung sesuai dengan keadaan irama musik. Jadi dengan menyinari daerah-daerah tertentu maka ada sesuatu atau suasana yang lebih yang hendak ditonjolkan agar tercapai efek dramatik.

1. Mengingat efek cahaya alamiah.
2. Membantu melukiskan dekor atau *scenery*.
3. Dimensi.
4. Pemilihan tata cahaya atau lampu dapat dimanfaatkan untuk menentukan objek dan area yang hendak disinari.
5. Atmosfir.
6. Menuntun perhatian penonton.

Di saat ini banyaknya pertunjukan mulailah bermunculan tempat persewaan tata cahaya pertunjukan demi menunjang kebutuhan pertunjukan. di Yogyakarta pertunjukan sangatlah ramai dan hal itu membuka peluang bagi persewaan tata cahaya pertunjukan, salah satunya DC Pro.

Di setiap pertunjukan tata cahaya dari DC Pro selalu digunakan demi menunjang sebuah pertunjukan. Peran DC pro selalu menyediakan tata pencahayaan yang menunjang sebuah pertunjukan untuk menarik keindahan sebuah pertunjukan dengan cahaya-cahaya yang memberikan kesan keindahan pertunjukan tersebut.

B. Rumusan Masalah

Setelah melakukan praktek kerja lapangan maka muncul rumusan ataupun pokok permasalahan, selanjutnya berdasarkan uraian latar belakang,

muncul beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sehingga timbul pertanyaan, yaitu :

Apa peran penata cahaya di DC Pro?

C. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan melakukan praktek kerja lapangan di “DC Pro” adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui dan memahami dalam tata cahaya pertunjukan
2. Mengetahui peran sebagai teknisi tata cahaya pertunjukan
3. Mengetahui peran operator tata cahaya pertunjukan
4. Mengetahui peran desain tata cahaya pertunjukan

D. Lokasi dan Waktu Praktik Tugas Akhir

1. Lokasi

DC Pro, Jl. Jongkang Tegak Melati gang Anggrek Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta 55581 - Indonesia

2. Waktu

Praktek kerja lapangan di DC Pro terhitung mulai tanggal 1 Februari 2018 – 15 April 2018.

E. Metode Pengumpulan Data

1. Jenis atau Sumber Pengumpulan Data

Jenis atau sumber pengumpulan data ini ada 2 macam yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

- a. Sumber data primer

Sumber data primer diperoleh dengan melakukan observasi, wawancara, praktek langsung.

- 1) Observasi

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan observasi langsung terhadap objek penelitian seperti teknisi, operator, dan desain tata cahaya, hingga terjun langsung ke lapangan dalam sebuah acara pertunjukan.

2) Wawancara

Penulis juga melakukan wawancara langsung terhadap objek yang bersangkutan di sebuah acara pertunjukan.

3) Praktek langsung

Selain melakukan observasi dan wawancara penulis juga melakukan praktek langsung mengenai teknisi, operator, dan juga desain tata cahaya.

b. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder diperoleh dari melakukan pengkajian pustaka. Penulis melakukan riset pustaka mengenai tata cahaya pertunjukan, pentingnya tata cahaya, arti sebuah warna dalam pertunjukan, hingga hubungan dengan broadcasting.

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1. Penegasan Judul

Peran penata cahaya dalam sebuah pertunjukan musik Fastavaganza Djarum Music.id di DC Pro

2.2. Kajian Pustaka

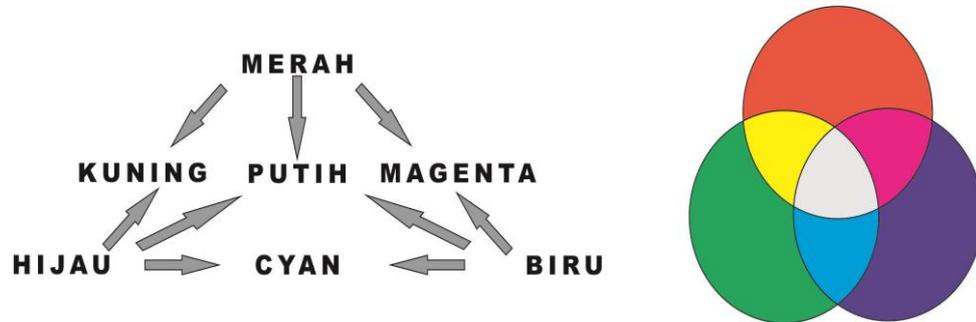
A. Pengertian *Lighting* (Tata Pencahayaan) Panggung

Tata cahaya mampu mencitrakan dimensi sebuah objek. Dimensi dapat diciptakan dengan membagi sisi gelap dan terang suatu objek yang disinari sehingga memunculkan gradasi warna yang tipis. Dengan mengatur tingkat intensitas serta pemilihan sisi gelap dan terang maka dimensi objek akan muncul pada gambar. Gambar yang mulanya terlihat dua dimensi bisa menunjukkan pemisahan antara *background* dengan objek di depannya dan antara objek *foregroundnya*.

Cahaya merupakan gelombang elektromagnetik yang bisa dilihat dengan mata. Cahaya mempunyai sifat bergerak lurus ke semua arah dan dapat dipantulkan. Buktinya adalah kita dapat melihat sebuah lampu yang menyala dari segala penjuru dalam sebuah ruang gelap. Apabila cahaya terhalang, bayangan yang dihasilkan disebabkan cahaya yang bergerak lurus tidak dapat berbelok tetapi dapat dipantulkan (Bernard Grob, *Sistem TV dan Video*, Erlangga, 1989, Hal. 58).

Cahaya putih dihasilkan dari spektrum warna yang merupakan gabungan dari 7 warna yaitu merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu (Prastowo MW, dkk, *Buku Panduan Teknik TVRI Stasiun Yogyakarta*, TVRI Stasiun Yogyakarta.1986, Hal. 73). Pelangi adalah contoh spektrum warna yang terbentuk secara alamiah. Akan tetapi kita juga bisa menghasilkan sinar putih hanya dengan menggabungkan tiga sinar warna dengan intensitas yang tepat. Warna tersebut adalah warna yang tidak dapat dihasilkan dengan menggabungkan warna lain, dan disebut dengan warna primer.

Warna primer tersebut adalah biru, hijau, dan merah. Pencampuran warna primer tersebut dinamakan pencampuran *additiv*. Untuk mempermudah mengingat hasil pencampuran warna ini, dapat dinyatakan dengan segitiga warna (Ibid, Hal. 74).



Gambar 1. Segitiga warna
Sumber: www.google.com

Produksi acara televisi adalah proses menuangkan ide atau gagasan manusia untuk dijadikan informasi audio visual gerak yang dapat di saksikan ke dalam layar televisi. Suatu produksi acara televisi melibatkan beberapa kerabat kerja, kerabat kerja yang diperlukan dalam produksi acara televisi antara lain produser, pengarah acara, kameramen studio, penata cahaya, penata suara, penata artistik, penyunting gambar, MC, operator program dan operator VTR (Wahyudi, JB, *Media Komunikasi Massa Televisi*, Alumni, Hal. 68).

Tidak akan terjadi adanya sebuah gambar tanpa cahaya. Cahaya yang dimaksud disini adalah dalam pembatasan suatu produksi acara. Sebuah lighting mempengaruhi kualitas gambar dalam televisi. Pencahayaan adalah suatu pokok dari bagian manapun produksi acara televisi, tanpa kekuatan penerangan yang sesuai, jaringan televisi tidak bisa beroperasi dan kamera tidak akan mereproduksi suatu gambaran dengan jelas (Wahyudi, JB, *Media Komunikasi Massa Televisi*, Alumni, Hal. 68).

Dalam produksi acara siaran televisi, *lighting* merupakan produksi karya artistik yang mengutamakan keindahan dan kepuasan khalayak menuntut kreatifitas tinggi. Pencahayaan adalah suatu unsur kreatif di dalam produksi televisi sebab gambaran diri di susun seluruhnya untuk menerangi,

bagaimanapun suatu pokok diterangi mendukung sebagian besar kepada bagaimana gambaran video itu diteliti (Ibid, Hal. 115).

B. Tujuan Lighting (Tata Pencahayaan) Panggung

Studio merupakan suatu ruangan yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam rangka pembuatan suatu program acara (Prastowo MW, dkk, *Buku Panduan Teknik TVRI Stasiun Yogyakarta*, TVRI Stasiun Yogyakarta.1986, Hal. 132). Baik secara langsung maupun tidak langsung, studio merupakan bagian dari sub control yang di dalamnya meliputi *Audio Control*, *Video Control*, dan *Lighting Control*, Bagian-bagian tersebut tidak dapat dipisahkan karena merupakan satu kesatuan dalam proses pembuatan suatu acara.

Unsur lain yang sangat menentukan dari suatu hasil produksi acara yang baik tentu saja adalah unsur pencahayaan atau biasa disebut dengan *lighting*. Dalam hal ini berkaitan dengan pembentukan gambar yang sempurna dalam arti sesuai dengan yang dikehendaki dalam skenario sehingga tujuan utama *lighting* dalam menghasilkan gambar dapat menimbulkan kesan hidup dan menarik (Bernard Grob, *Sistem TV dan Video*, Erlangga, Hal. 96). Harus diingat bahwa kadang-kadang suatu adegan menghendaki gambar yang justru dikatakan tidak sempurna untuk memberikan efek bahwa kejadian itu menunjukkan malam hari atau di tempat gelap. Untuk itulah teknik pencahayaan dapat diartikan suatu teknik untuk menciptakan gambar sesuai kehendak sutradara atau pengarah acara atau *Programme Director* (PD).

Penanganan masalah pencahayaan harus dilakukan secara profesional, untuk itu diperlukan seorang yang khusus mengetahui teknik-teknik pencahayaan dan sifat lampu yang ada. Orang yang ahli dalam bidang pencahayaan ini disebut penata cahaya atau juru lampu atau *lighting man*.

Teknik pencahayaan terhadap obyek yang diambil tidak hanya sinar harus cukup, lebih dari itu, yaitu harus mengandung unsur seni atau disebut juga unsur artistik. Demikian seorang penata cahaya selain mengetahui teknik

produksi juga harus mengetahui teknik listrik sekaligus mempunyai jiwa seni dalam penataan cahaya.

Melalui teknik pencahayaan dapat diciptakan suasana sakral, redup, gembira, romantis, sedih dan lain sebagainya dalam arti kata menimbulkan efek psikologis atau kejiwaan. Melalui pencahayaan dapat diketahui seseorang itu marah, sakit, tegang, santai, ataupun kesakitan dan lain sebagainya. Inilah inti dari peran pencahayaan.

C. Pengetahuan Teknik Pencahayaan

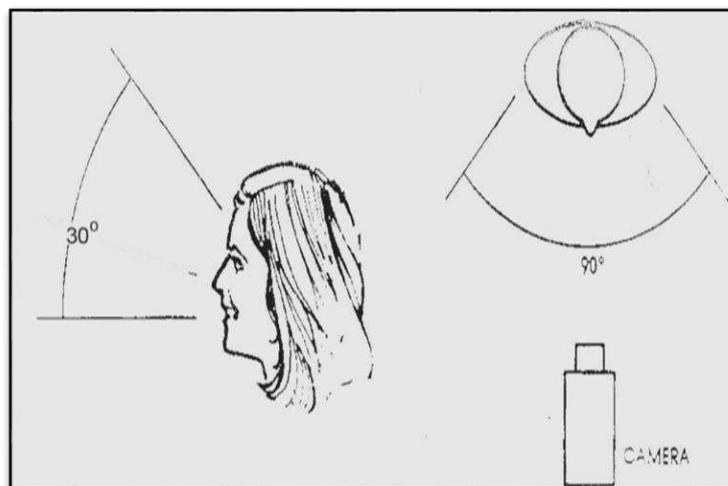
Adapun landasan teori yang di gunakan pencipta dalam pelaksanaan produksi Tugas akhir penciptaan karya produksi yaitu :

1. *Three Point Of Ligh*

Penyetingan pencahayaan dengan konsep pengarah cahaya melalui tiga dimensi subyek yaitu *key light*, *fill light*, dan *back light*.

a. *Key Light*

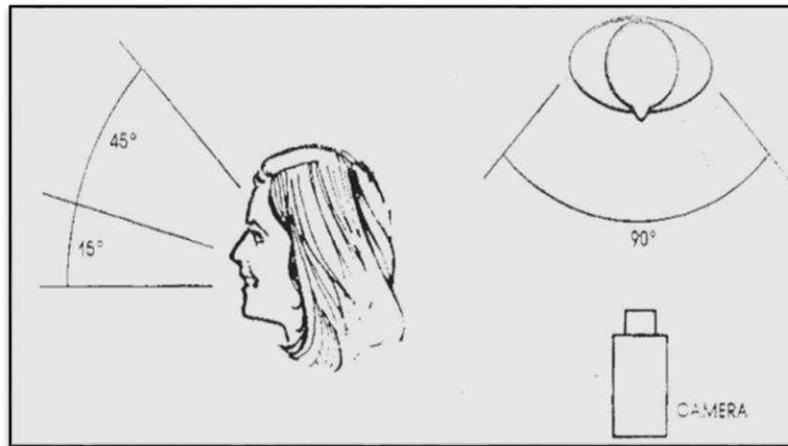
Penyinaran terarah yang utama yang jatuh pada suatu subyek akibatnya penyinaran ini menimbulkan bayangan, juga mampu untuk membentuk dimensi pada obyek. Penempatan 15 derajat sampai 45 derajat samping kiri atau kanan *noise line*, merupakan seberkas sinar dari *hard light*, bila di kehendaki adanya efek *dramatic* maka penyinaran terfokus pada obyeknya.



Gambar 2. *Key Light*
Sumber: www.google.com

b. *Fill Light*

Pencahayaan yang digunakan untuk melunakkan bayangan yang dihasilkan oleh lampu utama atau lampu lainnya, diletakan 30 derajat disebelah *view line*, posisinya berlawanan dengan posisi *key light*.

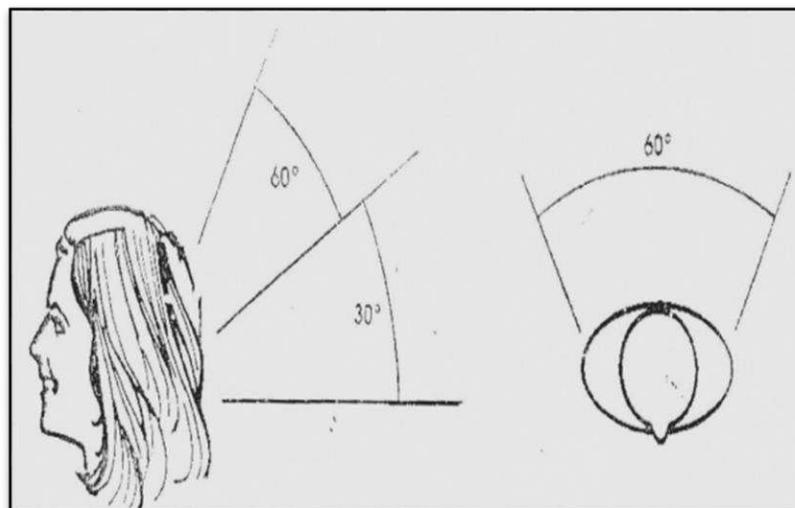


Gambar 3. *Fill Light*

Sumber: www.google.com

c. *Back Light*

Penyinaran dari belakang subyek dengan posisi berlawanan dengan arah kamera yang di letakan 60 derajat di belakang subyek, berfungsi membentuk garis tepi dari subyek sehingga memberi kesan memisahkan subyek dengan latar belakang (Drs. Alimin Leo. 2000).



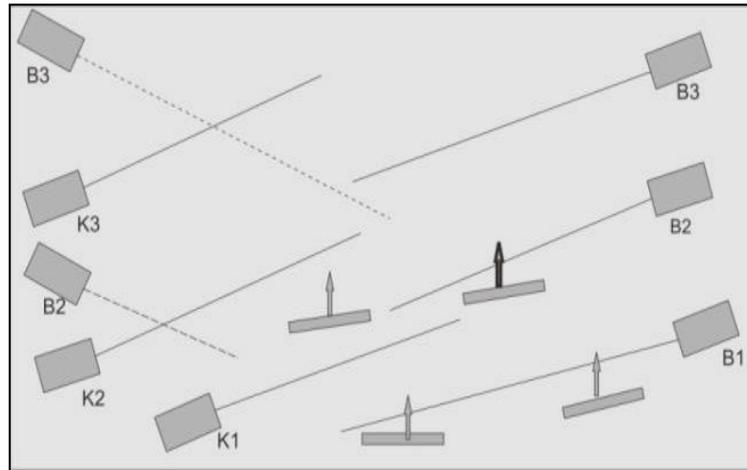
Gambar 4. *Back Light*

Sumber: www.google.com

2. Teknik *Lighting Open Areas*

a. *Sectional Keys*

Pencahayaan yang terdapat pada daerah yang luas dengan melakukan kesinambungan pencahayaan secara *cross key light* (pencahayaan yang bersilangan), menggunakan *spot lights* disebabkan agar dapat menarangi area yang luas. (Gerald Milson, 1982, Hal 98).

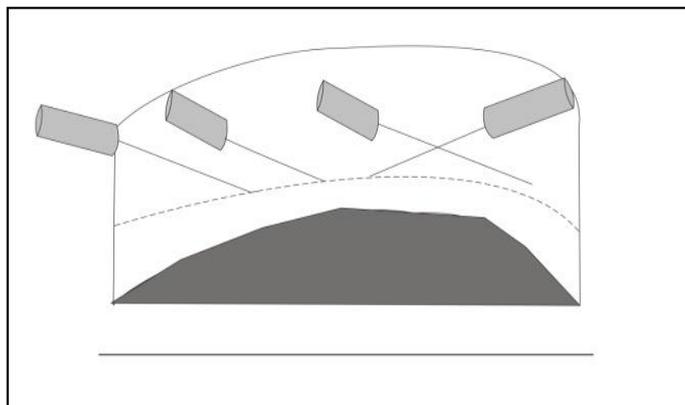


Gambar 5. *Sectional Keys*
Sumber: www.google.com

3. *Lighting Cyclorama*

a. *General Illumination*

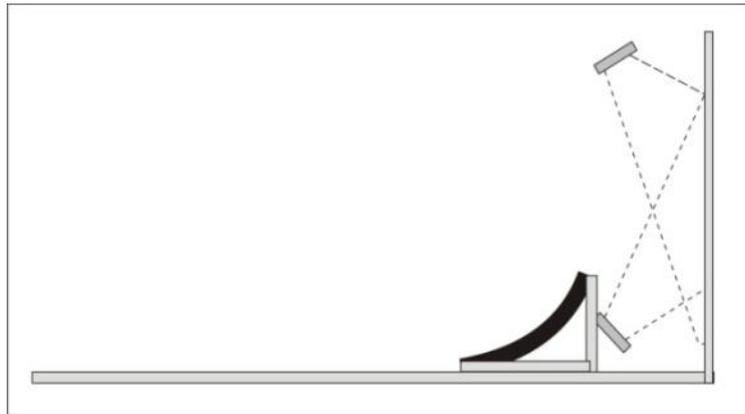
Cyncloramas yang di gunakan merupakan area yang luas, dan lebar. Maka memerlukan pencahayaan pada yang menyebar bersumber dari *spot light* yang diletakan *top light* diarahkan 45 derajat pada *cyncloramas* tersebut. (Gerald Milson, 1982, Hal 102-103).



Gambar 6. *General Illumination*
Sumber: www.google.com

b. *Cyncloramas Unit*

Memberi kesan cahaya yang memiliki kapasitas warna cahaya yang kuat, di letakan di dasar lantai dan di atas dengan 15 derajat mengarah pada *cyncloramas*, sangat baik di gunakan pada *cyncloramas* yang memiliki warna gelap (Gerald Milson, 1982, Hal 103).

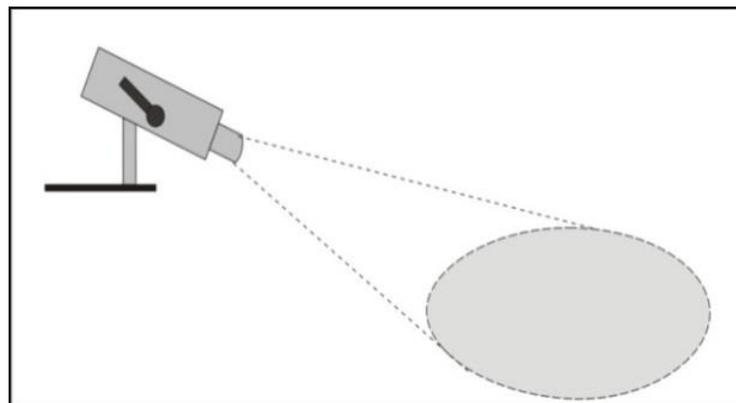


Gambar 7. *Cynclorama unit*

Sumber: www.google.com

4. *Following Spotlight*

Diameter lingkaran *spotlight* dapat di atur menurut subyek, pengaturan meliputi ukuran subyek dan jarak antara lampu dan subyek. Pergerakan cahaya mengikuti pergerakan subyek (Gerald Milson, 1982, Hal 108).



Gambar 8. *Following Spotlight*

Sumber: www.google.com

5. *Hard-Short Key Quality*

Memperhatikan subyek, dinding, dan kamera. Untuk menempatkan peralatan pencahayaan agar mendapatkan pencahayaan yang kuat ketika

pencahayaan *flat*, karena lampu yang bersifat *hard light*, dan kedekatan jarak antara lampu dan *background*. Hal ini juga bermaksud untuk mendapatkan pencahayaan yang menimbulkan tekstur, ketajaman, dan variasi pada *background* (Richard K. Ferncase, 1992, hal 61).

6. Teknik *lighting special*

Dalam teknik *special* ini adalah penempatan posisi *lighting* terhadap obyek *background light* yang diberi warna-warni atau semacam warna saja untuk keperluan area pementasaan (Drs. Alimin Leo, 2000).

Teknik *Lighting Spesial* ini adalah sebagai berikut :

a. *Cameo*

Spesial teknik *lighting* ini untuk mencapai *natural dramatic* seorang artis diatas stage tidak memakai *background light*. Teknik ini selalu menampilkan obyek (artis) dengan pencahayaan yang kuat dan langsung tetapi *background* gelap.

b. *Silhouette*

Pencahayaan *lighting silhouette* kebalikan dari *cameo* karena pada penyinaran ini yang disinari adalah *backgroundnya* saja, tetapi obyeknya tidak. *Silhouette lighting show* selalu berdimensi (*countur*) dari obyek (artis). Untuk mencapai *silhouette lighting* adalah menggunakan *lighting* yang menyebar pada *background*.

c. *Color back ground lighting* (warna lampu background)

Pergantian warna *lighting* pada set *background* di dekor,kita memakai macam-macam media warna (*filter*) untuk merubah *background light* .

d. *Filter effect* atau *filter* warna

Filter effet adalah *filter* yang terdiri dari berbagai macam warna yang di pergunakan untuk menghasilkan warna-warna yang di butuhkan dalam suatu produksi acara dengan meletakkan di depan lampu yang biasanya sudah tersedia.

e. *Side back light*

Penyinaran dari belakang obyek dengan kedudukan tidak sejajar dengan sumbu optis kamera dengan obyek tetapi bias menyimpang kekiri ataupun ke kanan.

f. *Flat lighting*

Jenis penataan cahaya dengan tingkat terang gelap yang merata untuk seluruh set dekorasi dan latar belakangnya terlihat jelas.

g. *Background light*

Jenis pencahayaan yang menerangi latar belakang (*setting cyclorama*) terpisah dari pencahayaan obyek utama tetapi secara tidak langsung bersama-sama menimbulkan efek tiga dimensi, karena pencahayaan ini semakin memperjelas jarak antara subyek dan latar belakang (Drs. Alimin Leo, 2000, Hal 73-76).

7. Aspek Tata Cahaya

Tingkat keberhasilan dari suatu penataan cahaya untuk menghasilkan gambar (visual) yang sesuai dengan standart penyiaran yang meliputi aspek teknis, dan artistik, di pengaruhi oleh :

a. *Floor Plan*

Standart Operating Prosedur (SOP), mengharuskan adanya perencanaan untuk setiap kegiatan dalam rangka membuat suatu produksi. Salah satu unsur yang penting adalah di jabarkan *floorplan* sebagai denah studio yang di lengkapi dengan tanda-tanda ukuran bahkan skala untuk pemakaian semua keperluan produksi, dekorasi, lampu, letak kamera dan lain-lain. Hal ini dalam rangka memudahkan terciptanya perencanaan terpadu dalam suatu kegiatan produksi acara. (Drs. Alimin Leo, 2000).

b. Dekorasi

Terutama untuk produksi yang dilaksanakan di dalam studio, antara *designer* yang bertanggung jawab terhadap dekorasi, dan *Lighting director* yang bertanggung jawab pada perencanaan penataan cahaya harus mengadakan kerja sama, dan penyesuaian letak berdasarkan *floor plan*. (Drs. Alimin Leo, 2000).

c. Lampu

Lampu yang kini banyak di operasikan untuk produksi televise berwarna dapat di bagi menjadi dua bagian besar yaitu :

- 1) Lampu yang menghasilkan berkas sinar terarah (*spotlight*).

2) Lampu yang menghasilkan berkas sinar menyebar (*softlight*). Kesua jenis lampu tersebut dapat dipergunakan di dalam studio, dan juga di luar studio. (Drs. Alimin Leo, 2000).

8. Unsur Tata Cahaya

a. *Lighting Console* atau *Dimmer*

Lighting Console atau *Dimmer* adalah alat untuk mengatur intensitas sumber cahaya buatan (lampu) terhadap besaran listrik, menggunakan rangkaian elektronik dengan prinsip pengaturan tegangan masukan, pengaturan arus dan pengaturan sudut yang dapat dioperasikan sesuai dengan kebutuhan (Gerald Milson, 1982).

b. *Suspensi* atau perlengkapan peralatan tata cahaya.

Studio film memiliki *grid* yang dapat di pindah-pindah untuk menyesuaikan posisi set dekorasi. Merupakan suatu instalasi yang tidak tetap dalam studio film. Studio film yang di ubah menjadi studio televisi menggantikan *grid* yang dapat di pindah-pindah ini dengan susunan dari beberapa *grid* yang tetap (*lighting batten*, dan *grid*). Cara menginstalasi pemasangan penggantungan lampu yang telah di kembangkan sampai sekarang dapat di dalam dua bagian besar, yaitu *Barrel System* dan *Individual Suspension system*.

1) *Barrel system*

Barrel adalah pipa metal sepanjang 2 sampai 4 meter sebagai tempat menggantungkan lampu. Setiap *barrel* di pasang dua tali yang di naikan oleh kerekan sehingga *barrel* tersebut dapat dinaikan dan diturunkan. Aplikasi *barrel system* terdapat pada :

a) *Batten*

Pipa besi untuk memasang lampu sama seperti *grid*, digunakan pada studio besar (big studio) dan dapat diatur ketinggiannya dengan menggunakan tambang (Gerald Milson, 1982).



Gambar 9. Batten pada studi produksi televisi

Sumber: www.google.com

b) *Individual Suspension System*

Sistem penggantungan lampu yang tersendiri untuk setiap lampu. Cara pakainya untuk menaikkan dan menurunkan lampu dapat berupa *pantograph* ataupun sistem *teleskopis* baik dengan pipa-pipa *konsentris* ataupun pipa-pipa yang tersusun paralel. Aplikasi *Individual Suspension System* terdapat pada :

1) *Grid*

Konstruksi pipa rangka baja dipasang pada langit-langit studio untuk pemasangan lampu dan diberi kode nomor rangka, nomor lampu untuk memudahkan perencanaan (*floorplan*) serta pengoperasian cahaya untuk kepentingan suatu produksi visualisasi (Gerald Milson, 1982).

2) *Sliding Track*.

Tempat lampu seperti grid yang hanya dapat dioperasikan dengan cara menggeser kedudukan lampu (*beam rail*), *sliding track* ini tidak dapat diatur atau diubah tinggi dan rendahnya (Gerald Milson, 1982).

3) *Clamping*.

Alat menyerupai tangan manusia yang mencengkeram untuk memasang lampu pada *grid* atau *batten*, dilengkapi dengan baut pengunci dan rantai pengaman (Gerald Milson, 1982).

4) *Drop Arm Telescopic* dan *Pantograph*.

Jenis gantungan lampu yang dipasang pada *grid* atau *batten* dan dapat diatur panjang pendeknya. *Drop Arm Telescopic* menggunakan sistem *hidrolik* sebagai pengatur sedangkan *pantograph* menggunakan pegas (Gerald Milson, 1982).

5) *Roller Hanger*.

Jenis gantungan lampu pada studio produksi televisi standar menggunakan *grid* atau *batten* sebagai rel gantungan dan dapat dipindah dengan menggeser, ada yang dilengkapi dengan motor penggerak dan dioperasikan menggunakan *remote control*.

6) *Counter with Balance*.

Sistem penyeimbang (beban) antara berat lampu yang dipasang pada *batten*, terbuat dari besi yang tersusun dalam rumah beban (*weight holder*) dan dihubungkan dengan tambang sebagai pengendali pengoperasian (Gerald Milson, 1982).

9. Keseimbangan Cahaya (*balance lighting*)

Kamera elektronik (video) hanya dapat berfungsi karena cahaya dan keterbatasan terhadap ukuran gelap terangnya objek yang direkam, toleransi terhadap perbedaan cahaya kontras dari hitam sampai putih tidak lebih dari 5-stop, sehingga diperlukan pengaturan intensitas cahaya untuk mendapatkan keseimbangan dan gambar televisi yang baik (Drs. Alimin Leo, 2000).

Tiga *variable* cahaya untuk kebutuhan kamera yaitu, tingkat kebutuhan kamera akan cahaya untuk menangkap sebuah gambar (The Operating Light Level), luas perbandingan antara warna serta gelap dan terang sebuah gambar (The Contrast Range) dan kemampuan untuk menampilkan gambar dengan detail (The Camera's Picture Resolution). (Alan Wurtzel & Stephen R.Acker, 1989:54).

Keseimbangan cahaya adalah pengaturan penyinaran atau penyesuaian intensitas pada peristiwa, objek dan pemandangan (*scene*) untuk mencapai bukaan netral kamera elektronik, menyamakan penyinaran satu *scene* dengan *scene* lain yang berbeda lokasi (pergantian gambar) untuk mendapatkan efek artistik (Richard K. Ferncase, 1995:12) dengan memperhatikan :

a. Media yang digunakan.

Setiap film memiliki kemampuan dalam menangkap terang gelap dari objek dan karakteristik tertentu yang sudah ditentukan, negatif atau positif film, hitam-putih atau warna (*color*). Mata manusia mampu menangkap perbedaan terang gelap cahaya sampai 20-stop, film warna lebih sedikit memiliki nilai toleransi 6-stop (*contras ratio*) dibanding dengan film hitam-putih 8-stop dan kamera elektronik (*video*) hanya memiliki toleransi 5-stop.

b. Tingkat ukuran gelap terangnya objek

Cahaya *indoor* dan *outdoor* memiliki ukuran-ukuran terang gelap cahaya yang berbeda pada skala abu-abu (*gray scale*), demikian pula ukuran gelap terang, warna set atau dekor dan kostum yang dipergunakan untuk produksi, hal tersebut dapat mempengaruhi keseimbangan (*balance*) yang diakibatkan oleh intensitas sumber cahaya dan dari cahaya yang dipantulkan oleh obyek berbeda warna.

c. Ukuran gambar (*shot*).

Pengaturan cahaya memiliki kelebihan dan kekurangan terhadap komposisi pengambilan gambar. Perbedaan tampak pada gelap terang gambar yang dihasilkan, pada pengambilan gambar *longshot* gambar nampak sedikit lebih gelap, akan tetapi pada pengambilan *close-up* gambar tampak terang dan tajam, karena cahaya yang dipantulkan oleh objek, sehingga diperlukan pengaturan cahaya untuk mengurangi atau memperhalus objek tersebut dengan cahaya *fill* atau *base*. (Drs. Alimin Leo, 2000).

d. Pengaturan bayangan

Seperti diketahui bahwa satu sumber cahaya menghasilkan satu

bayangan dan menggunakan banyak sumber cahaya semakin banyak bayangan yang ditimbulkan, untuk mendapatkan penyinaran yang seimbang (*lighting balance*) antara ketiga penyinaran (*basic lighting*) tersebut diperlukan perbandingan seperti bukaan lensa, perbandingan cahaya *key* dengan *fill* adalah 2:1, yang dimaksud bahwa intensitas cahaya *fill* nilainya setengah dari intensitas cahaya *key* atau cahaya *fill* berbeda satu stop dengan cahaya *key*, demikian pula dengan cahaya *back* yang memiliki perbandingan tertinggi, 3 untuk *back light*, 2 untuk *key* dan 1 untuk *fill* (3 : 2 : 1). (Richard K. Ferncase, 1992:62)

10. Pengukuran Cahaya

Pengukur cahaya adalah alat untuk mengukur intensitas suatu sumber cahaya secara tepat untuk menentukan bukaan atau kepekaan kamera terhadap cahaya dalam produksi acara televisi. Untuk mendapatkan ketepatan antara bukaan lensa dengan intensitas cahaya yang dibutuhkan oleh kamera elektronik dapat dilakukan dengan :

a. Pengukuran cahaya dengan menggunakan

1) *Lux Meter*

Lux meter di pergunakan terutama untuk kepentingan penegasan pada penerangan. Seorang penata cahaya yang berpengalaman menyadari, sebagai contoh, bahwa sebuah lampu *tungsten halogen* 5 Kw di dalam lentera (sarang lampu) dari jenis yang khusus akan menghasilkan, dengan daya sepenuhnya, suatu *luminance* (penyinaran) dari 1500 *lux* pada jarak enam atau tujuh meter. *Lux meter* juga dipergunakan untuk pengukuran dalam hal dimana diperlukan kemungkinan yang terbaik dari pertimbangan *lighting* pada saat *reheseal* atau tanpa *reheseal* (Drs. Alimin Leo, 2000).

2) *Color Temperature*

Color Temperature menentukan suhu warna cahaya satu sumber untuk mendapatkan warna gambar yang baik (*tone color*), misal suatu sumber cahaya dengan *color temperature* 3200 K maka kamera harus disesuaikan melalui pengaturan filter (*colour*

compensating) atau sebaliknya, suhu warna cahaya yang disesuaikan dengan kebutuhan peralatan produksi menggunakan filter (*filter converter*), dengan melakukan *white balance* atau menentukan referensi warna putih dari sumber cahaya yang dipergunakan, agar gambar yang dihasilkan dapat sesuai atau mendekati dengan warna aslinya (Richard K Ferncase, 1992:27).

Suhu warna cahaya (color temperature) berbagai sumber cahaya :

Tabel 1. *Color Temperature*

1	Standart Candle	1900° K
2	Tungsten lamp	2800° K
3	Photographic lamp	3200° K
4	Photoflood	3400° K
5	Carbon Arc lamp	3800° K
6	HMI lamp/Day light	5500° K

Sumber: Richard K Ferncase, 1992:27

D. Sasaran Lighting (Tata Pencahayaan) Panggung

Sasaran dari tata cahaya pada dasarnya adalah :

1. Menyinari scene sehingga dihasilkan gambar yang dapat dipahami atau dilihat tanpa menyilaukan mata.
2. Menghasilkan video signal yang bebas noise dan gangguan lainnya.
3. Menghasilkan gambar yang menyenangkan melalui distribusi cahaya dan bayangan secara artistik.
4. Mendukung suasana realistik maupun dramatik.
5. Menambah kemolekan wajah artis / pengisi acara.
6. Membantu menyembunyikan cacat orang, setting yang kurang tepat dengan Pencahayaan secara bijaksana atau mengalihkan cahaya kepada orang lain.

Menerangi dan menyinari panggung. Menerangi yaitu cara menggunakan lampu sekedar untuk memberi terang dan melenyapkan gelap. Jadi semua pemain dan barang-barang yang ada, baik yang penting maupun yang tidak penting semua diterangi. Menyinari yaitu cara menggunakan

lampu untuk membuat bagian-bagian panggung sesuai dengan keadaan irama musik. Jadi dengan menyinari daerah-daerah tertentu maka ada sesuatu atau suasana yang lebih yang hendak ditonjolkan agar tercapai efek dramatik.

1. Mengingat efek cahaya alamiah. Maksudnya, menentukan keadaan jam, musim, cuaca, keadaan dengan menggunakan tata cahaya.
2. Membantu melukiskan dekor atau *scenery* dalam menambah nilai warna sehingga tercapai adanya sinar dan bayangan menonjolkan fungsi dekorasi. Membantu permainan lakon dengan cara membantu menciptakan suasana kejiwaan.
3. Dimensi. Dengan tata cahaya atau lampu kedalaman sebuah objek dapat dicitrakan. Dimensi dapat diciptakan dengan membagi sisi gelap dan terang atas objek yang di sinari sehingga membantu perspektif tata panggung.
4. Pemilihan. Tata cahaya atau lampu dapat dimanfaatkan untuk menentukan objek dan area yang hendak disinari. Jika dalam film dan televisi sutradara dapat memilih adegan menggunakan kamera maka sutradara panggung melakukannya dengan cahaya. Dalam teater, penonton secara normal dapat melihat seluruh area panggung, untuk memberikan fokus perhatian pada area atau aksi tertentu. Pengaturan tata cahaya/lampu ini tidak hanya berpengaruh bagi perhatian penonton tetapi juga bagi para aktor di atas pentas serta keindahan tata panggung yang dihadirkan.
5. Atmosfir. Yang paling menarik dari fungsi tata cahaya atau lampu adalah kemampuannya menghadirkan suasana yang mempengaruhi emosi penonton. Kata "atmosfir" digunakan untuk menjelaskan suasana serta emosi yang terkandung dalam peristiwa lakon. Tata cahaya/lampu mampu menghadirkan suasana yang dikehendaki oleh lakon. Sejak ditemukannya teknologi pencahayaan panggung, efek lampu dapat diciptakan untuk menirukan cahaya bulan dan matahari pada waktu-waktu tertentu. Misalnya, warna cahaya matahari pagi berbeda dengan siang hari.

6. Menuntun perhatian penonton. Seperti suasana gelap untuk kondisi dramatis misteri, suasana terang dalam kondisi keceriaan atau gembira. Menjelaskan waktu. Cahaya yang mengarahkan perhatian penonton kepada elemen yang penting dari sebuah *scene*.

E. Prinsip Dasar Lighting (Tata Pencahayaan) Panggung

Cahaya menurut sumber pencahayaannya terbagi menjadi 2 macam, yaitu :

1. Cahaya alami (*natural light*)

Pencahayaan yang sumber cahayanya yang berasal dari alam. Misalnya matahari atau benda-benda yang mampu memantulkan cahaya. *Natural light* terbagi menjadi dua :

a. Cahaya langsung (*direct light*)

Yaitu cahaya matahari yang langsung mengenai objek pencahayaan tanpa terhambat atau terhalang apapun. Sifatnya keras, menghasilkan bayangan yang tajam. Berkas cahayanya kuat, perbedaan bagian yang terkena sinar matahari dengan yang tidak amat kontras atau mencolok.

b. Cahaya tidak langsung (*indirect light*)

Yaitu cahaya matahari yang mengenai objek setelah melewati awan/kabut yang menutupi langit. Sifatnya halus atau lembut dan merata, menghasilkan gradasi atau tone yang halus. Contohnya : *window light* (cahaya dari jendela) yang sangat banyak digemari kebanyakan pemotret karena menghasilkan “Cahaya Rembrandt”

2. Cahaya Buatan (*Artificial Light*)

Pencahayaan yang sumber cahayanya berasal dari cahaya buatan, misalnya lampu. Cahaya lampu memiliki keterbatasan, khususnya berkenaan dengan intensitas dan distribusinya.

Untuk mendapatkan gambar yang artistik diperlukan teknik pencahayaan yang sempurna. Secara umum teknik tata cahaya dilakukan dengan beberapa cara Pencahayaan terhadap obyek, baik yang utama, atau yang telah di kembangkan sesuai dengan kebutuhan setting dan pertimbangan artistik (Prastowo MW, dkk, *Buku Panduan Teknik TVRI Stasiun Yogyakarta*, TVRI

Stasiun Yogyakarta.1986, Hal. 185). Berikut merupakan cara pencahayaan yang utama atau juga biasa disebut dengan *Three Point Lighting* adalah :

1. Key Light

Cahaya utama yang terarah kepada obyek dengan intensitas yang paling kuat diantara cahaya lainnya.

2. Fill Light

Cahaya tambahan yang digunakan untuk mengurangi bayangan ataupun kontras. Setelah obyek terkena sinar *Back Light* dan *Key Light* maka bagian-bagian samping yang berbayang dikurangi atau bahkan dihilangkan dengan memakai *Fill Light*.

3. Back Light (Hair Light)

Pencahayaan dilakukan dari belakang obyek dengan kedudukan sejajar bidang vertikal yang melalui sumbu optik kamera. Berguna untuk memisahkan bagian rambut subyek dengan *background*. Oleh sebab itu sering juga disebut dengan *Hair Light*.

Disamping cara Pencahayaan diatas, berikut merupakan cara Pencahayaan yang telah di kembangkan sesuai dengan kebutuhan *setting* dan pertimbangan artistik (Ibid, hal. 187):

1. High Key Light

Sejenis pencahayaan untuk menghasilkan gradasi gambar antara abu-abu hingga putih. Merupakan pengembangan dari *Key Light* yang di letakkan di atas nyaris tegak lurus.

2. Low Key Light

Sejenis pencahayaan untuk menghasilkan gradasi gambar antara abu-abu hingga hitam. Merupakan pengembangan dari *Key Light* yang di letakkan di bawah nyaris tegak lurus.

3. Side Back Light

Pada dasarnya merupakan kebalikan dari *Back Light*. Pencahayaan dilakukan dari belakang obyek dengan kedudukan tidak sejajar bidang vertikal yang melalui sumbu optik kamera.

4. Base Light

Penyinaran yang menyebar, rata hampir tidak ada bayangan, cahayanya

cukup untuk menampilkan gambar di layar televisi. Secara teknik perlu dilengkapi dengan penyinaran lain supaya lebih berkesan artistik.

5. *Cross Light*

Penyinaran yang kuat ke depan subyek dengan sudut yang sama terhadap sumbu optik kamera pada bidang horizontal.

6. *Eye Light*

Penyinaran terhadap seseorang untuk menghasilkan pantulan pada mata / gigi tanpa menambah cahaya yang berarti terhadap obyek itu sendiri.

7. *Filter Day Light*

Filter berwarna biru yang dipasang di depan kaca lampu yang bertujuan agar dalam pengambilan gambar pada waktu siang hari di dalam suatu ruangan yang kemasukan sinar matahari hasilnya tidak kemerah-merahan.

F. Sifat-Sifat pada *Lighting* (Tata Pencahayaan) Panggung

Keteraturan *lighting* harus benar-benar diatur untuk penentuan gambar yang maksimal. Tema suatu acara juga sangat mempengaruhi pengaturan *lighting*. Serta apakah program acara tersebut dilakukan di luar studio atau di dalam studio. Sebab *lighting* di luar dan di dalam studio akan sangat berbeda (Ibid, Hal. 191). Penentuan tema yang digunakan juga akan mempengaruhi pemilihan *setting lighting*. *Setting lighting* yang digunakan sangat bergantung pada sifat cahaya pada lampu. Hal ini dikarenakan lampu adalah *device* utama dalam instrumen studio yang berfungsi sebagai sumber cahaya seperti layaknya matahari pada pengambilan gambar di luar studio.

Sifat cahaya pada setiap lampu ada 2 macam, yaitu :

1. *Hard Light*

Jenis lampu berkaca bening dan reflektor yang digunakan mengkilat serta diberi lensa untuk memfokuskan cahaya. Bayangan yang dihasilkan sangat kuat atau tajam dan distribusi cahaya dapat diatur untuk daerah Pencahayaan yang sempit. *Hard light* bersifat lurus dan menciptakan bayangan yang kuat.

Cahaya yang dipancarkan oleh matahari yang menyebabkan bayangan pada suatu benda adalah suatu contoh utama tentang *Hard light*. Di dalam instrumen studio, *hard light* dipancarkan melalui sumber cahaya yang membiaskannya dengan fokus ke reflektor yang berkilauan (Wucker Alan, Acker Stephen, *Television Production*, Mc Graw-Hill Series In Mass Communication, Hal. 118).

2. *Soft Light*

Soft light adalah jenis cahaya yang menyebar rata, dihasilkan oleh lampu berkaca baur dan reflektor permukaan buram. Cahaya ini membuat bayangan sangat tipis dari benda yang diletakkan di depannya. Bayangan yang dihasilkan terlihat samar dan sukar diatur jika suatu daerah tertentu harus disinari dengan kuat. *Soft light* bersifat lembut.

Langit yang cuacanya sedang mendung menciptakan cahaya ringan yang sangat lembut sebab cahaya matahari dihamburkan dan nampak datang dari semua bagian dari awan yang sangat besar. Di dalam studio, dipancarkan melalui sumber cahaya yang dipantulkan oleh reflektor yang buram untuk menciptakan kekuatan penerangan tanpa bayang-bayang (Wucker Alan, Acker Stephen, *Television Production*, McGraw-Hill Series In Mass Communication, Hal. 119).

Perbedaan yang penting ketika menggunakan instrumen studio untuk penerangan adalah kekerasan atau kehalusan cahaya tergantung pada jarak sumber cahaya dan pokok materi yang disinari. Suatu sumber cahaya 1 m² akan menciptakan suatu bayang-bayang yang sangat lembut ketika ditempatkan 1 m dari pokok materi. Perpindahan gerakan cahaya itu ketika menjadi 10 m² akan menjadi berbeda. Sedangkan pada 100 m² cahaya akan nampak sama keras seperti cahaya matahari (Hodges Peter, *The Video Camera Operator's Handbook*, Focal Press, 1994, Hal. 58).

G. Accessories Lighting (Tata Pencahayaan) Panggung

Dalam suatu produksi juga diperlukan beberapa macam *accessories lighting* untuk lebih mendukung terciptanya suasana yang diinginkan. Dalam hal ini ada beberapa macam *accessories lighting*, antara lain :

1. Barndoor

Barndoor terdiri dari suatu bingkai dengan empat penutup metal yang terbagi antar sudut 90° yang keseluruhan bingkai disisipkan ke dalam suatu engsel di bingkai paling luar yang berbatasan langsung dengan keluarnya cahaya (Lyver Des, Swainson Graham, *Basic of Video Lighting*, Focal Press, 1995, Hal. 59).

2. Snoots

Pada prinsipnya *snoots* similiar dengan *barndoor*. *Snoots* berbentuk kerucut yang berlubang pada ujungnya yang kecil dan menyorot ke garis tengah cahaya tersebut. *Snoots* menyediakan lingkaran kecil untuk menyoroti area yang lebih kecil dibandingkan dengan pola normal dan menghasilkan suatu berkas cahaya mengerucut (*eclipse-shaped*) (Ibid, Hal. 60).

H. Jenis Lighting (Tata Pencahayaan) Panggung

Jenis-jenis *lighting* panggung ini ada beberapa jenis dan disesuaikan dengan kebutuhan untuk sebuah pertunjukan musik. Jenis-jenis *lighting* tersebut adalah :

1. Lampu Freshnel

Lampu *freshnel* ini digunakan untuk menyinari area keseluruhan panggung karena lebih dominal *hard light* jadi untuk pertunjukan musik sang pemain lebih terlihat jelas.



Gambar 10. Lampu *fresnel*
Sumber: www.google.com

2. Lampu *Parled*

PAR atau PARcan (singkatan dari *Parabolic Aluminized Reflector*), adalah *fixture* yang paling umum kita jumpai dalam *stage lighting*. Pada umumnya, PAR adalah *fixture* static atau tidak bergerak, yang menembakkan *beam* atau cahaya yang berpendar tanpa mempunyai batasan yang jelas, dan berperan sebagai *ambient* atau *flood light* untuk mengisi seluruh ruangan dan menghasilkan suasana tertentu.



Gambar 11. Lampu *Parled*
Sumber: www.google.com

3. Lampu Halogen

Selain lampu *freshnel*, lampu halogen juga berguna untuk mengisi area panggung yang kosong dan bisa di gunakan untuk menyinari MC ketika berbicara.



Gambar 12. Lampu Halogen
Sumber: www.google.com

4. Lampu *Mini Brute*

Lampu *molefay blinder* atau sering juga disebut *blinder* atau ada juga yang menyebut *mini brute* adalah lampu par 36 halogen. *Molefay* ini sering digunakan untuk menerangi penonton atau *cover area* karena lampu ini sangat terang dan umumnya dikemas dalam isi 2, 4 atau 8 par36 untuk setiap unitnya.



Gambar 13. Lampu *Mini Brute*
Sumber: www.google.com

5. Lampu *Beam Bar*

Bar fixture serupa dengan PAR dimana berfungsi untuk mengisi ruangan dengan cahaya, namun mempunyai bentuk linier (batang) yang memanjang, sehingga hasil tembakan cahaya lebih merata dan tidak terpusat atau berbentuk oval seperti pada PAR.



Gambar 14. Lampu *Beam Bar*
Sumber: www.google.com

6. Lampu *Follow Spot*

Follow spot adalah *fixture* yang menembakkan cahaya dengan output besar (biasanya berupa *spot light*), yang dapat dioperasikan secara manual oleh operator *lighting*. Biasanya *follow spot* digunakan untuk menyorot figure atau obyek tertentu di panggung agar seluruh penonton fokus pada obyek yang disorot.



Gambar 15. Lampu *Follow Spot*
Sumber: www.google.com

7. Lampu *Beam (moving head)*

Moving head, salah satu yang paling sering kita jumpai selain PAR, adalah *fixture* yang mempunyai *head* atau kepala yang dapat bergerak karena terdapat motor di dalamnya yang mengatur posisi, arah, dan kecepatan gerakan.



Gambar 16. Lampu *Beam (Moving Head)*
Sumber: www.google.com

8. Lampu *Centerpiece*

Centerpiece merujuk pada semua *fixture* yang biasanya ditempatkan di tengah-tengah ruangan, sehingga dapat dilihat dari berbagai sisi, dan juga memancarkan cahaya ke segala arah dengan *beam angle* yang sangat luas. *Centerpiece* bisa berupa *fixture* yang menyerupai bola atau *dome* seperti *mirror ball* yang biasanya memberikan efek *moonflower*, atau bahkan *moving head* yang menembakkan berbagai macam efek *lighting* ke segala arah.



Gambar 17. Lampu *Centerpiece*
Sumber: www.google.com

Lampu *beam* memiliki beberapa kategori *stage lighting* berdasarkan *beam* atau cahaya yang dihasilkan. Berdasarkan jenis *beam* yang dihasilkan, diantaranya :

a. *Wash* atau *Flood*

Wash atau *flood* adalah cahaya yang penyebarannya merata dan sifatnya berpencah. Biasanya dihasilkan oleh *fixture* PAR, Bar, atau panel, dan ada pula beberapa yang berupa *moving head*. *Lighting* jenis ini biasanya digunakan untuk mengisi ruangan dan memberikan *background* suasana tertentu. *Blitz* atau *strobe* juga termasuk dalam *wash* tapi hanya menembakkan cahaya dengan durasi waktu yang sangat singkat atau berkedip.



Gambar 18. *Wash* atau *Flood*
Sumber: www.google.com

b. *Spot Light*

Lampu sorot atau dikenal sebagai *spot light* adalah jenis cahaya dengan intensitas yang cukup tinggi, dan arah pencahayaannya terpusat pada area tertentu dengan batasan yang jelas. Tujuan pencahayaan ini untuk memberikan aksen pada suatu obyek dengan cara menyorotinya. Fungsi lainnya adalah untuk memberikan efek *aerial beam* jika ditembakkan ke langit-langit dalam kondisi ketika banyak partikel beterbangan di udara.



Gambar 19. *Spot Light*
Sumber: www.google.com

c. *Gobo*

Gobo pada dasarnya adalah lampu sorot yang dipasangkan plat metal yang mempunyai motif tertentu di depan lensanya sehingga menghasilkan motif/gambar yang menarik. *Gobo projector* dapat juga dipasangkan motif berupa logo dengan tujuan mempromosikan sesuatu.



Gambar 20. *Gobo*
Sumber: www.google.com

d. *Moonflower*

Moonflower adalah efek cahaya warna warni yang bergerak membentuk pola tertentu, serta penyebarannya ke segala arah sehingga mengisi ruangan dengan efek tersebut. Biasanya digunakan

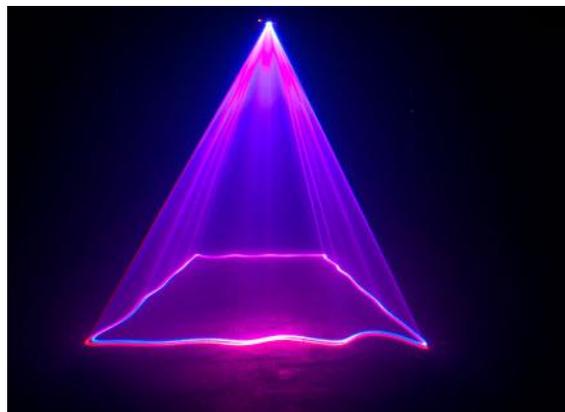
pada ruang gelap seperti ruang karaoke, cafe atau *restaurant*, *club*, *dance floor*, atau panggung apa saja.



Gambar 21. *Moonflower*
Sumber: www.google.com

e. Laser

Laser seperti yang sering dijumpai pada *club* dan *event* atau konser besar, adalah cahaya yang dihasilkan menggunakan teknologi laser. Laser merupakan cahaya yang mempunyai intensitas yang sangat tinggi tapi ditembakkan dengan kecepatan sangat tinggi dan dengan sangat terfokus pada satu titik. Pada *space* yang dilewatinya, laser dapat memberikan efek *aerial effect* yang sangat memukau, sementara pada obyek yang ditembakkan, laser dapat menghasilkan gambar atau bahkan animasi ketika ditembakkan dengan kecepatan *scanning* yang tinggi.



Gambar 22. Lser
Sumber: www.google.com

2.3 Ekstrasi

Penulis menjadikan acuan untuk menulis laporan ini adalah laporan dari Damar Sasongkong tentang Mekanisme Kerja *Runner Lighting* dalam Produksi Film Layar Lebar “Prajurit Hijau” (Damar Sasongko,2017)

Dalam praktek kerja lapangan di film layar lebar PRAJURIT HIJAU kali ini penulis mendapatkan *job desc* sebagai *runner lighting* yang bertugas melayani *lightingman* dan *gaffer* ataupun divisi visual lainnya. Maka penulis ingin mengangkat masalah sebagai berikut.

Bagaimana Mekanisme Kerja *Runner Lighting* dalam Produksi Film Layar Lebar “Prajurit Hijau”?

BAB III

DESKRIPSI PERUSAHAAN

3.1. Sejarah, Visi, Misi, Tujuan

PT.Djarum.Tbk yang bergerak di bidang musik dengan nama *Super Music* bekerja sama dengan DC Pro untuk memproduksi konser musik dengan memberikan *support* alat tata pencahayaan panggung. Konser ini bernama Super Music.id yang menampilkan band-band papan atas seperti Jamrud, Edane, NDX Aka. Konser ini berskala nasional yang sudah 3 kali berturut-turut berjalan dengan berjalannya ulang tahun Pondok Pesantren Asrama Perguruan Islam (PONPES API) Tegalrejo Magelang.

A. Sejarah Perusahaan DC Pro

EO atau *Event Organizer* atau penyelenggara acara adalah istilah untuk penyedia jasa profesional penyelenggara acara. Meski bisa dialih bahasakan, namun umumnya istilah aslinya (*Event Organizer*) tetap dipergunakan. EO sendiri pada dasarnya bertugas untuk membantu kliennya agar dapat menyelenggarakan acara yang diinginkan. Bisa jadi hal ini karena keterbatasan sumber daya atau waktu yang dimiliki klien, namun penggunaan jasa EO yang profesional juga ditujukan agar mampu menghasilkan acara berkualitas.

Yudhi Megananda, dalam bukunya "EO, 7 Langkah Jitu Membangun Bisnis Event Organizer" memberi definisi sebagai berikut: EO adalah Usaha di bidang jasa yang secara sah ditunjuk oleh klien, guna mengorganisasikan seluruh rangkaian acara, mulai dari perencanaan, persiapan, eksekusi hingga evaluasi, dalam rangka membantu mewujudkan tujuan yang diharapkan klien dengan membuat acara.

Sementara itu, *Event Organizer* sudah berkembang pesat di negeri kita. Dari yang bergerak di bidang pertunjukan musik, pameran produk (mobil, komputer, *handycraft*) sampai *wedding* pun tersedia. Sesungguhnya praktek EO sudah di Indonesia sudah ada sejak lama.

Dimana dimulai dari pesta-pesta adat yang panitia pestanya tersebut mulai membagi tugas masing-masing untuk mendukung suksesnya suatu acara. Baik itu pesta adat perkawinan, kematian, atau pesta adat lainnya.

Sedangkan definisi EO (*Event Organizer*) di Indonesia mulai populer sekitar tahun 1990-an kemudian semakin populer pada tahun 1998 pasca era krisis dimana begitu banyak tenaga kerja yang keluar dari perusahaan mulai mencari alternatif penghasilan lewat seperti EO.

Siapun bisa membuat EO. Para pekerja kantoran ataupun pelajar, anak-anak sekolah dapat membuat *event organizer* anak, yang dimulai dari mengemas acara pentas seni, acara perpisahan dan perlombaan antar kelas atau antar sekolah.

Jasa *Event Organizer* sendiri adalah jasa penyelenggaraan sebuah acara atau kegiatan yang terdiri dari serangkaian mekanisme yang sistematis dan memerlukan ketekunan, kesungguhan serta kekompakan kerja tim dimana acara tersebut dipadati dengan *deadline*, *target*, *sceduling*, *pressure* dan *teamwork solidity*.



Gambar 23. Logo DC Pro
Sumber: Perusahaan DC Pro

DC Pro berdiri sejak tanggal 23 Mei 2015. DC Pro memiliki makna nama David Chrisadi Production. Itu adalah singkatan dari 2 orang pemilik perusahaan DC Pro. Setelah berubah menjadi CV nama DC Pro adalah CV. Diwangkara Cahaya Abadi yang memiliki arti Matahari Cahaya Abadi. DC Pro adalah perusahaan yang bergerak di bidang entertainment profesional yang di dukung tenaga profesional dan pengalaman menangani beragam klien dan potensi ide kreatif yang siap di tuangkan dalam *event*.

Kerlap kerlip berartikan banyaknya cahaya dalam indahya berbisnis dalam dunia *Event Equipment* yang menjadikan indah dalam dunia berbisnis jasa dan barang. Arti dari 3 warna merah hijau biru adalah itu merupakan warna dasar cahaya yang dari 3 warna itu bias menjadikan berjuta warna.

DC Pro fokus dan konsisten mengelola bisnis jasa rental *Event Equipment* dan siap menjadi solusi perusahaan anda dalam pengadaan equipment event – event meliputi :

- a. *Lighting*
- b. *Soundsystem*
- c. *Multimedia*
- d. *Stage and Rigging*
- e. *Genset*
- f. *Event Equipment*

DC Pro, Jl. Jongkang Tegal Melati gang Anggrek Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta 55581 – Indonesia



Gambar 23. Perusahaan DC Pro
Sumber: dokumentasi pribadi

Event-event yang pernah dilakukan dalam perjalanan DC Pro sampai saat ini sudah banyak dalam hal *lighting*. Berikut nama-nama *event* pernah berjalan dalam hal menjadi pendukung acara :

1. Indiestination



Gambar 24. *Event Indiestination*
Sumber: dokumen pribadi DC Pro

Event Indiestination adalah *event* konser musik yang berada di Yogyakarta bertempat di Hutan Pinus Mangunan yang di selenggarakan oleh pemerintah provinsi DIY. *Event* ini berlangsung selama 2 hari dan 3 *season*. *Season 1* menampilkan artis : Jasmine, Dharma, Mitty Zasia, Jikustik, dan Didi Kempot. *Season 2* menampilkan artis : Hasoe Angel, Om Wawes, dan Guyon Waton. Sedangkan *season 3* menampilkan artis : Istana band, Bunga Ardina, Pongki Barata, Amorisa, Bulan Jingga, Letto, dan Bravesboy.

2. Symphony Kerontjong Moeda



Gambar 25. *Event Symphony Kerontjong Moeda*
Sumber: dokumen pribadi DC Pro

Event ini adalah *event* keroncong yang berlangsung secara rutin. Ini adalah *event* untuk mengenang sang maestro keroncong Kusbini. *Event* SKM#9 inilah berlangsung di Embung Langensari.

3. Apsela



Gambar 26. *Event* Apsela
Sumber: dokumen pribadi DC Pro

Ini adalah *event* tahunan yang diselenggarakan setiap habis lebaran gunanya untuk mempererat silaturahmi warga desa Api-api Selatan di Kabupaten Pekalongan Barat.

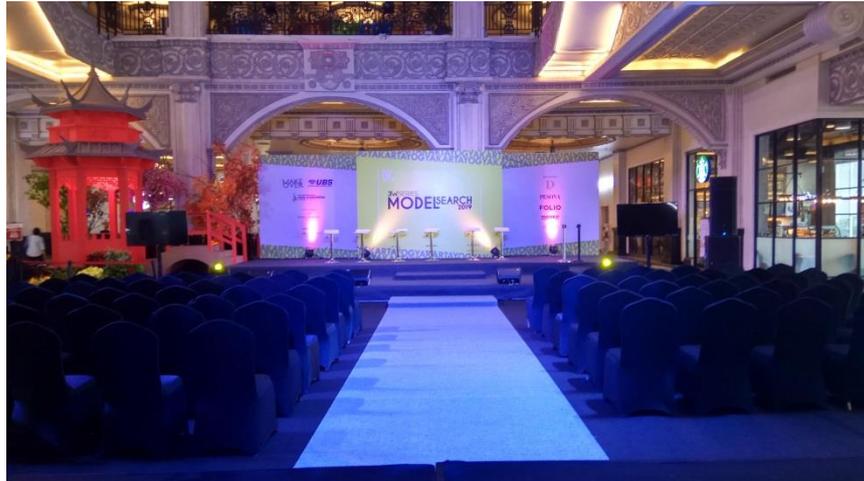
4. PLN Energi Optimisme



Gambar 27. *Event* PLN Energi Optimisme
Sumber: dokumen pribadi DC Pro

Event ini adalah *event gathering* PLN yang berlangsung di Graha Saba UGM dengan menampilkan artis papan atas Indonesia yaitu Tulus.

5. JFW Series Model Search 2019



Gambar 28. *Event JFW Series Model Search 2019*
Sumber: dokumen pribadi DC Pro

Sebuah acara ajang pencarian bakat model untuk Jakarta Fashion Week yang di gelar di Yogyakarta. *Event* ini berlangsung di Jogja City Mall selama 3 hari.

6. Kalbe Nutritionals



Gambar 29. *Event Kalbe Nutritionals*
Sumber: dokumen pribadi DC Pro



Gambar 30. *Event Kalbe Nutritionals*
Sumber: dokumen pribadi DC Pro

Event ini adalah *event gathering* Kalbe Nutrition yang berlangsung di Hotel Marriot. Dalam *event* ini menampilkan konsep *Lighting Show*.

7. Good Day Coffe Undian Jitu



Gambar 31. *Event Good Day Coffe Undian Jitu*
Sumber: dokumen pribadi DC Pro



Gambar 32. *Event Good Day Coffe Undian Jitu*
Sumber: dokumen pribadi DC Pro

Event ini adalah *event* coffee good day untuk undian hadiah pembeli kopi produk tersebut. Dalam acara ini juga salah satunya *nigh color run* dan penampilan band. Salah satu pengisi dalam acara tersebut adalah Anji eks Drive.

8. Syubbanul Waton Ponpes API



Gambar 33. Event Syubbanul Waton Ponpes API
Sumber: dokumen pribadi DC Pro

Syubbanul Waton Ponpes API adalah event yayasan SMP, SMA, SMK Syubbanul Waton yang berada dalam lingkungan Pondok Pesantren Asrama Perguruan Islam Tegalrejo Magelang. Dalam event ini menampilkan artis yang naik daun yaitu Nissa Sabyan.

9. Pertunjukan Musik Sekolah Teentxation



Gambar 34. *Event* Teentxation
Sumber: dokumen pribadi DC Pro



Gambar 35. *Event* Teentxation
Sumber: dokumen pribadi DC Pro



Gambar 36. *Event* Teentxation
Sumber: dokumen pribadi DC Pro

Event ini adalah *event* salah satu sekolahan di Semarang dengan memperingati ulang tahun osis SMA tersebut. Konser ini dilakukan malam hari dengan meriah yang salah satunya menampilkan artis-artis Indonesia yaitu : Raisa dan DJ Yasmin.

10. Festival Kearifan Lokal



Gambar 37. *Event* Festival Kearifan Lokal
Sumber: dokumen pribadi DC Pro

Festival Kearifan Lokal adalah *event* Pemerintah Kabupaten Kulon Progo yang diadakan di lapangan Desa Salamrejo Sentolo, Kulon Progo dengan menampilkan artis FSTVLST sebagai puncak acaranya.

B. Visi Perusahaan DC Pro

Menjadi perusahaan yang berskala Nasional dan Internasional yang mampu berdaya saing secara profesional

C. Misi Perusahaan DC Pro

1. Terus belajar dan meningkatkan kualitas kerja yang lebih profesional
2. Memberikan yang terbaik pada setiap proyek/ pekerjaan yang dijalankan
3. Menjalin hubungan baik dengan klien dan mengembangkan jaringan kerja baik dari dalam Negeri maupun luar Negeri
4. Pengembangan diri individu agar lebih kreatif dan inovatif
5. Mengembangkan sikap kepemimpinan dan kerja team

D. Tujuan Perusahaan DC Pro

1. Memberikan hasil yang terbaik kepada pelanggan secara berkala dengan melakukan penyesuaian perlengkapan agar selalu “*Up to Date*” sejalan dengan perkembangan teknologi yang ada.
2. Memiliki komitmen untuk memberikan pelayanan terbaik dalam mendukung *event-event* yang dipercayakan.

3.2. Struktur Organisasi

DC Pro memiliki struktur organisasi sebagai berikut :

Pimpinan	: David Parasian Sihombing
Sekretaris	: Dyah
Marketing	: Chrisadi Kuntoro
Bendahara	: Siska Kartika
Kepala Gudang	: Ahmad Solehudin
Crew	: 1. Faza Pratama 6. Muhammad Nurul Miftah S. 2. Eko Prayoga 7. Andi Gondes 3. Oka Sanjaya 8. Nanang Santoso 4. Khoirul Waladi 9. Bagas Sutris Nugroho 5. Sabtu Wijaya 10. Yofi Cristian Pamungkas

3.3. Kegiatan yang Dilakukan DC Pro

1. Mencari *event* dengan cara melakukan tender.
2. Menerima *event* dengan *client* datang langsung tanpa tender.
3. Menerima mahasiswa praktek kerja lapangan.

BAB IV
PEMBAHASAN

4.1 Jadwal Kegiatan PKL

Tabel 2. Jadwal Kegiatan PKL

No	Tanggal	Kegiatan	Tempat
1.	15 Februari 2018	Perkenalan diri	DC Pro
2.	18 Februari 2018	Perkenalan dengan tim kantor	DC Pro
3.	20 Februari 2018	Pengenalan dengan alat-alat (Moving Beam, Parlerd, Mixer, Beam bar, dll)	DC Pro
4.	21 Februari 2018	Teori tata cahaya (tentang alat dan penggunaannya) oleh mas David	DC Pro
5.	22 - 28 Februari 2018	Pengenalan alat (Moving beam, Perled, Mixer, dll) dengan cara praktek langsung	DC Pro
6.	1 Maret 2018	Perawatan alat (Lampu Parled)	DC Pro
7.	2 Maret 2018	Perawatan alat (Lampu Moving Beam)	DC Pro
8.	3 Maret 2018	Perawatan alat (Mixer Lampu)	DC Pro
9.	4 Maret 2018	<i>Event : Gathering</i>	Sekar Kedaton
10.	9 Maret 2018	<i>Event : Pembukaan Balkondes</i>	Magelang
11.	11 Maret 2018	Perawatan alat	DC Pro

12.	24 Maret 2018	<i>Event : Engineering Technical</i>	UNDIP Semarang
13.	25 Maret 2018	<i>Event : OSIS SMA 3 Semarang</i>	Kuil Sampokong
14.	27 Maret 2018	Perawatan alat	DC Pro
15.	31 Maret – 1 April 2018	<i>Event : Pekan Satu 2018 SMA 1 Banyumanik</i>	Semarang
16.	7 April 2018	<i>Event : Ensyclomordia</i>	PKKH UGM
17.	8 April 2018	<i>Event : Wedding</i>	Sportorium UMY
18.	14 April 2018	<i>Event : Johnnie Walker</i>	Boshe VVIP Club
19.	21 April 2018	<i>Event : Symphoni Kerontjong Moeda</i>	Hutan Pinus Mangunan
20.	26 April 2018	<i>Event : Fastavaganza Djarum Music.id</i>	Ponpes Api Magelang
21.	28 April 2018	<i>Event : Ulang tahun GOLDSTACKS #7</i>	Boshe VVIP Club

Sumber: data pribadi selama PKL

4.2 Keterangan tentang kegiatan Fastavaganza.

“Fastavaganza Djarum Music.id” adalah *event* setiap tahun yang diselenggarakan oleh pondok pesantren API Magelang untuk memperingati hari jadi pondok pesantren. Kegiatan ini selalu dilakukan oleh pondok pesantren yang bekerja sama dengan PT.Djarum yang bergerak dalam bidang musik. Dalam *event* ini “Fastavaganza Djarum Music.id” menampilkan artis-artis papan atas sebagai pengisi acara ini. Artis-artis yang mengisi yaitu, EDANE dan NDX AKA. Disetiap penampilannya band menampilkan masing-masing 8 lagu untuk menghibur penonton yang hadir. Penampilan 2 band ini lah yang paling di tunggu-tunggu oleh penggemarnya. Band EDANE yang paling meriah dan paling banyak penggemarnya dalam penampilannya sangat menggetarkan lokasi acara.



Gambar 38. Fastavaganza
Sumber: youtube



Gambar 39. Fastavaganza
Sumber: youtube

4.3 Peran Penata Cahaya pada Event Fastavaganza Djarum Music.id

Peran penata cahaya dalam sebuah event atau program selalu melalui 3 tahapan utama, yaitu pra-pro-pasca. Terdapat beberapa rangkaian yaitu:

A. PRA PRODUKSI

Proses pra produksi inilah yang menjadi hal penting dalam sebuah acara dan terutama dalam peralatan yang akan digunakan untuk pertunjukan konser karena disini lah yang menjadikan tim *crew* harus bekerja ekstra karena harus mempersiapkan alat.

Ada beberapa rangkaian dalam proses pra produksi ini, yaitu :

1. Membuat konsep lighting.

Konsep ini di buat oleh pimpinan dengan *client* yang akan diturunkan ke tim *crew* untuk dilakukan proses pemilihan alat.

2. Mengetahui *list* alat-alat yang akan digunakan.

Alat-alat yang digunakan yaitu :

1. Moving beam : 18
2. Parled 64 : 11
3. Parled 120 : 8
4. Frashnel : 4
5. Minibrute : 4
6. Beam bar : 3

3. Pengecekan alat-alat yang akan digunakan untuk mengetahui normal tidaknya alat tersebut.

Dalam hal pengecekan inilah yang dilakukan untuk mengecek mulai dari normal tidaknya lampu, head lampu normal tidak, kabel kabel apakah ada yang putus.

4. Mempersiapkan peralatan yang dibawa untuk dinaikan ke mobil.

Barang-barang yang dibawa adalah barang yang sudah di cek dengan kondisi normal tanpa ada trobel untuk dibawa kelokasi *event*.

5. Membuat rancangan *floor plane* tata cahaya untuk dilokasi.

Rancangan ini di buat oleh “chief operator dengan programmer” untuk mempermudah kerja tim *crew* instalasi di lapangan.

6. Membuat rancangan alamat jalur *lighting* untuk disambungkan ke operator.

Rancangan ini di atur sesuai kebutuhan jumlah lampu yang akan disesuaikan dengan “mixer lighting” dan menghitung tekanan arus untuk pembagian beban listrik.

7. Berangkat kelokasi acara sesuai dengan arahan.
8. Menentukan *crew* yang berangkat.

Crew dalam *event* ini sebagai berikut :

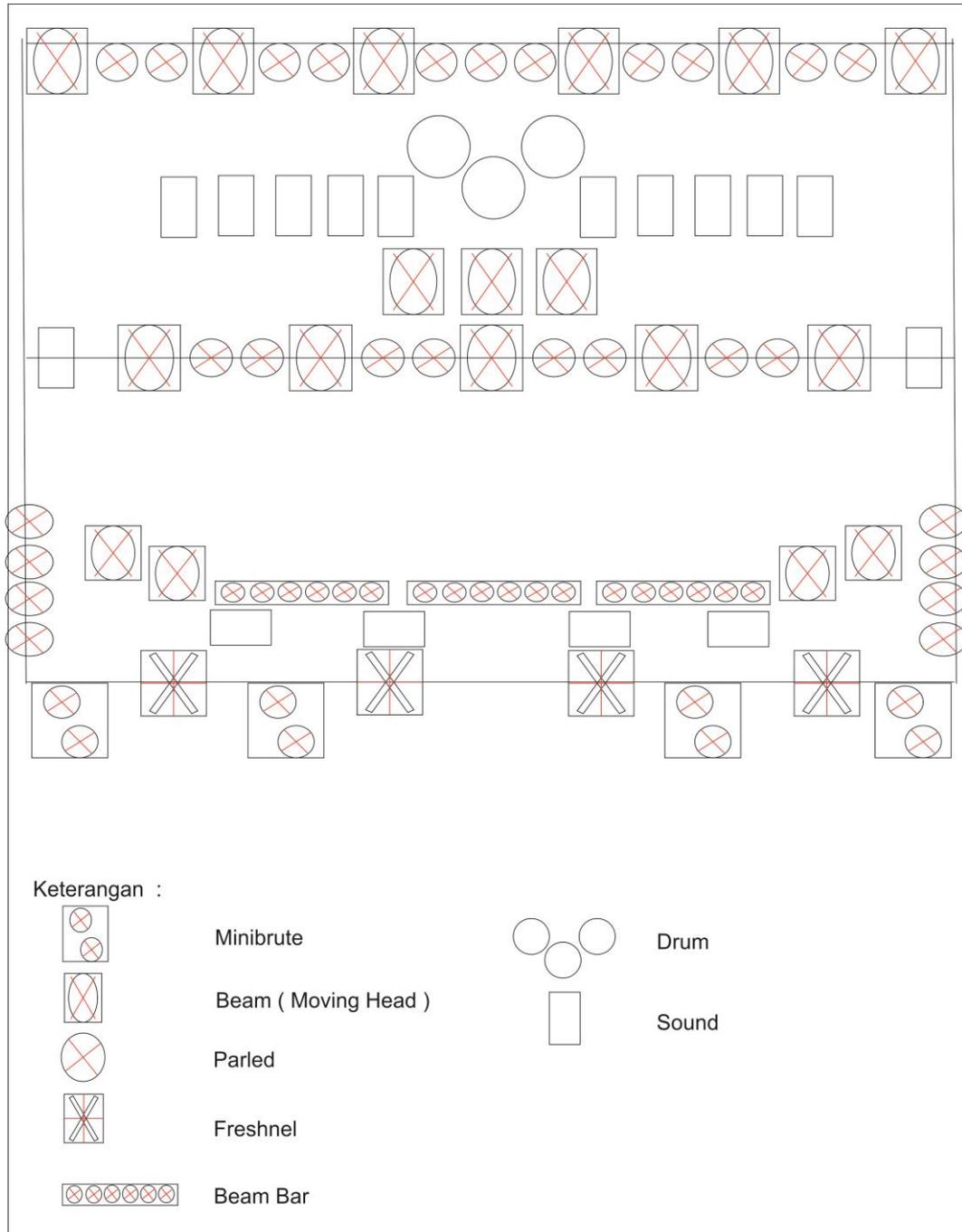
1. David Parasian Sihombing : Chief Lighting
2. Ahmad Solehudin : Programer (Operator)
3. Andi Gondes : Instalasi kelistrikan
4. Sabtu Wijaya : Instalasi *lighting*
5. Muhammad Nurul Miftah S. : Instalasi *lighting*
6. Khoirul Waladi : Instalasi *lighting*

Deskripsi pekerjaan :

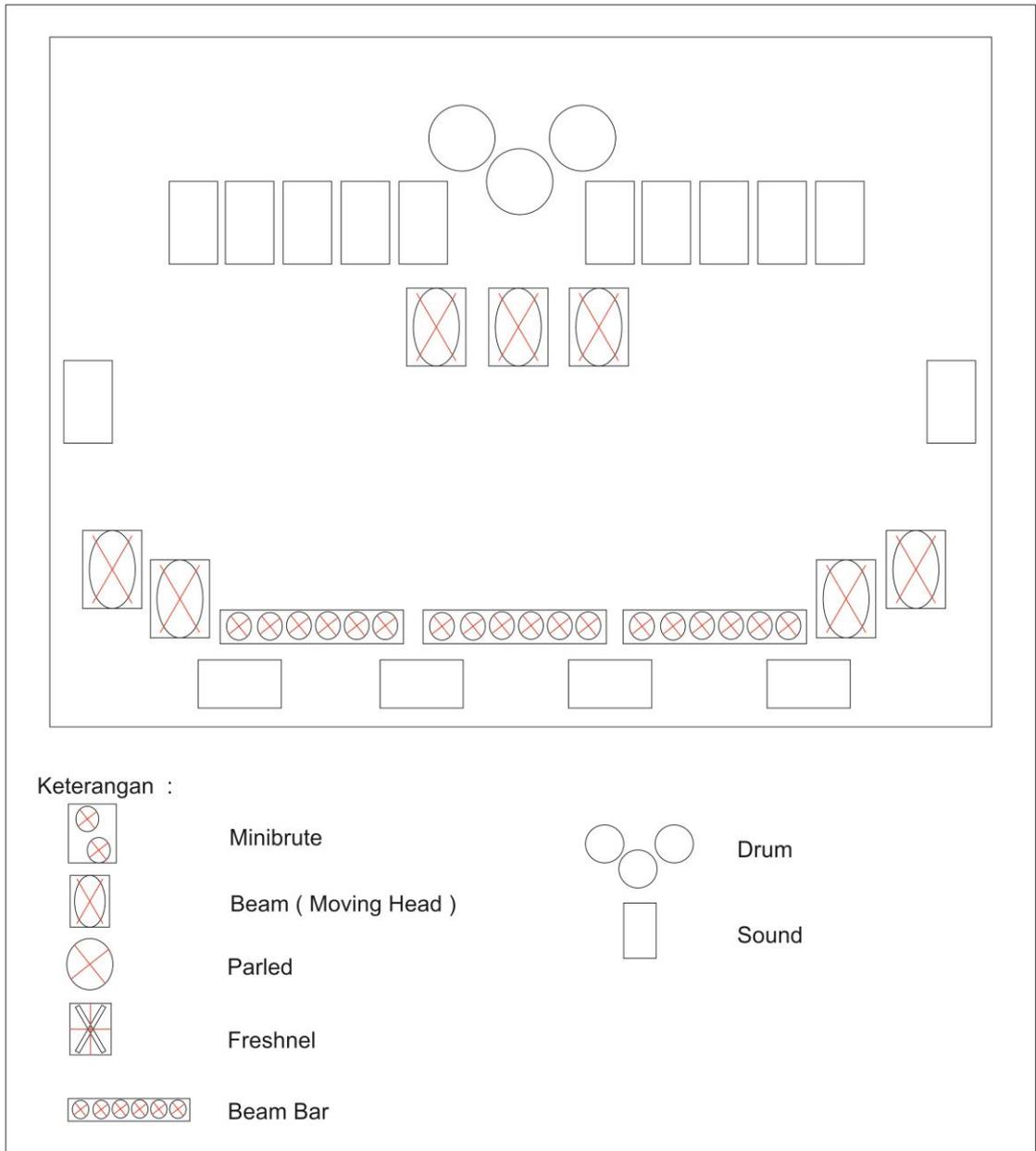
- a. Chief Lighting
Pimpinan Produksi serta yang emmbuat konsep floor plane lighting.
- b. Programer (Operator)
Orang yang mengoperasikan mixer untuk menjalankan lighting.
- c. Instalasi Kelistrikan
Crew yang bertugas membagi arus listrik dari panel untuk lighting.
- d. Instalasi Lighting
Crew yang bertugas untuk memasang lighting di stage panggung maupun di stage rigging.

B. PRODUKSI

Gambaran *FLoor Plane* acara Fastavaganza Djarum Music.id



Gambar 40. Area *rigging* atas
Sumber: sketsa pribadi



Gambar 41. Area *stage* panggung
 Sumber: sketsa pribadi

Melakukan serangkaian pekerjaan sesuai dengan *jobdescnya* masing-masing, dalam hal ini sangatlah penting dalam acara. Beberapa hal yang harus dilakukan dalam produksi konser Fastavaganza Djarum Music.id yaitu :

1. Mempersiapkan dan menata alat di panggung.

Persiapan awal yang dilakukan dengan bongkar alat dari box untuk dipasang di panggung rigging dengan penempatan sesuai *floor plane*.

2. Memberi alamat lampu yang akan dipasang sesuai arahan operator.

Hal ini bertujuan untuk menggabungkan antara *lighting* dengan *mixer* untuk saling sinkron. Ada berbagai jenis alamat untuk kelipatan dari macam-macam lampu, jadi harus menyesuaikan jenis lampu dan kelipatan alamatnya.

- a. Parled 64

Parled ini memiliki daya 1000W dengan kelipatan alamat 8. Jadi alamat yang digunakan adalah 1,9,17,25,33,41,49, dst.

- b. Parled 120

Parled ini memiliki daya 150W dengan kelipatan alamat 9. Jadi alamat yang digunakan adalah 1,10,19,28,37,46,55, dst.

- c. Moving beam

Moving beam ini memiliki daya 300W dengan kelipatan alamat 16. Jadi alamat yang digunakan adalah 1,17,33,49,65,81,97, dst.

- d. Beam bar

Beam bar ini hampir mirip dengan moving beam cuma memiliki perbedaan yang tidak bisa berputar 360° dan hanya bias bergerak dengan *till up* dan *till down*. Beam bar ini memiliki daya 300W dengan kelipatan alamat 16. Jadi alamat yang digunakan adalah 1,17,33,49,65,81,97, dst.

- e. Mini brute led / Minibrute hellogen

Mini brute led ini memiliki daya 200W dengan alamat kelipatan 8. Fungsi dari kelipatan 8 ini adalah alamat 1-4 berguna untuk alamat strobo, 5-6 untuk aux, dan 7-8 untuk dimmer. Jadi alamat yang digunakan adalah 1,9,17,25,33,41,49, dst.

Minibrute hellogen memiliki daya 350Wx4 karena memiliki 4 bohlam lampu dan untuk mengatur intensitas cahaya harus masuk dimmer pack.

f. Frashnel led / Frashnel hellogen

Frashnel led ini memiliki daya 200W dengan alamat kelipatan 3. Jadi freshnel ini menggunakan alamat 1,4,7,10,13,16,19, dst.

Frashnel hellogen ada 2 jenis yang biasa digunakan di panggung yaitu frashnel dengan daya 1000W dan 2000W. Untuk mengatur intensitasnya cahaya harus masuk dimmer pack.

3. Memasang dan menempatkan *lighting* sesuai dengan *flor plane*.



Gambar 42. Memasang dan menempatkan lighting
Sumber: dokumentasi pribadi DC Pro

4. Menginstalasi arus listrik sesuai kebutuhan dan membagi arus.

Dalam hal ini crew instalasi listrik harus bisa menginstal listrik dan membaginya ke panel listrik. Dalam panel terdapat 3 Phase yaitu, RSTN yang berguna untuk membagi beban listrik supaya beban listrik tidak menjadi 1 sumber arus.

5. Setting program lighting dengan *mixer operator*.

Setting ini biasa dilakukan pada malam hari gunanya untuk mengatur intensitas cahaya yang keluar dari lampu yang digunakan. Lebih lanjutnya digunakan untuk mensetting jalannya alur cahaya yang akan digunakan untuk hari H berlangsung. Dalam ini yang paling utama adalah untuk mengetahui

apakah ada jalur alamat lampu yang tidak sesuai atau bertabrakan dengan jalur alamat lampu lain karena apabila itu terjadi akan membuat lampu menjadi berkedip atau error pada saat dinyalakan dengan mixer.

6. Setting cahaya sesuai arahan dan nada musik pementasan.

Pada saat setting cahaya ini biasanya band minta request tentang warna cahaya yang digunakan dan transisi perubahan warna. Apabila band tidak request warna kita memberikan warna sesuai irama nada dengan kita harus mengetahui band yang akan tampil dan kita harus mengetahui jenis lagu-lagunya.

7. Acara mulai dan mengoperasikan *lighting* dengan perubahan transisi nada. Ini dilakukan oleh seorang programmer (operator) yang menjalankan mixer untuk bekerja ekstra dengan sangat memperhatikan irama nada untuk perubahan warna lampu dala pementasan.





Alat-alat yang digunakan berdasarkan fungsinya, yaitu :

1. Parled 64

Berfungsi untuk stay lamp atau untuk menyinari dasar panggung. Bias juga digunakan untuk cahaya background dalam artistiknya.



Gambar 43. Parled 64
Sumber: www.google.com

2. Parled 120

Parled ini memiliki caha yang lebih terang dari pada parled 64 karena memiliki mata lensa yang lebih banyak. Ini biasa digunakan untuk fill light atau background juga bias dalam setiap pertunjukan.



Gambar 44. Parled 120
Sumber: www.google.com

3. *Moving beam*

Moving beam adalah lampu yang bisa berputar 360° dan ini biasa digunakan sebagai pemerindah panggung pertunjukan agar terlihat lebih mewah dan meriah. Semakin banyak moving beam semakin indah dan mewah pertunjukan tersebut.



Gambar 45. Moving beam
Sumber: www.google.com

4. Beam bar

Beam bar inilah yang menjadi penghias dalam pertunjukan dengan keadaan diam pun juga terlihat indah. Beam bar ini hanya bisa bergerak secara statis yaitu naik turun 180°.



Gambar 46. Beam bar
Sumber: www.google.com

5. Mini brute

Berfungsi untuk menyinari area penonton dari arah panggung. Karena mini brute memiliki tipe cahaya yang tajam dan keras. Dilain sisi mini brute juga bisa digunakan sebagai pemanis di atas panggung yang mengarah keluar.



Gambar 47. Mini brute
Sumber: www.google.com

6. Mixer

Berfungsi sebagai otak untuk menjalankan semua lighting yang bekerja di atas panggung. Apabila tidak ada mixer lighting tidak akan bekerja sesuai yang kita inginkan.



Gambar 48. Mixer
Sumber: www.google.com

7. Ac Cord (Ac Power)

Ac cord (Ac Power) adalah kabel yang berfungsi untuk menghubungkan lampu dengan listrik. Kebanyakan lighting sekarang menggunakan ac cord yang terpisah dengan body lampu.



Gambar 49. Ac Cord
Sumber: www.google.com

8. Staker listrik

Staker listrik berguna untuk menghubungkan dan memberikan arus listrik dari panel listrik ke lampu supaya bisa menyala.



Gambar 50. Staker listrik
Sumber: www.google.com

9. Panel Listrik

Panel listrik berfungsi sebagai pusat listrik yg bersumber dari genset untuk di bagikan terhadap lampu-lampu yang menyala.



Gambar 51. Panel listrik
Sumber: www.google.com

10. Genset

Genset adalah sumber dari berbagai sumber arus listrik ketika event itu berlangsung. Ada banyak jenis genset akan tetapi dalam event ini khusus untuk lighting menggunakan genset bertipe silent dengan daya 35 KVA dan 42,5 KVA.



Gambar 52. Genset
Sumber: dokumentasi pribadi DC Pro

C. PASCA PRODUKSI

Hal ini adalah rangkaian terakhir dalam produksi konser Fastavaganza Djarum Musik.id. Beberapa hal yang dilakukan setelah acara berakhir adalah:

1. Melakukan bongkar alat yang terpasang.

Melakukan pelepasan alat-alat yang terpasang dari ringing untuk di kumpulkan menjadi 1.

2. Membereskan alat untuk dimasukkan ketempatnya.

Setelah terkumpul semua menjadi 1 lalu di masukkan kedalam kotak sesuai dengan jenis tipe lampu itu.

3. Melakukan pengecekan lokasi untuk mengetahui apakah ada yang tertinggal tidaknya alat. Sambil memasukkan kedalam kotak sebagian tim crew melakukan cek lokasi ulang untuk mengetahui apakah ada tidaknya barang yang tertinggal.

4. Memasukkan dan menata alat di mobil.

Setelah beres semua dan tidak ada barang yang tertinggal lalu barang-barang yang sudah masuk ke dalam kotak dinaikkan ke atas mobil untuk di angkut pulang.

5. Perjalanan pulang.

6. Menata rapi alat ketempat semula di dalam gudang.

Setelah sampai di gudang barang-barang di turunkan dari mobil dan ditata kembali di gudang untuk di kembalikan ketempat semua supaya mencari untuk event berikutnya mudah.

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah melalui proses produksi yang panjang, penerapan penataan cahaya pada konser *Fastavaganza Djarum Music.id* telah sesuai dengan ide pencipta sebagai penataan cahaya, khususnya dengan penerapan efek pencahayaan pada pementasan konser *Fastavaganza* sehingga mewujudkan hasil acara yang baik dan menampilkan tata pencahayaan serta background artistic sesuai dengan konsep pengarah acara. Menerapkan efek-efek pencahayaan pada konser *Fastavaganza*, sehingga mampu mewakili konsep konser music dimana membuat pementasan menjadi meriah dan penonton memberikan *aplouse* pada setiap penampilan yang ditampilkan.

Dengan segala permasalahan atau kendala yang dihadapi beserta tim produksi yang didukung berbagai pihak dapat mewujudkan sebuah karya pementasan konser musik untuk pertunjukan dalam penataan cahaya untuk acara musik.

Ide gagasan dan konsep konser musik yang bernama konser *Fastavaganza* telah sesuai dengan yang diharapkan pencipta. Yaitu dengan menerapkan efek pencahayaan yang mengikuti irama musik yang menghasilkan visualisasi yang baik, dan dapat menambah kemeriahan acara, sehingga :

1. Pencahayaan yang sempurna dapat menghasilkan gambar yang indah.
2. Untuk penataan cahaya pada konser *Fastavaganza* menggunakan konsep yang sesuai dengan arahan sehingga tidak terlihat gelap dan memberikan efek warna tampilan terlihat lebih bagus.
3. Dalam penataan cahaya untuk mendukung konser *Fastavaganza* perlu memahami ritme nada dari setiap lagu sehingga penataan cahaya mampu mewakili konsep setiap lagu agar pesan music yang di sampaikan dapat dinikmati oleh penonton.

5.2. Saran

1. Penataan cahaya pada produksi konser musik ini sebagian telah tercapai. Namun masih perlu adanya beberapa hal yang perbaikan, antara lain :
 - a. Ketelitian dalam pemilihan filter warna.
 - b. Asisten dalam operator perlu selalu *standby* ketika terjadi *troubel* arus.
2. Program acara musik seperti ini layak untuk di produksi dan terus dikembangkan karena pada masa yang akan datang di tuntut untuk menghasilkan suatu karya yang lebih baik dan dapat memberikan hiburan terhadap penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Leo, Alimin. *Teknik Tata Cahaya Untuk Produksi & Penyiaran TV*. 2000. Jakarta: Penerbit Sirio.
- Millerson, Gerald. *TV Lighting Methods*. 1982. London: Focal Press.
- Ferncase, Richard K. MFA, *Basic Lighting Worktext For Film and Video Production*. 1992. Boston: Focal Press.
- Ferncase, Richard K. MFA. *Film and Video Lighting Terms and Concepts Production*, Focal Press, Boston, 1995
- Grob, Bernard. *Sistem TV dan Video*. 1989. Jakarta: Erlangga.
- MW, Prastowo, dkk, *Buku Panduan Teknik TVRI Stasiun Yogyakarta*. 1986. Yogyakarta: TVRI Stasiun Yogyakarta.
- Wahyudi & JB. *Media Komunikasi Massa Televisi*. 1990. Alumni.
- Alan, Wucker & Acker Stephen. *Television Production*. 1998. Mc Graw-Hill Series In Mass Communication.
- Des, Lyver & Swainson Graham. *Basic of Video Lighting*. 1995. Focal Press.
- Peter, Hodges. *The Video Camera Operator's Handbook*. 1994. Focal Press.

LAMPIRAN