

Teknik Perekaman dalam Produksi Studio Multi-Kamera untuk Program Televisi Nondrama

Recording Techniques in Multi-Camera Studio Production for Non-Drama Television Programs

Yusiatie ¹, Rusman Latief ²

Yusiatie.5@gmail.com, rusman@emtekedu.ac.id

¹ Universitas Tama Jagakarsa (Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi)

² Institut Media Digital Emtek (Dosen Tetap Diploma 4 Penyiaran)

Abstract

The production of nondrama programs in television studios, particularly those utilizing multicamera recording techniques, requires the implementation of precise recording techniques to produce high-quality broadcasts. This study aims to describe in detail the recording techniques used in nondrama program production, identify common technical challenges that arise during the production process, and provide recommendations to optimize production efficiency and quality. Using a qualitative descriptive approach, data were collected through direct observation of the production process, in-depth interviews with studio crew members, and analysis of relevant technical documentation. The results of the study revealed that the application of multicamera techniques, real-time switching systems, and structured audio and lighting setups play a crucial role in the success of nondrama program production. However, technical challenges such as camera synchronization issues and audio quality remain significant obstacles, which must be addressed through better-organized production management and more effective coordination among the crew.

Keywords: *studio production, nondrama programs, multicamera recording techniques, switching techniques.*

Abstrak

Produksi acara nondrama di studio televisi, khususnya yang menggunakan teknik perekaman multicamera, memerlukan penerapan teknik perekaman yang tepat untuk menghasilkan tayangan dengan kualitas yang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara rinci teknik-teknik perekaman yang digunakan dalam produksi acara nondrama, mengidentifikasi berbagai kendala teknis yang sering muncul selama proses produksi, serta memberikan rekomendasi untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas produksi. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, data diperoleh melalui observasi langsung terhadap proses produksi, wawancara mendalam dengan kru studio, dan analisis dokumentasi teknis yang relevan. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan teknik multicamera, sistem switching secara langsung, serta pengaturan audio dan pencahayaan yang terstruktur memainkan peran penting dalam kesuksesan produksi acara nondrama. Namun, kendala teknis yang sering dihadapi, seperti masalah sinkronisasi antar kamera dan kualitas audio, tetap menjadi tantangan yang perlu diatasi melalui manajemen produksi yang lebih terorganisir dan koordinasi antar kru yang lebih efektif.

Kata kunci: produksi studio, program nondrama, teknik perekaman multicamera, teknik switching.

1. Pendahuluan

Produksi acara televisi di studio dengan sistem multi-kamera merupakan salah satu teknik produksi yang esensial dalam industri penyiaran, khususnya untuk program nonfiksi atau nondrama seperti talk show, kuis, variety show, reality show, dan program berita. Berbeda dengan produksi drama yang menekankan pada kekuatan naratif dan pendekatan sinematografis, produksi nondrama lebih mengutamakan spontanitas, kecepatan pengambilan gambar, presisi teknis, serta interaksi langsung antara pengisi acara dan audiens sebagai elemen utama dalam membangun dinamika tayangan.

Dalam konteks produksi studio multicamera untuk program nondrama, teknik perekaman merupakan komponen fundamental yang secara langsung memengaruhi kualitas visual dan audio dari tayangan yang dihasilkan. Penggunaan sistem multicamera, pengalihan gambar (*switching*) secara real-time, tata cahaya yang presisi, tata suara yang akurat, serta desain artistik yang mendukung tema program, merupakan elemen-elemen teknis yang harus dikelola secara terintegrasi dan sistematis. Ketidaktepatan dalam pengelolaan aspek-aspek tersebut dapat menimbulkan berbagai permasalahan teknis, seperti framing kamera yang tidak akurat, perpindahan gambar yang tidak estetis, pencahayaan yang tidak seimbang, serta gangguan sinkronisasi antara audio dan visual. Sejalan dengan pandangan Holman (2021), kualitas produksi televisi sangat ditentukan oleh keselarasan antara komponen visual dan audio yang disusun melalui pendekatan teknis yang terstandarisasi. Oleh karena itu, profesionalisme kru produksi, pemahaman mendalam terhadap perangkat teknologi, serta koordinasi tim yang efektif menjadi kunci utama dalam menjamin keberhasilan produksi studio nondrama.

Perkembangan teknologi perekaman dalam beberapa tahun terakhir, termasuk penggunaan kamera beresolusi tinggi, *digital audio mixer*, serta sistem automasi berbasis perangkat lunak, telah membuka peluang peningkatan efisiensi dan kualitas produksi studio secara signifikan. Namun, perubahan ini juga menghadirkan tuntutan terhadap peningkatan kapasitas teknis kru produksi—seperti *program director*, operator kamera, teknisi audio, switcherman, dan *floor director*—agar mampu mengadaptasi dan mengoperasikan perangkat modern secara efektif.

Dalam kerangka teori komunikasi visual, produksi studio nondrama berperan penting dalam menyampaikan pesan secara visual kepada audiens secara langsung dan instan. Visualisasi yang efektif tidak hanya memperkuat penyampaian pesan, tetapi juga menciptakan

daya tarik emosional terhadap audiens. Menurut McCluskey dan Banerjee (2021), komunikasi visual yang optimal dalam media elektronik memerlukan integrasi antara bentuk, warna, pergerakan, dan struktur naratif visual untuk mengarahkan persepsi penonton secara tepat. Sementara itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Zhang dan Liew (2022), penguasaan teknik produksi visual secara teknis dalam lingkungan studio dapat meningkatkan keterlibatan pemirsa melalui tampilan visual yang dinamis dan terstruktur.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam teknik perekaman dalam produksi program nondrama di studio televisi, baik dari sisi teknis maupun estetika. Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting untuk mengidentifikasi, mendeskripsikan, dan menganalisis praktik perekaman studio serta menemukan solusi atas berbagai kendala produksi yang dihadapi dalam dunia penyiaran modern.

2. Kajian Teori

Kajian teori merupakan fondasi konseptual yang digunakan untuk menjelaskan, memperkuat, serta memperjelas fokus penelitian melalui pemaparan teori-teori, konsep-konsep, dan pandangan para ahli yang relevan dengan topik yang dikaji. Dalam konteks penelitian berjudul "Teknik Perekaman dalam Produksi Studio Multi-Kamera untuk Program Televisi Nondrama", kajian teori yang digunakan mencakup beberapa aspek utama yang mendasari praktik produksi studio, di antaranya:

2.1 Produksi Studio

Produksi studio televisi merupakan proses penciptaan program yang dilakukan dalam lingkungan terkontrol, di mana seluruh aspek teknis seperti pencahayaan, suara, kamera, dan set desain dapat diatur secara penuh (Zettl, 2017). Dalam konteks produksi acara nondrama, produksi studio berfokus pada efektivitas teknis dan kelancaran alur acara. Lingkungan studio memberikan fleksibilitas tinggi dalam pengendalian berbagai variabel produksi, sehingga memungkinkan terciptanya tayangan yang rapi, terstruktur, dan siap untuk disiarkan langsung maupun direkam untuk penayangan kemudian. Latief & Yusiatie (2025) produksi studio adalah proses produksi yang dilakukan di ruang studio, yang dirancang khusus untuk perekaman gambar dan suara terintegrasi dan terkontrol. Dalam produksi studio, semua elemen kebutuhan produksi, seperti kamera, pencahayaan, audio, dekorasi (set) dan sebelum perekaman properti diatur secara detail dan presisi sebelum perekaman dan/siaran langsung.

Produksi studio biasanya melibatkan penggunaan sistem multicamera, di mana beberapa kamera digunakan secara bersamaan untuk merekam berbagai sudut pandang. Hal ini

memungkinkan penyutradaraan real-time melalui switching antar kamera, yang menjadi kunci penting dalam acara nondrama seperti talkshow, variety show, atau berita.

Menurut Owens dan Millerson (2017), sistem multi kamera “memungkinkan kontrol yang lebih besar terhadap visual dan penyampaian cerita secara langsung, karena sutradara dapat memilih gambar terbaik dari berbagai sudut dengan cepat dan efisien.” Selain itu, Thompson dan Bowen (2019) menegaskan bahwa “multi-camera production is essential for live or live-to-tape studio formats because it reduces post-production time and supports real-time visual storytelling.”

Penggunaan teknik multi kamera juga meningkatkan efisiensi produksi karena dapat merekam acara secara keseluruhan dalam sekali waktu tanpa perlu pengambilan ulang dari sudut yang berbeda, serta memperkuat koordinasi antara tim produksi seperti operator kamera, audio, lighting, dan sutradara.

2.2 Program Nondrama

Dalam buku *Panduan Produksi Acara Televisi Nondrama*, Latief dan Utud (2020) mendefinisikan program nondrama sebagai siaran televisi yang menyajikan perpaduan antara unsur imajinasi dan fakta yang didesain secara kreatif, mengandung elemen hiburan, informasi, nilai artistik, serta manfaat bagi pemirsanya. Program ini dirancang tidak semata-mata untuk menyampaikan narasi, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman visual dan auditif yang menarik dan bermakna bagi audiens melalui pendekatan produksi yang dinamis dan variatif.

Program televisi nondrama mencakup berbagai format, seperti program musik, permainan (game show), reality show, pertunjukan, komedi, variety show, talkshow, hingga infotainment atau newstainment. Karakteristik utama dari program-program ini terletak pada penekanan terhadap unsur hiburan, interaktivitas, spontanitas, serta penyampaian informasi secara ringan dan menghibur. Umumnya, produksi program nondrama dilakukan di dalam studio televisi dengan pendekatan multikamera (multicamera production), yang memungkinkan pengambilan gambar dari berbagai sudut secara simultan, sehingga mendukung efektivitas penyuntingan gambar secara real-time dan menciptakan kualitas visual yang dinamis. Berikut penjelasan jenis format program nondrama:

- **Program Musik:** Program siaran televisi yang menyajikan unsur musik, suara, atau gabungan keduanya, dikemas dalam satu paket pertunjukan yang terstruktur. Format program musik ini mencakup berbagai jenis penyajian, seperti video klip, pertunjukan musik (konser musik), paduan suara, musik instrumental, dan akapela.

- **Program Permainan:** Program siaran televisi yang menampilkan berbagai permainan atau perlombaan, di mana peserta bersaing untuk memperoleh hadiah. Jenis-jenis program dalam kategori ini meliputi kuis show, game show, dan kuis game show.
- **Reality Show:** Program siaran televisi yang menyajikan fakta sesuai dengan kenyataan tanpa menggunakan skenario yang diarahkan untuk menciptakan gambar atau adegan tertentu. Meskipun demikian, dalam praktiknya, program ini cukup fleksibel dalam proses kreatif, termasuk kemampuan untuk menyusun skenario guna membangun unsur dramatis dan artistik. Jenis program dalam kategori ini meliputi candid camera, competition show (talent show), relation show, fly on the wall, dan mystic show.
- **Program Pertunjukan:** Program siaran televisi yang menampilkan atau mempertunjukkan keahlian khusus atau kegiatan yang bermanfaat bagi audiens. Jenis-jenis program dalam kategori ini meliputi pantomim, sulap, tari, peragaan busana, memancing, pertunjukan boneka dan wayang, serta demo masak.
- **Variety Show:** Format program hiburan yang bersifat multi-segmen dan menyajikan kombinasi berbagai unsur pertunjukan dalam satu kesatuan acara. Unsur-unsur yang lazim ditemukan dalam variety show meliputi musik, komedi, lawak, tarian, peragaan busana, wawancara (interview), hingga vox populi (vox pops) atau pendapat spontan dari masyarakat. Keunikan dari program ini terletak pada keberagaman isi dan dinamika penyajian yang dirancang untuk menjaga perhatian dan keterlibatan audiens. Dalam proses produksinya, variety show memerlukan koordinasi lintas tim produksi, pengisi acara, serta kru teknis, terutama dalam hal pencahayaan, tata suara, dan pengambilan gambar, agar setiap segmen tampil menarik, ritmis, dan menyatu secara estetis. Program ini menuntut penerapan teknik produksi yang sangat terintegrasi, termasuk penggunaan sistem multicamera, teknik switching real-time, serta pencahayaan dan audio yang mendukung keberagaman elemen dalam setiap segmennya.
- **Program komedi:** Genre hiburan dalam televisi yang bertujuan untuk mengundang tawa melalui penyajian unsur-unsur jenaka. Dalam konteks produksi televisi, terdapat perbedaan yang signifikan antara program **lawak** dan **komedi**. Program lawak biasanya dibawakan oleh sekelompok orang yang tergabung dalam grup lawak dan menampilkan permainan kata, dialog lucu, serta aksi fisik yang mengundang gelak tawa. Sementara itu, komedi dalam bentuk yang lebih populer dikenal sebagai **stand up comedy**, merupakan pertunjukan lawak tunggal di mana seorang komika menyampaikan monolog mengenai topik-topik tertentu secara kritis, sarkastik, atau reflektif, dengan tujuan menghibur

penonton secara langsung. Kedua format ini memiliki pendekatan yang berbeda dalam membangun humor, namun sama-sama menuntut kreativitas tinggi dalam penulisan naskah, performa panggung, dan penyutradaraan agar mampu menarik perhatian audiens televisi.

- **Talk Show:** Program diskusi atau bincang-bincang yang diikuti satu atau lebih narasumber untuk membicarakan satu topik. Secara umum, jenis talk show dibagi dalam dua kelompok, yaitu *light entertainment* dan *serious discussion*. Menurut Latief & Yusiatie (2025), *light entertainment* terdiri dari *soft talk show* dan *informative talk show*, yang lebih bersifat ringan dan menghibur, serta memberikan informasi kepada audiens. Sedangkan *serious discussion* mencakup berbagai format yang lebih mendalam dan formal, seperti *debate talk show*, *interview talk show*, *one-on-one talk show*, *audience participation talk show*, *dialog*, *interview on the air*, *discussion panel*, *discussion forum*, dan *talk and discussion*, yang bertujuan untuk menggali topik secara lebih serius dan analitis.
- **Newstainment:** Program yang berisikan berita yang menarik dan menghibur, berdasarkan fakta dan informasi yang membahas dunia musik, film, mode, seni, biografi, serta liputan penyelenggaraan sebuah event, dan hal-hal unik serta menarik untuk sebuah acara. Jenis program ini mencakup berbagai format, antara lain *infomercial*, *infotainment show*, *magazine show*, *documentary television*, dan *feature show*. Program-program ini bertujuan untuk menyajikan informasi terkini yang dikemas secara menarik, menghibur, serta mudah dipahami oleh audiens, sambil tetap mengedepankan fakta dan analisis yang relevan.

2.3 Teknik Perekaman

Teknik perekaman multi kamera dalam konteks produksi studio mencakup serangkaian proses yang bertujuan untuk menangkap gambar dan suara secara simultan dengan kualitas ideal. Teknik perekaman studio umumnya dilakukan dengan menggunakan metode *live taping*, yang memungkinkan proses rekaman langsung tanpa pengeditan signifikan. Latief dan Yusiatie (2025) menyatakan bahwa metode perekaman ini menggunakan sistem multicamera, yang memungkinkan pengambilan gambar secara simultan dari berbagai sudut pandang, serta penyesuaian langsung terhadap suara dan visual sesuai dengan dinamika acara. Dengan penerapan teknik ini, proses produksi menjadi lebih efisien, terutama untuk program-program yang membutuhkan penyampaian informasi atau hiburan secara cepat dan langsung. Teknik perekaman studio program nondrama melibatkan beberapa komponen, yaitu:

- **Tata Kamera:** Menentukan jumlah, posisi, dan sudut kamera merupakan langkah penting dalam mendukung dinamika visual acara. Penempatan yang tepat memungkinkan pengambilan gambar yang lebih ekspresif dan memadai untuk mendokumentasikan setiap bagian dari acara secara komprehensif.
- **Tata Switching:** Proses pemilihan dan perpindahan gambar antar kamera secara langsung dilakukan melalui perangkat video switcher. Teknik ini sangat penting untuk memastikan transisi yang mulus dan dinamis antara berbagai angle dan perspektif, menjaga alur tayangan agar tetap menarik dan terorganisir.
- **Tata Latar:** Latar, yang juga disebut set atau dekorasi, merujuk pada area atau ruang di mana adegan atau peristiwa direkam. Keberadaan latar yang sesuai sangat penting dalam menciptakan atmosfer visual yang mendukung tema acara dan memperkaya pengalaman audiens.
- **Tata Cahaya:** Pengaturan pencahayaan memiliki peran krusial dalam menciptakan suasana visual yang sesuai dengan karakter acara. Lighting yang tepat tidak hanya memperjelas tampilan gambar, tetapi juga mempengaruhi mood dan intensitas visual yang ingin disampaikan kepada audiens.
- **Tata Suara:** Penempatan mikrofon dan mixing audio secara real-time merupakan bagian integral untuk memastikan kualitas suara yang jernih dan konsisten. Pengaturan audio yang baik memastikan bahwa suara pengisi acara dan elemen suara lainnya terdengar jelas dan seimbang, tanpa gangguan atau distorsi.
- **Pengisi acara:** Mereka yang berada di depan kamera berperan sebagai objek pemilihan gambar dan suara. Posisi dan perilaku pengisi acara sangat mempengaruhi cara kamera menangkap gambar dan bagaimana suara diterima, sehingga pemilihan dan pengaturan elemen-elemen ini harus dilakukan dengan hati-hati untuk mendapatkan hasil yang optimal.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memahami secara mendalam serta mendeskripsikan teknik-teknik perekaman yang diterapkan dalam produksi studio program nondrama. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada eksplorasi praktik nyata di lapangan, dinamika kerja kru produksi, dan faktor-faktor teknis yang memengaruhi hasil produksi, dengan tujuan untuk menggali makna dan pemahaman tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel yang ada (Creswell, 2017).

Pendekatan ini memberikan ruang untuk pemahaman yang lebih holistik mengenai konteks produksi, serta memungkinkan analisis lebih dalam terhadap tantangan teknis dan solusi yang ditemukan dalam proses produksi acara nondrama (Miles, Huberman, & Saldaña, 2019).

Penelitian ini dilaksanakan di studio 1,2,3, dan 5 stasiun televisi nasional/swasta Indosiar yang secara rutin memproduksi acara nondrama, seperti variety show, talkshow, reality show, atau program kuis, dan lainnya, Subjek penelitian meliputi; Program Director (PD), Operator Kamera (camera operators), penata suara (Audioman), penata Cahaya (Lightingman), Switcherman atau Switcher Video Operator (CVO), Art Director, Floor Director (FD), dan Technical Director (TD). Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yakni berdasarkan pertimbangan bahwa individu tersebut memiliki pengalaman langsung dalam proses perekaman produksi acara nondrama di studio.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga metode yaitu, observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Analisis data menggunakan reduksi data. Memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengubah data mentah dari observasi, wawancara, dan dokumentasi ke dalam bentuk penulisan terstruktur. Untuk menjamin keabsahan (validitas) data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, membandingkan informasi dari observasi, wawancara, dan dokumentasi.

4. Hasil dan Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini difokuskan pada analisis teknik perekaman muliti kamera produksi studio yang digunakan dalam acara nondrama, berdasarkan hasil observasi, wawancara dan studi dokumentasi yang telah dilakukan. Hasil penelitian ini kemudian dikaji dengan menggunakan teori produksi siaran dan teori komunikasi visual dalam menciptakan tayangan nondrama yang komunikatif, dinamis, dan menarik bagi penonton.

4.1 Teknik Perekaman

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di lokasi penelitian, teknik perekaman untuk program televisi nondrama dalam studio melibatkan, menggunakan teknik live taping atau live on tape. Dengan penerapan sistem multicamera, switching real-time, pengaturan pencahayaan, dan kontrol audio yang terintegrasi.

- **Live taping:** Dikenal sebagai *live on tape*, merupakan metode perekaman yang meniru suasana siaran langsung, namun hasilnya direkam terlebih dahulu dan tidak disiarkan secara real-time (Latief & Yusiatie, 2025). Metode ini pada dasarnya mengadopsi prinsip siaran langsung, di mana seluruh kru dituntut untuk bekerja secara presisi tanpa melakukan

kesalahan, sehingga perencanaan teknis dan editorial harus matang, termasuk menyiapkan berbagai opsi apabila terjadi situasi darurat (*force majeure*). Namun, dalam konteks *live taping*, kesalahan teknis atau editorial lebih dapat ditoleransi karena hasil rekaman umumnya akan melalui tahap penyuntingan. Proses penyuntingan ini dilakukan untuk memperbaiki kesalahan dalam pemilihan gambar oleh operator switcher, menyesuaikan durasi program agar tidak melebihi batas siar (*over duration*), serta menambahkan elemen grafis guna memperkaya informasi dan menyempurnakan kualitas visual program.

- **Sistem Multikamera:** Dalam produksi studio program nondrama mengacu pada penggunaan lebih dari satu kamera secara simultan untuk merekam berbagai sudut pandang dari sebuah adegan secara bersamaan. Jumlah kamera yang digunakan dapat bervariasi, mulai dari dua hingga lima kamera atau lebih, tergantung pada kompleksitas produksi dan kebutuhan visual dari program yang direkam. Setiap kamera memiliki fungsi spesifik untuk menangkap sudut pandang tertentu yang telah ditentukan sebelumnya oleh sutradara. Sebagai contoh, dalam praktik produksi di studio televisi Indosiar, pembagian tugas kamera biasanya sebagai berikut:
 - ✓ **Kamera 1:** Digunakan untuk merekam pengisi acara dalam medium shot atau close-up.
 - ✓ **Kamera 2:** Berfungsi untuk mengambil wide shot atau master shot yang menampilkan keseluruhan set.
 - ✓ **Kamera 3:** Juga digunakan untuk medium shot dan close-up pengisi acara dari sudut yang berbeda.
 - ✓ **Kamera 4:** Ditujukan untuk merekam reaksi spontan dari audiens di studio, serta interaksi mereka dengan pengisi acara.
 - ✓ **Kamera 5:** Merupakan kamera jenis *jimmy jib*, yang digunakan untuk menghasilkan gerakan kamera menyapu dari atas atau gerakan dinamis panjang, serta mampu merekam bidikan 360 derajat untuk meningkatkan nilai estetika visual program.

4.2 Pengaturan Kamera

Pengaturan kamera dalam produksi studio multikamera sangat dipengaruhi oleh gaya individual Program Director (PD) yang memimpin proses penyutradaraan. Setiap PD umumnya memiliki preferensi tersendiri dalam menentukan posisi dan fungsi masing-masing kamera. Sebagai contoh, kamera master atau *wide shot* tidak harus selalu ditugaskan pada kamera 2, melainkan dapat pula menggunakan kamera 1 atau kamera 3, tergantung pada strategi visual dan alur penyutradaraan yang dirancang oleh PD. Meskipun demikian, secara

umum produksi televisi di Indonesia mengacu pada pola pengaturan standar sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya.

Jumlah kamera yang digunakan dalam produksi juga bergantung pada format program yang diproduksi. Program dengan format *talk show* biasanya menggunakan 3 hingga 4 kamera, sedangkan program dengan format *variety show* cenderung membutuhkan 5 hingga 8 kamera atau lebih. Variasi jumlah kamera ini bertujuan untuk menangkap dinamika visual yang lebih kompleks, terutama jika program memiliki banyak segmen, variasi konten, serta mobilitas panggung yang tinggi. Oleh karena itu, keputusan mengenai jumlah dan pengaturan kamera selalu disesuaikan dengan kebutuhan naratif dan teknis dari masing-masing format program.

4.3 Operator Kamera

Dalam sistem produksi multikamera di studio, setiap unit kamera dioperasikan oleh seorang operator kamera yang bertanggung jawab atas pengendalian teknis kamera secara langsung. Latief dan Yusiatie (2025) menjelaskan bahwa istilah *operator kamera* lebih tepat digunakan dalam konteks produksi multikamera di studio, baik untuk format *live taping* maupun siaran langsung (*live broadcast*). Dalam sistem kerja ini, tanggung jawab utama pengambilan keputusan visual berada pada Program Director (PD), yang menentukan komposisi gambar mana yang akan ditampilkan kepada penonton melalui perangkat *video switcher*. Sementara itu, operator kamera berperan melaksanakan instruksi visual dari PD, seperti penyesuaian framing, fokus, dan pergerakan kamera, sehingga tercipta keselarasan antarbidikan sesuai dengan tuntutan naratif dan estetika program.

Kurang tetap jika penggunaan istilah *camara person* (*campres*) digunakan bagi para penata kamera atau penata gambatr untuk produksi studio. Latief & Yusiatie (2025), *Campres* merujuk pada individu yang bertanggungjawab atas pengambilan gambar secara mandiri. *Campres* memiliki otonomi yang tinggi dalam menentukan, komposisi, angle, pergerakan kamera, serta ukuran gambar yang akan digunakan dalam merekao objek. *Campres* biasa bekerja pada program berita (*news*) bekerjasama dengan reporter dalam peliputan peristiwa.

Sedangkan operator kamera, akan selalu berkomunikasi dengan PD untuk ukuran gambar, pergerakan kamera, komposisi dan lainnya. Menggunakan terminologi *type of shot* atau acuan dasar kamera yang sudah disepakati, misalnya *close up* (CU), *medium close up* (MCU), *Long shot* (LS), *Over the shoulder* (OTS), dan lainnya. Penempatan dan pergerakan kamera kadang diatur melalui *script blocking*, yang disusun bersama antara sutradara dan *floor director*. Koordinasi yang baik antar PD dan operator kamera menjadi kunci dalam menjaga kontinuitas visual selama produksi berlangsung.

4.4 Format Program

Format program nondrama tidak semuanya di produksi secara multi kamera studio, ada juga yang diproduksi secara outdoor, menggunakan single camera, atau dengan system multi camera recording. Latief & Yusiatie (2025) menjelaskan, metode perekaman yang melibatkan menggunakan lebih dari satu camera secara simultan untuk merekam suatu adegan atau peristiwa dari berbagai sudut pandang dalam satu waktu yang bersamaan. Artinya, teknik multi kamera merupakan proses produksi yang menggunakan lebih dari satu kamera secara simultan untuk merekam adegan dari berbagai sudut pandang, dengan tujuan efisiensi waktu dan menjaga kesinambungan visual secara real time.

Program non-drama seperti berita, talk show, kuis, reality show, dan infotainment umumnya diproduksi di studio menggunakan sistem multi kamera karena alasan efisiensi, kontrol teknis, dan kebutuhan format yang menuntut dinamika visual. Menurut Diefenbach (2021), penggunaan multi kamera sangat cocok untuk program live dan non-fiksi karena "mengurangi kebutuhan pengambilan ulang dan memungkinkan transisi visual yang mulus dalam penyajian siaran langsung atau semi-live."

Selain itu, produksi di studio memberikan kontrol penuh terhadap pencahayaan, audio, latar, serta blocking talent, yang krusial bagi acara dengan banyak elemen komunikasi langsung. Sistem ini juga memungkinkan PD (sutradara) melakukan switching langsung saat tayang atau saat rekaman berlangsung, sehingga pascaproduksi bisa diminimalkan atau bahkan dihilangkan. Oleh karena itu, studio multi kamera menjadi standar utama dalam industri penyiaran televisi untuk format program yang mengandalkan kecepatan, ketepatan, dan interaksi nyata.

4.5 Switching

Dalam produksi studio multi kamera, switching adalah proses memilih dan berpindah antar gambar dari beberapa kamera secara langsung (real time) untuk ditayangkan atau direkam. Proses ini dilakukan oleh vision mixer atau switcher operator yang berada di ruang control studio (studio control room), di bawah arahan sutradara. Fungsi Switching di antaranya, mengatur alur visual secara dinamis. Menjaga agar tayangan gambar tetap menarik, ritmis, dan sesuai dengan emosi atau konteks percakapan. Menyatukan banyak sudut pandang menjadi satu alur cerita visual.

Proses pemilihan gambar dilakukan oleh PD atau Switcherman melalui video switcher atau vision mixer. Switching I dilakukan sesuatu acarah PD ke operator kamera berdasrkan

callshot atau inisiatif PD. Secara umum, terdapat empat teknik switching yang digunakan dalam produksi studio: Latief (2020, 2021, 2025) penjelasannya sebagai berikutnya.

- **Switching by Scene:** Teknik perpindahan gambar yang dilakukan berdasarkan adegan (scene) dalam sebuah produksi. Pemilihan gambar disesuaikan dengan susunan kamera yang telah direncanakan sebelumnya, untuk menampilkan objek seperti pembawa acara (host), narasumber, pemain, penyanyi, atau penari. Untuk memastikan kelancaran teknik ini, didukung script breakdown (shot list) atau callshot. Berfungsi sebagai acuan dalam memberikan arahan untuk pengambilan gambar, dan transisi perpindahan gambar dapat dilakukan dengan presisi tanpa adanya kesalahan atau keterlambatan.
- **Switching by Narration:** Perpindahan gambar berdasarkan narasi atau lirik lagu yang sedang ditampilkan. Narasi dapat berupa penjelasan dari objek dalam suatu acara. Teknik ini mengikuti alur narasi atau percakapan, biasanya bergantung pada siapa yang sedang berbicara atau topik yang sedang dibahas. Umumnya, digunakan untuk program Talk show, program berita, diskusi panel. Contoh penerapan: Kamera fokus pada pembicara saat berdialog, lalu berpindah ke narasumber lain saat menjawab. Contoh lain, dalam program talk show, jika pembawa acara sedang memberikan pengantar, kamera akan berfokus pada dirinya. Namun, ketika narasumber atau bintang tamu mulai menjawab pertanyaan atau memberikan penjelasan, kamera akan berpindah ke mereka. “Switching berbasis narasi mendukung kejelasan pesan dengan menyelaraskan gambar dengan alur logis isi pembicaraan.” (Keller, 2022).
- **Switching by Moment:** Perpindahan gambar yang dilakukan berdasarkan momen atau peristiwa yang terjadi secara spontan. Switching ini fokus pada momen-momen penting atau spontan yang muncul selama siaran, seperti reaksi mengejutkan, ekspresi emosional, atau interaksi tidak terduga. Liu & Carpenter, (2020), menulis Menangkap momen langsung melalui switching menciptakan kesan autentik dan membangun hubungan emosional dengan penonton. Teknik ini tidak selalu bergantung pada perencanaan awal, tetapi lebih mengutamakan respons cepat terhadap kejadian yang berlangsung. Keberhasilan teknik ini sangat bergantung pada intuisi dan keta- jaman Program Director (PD) dalam menangkap serta memilih momen- momen penting yang tidak terduga. Selain itu, keterampilan operator kamera menjadi faktor krusial, karena mereka harus memiliki naluri yang kuat dalam mengantisipasi dan merekam momen-momen penting tanpa menunggu instruksi langsung dari PD. Dengan demikian, PD dapat langsung memilih dan menayangkan gambar yang sudah tersedia tanpa harus memberikan arahan eksplisit

terlebih dahulu. Teknik ini sering digunakan dalam produksi siaran langsung yang bersifat dinamis, seperti pertandingan olahraga, konser musik, dan program berita, di mana kejadian berlangsung secara real-time dan membutuhkan respons cepat dalam pengambilan gambar.

- **Switching by Rhythm:** Switching by rhythm adalah pemindahan gambar berdasarkan tempo dan beat dari ketukan irama, suara musik ataupun sound effect yang terpadu dalam setiap objek. Switching jenis ini di dasari tempo dilakukan umumnya untuk perekaman pertunjukan musik. Perpindahan gambar dihitung berdasarkan irama musik dari lagu. Teknik switching ini dilakukan mengikuti irama musik atau tempo acara, biasanya digunakan untuk menciptakan keselarasan antara audio dan visual. Digunakan untuk program musik, variety show, konser, talent show. Haffman (2021) mengatakan, “Switching berdasarkan irama memperkuat keterlibatan penonton, terutama pada acara musik dan hiburan, karena gambar yang ditampilkan sejalan dengan tempo audio.” Untuk mendapatkan ketukan irama music, biasanya dengan bantuan callshot. Callshot merupakan catatan dari sebuah struktur lagu. Selain intro dan vokal, yang terdiri dari bagian struktur lagu terdiri dari: verse, bridge, pre-chorus, chorus, interlude, coda, dan outro. Selain itu, callshot juga catatan dari unsur-unsur lain dalam sebuah lagu, di antaranya: melodi, birama, irama, dan penonjol unsur musik lainnya. Call shot dibuat, sebelum perekaman, dengan cara mendengarkan lagu tersebut kemudian mencatat, unsur-unsur dalam struktur lagu dan unsur-unsur musik yang menonjol pada durasi tertentu. Misalnya, pada intro lagu berapa durasi sampai kepada vokal, selama lagu dinyanyikan, alat musik yang menonjol suaranya dari semua alat musik yang digunakan, akan dibuat dalam callshot alat musik tersebut, sehingga pada saat rekaman atau live dapat ditampilkan gambar musik tersebut. Jadi, suara musik dan alat musik bersamaan muncul dalam gambar.

4.6 Penata Suara

Penata suara merupakan profesional yang memiliki tanggung jawab utama dalam pengoperasian sistem audio, baik di dalam studio maupun di lapangan. Menurut Latief dan Yusiatie (2025), tugas utama penata suara adalah memastikan kualitas suara optimal selama proses produksi, baik untuk siaran langsung maupun rekaman, agar hasil audio yang dihasilkan sesuai dengan standar teknis yang ditetapkan. Dalam konteks produksi program nondrama dengan sistem multikamera di studio televisi, penata suara memiliki peran yang sangat strategis dan kompleks.

Proses kerja penata suara umumnya dimulai dari diskusi awal mengenai format dan konsep acara, yang disampaikan oleh tim produksi (produser, producer assistant/PA, dan program

director/PD). Informasi tersebut biasanya diperoleh melalui rapat produksi atau technical meeting khusus yang membahas kebutuhan teknis program, termasuk sistem tata suara. Berdasarkan pemaparan tersebut, penata suara menyusun daftar kebutuhan perangkat audio seperti jenis mikrofon dan konfigurasi audio mixing console yang akan digunakan.

Microphone yang umum digunakan dalam produksi studio antara lain lavalier microphone, yang berjenis kondensor dengan pola tangkapan omnidirectional atau cardioid. Mikrofon ini memiliki sensitivitas tinggi dan biasa dijepitkan di kerah baju pengisi acara untuk mendapatkan suara yang jelas tanpa mengganggu tampilan visual. Selain itu, digunakan pula dynamic microphone, yang memiliki sensitivitas lebih rendah dan cocok untuk menangkap suara keras seperti pada acara musik atau variety show. Dynamic microphone juga lebih tahan terhadap gangguan suara latar dan umpan balik (feedback), sehingga sangat efektif dalam kondisi lingkungan yang kompleks secara akustik (Huber & Runstein, 2017).

Untuk pencampuran dan pengelolaan suara, digunakan audio mixing console, yakni perangkat yang memungkinkan penggabungan, pengaturan volume, dan pemrosesan berbagai sumber suara untuk menghasilkan keluaran audio yang seimbang dan profesional (White, 2011). Dalam produksi skala besar, sistem audio studio biasanya terdiri dari tiga unit audio mixing console: (1) console untuk broadcast sebagai sumber utama audio yang disiarkan ke publik, (2) console FOH (Front of House) untuk mengatur suara di dalam studio bagi penonton langsung, dan (3) console monitor panggung untuk mengontrol audio yang didengar oleh pengisi acara di atas panggung. Setiap console memiliki konfigurasi dan tujuan teknis yang berbeda, sehingga dibutuhkan minimal tiga orang penata suara yang mengelola masing-masing console, dibantu oleh dua audio runner yang bertugas menyiapkan dan mengelola mikrofon di lantai studio.

Penggunaan konfigurasi tiga console ini umum ditemui pada produksi besar seperti program musik, variety show, dan talent show. Sementara itu, pada produksi berskala sedang seperti talkshow, biasanya cukup menggunakan dua console (broadcast dan monitor) dengan dukungan satu atau dua audio runner, tergantung kompleksitas acaranya.

Untuk menjadi seorang penata suara profesional dalam produksi studio, dibutuhkan tiga kompetensi utama: (1) pemahaman terhadap sistem teknologi suara, (2) pengetahuan teknis mengenai perangkat audio yang digunakan, dan (3) penguasaan alur dan struktur program televisi yang diproduksi. Dengan keterampilan tersebut, penata suara dapat menjalankan tugasnya secara efektif dan menjamin kualitas audio dalam program siaran televisi.

4.7 Penata Cahaya

Penata Cahaya dalam pekerjaannya biasanya memulai tugas dengan memeriksa gambar set (panggung) untuk mengetahui dimensi ruang, seperti lebar, panjang, dan tinggi dari set tersebut. Berdasarkan informasi ini, mereka kemudian merancang layout penataan cahaya. Setelah layout set disusun, koordinasi dengan Program Director (PD) dan Penata Set (Art Designer) juga menjadi bagian penting dalam proses perencanaan.

Dalam penataan cahaya untuk acara produksi di studio, kru penata cahaya umumnya melakukan tiga jenis penataan cahaya, yaitu: (1) Penataan Cahaya Dasar yang bertujuan untuk menerangi objek yang ada di lokasi atau set. (2) Penataan Cahaya Efek, yang berfungsi untuk memperkuat nilai artistik dari penataan cahaya dasar. (3) Penataan Cahaya Special Effects, yang digunakan untuk menambahkan unsur cahaya pada elemen-elemen tertentu dalam set, seperti lampu taman dan dekorasi lainnya.

Namun demikian, dalam produksi program televisi, penggunaan cahaya dasar dan efek cahaya adalah yang paling umum. Program berita umumnya tidak memanfaatkan efek cahaya dan special effects secara signifikan, sementara program lain, seperti program nondrama hiburan dan talk show, lebih sering menggunakan kombinasi antara cahaya dasar dan efek cahaya. Beberapa acara tertentu juga memanfaatkan special effects untuk menambah elemen visual yang lebih dramatis.

Kru yang bertugas sebagai penata cahaya di studio, untuk acara yang relatif sederhana seperti talk show, biasanya cukup terdiri dari dua hingga tiga orang. Salah satu kru bertugas mengendalikan cahaya dasar, sementara yang lainnya mengatur efek cahaya. Namun, untuk acara dengan skala yang lebih besar, seperti konser musik atau variety show, jumlah kru penata cahaya biasanya mencapai lima hingga tujuh orang. Salah satu kru bertugas di konsol cahaya dasar, satu lagi mengendalikan efek cahaya, satu orang lagi bertanggung jawab untuk koordinasi keseluruhan, dan dua lainnya mengoperasikan *follow spot* atau *spotlight*.

Spotlight adalah jenis lampu dalam pencahayaan panggung atau produksi audiovisual yang menghasilkan cahaya fokus dan terarah ke satu titik atau objek tertentu. Fungsinya adalah untuk menyorot subjek utama (misalnya pembicara, aktor, atau penyanyi), mengalihkan perhatian penonton ke titik penting dalam panggung atau frame, serta menciptakan kontras visual antara subjek dengan latar belakang (Jones, 2020). Penggunaan spotlight ini sangat vital dalam memperkuat narasi visual acara dan mempertegas momen-momen penting dalam produksi.

Tantangan dalam penataan pencahayaan sering kali muncul ketika perencanaan awal tidak sepenuhnya sejalan dengan kondisi faktual di lapangan. Umumnya, tim pencahayaan

merujuk pada desain set atau ilustrasi yang diterima dari tim produksi atau divisi art design sebagai acuan dalam merancang skema pencahayaan. Namun, dalam praktiknya, saat set fisik dibangun, terdapat kemungkinan ketidaksesuaian antara rancangan dan realisasi di lapangan. Ketidaksesuaian ini dapat berdampak pada penempatan lampu, intensitas cahaya, dan pencapaian efek visual yang diinginkan. Meskipun demikian, kendala semacam ini tergolong minor dan hanya terjadi pada sebagian kecil produksi, yakni sekitar 10 persen dari total program yang diproduksi.

Pencahayaan studio dirancang untuk mendukung tone acara. Untuk acara seperti talk show, pencahayaan dibuat lebih soft dan natural, sementara untuk acara seperti kuis atau reality show, pencahayaan cenderung lebih dinamis dengan penggunaan spotlight dan efek perubahan warna. Perubahan ini dimaksudkan untuk menciptakan suasana yang lebih hidup dan mendukung kebutuhan visual yang lebih beragam.

4.8 Optimalisasi Teknik Perekaman

Untuk mengatasi berbagai kendala teknis dalam produksi studio program nondrama dengan sistem multi kamera, tim produksi diperlukan menerapkan sejumlah strategi yang dirancang secara sistematis dan terbukti efektif. Strategi tersebut mencakup aspek teknis maupun koordinatif, yang berperan penting dalam menjamin kelancaran proses produksi. Beberapa aspek yang perlu mendapatkan perhatian khusus antara lain:

- **Rehearsal:** Pelaksanaan rehearsal atau latihan atau Latihan teknis (technical rehearsal) secara menyeluruh sebelum proses perekaman. Dalam sesi ini, dilakukan simulasi penuh untuk mengatur, alur switching, blocking kamera, blocking pengisi acara, pemeriksaan audio, dan pencahayaan. Latihan ini sangat penting guna menyamakan persepsi dan ritme kerja di antara seluruh kru. Selain itu, semua kru studio menggunakan headset interkom untuk mempercepat koordinasi secara real-time antara PD floor director, operator kamera, dan switcher, sehingga dapat merespons perubahan secara cepat dan akurat.
- **Pencahayaan:** Perlu dilakukan penyesuaian secara manual pada kamera, termasuk pengaturan white balance dan exposure, untuk mengurangi risiko flicker yang dapat mengganggu kualitas visual.
- **Standard Operating Procedure (SOP):** Tim produksi perlu menyusun dan menerapkan teknis perekaman secara kolektif atau Standard Operating Procedure (SOP), mencakup panduan rinci tentang switching, blocking kamera, mixing audio, serta pengaturan lita

cahaya, yang berfungsi sebagai acuan bersama untuk menjaga kualitas dan konsistensi produksi.

- **Koordinasi:** Produksi studio merupakan bentuk produksi yang sangat kompleks karena melibatkan banyak peralatan teknis (kamera, audio, lighting, switcher) dan kru produksi (sutradara, kamerawan, floor director, audioman, lighting, set, dan lainnya) yang harus bekerja secara simultan dan sinkron. Oleh karena itu, dibutuhkan koordinasi dan komunikasi yang intensif antarbagian dan antarpersonel.

Sebagai pusat komando, Production Director (PD) memegang tanggung jawab besar dalam keseluruhan proses produksi. Menurut Latief (2020), “PD adalah orang yang bertanggung jawab secara teknis dan konseptual atas segala persiapan pelaksanaan program yang diproduksi.” Dalam tahap praproduksi, PD bekerja sama dengan eksekutif program (EP) dan tim kreatif untuk menyusun konsep dan alur produksi. Ketika memasuki masa produksi di studio, PD berperan sebagai “komandan” yang mengatur semua elemen produksi agar berjalan sesuai dengan visi program.

Teori produksi multi kamera menekankan pentingnya sinkronisasi antar elemen teknis dan artistik dalam waktu nyata. Sistem ini mengharuskan semua perangkat dan kru bekerja secara paralel dalam satu kesatuan visual yang utuh. Karena produksi multi kamera berjalan secara real-time atau semi real-time, maka ketepatan waktu dan komunikasi langsung (*live coordination*) menjadi aspek yang sangat krusial. “Dalam produksi multi kamera, efisiensi hanya dapat tercapai melalui koordinasi waktu nyata antara berbagai bagian, karena setiap keterlambatan kecil dapat mengganggu alur visual yang diharapkan.” (Murdock, 2017).

- **Crew Call:** Produksi studio adalah produksi yang sudah direncanakan, sudah diatur waktu pelaksanaannya. Agar produksi berjalan lancar, sebaiknya kru yang bertugas memiliki grup WhatsApp (WA) sebagai media komunikasi. Pada masa lalu ada yang disebut crew call, yaitu panggilan kepada kru untuk mengingatkan mereka akan jadwal syuting yang akan dilaksanakan. Saat ini, cukup berkomunikasi melalui WA grup. sehingga hadir tetap waktu di lokasi syuting. Tentunya informasi yang disampaikan adalah jadwal syuting, biasa dibuat dalam bentuk time line atau operational rundown.
- **Rundown dan Skrip:** Untuk memastikan kelancaran proses produksi di studio, rundown dan skrip program sebaiknya telah diterima oleh para pengisi acara (talent) minimal satu hari sebelum pelaksanaan perekaman (H-1). Tujuan dari pemberian dokumen tersebut secara dini adalah agar para pengisi acara memiliki waktu yang cukup untuk memahami struktur, alur program, serta tugas dan tanggung jawab masing-masing. Dengan demikian,

ketika tiba di lokasi perekaman, mereka hanya perlu melakukan koordinasi singkat dengan tim produksi, tanpa memerlukan penjelasan ulang yang memakan waktu terkait isi rundown maupun aspek teknis lainnya.

4.9 Kualitas Visual

Kualitas visual dalam produksi studio sangat bergantung pada ketepatan penerapan switching. Salah satu aspek krusial dalam switching adalah callshot, yakni arahan visual yang telah dirancang sebelumnya untuk menentukan kamera mana yang akan diambil pada momen-momen tertentu.

Namun dalam praktiknya, sering terjadi ketidaktepatan antara callshot yang dirancang dengan gambar yang muncul saat pelaksanaan. Misalnya, dalam produksi program musik, callshot telah disiapkan sesuai dengan beat lagu, namun ketika terjadi perubahan tempo atau improvisasi dalam lagu, switching yang dilakukan oleh PD atau SVO menjadi kurang akurat. Gambar yang ditampilkan tidak lagi selaras dengan momen musikal yang penting, sehingga mengurangi kekuatan visual dari tayangan.

Selain itu, ada juga situasi ketika muncul momen visual yang lebih menarik secara spontan, tetapi tidak tercantum dalam callshot. Dalam kasus ini, PD harus mengambil keputusan cepat—tetap mengikuti callshot, atau mengabaikannya demi menangkap momen yang lebih kuat secara visual. Ketika koordinasi atau komunikasi tidak berjalan baik, maka terjadi kesalahan switching, seperti gambar yang tidak sesuai, framing yang kurang tepat, atau kehilangan fokus pada objek utama. Richter (2021) mengatakan “Dalam produksi siaran langsung, switching harus memperhatikan prinsip komunikasi visual—setiap pilihan gambar harus menyampaikan informasi, emosi, dan arah perhatian pemirsa secara tepat dan estetis.”

Pernyataan tersebut menekankan bahwa komunikasi visual bukan sekadar soal gambar indah, tetapi tentang bagaimana gambar mampu menyampaikan pesan secara efektif dan harmonis. Oleh karena itu, kesalahan switching dan ketidaksesuaian callshot berdampak langsung terhadap kualitas estetika, narasi, dan pengalaman audiens.

Kesalahan pemilihan gambar juga bisa terjadi karena kurangnya konsistensi antara PD dan operator kamera, sehingga gambar yang diambil tidak sesuai dengan rencana callshot. Hal ini memperlihatkan bahwa komunikasi antartim produksi, terutama dalam sistem switching, merupakan bagian tak terpisahkan dari keberhasilan komunikasi visual.

Aspek-aspek seperti komposisi gambar, pergerakan kamera, dan pencahayaan pun turut berperan dalam membentuk kualitas estetika tayangan. Ketiganya harus diintegrasikan dengan

keputusan switching yang tepat agar setiap frame yang tampil membawa makna, bukan sekadar visual.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai teknik perekaman produksi studio program televisi nondrama, dapat disimpulkan bahwa teknik perekaman dalam produksi melibatkan penggunaan sistem multicamera, switching secara real-time, audio mixing simultan, serta desain pencahayaan yang disesuaikan dengan karakter program. Setiap aspek teknis selama dalam produksi berlangsung bekerja secara terintegrasi untuk menghasilkan karya yang dinamis, menarik, dan profesional. Koordinasi antar kru produksi menjadi faktor krusial untuk keberhasilan perekaman program nondrama. Koordinasi berlangsung secara efektif, dengan penggunaan peralatan pendukung seperti interkom, beltpeck serta pelaksanaan latihan teknis (technical rehearsal) menjadi kunci untuk produksi.

Selain itu, penerapan prinsip produksi media dan komunikasi visual terbukti berperan penting dalam meningkatkan kualitas hasil produksi. Teknik framing, komposisi gambar, pencahayaan, dan kontrol audio yang tepat berkontribusi dalam menciptakan pengalaman menonton yang optimal bagi audiens. Oleh karena itu, standarisasi teknis dalam hal pengaturan kamera, pencahayaan, dan audio menjadi syarat mutlak untuk menjaga konsistensi kualitas produksi, baik untuk acara yang disiarkan secara langsung maupun yang direkam terlebih dahulu.

Melalui penelitian ini, beberapa saran dapat diberikan dalam rangka meningkatkan kualitas produksi studio program nondrama. Pertama, penerapan Standar Operasional Prosedur (SOP) yang rinci dan konsisten perlu dilakukan dalam setiap proses perekaman. SOP yang jelas akan membantu meminimalkan kesalahan teknis dan meningkatkan efisiensi kerja tim. Kedua, sebelum melakukan perekaman atau siaran langsung, sangat dianjurkan untuk melakukan simulasi dan technical rehearsal secara menyeluruh. Ketiga, pengembangan komunikasi tim juga menjadi aspek penting, termasuk peningkatan penggunaan alat komunikasi seperti interkom serta membangun budaya kerja yang kolaboratif dan responsif terhadap kebutuhan koordinasi cepat. Keempat, penyesuaian teknologi perlu dilakukan secara berkelanjutan. Studio harus terus memperbarui peralatan produksi seperti kamera, sistem audio, dan pencahayaan agar sesuai dengan standar penyiaran modern dan mampu mengurangi risiko gangguan teknis selama produksi berlangsung

Daftar Pustaka

- Creswell, J. W. (2017). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Diefenbach, D. L. (2021). *Video production techniques: Theory and practice from concept to screen* (2nd ed.). Routledge.
- Hoffman, J. (2021). *Live Editing for Broadcast: Timing and Rhythm in Multicamera TV*. New York: Routledge.
- Holman, T. (2021). *Sound for Film and Television* (4th ed.). Routledge.
- Huber, D. M., & Runstein, R. E. (2017). *Modern recording techniques* (9th ed.). Routledge.
- Jones, A. (2020). *Lighting for film and television: Practical techniques and aesthetics* (3rd ed.). Routledge.
- Kearney, M. C. (2020). *The Dynamics of Visual Communication in Contemporary Television*. New York: Routledge.
- Keller, D. (2022). *The Art of Television Directing: Visual Language in Non-Fiction Programming*. Los Angeles: Focal Press.
- Latief, Rusman & Yusiatie Utud. (2015). *Siaran Televisi Nondrama, Kreatif, Produksi, PublicRelation, dan Iklan*. Jakarta Prenada Media Group.
- Latief, Rusman & Yusiatie Utud. (2017). *Kreatif Siaran Televisi, Hard News, Soft News, Drama, Nondrama*. Jakarta. Prenada Pedia Group.
- Latief, Rusman & Yusiatie Utud. (2025). *Manajemen Produksi Acara Talkshow Era Digital, Konsep, Strategi, dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Latief, Rusman. (2020). *Panduan Produksi Acara Televisi Nondrama*. Jakarta: PrenadaMedia Group.
- Liu, S., & Carpenter, M. (2020). *Real-Time Media Aesthetics: Switching Techniques for Live Events*. London: Palgrave Macmillan.
- Maulana, I. (2021). *Teknik produksi siaran televisi: Teori dan praktik untuk program live dan non-live*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- McCluskey, M., & Banerjee, A. (2021). *Visual communication in the digital age: The impact of design and imagery in mass media*. *Journal of Visual Literacy*, 40(2), 125–138. <https://doi.org/10.1080/1051144X.2021.1890012>.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Murdock, L. (2017). *Multicamera Television Production: Coordination, Control, and Creativity*. New York: Routledge.
- Owens, J., & Millerson, G. (2017). *Television Production* (16th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315530563>.
- Rose, G. (2021). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials* (Edisi ke-5). London: SAGE Publications.

Supriyono, R., & Agustina, M. (2020). *Desain komunikasi visual: Teori dan aplikasi*. Simbiosis Rekatama Media.

Thompson, R., & Bowen, C. J. (2019). *Grammar of the Edit* (3rd ed.). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315163730>.

White, P. (2011). *Basic mixing techniques*. London: Music Sales Group.

Zhang, L., & Liew, T. W. (2022). Enhancing audience engagement through visual storytelling in live television productions. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 66(3), 421–438.
<https://doi.org/10.1080/08838151.2022.2099975>.