

PENERAPAN TEKNIK *LIVE ON TAPE* DALAM PRODUKSI EVENT VIRTUAL “MAGSTAR” PADA *LIVE STREAMING* YOUTUBE CHANNEL MAGTV

I Putu Agus Endra Widiantera¹, I Kadek Puriartha², I Made Denny Chrisna Putra³

^{1,2,3} Program Studi Produksi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Denpasar, Bali, Indonesia

Email : agusendrawidiantera@gmail.com¹, kadekpuriartha@isi-dps.ac.id², dennychrisna@isi-dps.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : April, 2022
Accepted : August, 2022
Publish online : September,
2022

ABSTRACT

The COVID-19 pandemic has an impact on various aspects of life, thus requiring humans to continue to develop and innovate, especially in digital media. The use of digital media makes many people, groups, and companies still able to carry out their work and activities. One of them is CV Phenominca Radharani which survived thanks to the ideas of its creative staff. This company survives by relying on media technology that is much needed during this pandemic, namely a Virtual Studio that has many uses in its field. MAGTV is one of the programs that utilizes Virtual Studios as a supporting digital media during the COVID-19 pandemic situation. After running for a year, MAGTV designed an event, namely a vocal competition, by presenting experienced judges at national events. In this “MAGSTAR” vocal competition program, MAGTV uses the vMix program as a substitute for the camera switcher. vMix is a video mixer and video switcher software that utilizes advances in computer hardware to provide live HD video mixing and functions as live streaming software that allows the production publication process to be carried out directly to the internet. So that in the implementation of MAGSTAR, a live on tape technique will be implemented based on the knowledge that the author got when cognitive learning in college. Therefore, the purpose of this final project is to describe the application of live on tape techniques in the production of the virtual event “MAGSTAR” on the MAGTV YouTube live streaming channel. In the description of the application of the live on tape technique, the process of transferring knowledge, skills, and technology that writers acquire in the process is also explained. Which from the analysis that the author has done, vMix has advantages in data processing features that can work quickly and the simple vMix display makes it easy to master so that the crew can minimize problems encountered in the field. The success of the implementation of live on tape can be seen through the MAGTV YouTube channel entitled MAGSTAR.

Keywords: *live on tape, vMix program, live streaming, YouTube channel*

ABSTRAK

Pandemi COVID-19 memberikan dampak pada berbagai aspek kehidupan, sehingga menuntut manusia untuk terus berkembang dan berinovasi

khususnya pada media digital. Pemanfaatan media digital membuat banyak masyarakat, kelompok, maupun perusahaan tetap bisa melakukan pekerjaan dan aktivitasnya. Salah satunya CV Phenominca Radharani yang bertahan berkat ide para staff-staffnya yang kreatif. Perusahaan ini bertahan dengan mengandalkan teknologi media yang sangat dibutuhkan di masa pandemi ini yaitu sebuah Studio Virtual yang memiliki banyak kegunaan dibidangnya. MAGTV merupakan salah satu program yang memanfaatkan Studio Virtual sebagai media digital pendukung pada situasi pandemi COVID-19. Setelah berjalan selama satu tahun MAGTV merancang suatu acara yaitu kompetisi vokal dengan menghadirkan para juri-juri yang sudah berpengalaman di ajang nasional. Pada acara kompetisi vokal "MAGSTAR" ini, MAGTV menggunakan program vMix sebagai pengganti *switcher* kamera. vMix merupakan software video mixer dan video switcher yang memanfaatkan kemajuan perangkat keras komputer untuk menyediakan mixing video live HD serta berfungsi sebagai live streaming software yang memungkinkan proses publikasi produksi dapat dilakukan secara langsung ke internet. Sehingga pada pelaksanaan MAGSTAR akan diimplementasikan teknik *live on tape* berdasarkan ilmu yang penulis dapatkan ketika pembelajaran kognitif di perguruan tinggi. Maka dari itu tujuan penulisan tugas akhir ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan teknik *live on tape* dalam produksi event virtual "MAGSTAR" pada *live streaming* YouTube *channel* MAGTV. Pada deskripsi penerapan teknik *live on tape* juga dijelaskan proses alih pengetahuan, keterampilan, serta teknologi yang penulis dapatkan dalam prosesnya. Yang mana dari analisis yang telah penulis lakukan, vMix memiliki kelebihan dalam fitur pengolahan data yang dapat bekerja cepat dan tampilan vMix yang *simple* memudahkan penguasaannya sehingga kru dapat meminimalisir masalah yang dihadapi di lapangan. Keberhasilan penerapan *live on tape* tersebut dapat dilihat melalui kanal YouTube *channel* MAGTV berjudul MAGTSTAR.

Kata Kunci : *live on tape*, program vMix, *live streaming*, YouTube *channel*

PENDAHULUAN

Bali adalah salah satu provinsi di Indonesia yang termasuk dalam Kepulauan Nusa Tenggara. Dengan berbagai kesenian serta adat istiadat yang masih kental hingga saat ini, Bali menjadi primadona pariwisata Indonesia yang terkenal hingga ke mancanegara. Hal tersebut yang membuat Bali menjadi salah satu lokasi pilihan untuk mengadakan suatu perhelatan atau acara. Maka dari itu Bali membutuhkan sumber daya manusia yang handal dalam bidang tersebut berdasarkan perkembangan teknologi yang ada.

Institut Seni Indonesia Denpasar merupakan Institusi pendidikan yang memberikan wadah bagi para penggiat kesenian di Bali. Dengan melihat perkembangan media yang begitu pesat, Institut Seni Indonesia menciptakan Program Studi Produksi Film dan Televisi pada tahun 2013. Lulusan program studi produksi film dan televisi diberikan berbagai pengalaman praktik kerja dilapangan dengan industri perfilman dan pertelevisian secara

langsung, sehingga nantinya dapat bermanfaat dalam dunia pekerjaan.

Untuk mendukung hal tersebut, Institut Seni Indonesia Denpasar khususnya Program Studi Produksi Film dan Televisi memberikan mahasiswa dan mahasiswi program Tugas Akhir dengan kurikulum MBKM (Merdeka Belajar-Kampus Merdeka) berupa magang/kerja praktek yang dilakukan di suatu studio seni, sanggar seni, dan perusahaan atau industri yang berkaitan dengan bidang pada program studi masing - masing. Tujuan Tugas Akhir MBKM berupa magang/kerja praktek ialah untuk melatih mahasiswa menerapkan ilmu yang sudah diperoleh secara akademis di kampus dan menimba ilmu secara praktis yang dilakukan secara profesional oleh suatu badan atau lembaga di instansi atau mitra MBKM.

Memasuki tahun 2020, hampir seluruh dunia terkhusus Indonesia dilanda pandemi COVID-19. Pandemi ini memberikan dampak pada kehidupan di Indonesia khususnya. Mulai dari

Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) para pegawai hingga penutupan tempat usaha pada berbagai aspek dunia kerja. Pulau Bali menjadi salah satu wilayah yang terkena dampak yang cukup besar seperti ditutupnya objek wisata, perjalanan wisata, dan larangan kegiatan acara membuat ekonomi menjadi lumpuh. Lumpuhnya ekonomi sangat terasa bagi perusahaan-perusahaan yang berjuang di tengah situasi ini. Salah satu perusahaan event yang bertahan di masa pandemic ini ialah Phenom Management Group atau CV Phenominca Radharani yang bertahan berkat ide-ide para staff-staffnya yang kreatif. Phenom Management Group ialah sebuah perusahaan event besar yang berada di Denpasar Bali. Perusahaan ini bergerak pada bidang usaha Event Organizer yang dimana sudah melakukan banyak event besar baik dalam maupun luar negeri. Phenom bertahan dengan mengandalkan teknologi media yang sangat dibutuhkan di masa pandemi ini yaitu sebuah Studio Virtual yang dapat digunakan oleh banyak insan masyarakat guna tetap bisa melakukan perhelatan acara ataupun sekedar melakukan komunikasi internal suatu perusahaan namun dengan suasana mata yang tetap terlihat megah.

Pemanfaatan media digital membuat banyak masyarakat, kelompok, maupun organisasi tetap bisa melakukan pekerjaan dan aktivitasnya. Bahkan perusahaan-perusahaan menggunakan media digital agar tetap bisa melaksanakan perhelatan acara yang sudah diagendakan. Salah satu *platform* media yang digunakan ialah YouTube. Memulai lamannya pada tahun 2005, YouTube didukung oleh tiga karyawan perusahaan *finance online* PayPal di Amerika Serikat. Begitu pula dengan CV. Phenominca Radharani atau Phenom Management Group yang tidak mau ketinggalan dalam menguasai media digital. Dengan dinaungi oleh kumpulan anak perusahaannya, akhirnya tercipta sebuah akun YouTube bernama MAGTV. Akun YouTube ini diperkenalkan pertama kali pada 03 Juni 2020 yang merupakan kumpulan apresiasi dan ide kreatif dari atasan dan seluruh *staff* Phenom Management Group yang tumbuh karena terdampak oleh pandemi COVID-19. Dengan *tagline* *Magnificiently Inspiring*, MAGTV meluncurkan 11 program acara yang mencakup segmentasi penonton dari anak-anak hingga dewasa.

Setahun perjalanan MAGTV, akan diadakan sebuah acara yang mengangkat kompetisi vokal dengan menghadirkan para juri-juri yang sudah berpengalaman di nasional. Kompetisi tersebut berjudul MAGSTAR. Acara ini akan dilakukan pada YouTube *Channel* MAGTV pada 30 Oktober 2021. MAGSTAR akan mengambil format acara *variety show* dengan menampilkan keseluruhan acara yang

entertaining sehingga dapat membuat masyarakat yang menonton terhibur. Namun dengan masa pandemi COVID-19 yang masih tak kunjung usai, MAGSTAR akhirnya dilakukan secara virtual dengan tetap menggunakan sistem siaran langsung. Dalam setiap produksi memiliki cara bekerjanya tersendiri. Perbedaan cara bekerja pada Program Studi Produksi Film dan Televisi dengan MAGTV sangat signifikan terutama pengolahan data agar bisa melakukan live streaming secara langsung dan dikarenakan *setting* tempat yang full menggunakan *green screen*. Sehingga mengimplementasikan ilmu dari studi untuk mitra harus beradaptasi dan dipelajari kembali agar sesuai dengan pasar industri. Demi mendukung sistem itu, pada perusahaan mitra pelaksanaan *live* dilakukan dengan program vMix sebagai pengganti *switcher* kamera.

vMix adalah software video mixer dan video switcher yang memanfaatkan kemajuan terbaru dalam perangkat keras komputer untuk menyediakan mixing video live HD. vMix juga berfungsi sebagai live streaming software yang memungkinkan untuk mempublikasikan produksi secara langsung ke internet. vMix adalah solusi software produksi live video yang lengkap dengan fitur live mixing, switching, recording dan live streaming dari SD, full HD dan sumber video 4K termasuk kamera, file video, DVD, gambar, Powerpoint dan lebih banyak lagi. vMix dapat dijalankan pada Windows 7, Windows 8 dan Windows 10. Dengan vMix, perusahaan mitra dibantu secara kerja yang efisien. Sehingga saat pelaksanaan program MAGSTAR akan dilakukan dengan menggunakan program vMix sebagai pengganti *switcher* pada produksi dan akan diimplementasikan dengan teknik *live on tape* yang sudah didapatkan saat pembelajaran kognitif di perguruan tinggi.

Tujuan : Untuk merealisasikan Tri Dharma Perguruan Tinggi, Sarana belajar bagi mahasiswa untuk mengembangkan potensi diri pada lingkup lingkungan kerja, Membantu sebuah perusahaan dalam mengembangkan potensi sumber daya manusia yang memudahkan dan menguntungkan, Menjelaskan Proses Alih Pengetahuan; Alih Keterampilan; dan Alih Teknologi dalam proses Penerapan Teknik *Live On Tape* Dalam Produksi Event Virtual "MAGSTAR" Pada *Live Streaming* YouTube *Channel* MAGTV, serta Mendeskripsikan Penerapan Teknik *Live On Tape* Dalam Produksi Event Virtual "MAGSTAR" Pada *Live Streaming* YouTube *Channel* MAGTV

Manfaat : Pelaksanaan Tugas Akhir MBKM Magang/Kerja Praktek pada suatu perusahaan juga bermanfaat bagi mahasiswa dalam membangun relasi terhadap dunia kerja dan orang banyak.

Selain itu, mahasiswa juga dapat mengenal secara nyata sistem kerja baik lapangan ataupun kantor yang memiliki porsi dan beban yang berbeda-beda. Manfaat selanjutnya ialah mahasiswa dapat mengatur waktu dalam menjalankan semua hal yang ada di perusahaan dan di Institusi.

MITRA DAN TINJAUAN PUSTAKA

Gambaran Mitra

Lokasi kerja praktek yang dilaksanakan sejak tanggal 8 Oktober 2021 sampai dengan 8 Januari 2022 berada di sebuah perusahaan penyedia jasa event atau sering disebut Event Organizer yang juga menyediakan jasa dalam media rekam. Berlokasi di Jalan Padang Kartika V No. 14 di Desa Padang Sambian, Kota Denpasar. Perusahaan penyedia jasa event ini bernama CV Phenominca Radharani atau Phenom Management Group. Phenom *Headquarters* yang terbaru terletak di jalan Teuku Umar Denpasar dengan lokasi tepat dibelakang tempat makan The Magendra. Dengan kemudahan perkembangan zaman pada masa ini. Lokasi *Headquarters* Phenom Management Group sangat mudah ditemukan. Cukup dengan mencari di laman Google Maps, lokasi Phenom *Headquarters* akan sesuai dengan alamatnya.

Sejak 2003, CV Phenominca Radharani telah mengelola acara lokal hingga internasional dan dikenal sebagai salah satu perusahaan acara terkemuka di Bali & Indonesia. Perusahaan ini berkembang pada tahun 2006 yang sekarang dikenal dengan nama PMG (Phenom Management Group) dengan berbagai layanan jasa di industri perhotelan maupun acara. Perkembangan Phenom Management Group telah pesat semenjak tahun 2006 hingga sekarang 2021. Dimana sudah terdapat 5 anak perusahaan yang menyediakan jasa berbeda beda. Adapun bentuk badan usaha dari CV. Phenominca Radharani ialah Event Organizer atau Penyelenggara Acara dengan jenis usaha ialah penyedia jasa dalam sebuah acara yang akan dihelatkan. Perusahaan ini memiliki struktur organisasi di CV Phenominca Radharani meliputi Bapak A.A Tommy Adhi Sujana selaku Founder dan CEO dan Ibu Ni Luh Gede Meigawati sebagai Deputy Director beserta jajaran lainnya.

Sarana dan prasarana yang dimiliki Phenom Management Group sangatlah lengkap dan memadai. Dari diberikannya fasilitas mobil kantor, hingga tenaga kerja mendapatkan perlakuan yang sangat spesial baik fasilitas tempat makan yang sangat nyaman serta dapur yang dapat digunakan.

Pengalaman kerja/ proyek yang telah kerjakan Phenom Management Group diantaranya yaitu SEA-2 Webinar tahun 2020; Sosialisasi NN Kuliner tahun 2020; Sosialisasi CHSE Btch Lombok

tahun 2020; Gema Citta Dwipantara Webinar tahun 2020; Peresmian Gedung OJK tahun 2020; Bali Endocrine Update tahun 2020; Pekan Nasional Keselamatan Jalan (PNKJ) Bali dan Lombok tahun 2020; Wisuda Elizabeth International 2020; FGD MICE 2020 Kemenparekraf tahun 2020; Webinar PKB Interna tahun 2020; Debat Pilkada Batch 3 tahun 2020; Webinar Balai Monitoring Mataram tahun 2020; FGD PUSLITBANG Transportasi Laut tahun 2020; Pupuk Indonesia Gathering tahun 2020; Bali Cardiology Update (BAC-UP) Tahun 2020; SMF Meeting & Dinner tahun 2020; Webinar Bali Kembali tahun 2020; Herbalife Webinar tahun 2021; BPR Lestari Master Class tahun 2021.

Pengertian Televisi

Penyiaran, pada hakikatnya adalah salah satu keterampilan dasar manusia ketika berada pada posisi tidak mampu untuk menciptakan dan menggunakan pesan secara efektif untuk berkomunikasi. dan salah satu media komunikasi yang ada dalam masyarakat salah satunya adalah televisi. Televisi merupakan alat penangkap siaran bergambar, yang berupa audio visual dan penyiaran videonya secara broadcasting. Televisi juga merupakan sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara ke dalam gelombang elektronik dan mengkonversinya kembali ke dalam cahaya yang dapat dilihat dan suaranya dapat didengar. Prinsip televisi ditemukan oleh Paul Nipkow dari Jerman pada tahun 1884, namun baru tahun 1928 Vladimir Zworykin (Amerika Serikat) menemukan tabung kamera atau iconoscope yang bisa menangkap dan mengirim gambar ke kotak bernama televisi.

Siaran televisi di Indonesia dimulai pada tahun 1962 saat TVRI menayangkan langsung upacara hari ulang tahun kemerdekaan Indonesia ke 17 pada tanggal 17 Agustus 1962. Seiring waktu, kebutuhan masyarakat terhadap informasi juga semakin bertambah. Menjelang tahun 2000 muncul hampir secara serentak lima televisi swasta baru serta beberapa televisi daerah. Setelah Undang-Undang Penyiaran disahkan pada tahun 2002, jumlah televisi baru di Indonesia diperkirakan akan terus bermunculan, yang terbagi dalam empat kategori yaitu, televisi publik, swasta, berlangganan dan komunitas.

Televisi sendiri memiliki karakteristik yang meliputi audio visual (dapat menyajikan gambar dan suara), berfikir dalam gambar (proses visualisasi dan penggambaran), serta pengoperasian lebih kompleks (peralatan yang digunakan lebih banyak serta rumit). Dengan karakteristik seperti itu, televisi memiliki kekuatan dan kelemahan. Adapun kekuatan televisi

diantaranya adalah menguasai jarak dan waktu, sasaran yang dicapai untuk menjangkau cukup besar, daya rangsang terhadap media televisi cukup tinggi, dan informasi atau berita yang disampaikan lebih singkat dan sistematis. Sedangkan kelemahan televisi diantaranya yaitu terikat dengan waktu tontonan, tidak dapat melakukan kritik sosial dan pengawasan sosial secara langsung, serta lebih cenderung menyentuh aspek psikologis massa.

Media Penyiaran

Media penyiaran dibagi menjadi dua yaitu siaran langsung (*live*) dan siaran tidak langsung (*tapping*). Siaran langsung (*live*) merupakan siaran yang dapat langsung disaksikan pada waktu dan tempat yang sama dengan proses produksinya. Pada siaran *live*, segala persiapan harus dirancang dengan matang karena tidak ada proses penyuntingan (*editing*), sehingga jika terjadi kesalahan tidak dapat diperbaiki kembali. Sedangkan siaran tidak langsung (*tapping*) adalah sebuah acara televisi yang dibuat dengan cara merekam, yang kemudian melewati tahap produksi yaitu *editing*, *mixing*, dan *print*.

Produksi Program Televisi

Dalam produksi program audio visual terdapat banyak ilmu-ilmu dan pengetahuan yang dapat mendukung pekerjaan dalam siaran. Dalam sebuah proses produksi dibutuhkan beberapa materi yang memberikan hasil optimal. Meliputi materi produksi, sarana produksi, biaya produksi, serta organisasi pelaksanaan produksi.

Produksi program audio visual dibagi menjadi 3 tahapan yaitu, tahap Pra Produksi, tahap Produksi, dan tahap Pasca Produksi. Tahap pra produksi identik dengan berbagai macam persiapan-persiapan yang dilakukan dalam memproduksi suatu acara atau program yang dibagi kembali menjadi tiga tahap meliputi *brainstorming* (penemuan ide), perencanaan, serta persiapan. Lalu tahap produksi yang dibagi menjadi beberapa tahapan penting, diantaranya yaitu *organizing* (penyusunan struktur organisasi), *actuating* (pengaturan terhadap anggota dari struktur organisasi), *controlling* (pengawasan terhadap kinerja). Kemudian tahap pasca produksi tahapan dalam proses evaluasi terhadap hasil karya yang sudah dihasilkan saat produksi. Yang mana Evaluasi yang dimaksud ialah masuk dalam sebuah tahapan penyuntingan baik audio maupun visual atau yang sering disebut *editing*. Dalam tahap pasca produksi terdapat 8 tingkatan yang akan dilakukan yaitu *acquire* yang merupakan proses dalam memperoleh sebuah rekaman hasil dari tim produksi baik berupa gambar maupun suara, *organize* yang merupakan pengelompokan semua file gambar dan suara, *review and select* yang

merupakan tahapan meninjau dan memilih file yang akan digunakan, *assemble* yang merupakan tahap perakitan semua bagian dari gambar hingga suara menjadi sebuah urutan, *cut-rough* yang merupakan tahap pemangkasan secara alur dan narasi secara kasar dalam bentuk sequence cerita, *cut-fine* yang merupakan tahapan pemotongan yang sudah diurutkan sesuai dengan naskah skrip, *picture lock* yang merupakan adalah tahapan penguncian gambar dimana tidak dapat diubah kembali, dan *master and deliver* yang merupakan tahapan paling akhir dimana mastering merupakan proses menjadikan satu semua file yang ada menjadi sebuah file yang utuh dan tidak dapat diubah lagi sedangkan deliver ialah tahap penyaluran file ke sebuah media baik berupa DVD, VCD, Harddisk, maupun yang lainnya.

Terdapat beberapa teknik yang dilakukan dalam perekaman program siaran televisi yaitu *live on tape* (produksi program yang direkam secara utuh dengan konsep siaran langsung), *multi camera recording* (rekaman yang dilakukan dengan beberapa kamera pada satu adegan), *recording in segment* (rekaman yang dilakukan menggunakan satu atau lebih kamera bagian per bagian scene sesuai dengan *breakdown script*), dan *single camera* (produksi rekaman dengan satu kamera).

Kru Produksi Televisi

Menurut Ibid (148-161) terdapat sejumlah posisi yang biasanya masuk dalam kategori staff kreatif dan kru teknis, Personalia departemen kreatif terdiri atas jabatan-jabatan yang antara lain mencakup: produser, penulis skrip/ skenario, sutradara, asisten sutradara.

Secara rinci kru produksi televisi diantaranya sebagai berikut.

- A. *Executive Producer*
- B. Produser
- C. Pengarah Acara (*Program Director*)
- D. *Assistant Production (PA)*
- E. Kreatif
- F. Asisten Administrasi
- G. *Script Editor (SE)*
- H. Sutradara (*Director*)
- I. Juru kamera (*Camera Person*)
- J. Penata Suara (*Audioman*)
- K. Penata Cahaya (*Lightingman*)
- L. *Technical Director*
- M. Juru Rekam (*VTRman*)
- N. Penata Rias
- O. Penata Busana (*Wardrobe*)
- P. *Unit Officer*
- Q. Penata Artistik (*Art Director*)
- R. *Floor Director*
- S. *Editor*
- T. Narator
- U. Desainer grafis

V. *Music Director*

Jenis Program Televisi

Dalam Morrison (2008:67-70) dijelaskan tentang jenis program yang ditayangkan ada dua yaitu program informasi dan program hiburan. Program informasi adalah segala jenis siaran yang tujuannya untuk memberikan tambahan pengetahuan atau informasi kepada khalayak audien. Program informasi dapat dibagi menjadi dua bagian besar yaitu berita keras (hard news) dan berita lunak (soft news). Yang mana Berita Keras atau hard news adalah segala informasi penting dan atau menarik yang harus segera disiarkan oleh media penyiaran karena sifatnya yang harus segera ditayangkan agar dapat diketahui khalayak audien secepatnya. Sedangkan berita lunak atau soft news adalah segala informasi yang penting dan menarik yang disampaikan secara mendalam (indepth) namun tidak bersifat harus segera ditayangkan. Kemudian program hiburan adalah segala bentuk siaran yang bertujuan untuk menghibur audience dalam bentuk lagu, music, cerita dan permainan.

Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan suatu tipe komunikasi manusia (human communication) yang terlahir bersamaan dengan digunakannya alat-alat mekanik, yang mampu melipatgandakan pesan-pesan komunikasi. Komunikasi massa dapat diartikan sebagai jenis komunikasi yang menggunakan media massa untuk pesan-pesan yang disampaikan. Hal ini sangat berbeda dengan pengertian komunikasi yang begitu banyak menyita energi dalam upaya memberikan definisi. Sebagaimana dikutip Ardianto dan Komala (2005: 3-4) Bitner menyebut komunikasi massa sebagai pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (mass communication is message communicated through a mass medium to a large number of people). Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa komunikasi massa itu harus menggunakan media massa.

Sumber komunikasi massa bukanlah satu orang, melainkan suatu organisasi formal dan "sang pengirim" nya seringkali merupakan komunikator profesional. Pesannya tidak unik dan beraneka ragam, serta dapat diperkirakan. Disamping itu pesan tersebut seringkali, "diproses", di standarisasikan dan selalu diperbanyak. Komunikasi massa dapat didefinisikan dengan memusatkan perhatian pada lima variabel yang terkandung pada setiap tindak komunikasi dan memperlihatkan bagaimana variabel-variabel ini bekerja dengan media massa. Menurut Rosmawaty (2010: 116) variabel itu antara lain sumber, khalayak, pesan, proses, dan konteks.

Konsep komunikasi massa pada satu sisi mengandung pengertian suatu proses dimana organisasi media memproduksi dan menyebarkan pesan kepada publik secara luas dan pada sisi lain merupakan proses dimana pesan tersebut dicari, digunakan, dan dikonsumsi audiens. Pusat dari studi mengenai komunikasi massa adalah media. Media merupakan organisasi yang menyebarkan informasi yang berupa produk budaya atau pesan yang mempengaruhi dan mencerminkan budaya pada masyarakat.

YouTube

YouTube adalah perusahaan yang mengumpulkan koleksi user generated content, memuat ribuan film pendek dan episode televisi, dan ratusan film full-length. Melayani lebih dari dua miliar video per hari, telah menjadi pemimpin yang jelas dalam berbagi video online. Situs ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. Perusahaan ini berkantor pusat di San Bruno, California. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2005 oleh Steve Chen (CTO mantan) dan Chad Hurley (mantan CEO). Perusahaan yang berpusat di San Bruno, California ini memakai teknologi Adobe Flash Video dan HTML5 untuk menampilkan berbagai macam konten video buatan pengguna, termasuk klip film, klip TV, dan video musik. Selain itu ada pula konten amatir seperti blog video, video orisinal pendek, dan video pendidikan.

YouTube berawal sebagai sebuah perusahaan teknologi rintisan yang didanai oleh investasi senilai \$11,5 juta dari Sequoia Capital antara November 2005 dan April 2006. Kebanyakan konten di YouTube diunggah oleh individu, meskipun perusahaan-perusahaan media seperti CBS, BBC, Vevo, Hulu, dan organisasi lain sudah mengunggah material mereka ke situs ini sebagai bagian dari program kemitraan YouTube. Pengguna tak terdaftar dapat menonton video, sementara pengguna terdaftar dapat mengunggah video dalam jumlah tak terbatas.

Pada November 2011, jejaring sosial Google+ terintegrasi langsung dengan YouTube dan penjelajah web Chrome, sehingga video video YouTube bisa ditonton di Google+. Bulan Desember 2011, YouTube meluncurkan antarmuka baru. Kanal video ditampilkan di kolom tengah halaman utama, sama seperti umpan berita situs-situs jejaring sosial. Pada saat yang sama, versi baru logo YouTube dipasang dengan bayangan merah yang lebih gelap. Inilah perubahan desain pertama mereka sejak Oktober 2006.

Live Streaming

Streaming merupakan sebuah metode untuk membuat audio, video, dan multimedia yang

lain yang tersedia untuk *real-time* pada tipe jaringan yang berbeda. Menurut Jaromil, 2002, ide dasar dari video *streaming* adalah untuk membagi – bagi video asli menjadi beberapa paket yang kemudian dikirim secara berurutan dan memungkinkan penerima melakukan *decode* dan pemutaran ulang video terkirim.

Menurut Austerbery, 2013, ada beberapa masalah dasar dalam video streaming yaitu *bandwidth*, *jitter*, dan *loss rate*. Yang mana *bandwidth* terjadi jika pengirim mengirimkan data lebih cepat dibandingkan dengan ketersediaan *bandwidth* yang ada, maka akan terjadi *congestion* (kemacetan) pada jaringan, *packet loss*, dan kualitas video yang jelek. Kemudian *jitter* merupakan masalah yang menyebabkan penerima harus menerima/*decode*/menampilkan *frame* dengan *rate* yang konstan, dan setiap *frame* yang terlambat datang akan menyulitkan rekonstruksi video yang diterima. Sedangkan *loss rate* disebabkan oleh *bit error* dan *burst error* sehingga menimbulkan kerusakan pada kualitas video hasil rekonstruksi.

vMix

vMix adalah *software video mixer* dan *video switcher* yang memanfaatkan kemajuan terbaru dalam perangkat keras komputer untuk menyediakan *mixing video live HD*. vMix juga berfungsi sebagai *live streaming software* yang memungkinkan untuk mempublikasikan produksi secara langsung ke internet. vMix adalah solusi *software produksi live video* yang lengkap dengan fitur *live mixing*, *switching*, *recording* dan *live streaming* dari *SD*, *full HD* dan sumber video 4K termasuk kamera, *file video*, *DVD*, gambar, Powerpoint dan lebih banyak lagi. vMix dapat dijalankan pada Windows 7, Windows 8 dan Windows 10.

vMix memudahkan penggunaanya dalam membangun komputer *custom* sesuai dengan keinginan pengguna itu sendiri dengan biaya yang lebih terjangkau dan juga spesifikasi yang sesuai dengan kebutuhan produksi. . vMix juga memungkinkan penggunaanya untuk mengubah PC mereka menjadi studio televisi yang lengkap dan menciptakan kualitas produksi profesional pada *computer* dengan biaya yang murah. Software ini mampu memiliki kelebihan untuk menambahkan beberapa kamera masukan seperti video, gambar, audio, web stream, dan banyak lagi untuk kebutuhan produksi.

Aplikasi ini juga memudahkan untuk menambah dan mengedit judul dari banyak *built-in template* menggunakan *graphics* atau juga *software vector editing* dengan 10 efek transisi. Sedangkan apabila menggunakan multi camera skala besar atau webcam sederhana, suatu

produksi dapat menampilkan, merekam, dan live streaming semuanya pada waktu yang bersamaan.

METODE

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang akan dilakukan demi mendukung kegiatan MBKM Magang/Kerja Praktek di perusahaan CV. Phenominca Radharani ialah metode observasi. Yang mana metode observasi merupakan suatu penyelidikan yang dilakukan secara sistematis dengan menggunakan alat indera. Metode observasi memiliki tujuan serta fungsi yang bervariasi. Adapun tujuan dari metode observasi yaitu berupa deskripsi, melahirkan teori serta hipotesis (pada penelitian kualitatif), dan menguji teori serta hipotesis (pada penelitian kuantitatif). Sedangkan fungsi dari metode observasi meliputi deskripsi, mengisi data, serta memberikan data yang dapat digeneralisasikan.

Pelaksanaan dilakukan sedari awal pada tanggal 08 Oktober 2021 di CV. Phenominca Radharani dimana penempatan dilakukan studio perusahaan bernama Matamu Studio. Memiliki *manager* bernama I Dewa Aditya Wiadnyana dan *mentor* Rendra Aris Wicaksono. Pada tanggal yang sama dilakukan pengenalan lingkungan perusahaan yang juga dilakukan pengenalan alat media yang tersedia oleh perusahaan. Observasi dilakukan saat itu juga dengan mengamati keseluruhan perusahaan baik lingkungan, peralatan, hingga cara bekerja. Observasi dilakukan secara intensif selama 1 bulan dari tanggal pertama bergabung dalam CV. Phenominca Radharani. Setelah mendapat kepercayaan dan diberi kesempatan untuk pertama kalinya bergabung dalam sebuah event dan memegang sebuah *jobdesk* sebagai *camera operator* pada sebuah virtual event, Wawancara dilakukan dengan bertanya ke *mentor* dan juga *manager* yang memiliki ilmu dan jam terbang tinggi dalam dunia industri. Hingga akhirnya diberikan kepercayaan kembali dengan memegang sebuah project yaitu MAGSTAR sebagai *visual jockey* yang memiliki kunci penting pada sebuah produksi di CV. Phenominca Radharani. dan pada event serta produksi selanjutnya selalu memegang *visual jockey* hingga masa program MBKM Magang/Kerja Praktek selesai pada tanggal 21 Januari 2022.

Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan program MBKM Magang/Kerja Praktek di CV. Phenominca Radharani, pengumpulan data yang akan digunakan ialah melalui observasi dan wawancara. Cara ini dianggap efisien untuk melengkapi hasil tugas akhir mahasiswa. Dengan melakukan observasi atau pengamatan secara pendekatan langsung, dapat berinteraksi dan memahami cara kerja mitra yang

berbeda dengan yang didapatkan di institut. Pengamatan langsung akan berjalan baik juga jika didukung dengan cara wawancara. Wawancara dilakukan dengan *manager* atau kepala divisi pada *project* dan mitra. Cara ini dapat membantu mengetahui secara detail baik sarana dan prasarana yang digunakan oleh mitra dalam menyelesaikan sebuah *project*. Dengan penggunaan kedua cara pengumpulan data ini dapat menunjang seluruh kebutuhan dalam berkarya dengan mitra dan dapat bekerja efisien sesuai dengan kebutuhan industri.

Selain melakukan pengumpulan data diatas untuk dapat melakukan program MBKM Magang/Kerja Praktek, cara lain yang digunakan ialah mempelajari hal yang biasa dilakukan sebagai keseharian di tempat mitra dengan sendiri. Mempelajari hal tersebut dapat melalui banyak jalan baik studi kepustakaan maupun dengan mengandalkan *platform* pendukung seperti YouTube, koneksi teman, dan juga website-website yang dapat mempelajari keperluan tersebut.

PELAKSANAAN DAN HASIL

Dalam Program MBKM Magang/Kerja Praktek ISI Denpasar dengan CV. Phenominca Radharani atau Phenom Management Group menghasilkan sebuah karya berjudul MAGSTAR yang merupakan bagian dari rangkaian ulang tahun MAGTV yang ke-1. MAGSTAR merupakan sebuah acara pencarian bakat menyanyi yang menargetkan anak – anak usia 9-16 tahun. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan wadah dan mengaplikasikan bakat menyanyi di kalangan pelajar khususnya di Bali. Salah satu *trend* perhelatan acara saat ini adalah berupa *virtual event*. Kemajuan teknologi *virtual* memberikan andil yang besar dalam bidang seni pertunjukan dan seni musik. Teknologi *virtual* kemudian menjadi media yang mempermudah para peserta untuk menunjukkan bakatnya. Begitu pula untuk MAGTV yang menjadikan teknologi *virtual* sebagai media tayangan yang akan di langungkan.

Acara ini tayang pada tanggal 30 Oktober 2021 melalui *platform* YouTube *channel* MAGTV yang dimulai pada pukul 18.00 WITA. Pada proses produksi MAGSTAR terdapat perbedaan sebutan *jobdesk* yang digunakan oleh mitra yaitu *jobdesk* sesuai dengan berjalannya acara atau *event*, tetapi memiliki sistem kerja yang sama untuk setiap *jobdesk* dengan yang didapat di produksi televisi. Adapun *jobdesk* yang dilakukan perorangan adalah sebagai berikut.

Project Manager bertanggung jawab mempersiapkan secara matang *project* baik dalam tahap persiapan hingga produksi. Selain itu juga *Project Manager* memiliki tugas mengarahkan

produksi saat sedang siaran langsung. *Project Manager* juga yang bertanggung jawab atas seluruh kru yang bertugas serta memiliki kuasa penuh dalam *project* sama halnya seperti produser. Seluruh keputusan ada pada *Project Manager* sehingga tetap pada visi dan misi *project* diawal. Untuk project MAGSTAR kali ini, *Project Manager* dipegang oleh Bapak Rendra Aris selaku *Manager* Raptcha Event yang sudah berpengalaman dalam dunia *event* dan perhelatan acara besar di seluruh Indonesia. *Jobdesk* ini memiliki kesamaan dengan *Program Director* jika berada pada sebuah produksi televisi.

Stage Manager ialah orang yang bertugas dalam menyalurkan seluruh arahan *Project Manager* kepada kru yang bertugas terutama yang ada di *setting* produksi. *Stage Manager* memastikan semua yang akan terlihat pada produksi sesuai dengan arahan dan keinginan *Project Manager*. Selain itu, *Stage Manager* juga harus mengatur *blocking* talent yang akan masuk ke dalam *frame* kamera. Dalam MAGSTAR, *Stage Manager* yang bertugas ialah Admila Suci yang di tempat mitra bekerja sebagai *Team Event*. Pada produksi televisi yang didapatkan di perguruan tinggi, *jobdesk* ini sama dengan *jobdesk Floor Director* dimana tugasnya tidak jauh berbeda dengan yang dilakukan oleh *Stage Manager*.

Pada *project* ini, *Talent Coordinator* memiliki nama dan pekerjaan yang sama dengan yang ada di produksi televisi. *Jobdesk* ini memiliki tugas menghubungi dan mengkoordinasikan segala hal dengan *talent* sesuai kebutuhannya. *Jobdesk* ini memiliki peranan penting demi kelancaran program dan acara karena mereka yang akan dekat dan selalu terkoneksi dengan *talent* yang akan tampil. Pada *project* MAGSTAR, *jobdesk* ini dipegang oleh Cryselcine Tewel yaitu seorang *Trainee* Phenom Management Group pada masa 2021 *Batch* II.

Pada *Department* ini memiliki banyak peranan penting dan ilmu yang harus dikuasai. Jika dilihat pada produksi televisi, *jobdesk* ini memiliki pemikiran yang luas dalam memilih *angle*, *type of shot*, *composition*, dan ilmu kamera lainnya. Namun pengimplementasiannya di mitra ialah sangat berbeda jauh. *Camera Department* hanya menentukan satu *angle*, *type of shot*, dan *composition* pada *project* ini. Ini dilakukan menurut *Camera Department* ialah karena *setting* yang digunakan menggunakan *virtual* dan dengan latar belakang berwarna hijau guna mendukung sistem *chroma key* dan dapat memasukan berbagai latar belakang yang sesuai dengan acara. Pada kasus ini, *Camera Department* akan berkomunikasi dengan *Visual Jockey* guna menyelaraskan kebutuhan gambar yang digunakan saat *chroma key*

berlangsung. Pada *project* ini, *Camera Department* dikepalai oleh Aditya Wiadnyana. Beliau mengatur dan mengarahkan para *camera operators* untuk menyesuaikan sesuai kebutuhan tayangan yang diperlukan. Virtual Studio Bali. *Camera Operators* pada tayangan ini ialah Doni Dwiarta, Bintang Laksana, dan Muh Hefrin Dermawan.

Dalam *project* ini, seluruh *input* yang akan ditayangkan pada *platform* YouTube *channel* MAGTV mulai dari *input* kamera, desain, *overlay* acara, bahkan suara yang sudah di *mixing* oleh *Soundmen* akan diolah oleh seorang *Visual Jockey*. *Visual Jockey* memiliki peran penting dan berharga dalam sebuah produksi. *Jobdesk* ini jarang didengar pada sebuah produksi program televisi karena *jobdesk* ini sebenarnya ialah *jobdesk* yang dipakai untuk seorang dalam mengolah visual konten untuk kebutuhan *mapping* dan *layouting*. Namun pada perkembangan zaman sekarang, *jobdesk* ini sudah menjadi umum dan dikenal sebagai pengolah data berupa audio visual pada sebuah produksi baik acara atau *event* maupun produksi program acara tayangan. Pada *project* MAGSTAR kali ini, *Visual Jockey* mengambil peran menggantikan beberapa *jobdesk* yang ada pada produksi televisi biasanya. *Visual Jockey* mengambil peran sebagai *Switchermen*, *Character Generator*, dan juga *Streaming Operator*. *Switchermen* diambil alih oleh *Visual Jockey* karena semua *input* kamera masuk kedalam *capture card* menuju satu *computer* sistem tempat dimana vMix berada. Pada kasus ini, ketiga kamera masuk kedalam tiga *capture card* yang sudah disiapkan pada *computer* *Visual Jockey* dan selanjutnya masuk kedalam program aplikasi vMix dan diinput menjadi tiga *input* berbeda. Pada produksi ini juga diterapkannya teknik *live on tape* oleh *visual jockey* dimana hasil seluruh *input* yang ada dijadikan satu dan di rekam pada vMix. Ini juga menyebabkan pergantian *switcher on tape* pada produksi di perusahaan mitra dengan menggunakan vMix dikarenakan dapat menggantikan peran *switcher*, *character generator*, dan juga VTR seperti dalam produksi *broadcast* pada umumnya. Serta *Visual Jockey* juga menerima hasil *mixing* audio dari *Soundmen* melalui bantuan *soundcard* menuju *computer* *Visual Jockey*. Pada MAGSTAR kali ini, *Visual Jockey* dipegang oleh penulis yaitu Endra Widiantara dimana sebagai mahasiswa ISI Denpasar yang sedang melakukan program MBKM Magang/Kerja Praktek.

Pada sebuah tayangan audio visual pasti memiliki seorang atau sekelompok orang yang menguasai suara guna mendukung suasana dan karakter pada sebuah tayangan. Pada produksi televisi, orang tersebut ialah *Audiomen* yang memastikan segala kebutuhan suara baik *clip on*, *boom audio*, dan juga *audio recorder* tersedia saat

produksi. Tambahan alat yang digunakan *Soundmen* guna mendukung suara siaran langsung pada *platform* YouTube ialah *soundcard*. *Soundcard* berfungsi sebagai pengkonversi sinyal analog audio menjadi sinyal digital yang dapat diolah kembali oleh *Visual Jockey* pada program aplikasi vMix. Pada *project* ini, *jobdesk* *Soundmen* dipegang oleh Moh. Prasetyo yang merupakan supervisor pada anak perusahaan Phenom Management Group yaitu Bali Rental Centre.

Project ini tidak terdukung dan menarik tanpa bantuan dari seorang desainer grafis yang membuatkan *key visual* dari seluruh desain tema pada program ini. Seluruh keperluan visual pada tayangan MAGSTAR akan mengikuti *key visual* yang sudah disiapkan oleh desainer. Pada *project* ini, Indra Dinar sebagai *Graphic Designer* Phenom Management Group dipercayai untuk membuat desain *key visual* MAGSTAR.

Motion graphic merupakan *jobdesk* yang memiliki kunci kemegahan dan keindahan tayangan MAGSTAR, *Motion Graphic* pada produksi MAGSTAR memproduksi banyak *asset* desain bergerak maupun diam yang dapat memperindah tampilan tayangan. Naufal B. selaku pembuat grafis bergerak ini menuangkan seluruh idealisnya namun tetap terpaku pada *key visual* yang dibuat oleh *Graphic Designer* menjadi sesuatu yang dapat memanjakan mata. Dari desain bergerak judul acara atau di mitra sering disebut *holding screen* sampai dengan *stage* guna menggantikan latar belakang hijau yang ada pada Virtual Studio Bali. Naufal mengerjakan *stage* dengan menggunakan 3d pada sebuah aplikasi yaitu SketchUp dan dibantu dengan Lumion untuk perenderan 3d *stage* tersebut.

Behind the scene ialah *jobdesk* yang penting dalam mendokumentasikan seluruh kegiatan dan dibalik layar produksi. Anom Satria sebagai pemegang *jobdesk* ini mengambil seluruh gambar penunjang untuk dapat dijadikan bahan dalam laporan atau *membranding* MAGTV menjadi lebih baik lagi.

Selain itu, *runner* yang memiliki peranan penting Jika tidak ada *Runner*, semua kebutuhan yang ada di produksi tidak akan terpenuhi. Alantoni sebagai *Runner* menjalankan pekerjaannya sesuai arahan dari ketua acara dan *Project Manager* demi kelancaran dan kenyamanan produksi bersama.

Pada produksi siaran langsung MAGSTAR melalui *platform* YouTube *channel* MAGTV, seluruh tampilan yang ditayangkan adalah hasil dari *Visual Jockey* yang mengolah semua masukan data melalui program *broadcasting* vMix. Penggunaan vMix sebagai media pengolah data audio visual ialah karena fleksibel dan efektifnya program vMix untuk merealisasikan seluruh keinginan *Program*

Director. vMix dapat menggantikan banyak posisi dalam produksi menjadi satu *jobdesk* yang dapat mengubah *overlay* acara secara cepat. Pada pembelajaran kognitif di perguruan tinggi, *routing* yang biasa digunakan pada sebuah produksi siaran langsung dapat dimudahkan dengan *routing* jika menggunakan vMix sebagai pengolah datanya.

Adapun alat-alat yang digunakan agar dapat melakukan produksi dengan siaran langsung pada YouTube berdasarkan produksi televisi di perguruan tinggi meliputi kamera, tripod, clip on, mixer audio, continuous lighting, kabel SDI, Kabel HDMI, Kabel XLR, switcher, VTR, video capture card, soundcard, perangkat character generator, perangkat streaming (laptop/computer), dan televisi. Untuk sistematisasi produksi pada sebuah program acara televisi di perguruan tinggi Institut Seni Indonesia Denpasar memperlihatkan persiapan yang harus begitu matang agar terhindar dari kesalahan yang akan ditemui pada sebuah produksi. Jika dijabarkan secara rinci, produksi program acara melibatkan 11 *jobdesk* diantaranya *Program Director*, *Floor Director*, *Camera Person*, *Switcher Operator*, *Character Generator*, *Audioman*, *Graphic Designer*, dan *Streaming Operator*. Yang mana penggunaan kamera akan dikoneksikan menuju sebuah *switcher* yang dikendalikan oleh *Switcher Operator* menggunakan 2 opsi kabel yaitu bisa menggunakan kabel SDI atau HDMI. Disatu sisi, seorang Audiomen memastikan seluruh audio *clip on* nya terkoneksi dengan mixer dan dapat dikirim keluar melalui *speaker* dan *soundcard*. Selanjutnya seorang *Character Generator* akan memasukan luaran seluruh *overlay*nya melalui kabel HDMI yang dikonversikan menjadi DVI agar bisa terdeteksi oleh *switcher*. Setelah seluruh kamera dan CG terkoneksi serta tampilan dari setiap kamera dan CG sudah terlihat oleh *Switcher Operator*, maka *Switcher Operator* akan mengolahnya menjadi sebuah luaran yang sudah jadi sesuai kebutuhan untuk selanjutnya akan dilempar kedalam sebuah alat VTR (Video Tape Recorder) bersamaan dengan luaran audio yang sudah di *mixing*.

Untuk dapat melakukan *live streaming* dari hasil produksi program televisi dengan sistematis ilmu perguruan tinggi, setiap luaran audio visual harus di *split* atau dipecah menjadi ke beberapa luaran agar bisa tetap merekam menuju VTR dan juga bisa melakukan *live streaming*. Setelah dilakukan pemecahan luaran, *Streaming Operator* akan kembali *memixing* kedua masukan audio visual tersebut kedalam program *live streaming* yaitu OBS yang kemudian akan dimasukan *stream key* dari laman YouTube.

Sedangkan apabila melihat pertimbangan yang dilakukan oleh mitra dengan *workflow* yang

diberikan terlihat lebih mudah dan efisien. Produksi MAGSTAR dilakukan dengan tim *broadcasting* berjumlah enam orang yaitu *Project Manager*, *Stage Manager*, *Camera Operator*, *Visual Jockey*, *Soundman*, *Graphic Designer* membuat terlihat kondusifnya sebuah tayangan yang diproduksi. Untuk penggunaan alat yang digunakan lebih sedikit meliputi kamera, tripod, clip on, mixer audio, continuous lighting, kabel SDI, kabel HDMI, Kabel XLR, video capture card, soundcard, perangkat streaming (laptop/computer), dan televisi. Sehingga mempermudah *troubleshooting* pada suatu masalah dalam produksi *live streaming* apabila terjadi kesalahan baik *human error* ataupun kesalahan pada alat. Jika dijelaskan secara sistematis, *routing* sistem pada gambar diatas memperlihatkan kemudahan dalam memproduksi *live streaming*. Dari penggunaan alat yang lebih sedikit hingga kru yang lebih sedikit juga membuat pekerjaan terlihat lebih efisien dan tertata. Peran penting dalam hal ini ialah dipegang oleh *Project Manager* dan *Visual Jockey*. Dengan hal itu vMix sebagai program pendukung *switching*, *layouting*, *overlay*, dapat membantu *Visual Jockey* mengolah semuanya tanpa harus menggunakan aplikasi lain kembali seperti OBS untuk dapat melakukan *live streaming*. Karena vMix sudah didukung oleh fitur *streaming* melalui dua opsi cara yang diberikan.

Terdapat cara dengan hanya memasukan *stream key* yang ada pada halaman *streaming* YouTube di akun masing – masing, atau bisa dengan login langsung menggunakan akun YouTube yang akan dilakukan produksi *live streaming*. Pengimplementasian cara *live streaming* pada dua instansi ini dapat dilakukan karena kedua *software* memberikan kemudahan dalam menyiapkan *live streaming*. Pada OBS diperlihatkan juga hal yang sama dengan vMix mengenai *streaming sistem* yang ada pada aplikasi. Pada OBS juga harus memasuki *stream key* yang ada pada halaman *streaming* YouTube akun yang akan digunakan *live streaming*. Kembali kepada efisiensi vMix, tidak perlu menggunakan *switcher* seperti yang sering digunakan pada produksi program televisi dikarenakan vMix sudah didukung dengan *input* camera yang dapat dihubungkan dengan sebuah *video capture card*. Dalam hal ini *video capture card* yang digunakan ialah berupa pihak ketiga yang dapat dibeli dengan mudah. Sistematis pada hal ini ialah seluruh *input* kamera dimasukan kedalam sebuah *video capture card* yang sudah di koneksikan menuju computer dengan program vMix. Yang kemudian *video capture card* akan terdeteksi dan akan menjadi sebuah *input* yang dapat diolah oleh seorang *Visual Jockey*. Sedangkan pada produksi program televisi yang ada pada perguruan tinggi seluruh kamera akan di *input*

menuju sebuah *switcher* yang akan dikendalikan kembali oleh *operator*nya untuk kemudian dapat dikirimkan melalui *video capture card* juga menuju sebuah aplikasi OBS.

Kelemahan terjadi jika hal ini dilakukan pada sistem *chroma key green screen* guna mendukung produksi virtual dimana apabila menggunakan *switcher* sebagai pusat *input* kamera pada sebuah *software* maka akan lebih sering terjadi kesalahpahaman komunikasi antara *Switcherman* dan *Visual Jockey*. kesalahpahaman yang dimaksud ialah saat pergantian *angle*, *type of shot*, dan *composition* demi kebutuhan tayangan. Pergantian tersebut harus dilakukan bersamaan agar tidak terlihat kesalahan atau keterlambatan pada salah satu komponen. Selain kelemahan pada penggunaan produksi virtual, kelebihan yang didapat pada produksi virtual dari vMix ialah sudah disediakan beberapa template yang secara gratis dapat digunakan dan juga dapat diedit sesuai kebutuhan produksi. Ini memberikan kemudahan bagi sebuah produksi yang sangat cepat dan memerlukan hasil yang tetap maksimal seperti produksi *breaking news* yang memerlukan kesiapan yang cepat. Maka daripada itu, vMix dapat menjadi solusi bagi sebuah produksi yang diperlukan *last minute*. Pada produksi MAGSTAR, virtual set *diinput* dengan menggunakan sistem *overlay*. Dimana sistem ini akan menumpuk tumpuk seluruh *input* yang dimasukkan ke dalam satu *sequence layer*. Pada tampilan kamera yang sudah diolah menggunakan *chroma key*, *Visual Jockey* menyiapkan dua hasil akhir *virtual set stage* yang akan ditayangkan guna mendukung peran peserta dan juri yang berbeda. Pada *virtual set stage* juri akan diberikan meja panjang dengan logo logo sponsor yang sudah mendukung kelancaran acara ini. Ini dimaksudkan dengan memberikan tahta tertinggi kepada juri dalam menilai bakat bakat para penyanyi yang sedang menunjukkan bakat mereka. Namun pada *virtual set stage* peserta, meja pada juri ini akan di *takeout* dan diberikan panggung yang luas pada latar belakang *virtual* mereka sehingga memberikan kesan kemegahan yang dapat dirasakan penyanyi karena

Kelebihan lainnya sebuah produksi dari mitra yang dipermudah dengan menggunakan vMix dibandingkan produksi program televisi yang dilakukan oleh perguruan tinggi ialah pada *character generator*. Pada produksi televisi di perguruan tinggi, *character generator* akan menginput semua *asetnya* dengan sebuah kabel HDMI yang dikonversikan dengan sebat *converter* HDMI to DVI agar bisa terbaca dan diolah oleh *switcher*. Namun cara tersebut tidak berlaku jika pengolah data ialah vMix. Pada vMix sudah disediakan beberapa *overlay layer* pendukung

seperti *lowerthirds*, *stinger*, *scoreboard*, *animate text*, *timer*, *layer program*, maupun yang lainnya. *Layer* pendukung ini *editable* dan sangat mudah digunakan. Ini juga membantu dalam memenuhi kebutuhan *last minute* atau mendadak dari *Project Manager* guna mendukung tayangan di YouTube. Dalam tayangan MAGSTAR, penggunaan *overlay* sangat membantu dimana sudah digunakan pada tayangan yaitu sebuah *ticker* atau text berjalan yang berguna untuk mengingatkan para penonton untuk mendukung para kontestan.

Pemahaman teknologi yang terus diperbaharui menjadi kunci kemajuan dalam beradaptasi sesuai dengan bidang masing – masing. Pada MAGTV perkembangan media *software* dalam penggunaan tayangan *live streaming* sangat terbarukan. Pada Juni 2020 sampai dengan September 2021, MAGTV dibantu dengan OBS dalam melakukan *live streaming*. Penggunaan OBS pada masa itu tidak serta merta hanya OBS saja yang digunakan namun tetap dengan bantuan sebuah aplikasi bernama Resolume. Dengan kehadiran vMix sebagai pusat olahan tayangan *live streaming* di MAGTV, dapat menggabungkan dua *software* yang digunakan saat itu sehingga efisiensi kerja dapat terselesaikan dengan benar. Begitu pula dengan pembelajaran kognitif di perguruan tinggi diharapkan dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman yang ada sehingga tidak tertinggal dalam pengefisienan kerja produksi program acara.

SIMPULAN

Pada proses MBKM Magang/Kerja Praktek yang dilakukan di CV. Phenominca Radharani, terdapat perbedaan yang sangat signifikan dalam cara bekerja dan alat teknologi yang digunakan. Dengan melakukan adaptasi dari pembelajaran kognitif di perguruan tinggi dan menyesuaikan diri pada ilmu dari perusahaan mitra dapat membuka pikiran lebih besar lagi untuk kemajuan teknologi di dunia industri. Penerapan pembelajaran kognitif di perguruan tinggi pada proyek berjudul MAGSTAR ditempat mitra, perbedaan yang sangat menonjol ialah terlihat dari jumlah kru yang bertugas dan alat yang digunakan. Dengan bantuan *software* vMix dapat membantu mitra dalam menyelesaikan sebuah program acara yang tayang secara *live streaming* melalui kanal YouTube *channel* MAGTV. Dengan bantuan vMix mitra juga dapat bekerja secara efisien dan membantu perusahaan dalam menangani lebih dari satu proyek dalam waktu yang bersamaan. Itu berkaitan dengan pengurangan kru yang bertugas dan alat yang digunakan. Selain itu kelebihan vMix dalam menunjang kebutuhan produksi acara ialah dengan memberikan fitur – fitur yang dapat digunakan

dalam waktu yang diperlukan sangat cepat dan dapat diubah dengan cepat. Selain itu juga biaya yang dikeluarkan untuk produksi dapat dipangkas dengan kondisi dilapangan. Penggunaan *chroma key* yang dapat diatur komposisinya sesuai dengan ilmu kamera yang ada membuat vMix unggul dalam penggunaan *software* pengolah data audio visual. Efisiensi vMix sebagai program pengolah data *switching, layouting*, dan lain sebagainya ketika *troubleshooting* dalam sebuah masalah tayangan yang tidak dapat ditafsirkan waktunya, namun dengan *routing* vMix yang *simple* dan mudah penguasaannya dapat memudahkan kru dalam menyiapkan atau mengantisipasi masalah ini. Kelebihan yang sudah dijabarkan terbukti dengan keberhasilan tayangan yang tayang secara *live streaming* melalui kanal YouTube *channel* MAGTV berjudul MAGTSTAR. Dengan kehadiran teknologi vMix, perkembangan dunia produksi program acara menjadi sangat signifikan perbedaannya dan menjadikan cara ini sebagai hal yang lebih efisien dalam penggunaan *live streaming*.

SARAN

Pada pembelajaran kognitif perguruan tinggi diharapkan mulai berkembang dan melek akan teknologi yang sudah terbaru. Dengan adanya pandemi COVID-19 diharapkan perguruan tinggi lebih aktif dalam menyediakan teknologi yang mendukung pembelajaran. Saran dilayangkan juga untuk mitra dimana agar memberdayakan sumber daya manusia yang sesuai dengan bidangnya seperti multimedia dan *broadcasting* yang sudah sangat digunakan pada pandemi COVID-19 ini. Karena akan tidak sesuai jika sebuah teknologi yang terbaru tidak tersalurkan pada orang yang tepat

yang juga dapat menguntungkan untuk perusahaan mitra. Saran penulis bagi perkembangan program MBKM Magang/Kerja Praktek yang dilakukan ISI Denpasar agar lebih matang dan dipersiapkan sebaik mungkin demi menghindari kesalahpahaman konsepsi antara institusi dan mahasiswa mengenai program MBKM Magang/Kerja Praktek. Selanjutnya ialah komunikasi mengenai jadwal yang ada agar disesuaikan dengan benar dan tidak membuat mahasiswa kebingungan dalam melihat jadwal yang ada serta pengumuman yang jelas dan tegas dari institut diharapkan dapat diperbaiki dan dipertimbangkan kembali.

DAFTAR PUSTAKA

- Morissan. 2008. Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio dan Televisi. Jakarta: Kencana Media Group
- Mufid, Muhamad. 2005. Komunikasi Regulasi & Penyiaran. Jakarta: Prenada Media group
- Soerjokanto. ,2003. Teori Komunikasi. Jakarta: Erlangga
- Setyobudi, Ciptono. 2006. Teknologi Broadcasting TV, Yogyakarta: Graha Ilmu
- Setyawan, D. (2017). Manajemen Produksi Televisi. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- Thompson, R., & Bowen, C. J. (2009). Grammar of the Edit (Vol. 13). Taylor & Francis.
- Wibowo, Fred. 2007. Teknik Produksi Program Televisi. Yogyakarta : Pinus Book Publisher
- Zoebazary, Ilham. 2010. Kamus Istilah Televisi dan Film. Jakarta: Gramedia