

## STRATEGI PENATAAN CAHAYA YOUTUBE FF ESPORTS ID DALAM MENYAJIKAN PROGRAM BREAKTIME

**Umar Helmi Baras**  
**Universitas Indonesia Maju**  
**Email:Helmi@gmail.com**

### ABSTRAK

Dipilihnya kanal youtube FF Esports ID karena dalam kanal youtube tersebut menyajikan atau menayangkan konten live streaming game Free Fire, program hiburan, dan menayangkan program talkshow dalam kanal youtubnya. Seperti salah satu program dalam kanal youtube FF Esports ID adalah program Breaktime. Breaktime adalah program dalam kanal youtube FF Esports ID yang menyajikan konten sebuah perlombaan sederhana yang dimainkan oleh para pemain profesional dalam game Free Fire dan mengandung keseruan serta kelucuan yang dikemas secara sederhana. Maka dalam program Breaktime ini harus menyajikan konten yang menarik dan kualitas gambar yang baik demi menarik audiens untuk menonton program Breaktime tersebut, dan kualitas gambar yang baik tentunya didukung juga dengan penataan cahaya yang baik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi tim penatan cahaya dalam menyajikan program Breaktime dan strategi apa yang digunakan tim penataan cahaya dalam memproduksi program Breaktime. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Dan teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta teknik analisis data berupa reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi data.

**Kata kunci:** Strategi, Penataan Cahaya, Youtube, Program

### ABSTRACT

*The FF Esports ID youtube channel was chosen because it presents or broadcasts Free Fire game live streaming content, entertainment programs, and broadcasts talkshow programs on its YouTube channel. One of the programs on the FF Esports ID youtube channel is the Breaktime program. Breaktime is a program on the FF Esports ID youtube channel that presents the content of a simple competition played by professional players in the Free Fire game and contains fun and humor that is packaged in a simple way. So the Breaktime program must present interesting content and good image quality in order to attract the audience to watch the Breaktime program, and good image quality is of course also supported by good lighting arrangements. The purpose of this study was to find out the strategy of the lighting team in presenting the Breaktime program and what strategies the lighting team used in producing the Breaktime program. This study uses a qualitative descriptive analysis technique. And data collection techniques used in the form of observation, interviews, and documentation, as well as data analysis techniques in the form of data reduction, data presentation, and conclusion drawing/data verification.*

*Keywords:* Strategy, Lighting, Youtube, Program

## PENDAHULUAN

Media sosial merupakan media pada internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya juga berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membangun ikatan sosial secara virtual. Karakteristik umum yang dimiliki setiap media sosial yaitu adanya keterbukaan dalam berkomunikasi antar para pengguna. Sosial media bisa dirubah dengan waktu dan diatur ulang oleh penciptanya, atau pada beberapa situs tertentu, bisa diubah oleh suatu komunitas. Selain itu sosial media pula menyediakan dan membangun cara baru dalam berkomunikasi.

YouTube adalah situs web berbagi video populer, dimana pengguna dapat mengunduh, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Dengan salah satu layanan Google ini, pengguna dapat dengan mudah mengunggah video dan pengguna di seluruh dunia dapat menggunakannya secara gratis. YouTube adalah database video paling populer di dunia internet. Atau malah yang paling lengkap dan beragam. YouTube awalnya tidak dikembangkan oleh Google, tetapi Google mendapatkannya dan menggabungkannya dengan layanan Google lainnya. (1)

Youtube telah menjadi salah satu *platform* paling favorit untuk menonton video. Tercatat, ada 2,56 miliar pengguna Youtube hingga Januari 2022. Berdasarkan data dari *Global Media Insight*, India menjadi negara dengan pengguna Youtube terbesar di dunia dengan 467 juta penduduknya telah menggunakan *platform* tersebut. Amerika Serikat menyusul di posisi kedua dengan 240 juta pengguna Youtube. Sementara Indonesia berada di posisi ketiga dengan 127 juta pengguna. Kemudian, pengguna Youtube di Brasil sebanyak 107 juta. Setelahnya ada Rusia dan Jepang masing-masing 99 juta dan 93,8 juta pengguna.

Keterlibatan Youtube dalam penelitian ini, penulis melihat bahwa FF Esports ID menggunakan kanal youtube untuk memberikan informasi seputar game Free Fire, mulai dari program live streaming bermain game Free Fire, vlog para pemain game tersebut, mengulas ulang sebuah pertandingan tournament game tersebut, hingga konten talkshow dengan para pemain profesional dalam game Free Fire ini.(2)

Pengertian program adalah acara atau rancangan sebuah acara yang dapat di tayangkan demi memenuhi kebutuhan audiens. Dan youtube menjadi salah satu lembaga media sosial yang dapat menayangkan sebuah program. Ada beberapa program yang di tayangkan dalam kanal youtube FF Esports ID mulai dari program live streaming, program vlog bersama para pemain game Free Fire, program mengulas ulang sebuah pertandingan Free Fire dan program talkshow yang di tayangkan dalam kanal youtube FF Esports ID.

Seperti salah satu program talkshow dalam kanal youtube FF Esports ID yaitu program Breaktime. Program ini menayangkan sebuah game atau perlombaan yang di mainkan oleh para pemain profesional game Free Fire yang bertujuan untuk memberikan hiburan untuk para penonton dalam kanal youtube ini dengan menayangkan candaan, kelucuan, hingga keseruan dalam program tersebut bersama para pemain profesional dalam game Free Fire.(3)

Dalam memproduksi sebuah program di dukung oleh beberapa unsur seperti pengambilan gambar, penataan ruang, penataan audio, dan penataan cahaya yang baik. Serta hasil gambar yang berkualitas tentunya di dukung dengan penataan cahaya yang baik, seperti jelasnya gambar yang di hasilkan dengan pencahayaan yang terang, posisi lampu yang tepat, dan intensitas cahaya yang di gunakan dalam produksi program tersebut. (4)

Berdasarkan pendahuluan di atas untuk memahami dan mengetahui strategi penataan cahaya yang digunakan dalam menyajikan program Breaktime, peneliti ingin melakukan penelitian deskriptif kualitatif. Strategi penataan cahaya pada kanal youtube FF Esports ID dalam menyajikan konten Breaktime.

## METODE

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Metode penelitian yang di gunakan adalah metode kualitatif. (mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengksplor fenomena-fenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif seperti proses suatu langkah kerja, formula suatu resep, pengertian-pengertian tentang suatu konsep yang beragam karakteristik suatu barang dan jasa, gambar-gambar, tata cara suatu budaya, produksi sebuah tayangan, strategi suatu divisi, dan sebagainya.(5)

Penelitian deskriptif kualitatif menggambarkan secara kualitatif apa yang dimaksudkan untuk menggambarkan dan menggambarkan fenomena yang ada baik dalam sains maupun teknik, dengan ciri dan kualitas antar kegiatan. (6)Selain itu, studi deskriptif menggambarkan keadaan apa adanya, bukan memberikan pemrosesan, manipulasi, atau modifikasi variabel yang diteliti. Satu-satunya pengobatan yang diberikan adalah penelitian itu sendiri. Hal ini dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.(7)

Penggunaan metode penelitian deskriptif kualitatif dalam penelitian ini dimaksud untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan suatu strategi penataan cahaya yang di gunakan kanal youtube FF Esports ID dalam memproduksi dan menyajikan program brektime demi menghasilkan gambar yang baik dan memberikan kesan kenyamanan pada audiens.(8)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari penelitian yang peneliti lakukan yaitu Strategi Penataan Cahaya Pada Youtube FF Esport Id Dalam Menyajikan Program Brektime. Yang peneliti ambil dari buku asas-asas manajemen global yang di tulis oleh A. Rusdiana, dalam empat langkah yaitu *Planning* (perencanaan), *Organizing* (pengorganisasian), *Actuating* (pelaksanaan), *Controlling* (pengawasan). Dari hasil wawancara dan observasi yang di lakukan peneliti dikaitkan dengan pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah peneliti.(9)

### **1. *Planning* (Perencanaan) Strategi Penataan Cahaya**

Dengan konsep POAC, dimana perencanaan tersebut dilakukan untuk memperkuat konsep program yang akan di buat dan di kerjakan oleh executive produser dan tim produksi di lapangan. Dengan tahap awal ini dapat menentukan untuk hasil akhir yang baik ataupun buruknya nanti dapat ditentukan

### **2. *Organizing* (Perorganisasian) Strategi Penataan Cahaya Youtube FF Esport Id Dalam Menyajikan Program Brektime(10)**

. *Kemudian ada lightingman yang memasang lampu sesuai arahan dari gaffer, terakhir ada runner lighting yang bertugas menyiapkan semua alat yang akan digunakan. Penentuan jobdesk ditentukan berdasarkan pengalaman dan kemampuan masing-masing individu”(11)*

Dengan pernyataan yang di berikan oleh chief lighting tersebut menyatakan bahwa memang perorganisasian dalam teori strategi dengan konsep POAC sangatlah berkaitan, karena pada dasarnya dengan beberapa jobdesk yang terdapat dalam tim penataan cahaya penting di lakukan agar mendapatkan hasil gambar yang baik, serta pembagian jobdesk dalam tim penataan cahaya pun perlu ditentukan berdasarkan pengalaman dan kemampuan dari setiap individu yang menjadi kandidat dalam pemilihan tim penataan cahaya. Seperti halnya gaffer yang bertugas sebagai penentu semua kebutuhan divisi penata cahaya dari mulai alat yang digunakan, penempatan lampu, hingga intensitas cahaya yang di gunakan.

### **3. *Actuating* (Pelaksanaan) Strategi Penataan Cahaya Youtube FF Esport Id Dalam Menyajikan Program Brektime(12)**

Namun pada produksi program Brektime kali ini tim penata cahaya memberikan pewarnaan cahaya yang berbeda dengan dibuktikannya pada pemilihan warna pada pencahayaan yang berbeda, yaitu menggunakan warna-warna yang lebih kalem (*soft*) seperti warna putih dengan konsep properti yang berwarna putih pula. Hal ini dilakukan bertujuan untuk memberikan kesan formal dan serius pada

program yang dibuat. Karena pada kali ini *Esports* sudah menjadi salah satu cabang olahraga dalam Asiangames, makadari itu tim produksi lebih mengedepankan konten yang serius dan terkesan lebih formal.(13)

## KESIMPULAN

Dapat disimpulkan strategi penataan cahaya pada Youtube FF Esports Id melalui tahapan Perencanaan, Perorganisasian, Pelaksanaan, Pengawasan dan Evaluasi.

Penataan cahaya pada program Breaktime berbeda dengan program sebelumnya yang menggunakan tata cahaya gemerlap ala *gamers* karena FF tidak hanya sekedar permainan, tetapi juga sudah salah satu cabang olahraga dalam ajang nasional dan internasional (Esport).

Oleh karena itu, pada proses perencanaan, tim memutuskan agar program Breaktime menggunakan penataan cahaya yang lebih kalem, dengan pemilihan warna lampu yang lebih lembut. Selain pengubahan *image* ini, dalam tahap perencanaan, akan dilakukan pematangan konsep, dan penentuan tema pada setiap episodenya.

Tim penata cahaya akan menentukan teknik, alat, posisi lampu yang akan digunakan saat produksi berlangsung. Dan pada tahap perencanaan ini tim penata cahaya akan menyiapkan konsep yang baru dengan menggunakan lampu-lampu yang lebih *soft* agar memberikan kesan yang formal dan lebih serius dalam program tersebut.

Dalam perorganisasian, tim penataan cahaya akan membagi tugas sesuai kemampuan masing-masing. Lalu menjalin komunikasi yang baik dengan tim kamera agar terorganisasi dengan baik dan mendapatkan hasil tayangan yang dapat dikonsumsi oleh khalayak ramai.

Dalam tahap pelaksanaan proses produksi, tim penata cahaya akan mengatur penataan lampu yang sesuai dengan tema yang sudah direncanakan. Dalam produksi program Breaktime tim penata cahaya akan menggunakan teknik dasar *Three Point of Light*. Dengan teknik ini, objek akan terlihat lebih jelas dengan dimensi yang akan lebih terbentuk dengan baik. Untuk bertujuan memberikan pencahayaan yang merata pada objek, dan memberikan kesan ruang, jarak, dan waktu pengambilan gambar pada program tersebut.

Selanjutnya pada tahap pengawasan, tim penata cahaya mengawasi ketersediaan listrik agar penerangan tetap stabil, memperhatikan keamanan pemasangan lampu, dan memastikan lampu yang digunakan sudah sesuai dengan kebutuhan.

Dalam tahap evaluasi, seluruh tim produksi, termasuk penataan cahaya akan membahas berbagai kendala atau masalah dalam produksi tersebut, yang bertujuan sebagai bahan pembelajaran untuk produksi ke depannya agar dapat menghasilkan produksi program yang lebih baik.

## References

1. Arumjani P, Al-Islami NA, Triratna S, Paramitha P. Analisis Konsep Penciptaan Tari Kontemporer “Dredah” Pada Video Youtube Kesenian Jawa Undip. *Pros Konf Ilm Pendidik*. 2022;3:2963–3222.
2. Afwan W, Studi P, Komunikasi I. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v8i1.3515>. 2025;8(1):38–45.
3. Hadi, I. P., Wahjudianata, M., & Indrayani II. *Komunikasi massa*. KOMUNIKASI MASSA. 2020. 100 p.
4. Argiansah MH, Fatimah F. Strategi Produksi Dinamika News Megaswara Tv (MGSTV) Bogor dalam Mempertahankan Eksistensi di Pertelevisian Lokal. *J Ilm Komun STIKOM IMA*. 2023;15(03):12.
5. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. 2012;12.
6. Yusuf. *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Suwito, editor. Kencana; 2017. 480 p.
7. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta; 2019.
8. Sugiyono. *Teknik Analisis Kualitatif*. *Tek Anal*. 2018;1–7.
9. Adat WM. Peran Aliansi Masyarakat Adat Nusantara ( AMAN ) dalam Pencegahan Covid-19 di Wilayah Masyarakat Adat The Role of the Alliance Indigenous Peoples Archipelago ( AMAN ) in Preventing Covid- 19 in the Territory of the Indigenous Peoples. 2023;12(1):44–8.

10. Hida R El. AMAN ( ALLIANCE OF NUSANTARA INDIGENOUS PEOPLE ) PUBLIC RELATIONS COMMUNICATION IN THE COVID-19 VACCINE PRIORITY PROGRAM. 2022;4(1):215–22.
11. Santoso BB, Fatimah F. Komunikasi antar Budaya Masyarakat Pedalaman Papua Melalui Model Komunikasi di Youtube Expedisi Segaris Episode 9. J Ilm Komun STIKOM IMA. 2021;13(02):1.
12. Effendy OU, Surjaman T. Hubungan Masyarakat: Suatu Studi Komunikologis. 7th ed. Bandung: Remaja Rosdakarya; 2006.
13. Tinggi S, Komunikasi I, Maju I. Jurnal Ilmiah Komunikasi Strategi Promosi Warkop Panus dalam Mempertahankan Eksistensi Pelanggan Tahun 2018 Jurnal Ilmiah Komunikasi. 2019;01(01):1–8.
14. Littlejohn SW, Foss K a. Communication Theory and Scholarship. Theor Hum Commun [Internet]. 2008;2–11. Available from: [http://www.cengagebrain.com/shop/content/littlejohn95877\\_0495095877\\_02.01\\_chapter01.pdf](http://www.cengagebrain.com/shop/content/littlejohn95877_0495095877_02.01_chapter01.pdf)
15. Fatimah F. Kearifan Lokal Masyarakat Adat Dalam Menghadapi Pandemi Covid-19 ( Studi Literatur ). J Ilm Komun STIKOM IMA. 2021;13(02):31.