

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Greebary pada panggung	17
Gambar 2.2 Flooring Cloth	18
Gambar 2.3 Contoh seorang Set Builder	18
Gambar 2.4 Contoh grafis program acara NSI	19
Gambar 2.5 Penerapan lighting pada set panggung	20
Gambar 2.6 Dekorasi pada set panggung	21
Gambar 2.7 Contoh set Newshow Metro TV menggunakan Fix Set ...	22
Gambar 2.8 Contoh set Cerdas 5 Menit Metro TV	23
Gambar 2.9 Contoh set menggunakan virtual set	24
Gambar 2.10 Contoh set menggunakan Video Mapping	24
Gambar 2.11 Contoh jenis panggung <i>Open Area Staging</i>	25
Gambar 2.12 Contoh jenis panggung <i>Open Ended Staging</i>	25
Gambar 2.13 Contoh jenis panggung <i>Table Set</i>	26
Gambar 2.14 Contoh jenis panggung <i>Audience Show</i>	26
Gambar 2.15 Setting netral yang dipakai pada acara Talk Indo	27
Gambar 2.16 Contoh setting realis	27

Gambar 2.17 Setting Kick Andy merupakan setting dekoratif	28
Gambar 2.18 Skema Proyektor Slide	36
Gambar 2.19 Contoh Jenis Proyektor OHP	37
Gambar 2.20 Contoh Jenis Proyektor CRT	38
Gambar 2.21 Skema Proyektor LCD	39
Gambar 2.22 Skema Proyektor DLP	41
Gambar 4.1 Logo Metro TV	56
Gambar 4.2 Struktur Organisasi Metro Tv	60
Gambar 4.3 Studio control room studio 3 MetroTV	67
Gambar 4.4 <i>Studio floor</i> studio 3 MetroTV	68
Gambar 4.5 <i>Screen</i> yang digunakan untuk background set studio 3	72
Gambar 4.6 <i>Projector</i> ASK Proxima E3715W	73
Gambar 4.7 Denah <i>projector stage</i> studio 3 MetroTV	74
Gambar 4.8 <i>Graphic Display Card</i> dengan Output HDMI	75
Gambar 4.9 Ukuran materi grafis dalam skala point	75
Gambar 4.10 Ukuran materi grafis dalam skala pixel	76
Gambar 4.11 <i>Screen shot</i> materi grafis set NSI	77

Gambar 4.12 <i>Screen shot aplikasi Resolume Arena Player</i>	78
Gambar 4.13 Chip LED dan <i>LED PAR Light</i>	79
Gambar 4.14 Lensa fresnel yang digunakan pada <i>lighting</i>	79
Gambar 4.15 Blocking objek yang terlalu dekat dengan <i>screen</i>	81
Gambar 4.16 Kamera Sony PMW 300K1	82
Gambar 4.17 CCU Remote control panel Sony RM-B170	83
Gambar 4.18 Monitor Sony PVM 2541	84
Gambar 4.19 Skema virtual <i>mapping</i> pada <i>screen projector</i> set	85
Gambar 4.20 Urutan prosedur menyalakan <i>projector</i>	86
Gambar 4.21 <i>Screenshot</i> aplikasi <i>player</i> Resolume Arena	88
Gambar 4.22 <i>Screenshot</i> materi grafis pada aplikasi Resolume Arena ...	89
Gambar 4.23 <i>Screenshot</i> pengaturan untuk menampilkan materi	90
Gambar 4.24 Blocking <i>dimmer lighting</i> studio 3	91
Gambar 4.25 <i>Screenshot</i> aplikasi Cekipret 1.1	92
Gambar 4.26 <i>adjustment contrast</i> warna pada CCU dengan <i>shutter speed</i> f 1/120 dan iris 3.9	94
Gambar 4.27 <i>adjustment contrast</i> warna pada CCU dengan <i>shutter speed</i> f 1/60 dan iris 1.9 dengan pengaturan RGB normal	94

Gambar 4.28 *adjustment contrast* warnapada CCU denganshuter speed f
1/60 daniris 1.9 dengantambahanpengaturan RGB 95

Gambar 4.29 *adjustment contrast* warnapada CCU denganshuter speed f
1/60 daniris 1.9 dengantambahanpengaturan RGB danmaster black ... 95

Gambar 4.30 Screenshoot menu *setting* aplikasiResolume Arena 96

Gambar 4.31 Urutanprosedurmematikanprojector 97

