



**CAMERAMEN DALAM PEMBUATAN
VIDEO PEMBELAJARAN PEMBENTUKAN BAYANGANCERMIN
DI KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN BALAI
PENGEMBANGAN MEDIA TELEVISI PENDIDIKAN SIDOARJO**

KERJA PRAKTIK

**Program Studi
DIV Komputer Multimedia**

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

**stikom
SURABAYA**

Oleh:

MUHAMMAD FARHAN BAHASOAN

14510160030

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2018

**CAMERAMEN DALAM PEMBUATAN
VIDEO PEMBELAJARAN PEMBENTUKAN BAYANGANCERMIN
DI KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN BALAI
PENGEMBANGAN MEDIA TELEVISI PENDIDIKAN SIDOARJO**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Tugas Akhir

Disusun Oleh :

Nama : MUHAMMAD FARHAN BAHASOAN

NIM : 14.51016.0030

Program : DIV (Diploma Empat)

Jurusan : Komputer Multimedia



**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

2018

LEMBAR MOTTO



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

*“Semua yang terjadi adalah takdir, namun takdir bisa dirubah dengan cara
berusaha dan berikhtiar semaksimal mungkin”*

LEMBAR PERSEMBAHAN



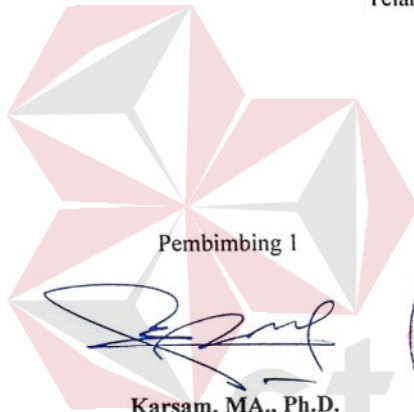
LEMBAR PENGESAHAN

**CAMERAMEN DALAM PEMBUATAN
VIDEO PEMBELAJARAN PEMBENTUKAN BAYANGAN CERMIN
DI KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
BALAI PENGEMBANGAN MEDIA TELEVISI PENDIDIKAN SIDOARJO**

Laporan Kerja Praktik oleh
Muhammad Farhan Bahasoan
NIM: 14.51016.0030
Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 8 Januari 2018

Disetujui:



Karsam, MA., Ph.D.
NIDN. 0705076802



Penyelia

Fatma Dewi F.S.
NIP. 198207222010012014

Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV Komputer Multimedia



Karsam, MA., Ph.D.
NIDN. 0705076802

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai civitas akademika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Muhammad Farhan Bahasoan
NIM : 14510160030
Program Studi : DIV Komputer Multimedia
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul Karya : *Cameramen* Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Pembentukan Bayangan Pada Cermin di Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan Sidoarjo

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kejarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 8 Januari 2018



Muhammad Farhan Bahasoan
NIM.14.51016.0030

ABSTRAK

Video pembelajaran merupakan media untuk mentransferkan pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bagian dari proses belajar. Lebih interaktif dan lebih spesifik dari sebuah buku.

Video pembelajaran yang menyajikan audio dan visual berupa pesan-pesan pembelajaran dan informasi baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Dalam pembuatan video pembelajaran juga tidak lepas dari teknik pengambilan video agar tetap terlihat menarik dan tidak membuat penonton cepat merasa bosan.

Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan membuat video pembelajaran yang optimal sangatlah perlu adanya cameramen (juru kamera) yang bertanggung jawab untuk merekam gambar dan memastikan bahwa tidak ada kesalahan dalam hal mengambil gambar. sehingga dapat memberikan daya pemahaman yang lebih terstruktur. Maka dalam penulisan laporan Kerja Praktik ini diambillah judul *“Cameramen dalam pembuatan video pembelajaran “pembentukan bayangan pada cermin” kementerian pendidikan dan kebudayaan balai pengembangan media televisi pendidikan”*

Kata Kunci : *Video, Pembelajaran, Video pembelajaran, Cameramen*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah swt yang telah memberikan kemudahan sehingga dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik dengan judul “*Cameramen Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Pembentukan Bayangan Cermin di Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan Sidoarjo*” dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor.
2. Bapak Karsam MA., Ph.D. selaku Ketua Program Studi DIV Komputer Multimedia sekaligus dosen pembimbing Kerja Praktik.
3. Bapak Drs. Abu Khaer, M.p.d selaku kepala Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan (BPMTTP)
4. Ibu Fatma Dewi F.S selaku Penyelia (Pihak Instansi/Perusahaan).
5. Orang Tua serta saudara yang senantiasa mendoakan dan mendukung selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik.
6. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

Demikian Laporan Kerja Praktik ini disusun jika terdapat kesalahan dalam penulisan, maupun penyusunan Laporan Kerja Praktik ini dimohon memberikan kritik dan saran. Sehingga Laporan Kerja Praktik ini menjadi lebih baik. Semoga Laporan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya bagi teman-teman Jurusan DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Surabaya, 8 Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Profil Instansi.....	4
2.2 Sejarah Singkat Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan	5
2.3 OverviewPerusahaan.....	5
2.4 Visi dan Misi Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan.....	9
2.5 Tujuan Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan.....	9
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
3.1 Multimedia.....	10
3.2 Media	11
3.3 Video.....	11
3.4 Pembelajaran.....	12
3.5 <i>Cameramen</i>	12
3.6 Jenis Kamera	13
3.7 Sudut Pengambilan Gambar	14
3.8 Gerakan Kamera.....	15
3.9Gerakan Objek	17

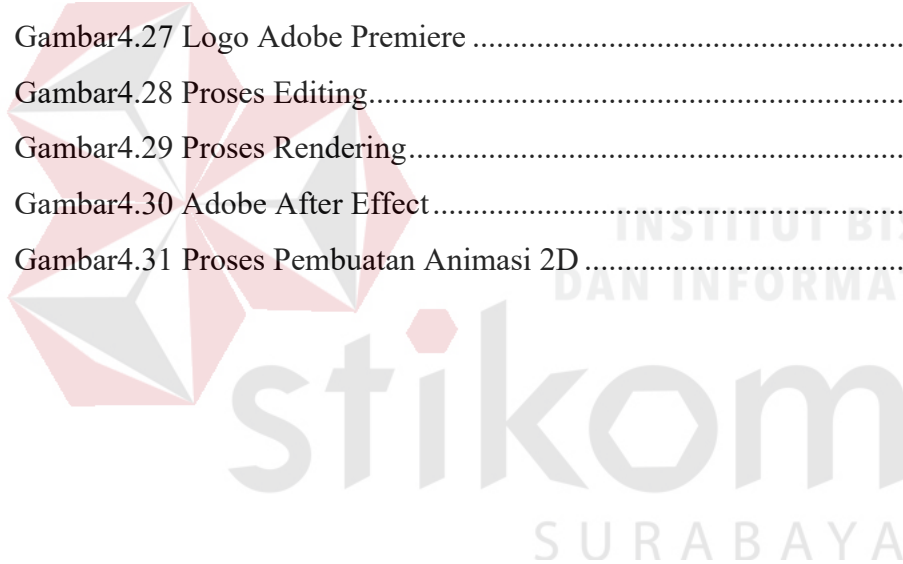
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	18
4.1 Analisa Sistem	18
4.2 Posisi Dalam Instansi.....	18
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di BPMTP.....	19
BAB V PENUTUP.....	35
5.1 Kesimpulan	35
5.2 Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN.....	39
BIODATA PENULIS	45



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo Perusahaan	6
Gambar2.2 Peta lokasi Perusahaan	7
Gambar2.3 Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan.....	8
Gambar3.1 Definisi Multimedia	10
Gambar3.2 Media.....	11
Gambar3.3 Video	12
Gambar3.4 Pembelajaran	13
Gambar3.5 Cameramen.....	14
Gambar3.6 Kamera DSLR.....	15
Gambar3.7 Kamera Video	15
Gambar4.1 Kantor BPMTP Tampak Depan.....	19
Gambar4.2 Naskah.....	20
Gambar4.3 Identitas Program	21
Gambar4.4 Skenario.....	22
Gambar4.5 Sutradara.....	23
Gambar4.6 Director of Photography (D.O.P/DP).....	23
Gambar4.7 Cameramen (Campers).....	24
Gambar4.8 Soundman.....	24
Gambar4.9 Editor.....	25
Gambar4.10 Para Kru Dan Talent.....	25
Gambar4.11 Sekolah.....	26
Gambar4.12 Danau	26
Gambar4.13 Talent.....	27
Gambar4.14 kamera DSLR 70D	27
Gambar4.15 Rode Rycote	28
Gambar4.16 Potongan Video Pembelajaran	28

Gambar4.17 Potongan Video Pembelajaran	28
Gambar4.18 Potongan Video Pembelajaran	29
Gambar4.19 Potongan Video Pembelajaran	29
Gambar4.20 Potongan Video Pembelajaran	29
Gambar4.21 Potongan Video Pembelajaran	30
Gambar4.22 Potongan Video Pembelajaran	30
Gambar4.23 Potongan Video Pembelajaran	30
Gambar4.24 Potongan Video Pembelajaran	31
Gambar4.25 Potongan Video Pembelajaran	31
Gambar4.26 Stok Video	32
Gambar4.27 Logo Adobe Premiere	32
Gambar4.28 Proses Editing	32
Gambar4.29 Proses Rendering	33
Gambar4.30 Adobe After Effect	33
Gambar4.31 Proses Pembuatan Animasi 2D	34



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Balasan Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan	38
Lampiran 2 Acuan Kerja	39
Lampiran 3 Garis Besar Rencana Mingguan	40
Lampiran 4 Log Harian	41
Lampiran 5 Kehadiran Kerja Praktek	43
Lampiran 6 Kartu Bimbingan	44



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan selalu berkembang seiring dengan berkembangnya dunia. Begitu juga dengan sarana dan prasarana pendidikan semakin memadai dan semakin lengkap. Jika dulu sekolah-sekolah menggunakan sarana yang seadanya, sekarang sudah semakin lengkap. Sehingga pembelajaran dapat terlaksanakan dengan maksimal. Demikian juga media yang dipakai dalam proses belajar mengajar semakin kompleks.

Perkembangan teknologi pada akhirnya juga merambah kepada dunia pendidikan. Banyak sekolah yang sekarang memakai teknologi untuk mempelancar pembelajaran di sekolah. Teknologi dalam pembelajaran bisa menjadi sarana pembelajaran, metode/media teknologi sebagai inovator agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Sedangkan sebagai sumber belajar teknologi sebagai salah satu penyedia informasi bagi peserta didik.

Diantara banyaknya teknologi pembelajaran salah satunya adalah video. Sebagai salah satu media yang memiliki kelebihan yang baik untuk pelaksanaan pembelajaran.

Menjadi *kameramen* dalam pembuatan video pembelajaran sangat berbeda dengan pembuatan video/film pada umumnya, seperti penempatan kamera dan masalah komposisi gambar. Pada prinsipnya harus ada kesamaan bahasa yang digunakan untuk menyatukan persepsi dalam tim atau kerabat kerja suatu produksi. Seperti ciri khas dalam format pengambilan gambar dari setiap shot yang dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk menjamin ketercapaian tujuan yang

telah ditetapkan. Misalnya dikatakan FS (Full Shot) benda A dari depan. Mengapa ? Karena ingin dijelaskan tampak depan benda (A), bukan dari sisi lainnya. Bila diambil dari sisi lainnya, maka tujuan yang diharapkan tidak tercapai.

Pada pembahasan kali ini, Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan menjadi pilihan untuk melakukan kerja praktik saya. Karena dengan melakukan kerja praktik di sebuah instansi milik pemerintahan yang membutuhkan video pembelajaran juga dapat mengetahui bagaimana etika bekerja, sikap yang harus dilakukan dalam sebuah tim kerja untuk memenuhi keinginan *client*. Kerja praktik mahasiswa di dunia kerja.

Lingkup materi yang akan didapat dari adanya kerja praktik ini ialah bagaimana melakukan manajemen produksi terhadap sebuah video pembelajaran, hal ini dikarenakan tahap persiapan atau pra-produksi dari sebuah video pembelajaran sangatlah penting. Dengan adanya manajemen produksi, pelajar tidak dibingungkan dengan alur sebuah cerita ditambah lagi proses produksi dilapangan akan sangat teratur dan sedikit kemungkinan terjadi *miss* komunikasi.

Lingkup materi yang akan didapat dari adanya kerja praktik ini ialah bagaimana dapat menyajikan video pembelajaran yang simpel dan dapat di pahami oleh pelajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat perumusan masalah, yaitu bagaimana *Cameramen* dalam manajemen produksi sebuah video pembelajaran?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan dibutuhkan beberapa batasan masalah. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam pembuatan *video pembelajaran* ini antara lain:

1. Membuat kinerja *cameramen* dalam video pembelajaran.
2. Tim yang bergerak merupakan tim kecil.
3. Video pembelajaran yang dibuat membahas tentang *pembentukan bayangan pada cermin*.

1.4 Tujuan

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka dapat ditentukan tujuan dari kerja praktik ini adalah membuat video pembelajaran tentang pembentukan bayangan pada cermin.

1.5 Manfaat

Manfaat dari kerja praktik ini sangat banyak. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Pribadi
 - a. Mengetahui proses pengerjaan *video pembelajaran*
 - b. Menambah pengalaman kerja di bidang *Cameramen*.
 - c. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.
 - d. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.

- e. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.
 - f. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.
2. Manfaat bagi Perusahaan
- a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
 - b. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa- mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
 - c. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang multimedia.
3. Manfaat bagi Akademik
- a. Mengaplikasikan keilmuan videografi dan sinematografi pada pembuatan video pembelajaran.
 - b. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
 - c. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi : Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan
(BPMTV) Pustekkom Kemdikbud

Alamat : Jl. Mangkurejo Ds. Kwangsan, Sedati, Sidoarjo

Telp/Fax : (031) - 8710218

Email : fatma.dewi@kemdikbud.go.id

Website : <http://bpmtv.kemdikbud.go.id/>

2.2 Sejarah Singkat Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan

Pada tahun 1980-an kantor BMP-TV Surabaya mendapatkan amanah untuk membantu proyek Pustekkom memproduksi program video pendidikan tentang Lingkungan hidup sebanyak 40 episode dan Kuis keluarga yang ditayangkan oleh TVRI Surabaya, selain itu juga membantu proses produksi program ACI (Aku Cinta Indonesia). Setelah itu, pada tahun 1990 BPM-TV Surabaya mulai banyak menyiapkan Program Siaran Televisi Pendidikan Sekolah untuk jenjang SD, SMP, SMA yang ditayangkan pada Televisi Pendidikan Indonesia (TPI).

Setelah itu tugas dan fungsi BPM-TV Surabaya sedikit mengalami perubahan sebagai badan yang melakukan pengembangan model dan format sajian media Televisi Pendidikan untuk jalur Prasekolah. Menginjak tahun 2006, selain memproduksi 12 episode serial : “Ganes” untuk jalur Prasekolah yang merupakan rekomendasi hasil pengembangan pada tahun 2005, BPM-TV Surabaya juga mengembangkan model dan format sajian media TV/Video.

Selain itu pada tahun 2007 BMP-TV Surabaya mengembangkan model Pembelajaran untuk jalur SLB (Sekolah Luar Biasa) dan pendidikan Luar sekolah (Program keaksaraan) dan berprioritas untuk jenjang pendidikan Dasar dan mengkaji penerapan prototipa program pada Kegiatan Belajar Mengajar yang sesungguhnya dengan cara menetapkan beberapa sekolah (Lembaga Pendidikan) menjadi sekolah Binaan serta mendukung penyiaran siaran untuk televisi Edukasi (TVE).

2.3 Overview Perusahaan

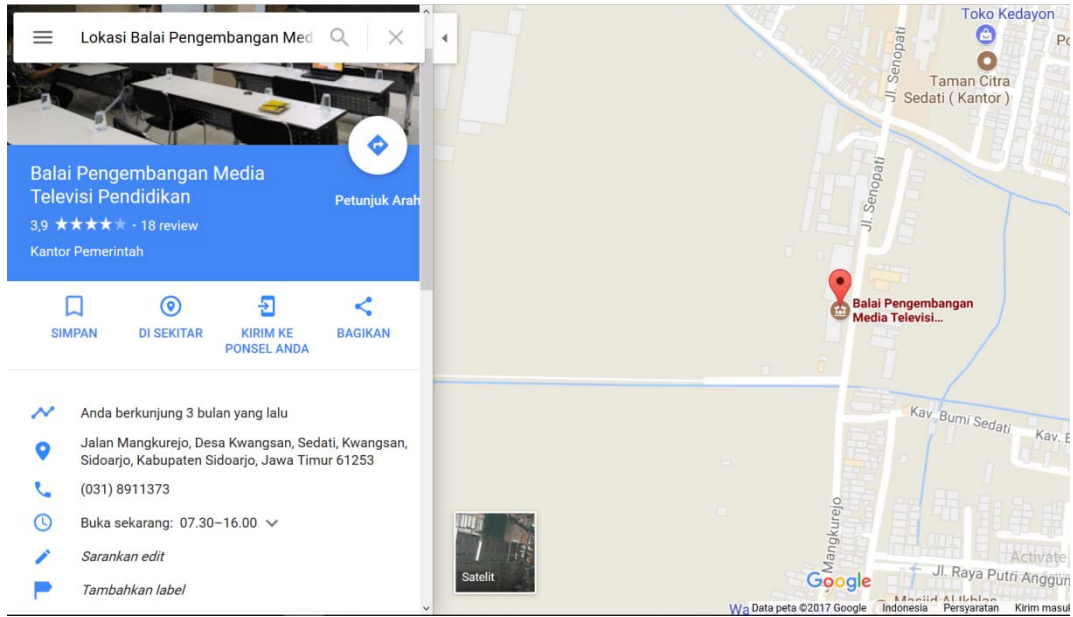
Dalam melakukan kerja praktik, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan/instansi tersebut. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di sekitar perusahaan/instansi, karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa kerja. Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan (BPMTP) beralamatkan di Jl. Mangkurejo Desa Kwangsam, Sedati, Sidoarjo. Tampak dari gambar 2.2, dan gambar 2.3 merupakan tempat di Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan (BPMTP), visualisasinya yakni :



Gambar 2.1 Logo Perusahaan

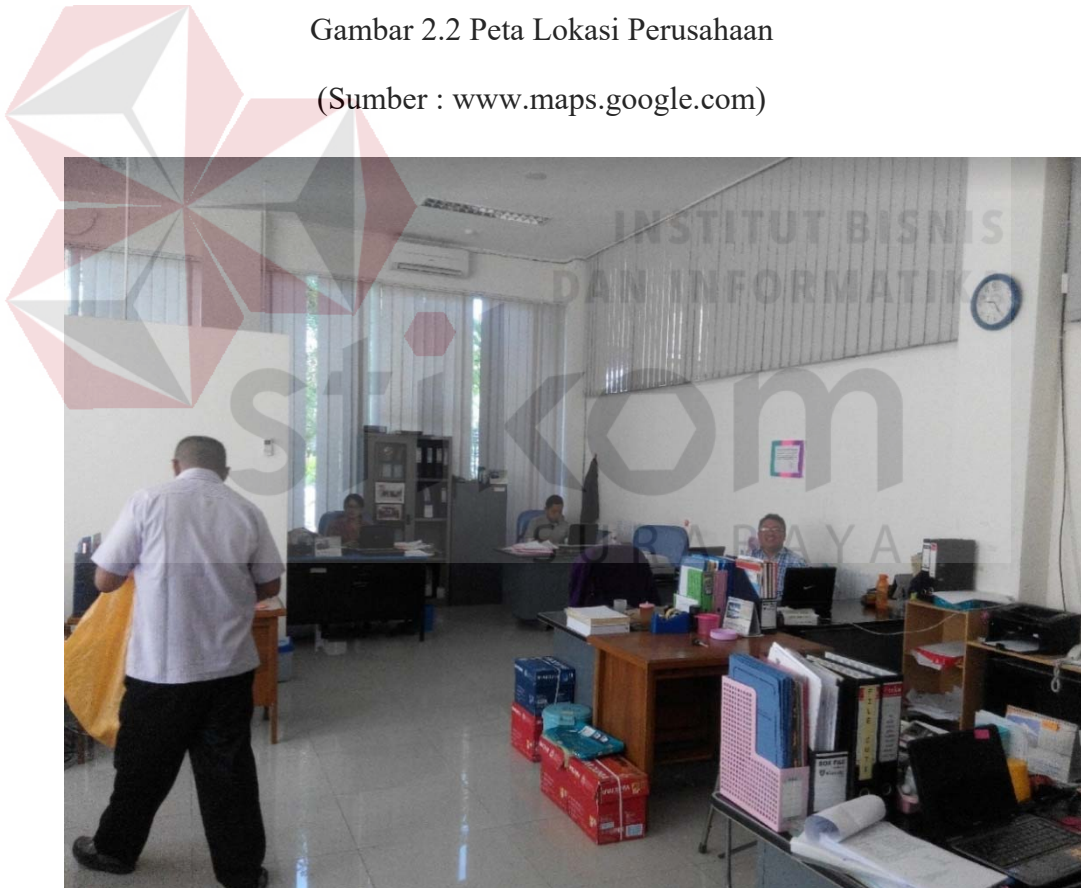
(Sumber : google.com)

Gambar 2.1 menunjukkan Logo Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, merupakan sebuah simbol yang digunakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia dan instansi di bawah naungannya. Simbol yang dicetuskan oleh Ki Hajar Dewantara sang perintis pendidikan bagi kaum pribumi Indonesia pada masa penjajahan Belanda dan memiliki semboyan “TUT WURI HANDAYANI”. Logo yang digunakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia memiliki rincian : Bidang Segi Lima berwarna biru, Semboyan “TUT WURI HANDAYANI”, Garuda dengan belencong dan buku.



Gambar 2.2 Peta Lokasi Perusahaan

(Sumber : www.maps.google.com)



Gambar 2.3 Peta Lokasi Perusahaan

(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 2.4 Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan

(Sumber: Olahan Penulis)

2.4 Visi dan Misi Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan

Televisi adalah media yang potensial tidak saja untuk menyampaikan informasi tetapi juga membangun dan membentuk karakter serta perilaku seseorang, baik ke arah positif maupun negative, disengaja ataupun tidak. Oleh karena itu Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan memberikan nilai heuristik dalam kehidupan manusia. Dengan membawa pesan pendidikan (pembelajaran) sesuai sasaran yang telah ditetapkan selain mampu menyajikan dan memberikan penekanan kepada pesan-pesan yang diinginkan agar lebih mudah dicerna oleh sasaran.

1. Visi

Terwujudnya pemerataan dan peningkatan mutu layanan belajar melalui televisi pendidikan.

2. Misi

A. Mengembangkan model media televisi pendidikan yang inovatif dan aplikatif.

B. Melakukan fasilitasi pemanfaatan jejaring teknologi informasi dan komunikasi pendidikan.

C. Menciptakan kondisi terbaik sebagai tempat kebanggaan berkarya dan berprestasi.

D. Membangun kemitraan dalam bidang pengembangan media televisi untuk pendidikan.

2.5 Tujuan Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan

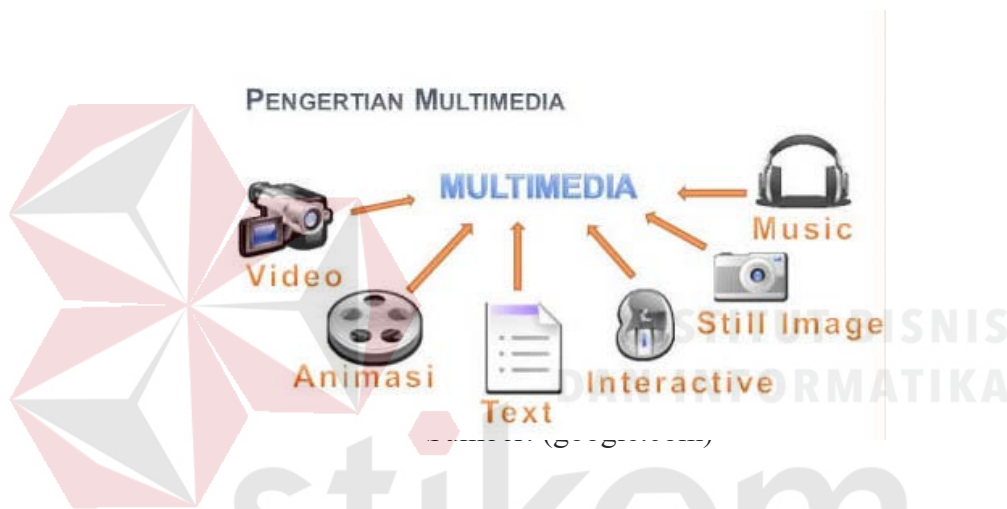
Tujuan yang dicapai Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan tertera dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 70 tahun 2015 sebagaimana dilampirkan pada laporan kerja praktik ini.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat bernavigasi (Hofstetter 2001).



Multimedia menurut (Darma, 2009), ditinjau dari bahasanya, terdiri dari 2 kata, yaitu multi dan media. Multi memiliki arti banyak atau lebih dari satu. Sedangkan media merupakan bentuk jamak dari medium, juga diartikan sebagai saran, wadah atau alat. istilah multimedia sendiri dapat diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi.

3.2 Media

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, medoe yang artinya perantara antara pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan menurut(Azhar Arsyad, 2011, hal. 54)



Gambar 3.2 Media

(Sumber: google.com)

3.3 Video

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara.



Gambar 3.3 Pengertian Video

(Sumber: google.com)

(Semedhi, 2011) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak.

3.4 Pembelajaran

Dalam bukunya (Drs. Mudjiono, 2013) mengatakan bahwa pembelajaran terjemahan dari kata “instruction” yang berarti self instruction (dari internal) dan eksternal instructions (dari eksternal). Pembelajaran yang bersifat eksternal antara lain datang dari guru yang disebut teaching atau pengajaran. Dalam pembelajaran yang bersifat eksternal prinsip-prinsip belajar dengan sendirinya akan menjadi prinsip-prinsip pembelajaran.



Gambar 3.4 Pembelajaran

(Sumber: google.com)

3.5 Cameramen

Pengertian *cameramen* atau disingkat *campers* adalah seseorang yang mengoperasikan kamera film atau video untuk merekam gambar di film, video, atau media penyimpanan computer. *Cameramen* yang bertugas dalam kapasitas di proses pembuatan film bisa disebut sebagai *Operator kamera*, *cameramen*, *juru kamera televisi*, *juru kamera video*, atau *videographer*, bergantung pada konteks dan teknologi yang digunakan (Diki Umbara, 2010).



Gambar 3.5 Cameramen

(Sumber: google.com)

3.6 Jenis Kamera

Jenis kamera tentu saja banyak ragamnya, mulai dari yang hanya bisa dipakai untuk memotret gambar yang kita kenal masih memakai pita film, dan pada zaman yang sudah maju ini makin banyak kamera yang dapat dipakai untuk merekam video atau gambar berjalan (M.Ghozali, 2014).

1. Kamera DSLR (Digital Single Lens Reflex)

Adalah kamera yang menggunakan system cermin otomatis dan pentamirror untuk meneruskan cahaya dari lensa menuju ke *viewfinder*.



Gambar 3.6 Kamera DSLR

(Sumber: google.com)

2. Kamera Video

Adalah perangkat perekam gambar video yang mampu menyimpan gambar digital dari mode gambar analog.



Gambar 3.7 Kamera video

(Sumber: google.com)

3.7 Sudut Pengambilan Gambar

Menurut(Dani, 2014)arah kamera terhadap subjek tak kalah penting di dalam memainkan emosi penonton.Biasanya titik acuan ketinggian sudut pandang kamera adalah mata subjek/ talent atau garis *horizon* jika subjek adalah pemandangan/ lokasi.

1. **Bird Eye View**

Pengambilan gambar dilakukan dari atas dari ketinggian tertentu sehingga memperlihatkan lingkungan yang sedemikian luas dengan benda-benda lain di bawah terlihat kecil. Pengambilan gambar biasanya menggunakan helikopter maupun dari gedung-gedung tinggi.

2. **High Angle**

Sudut pengambilan gambar tepat di atas objek, pengambilan gambar seperti ini memiliki arti yang dramatik, yaitu kecil atau kredil.

3. **Low Angle**

pengambilan gambar diambil dari bawah objek dengan sudut pengambilan gambar merupakan kebaikan dari high angle.

4. **Eye Level**

Pengambilan gambar mengambil sudut sejajar dengan mata objek, yang memperhatikan pandangan mata seseorang yang berdiri.

5. **Frog Level**

Pengambilan gambar dengan mengambil sudut pandang dari bawah objek, maka objek terlihat seperti besar dari bawah.

3.8 Gerakan Kamera

1. *Zooming (In/Out)*

Gerakan yang dilakukan oleh lensa kamera mendekat maupun menjauhkan objek. Gerakan ini merupakan fasilitas yang disediakan oleh kamera video, sehingga pengguna hanya mengoperasikan.

2. *Panning (Left/Right)*

Yang dimaksud dengan gerakan *panning* yaitu kamera bergerak dari tengah ke kanan atau dari tengah ke kanan atau dari tengah ke kiri. Bukan kameranya yang bergerak tapi tripodnya yang bergerak sesuai arah yang diinginkan.

3. *Tilting (Up/Down)*

Gerakan *tilting* yaitu gerakan ke atas dan ke bawah. Masih menggunakan tripod sebagai alat bantu agar hasil gambar yang didapat memuaskan dan stabil.

4. *Dolly (In/Out)*

Gerakan yang dilakukan yaitu gerakan maju mundur. Hampir sama dengan gerakan *zooming*. Tetapi pada *dolly* yang bergerak adalah tripod yang telah diberi roda dengan cara mendorong tripod maju atau menariknya mundur.

5. *Follow*

Pengambilan gambar dilakukan dengan cara mengikuti objek dalam bergerak searah.

6. *Framing (In/Out)*

Framing adalah gerakan yang oleh objek untuk memasuki (*in*) atau keluar (*out*) *framing shot*.

7. *Fading (In/Out)*

Merupakan pergantian gambar secara perlahan-lahan. Apabila gambar baru masuk menggantikan gambar yang ada, disebut *fade in*. Sedangkan jika gambar yang ada perlahan-lahan menghilang dan digantikan gambar baru, disebut *fade out*.

3.9 Gerakan Objek

- a. Kamera sejajar objek. Kamera sejajar mengikuti pergerakan objek, baik ke kiri maupun ke kanan.
- b. *Walking (In/Out)* Objek bergerak mendekati (*In*) maupun menjauhi (*Out*) kamera.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini akan dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan kerja praktik di (BPMTP) Pustekkom Kemdikbud. Pada pelaksanaan kerja praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Komputer Multimedia dan juga berhubungan dengan internal di (BPMTP) Pustekkom Kemdikbud. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk melakukan proses syuting pembuatan video pembelajaran Mata pelajaran sains/ ipa untuk jenjang smp dengan judul “Pembentukan bayangan pada cermin”.

4.1 Analisa Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan Sidoarjo

Bagian Pekerjaan : Cameraman (*Campers*)

Tempat : Jalan Mangkurejo Desa Kwangsan, Sedati, Sidoarjo

Kerja praktik dilaksanakan selama satu bulan, dimulai pada 10 Juli 2017 hingga 9 Agustus 2017, dengan alokasi waktu senin sampai jum'at pada pukul 07.30-16.00 WIB.

4.2 Posisi Dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan kerja praktik, posisi yang didapat ialah sebagai Cameramen (*Campers*), yang memiliki tugas untuk mengoperasikan kamera untuk sooting live atau taping program, baik di dalam maupun di luar studio serta

mengikuti intruksi director/pengarah acara untuk memperoleh gambar sesuai *script*.

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di (BPMTTP) Pustekkom Kemdikbud

Kegiatan perminggu yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di (BPMTTP) Pustekkom Kemdikbud akan dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan akan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

1. Hari ke -1

Awal kegiatan kerja praktik di (BPMTTP) Pustekkom Kemdikbud yaitu perkenalan dengan bagian kantor beserta isi dari kantor, tujuannya agar dapat membantu kami cepat beradaptasi dengan lingkungan kantor dan sekitarnya, antara lain terhadap aspek keamanan, fasilitas umum, dan sarana prasarana kantor.

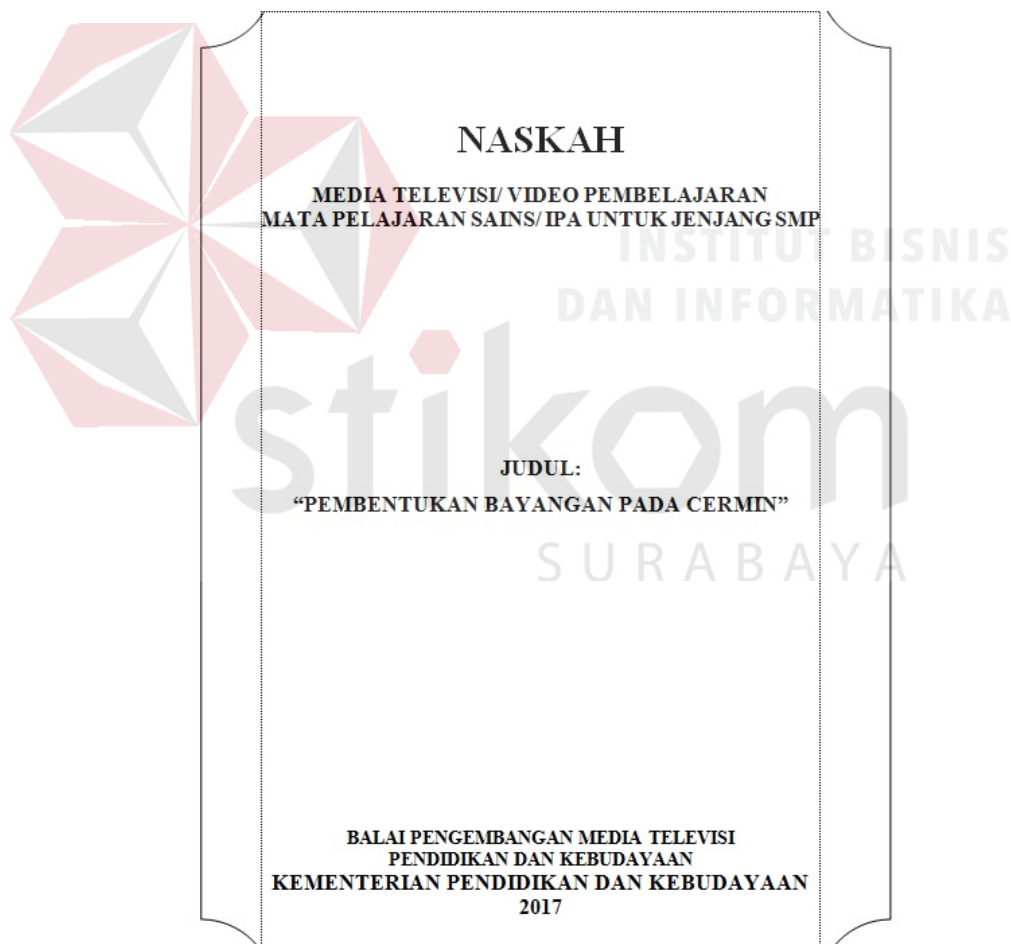


Gambar 4.1 Kantor BPMTTP tampak depan

(Sumber: Dokumen Pribadi)

2. Hari ke-2

Pelaksanaan kerja praktik pada hari ke dua, kami diberikan sebuah naskah dari pihak kantor, naskah tersebut yang akan digunakan dalam pembuatan video pembelajaran, setelah membaca naskahnya kami mengambil kesimpulan bahwa didalam naskah masih terdapat beberapa kelemahan seperti dalam dialog, adegan, dan tempat. untuk mendapatkan hasil yang maksimal maka kami berkonsultasi dengan pihak kantor untuk diizinkan merevisi naskah tersebut.



Gambar4.2 Naskah

(Sumber: Dokumen Pribadi)

<u>IDENTIFIKASI PROGRAM</u>	
Kategori	: Model Media Video Pembelajaran berbasis Kurikulum 2013 Terevisi
Judul	: PEMBENTUKAN BAYANGAN PADA CERMIN
Sasaran	: Siswa Kelas VIII SMP Semester Genap
Mata Pelajaran	: Sains/ IPA
Pokok Bahasan	: Alat Optik (Cermin)
Model Media	: Non Linier/ Learning Object
Format	: Presenter, Narasi, Animasi dan Visualisasi
Durasi	: 10-15 menit
Penulis	: Djarwoko
Pengkaji Materi	: Abdullah, S.Pd., M.Pd.
Pengkaji Media	: Bambang Suprijono
Sumber Buku	: Buku Sekolah Elektronik. Buku Siswa dan Buku Guru. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam jenjang SMP Kelas VIII Semester Genap. Kemdikbud. 2016.
Kompetensi Inti	: 3. Memahami dan Menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
Kompetensi Dasar	: 3.11 Memahami sifat-sifat cahaya, pembentukan bayangan pada bidang datar dan lengkung, serta penerapannya untuk menjelaskan proses penglihatan manusia, mata serangga, dan prinsip kerja alat optik.
Indikator Pencapaian Kompetensi	: 3.11.1 Menjelaskan sifat-sifat cahaya 3.11.2 Mengidentifikasi proses pembentukan bayangan pada cermin datar dan lengkung 3.11.3 Mendeskripsikan prinsip kerja cermin 3.11.4 Mendata berbagai macam alat optik (Cermin) yang dapat ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari

Gambar4.3 Identifikasi Program

(Sumber: Dokumen Pribadi)

<u>SKENARIO</u>		
NO.	VISUAL	AUDIO
A.	FADE IN. Identifikasi Program	----
B.	COLOR BARS	TUNE BARS
C.	COLOR BLACK + COUNT DOWN	TUNE COUNT DOWN
D.	LOGO Kemdikbud disertai S/I Kemendikbud	TUNE KEMDIKBUD
E.	COLOR BLACK Disertai S/I mempersembahkan	SOUND EFFECT
F.	TUNE PROGRAM Pendidikan Dasar dan Menengah	TUNE PROGRAM PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
G.	MONTAGE SHOTS: 1. Suasana Sekolah Menengah Pertama 2. Aktivitas Sekolah Menengah Pertama S/I Judul : Pembentukan Bayangan pada Cermin Mata Pelajaran : IPA SMP Kelas VIII Semester Genap Penasehat Program : Sekretaris Jenderal KEMDIKBUD Pengarah Program : Direktur Jenderal Dikdasmen KEMDIKBUD Produser : Kepala PUSTEKKOM KEMDIKBUD	AMBIENCE SOUND
H.	LEARNING OBJECT	
a.	<u>EXT. GAPURA GERBANG MASUK SEBUAH SMP</u> 1. CU. GAPURA GERBANG MASUK SEBUAH SMP.	MUSIK PEMBUKA

Gambar 4.4 Skenario

(Sumber: Dokumen Pribadi)

3. Hari Ke-3

Setelah revisi naskah kami melakukan pemilihan kru, karena dalam pembuatan video pembelajaran ini bukan dilakukan hanya satu orang saja, melainkan pekerjaan dari sebuah tim. Karena ini adalah video pembelajaran maka kru yang dibutuhkan hanya sedikit tidak seperti pembuatan film panjang yang harus memiliki banyak kru. Berikut adalah susunan kru yang kami butuhkan :

- Sutradara



Gambar4.5 Sutradara

(Sumber: www.google.com)

Sutradara berperan sebagai orang yang mengarahkan talent ketika proses produksi berlangsung dan bertanggungjawab terhadap jalanya proses syuting.

- *Director of photography* (D.O.P/DP)



Gambar4.6 *Director of photography* (D.O.P/DP)

(Sumber: www.google.com)

D.O.P berperan sebagai orang yang melakukan pengambilan gambar dalam produksi sesuai visi dari sutradara. Lebih tepatnya yang memiliki tugas mengarahkan cameramen sesuai dengan arahan sutradara.

- Cameramen (*Campers*)



Gambar4.7Cameramen (*Campers*)

(Sumber: www.google.com)

Orang yang bertanggung jawab dalam mengambil gambar atau video saat proses produksi berlangsung.

- Soundman

Soundman bertugas untuk merekam suara apapun yang dibutuhkan untuk video pembelajaran seperti dialog, volley, dan ambience.



Gambar4.8Soundman

(Sumber: www.google.com)

- Editor

Berperan ketika proses pasca produksi yang bertugas untuk memotong dan menyatukan gambar.



Gambar4.9 Editor

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.10 Para kru dan talent

(Sumber: Dokumen Pribadi)

4. Hari Ke-4

Setelah membaca naskah maka akan muncul gambaran lokasi, lalu kami melakukan survei lokasi yang sesuai dengan naskah. Semua titik lokasi tentu perlu dipertimbangkan perijinannya. Baik prosedurnya maupun pembiayaannya.



Gambar 4.11 Sekolah
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 4.12 Danau
(Sumber: Dokumen Pribadi)

5. Hari Ke-5

Setelah mendapatkan lokasi untuk melakukan proses syuting maka Tim mulai proses pencarian *Talent* atau orang yang akan memerankan sebuah peran dalam video pembelajaran.



Gambar 4.13 Talent

(Sumber: Dokumen Pribadi)

6. Hari Ke-6

Hari selanjutnya ialah proses produksi dalam pembuatan video pembelajaran tentu saja kami mempersiapkan alat untuk merekam yaitu menggunakan kamera DSLR 70D seperti gambar 4.12 serta alat perekam suara yang langsung tersambung ke kamera yaitu Rode Rycote seperti gambar 4.13 di bawah ini.



Gambar 4.14 Kamera DSLR 70D

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.15 Rode Rycote

(Sumber: www.google.com)

Di bagian ini shooting berjalan, dengan para tokoh memerankan bagiannya sesuai dengan naskah yang telah dibuat.



Gambar 4.16 Potongan Video pembelajaran

(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 4.17 Potongan Video pembelajaran

(Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar 4.18 Potongan Video pembelajaran

(Sumber: Dokumen pribadi)

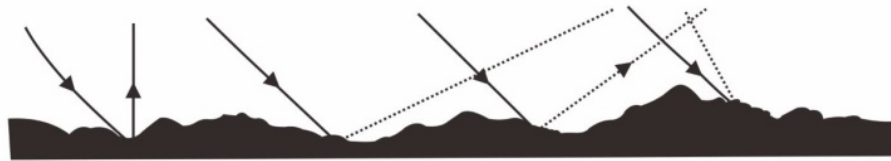


Gambar 4.20 Potongan Video pembelajaran

(Sumber:Dokumen pribadi)

Kami juga menambahkan *Creating animation* yaitu dengan memberikan sentuhan animasi dalam video pembelajaran ini.

PEMANTULAN CAHAYA TERATUR PADA
PERMUKAAN DANAU ATAU SAWAH
YANG TENANG DAN BERGELOMBANG



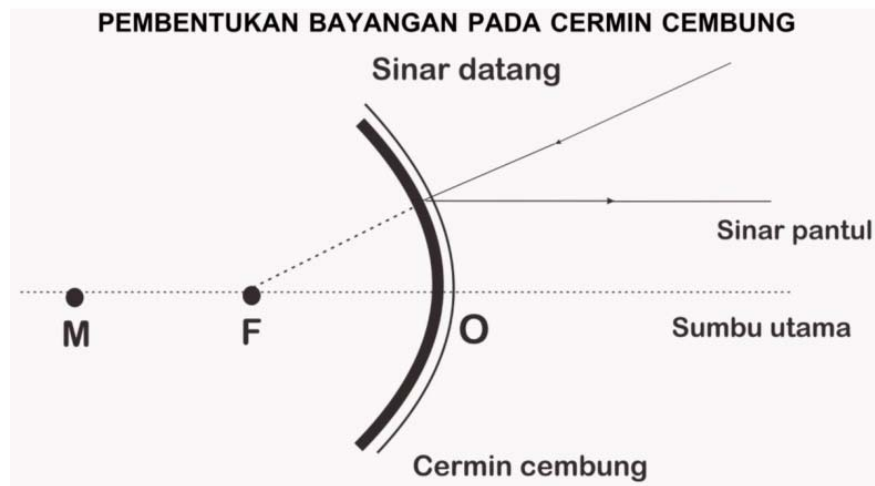
Gambar 4.21 Potongan Video pembelajaran

(Sumber: Dokumen pribadi)



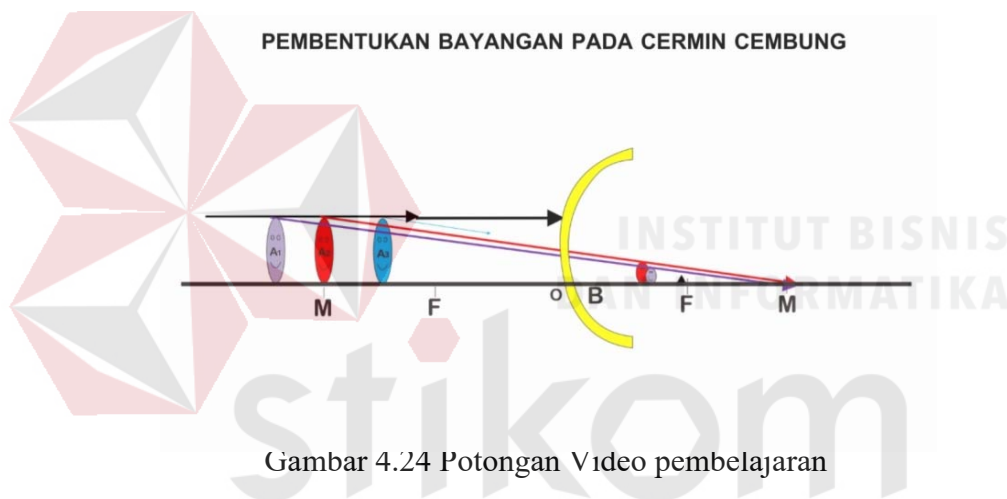
Gambar 4.22 Potongan Video pembelajaran

(Sumber: Dokumen pribadi)



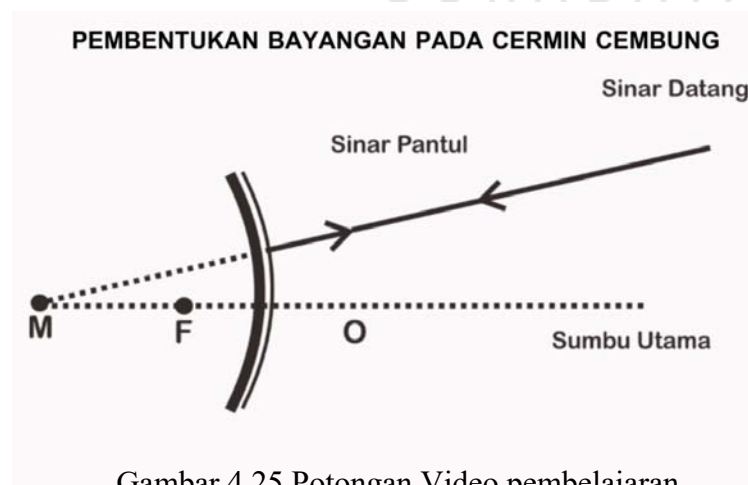
Gambar 4.23 Potongan Video pembelajaran

(Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar 4.24 Potongan Video pembelajaran

(Sumber: Dokumen pribadi)

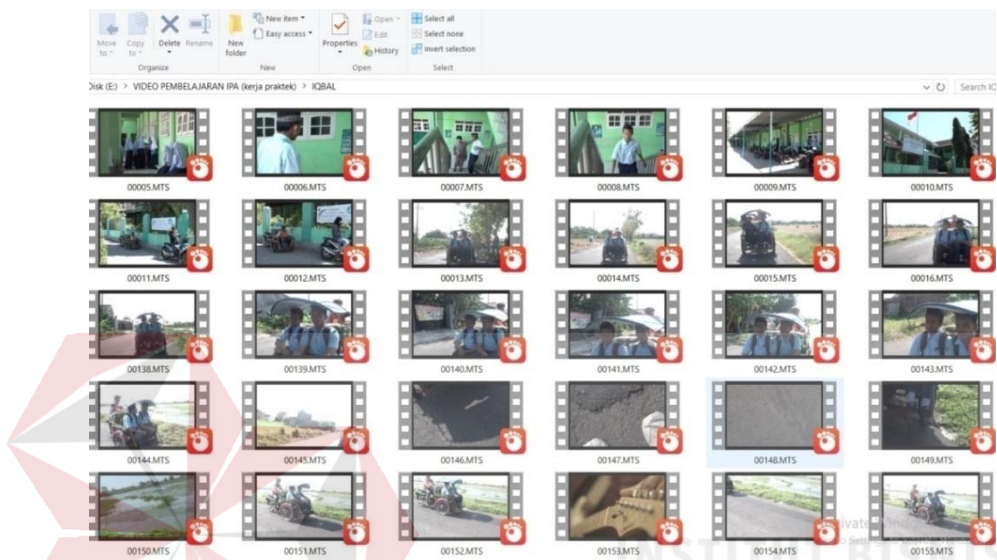


Gambar 4.25 Potongan Video pembelajaran

(Sumber: Dokumen pribadi)

7. Hari Ke-9

Pada tahap proses *editing* editor memilih stock shot yang ada, sekaligus memilah agar *stock* gambar sesuai dengan yang diinginkan atau setidaknya kualitas gambar tersebut untuk diedit.



Gambar 4.26 Stok Video

(Sumber: Dokumen pribadi)

Mengedit memakai *Adobe premiere* yang merupakan sebuah program penyunting video berbasis non-linear editor dari *Adobe systems*. Itu adalah salah satu produk software dari *Adobe Creative Suite*, tetapi juga bisa dibeli sendiri.



Gambar 4.27 Logo Adobe Premiere

(Sumber: www.google.com)



Gambar 4.28 Proses Editing

Sumber: (Dokumen pribadi)



Gambar 4.29 Proses Rendering

(Sumber: Dokumen pribadi)

Rendering adalah dimana proses akhir dalam *editing* atau *output* akhir dari berbagai editing gambar, *effect*, dan sound tadi disatukan dan disajikan format video untuk dapat di *play* melalui program atau aplikasi untuk menjalankan video agar langsung dapat dinikmati para *audiens*, dan format video untuk hasil *rendering* ada berbagai macam dan bisa kita pilih.

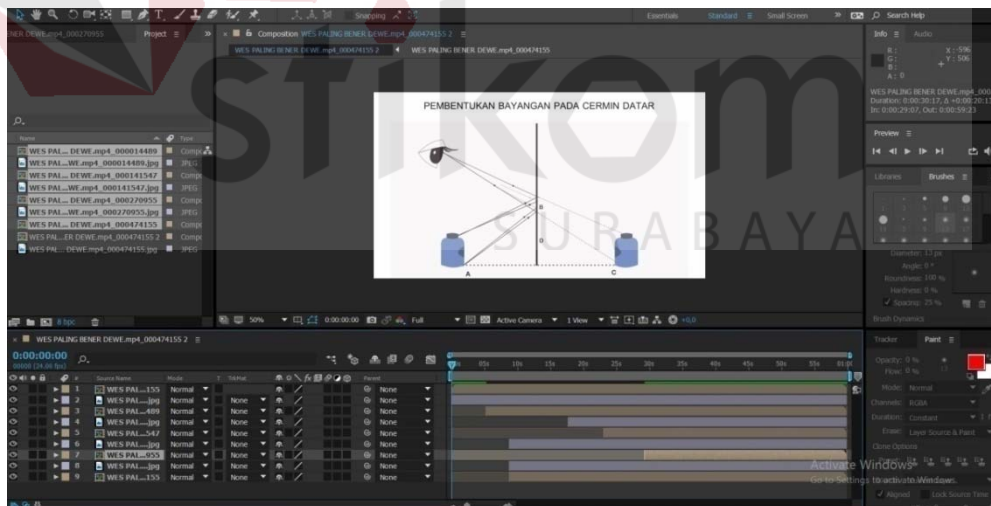
Pada proses *editing* selanjutnya kita memakai *software adobe after effect*, software ini lebih akrab untuk pembuatan animasi atau bumper, dapat juga untuk *editing* efek video. seperti gambar 4.30 dibawah ini.



Gambar 4.30 Logo *Adobe After Effect*

(Sumber: www.google.com)

Pada penggunaan selanjutnya menggunakan *adobe after effect* untuk pembuatan animasi untuk video seperti pada gambar berikut:



Gambar 4.31 Proses Pembuatan Animasi 2D

(Sumber: Dokumen pribadi)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai *Cameramen*, maka harus mengetahui bagaimana mengambil gambar sesuai yang diinginkan oleh sutradara dan ketentuan dalam script sehingga mendapatkan hasil yang sesuai.
2. Dengan adanya video pembelajaran, sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek.
3. Dalam pembuatan video pembelajaran, *Cameramen* juga dapat mengajarkan bahwa pentingnya mengatur kamera dan menata objek pada *frame* dengan tepat.

5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan kerja praktik ini sebagai berikut:

1. Bagi Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan

Untuk karyawan tidak perlu sungkan dengan anak kerja praktek usahakan berikan tugas asalkan dengan bimbingan terlebih dahulu sebelum tugas dilaksanakan, agar hasilnya menjadi efektif dan efisien.

2. Bagi mahasiswa yang akan melakukan kerja praktik

Mahasiswa yang melakukan kegiatan kerja praktek saran yang paling penting adalah menjaga nama baik sekolah di mana perusahaan tempat dilaksanakan kegiatan kerja praktek dan mematuhi peraturan perusahaan yang ada di perusahaan.



DAFTAR PUSTAKA

Diambil Dari Buku:

Azhar Arsyad. (2011). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Jakarta: PT Rajawali Press.

Dani, A. (2014, Maret 18). *Teknik Pengambilan Gambar Video*. Retrieved November 17, 2017, from <https://www.dumetschool.com/blog/Teknik-Pengambilan-Gambar-Video>

Darma, J. S. (2009). *BUKU PINTAR MENGUASAI MULTIMEDIA*. Jakarta: MediaKita.

Diki Umbara, d. (2010). *How To Become A CAMERAMAN*. Jakarta: Interprebook.

Drs. Mudjiono, D. D. (2013). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Jakarta: RINEKA CIPTA.

M.Ghozali. (2014, Maret 02). *PakarKomunikasi.com*. Dipetik November 17, 2017, dari <https://pakarkomunikasi.com/jenis-jenis-kamera-video>

Semedhi, B. (2011). *SINEMATOGRAFI VIDEOGRAFI*. Jakarta: Ghalia Indonesia.