



HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE

## **Perancangan Video Profile Balai Pengembangan Media Televisi**

### **Pendidikan dan Kebudayaan sebagai Media Promosi**



**KERJA PRAKTIK**

**Program Studi**

**S1 Desain Komunikasi Visual**

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

stikom  
SURABAYA

**Oleh:**

**Candra Dwi Wicaksono**

**13420100055**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

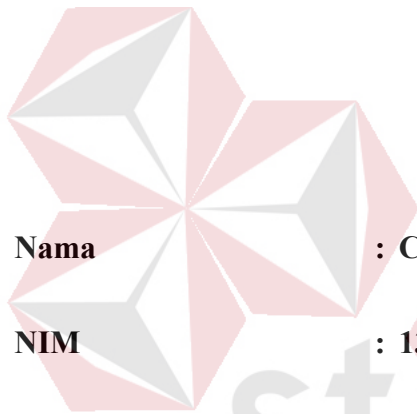
**2016**

# **Perancangan Video Profile Balai Pengembangan Media Televisi**

## **Pendidikan dan Kebudayaan sebagai Media Promosi**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik :



**Disusun Oleh :**

**Nama : CANDRA DWI WICAKSONO**

**NIM : 13420100055**

**Program : S1 (Strata Satu)**

**Jurusan : Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2016**

**LEMBAR MOTTO**



*“Bermimpilah Semau mu dan Kejarlah”*

## LEMBAR PERSEMBAHAN



*“Kupersembahkan kepada kedua Orang tua, Serta pihak ataupun teman yang telah membantu menyelesaikan laporan ini terima kasih banyak”*

## LEMBAR PENGESAHAN

### Perancangan Video Profile Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan sebagai Media Promosi

Laporan Kerja Praktik oleh

**Candra Dwi Wicaksono**

NIM : 13420100055

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 22 Desember 2016

Dosen Pembimbing

Dhika Yuan Yurisma, M.Ds.

NIDN. 0720028701

Disetujui:



Fatma Dewi F.S, S.Pd

NIP.198207222010012014

Mengetahui,



FAKULTAS TEKNOLOGI  
INFORMATIKA  
Kepala Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

**stikom**  
SURABAYA

Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN. 0726027101

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

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Candra Dwi Wicaksono

NIM : 13.42010.0055

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik

Judul Karya : **PERANCANGAN VIDEO PROFILE BALAI  
PENGEMBANGAN MEDIA TELEVISI PENDIDIKAN  
DAN KEBUDAYAAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ 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 di atas 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 kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 22 Desember, 2016



Candra Dwi Wicaksono  
NIM : 13.42010.0055

## ABSTRAK

BPMPK (Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan) merupakan sebuah Balai yang bertugas melakukan pengujian dan memproduksi konten pendidikan untuk Televisi.

Sudah 26 tahun BPM-TV Surabaya melanglang buana mengembangkan Media Televisi / Video Pendidikan dan sudah banyak pula program Media Televisi / Video Pendidikan yang telah dihasilkan, usaha untuk mrngembangkan serta mencari celah perbaikan dalam dunia pendidikan yang terkait dengan Media Pendidikan khususnya televisi / video.

Tujuan dari pembuatan Video Profile untuk Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan adalah untuk memperkenalkan BPMPK yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat sehingga masyarakat lebih mengetahui keberadaan BPMPK. Selain itu, *video company profile* ini bertujuan agar pendidikan untuk Televisi yang telah dibuat oleh BPMPK sebelumnya dapat terdistribusi dengan Baik.

Kata kunci : *Perancangan Video Profile, Company Profile*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “Perancangan Video Profile Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan” ini dapat diselesaikan.

Penulis juga berterima kasih kepada bapak Dhika Yuan Yurisma, M.Ds. Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan ilmu dan pengajaran kepada penulis tentang laporan ini. Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin untuk membuat makalah ini sebaik mungkin, namun tidak ada gading yang tak retak. Untuk itu, penulis berharap adanya kritik, saran dan usulan demi perbaikan di masa yang akan datang.

Semoga laporan kerja praktik ini dapat dipahami bagi siapapun yang membacanya, sekiranya laoran yang telah disusun ini dapat berguna bagi penulis sendiri maupun bagi siapapun yang telah membacanya. Akhir kata, penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan kata kata yang kurang berkenan terima kasih.

Surabaya, 26 Desember 2016

penulis



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR MOTO</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4 Ruang Lingkup Pembahasan.....	4
1.5 Metodologi Penulisan.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</b> .....	7
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	7
2.2 Visi dan Misi .....	13
2.3 Struktur Organisasi.....	14
2.4 Hak dan Wewenang.....	16
2.5 Logo.....	17
2.6 Motto .....	18
2.7 Lokasi Perusahaan.....	19
<b>BAB III LANDASAN TEORI</b> .....	21
3.1 Perusahaan.....	21
3.2 Profile .....	23

3.3	Company Profile.....	24
3.4	Video .....	26
3.5	Pembuatan Naskah .....	27
3.6	Pembuatan Storyboard .....	30
3.7	Teknik Pengambilan Gambar .....	33
3.7.1	Sistem Media Pendukung.....	38
<b>BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....</b>		<b>39</b>
4.1	Perancangan Karya .....	39
4.2	Pengumpulan Data .....	39
4.3	Brief Client .....	40
4.4	Observasi .....	40
4.5	Wawancara .....	41
4.6	Penentuan Konsep .....	41
4.7	Sketsa.....	42
4.8	Backsound .....	43
4.9	Implementasi Karya.....	44
4.9.1	Perancangan Media.....	44
4.9.2	Final Video Company Profile.....	49
4.2.3	Proses Dubbing .....	52
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>56</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>56</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>57</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi BPMPK.....	14
Gambar 2.2 Logo Kemdikbud.....	18
Gambar 2.4 Lokasi BPMP di Google Maps .....	20
Gambar 3.1 salah satu contoh hasil naskah.....	30
Gambar 3.2 salah satu contoh Storyboard.....	32
Gambar 4.2 Bagan Pengerjaan.....	39
Gambar 4.1 Sketsa Video List dan Storyboard Video .....	43
Gambar 4.2 Format Video Company Profile .....	44
Gambar 4.3 Foto Pembukaan Video .....	45
Gambar 4.4 Foto Berisi hasil Video.....	46
Gambar 4.5 Tampilan Layer Dalam Pembuatan.....	47
Gambar 4.6 Proses Editing Video .....	48
Gambar 4.7 Final Video Pembukaan .....	49
Gambar 4.8 Final Video Penutup.....	50
Gambar 4.9 Final Video Tentang Perusahaan.....	51
Gambar 4.10 Final Video Hasil Scene Video Profile .....	52

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Kerja Praktik.....	59
Lampiran 2. Form KP-5 (Halaman 1).....	60
Lampiran 3. Form KP-5 (Halaman 2).....	61
Lampiran 4. Form KP-6 (Halaman 1).....	62
Lampiran 5. Form KP-6 (Halaman 2).....	63
Lampiran 6. Form KP-7 (Halaman 1).....	64
Lampiran 6. Form KP-7 (Halaman 2) .....	65
Lampiran 7. Kartu Bimbingan .....	66
Lampiran 8. Form Akhir Kerja Praktik.....	67
BIODATA PENULIS .....	68



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Televisi merupakan media yang sudah umum bagi masyarakat. Semua lapisan kalangan tentu sudah kenal dan bahkan akrab dengan media yang menyatukan unsur suara dan gambar ini. Tingat popularitas televisi yang tinggi tidak luput dari lirikan para pelaku bisnis, hal ini dapat dilihat semakin banyaknya konten, mulai dari konten berita hingga hiburan. Banyaknya konten yang hadir dan menghiasi layar kaca Televisi tidak serta merta memberikan dampak yang baik bagi masyarakat. Dampak kurang baik tersebut bahkan dialami oleh kalangan anak-anak.

Terlepas dari adanya dampak kurang baik dari Televisi, sebenarnya Televisi dapat memberikan manfaat dari segi pembelajaran. Karena tanpa disadari atau bahkan telah disadari, sesuatu yang ditampilkan oleh Televisi seolah menjadi contoh atau panutan bagi yang melihatnya. Hanya saja, saat ini masih sedikit bahkan kurang tayangan Televisi yang menyuguhkan konten yang berunsur pendidikan. Untuk itu, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mendirikan sebuah lembaga yang bernama Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan atau yang disingkat dengan BPMPK.

BPMPK merupakan sebuah Balai yang bertugas melakukan pengujian dan memproduksi konten pendidikan untuk Televisi. BPMPK sebenarnya

sudah lama berdiri, namun masih sedikit kalangan masyarakat yang tau tentang keberadaan BPMPK. Untuk lebih memperkenalkan BPMPK, maka perlu dibuat sebuah video *company profile* BPMPK yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat sehingga masyarakat lebih mengetahui keberadaan BPMPK. Selain itu, video *company profile* ini bertujuan agar pendidikan untuk Televisi yang telah dibuat oleh BPMPK sebelumnya dapat terdistribusi dengan Baik.

Sebuah video khususnya *company profile* dapat dengan mudah menyampaikan sebuah informasi jika didukung oleh naskah yang baik. Untuk pembuatan video *company profile*, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan karena tujuan adanya video *company profile* adalah memberikan pandangan kepada masyarakat tentang pentingnya adanya perusahaan tersebut di tengah masyarakat. Untuk itu, dalam Laporan Kerja Praktik ini akan diulas tentang Perancangan Video Company Profile untuk Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan (BPMPK).

## **1.2 Perumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah untuk laporan kerja praktik ini adalah :

1. Bagaimana proses pembuatan Video Profile pada Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan (BPMPK) ?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dilaksanakan kerja praktik dan penulisan laporan kerja praktik ini adalah:

Tujuan dari laporan praktik ini adalah merancang Video Profile Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan (BPMPK).

Manfaat yang didapatkan selama pelaksanaan kerja praktik ini adalah :

**a. Bagi Mahasiswa**

1. Mengetahui lebih jauh realita ilmu yang telah diterima di bangku perkuliahan kenyataan di lapangan kerja.
2. Mahasiswa mampu memadukan dan menerapkan antara pendidikan di bangku kuliah dengan kerja nyata dalam dunia industri.
3. Memperdalam dan meningkatkan keterampilan serta kreativitas mahasiswa.
4. Menguji kemampuan mahasiswa dalam berkreasi sesuai dengan bidang ilmu yang ditekuni.
5. Menyiapkan diri untuk menyesuaikan dengan lingkungan industri pada masa yang akan datang.

**b. Bagi Stikom Surabaya**

1. Sebagai sarana pengenalan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
2. Sebagai bahan masukan dan evaluasi program pendidikan di STIKOM untuk menghasilkan tenaga-tenaga terampil sesuai dengan kebutuhan dalam dunia industri.

**c. Bagi BPMTP**

1. Sebagai sarana untuk mengetahui kualitas pendidikan di Perguruan Tinggi Negeri, khususnya STIKOM.
2. Sebagai sarana untuk mengetahui kualitas mahasiswa khususnya prodi Desain Komunikasi Visual.
3. Sebagai sarana untuk memberikan kriteria tenaga kerja yang dibutuhkan oleh badan usaha terkait.

#### **1.4 Ruang Lingkup Pembahasan**

Pada laporan Kerja Praktik ini, akan dibahas salah satu proses pra-produksi video *company profile* yaitu proses pembuatan video *company profile* BMPTP.

#### **1.5 Metodologi Penulisan**

Dalam penyusunan laporan kerja praktik ini, dibutuhkan metode kerja, antara lain :

1. Metode tanya jawab atau wawancara.

Yaitu pengumpulan data dengan menampung informasi tentang data yang dibutuhkan dari staff dan karyawan melalui tanya jawab langsung sehingga diperoleh data yang diinginkan.

2. Metode observasi atau pengamatan.

Yaitu pengumpulan data dengan pengamatan langsung pada objeknya dengan tujuan mengetahui bagaimana karyawan BPMTP bekerja.



### 3. Metode literasi

Pengumpulan informasi berupa materi-materi yang mendukung dalam pelaksanaan kerja praktik. Informasi ini dapat bersumber dari buku dan atau internet

### 4. Pembuatan laporan kerja praktik

Penulisan laporan berdasarkan data-data yang diperoleh dari hasil observasi, *interview*, dan juga literatur yang berkaitan dengan topik yang menjadi objek pelaksanaan kerja praktik.

## 1.6 Sistematika Penulisan

### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan dijelaskan mengenai Latar Belakang dilaksanakannya Kerja Praktik di Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan (BPMTPK), Perumusan Masalah yang menjadi acuan dalam proses penyusunan laporan Kerja Praktik, Tujuan dan Manfaat dilaksanakannya Kerja Praktik, Ruang Lingkup Pembahasan dari permasalahan, Metode Penulisan, dan Sistematika Penulisan laporan Kerja Praktik.

### BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada Bab ini akan dijabarkan perihal sejarah perusahaan secara singkat, Visi dan Misi dari perusahaan (lembaga), Struktur Organisasi yang ada pada perusahaan (lembaga), Hak dan Wewenang yang dimiliki oleh perusahaan (lembaga), Logo, Motto, dan Lokasi dari Perusahaan.

### BAB III : LANDASAN TEORI

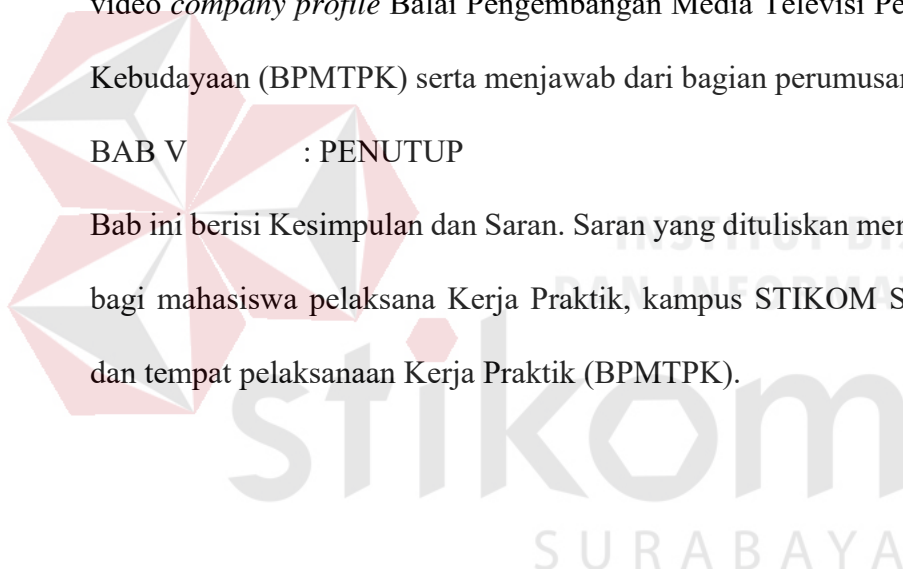
Pada Bab ini akan dicantumkan materi-materi atau literasi yang mendukung dalam pelaksanaan Kerja Praktik, baik berupa ilmu pada saat berada di perkuliahan, maupun berupa materi yang didapatkan dari sumber yang lain.

### BAB IV : ANALISA DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjabaran mengenai proses pelaksanaan Kerja Praktik khususnya penjabaran mengenai cara penulisan naskah untuk pembuatan *video company profile* Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan (BPMPK) serta menjawab dari bagian perumusan masalah.

### BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi Kesimpulan dan Saran. Saran yang dituliskan merupakan saran bagi mahasiswa pelaksana Kerja Praktik, kampus STIKOM SURABAYA, dan tempat pelaksanaan Kerja Praktik (BPMPK).



## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Badan Pengembangan Media Televisi Surabaya (BPMTP) dari masa ke masa, pada awal tahun 1968 Pemerintah RI dengan bantuan dana UNESCO telah melakukan serangkaian penelitian di bidang pendidikan. Salah satu hasil penelitian yang dilakukan LHS Emerson dengan judul *Education in Indonesia. "Diagnosis of the Present Situation with Identification of Priorities Development"* menghasilkan kesimpulan bahwa program radio dan televisi pendidikan merupakan bagian Integral dari pengembangan materi dan kurikulum pendidikan sehingga perlu diberikan prioritas dalam pengembangan pendidikan. Berdasarkan pada laporan penelitian tersebut. Lembaga Media Pendidikan Badan Pengembangan Pendidikan (BPP), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengadakan seminar tentang *"Educational Broadcasting"* pada tanggal 27 Desember 1971 s.d 15 Januari 1972 dan menghasilkan sebuah rekomendasi bahwa perlu diadakannya eksperimen Siaran Radio pendidikan.

##### a. Proyek Perintis Siaran Radio Pendidikan

Sebagai wujud tindak lanjut rekomendasi seminar tersebut, maka mulai tahun 1972-1974 BPP bersama UNESCO menyelenggarakan Proyek Perintis Siaran Radio Pendidikan di daerah Jawa Tengah dan Yogyakarta. Evaluasi proyek dilakukan oleh IKIP Semarang pada tahun 1974 dan

didapatkan hasil yang menggembirakan serta dipandang perlu untuk lebih dikembangkan, sehingga BPP mengajukan usulan secara resmi kepada Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menyetujui usulan tersebut, maka pada tanggal 31 Juli 1976 diterbitkanlah surat Keputusan Nomor 0200/P/1976 tentang Pembentukan Tim Penyelenggara TKPK yang terdiri dari SPTN (Satuan Tugas pelaksana TKPK Nasional) di Jakarta, Semarang, Yogyakarta dan Surabaya serta SPTD (Satuan Tugas Pelaksana TKPK Daerah) di Propinsi dan Perintis TK-PLS (Teknologi Komunikasi Pendidikan Luar Sekolah) di 9 Kabupaten pada propinsi. Pengelolaan SPTN di Surabaya saat itu dipercayakan sepenuhnya kepada civitas akademika ITS Surabaya, karena ITS Surabaya dipandang berhasil mengembangkan Teknologi televisi dengan mengudaranya TV Lokal yang disebut TV ITS meskipun itu tidak bertahab lama dan tidak boleh mengudara setelah munculnya TVRI Surabaya. SPTN Surabaya saat itu menempati gedung di Jalan Simoang Dukuh No 11 Surabaya.

Pada tahun 1978 pemerintah mula melakukan penataan Eselon Lembaga/instansi Pemerintah dengan diterbitkannya Keputusan Presiden Nomor 27 Tahun 1978 yang menyatakan bahwa Tim TKPK dengan SPTN dan SPTD-nya serta Perintis TK-PLS ditetapkan menjadi Pusat Teknologi Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan di lingkungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Seiring dengan diterbitkannya Keppres tersebut, maka pada tanggal 30 Juni 1979 ditindak lanjuti oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dengan menerbitkan Surat Keputusan

Nomor 0145/O/1979 tentang pelaksanaan Keputusan Presiden RI Nomor 27 dan 40 di lingkungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dan disempurnakan dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tanggal 11 September 1980 Nomor 0222g/O/1980 tentang susunan organisasi dan tata kerja.

Lingkungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan yang salah satunya isinya adalah dikukuhkannya SPTN Jakarta menjadi Pusat Teknologi Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan, sedangkan SPTN Semarang dan Yogyakarta menjadi Balai Produksi Media Radio (BPMR), serta SPTN Surabaya berubah menjadi Balai Produksi Media Radio (BPMR) serta SPTN Surabaya berubah menjadi Balai Produksi Media Televisi (BPM-TV).

Perubahan kelembagaan ini dijuga diiringi dengan berubahnya SPTD di 11 Propinsi dan Perintis TK-PLS di 3 propinsi menjadi Sanggar Teknologi Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Sanggar Tekkom) di 14 Propinsi/ Perubahan ini terus berlanjut hingga pada tahun 1999 ada 20 Sanggar Tekkom di Indonesia. Berdasarkan pada Keputusan Mendikbud Nomor 0222g/O/1980 tersebut, yang dilengkapi dengan keputusan Mendikbud Nomor 0198/0/1982 tanggal 31 Mei 1982 tentang Uraian tugas masing – masing unit organisasi Pustekkom Dikbud baik di pusat maupun di daerah.

Balai Produksi Media Televisi Surabaya (BPM-TV Surabaya) mulai menjalankan tugasnya yaitu melaksanakan produksi program pendidikan melalui media televisi pendidikan untuk pendidikan dan kebudayaan dan memiliki fungsi untuk melakukan produksi naskah serta menyediakan seluruh

kelengkapan dan bahan untuk keperluan produksi media televisi untuk pendidikan dan kebudayaan.

#### **b. Produksi Program Pertama BPMTP**

Awal tahun berdirinya (1980), BPM-TV Surabaya selain membantu produksi program ACI (Aku Cinta Indonesia) yang merupakan proyek Pustekkom, juga menggarap program unggulan yaitu program *video* pendidikan tentang Lingkungan hidup sebanyak 40 Episode dan Kuis keluarga yang ditayangkan oleh TVRI Surabaya. Untuk menambahkan khazanah keilmuan di bidang Teknologi Pertelevisian untuk pendidikan, BPM-TV Surabaya juga menjalin kerjasama dengan TVRI dan DKS (Dewan Kesenian Surabaya) dengan menyelenggarakan Diklat Produksi Program Televisi serta membentuk Ikatan Film Fokus. Tetapi karena keterbatasan sesuatu hal ikatan Film Fokus tersebut tidak dapat berkembang dan akhirnya bubar.

#### **c. Persiapan Program Siaran BPMTP**

Pada tahun 1990, BPM-TV Surabaya sudah mulai banyak menyiapkan Program Siaran Televisi Pendidikan Sekolah (STVPS) untuk jenjang SD, SMP, SMA yang ditayangkan pada Televisi Pendidikan Indonesia (TPI). Selain itu BPM-TV Surabaya juga memproduksi Program *Video* Pembelajaran untuk jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Program drama untuk Prasekolah, program ungkapan Budaya dan D2SP serta beberapa liputan kunjungan pejabat negara dan event nasional.

Selang 14 tahun berdirinya BPM-TV Surabaya tepatnya pada tahun 1994, Base Camp Kreatifitas Produksi Media TV untuk pada Pendidikan dan Kebudayaan berpindah lokasi di Jalan Patua (sekarang Tentara Genie Pelajar / TGP ) 26 Surabaya sampai sekarang. Lokasi ini menempati aset Kanwil Depdikbud Prop. Jawa Timur dahulu berada pada satu kompleks dengan STM Negeri 1 Surabaya (sekarang SMK Negeri 2 Surabaya). Setahun setelah kepindahannya ke lokasi yang baru (1995), BPM- TV Surabaya memproduksi program *video* pembelajaran kurikulum muatan lokal bahasa Jawa dalam format VHS dan Betamax. Dalam pemanfaatannya, BPM-TV Surabaya bekerja sama dengan Kanwil Depdikbud Prop. Jawa Timur.

Dengan berubahnya nama dan struktur organisasi Pustekkom Dikbud menjadi Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan maka diikuti pula berubahnya nama ketiga Unit Pelaksana Teknis yang ada dibawahnya termasuk BPM-TV Surabaya. Seiring dengan hal tersebut sehingga tepatnya pada bulan Juli 2003 Menteri Pendidikan Nasional menerbitkan Surat Keputusan Nomor 104/O/2003 tentang perubahan tugas dan fungsi BPM-TV Surabaya dari Balai Produksi Media Televisi menjadi Balai Pengembangan Media Televisi. Setelah menjadi Balai Pengembangan, BPM TV Surabaya memikut tugas dan fungsi untuk melakukan pengkajian, perancangan, pembuatan, pengelolaan dan pemberian layanan teknis pengembangan model

dan formal sajian media televisi dan melaksanakan melakukan ketatatusahaan lembaga.

#### **d. Perubahan Tugas dan Fungsi BPMTP**

Di awal tahun perubahan tugas dan fungsinya (tahun 2004) BPM-TV Surabaya masih mengerjakan pengembangan model dan format untuk jenjang SMP melalui DIP (Daftar Isian Proyek) pustekkom. Pada tahun 2005 berdasarkan pada Renstra (Perencanaan Strategis), BPM-TV Surabaya 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*. Pembelajaran untuk jalur SLB (Sekolah Luar Biasa) dan pendidikan Luar sekolah (Program keaksaraan) untuk tahun 2007, prioritas Renstra BPM-TV Surabaya lebih di tujukan untuk jenjang pendidikan Dasar selain itu juga aja berusaha untuk mengkaji penerapan prototipa program pada Kegiatan Belajar Mengajar yang sesungguhnya dengan cara menetapkan beberapa sekolah (Lembaga Pendidikan) menjadi sekolah Binaan serta mendukung penyiapan bahwa siaran untuk televisi Edukasi (TVE).

Sudah 26 tahun BPM-TV Surabaya melanglang buana mengembangkan Media Televisi / *Video* Pendidikan dan sudah banyak pula



program Media Televisi / *Video* Pendidikan yang telah dihasilkan, usaha untuk mrngembangkan serta mencari celah perbaikan dalam dunia pendidikan yang terkait dengan Media Pendidikan khususnya televisi / *video* terus diupayakan tiada henti meskipun Base Camp yang amat sederhana. Secerch harapan yang dimiliki BPM-TV Surabaya dengan 45 personilnya adalah semoga lahan seluas 6.000 m<sup>2</sup> yang terletak di kawasan kota Sidoarjo dapat segera didirikan sebuah bangunan yang megah untuk lebih menambah semangat tim pengembang media dalam melahirkan karya – karya selanjutnya yang lebih kreatif dan inovatif sebagai buah atas benih yang telah disemai oleh para pendahulu.

## 2.2 Visi dan Misi

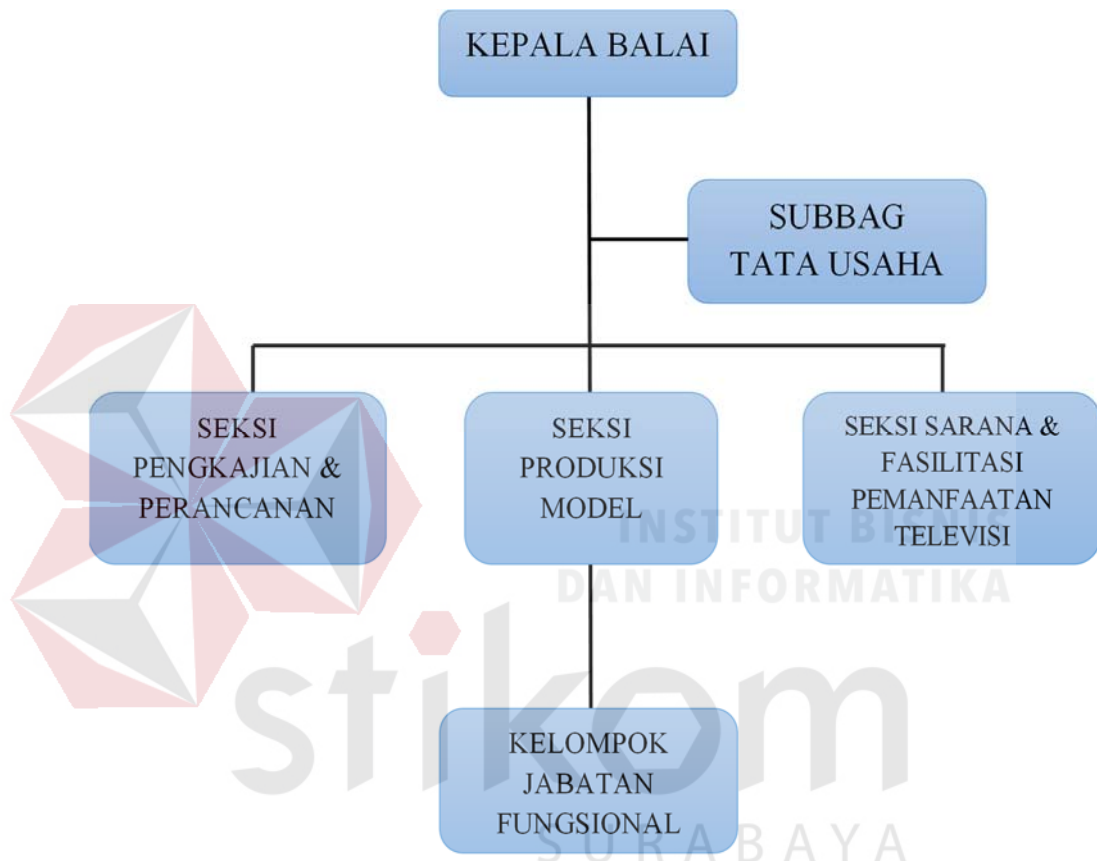
**Visi :** Terwujudnya pemerataan dan peningkatan mutu layanan belajar melalui televisi.

Visi tersebut diwujudkan edalam **Misi** sebagi berikut:

1. Mengembangkan model media televisi pendidikan yang inovatif dan aplikatif.
2. Melakukan fasilitasi pemanfaatan jejaring teknologi informasi dan komunikasi pendidikan.
3. Menciptakan kondisi terbaik sebagai tempat kebanggaan berkarya dan berprestasi.
4. Membangun kemitraan dalam bidang pengembangan media televisi untuk pendidikan.

## 2.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi menjelaskan tentang peranan dan alur kordinasi dari berbagai bagian atau divisi. Berikut adalah struktur organisasi BPMTTP.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi BPMTPK

Sumber : Olahan Penulis

Adapun keterangan nama dan jabatan dari bagan adalah sebagai berikut :

Kepala Balai : Drs. Abu Khaer, M.Pd

Kepala Subbag Tata Usaha : Drs. Ohorella Erma

Kepala Seksi Pengkajian dan Perencanaan : Drs. Subijanto

Kepala Seksi Produksi Model : Ir. Hari Utomo

Kepala Sarana dan Fasilitas

: Djati Soekarjono, SE. M.Si

**a. Pembagian Tugas**

Setiap pihak yang tercantum dalam struktur organisasi di atas memiliki tugas masing-masing dalam rangka mendukung kinerja dari perusahaan. Adapun tugas-tugas dari masing-masing pihak tersebut adalah :

1) Kepala Balai

Kepala Balai adalah orang yang bertanggung jawab dalam mengatur kelancaran jalannya operasional BPMTTP (Balai Pengembangan Media Televisi), serta memberikan ide-ide atau format program baru bagi pendidik. Selain itu segala kebijakan dan keputusan juga dilakukan dengan persetujuan dari Kepala Balai.

2) Kepala Subbag Tata Usaha

Kepala Subbag Tata Usaha merupakan bagian yang bertanggung jawab dalam hal bagian yang mengurus semua hal yang hubungan dengan melakukan urusan perencanaan, keuangan, kepegawaian, ketatalaksanaan, persuratan dan kearsipan, barang milik negara, dan kerumahtanggaan BPMTTP.

3) Kepala Seksi Pengkajian dan Perencanaan

Kepala Seksi Pengkajian dan Perencanaan merupakan bagian yang bertanggung jawab dalam hal mengurus pra-produksi untuk produksi dengan merencanakan sebuah naskah dan biaya sesuai target

dibutuhkan dan pengkaji materi dan melakukan pengkajian dan perancangan model media televisi untuk pendidikan.

4) Kepala Seksi Produksi Model

Kepala Seksi Produksi Model merupakan bagian yang bertanggung jawab dalam menanggapi proses produksi di indoor maupun outdoor dan melakukan pembuatan model serta fasilitasi pengembangan model dan pemanfaatan media televisi untuk pendidikan.

5) Kepala Seksi Sarana dan fasilitasi pemanfaatan televisi

Kepala Seksi Sarana dan fasilitasi pemanfaatan televisi merupakan bagian yang bertanggung jawab pada saat dibutuhkan proses produksi. Peralatan media televisi untuk pendidikan serta fasilitasi, pemantauan, dan evaluasi pemanfaatan jejaring teknologi informasi dan komunikasi pendidikan.

6) Kelompok Jabatan Fungsional

Kelompok Jabatan Fungsional merupakan anggota yang bekerjasama dalam membantu berlangsungnya operasional berjalan dalam BPMTP.

## 2.4 Hak dan Wewenang

Sesuai Peraturan Mendikbud Nomor 19 Tahun 2012 tanggal 17 April 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja, BPMTPK mempunyai tugas yaitu melaksanakan pengkajian dan pengembangan model media televisi untuk

pendidikan. Dalam melaksanakan tugas tersebut, BPMTPK memiliki fungsi :

1. Pengkajian model media televisi untuk pendidikan;
2. Perancangan model media televisi untuk pendidikan;
3. Pembuatan model media televisi untuk pendidikan;
4. Pengelolaan sarana dan peralatan model media televisi untuk pendidikan;
5. Fasilitasi pengembangan model dan pemanfaatan media televisi untuk pendidikan;
6. Fasilitasi pemanfaatan jejaring TIK pendidikan;
7. Pemantauan dan evaluasi pemanfaatan jejaring TIK pendidikan; dan Pelaksanaan urusan ketatausahaan Balai.

## 2.5 Logo

Untuk setiap instansi dibawah naungan Kemdikbud, logo yang diwajibkan untuk dipakai adalah logo pendidikan Tut Wuri Handayani.



Gambar 2.1 Logo Kemdikbud  
Sumber : Google

Gambar 2.2 menunjukkan Logo Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia yang merupakan simbol yang digunakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia dan insatansi di bawah naungannya. Simbol dengan semboyan “TUT WURI HANDAYANI” yang dicetuskan oleh Ki Hadjar Dewantara sang perintis pendidikan bagi kaum pribumi Indonesia pada masa penjajahan Belanda. Logo yang digunakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia memiliki rincian : Bidang Segi Lima bewarna biru, Semboyan “TUT WURI HANDAYANI”, Garuda dengan belencong dan Buku.

## 2.6 Motto

Motto BPMTTP adalah **Menuju Lebih BAIK**. Dimana BAIK merupakan sebuah akronim yang berarti Bermutu, Aplikatif, Inovatif dan Kreatif. Motto ini merupakan tujuan dan harapan dari BPMTTP untuk

menjadikan setiap produk yang dikeluarkan oleh BPMTMP menjadi produk yang baik, bermutu, aplikatif, inovatif dan kreatif.

## 2.7 Lokasi Perusahaan

Penampakan gedung Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan



Gambar 2.2 Gedung BPMTMP

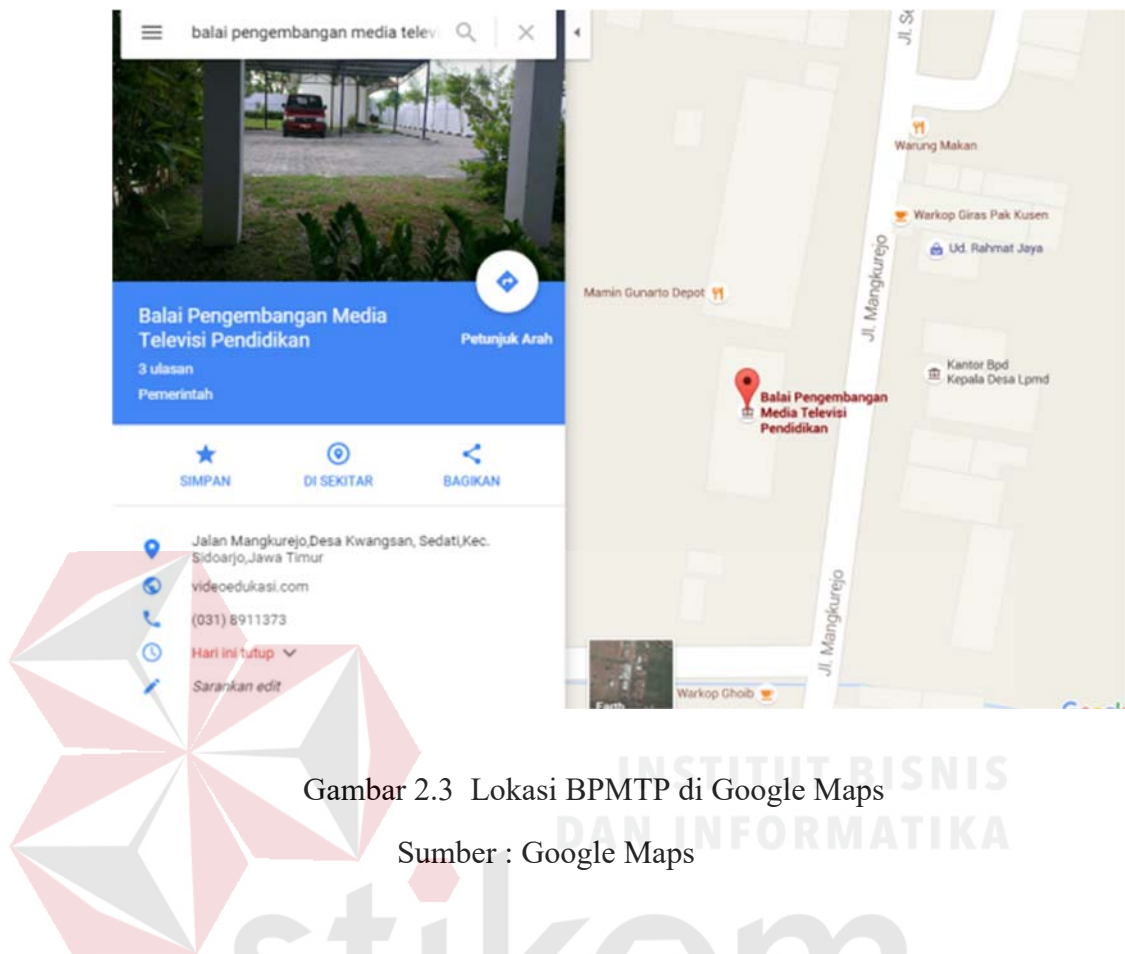
Sumber : Google

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

Kode pos : 61253

Telepon :031-8911373 / Fax. 031-8911392

Email : [bpmtv@kemdikbud.go.id](mailto:bpmtv@kemdikbud.go.id)



Gambar 2.3 Lokasi BPMTTP di Google Maps

Sumber : Google Maps

Gambar 2.4 menunjukkan lokasi BPMTTP yang dicari di *Google Maps*. Sesuai dengan alamat yang tertera yaitu Jalan Mangkurejo, Desa Kwangsan, Sedati Sidoarjo, dengan url yang dicantumkan adalah [videoedukasi.com](http://videoedukasi.com), *link* tersebut adalah *link official* lomba *video* edukasi yang diselenggarakan oleh BPMTTP setiap tahun.



## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Perusahaan**

Menurut Kansil (2001:2) perusahaan adalah bentuk badan usaha yang menjalankan setiap jenis usaha yang bersifat tetap dan terus menerus dan didirikan, bekerja, serta berkedudukan dalam wilayah yang bertujuan untuk memperoleh keuntungan atau laba.

Definisi sebuah menurut ketentuan pasal 1 huruf b undang-undang nomor 3 tahun 198 perusahaan di bagi menjadi dua yaitu company dan bussiness. Company merupakan organisasi yang didirikan dalam wilayah negara indonesia. Sedangkan bussiness adalah kegiatan di bidang ekonomi seperti, perdagangan, perindustrian, perjasaaan, dan lain lain yang di jalankan secara terus menerus. Perusahaan memiliki berbagai macam jenisnya tergantung dasar dari perusahaan lapangan kerja atau kepemilikan. Jenis-jenis perusahaan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Perusahaan berdasarkan lapangan kerja:
  1. Perusahaan ekstraktif adalah perusahaan yang kegiatannya langsung mengambil dan memanfaatkan hasil-hasil kekayaan alam. Contohnya perusahaan pertambangan dan penangkapan ikan di lautan bebas.
  2. Perusahaan agraris adalah perusahaan yang bergerak di bidang pengelolaan sumber daya alam, contohnya perusahaan agro industri, perusahaan perkebunan, perusahaan perikanan darat.

3. Perusahaan industri adalah perusahaan yang bergerak di bidang pengolahan bahan baku menjadi barang setengah jadi ataupun jadi. Contohnya perusahaan pakaian, perusahaan bahan kain, perusahaan sepatu.
4. Perusahaan niaga atau perdagangan adalah perusahaan yang bergerak di bidang penyalur jua dan beli barang dari produsen kepada konsumen. Contohnya perusahaan grosir, perusahaan ekspor dan import.
5. Perusahaan jasa adalah perusahaan yang bergerak di bidang pelayanan jasa kepada pelanggan. Contohnya perusahaan perbankan, perusahaan telekomunikasi, dan lain lain.

b. Perusahaan berdasarkan kepemilikan:

1. Perusahaan negara adalah perusahaan yang di dirikan dan di bermodal oleh negara.
2. Perusahaan koperasi adalah perusahaan yang di dirikan dan di modali oleh anggotanya.
3. Perusahaan swasta adalah perusahaan yang di dirikan dan bermodal dari sekelompok orang dari luar pihak perusahaan.

Perusahaan yang di dirikan di indonesia memiliki sebuah bentuk perusahaan, sebagai berikut:

1. Perusahaan perorangan/individu

Perusahaan perorangan biasa di sebut perusahaan perseroan dimana kepemilikan perusahaan terdiri dari satu orang saja.

2. Perusahaan persekutuan/partnership

Perusahaan persekutuan adalah perusahaan yang di miliki terdiri dua orang atau lebih yang secara bersama-sama bekerja untuk mencapai suatu tujuan bisnis. Namun perusahaan persekutuan adalah termasuk perusahaan dalam bentuk FIRMA dan perusahaan persekutuan komanditer adalah perusahaan dalam bentuk CV.

### 3. Perusahaan perseroan terbatas

Perusahaan yang memiliki badan hukum resmi dan di miliki oleh minimal dua dengan tanggung jawab yang hanya berlaku pada perusahaan tanpa melibatkan harta pribadi atau perorangan yang terlibat.

Pemilik perusahaan PT tidak harus memegang kendali perusahaanya melain pemilik perusahaan PT dapat menunjuk anggotanya untuk menjadi pemimpin di perusahaan PT itu.

### 3.2 Profile

Ada berbagai pendapat dari para ahli tentang hakikat profil. Profil menurut Sri Mulyani (1983: 1) profil adalah pandangan sisi, garis besar, atau biografi dari diri seseorang atau kelompok yang memiliki usia yang sama. Menurut Victoria Neufeld (1996, dalam Desi Susiani, 2009: 41) profil merupakan grafik, diagram, atau tulisan yang menjelaskan suatu keadaan yang mengacu pada data seseorang atau sesuatu.

Sedang menurut Hasan Alwi (2005:40) profil adalah pandangan mengenai seseorang. Dari berbagai pengertian dan pendapat tentang profil yang diungkapkan oleh para ahli dapat dimengerti bahwa pendapat-pendapat tersebut tidak jauh

berbeda bahwa profil adalah suatu gambaran secara garis besar tergantung dari segi mana memandangnya. Misalkan dari segi seninya profil dapat diartikan sebagai gambaran atau sketsa tampang atau wajah seseorang yang dilihat dari samping.

Sedangkan bila dilihat dari segi statistiknya profil adalah sekumpulan data yang menjelaskan sesuatu dalam bentuk grafik atau tabel. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan profil adalah gambaran tentang keadaan atlet anggar Kabupaten Purworejo yang dipandang dari segi kemampuannya.

### **3.3 Company Profile**

Company profile adalah gambaran tentang perusahaan. bisa di anggap mewakili perusahaan kepada public sehingga tidak perlu bersusah payah untuk mencari informasi suatu perusahaan (Kriyantono, 2003.226). Sedangkan menurut Murti Sumarni (1997), bahwa perusahaan adalah sebuah unit kegiatan produksi yang mengolah sumber daya ekonomi untuk menyediakan barang atau jasa bagi masyarakat dengan tujuan memperoleh keuntungan dan memuaskan kebutuhan masyarakat.

company profile memang berbeda-beda formatnya namun tergantung dari sebuah kebutuhan perusahaan itu sendiri, meskipun begitu company profile harus yang di gunakan harus jelas dan dapat di pahami oleh calon pelanggan.

Company profile untuk perusahaan jenisnya berbeda-beda mulai dari sebuah buku, website, dan video. Dengan perkembangan zaman company profile di kemas semenarik mungkin yang tidak pernah terbayangkan sebelumnya. Maka dari itu company profile harus di rancang dengan baik berguna akan menambah nilai jual kepada bisnis perusahaan. Dari yang di sebut sebelumnya company profile

memiliki jenis yang beragam yaitu buku, website, dan video yang mempunyai pengertian tersendiri.

a. Company profile jenis buku atau cetak

Company profile jenis buku atau cetak adalah jenis company profile yang umum di gunakan karena merupakan media yang praktis dan paling mudah di pakai dimanapun untuk mempresentasikan kepada calon pelanggan. Company profile jenis buku atau cetak ini mengutamakan tulisan, gambar atau foto, desain yang menarik.

b. Company profile jenis video

Company profile jenis video adalah jenis company profile yang bersifat multimedia karena mengkombinasikan gambar bergerak, foto, teks, grafik hingga suara latar yang di sajikan dengan menarik.

Pada biasanya video company profile ini berdurasi singkat, oleh karena itu dalam pembuatan video company profile ini membutuhkan waktu yang lama dan konsep yang matang serta konten-konten apa saja yang akan di masukkan dalam video nanti.

c. Company profile jenis website

Company profile jenis website adalah company profile yang di posting melalui website dari perusahaan itu sendiri, bahkan company profile menggunakan website memiliki kelebihan yaitu dari segi jangkauan. karena melalui internet company profile menggunakan website akan dapat di lihat semua masyarakat di seluruh dunia selama 24 jam sehari.

### 3.4 Video

Video menurut Nasib Pakpahan (2016) adalah sebuah teknologi yang dasarnya merekam, menangkap, memproses, mentransmisikan, dan menata ulang objek menjadi gambar bergerak. Video biasa menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Video juga bisa disebut gabungan dari gambar-gambar mati yang di baca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu.

Gambar-gambar yang di gabung secara berurutan tersebut dinamakan frame dan kecepatan pembacaan frame adalah frame rate. Video biasa di temukan masyarakat di dalam website youtube.com, mulai dari video klip lagu, dokumentasi, cerita pendek, company profile, presentasi, dan lain lain.

Dalam laporan ini video digunakan untuk mempresentasikan sebuah company profile perusahaan. video presentasi memiliki fungsi dan jenisnya, maka pengertian dari video presentasi adalah suatu video yang untuk mengkomunikasikan gagasan, ide, atau rencana yang bertujuan untuk memperkenalkan individu atau organisasi dan sebuah produk. Proses dalam pembuatan video presentasi ini merekam gambar atau objek dan suara, menata urutan atau memotong gambar dan menyatukannya menjadi suatu kesatuan yang utuh.

Dalam proses pengambilan gambar untuk video di perlukan bermacam alat yang di perlukan, seperti kamera digital, mic recorder, tripod, lightning, software, dan lain lain. Tetapi dari semua alat yang ada tergantung dari konsep video yang akan dibuat dan tidak semua alat di perlukan dalam pembuatan video.

Fungsi dari video presentasi sebagai sarana mengkomunikasikan sebuah rencana dan ide melalui penyajian satu buah video yang di hasilkan. Selain itu video presentasi juga menjadi alat mengkomunikasikan gagasan atau konsep, dalam video presentasi harus menyampaikan keunggulan gagasan atau ide yang dapat di sampaikan dengan mudah. Konsep atau ide yang di gunakan untuk video presentasi akan lebih menarik jika menggunakan gagasan dan kreatifitas yang original.

Video presentasi untuk company profile memiliki sebuah kelebihan karena video nanti dapat di kombinasikan animasi 2D atau 3D sehingga menjadi hasil yang maksimal. Dan dapat di tampilkan di manapun mulai dari di tampilkan di gedung perusahaan itu sendiri hingga di unggah melalui internet yang memilki tambahan kelebihan karena potensi akan dilihat sangat besar oleh banyak masyarakat di seluruh dunia.

### **3.5 Pembuatan Naskah**

Naskah film / skenario yang disebut juga script diibaratkan sebagai kerangka manusia. Dimana Script Writer adalah orang yang mempunyai keahlian dalam membuat film dalam bentuk tertulis atau pekerja kreatif yang mampu mengembangkan sebuah ide menjadi cerita tertulis yang selanjutnya divisualisasikan. Script Writer memiliki tugas penting yang harus dikerjakan :

1. Membangun cerita melalui jalan cerita yang baik dan logis.
2. Menjabarkan ide / gagasan melalui jalan cerita dan bahasa.

3. Harus mampu menyampaikan maksud / pesan tayangan audio visual tersebut.

4. Membangun emosi melalui bahasa dan kalimat pada sebuah adegan tanpa harus memvisualisasikan kekerasan yang tidak mendidik (film / sinetron).

5. Menyajikan cerita yang yang tidak habis saat selesai ditonton, namun harus berkesan di mata penonton atau membekaskan sesuatu yang berarti di dalam di hati penontonnya.

6. Seorang Script Writer harus bisa bekerja sama dalam tim produksi. Produser akan memilih Script Writer yang cerdas dan mampu berkompromi dengan tim produksinya.

Sehingga sebagai seorang Script Writer dituntut bekerja keras dan mampu melihat secara jeli setiap kata, bahasa, kalimat yang akan disusun menjadi rangkaian naskah. Setiap divisi sangat penting peranannya serta harus mampu bekerja sesuai dengan job description. Walau masing –masing tidak dapat dipisahkan. Posisi kerabat kerja tidak dapat dipisahkan mana yang paling penting, demikian pula Script Writer dalam program acara Televisi yang selalu terlibat dalam proses kreatif dari pra hingga pasca produksi baik bentuk drama maupun non drama dengan lokasi di studio (indoor) maupun alam (out door) dan menggunakan sistim produksi single maupun multi kamera.

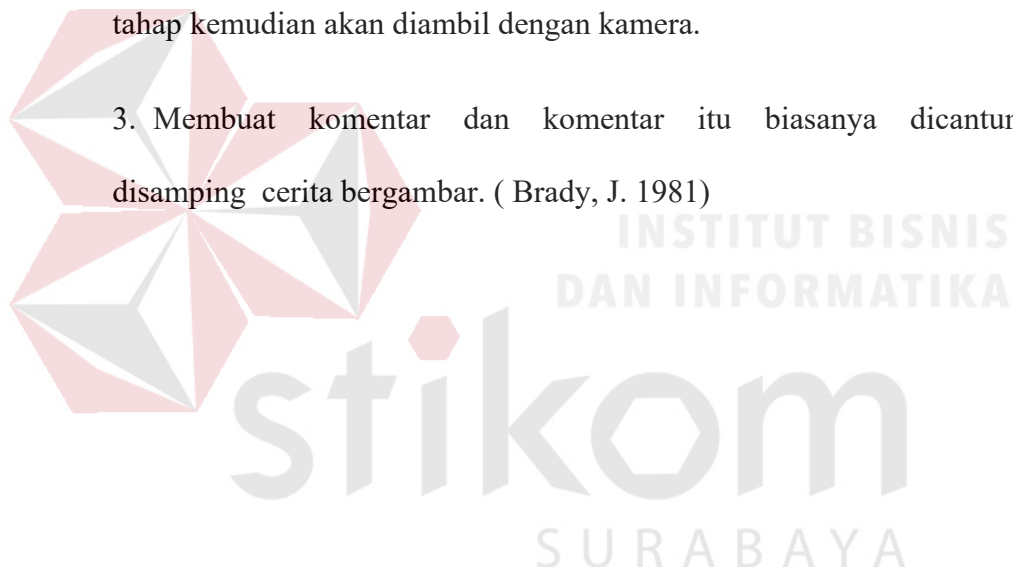
Penulis naskah yang baik hendaknya dapat mempertanggung jawabkan semua yang telah ditulisnya. Berikut 3 macam pekerjaan menulis:



1. Mencatat seluruh informasi yang terkumpul selama riset. Mungkin ini merupakan fakta - fakta yang diperoleh dari bacaan / keterangan yang didapat lewat telepon. Namun biasanya sebagian besar informasi diperoleh dari pembicaraan langsung.

2. Semua data yang diperoleh tersebut dipergunakan untuk mengarang shooting script. Shooting script adalah rencana kerja untuk produksi. Idealnya di dalam shooting script sudah tercatat semua shot yang pada tahap kemudian akan diambil dengan kamera.

3. Membuat komentar dan komentar itu biasanya dicantumkan disamping cerita bergambar. ( Brady, J. 1981)



## HUJAN

Film Maker Depok  
Director:

Sq	Sc	Loc/Set	I/E	D/N	Description	Talent	Wardrobe	Make up	Hand Prop	Set/Props	Director's Note
1		Kantor	I	D	Suasana kantor menjelang sore, nampak Hellena bergegas meninggalkan kantor. Clarissa memberikan sebuah note pada hellena.	2 cewek	H: kemeja, rok kantor mini, heels. C: kemeja, rok, heels.	Natural	H: handbag, note.	Tumpukan dokumen, kertas, jam dinding, laptop, kertas post-it warna warni, telpon, gelas.	
2		Trotoar	E	D	Hellena nampak senang di perjalanan menuju kedai kopi.	1 cewek Extras (2 org)	H: kemeja, rok kantor mini, heels. Extras: (free)	Natural	H: handbag		
3		Kedai Kopi	I	D	Hellena tiba di kedai kopi, dan segera memesan makanan favoritnya. Nampak sesosok pria di pojok kedai tengah memperhatikan Hellena	2 cewek 1 cowok extras (3 orang)	H: kemeja, rok kantor mini, heels. Plyn: seragam kedai+celemek hitam. P: polo shirt, jeans, kacamata.	Natural		Meja dan kursi kedai, laptop, cangkir dan piring milik Pria misterius.	
4		Kedai Kopi	I	D	Hellena mendapatkan satu pesan lagi dari Nathan. Nampak ia menangis.	2 cewek, 1 cowok, Extras (2 org)	H: kemeja, rok kantor mini, heels. Plyn: seragam kedai+celemek hitam.	Natural	H: note, amplop ungu, gantungan berlin.	Meja dan kursi kedai, laptop, cangkir dan piring milik Hellena	
5		Kedai Kopi	I	D	Hellena meningat kembali kenangannya dengan Nathan di Kedai itu. Nampak ia melamun.	2 cewek,	H: kemeja, rok kantor mini, heels. Plyn: seragam kedai+celemek hitam.	Natural	H: kertas putih	Meja dan kursi kedai, laptop, cangkir dan piring milik Hellena, semprotan air.	

Gambar3.1 salah satu contoh hasil naskah yang sudah di breakdown

Sumber : Google

Proses menyusun sebuah naskah dapat dilakukan dengan melakukan beberapa hal berikut.

1. Melakukan sebuah riset.
2. Melakukan *review* naskah.
3. Membuat *storyboard*.

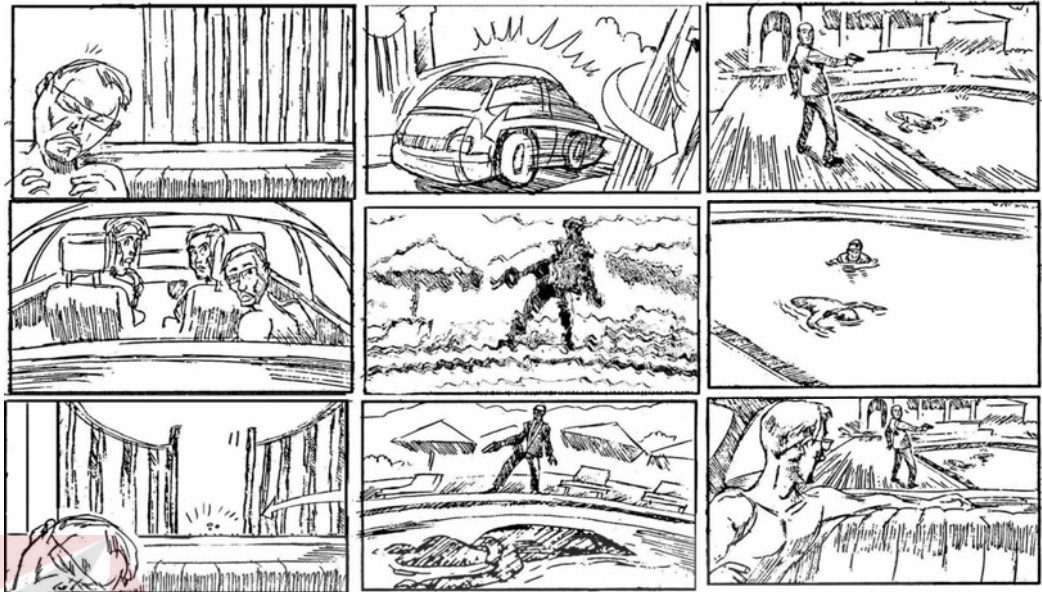
### 3.6 Pembuatan Storyboard

Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah. Dalam proses produksi, storyboard menjadi acuan tim produksi dalam melaksanakan tugasnya. Dalam storyboard kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena

kita dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita kita. Oleh Karena itu, dapat dikatakan bahwa storyboard merupakan bagian penting dalam proses produksi.

perancangan storyboard terdapat pada proses pra-produksi. Storyboard dapat disusun setelah adanya suatu konsep dan ide. Sehingga, storyboard dapat juga disebut sebagai penjabaran sebuah ide dan konsep dalam bentuk gambar. Perancangan suatu storyboard tidak semudah yang dibayangkan. Gambar yang digunakan pada sebuah storyboard menyesuaikan dengan target yang ditetapkan untuk hasil produksi nantinya. Selain itu, isi dari storyboard juga bukan sekedar hasil dari pemikiran dan sudut pandang satu orang saja.

Pada tahap produksi, naskah merupakan suatu acuan untuk semua tim produksi. Untuk menghindari adanya *miss-communication* antar tim, dan storyboard mudah untuk dipahami, maka terdapat suatu format dalam perancangan storyboard. Gambar ini menunjukkan salah satu contoh dari caraperancangan storyboard. Hal yang terpenting adalah dalam storyboard informasi yang dibutuhkan dapat dicantumkan. Sehingga, tim produksi dapat dengan mudah memahami tugasnya



Gambar 3.2 salah satu contoh Storyboard dan dengan teknik pengambilan gambar

Sumber : Google

Proses perancangan sebuah storyboard dapat dilakukan dengan beberapa hal berikut.

1. Pengumpulan data
2. Pengelompokan atau klasifikasi
3. Implementasi

### 3.7 Teknik Pengambilan Gambar

#### Kamera Angle

Kamera angle adalah teknik pengambilan gambar dari sudut pandang tertentu untuk mengekspose adegan. Sudut pengambilan gambar atau kamera angle ini merupakan sudut penempatan kamera sewaktu pengambilan gambar terhadap suatu objek. (al-Firdaus, 2010)

Dan dalam menentukan sudut pandang/Angle ada beberapa macam tipe tipe sudut pandang,diantaranya :

- **Normal Angle / Eye Level**

Pengambilan di sudut yang normal , sejajar dengan mata kita.

- **High Angle**

Pengambilan gambar pada sudut yang tinggi.

- **Low Angle**

Pengambilan Gambar pada sudut yang Rendah.

- **Bird Angle**

Pengambilan gambar pada sudut yang sangat tinggi dan jauh.

- **Frog Angle**

Pengambilan gambar pada Sudut yang super rendah dan dekat.

### **Jenis Shot (Type Of Shot)**

Untuk menghasilkan gambar yang benar dan sesuai dibalik shot, seorang kameraman perlu mengetahui beragam type of shot atau ukuran Framing. (al-Firdaus, 2010)

Begitu juga teknik pengambilan gambar atau dalam dunia videografi disebut *Shot*. Ada beberapa jenis shot untuk membuat gambar disebuah video menajdi lebih menarik,diantaranya :

- **CU (Close Up)**

Shot yang menampilkan dari batas bahu sampai atas kepala.

- **MCU (Medium Close Up)**

Shot yang menampilkan sebatas dada sampai atas kepala.

- **BCU (Big Close Up)**

Shot yang menampilkan bagian tubuh atau benda tertentu sehingga tampak besar.

- **ECU (Extrime Close Up)**

Shot yang menampilkan detail obyek. Misalnya mata, hidung, atau telinga.

- **MS (Medium Shot)**

Shot yang menampilkan sebatas pinggang sampai atas kepala.

- **TS (Total Shot)**

Shot yang menampilkan keseluruhan obyek.

- **ES (Establish Shot)**

Shot yang menampilkan keseluruhan pemandangan atau suatu tempat untuk memberi orientasi tempat di mana peristiwa atau adegan itu terjadi.

- **Two Shot**

Shot yang menampilkan dua orang

- **OSS (Over Shoulder Shot)**

Pengambilan gambar di mana kamera berada di belakang bahu salah satu pelaku, dan bahu si pelaku tampak atau kelihatan dalam frame. Obyek utama tampak menghadap kamera dengan latar depan bahu lawan main.

### **Gerakan Kamera**

(Moving Camera) Disebut pergerakan kamera karena perangkat kamera ini berubah posisi dalam proses pengambilan gambar demi sebuah nilai dan estetika video. (al-Firdaus, 2010)

Pergerakan kamera juga sangat diperlukan untuk menampilkan video lebih hidup dan tidak bosan saat ditayangkan. Ada beberapa teknik pergerakan kamera, diantaranya :

- **Panning ( Pan )**

Pan adalah gerakan kamera secara horizontal (mendatar) dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

- Pan right (kamera bergerak memutar ke kanan )

- Pan left (kamera bergerak memutar ke kiri )

- **Tilting ( Tilt )**

Tilting adalah gerakan kamera secara vertical, mendongak dari bawah ke atas atau sebaliknya

- Tilt up : mendongak ke atas
- Tilt down : menunduk ke bawah

Gerakan tilt dilakukan untuk mengikuti gerakan obyek, untuk menciptakan efek dramatis, mempertajam situasi.

- **Track ( Dolly )**

Dolly atau track adalah gerakan di atas tripod atau dolly mendekati atau menjauhi subyek.

- Dolly in : mendekati subyek
- Dolly out : menjauhi subyek

- **Pedestal**

Pedestal adalah gerakan kamera di atas pedestal yang bisa dinaik turunkan. Sekarang ini banyak digunakan Porta-Jip Traveller.

- Pedestal up : kamera dinaikan
- Pedestal down : kamera diturunkan



Dengan menggunakan teknik pedestal up/down kita bisa menghasilkan perubahan perspektif visual dari adegan.

- **Crab**

Gerakan kamera secara lateral atau menyamping, berjalan sejajar dengan subyek yang sedang berjalan.

-Crab left (bergerak ke kiri)

-Crab right (bergerak ke kanan)

- **Crane**

Crane adalah gerakan kamera di atas katrol naik turun.

- **Arc**

Arc adalah gerakan kamera memutar mengitari obyek dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

- **Zoom**

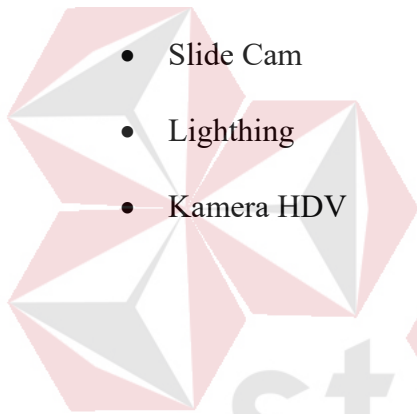
Zooming adalah gerakan lensa zoom mendekati atau menjauhi obyek secara optic, dengan mengubah panjang focal lensa dari sudut pandang sempit ke sudut pandang lebar atau sebaliknya.

-Zoom in : mendekati obyek dari long shot ke close up

-Zoom out : menjauhkan obyek dari close up ke long shot

### 3.7.1 Sistem Media Pendukung

1. Perangkat Lunak ( Software)
  - Adobe After Effects CC
  - Adobe Premire Pro CC
2. Perangkat Keras ( Hardware )
  - Kamera DSLR
  - Monopod
  - Slide Cam
  - Lighthing
  - Kamera HDV



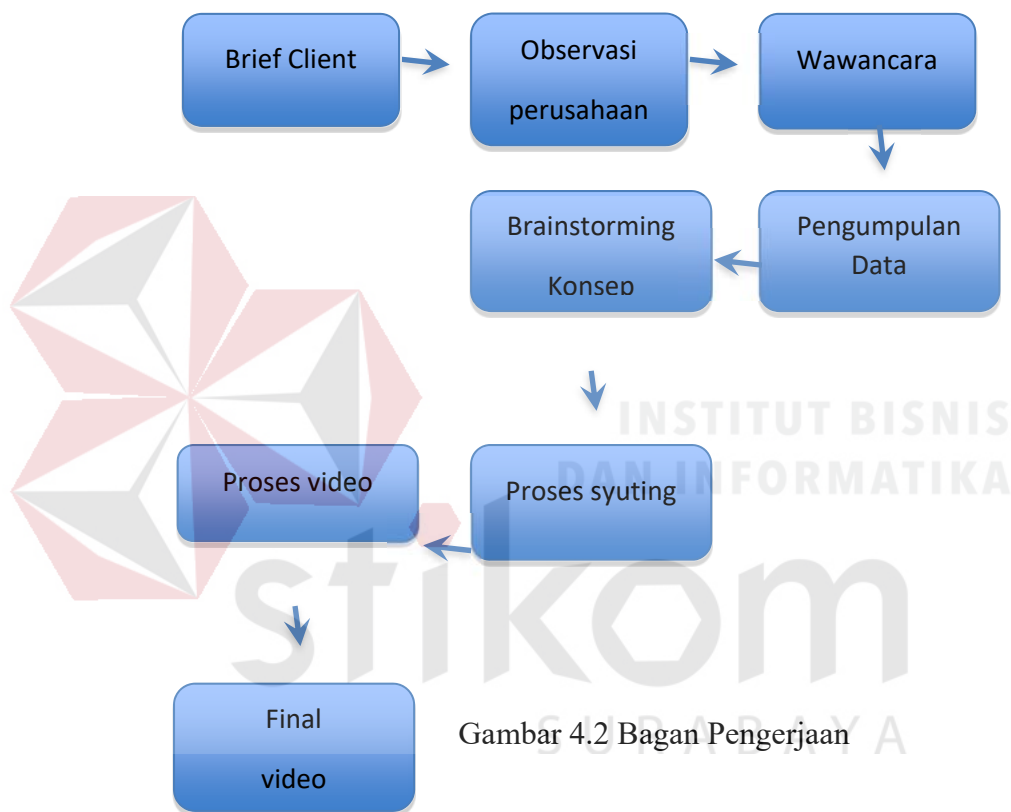
INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

stikom  
SURABAYA

## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN

#### 4.1 Perancangan Karya



Gambar 4.2 Bagan Pengerjaan

#### 4.2 Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan pembedahan *literature* seperti buku, jurnal dan internet serta melakukan wawancara dan observasi langsung dilapangan agar data yang didapat sesuai dengan perusahaan tersebut.

### 4.3 Brief Client

*Brief Client* adalah data-data perusahaan yang akan di gunakan untuk suatu projek. *Brief client* biasanya dalam bentuk tertulis atau lisan. *Brief client* sendiri berisi langkah-langkah yang harus dikerjakan dalam projek tersebut. Penulis bersama rekan-rekan yaitu Wildan, Gilang, Athoilah mendapat brief client berupa sebuah buku. Buku tersebut berisikan tentang perusahaan tersebut, visi misi BPMPK.

Dalam dunia desain, brief adalah hal utama yang dibutuhkan untuk bisa menentukan desainnya akan dibuat. Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan(BPMPK) memberikan brief untuk video company profilnya adalah video menggunakan dokumentasi memperlihatkan pekerjaan yang dilakukan oleh staff BPMPK, dan ditambah scene-scene suasana kantor BPMPK

### 4.4 Observasi

Observasi merupakan melakukan sebuah penelitian langsung ke lapangan. Observasi bertujuan untuk mendapatkan informasi atau data-data yang ada di lapangan. Informasi dan data tersebut akan diolah kembali untuk menentukan sebuah keyword. Observasi dilakukan dengan jangka waktu yang lama. Di karenakan untuk menemukan suatu masalah atau kekurangan pada objek yang di teliti tersebut.

Observasi yang penulis dapatkan adalah Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan memiliki kekurangan pada desain company profilnya. Company profile yang dimiliki hanya berupa buku seperti katalog yang di jilid spiral hitam, website yang kurang aktif, dan belum mempunyai video untuk company profilnya.

#### **4.5 Wawancara**

Wawancara adalah bagian dari observasi lapangan. Dengan melakukan wawancara secara langsung akan mendapatkan informasi mendalam apa yang diinginkan oleh perusahaan. Wawancara sangat penting untuk melakukan interaksi antara desainer dan klien.

Wawancara juga sebagai bukti untuk melakukan pembuatan company profile berupa video. Karena didalam video company profile tersebut terdapat visi misi dari Balai Pengembangan Media Televisi dan Kebudayaan serta informasi-informasi tentang lembaga ini sendiri.

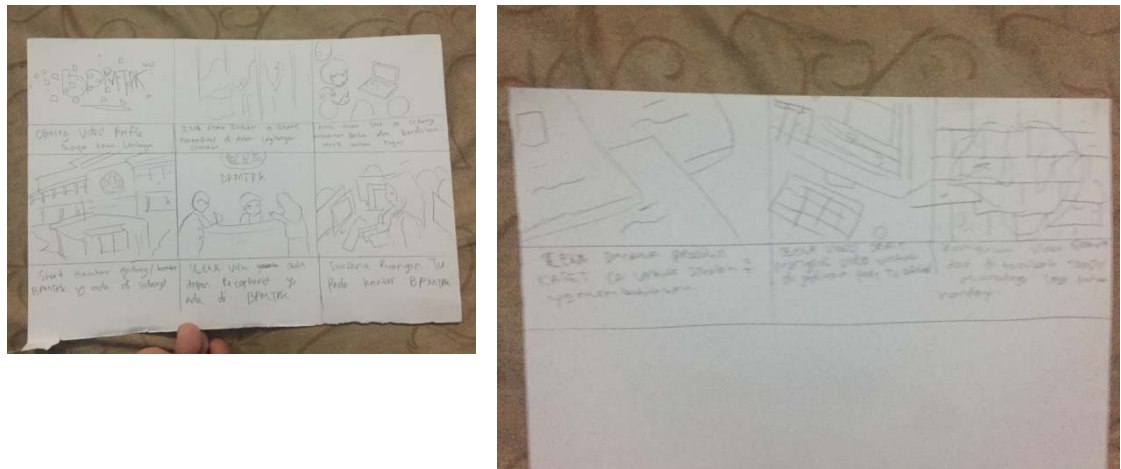
#### **4.6 Penentuan Konsep**

Menentukan konsep yang akan digunakan untuk membuat video company profile Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan adalah dengan melakukan observasi dan wawancara mendalam pada Lembaga tersebut Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan sendiri adalah

Balai yang bertugas melakukan pengujian dan memproduksi konten pendidikan untuk Televisi, maka dari itu konsep yang di gunakan masih tetap dalam konteks yang sudah di tetapkan oleh instansi tersebut. Dengan konsep ini penulis membuat Video Profile menggunakan tema pendidikan dan tidak kalah pentingnya informasi-informasi yang ingin di sampaikan pada Video Profile tersebut, dengan Cara pengambilan gambar aktifitas dan fasilitas pada BPMTPK.

#### 4.7 Sketsa

Dalam pembuatan video diperlukannya untuk merancang storyboard berupa sketsa. Storyboard berfungsi untuk menentukan alur atau jalan cerita dalam video agar tersusun rapi dan jelas. Berdasarkan brief dari Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan penulis dapat mengetahui apa saja yang perlu dimasukkan dalam video profile yang akan dibuat. Berikut adalah storyboard yang telah disetujui oleh pihak Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan.



Gambar 4.1 Sketsa Video List dan Storyboard Video

Company Profil

Sumber : Hasil Olahan Penulis

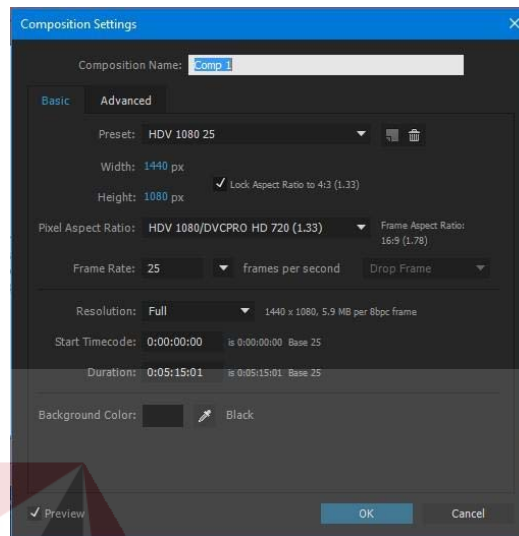
#### 4.8 Backsound

Pada tahap finishing dalam pembuatan video company profile Balai Pengembangan Media Televisi dan Kebudayaan adalah memberikan sebuah backsound. Backsound ini berfungsi untuk mendukung video company profile agar dapat terlihat menarik di tonton bagi masyarakat atau klien.

Backsound yang digunakan adalah musik instrumental, Musik yang dipakai sangat cocok untuk sebuah company profile, karena dengan instrumental yang memiliki perasaan motivasi dan tenang dapat memberikan rasa kenyamanan dan keyakinan saat melihat video company profile ini. Selain itu backsound yang di pakai durasinya sangat cocok untuk company profile, bahwa video company profile pada umumnya adalah 5 menit atau lebih.

## 4.9 Implementasi Karya

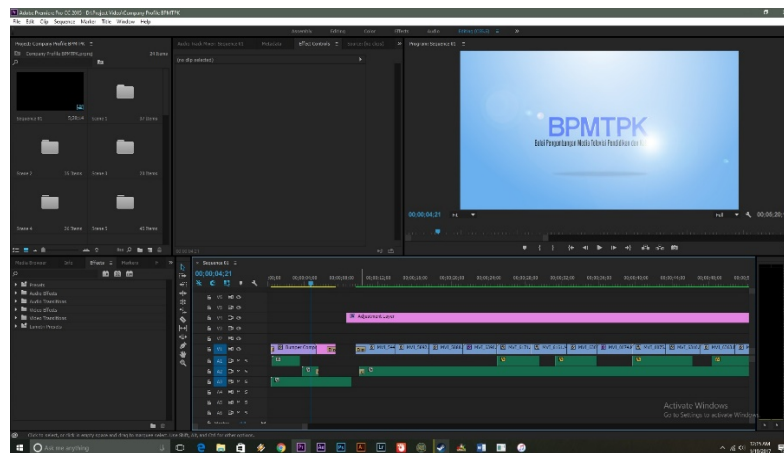
### 4.9.1 Perancangan Media



Gambar 4.2 Format Video Company Profile Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan  
Sumber : Hasil Olahan Penulis

Format media yang digunakan adalah resolusi full HD berukuran 1920x1080px 25fps. video ini berisi informasi tentang perusahaan, visi dan misi, hasil project dari Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan.



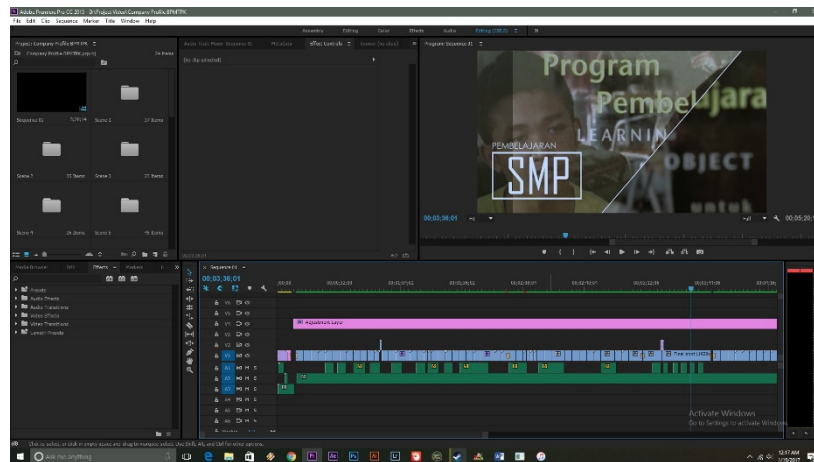


Gambar 4.3 Foto Pembukaan Video Company Profile Menggunakan

Bumper nama Lembaga  
Sumber : Hasil Olahan Penulis

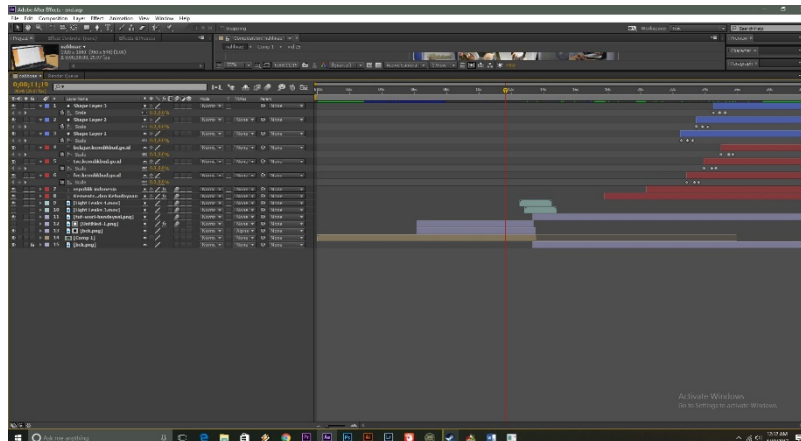
Pada bagian pembukaan video company profile Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan memakai *effect movement* sebagai layout pembuka. Tepat di tengah adalah nama lembaga di tambah *effect sparkling*.

Pada pembukaan video yang telah di buat ini memakai pergerakan yang awal mulanya adalah sebuah kubus yang memutar-mutar dan perlahan-lahan menampilkan font demi font nama lembaga dan di tambah *effect* agar terlihat menarik di lihat.



Gambar 4.4 Foto Berisi hasil Video dari pihak TV Edukasi BPMPK  
Sumber : Hasil Olahan Penulis

Bagian scene hasil Video dari Pihak TV edukasi Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan, penulis menambahkan *Effect Transition* untuk memperlihatkan berbagai macam hasil video yang sudah di buat oleh pihak Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan ini.



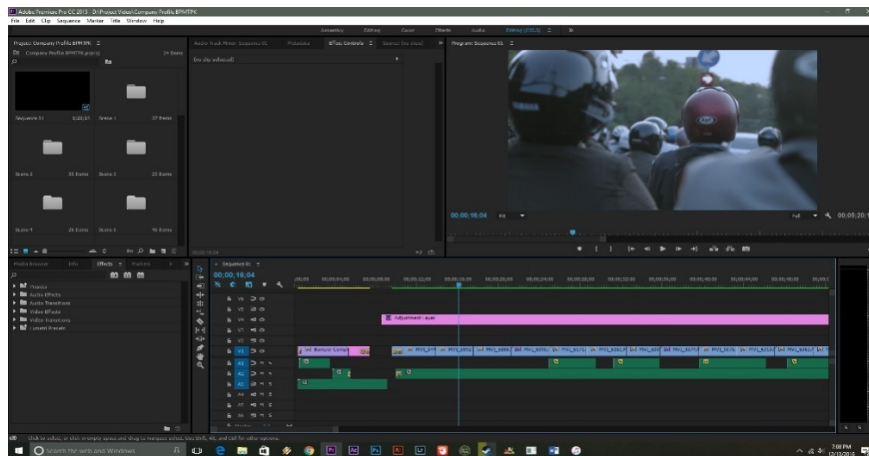
Gambar 4.5 Tampilan Layer Dalam Pembuatan

Video Company Profile Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan  
Kebudayaan

sumber: Hasil Olahan Penulis

Tampilan layer pada software after effect berbeda dengan software video/animas lainnya. Layer yang berwarna merah adalah layer sebuah tulisan, layer berwarna biru adalah *shape* yang di gunakan, layer berwarna biru keputihan adalah layer foto yang digunakan, dan layer berwarna coklat adalah layer masking, dan layer yang paling bawah berwarna hijau adalah layer backsound pada pembuatan video.

Setiap layer terdapat titik-titik berwarna putih yaitu path poin, adalah titik awal dan titik akhir dari pergerakan setiap layer. Path poin tersebut bisa atur pergerakannya dan kecepatan gerak dari layer itu.



Gambar 4.6 Proses Editing Video di Adobe Premiere Pro CC

Video Company Profile Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan

Sumber : Hasil Olahan Penulis

Dalam proses ini, video yang telah dipindah ke komputer mulai di edit dari scene pertama hingga akhir. Jadi video yang di pilih dan di rasa pas akan siap diolah di Adobe Premiere Pro cc. Dan ini salah satu dimana video diberikan efek gradasi warna, sehingga warna video jadi lebih enak untuk dilihat.

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA  
stikom  
SURABAYA

## 4.9.2 Final Video Company Profile

### 1. Final video Pembukaan dan Penutup Company Profile



Gambar 4.7 Final Video Pembukaan Company Profile

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Pembukaan pada Video Profile ini di buat simple namun pesan yang ingin disampaikan ke masyarakat dapat di mengerti, pembukaan di buat dengan *effect Bumper* agar terlihat menarik, dan bertuliskan nama lembaga BPMPK (Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan) dengan *effect sparkling*.



Gambar 4.8 Final Video Penutup Company Profile  
Sumber: Hasil Olahan Penulis

Scene penutup video company profile yang dibuat menggunakan background berwarna Putih dan menampilkan Logo Tut Wuri Handayani yang berarti lembaga BPMPK ini didirikan dari Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, bagian bawah tertera alamat website lembaga dan event tahunan FVE.

## 2. Final Video Tentang Lembaga dan Visi Misi



Gambar 4.9 Final Video Tentang Perusahaan dan Visi dan Misi Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan  
Sumber: Hasil Olahan Penulis

Pada scene tentang perusahaan, visi dan misi, dan business focus menggunakan perpaduan fotografi sebagai penguat dalam layout didalam video yang dibuat. Foto yang digunakan adalah fotografi arsitektur yang ada disekitar PT. Integrasi Media Nusantara. Layout yang dibuat tetap tidak merubah yang ada dibagian awal video, masih memakai *shape* berwarna orange namun posisinya dirubah dan dianimasikan untuk perpindahan topik dalam video company profile.

Berbeda dengan scene business focus dimana tidak terdapat *shape* seperti sebelumnya, dikarenakan untuk membedakan bagian business focus dari yang scene yang lain yang bertujuan untuk para penonton fokus pada scene ini.

### 3. Final Hasil Scene Video



Gambar 4.10 Final Video Hasil Scene Video Profile  
Sumber: Hasil Olahan Penulis

Pada Video Profile Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan terdapat scene-scene video yang menjelaskan tentang Lembaga dan visi-misi .

#### 4.9.3 Proses Dubbing

Sebuah naskah untuk membuat video Profile BPMPK memiliki beberapa gaya bahasa yang disesuaikan dengan karakter perusahaannya. BPMPK merupakan sebuah lembaga yang dinaungi langsung oleh



pemerintah. Oleh karena itu, gaya bahasa yang digunakan pada naskah adalah gaya bahasa yang formal. Sehingga, kewibawaan dari lembaga ini dapat dijaga.

Dan ini adalah isi teks dari dubbing video profile tersebut.

*(scene 1)*

Pendidikan merupakan sektor penting bagi sebuah bangsa. Bangsa yang maju, pendidikannya pun maju. Pembelajaran yang merupakan bagian dari pendidikan hendaknya dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu upayanya adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan media. Ada sebuah media yang sudah tidak asing lagi bagi kita semua yaitu Televisi.

*(scene 2)*

Televisi sering kali dianggap sebagai media yang memiliki pengaruh negatif. Sebenarnya, televisi memiliki kelebihan yang menjadi kekuatan dalam menyampaikan pesan. Itulah kenapa televisi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

*(scene 3)*

Untuk itu, Pemerintah melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan mendirikan sebuah Instansi yang bernama Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan atau yang lebih dikenal dengan nama BPMPK.

*(scene 4)*

**Kami** bertempat di Jl. Mangkurejo, Desa Kwangsan, Kec. Sedati, Kabupaten Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur.

*(scene 5)*

**Kami** bertugas melakukan pengkajian dan pengembangan media pembelajaran melalui media Televisi atau audio visual.

*(scene 6)*

Kami juga melaksanakan fasilitasi pengembangan model dan pemanfaatan media televisi untuk pendidikan bersama dengan sekolah, guru, masyarakat, dan pihak pihak lain yang terkait dengan pendidikan.

*(scene 7)*

Kami telah mengembangkan Video anak Pra Sekolah, Video Tutorial Guru PAUD, Video Untuk Siswa Berkebutuhan Khusus, Video pembelajaran SMP, Video Tutorial Parenting Autisme, dan Festival Video Edukasi.

*(scene 8)*

Kami memiliki impian indah untuk Mewujudkan pemerataan dan peningkatan layanan belajar melalui televisi pendidikan.

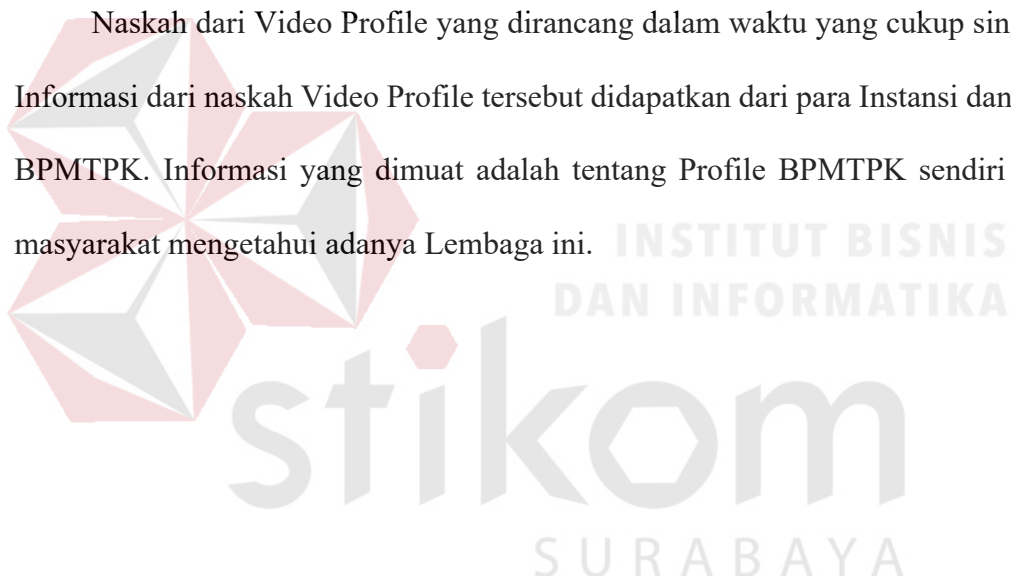
*(scene 9)*

Untuk mewujudkan impian ini kami mengajak anda semua untuk turut berkontribusi bagi pengembangan media televisi pembelajaran dengan berbagi bersama kami di

*(outro)*

Logo : [fve.kemdikbud.go.id](http://fve.kemdikbud.go.id) , [tve.kemdikbud.go.id](http://tve.kemdikbud.go.id) , [belajar.kemdikbud.go.id](http://belajar.kemdikbud.go.id)

Naskah dari Video Profile yang dirancang dalam waktu yang cukup singkat. Informasi dari naskah Video Profile tersebut didapatkan dari para Instansi dan web BPMPK. Informasi yang dimuat adalah tentang Profile BPMPK sendiri agar masyarakat mengetahui adanya Lembaga ini.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **Kesimpulan**

Pelaksanaan Kerja Praktek (KP) yang telah dilaksanakan selama kurang lebih empat minggu di Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan (BPMTP) dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan suatu video yang bertemakan pendidikan bukanlah hal yang mudah. Materi yang dibuat dalam semua video pendidikan atau video edukasi harus benar-benar diperhatikan. Kesamaan antara materi dan konten video haruslah memiliki kesamaan. Selain itu, dalam suatu video edukasi perlu diperhatikan manfaat dan konten apa saja yang perlu dan tidak dalam video edukasi tersebut.

#### **Saran**

Berdasarkan Kerja Praktek yang telah dilaksanakan oleh penulis, terdapat beberapa saran yang diberikan baik untuk kemajuan perusahaan maupun bagi mahasiswa itu sendiri

1. Memperhatikan beberapa trend yang ada untuk pembuatan suatu video ataupun desain diperlukan dalam pengembangan media televisi. .
2. Penyesuaian dalam lingkungan Kerja Praktek itu diperlukan untuk kelanjutan dalam menjalankan tugas

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku:

- Hapsari RS. 2014. Sejarah Singkat Perusahaan BPMTPK. Surabaya
- Charles A, Cutter. 1876. *Aturan untuk Katalog Kamus*. WP Cutter, ed. 4th ed.
- Fathmi. 2004. *Katalogisasi :Bahan ajar diklat calon pustakawan tingkat ahli*. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Bintaro, Iwan. 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Hasugian, Jonner. 2009. *Dasar-Dasar Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. Medan: USU Press.
- Kao, Mary L. 2001, *Cataloging and Classification for Library Technicians 2<sup>nd</sup> ed.* Versi Elektronik. New York: The Haworth Press.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kriyantono, Rachmat.2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Kencana, Jakarta
- M Echol, dan H Shadily. 1992. *Kamus Inggris Indonesia*.Jakarta: Gramedia.
- Qalyubi, Syihabudin. 2007. *Dasar-Dasar Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. Yogyakarta: Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Fakultas Adab UIN Sunan Kalijaga.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Jakarta : Andi
- Sulistyo, Basuki. 1991. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia Utama.

**Sumber Lain :**

<https://Donyprisma.wordpress.com> (diakses tanggal 25 november 2016)

<https://sir.stikom.edu> (diakses tanggal 21 Desember2016)

<https://yanisukali.blogspot.id> (diakses tanggal 29 november 2016)

