



**SUTRADARA DALAM PEMBUATAN VIDEO DOKUMENTASI  
KEGIATAN “SECRETARIAL FIESTA”  
PRODI KOMPUTERISASI PERKANTORAN DAN KESEKRETARIATAN  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS STIKOM SURABAYA**



**KERJA PRAKTIK**

**Program Studi  
DIV Komputer Multimedia**

**Oleh:**

**MUHAMMAD RIFQI SARIANTO**

**14510160027**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA  
2018**

## ABSTRAK

Video dokumentasi merupakan teknologi yang semakin populer di kalangan masyarakat dalam mengabadikan momen. Format video dokumentasi berupa *audio* dan *visual*, yang nantinya akan dapat memaparkan segala peristiwa. Video dokumentasi mampu memuat acara secara detail. Sehingga dalam pembuatan video dokumentasi yang baik, tidak lepas dari pengarah/sutradara. Peran pengarah acara pada proses produksi akan membuat semua *crew* melakukan peran dengan baik. Dengan adanya *team work* ini dapat menghasilkan video dokumentasi yang baik sehingga mampu dinikmati oleh semua khalayak umum, oleh karena itu, diperlukan suatu ilmu untuk mempelajari pengarahannya sebuah proses produksi atau penyutradaraan dalam pembuatan suatu video dokumentasi. Sehingga dalam penulisan laporan Kerja Praktik ini diambillah judul "Sutradara Dalam Pembuatan Video Dokumentasi Kegiatan "Secretarial Fiesta" Prodi Komputerisasi Perkantoran dan Kesekretariatan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya".

**Kata Kunci:** penyutradaraan, dokumenter, video, dokumentasi.



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan masalah.....	3
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Manfaat .....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Profil Instansi .....	5
2.2 Sejarah Singkat Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya ..	5
2.3 Overview Instansi .....	10
2.4 Visi dan Misi Stikom Surabaya .....	12
2.5 Visi dan Misi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.....	13
2.6 Tujuan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya .....	14
BAB III LANDASAN TEORI.....	16
3.1 Multimedia.....	16
3.2 Pengertian Film.....	16
3.3 Sejarah Film.....	17
3.4 Jenis Film.....	21
3.5 Genre Film .....	22
3.6 Camera Angle .....	26
3.7 Dokumentasi .....	32
3.8 Sutradara .....	32
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....	34
4.1 Analisa Sistem.....	34

4.2 Posisi Dalam Instansi .....	35
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.....	35
BAB V PENUTUP.....	57
5.1 Kesimpulan .....	57
5.2 Saran .....	58
DAFTAR PUSTAKA .....	59
LAMPIRAN.....	60
BIODATA PENULIS .....	68





# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Berkembangnya teknologi dan informasi membuat masyarakat menjadi lebih maju dalam mengakses suatu media. Saat ini salah satu media yang digemari oleh sebagian masyarakat berupa media video. Media informasi ini sebagai bentuk berbagi dalam mengabadikan suatu peristiwa, salah satunya dengan adanya video dokumentasi.

Video dokumentasi merupakan peningkatan pada era dokumentasi dari foto menjadi video. Tentunya masyarakat sudah tidak asing dengan media video ini. Karena di dalam video dokumentasi dapat menampilkan keseluruhan *event* atau acara. Video dokumentasi nantinya mampu memberikan informasi jalannya acara dengan detail.

Layaknya film dokumenter, video dokumentasi memiliki ciri yang sama yaitu berdasarkan fakta yang sedang terjadi tanpa adanya *setting* berupa tempat dan kejadian yang sedang berlangsung. Video dokumentasi yang baik memerlukan *team work* yang tepat dalam merekam setiap momen yang sedang terjadi, sehingga memerlukan seorang sutradara/pengarah dalam melakukan shooting suatu kegiatan.

Pada hakikatnya menyutradarai video dokumentasi maupun film dokumenter memiliki perbedaan dengan menyutradarai film fiksi atau menjadi pengarah acara dalam sebuah acara televisi. Perbedaan ini cenderung terlihat ketika menjadi pengarah video dokumentasi, karena dalam mengarahkan suatu

*event* atau kegiatan yang sedang didokumentasikan harus menampilkan informasi dari pada unsur hiburan yang nantinya akan dimuat/dipublikasikan.

Pada pembahasan kali ini, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya menjadi pilihan untuk melakukan Kerja Praktik. Sehingga dapat mengimplementasikan etika bekerja dan ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan. Selain itu, Kerja Praktik juga mampu memberikan pengalaman secara langsung dalam menghadapi *client*. Kerja Praktik juga diharapkan dapat mengembangkan kreatifitas dan kemandirian mental mahasiswa yang nantinya akan terjun langsung di dunia kerja.

Lingkup materi yang akan didapat dari adanya Kerja Praktik ini ialah bagaimana melakukan penyutradaraan terhadap sebuah dokumentasi *event* atau kegiatan, dalam penyutradaraan kali ini memiliki tugas dan tanggung jawab yang begitu berat oleh karena itu seorang sutradara harus memahami konsep cerita, memahami situasi lingkungan maupun psikologis *crew* saat produksi, sebelum melakukan produksi hal yang harus dilakukan ialah mempersiapkan tahap persiapan atau pra-produksi dari video dokumentasi. Dengan adanya manajemen produksi, *audiens* tidak dibingungkan dengan alur dari *event* atau kegiatan yang sedang berlangsung. Selain itu juga dengan adanya pengarah pada proses produksi di lapangan akan meminimalisir *miss* komunikasi.

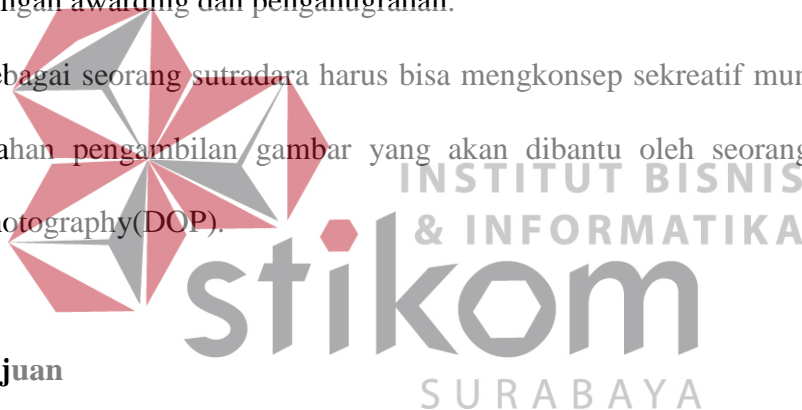
## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan yaitu bagaimana menjadi sutradara dalam membuat video dokumentasi pada Acara “*Secretarial Fiesta*” Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya.

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam kerja praktik ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai sutradara dalam pembuatan video dokumentasi acara “*Secretarial Fiesta*” Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam pembuatan video dokumentasi ini antara lain:

1. Melakukan manajemen produksi video dokumentasi “*Secretarial Fiesta*” Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya.
2. Tim yang bergerak merupakan tim kecil.
3. Acara yang didokumentasikan adalah acara Kuliahtamu, lomba serta ditutup dengan awarding dan penganugrahan.
4. Sebagai seorang sutradara harus bisa mengkonsep sekreatif mungkin tentang arahan pengambilan gambar yang akan dibantu oleh seorang director of photography(DOP).



### 1.4 Tujuan

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka dapat ditentukan tujuan dari Kerja Praktik ini adalah membuat video dokumentasi acara “*Secretarial Fiesta*” Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya.

### 1.5 Manfaat

Manfaat dari Kerja Praktik ini sangat banyak. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Penulis
  - a. Mengetahui proses pengerjaan video dokumentasi.

- b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.
  - c. Menambah Pengalaman kerja dibidang Multimedia, Film, dan TV (Televisi).
  - d. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.
2. Manfaat bagi Perusahaan
- a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
  - b. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
  - c. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja dibidang multimedia.
3. Manfaat bagi Akademik
- a. Mengaplikasikan keilmuan videografi dan sinematografi pada pembuatan video dokumentasi.
  - b. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di Dunia kerja.
  - c. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profil Instansi

Nama Instansi : Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

Alamat : Lantai VII Gedung Merah Jl. Kedung Baruk No.96 Surabaya

Telp/Fax : (031) 8721731/(031) 8710218/083830639399

Email : rudis@stikom.edu

Website : [www.stikom.edu](http://www.stikom.edu)

#### 2.2 Sejarah Singkat Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

Di tengah kesibukan derap Pembangunan Nasional, kedudukan informasi semakin penting. Hasil suatu pembangunan sangat ditentukan oleh materi informasi yang dimiliki oleh suatu negara. Kemajuan yang dicitakan oleh suatu pembangunan akan lebih mudah dicapai dengan kelengkapan informasi. Cepat atau lambatnya laju pembangunan ditentukan pula oleh kecepatan memperoleh informasi dan kecepatan menginformasikan kembali kepada yang berwenang.

Kemajuan teknologi telah memberikan jawaban akan kebutuhan informasi, komputer yang semakin canggih memungkinkan untuk memperoleh informasi secara cepat, tepat dan akurat. Hasil informasi canggih ini telah mulai menyentuh kehidupan kita. Penggunaan dan pemanfaatan komputer secara optimal dapat memacu laju pembangunan. Kesadaran tentang hal inilah yang menuntut

pengadaan tenaga-tenaga ahli yang terampil untuk mengelola informasi, dan pendidikan adalah salah satu cara yang harus ditempuh untuk memenuhi kebutuhan tenaga tersebut.

Atas dasar pemikiran inilah, maka untuk pertama kalinya di wilayah Jawa Timur dibuka Pendidikan Tinggi Komputer, Akademi Komputer & Informatika Surabaya (AKIS) pada tanggal 30 April 1983 oleh Yayasan Putra Bhakti berdasarkan SK Yayasan Putra Bhakti No. 01/KPT/PB/III/1983. Tokoh pendirinya pada saat itu adalah:

1. Laksda. TNI (Purn) Mardiono
2. Ir. Andrian A. T
3. Ir. Handoko Anindyo
4. Dra. Suzana Surojo
5. Dra. Rosy Merianti, Ak

Kemudian berdasarkan rapat BKLPTS tanggal 2-3 Maret 1984 kepanjangan AKIS dirubah menjadi Akademi Manajemen Informatika & Komputer Surabaya yang bertempat di jalan Ketintang Baru XIV/2. Tanggal 10 Maret 1984 memperoleh Ijin Operasional penyelenggaraan program Diploma III Manajemen Informatika dengan surat keputusan nomor: 061/Q/1984 dari Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi (Dikti) melalui Koordinator Kopertis Wilayah VII.

Kemudian pada tanggal 19 Juni 1984 AKIS memperoleh status TERDAFTAR berdasar surat keputusan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi (Dikti) nomor: 0274/O/1984 dan kepanjangan AKIS berubah lagi menjadi Akademi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya. Berdasar SK

Dirjen DIKTI nomor: 45/DIKTI/KEP/1992, status DIII Manajemen Informatika dapat ditingkatkan menjadi DIAKUI.

Waktu berlalu terus, kebutuhan akan informasi juga terus meningkat. Untuk menjawab kebutuhan tersebut AKIS ditingkatkan menjadi Sekolah Tinggi dengan membuka program studi Strata 1 dan Diploma III jurusan Manajemen Informatika. Dan pada tanggal 20 Maret 1986 nama AKIS berubah menjadi STIKOM SURABAYA , singkatan dari Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya berdasarkan SK Yayasan Putra Bhakti nomor: 07/KPT/PB/03/86 yang selanjutnya memperoleh STATUS TERDAFTAR pada tanggal 25 Nopember 1986 berdasarkan Keputusan Mendikbud nomor: 0824/O/1986 dengan menyelenggarakan pendidikan S1 dan D III Manajemen Informatika. Di samping itu STIKOM SURABAYA juga melakukan pembangunan gedung Kampus baru di jalan Kutisari 66 yang saat ini menjadi Kampus II STIKOM SURABAYA . Peresmian gedung tersebut dilakukan pada tanggal 11 Desember 1987 oleh Bapak Wahono Gubernur Jawa Timur pada saat itu.

19 Juni 1984 AKIS membuka program DIII Manajemen Informatika. 20 Maret 1986 AKIS membuka program S1 Manajemen Informatika. 30 Maret 1986 AKIS ditingkatkan menjadi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya (STIKOM SURABAYA ). Pada 1990 membuka bidang studi DI Program Studi Komputer Keuangan / Perbankan. 1 Januari 1992 membuka Program S1 jurusan Teknik Komputer. Pada 13 Agustus 2003, Program Studi Strata 1 Teknik Komputer berubah nama menjadi Program Studi Strata 1 Sistem Komputer.

1 November 1994 membuka program studi DI Komputer Grafik Multimedia. 12 Mei 1998 STIKOM SURABAYA membuka tiga program pendidikan baru sekaligus, yaitu: DIII bidang studi Sekretari Berbasis Komputer. Pada 16 Januari 2006, berdasar surat ijin penyelenggaraan dari DIKTI nomor: 75/D/T/2006, Program Studi Diploma III Komputer Sekretari & Perkantoran Modern berubah nama menjadi Program Diploma III Komputerisasi Perkantoran dan Kesekretariatan, DII bidang studi Komputer Grafik Multimedia, dan DI bidang studi Jaringan Komputer.

Juni 1999 pemisahan program studi DI Grafik Multimedia menjadi program studi DI Grafik dan program studi DI Multimedia, serta perubahan program studi DII Grafik Multimedia menjadi program studi DII Multimedia. 2 September 2003 membuka Program Studi DIII Komputer Percetakan & Kemasan, yang kemudian berubah nama menjadi Program Studi DIII Komputer Grafis dan Cetak.

3 Maret 2005 membuka Program Studi Diploma III Komputer Akuntansi. 20 April 2006 membuka bidang studi DIV Program Studi Komputer Multimedia. 8 November 2007 membuka program studi S1 Desain Komunikasi Visual. 2009 Membuka program studi S1 Sistem Informasi dengan kekhususan Komputer Akuntansi. Hingga saat ini, STIKOM Surabaya memiliki 8 Proram studi dan 1 bidang studi kekhususan, yaitu:

1. Program Studi S1 Sistem Informasi
2. Program Studi S1 Sistem Informasi kekhususan Komputer Akuntansi
3. Program Studi S1 Sistem Komputer
4. Program Studi S1 Desain dan Komunikasi Visual
5. Program Studi DIV Komputer Multimedia



6. Program Studi DIII Manajemen Informatika
7. Program Studi DIII Komputer Perkantoran dan Kesekretariatan
8. Program Studi DIII Komputer Grafis dan Cetak

Pada tahun 2014, berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 378/E/O/2014 tanggal 4 September 2014 maka STIKOM Surabaya resmi berubah bentuk menjadi Institut dengan nama Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Program studi yang diselenggarakan oleh Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya adalah sebagai berikut:

1. Fakultas Ekonomi dan Bisnis:

- a. Program Studi S1 Akuntansi
- b. Program Studi S1 Manajemen
- c. Program Studi DIII Komputer Perkantoran & Kesekretariatan

2. Fakultas Teknologi dan Informatika:

- a. Program Studi S1 Sistem Informasi
- b. Program Studi S1 Sistem Komputer
- c. Program Studi S1 Desain dan Komunikasi Visual
- d. Program Studi S1 Desain Grafis
- e. Program Studi DIV Komputer Multimedia
- f. Program Studi DIII Manajemen Informatika
- g. Program Studi DIII Komputer Grafis & Cetak

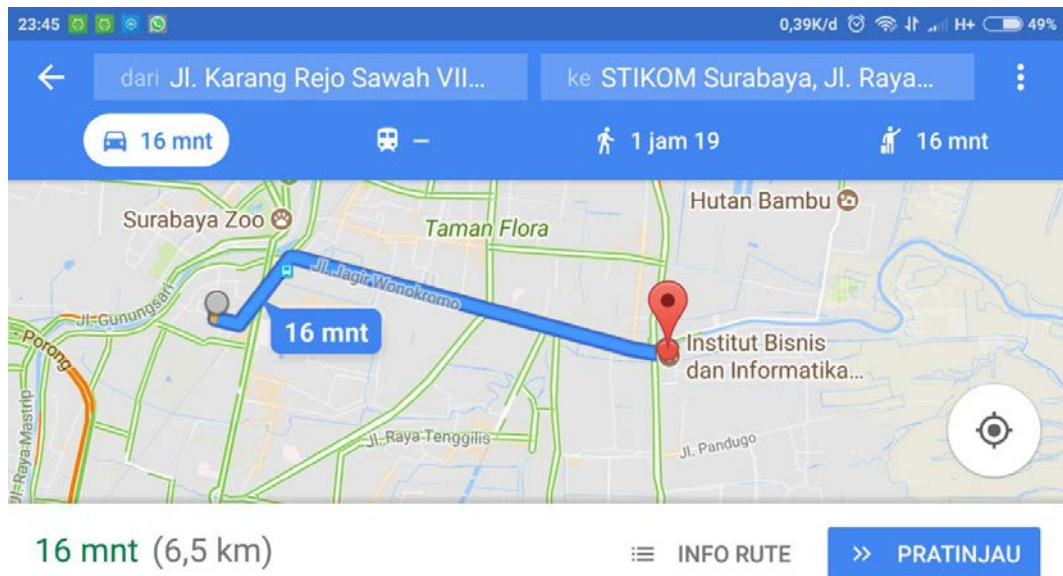
### 2.3 Overview Instansi

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 disekitar perusahaan/instansi. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa kerja. Fakultas Ekonomi dan Bisnis bertempat di lantai 7 Gedung Merah Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang beralamatkan di Jl. Kedung Baruk No. 98, Surabaya. Gambar 2.2 dan gambar 2.3 merupakan tempat di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Berikut ini adalah logo Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.



Gambar 2.1 Logo Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

(Sumber: [www.stikom.edu](http://www.stikom.edu))



Gambar 2.2 Peta Lokasi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya  
(Sumber: [www.maps.google.com](http://www.maps.google.com))



Gambar 2.3 Letak Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 2.4 Gedung Stikom Surabaya  
(Sumber: <https://www.youthmanual.com>)

#### 2.4 Visi dan Misi Stikom Surabaya

Stikom Surabaya mempunyai suatu pedoman untuk meningkatkan kualitas yang berkualitas dan terpercaya, sehingga mampu menghasilkan peserta didik yang siap bekerja di lapangan.

##### 1. Visi:

Menjadi Perguruan Tinggi yang Berkualitas, Unggul, dan Terkenal.

2. Misi:

Mengembangkan ipteks sesuai dengan kompetensi. Membentuk SDM yang profesional, unggul dan berkompetensi. Menciptakan corporate yang sehat dan produktif. Meningkatkan kepedulian sosial terhadap kehidupan bermasyarakat. Menciptakan lingkungan..

## 2.5 Visi dan Misi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

Fakultas Ekonomi dan Bisnis mempunyai suatu pedoman untuk meningkatkan kualitas sebagai fakultas baru yang berkualitas dan terpercaya, sehingga mampu menghasilkan peserta didik yang siap bekerja di lapangan.

1. Visi:

Menjadi Fakultas Ekonomi dan Bisnis yang berkualitas dan terpercaya

Penjelasan visi:

- a. Berkualitas berarti minimum menunjukkan bermutu pada kedelapan standar pendidikan, yaitu: standar kompetensi lulusan, standar isi pembelajaran, standar proses pembelajaran, standar penilaian pembelajaran, standar dosen dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana pembelajaran, standar pengelolaan pembelajaran, dan standar pembiayaan pendidikan.
- b. Terpercaya berarti memiliki jaminan tercapainya apa yang diharapkan oleh civitas akademika maupun *stake holder* lainnya.

2. Misi:

- a. Menyelenggarakan pendidikan di bidang ekonomi bisnis yang mengacu pada kurikulum berbasis KKNI dan berstandar nasional.
- b. Mempersiapkan sumber daya manusia yang profesional, berkepribadian dan bermoral sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan siap untuk menghadapi era globalisasi.
- c. Manjalin kerjasama dengan institusi pendidikan tinggi, dunia bisnis, dan industri.
- d. Menyediakan lingkungan pembelajaran yang kondusif untuk membentuk kepribadian yang memiliki komitmen terhadap pengembangan ilmu ekonomi bisnis serta aplikasinya bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat.

**2.6 Tujuan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya**

Tujuan yang hendak dicapai oleh Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya adalah sebagai berikut:

Tujuan:

1. Menghasilkan lulusan yang mampu berpikir analisis dan bertindak ilmiah dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi dunia bisnis dan industri dengan mengintegrasikan konsep, teknik ekonomi dan bisnis serta berdasarkan dukungan teknologi informasi.
2. Menghasilkan lulusan yang mampu bekerjasama, berkomunikasi, berinisiatif dan berjiwa *leadership* dan *entrepreneurship*.

3. Melaksanakan program pengabdian masyarakat dengan menjaga dan mengembangkan jejaring dengan industri, pemerintah dan institusi lain yang relevan.
4. Terwujudnya relasi dan kerja sama dengan berbagai institusi.
5. Meningkatkan *Brand Image* untuk memperluas akses pendidikan bagi masyarakat.



## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1 Multimedia

Menurut Shahmadluddin & Aishah dalam *website* <http://betterteachers.weebly.com> multimedia berasal daripada kata ‘multi’ dan ‘media’. Multi berarti banyak, dan media berarti tempat, sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Jadi berdasarkan kata ‘multimedia’ dapat dirumuskan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video. Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi informasi, di mana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan dalam computer untuk disimpan, diproses dan disajikan baik secara linier maupun interaktif.

Oleh itu, dengan menggabungkan seluruh elemen multimedia tersebut menjadikan informasi dalam bentuk multimedia yang dapat diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran, lebih mendekati bentuk aslinya dalam dunia sebenarnya. Multimedia interaktif adalah apabila suatu aplikasi terdapat seluruh elemen multimedia yang ada dan pemakai (*user*) diberi keputusan atau kemampuan untuk mengawal dan menghidupkan elemen-elemen tersebut.

#### 3.2 Pengertian Film

Menurut Ismail dalam bukunya yang berjudul *Mengupas Film* (1986: 35) film adalah alat komunikasi massa yang paling dinamis. apa yang terpancang oleh mata dan terdengar oleh telinga, masih lebih cepat dan lebih mudah masuk akal



daripada apa yang hanya dapat dibaca dan memerlukan lagi pengkhayalan untuk mendapatkan makna. Sedangkan menurut Javandalasta dalam bukunya yang berjudul *5 Hari Mahir Bikin Film* (2011: 1-3) istilah kata film berawal dari sebuah media penyimpanan gambar atau sering disebut *Celluloid*, lembaran plastik yang dilapisi oleh emulsi (lapisan kimiawi peka cahaya) bertitik tolak, dari situlah maka film dalam arti tayangan *audio-visual* dipahami sebagai potongan-potongan gambar bergerak.

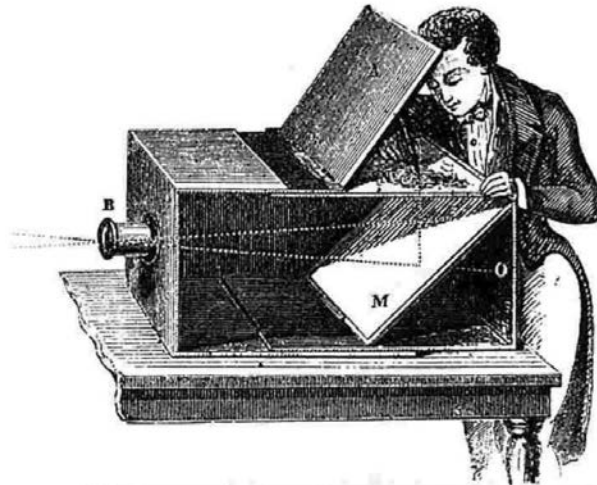
Potongan dari gambar tersebut mempunyai kecepatan 24 gambar/ bisa dibilang 24-25 *Frame persecond* atau *fps*. Dari beberapa literatur yang menjelaskan tentang pengertian film semuanya mengerucut pada suatu pengertian yang *universal* yaitu film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga bisa disebut *movie* atau *video*.

### 3.3 Sejarah Film

Menurut Fiki dalam *website* [www.fourletterfilm.com](http://www.fourletterfilm.com) film merupakan sesuatu yang sudah dikenal oleh seluruh orang di seluruh belahan Dunia. Hampir setiap Negara sudah dapat memproduksi film nasional atau film dokumenter yang berkaitan dengan sejarah atau peristiwa penting bagi sejarah bangsa itu sendiri. Film adalah gambar hidup, juga sering disebut *movie*. Film secara kolektif sering disebut sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak.

Tahun 1250, ditemukan sebuah kamera bernama *OBSCURA*. Tahun 1250-1895, disebut dengan masa pra sejarah film karena itu merupakan masa dimana terdapat penemuan baru yg disebabkan obsesi besar orang Eropa, contohnya terciptanya sebuah alat yang bisa merekam gerak (yang hingga kini digunakan

untuk membuat sebuah film).Sebuah alat perekam pertama di Dunia bisa dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Alat Perekam *Obscura* Pertama di Dunia  
(Sumber: <https://photography.tutsplus.com>)

Tahun 1895, dikenal sebagai tahun di mana awal adanya sebuah sinema, karena pada tanggal 28 Desember 1895, untuk pertama kalinya dalam sejarah perfilman, sebuah film cerita dipertunjukkan di depan umum. Film ini dibuat oleh Lumiere bersaudara, Lumiere Louis (1864-1948) dan Auguste (1862-1954), inventor terkenal asal Perancis dan pelopor industri perfilman. Tempat pemutaran film itu adalah di *Grand Café*, di *Boulevard des Capucines*, Paris. Sekitar 30 orang datang dengan dibayar untuk menonton film-film pendek yang mempertunjukkan kehidupan warga Perancis.



Gambar 3.2 Lumier Louis & Auguste sinemas pertama di Dunia  
(Sumber: <http://www.rennenmetal.com>)

Pada awal 1885, telah diproduksi gambar bergerak pertama namun, film karya Lumiere bersaudara yang dianggap sebagai film sinema yang pertama. Judul film karya mereka adalah “*Workers Leaving the Lumiere Factory.*” Pemutaran film ini di *Grand Cafe* menandai lahirnya industri perfilman. Perkembangan *video art* adalah solusi logis yang lahir dari pensiasatan mahal teknologi film yang mendesak film *art*, sekaligus menunjukkan bagaimana inovasi teknologi bisa mendorong munculnya aliran seni baru, atau, betapa besarnya andil pekerja seni terhadap perkembangan teknologi.



Gambar 3.3 Film “*Workers Leaving the Lumiere Factory*”.  
(Sumber: <https://mubi.com>)

Pada tahun 1965 Kodak mengembangkan format amatir super-8. Meskipun di tahun 70-an dan 80-an terjadi *booming* gerakan super-8, film video yang secara kualitatif termasuk media kelas rendah masih tetap bertahan. Aspek yang menarik menyangkut berbagai jenis seni rupa media ini adalah, bahwa sebagian besar teknologi yang digunakan awalnya berasal dari perkembangan Militer. Video misalnya, dikembangkan untuk pengawasan penerbangan, komputer untuk membaca sandi/kode pihak musuh dan untuk mengevaluasi secara lebih cepat data-data radar, dan internet untuk memperbaiki kemungkinan-kemungkinan komunikasi Militer.



Gambar 3.4 Kodak super-8  
(Sumber: <https://www.theatlantic.com>)

### 3.4 Jenis Film

Menurut Himawan dalam bukunya yang berjudul “*Memahami Film*” (2008:

4). Secara umum film dapat dibagi mejadi tiga jenis, yakni:

#### 1. Film Dokumenter

Film dokumenter adalah penyajian fakta, film dokumenter berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi atau otentik.

#### 2. Film Fiksi

Berbeda dengan jenis film dokumenter, film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadegaan yang telah dirancang sejak awal. Struktur cerita film juga terikat hukum kausalitas. Cerita juga memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang jelas.

### 3. Film Eksperimental

Film eksperimental merupakan jenis film yang sangat berbeda dengan dua jenis film lainnya. Para sineas eskperimental umumnya bekerja di luar industri film utama (mainstream) dan bekerja pada *studio* independen atau perorangan. Film ekperimental tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur. Strukturnya sangat dipengaruhi oleh insting subyektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin mereka.

### 3.5 Genre Film

Istilah *genre* berasal dari bahasa Perancis yang bermakna “bentuk” atau “tipe”. Kata *genre* sendiri mengacu pada istilah Biologi yakni, genus, sebuah klasifikasi flora dan fauna yang tingkatannya berada di atas *spesies* dan di bawah *family*. Dari masa ke masa film semakin berkembang demikian pula *genre*. Sebuah *genre* biasanya ditetapkan setelah beberapa film yang mewakili *genre* tersebut sukses dan berkembang menjadi tren. Hampir semua *genre* besar mengalami pasang surut dalam perkembangannya dan tidak selalu populer sepanjang masa. *Genre* film dibagi menjadi 2 yaitu *genre* induk primer dan *gendre* induk sekunder (Himawan, 2008: 13).

*Genre* induk Primer dibagi menjadi 12 yaitu:

#### 1. Aksi

Film aksi berhubungan dengan adegan-adegan aksi fisik seru, menegangkan, berbahaya, nonstop dengan tempo cerita yang cepat. Film aksi umumnya berisi adegan aksi kejar-mengejar, perkelahian, tembak-

menembak, balapan, berpacu dengan waktu, ledakan, serta aksi-aksi fisik lainnya.

## 2. Drama

Film drama umumnya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter, serta suasana yang memotret kehidupan nyata.

## 3. Epik Sejarah

Genre sejarah umumnya mengambil tema periode masa silam (sejarah) dengan latar sebuah kerajaan, peristiwa atau tokoh besar yang menjadi mitos, legenda atau kisah biblical.

## 4. Fantasi

Film fantasi berhubungan dengan tempat, peristiwa, serta karakter yang tidak nyata.

## 5. Fiksi-ilmiah

Fiksi ilmiah berhubungan dengan masa depan, perjalanan angkasa luar, percobaan ilmiah, penjelajahan waktu, invasi, atau kehancuran bumi.

## 6. Horor

Film horror memiliki tujuan utama memberikan efek rasa takut, kejutan, serta terror yang mendalam bagi penontonnya.

## 7. Komedi

Komedi boleh jadi merupakan genre yang paling populer di antara semua genre lainnya sejak era silam.

## 8. Kriminal

Film criminal berhubungan dengan aksi-aksi criminal seperti, perampokan bank, pencurian, pemerasan, perjudian, pembunuhan,



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA

stikom  
SURABAYA

persaingan antar kelompok, serta aksi kelompok bawah tanah yang bekerja di luar system hukum.

#### 9. Musikal

Genre musikali adalah film yang mengkombinasikan unsur musik, lagu, tari (dansa), serta gerak (koreografi). Lagu-lagu dan tarian biasanya mendominasi sepanjang film dan biasanya menyatu dengan cerita.

#### 10. Petualangan

Film petualangan berkisan tentang perjalanan, eksplorasi, atau ekspedisi ke suatu wilayah asing yang belum pernah tersentuh.

#### 11. Perang

Genre perang mengangkat tema kengerian serta terror yang ditimbulkan oleh aksi perang.

#### 12. *Western*

*Western* adalah sebuah genre orisinal milik amerika. Tidak seperti genre-genre sebelumnya *western* memiliki beberapa ciri karakter tema serta fisik yang sangat spesifik.

Sedangkan genre induk sekunder meliputi:

#### 1. Bencana

Film bencana (*disaster*) berhubungan dengan tragedi atau musibah baik skala besar maupun kecil yang mengancam jiwa banyak manusia.

#### 2. Biografi

Biografi (sering diistilahkan *biopic:biography picture*) secara umum merupakan pengembangan dari genre drama dan epic sejarah.



### 3. Detektif

Genre detektif merupakan pengembangan dari genre kriminal dan gangster dan lebih populer pada era klasik daripada kini.

### 4. Film Noir

Film noir yang bermakna “gelap” atau “suram” merupakan turunan dari genre criminal dan gangster yang mulai populer pada wal decade 1940-an hingga akhir 1950-an.

### 5. Melodrama

Melodrama merupakan pengembangan dari genre drama yang juga sering diistilahkan opera sabun atau film “cengen” (menguras air mata).

### 6. Olahraga

Film olahraga mengambil kisah seputar aktifitas olahraga, baik atlet, pelatih, agen maupun ajang kompetisinya sendiri.

### 7. Perjalanan

Seperti hanya *western*, genre perjalanan atau sering diistilahkan *road films* merupakan genre khas milik Amerika yang sangat populer di era klasik.

### 8. Roman

Roman seperti halnya melodrama merupakan pengembangan dari genre drama.

### 9. *Superhero*

*Superhero* adalah sebuah genre fenomenal yang merupakan perpaduan antara genre fiksi-ilmiah, aksi, serta fantasi.

## 10. Supernatural

Film supernatural berhubungan dengan makhluk-makhluk gaib seperti hantu, roh halus, keajaiban, serta kekuatan mental seperti membaca pikiran, masa depan, masa lalu, telekinesis, dan lainnya.

## 11. Spionase

Spionase atau agen rahasia adalah satu genre populer kombinasi antara genre aksi, petualangan, *thriller*, serta politik, dengan karakter utama seorang mata-mata atau agen rahasia.

## 12. Thriller

Film *thriller* memiliki tujuan utama memberi rasa ketegangan, penasaran, ketidakpastian, serta ketakutan pada penontonnya.

### 3.6 Camera Angle

Menurut Widagdo & Gora dalam bukunya yang berjudul “*Bikin Film indie Itu Mudah*” (2007: 40) camera angle diterjemahkan sebagai teknis pengambilan dari sudut pandang tertentu untuk mengekspose adegan. Menentukan camera angle tidaklah semudah menata interior ruangan. Lebih dari itu, penentuan angle memerlukan gambaran kemungkinan dan efek tampilan gambar yang dihasilkan menggunakan peta ruang produksi tampak atas atau biasa disebut floor plan. Beberapa Camera Angle sebagai berikut:

#### 1. *High Angle, Top Angle, Bird Eye View*

*High angle* adalah merekam gambar dari sudut atas objek sehingga objek terlihat terekspose dari bagian atas seperti pada gambar 3.5 demikian halnya dengan *Bird Eye View* seperti pada gambar 3.6. Namun perbedaan sederhana dari kedua teknik pengambilan gambar dari *angle* atas tersebut terletak pada

*point of view camera*. Hasil *high angle* lebih sederhana dibandingkan *bird eye view* meskipun teknis *bird eye view* merupakan pengembangan dari *high angle*. *Bird eye view* dilihat lebih dramatis dan berkesan dinamis, seperti penglihatan seekor burung dari atas. Sementara *top angle* merupakan teknik pengambilan gambar secara tepat dari sudut atas subjek seperti gambar 3.7, seperti peta. Hasil gambar lebih dramatis dan menimbulkan misteri karena hanya gerak gerik subjek saja yang tampak.



Gambar 3.5 Pengambilan Gambar *High Angle*  
(Sumber: <http://www.premiumbest.com>)



Gambar 3.6 Pengambilan Gambar *Top Angle*  
(Sumber: <http://betterphotography.in>)



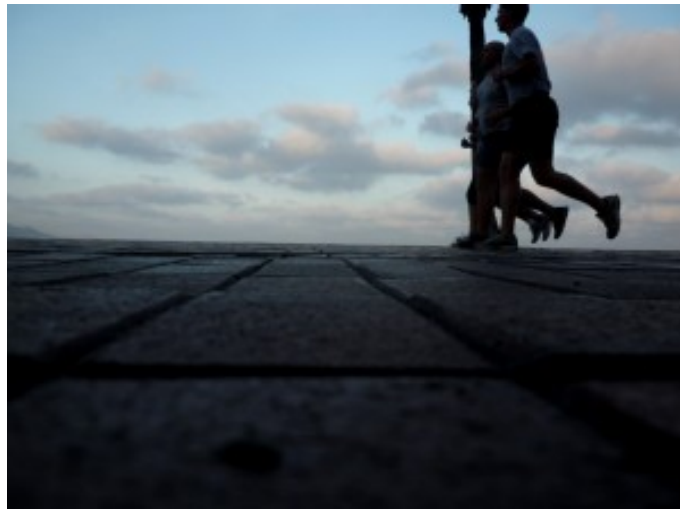
Gambar 3.7 Pengambilan Gambar *Bird Eye*  
(Sumber: <https://www.emaze.com>)

## 2. *Low Angle, Forg Eye Level*

Kebalikan dari *high angle* yang mengambil gambar dari sudut atas, *low angle* mengambil gambar dari sudut bawah. Sama seperti *high angle* dan *eye level*, *low angle* hanya sebagai patokan penempatan kamera dengan level ketinggian peletakkannya dalam pengambilan gambar.



Gambar 3.8 Pengambilan Gambar *Low Angle*  
(Sumber: <http://timurcivan.com>)



Gambar 3.9 Pengambilan Gambar *Frog Eye*  
(Sumber: <http://jakfoto.net>)

### 3. *Eye Level, Profil Shot*

*Eye level* dipahami sebagai standar pengambilan gambar dengan ketinggian relatif sedang, kurang lebih sejajar dengan tinggi badan kita. Dengan begitu, gambar yang dihasilkan terlihat datar dan cenderung monoton bila dieksekusi tanpa *variasi* lain.



Gambar 3.10 Pengambilan Gambar *Eye Level*  
(Sumber: <https://infograph.venngage.com>)



Gambar 3.11 Pengambilan Gambar *Profil Shoot*  
(Sumber: <https://karldigitalvideo.wordpress.com>)

#### 4. *Over Shoulder*

Mengambil adegan dialog dari sudut belakang/punggung bahu salah satu subjek sinematik disebut juga *over shoulder*



Gambar 3.12 Pengambilan Gambar *Over Shoulder*  
(Sumber: <https://rachelhelsby.wordpress.com>)

#### 5. *Walking Shot, Fast Road Effect*

*Walking shot* adalah mengikuti langkah *talent* saat berakting. Namun *walking shot* lebih menitikberatkan perhatian pada gerak kaki sehingga gambar yang dihasilkan lebih menegangkan atau mengeankan ketegasan





Gambar 3.13 Pengambilan Gambar *Walking Shot*  
(Sumber: <https://www.shutterstock.com>)



Gambar 3.14 Pengambilan Gambar *Fast Road Effect*  
(Sumber: <https://www.shutterstock.com>)

## 6. *Artificial Shot*

Pada prinsipnya *artificial shot* dimaksudkan untuk lebih memperindah *shot* sehingga lebih bernuansa seni, *artificial shot* biasa digunakan untuk mengambil adegan di alam terbuka, misalnya hutan.



Gambar 3.15 Pengambilan Gambar *Artificial Shot*  
(Sumber: <http://teguh212.weblog.esaunggul.ac.id>)

### 7. *Reflection Shot*

Seorang aktris duduk/berdiri di depan cermin sambil melakukan akting, tetapi angle pengambilan gambar mengarah kecermin dengan bayangan diri *aktris tersebut*



Gambar 3.16 Pengambilan Gambar *Reflection Shot*  
(Sumber: <http://www.sharpfamilylaw.com>)

### 3.7 Dokumentasi

Menurut Dedi Rainer dalam website <http://www.spengetahuan.com> Ensiklopedia Britania pengertian dokumentasi adalah pengawasan dan penyusunan bibliografi dengan menggunakan alat-alat seperti indeks, inti sari, dan esai, selain dapat juga memakai cara tradisional supaya informasi tersebut dapat tercapai.

### 3.8 Sutradara

Menurut Effendy dalam bukunya *Mari Membuat Film* (2009: 32) kerja seorang sutradara dimulai dari membedah skenario ke dalam *director's treatment* yaitu konsep kreatif sutradara tentang arahan gaya pengambilan gambar. Setelah itu sutradara mengurai setiap adegan (*scene*) ke dalam sejumlah *shot* menjadi *shot list* yaitu uraian arah pengambilan gambar dari tiap adegan. *Shot list* tersebut



akhirnya diterjemahkan ke dalam *story board* yaitu rangkaian gambar ala komik yang memuat informasi tentang ruang dan tata letak pemeran (*blocking*) yang nantinya akan direkam menjadi sebuah film.

Dengan penguasaan skenario yang menyeluruh sutradara akan selalu siap menghadapi segala kemungkinan perubahan yang terjadi di lokasi maupun di lapangan (Saroengallo, 2008: 34). Tugas sutradara di masa persiapan produksi meliputi :

1. Membedah skenario.
2. Memahami skenario.
3. Menghafal skenario.
4. Menyatu dengan skenario.



## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini akan dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Kerja Praktik di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Pada pelaksanaan Kerja Praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Komputer Multimedia dan juga sekaligus berhubungan dengan *internal* di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk mendokumentasikan kegiatan “*Secretarial Fiesta*”.

#### 4.1 Analisa Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

Divisi : Publikasi dan dokumentasi

Tempat : Lantai VII Institut Bisnis dan Informatika Stikom  
Surabaya, Jl Kedung Baruk 98 Surabaya

Kerja praktik dilaksanakan selama satu bulan, dimulai pada 01 September 2017 hingga 1 Oktober 2017, dengan alokasi waktu senin sampai jum'at pada pukul 08.00-17.00 WIB.

## 4.2 Posisi Dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan Kerja Praktik, penulis berperan sebagai sutradara, yang memiliki tugas mengatur segala sesuatu yang berhubungan dengan proses pembuatan video dokumentasi serta persiapan-persiapan sebelum eksekusi video dokumentasi. Seorang sutradara dalam sebuah *Event* harus mampu mengarahkan jalannya acara sesuai dengan rundown yang telah ditentukan, selain memegang penuh acara seorang sutradara wajib memberifing *crew* agar tidak terjadi miss komunikasi saat produksi. Sutradara mengambil keputusan yang cepat dan tepat dalam hal kreatif apabila ada persoalan di lapangan.

## 4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya akan dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan akan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

### 1. Minggu Ke -1

Pada minggu pertama kegiatan kerja praktik di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya ialah pembuat Teaser Iklan Lomba “*Secretarial Fiesta*”. *Teaser* lomba yang di buat antara lain: Kuliah tamu, Mengetik 10 jari, *Beauty Class*, *Story Talling*, dan *Fashion Show*. Pengambilan Video Teaser Lomba dibuat di Gedung Stikom Surabaya seperti pada 4.1 – 4.8 gambar di bawah ini



Gambar 4.1 Proses Pembuatan Iklan  
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada gambar 4.1 Penulis sebagai sutradara membantu direct of photography mengambil video dikarenakan membutuhkan 2 *angle* kamera yang berbeda, ast sutradara membantu mengarahkan talent pada saat proses produksi. Kamera yang di gunakan dalam proses shoting yaitu Canon 700D dengan lensa kit serta menggunakan monopod agar hasil video stabil dan tidak goyang (*theremor*).



Gambar 4.2 Proses Pembuatan Iklan *Fashion Show*  
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada gambar 4.2 menunjukkan scene dengan view yang diambil oleh kamera master menunjukkan beberapa adegan, setiap model *fashion show* yang berpasangan berjalan menuju tengah lapangan satu persatu untuk menunjukkan ekspresi mereka pada kamera master.



Gambar 4.3 Proses Pembuatan Iklan Kuliah Tamu(*Medium Shot*)  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.4 Proses Pembuatan Iklan Kuliah Tamu(*Close Up*)  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.5 Proses Pembuatan Iklan Kuliah Tamu(*Long Shoot*)  
(Sumber: Olahan Penulis)

Pengambilan iklan kuliah tamu dilakukan dengan beberapa angle kamera seperti *medium shot*, *close up*, dan *longshot* dapat dilihat pada gambar 4.3 – 4.5. Dengan adanya beberapa angle kamera ini akan membuat video tidak monoton, agar tidak terjadi kebosanan.

Proses pengambilan iklan *fashion show* dan kuliah tamu dilakukan di lapangan Lt.12 & Lt.1 Ex Perpustakaan Stikom Surabaya.







Gambar 4.6 Proses Pembuatan Iklan  
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada gambar 4.6 Penulis sebagai sutradara membantu direct of photography mengambil video dikarenakan membutuhkan detail yang begitu banyak pada setiap adegan mengetik 10 jari. ast sutradara membantu mengarahkan campers ketika mendapat moment pada saat proses produksi. Kamera yang digunakan dalam proses shooting yaitu Canon 700D dan Canon 60D dengan lensa kit dan fix.



Gambar 4.7 Proses Pembuatan Iklan Mengetik 10 Jari  
(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 4.7 menunjukkan detail view pada saat crew menangkap moment mengetik 10 jari yang di ambil dengan lensa kit. Pada scene ini menunjukkan kepada peserta lomba untuk bersiap” menggunakan mesin ketik jadul yang akan di gunakan pada saat lomba.

Proses pengambilan iklan mengetik 10 jari dilakukan di ruang mengetik Lt5 gedung biru Stikom Surabaya.



Gambar 4.8 Proses Pembuatan Iklan  
(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 4.8 melakukan *breving* terlebih dahulu kepada talent yang dilakukan oleh ast sutradara dengan dibantu oleh director of photography untuk mengarahkan angle yang akan digunakan pada proses produksi.





Gambar 4.9 Proses Pembuatan Iklan *Beauty Class*  
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada gambar 4.9 *angle* kamera yang di gunakan adalah *over shoulder*. Dengan menggunakan *angle* seperti ini akan menunjukkan interaksi yang dilakukan kepada model dan *make up artist*



Gambar 4.10 Proses Pembuatan Iklan *Story Telling*  
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada gambar 4.10 lensa yang digunakan pada saat produksi adalah lensa fix, lensa fix akan membuat effect blurr yang begitu kuat, serta jangkauan pada lensa fix tersebut cukup luas.

Proses pengambilan iklan *beauty class* dan *story telling* dilakukan di *table maner Lt6* gedung merah Stikom Surabaya.

Setelah *take* video untuk Iklan “*Secretarial Fiesta*” selanjutnya penulis membuat konsep editing, konsep editing yang penulis buat adalah *Simple Modern* dimana konsep ini dibuat dengan menambahkan *effect Split Screen* dan perubahan warna pada beberapa adegan, untuk pembuatan teaser iklan yang penulis angkat yang kemudian diterjemahkan kedalam naskah oleh astrada (asisten sutradara) menjadi pesan singkat antar mahasiswa Stikom dan mahasiswa lain (umum) dengan konsep ini dimaksudkan agar acara “*Secretarial Fiesta*” diketahui oleh semua mahasiswa Stikom dan mahasiswa lain (umum) yang berada di dalam Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya serta di luar Stikom Surabaya.

Selain menyiapkan konsep dalam pembuatan iklan penulis dibantu oleh astrada memilih *talent* yang tepat untuk memerankan adegan sesuai dengan lomba masing-masing, setelah *talent* terpilih akan dilakukan proses *breafing* *talent* dikarenakan iklan ini merupakan iklan *simple* tanpa dialog maka konsep hanya dijelaskan/dijabarkan kepada *talent* hanya melalui arahan sutradara yang selanjutnya akan dijelaskan secara rinci oleh astrada mulai dari ekspresi, *gesture*, dan *blocking camera* hasil dari konsep dapat terlihat pada gambar 4.1 – 4.10 di atas.

Setelah pengambilan video *teaser software-software* apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan video dokumentasi “*Secretarial Fiesta*”. Dalam pembuatan video dokumentasi “*Secretarial Fiesta*” penulis sebagai sutradara menentukan beberapa *software* yang akan digunakan yaitu *software Adobe Photoshop CS6, Adobe Premiere pro CS6, Adobe Audition CS6* dengan logo seperti gambar 4.9 di bawah ini.



Gambar 4.11 Logo software *Adobe Premiere pro CS6*  
(Sumber: Olahan Penulis)

*Adobe Premiere Pro CS6* mendukung editing video berkualitas tinggi hingga 4K x 4K resolusi, hingga 32-bit per *channel* warna, baik dalam dan RGB YUV. *Audio* tingkat mengedit, VST *audio plug-in* mendukung, dan 5,1 *surround sound* pencampuran tersedia untuk *audio fidelity* tinggi. *Premiere Pro* dari arsitektur *plug-in* memungkinkan untuk impor dan ekspor format diluar dari kendala atau *QuickTime DirectShow*, mendukung berbagai jenis file *audio* dan video format dan codec pada kedua MacOS dan Windows.



Gambar 4.12 Logo software *Adobe Audition pro CS6*  
(Sumber: Olahan Penulis)

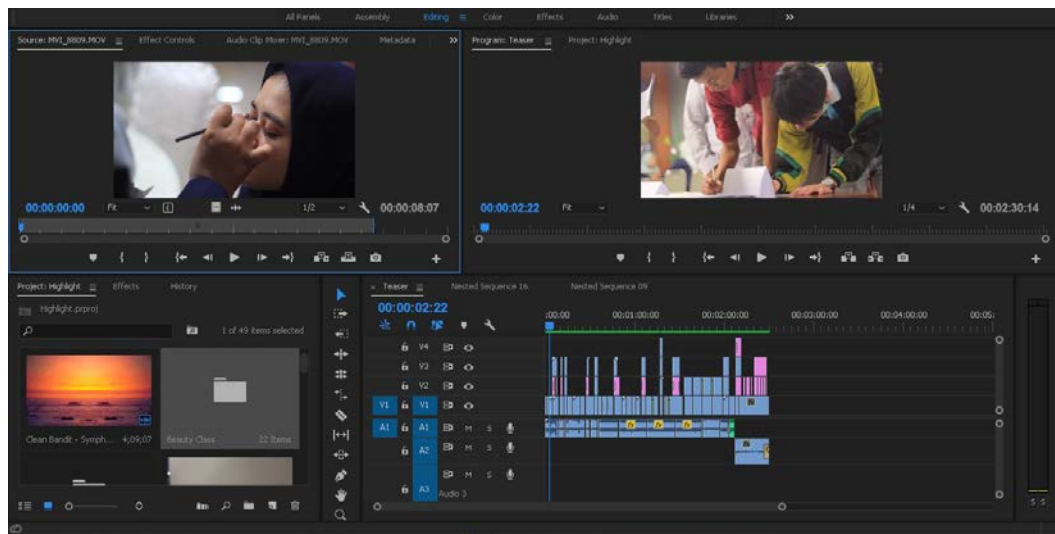
Program editing *audio* (*Adobe Audition Pro Cs6*) profesional yang memungkinkan untuk merekam lebih dari satu sumber *audio* sekaligus. *Adobe Audition* dapat menangani proyek rekaman *multitrack* dan merekam beberapa sumber *audio* secara bersamaan. *Audio editor* ini juga memiliki *mixer digital* penuh sehingga dapat menyesuaikan tingkat, *panning* dan parameter lainnya dari beberapa *track audio* sekaligus.



Gambar 4.13 Logo software *Adobe Photoshop CS6*  
(Sumber: Olahan Penulis)

Program Software *Adobe Photoshop Cs6* dapat digunakan untuk mengedit *photo*, membuat *desain*, *effect* pada *photo*. Dalam software ini penulis gunakan untuk membuat Label cd, Cover cd, Tagline Dll.

Setelah pemilihan *software* dilanjutkan dengan proses editing iklan dimana seluruh hasil video yang sudah diambil oleh DOP (*Director of Photography*) disortir oleh editor video yang kemudian disesuaikan dengan konsep dan naskah yang diberikan oleh sutradara, dalam hal ini penulis juga mengawasi kinerja editor agar hasil *editing* video yang dikerjakan sesuai dengan naskah dan konsep yang sudah diberikan oleh sutradara, proses *editing* video dapat terlihat pada gambar 4.14 dan 4.15 dibawah ini.



Gambar 4.14 Proses *Editing Teaser* Iklan Acara  
(Sumber: Olahan Penulis)

Proses editing dimulai dari edit layout *offline* serta penambahan *background* musik dan transisi pada setiap potongan gambar, di tambah dengan memasukan *effect text* dan *split screen* agar terlihat menarik



Gambar 4.15 Proses *Editing Bersama Editor*  
(Sumber: Olahan Penulis)

Editing bersama Ast sutradara didampingi oleh *director of photography* untuk mengarahkan alur cerita pada video *teaser* yang akan dibuat.

## 2. Minggu Ke-2

Pelaksanaan Kerja Praktik pada minggu ke dua yaitu mempersiapkan alat untuk proses dokumentasi lomba, lomba tersebut terdiri dari: *Computerized Office Competition(COC)*, mengetik 10 jari, *Story Telling*, *Beauty Class*, dan *Fashion Show*.

Pengambilan lomba COC dan mengetik 10 jari dilakukan di gedung Stikom Surabaya Lt5 gedung biru, dapat dilihat pada gambar 4.16 & 4.17



Gambar 4.16 Proses dokumentasi lomba (COC)  
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada gambar 4.16 menjelaskan tentang *scene* pengenalan peserta lomba COC dan mengetik 10 jari, pengambilan dilakukan dengan menggunakan kamera Cannon 60D dengan lensa Fix.



Gambar 4.17 Proses dokumentasi lomba mengetik 10 jari.  
(Sumber: Olahan Penulis)



Pengambilan dokumentasi lomba mengetik 10 jari, pada *scene* ini melihat keseriusan peserta lomba pada saat mengetik dengan menggunakan mesin ketik lama

Pengambilan lomba *Story Telling* dilakukan di gedung Stikom Surabaya Lt1 (Expo), dapat dilihat pada gambar 4.18 & 4.19.



Gambar 4.18 Proses dokumentasi lomba *Story Telling*  
(Sumber: Olahan Penulis)

Proses pengambilan lomba *story telling* melihat peserta sangat antusias dengan menggunakan lensa fix untuk pengambilan detail pada waktu perlombaan.



Gambar 4.19 Proses dokumentasi lomba *Story Telling*  
(Sumber: Olahan Penulis)

Lomba *story telling* berjalan begitu lama oleh karena itu *crew* menyiapkan *batrey* cadangan, agar tidak ketinggalan *moment* pada saat acara produksi.

Pengambilan lomba *Beauty Class* dan *Fashion Show* dilakukan di gedung serbaguna Stikom Surabaya, dapat dilihat pada gambar 4.20 - 4.23.



Gambar 4.20 Proses dokumentasi lomba *Beauty Class*  
(Sumber: Olahan Penulis)

Dokumentasi pada lomba *beauty class* banyak menggunakan *angle medium shoot* dan *longshot*, untuk mencakup keseluruhan peserta.



Gambar 4.21 Proses dokumentasi lomba *Beauty Class*  
(Sumber: Olahan Penulis)

Pengambilan dilakukan dengan *angle bird eye*, untuk melihat keseluruhan acara lomba dengan menggunakan lensa fix.





Gambar 4.22 Proses dokumentasi lomba *Fashion Show*.  
(Sumber: Olahan Penulis)

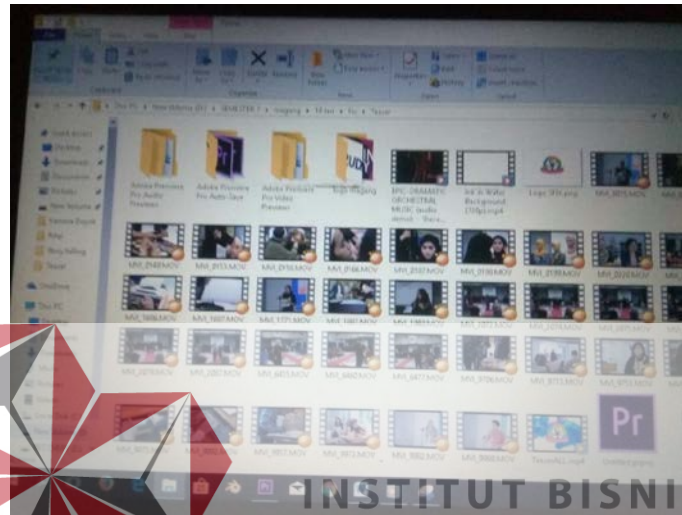
Pengambilan pada acara *Fashion Show* dilakukan dengan angle *Over Shoulder*.



Gambar 4.23 Proses dokumentasi lomba *Fashion Show*  
(Sumber: Olahan Penulis)

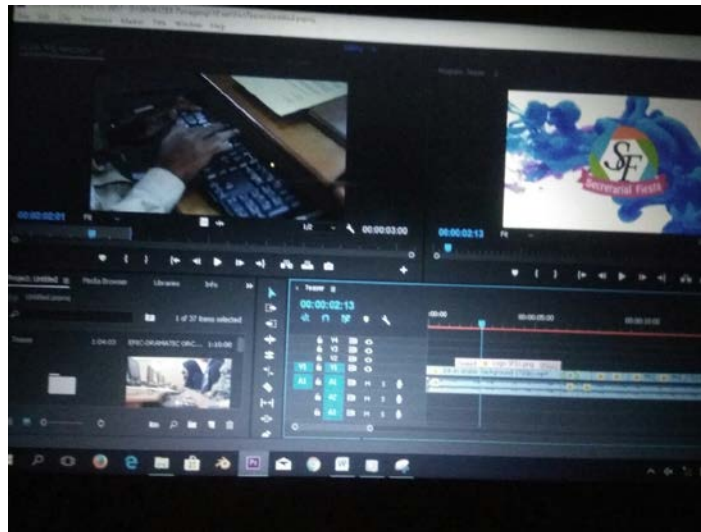
Pengambilan dilakukan dengan angle *group shot* untuk melihat keseluruhan pada panitia dan MC

Setelah melakukan pengambilan video pada lomba-lomba, Sutradara bersama Asisten Sutradara dan *Direct Of Photography* melakukan backup file serta pemilahan gambar yang akan dipakai pada proses editing, hasil editing akan digunakan sebagai *Highlight* untuk acara nominasi dan *closing*. Dapat dilihat pada gambar 4.24 - 4.26



Gambar 4.24 Proses Backup File dan Pemilahan File  
(Sumber: Olahan Penulis)

Proses pemilahan file dilakukan bersama *Direct Of Photography* dan asst sutradara, pada proses pemilihan file membutuhkan ruang penyimpanan yang begitu besar oleh sebab itu crew memindah file ke HDD external



Gambar 4.25 Proses Editing *Highlight*.  
(Sumber: Olahan Penulis)

Proses Editing dilakukan dengan menata logo dan memberi *effect* pada bumper pembuka.



Gambar 4.26 Tempat Pemutaran *Highlight*  
(Sumber: Olahan Penulis)

Penempatan *Highlight* pada acara *closing* dapat dilihat pada gambar 4.26, video *Highlight* diputar pada awal pembukaan acara.

### 3. Minggu Ke-3

Pelaksanaan Kerja Praktik pada minggu ke tiga yaitu mempersiapkan proses dokumentasi acara nominasi dan *closing* acara yang diselenggarakan di

gedung Stikom Lt1 (Ex-Perpus). Dalam dokumentasi acara kali ini digunakan 3 kamera, kamera pertama menjadi master yang diposisikan di tengah untuk mengambil momen di *stage*, sedangkan kamera 2 diletakkan pada posisi kanan *stage* untuk mencari moment (moving), dan kamera 3 diletakkan pada pintu utama untuk mencari moment kedatangan tamu.



Gambar 4.27 Angle Kamera satu (*Master*)  
(Sumber: Olahan Penulis)

Kamera master di letakkan pada bagian tengah acara, kamera master bertugas untuk mengambil moment utama.





Gambar 4.28 *Angle* Kamera dua (*Moving*)  
(Sumber: Olahan Penulis)

Kamera *moving* bertugas untuk mengambil moment dadakan serta menjadi kamera 2 untuk membackup kamera master.



Gambar 4.29 *Angle* Kamera tiga (Pintu Utama)  
(Sumber: Olahan Penulis)

Kamera tiga bertugas untuk mengambil moment utama ketika peserta dan tamu undangan memasuki ruang acara.

Setelah melakukan pengambilan video pada acara nominasi dan *closing*, Sutradara bersama Asisten Sutradara dan *Direct Of Photography* melakukan proses pemilahan gambar, selanjutnya penulis ditemani oleh editor untuk membahas tahap-tahap dalam proses editing serta menyamakan pandangan tentang konsep yang sudah dibuat penulis, selain mengawasi proses *editing* penulis juga membuat rancangan *design* untuk *cover box CD* dan *CD label*, pada saat proses pembuatan *design* penulis menyesuaikan *design* yang akan dibuat dengan konsep awal yaitu *simple* dan *modern* yang pada akhirnya terciptalah *design* dengan menggunakan *effect* retro dan menggunakan warna-warna gotik, hasil *design* dapat terlihat pada gambar



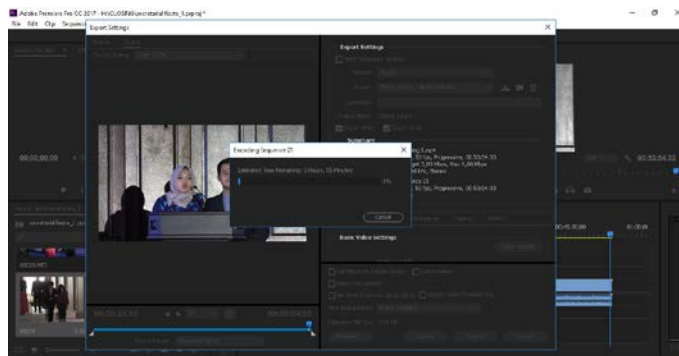
Gambar 4.30 Hasil *Design Cover Box CD*  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.31 Hasil *Design Label CD*  
(Sumber: Olahan Penulis)

#### 4. Minggu Ke-4

Pada minggu terakhir yaitu minggu ke 4 penulis beserta editor mengekstraksi hasil editing video atau melakukan proses *render* yaitu mengekspor hasil video yang telah diedit menjadi satu video jadi. Setelah penulis berunding dengan editor akhirnya saat melakukan proses *render* penulis menggunakan format H.264 dengan *preset Match Source – Medium Bitrate* yakni untuk menghasilkan video dengan kualitas *High Definition* namun dengan file yang tidak terlalu besar seperti yang terlihat pada gambar 4.32



Gambar 4.32 Proses *Rendering*  
(Sumber: Olahan Penulis)

Dikarenakan durasi dokumentasi yang terbilang cukup lama sekaligus tanpa jeda, pada hasil akhir setelah proses *rendering file* video menjadi besar akhirnya penulis memiliki inisiatif untuk membagi file menjadi 2 bagian yang dimana setiap bagiannya memiliki durasi video yaitu sekitar 1 jam jadi total keseluruhan hasil *render* berdurasi 2 jam. Setelah membagi menjadi 2 bagian penulis beserta tim melakukan *burning file* kedalam CD yang nantinya menjadi *file* video yang dapat diputar menggunakan *CD player* maupun *DVD player* yang selanjutnya akan diberikan *CD label* dan *cover box* CD sebelum diberikan kepada ketua umum “*Secretarial Fiesta*”.

Proses *burning file* dilakukan hanya menggunakan windows tanpa menggunakan *software* khusus dikarenakan untuk mempermudah proses *burning* dan menjaga konsistensi hasil *burning*.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang Sutradara, haruslah mengetahui seluk beluk proses pembuatan/ proses pra produksi, proses produksi, dan proses pasca produksi dari video iklan, video dokumentasi, DLL agar saat proses produksi sutradara memahami konsep yang diinginkan.
2. Dengan adanya video dokumentasi akan memudahkan masyarakat luas umumnya dan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya khususnya untuk mengabadikan momentum atau mengarsipkan suatu kejadian penting yang dikemas menarik dalam sebuah format tampilan video.
3. Dibutuhkan kerja sama tim yang sangat kuat pada saat proses produksi dikarenakan dalam sebuah produksi video dokumentasi membutuhkan beberapa tim yang mendukung dan dapat memahami satu sama lain oleh sebab itu pada proses produksi, komunikasi kepada tim merupakan hal yang wajib dilakukan terutama bagi seorang sutradara agar proses dokumentasi dapat berjalan dengan lancar.

## 5.2 Saran

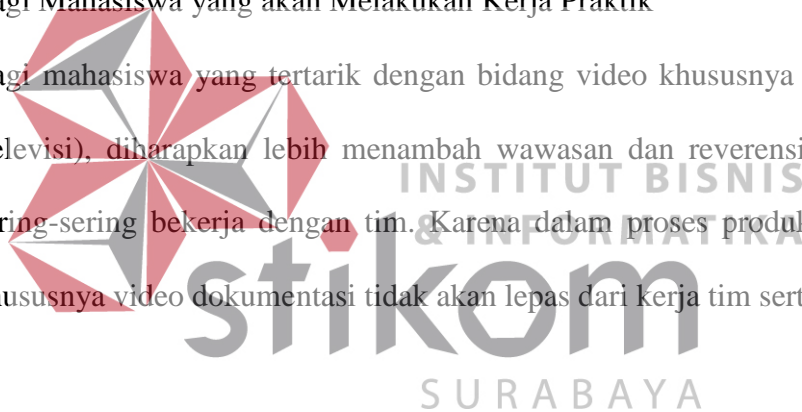
Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan kerja praktik ini sebagai berikut:

### 1. Bagi Instansi

Menyiapkan peralatan pendukung proses dokumentasi seperti *lighting* sebagai pencahayaan utama dan lampu hias, kondensor agar dapat menangkap suara atmosfer, *talent*, maupun musik. Konsep yang lebih matang dalam membuat acara untuk mempermudah proses dokumentasi dan menghasilkan video yang sempurna.

### 2. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik

Bagi mahasiswa yang tertarik dengan bidang video khususnya film dan TV (televisi), diharapkan lebih menambah wawasan dan referensi visual serta sering-sering bekerja dengan tim. Karena dalam proses produksi Film, TV khususnya video dokumentasi tidak akan lepas dari kerja tim serta *deadline*.



## DAFTAR PUSTAKA

### 1. Diambil dari Buku:

Effendy, H. (2009). *Mari Membuat Film*. Jakarta: Erlangga.

Ismail, Usmar. (1986). *Mengupas Film*. Jakarta: PT. New Aqua Press.

Javandalasta, P. (2011). *5 Hari Mahir Bikin Film*. Surabaya: PT.Java Pustaka Group.

Pratista, Himawan. (2008). *Memahami Film..* Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Saroengallo, T. (2008). *Dongeng Sebuah Produksi Film*. Jakarta: PT.Intisari Mediatama.

Widagdo, B. M. & Gora, S. W. (2007). *Bikin Film Indie Itu Mudah*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

### 2. Diambil dari Internet:

Fiki, (2016, Desember 14). Sejarah Munculnya Film Pertama Di Dunia Dan Indonesia. fourletterfilm.com: <http://www.fourletterfilm.com/history/sejarah-munculnya-film-pertama-di-dunia-dan-indonesia/> Diakses pada tanggal 1 Desember 2017.

Rainer, Dedi. (2017, September 11). Pengertian Dokumentasi Menurut Para Ahli. spengetahuan.com: <http://www.spengetahuan.com/2017/09/pengertian-dokumentasi-menurut-para-ahli-fungsi-kegiatan-manfaat-pengkodean.html> Diakses pada tanggal 1 Desember 2017.

Shahmadluddin & Aishah. (2009, Juni 13). Apa itu Multimedia betterteachers.weebly.com: <http://betterteachers.weebly.com/apa-itu-multimedia.html>. Diakses pada tanggal 5 Desember 2017.