



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



**Oleh:**

**ZUDHAN JAUZI HIDAYAT**

**14510160036**

---

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

## ABSTRAK

Video dokumentasi merupakan teknologi yang semakin populer dikalangan 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 acara atau 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 pengarah sebuah proses produksi atau penyutradaraan dalam pembuatan suatu video dokumentasi. Sehingga dalam penulisan laporan Kerja Praktik ini diambillah judul "Asisten Sutradara dalam pembuatan video dokumentasi kegiatan *Secretarial Fiesta* prodi Komputerisasi Perkantoran dan Kesekretariatan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya".

**Kata Kunci:** Asisten sutradara, Dokumenter, Video dokumentasi



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
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 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya .....	12
2.5 Tujuan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya .....	13
BAB III LANDASAN TEORI.....	14
3.1 Multimedia.....	14
3.2 Pengertian Film.....	14
3.3 Sejarah Film.....	15
3.4 Jenis Film.....	18
3.5 <i>Genre Film</i> .....	19
3.6 <i>Camera Angle</i> .....	20
3.7 Dokumentasi .....	26

3.8 Sutradara .....	27
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....	28
4.1 Analisa Sistem.....	28
4.2 Posisi Dalam Instansi .....	29
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.....	29
BAB V PENUTUP.....	44
5.1 Kesimpulan .....	44
5.2 Saran .....	45
DAFTAR PUSTAKA .....	46
LAMPIRAN.....	47
BIODATA PENULIS .....	55



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era masa kini banyak tercipta teknologi dan berkembangnya industri kreatif di Indonesia. Saat ini salah satu media yang digemari oleh sebagian masyarakat berupa media videografi. Media informasi videografi bertujuan untuk mengabadikan sebuah *moment* , salah satunya dengan adanya video dokumentasi.

Video dokumentasi merupakan peningkatan pada era dokumentasi dari foto menjadi video yang memberikan visual yang nyata. 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 *event* atau acara dengan detail.

Video dokumentasi pada umumnya berbeda dengan media yang lain. Video dokumentasi memiliki tingkat kesulitan yang berbeda, tergantung pada situasi dan kondisi yang terjadi di lapangan saat produksi. Produksi dalam sebuah video dokumentasi tidak hanya dibuat satu orang saja melainkan dibuat sebuah *team* atau adanya anggota *crew*. *Crew* yang terlibat didalamnya terbagi menjadi beberapa divisi seperti sutradara, asisten sutradara, *DOP (Director of Photography)*, *editing*, dan sebagainya.

Pada hal ini, seorang sutradara membutuhkan beberapa *crew* untuk membantu dalam proses pengerjaan video dokumentasi. Asisten sutradara sangat berperan penting dalam membantu tugas seorang sutradara. Dimana tugas seorang

asisten sutradara mengatur waktu atau penjadwalan, mengatur *blocking*, *moving*, membuat naskah, *shotlist*, dan sebagainya.

Pada pembahasan kali ini, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya menjadi pilihan untuk melakukan kerja praktik. Karena dengan melakukan kerja praktik di sebuah instansi yang membutuhkan video dokumentasi dinilai cocok untuk mengembangkan *skill* yang sesuai dengan bidang penulis karena merupakan bidangnya. Selain itu, juga dapat mengetahui bagaimana etika bekerja, bekerja dalam *team*, memahami maksud yang diinginkan *client*, dan sebagainya. Diharapkan kerja praktik dapat menambah wawasan penulis dan menambah kemandirian sehingga menjadi lulusan yang siap bekerja.

Lingkup materi yang akan didapat dari adanya kerja praktik ini ialah bagaimana melakukan manajemen produksi terhadap sebuah dokumentasi event atau acara. Sesuai dengan kebutuhan seorang *client* kemudian sutradara menentukan sedangkan asisten sutradara mencatat semua keperluan yang dibutuhkan sutradara. Kemudian DOP (*Director Of Photography*) menerjemahkan ke dalam gambar, dan akan di edit oleh seorang *editing*. Bagaimana memanajemen sebuah produksi dengan mengurangi *miss communication* dalam satu *team*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat perumusan masalah, yaitu bagaimana cara 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 asisten 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 yang beranggota 3 orang.
3. Acara yang didokumentasikan adalah acara Kuliah tamu, lomba serta ditutup dengan *awarding* dan penganugrahan.

### 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 *Secretarial Fiesta*.
  - 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 atau perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
  - c. Memudahkan instansi atau perusahaan dalam mencari tenaga kerja dibidang multimedia.
3. Manfaat bagi Akademik
- a. Mengaplikasikan ilmu 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.



## 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

#### 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 Komputerisasi 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

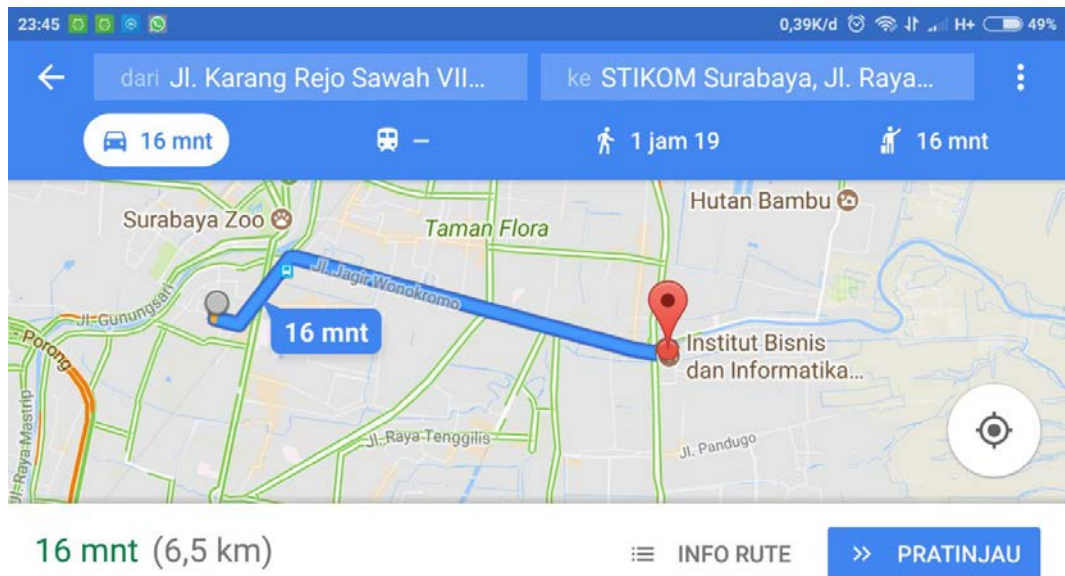
### 2.3 Overview Instansi

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)

## 2.4 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.

## 2.5 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 bererti banyak, dan media bererti 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 di simpan, diproses dan disajikan baik secara liner mahupun 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 enteraktif 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, 1986) Film adalah alat komunikasi massa yang paling dinamis. apa yang terpandang 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.

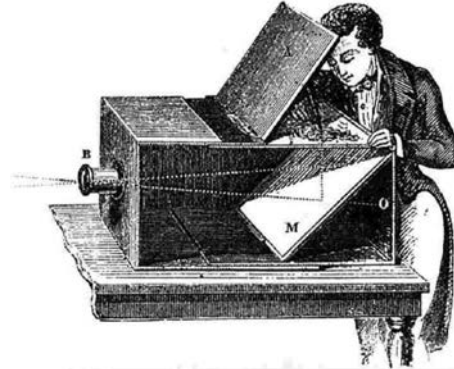
Potongan dari gambar tersebut mempunyai kecepatan 24 gambar/ bisa dibilang 24-25 *Frame persecond* atau *fps*. Dari beberapa literatur yang menjelaskan tentang pengertian film semuanya mengerucut pada suatu pengertian yang *universal* yaitu Film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita 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 dimana 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, 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 perkenbangannya dan tidak selalu populer sepanjang masa. *Genre* film dibagi menjadi 2 yaitu genre induk primer dan *genre* induk sekunder (Himawan, 2008: 13).

<i>Genre</i> Induk Primer meliputi:	
1. Aksi	7. Komedi
2. Drama	8. Kriminal
3. Epik Sejarah	9. Musikal
4. Fantasi	10. Petualangan
5. Fiksi-ilmiah	11. Perang
6. Horor	12. <i>Western</i>

Tabel 3.1 *Genre* Induk Primer  
(Sumber: Olahan Penulis)

<i>Genre</i> Induk Sekunder meliputi:	
1. Bencana	7. Perjalanan
2. Bigrafi	8. Roman
3. Detektif	9. <i>Superhero</i>
4. <i>Film Noir</i>	10. Supernatural
5. Melodrama	11. Spionase
6. Olahraga	12. <i>Thriller</i>

Tabel 3.2 *Genre* Induk Sekunder  
(Sumber: Olahan Penulis)

### 3.6 *Camera Angle*

Menurut (Widagdo & Gora, 2007) *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 gerak subjek saja yang tampak.



Gambar 3.5 Pengambilan Gambar *High Angle*  
(Sumber: <https://www.premiumbeat.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 ketergesaan



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/berditi 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

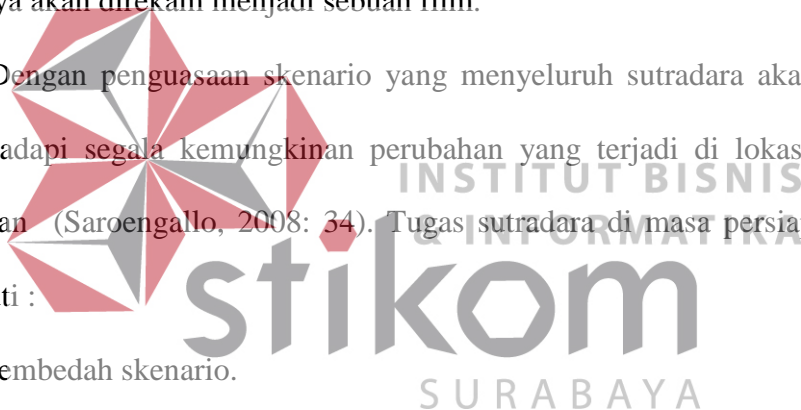
Menurut Dedi Rainer dalam website <http://www.spengetahuan.com> Ensiklopedia Britania pengertian dokumentasi adalah pengawasan dan penyusunan bibliografi dengan menggunakan alat-alat seperti indeks, inti sari, dan esai, selain dapat juga memakai cara tradisional supaya informasi tersebut dapat tercapai.

### 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. Menyerap skenario.
5. 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, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai asisten sutradara, yang memiliki tugas untuk membantu sutradara dalam segala sesuatu yang berhubungan dengan proses pembuatan video dokumentasi serta persiapan-persiapan sebelum eksekusi video dokumentasi.

#### 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 Telling*, 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)



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



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

Proses pengambilan iklan dilakukan di lapangan Lantai.12 & Lantai.1 Ex  
Perpus Stikom surabaya.



Gambar 4.4 Proses Pembuatan Iklan *Secretarial Fiesta*  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.5 Proses Pembuatan Iklan Mengetik 10 Jari  
(Sumber: Olahan Penulis)

Proses pengambilan iklan dilakukan di ruang mengetik Lantai 5 gedung biru

Stikom Surabaya.



Gambar 4.6 Proses Pembuatan Iklan *Fashion Show*  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.7 Proses Pembuatan Iklan *Beauty Class*  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.8 Proses Pembuatan Iklan *Story Telling*  
(Sumber: Olahan Penulis)

Proses pengambilan iklan dilakukan di *table manner* Lantai 6 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 2017* diketahui oleh semua mahasiswa Stikom dan mahasiswa lain (umum) yang berada di dalam Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya serta di luar Stikom Surabaya.

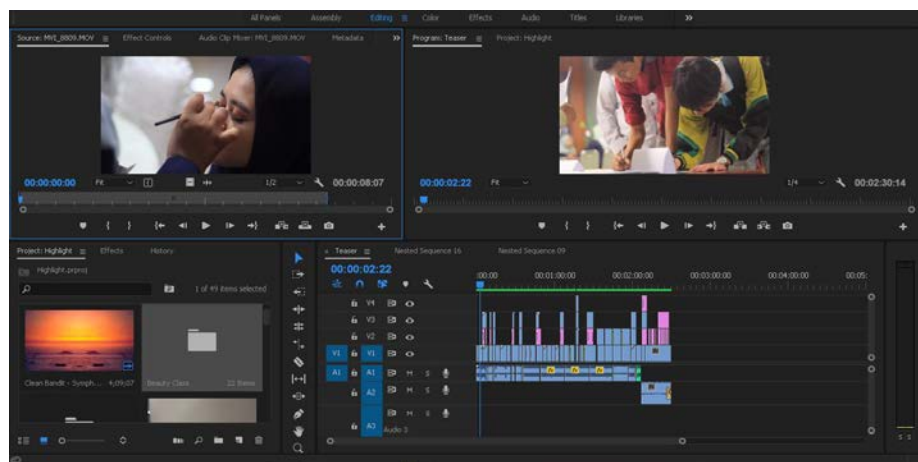
Selain menyiapkan konsep dalam pembuatan iklan penulis dibantu oleh Astrada memilih *talent* yang tepat untuk memerankan adegan sesuai dengan lomba masing-masing, setelah *talent* terpilih akan dilakukan proses *briefing* *talent* dikarenakan iklan ini merupakan iklan *simple* tanpa dialog maka konsep 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 – 4.8 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 2017* 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 4.9 Logo *software* yang digunakan  
(Sumber: Olahan Penulis)

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 4.10 dan 4.11 dibawah ini.



Gambar 4.10 Proses *Editing* Teaser Iklan Acara  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.11 Proses *Editing* Bersama Editor  
(Sumber: Olahan Penulis)

## 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 Lantai.5 gedung biru, dapat dilihat pada gambar 4.12 & 4.13.



Gambar 4.12 Proses dokumentasi lomba (COC)  
(Sumber: Olahan Penulis)





Gambar 4.13 Proses dokumentasi lomba 10 jari  
(Sumber: Olahan Penulis)

Pengambilan lomba *Story Telling* dilakukan di gedung stikom surabaya Lantai.1(Expo), dapat dilihat pada gambar 4.14 & 4.15.



Gambar 4.14 Proses dokumentasi lomba *Story Telling*  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.15 Proses dokumentasi lomba *Story Telling*  
(Sumber: Olahan Penulis)

Pengambilan lomba *Beauty Class* dan *Fashion Show* dilakukan di gedung serbaguna Stikom Surabaya, dapat dilihat pada gambar 4.16 - 4.19.



Gambar 4.16 Proses dokumentasi lomba *Beauty Class*  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.17 Proses dokumentasi lomba *Beauty Class*  
(Sumber: Olahan Penulis)

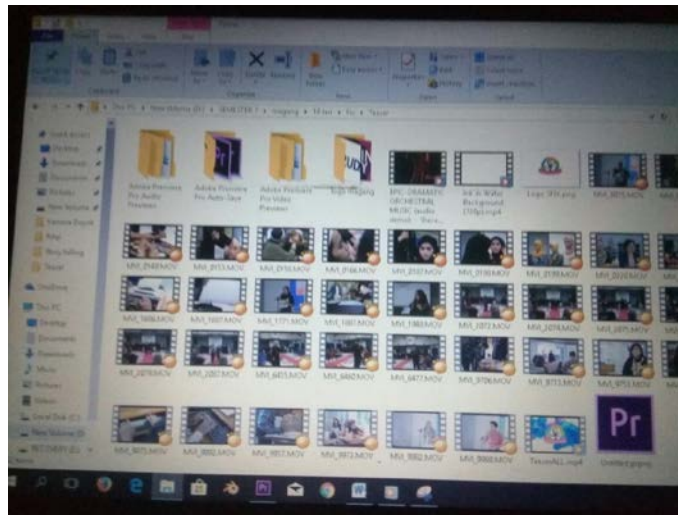


Gambar 4.18 Proses dokumentasi lomba *Fashion Show*  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.19 Proses dokumentasi lomba *Fashion Show*  
(Sumber: Olahan Penulis)

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 4.20 dan 4.21



Gambar 4.20 Proses *Backup File* dan *Pemilahan File*  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.21 Proses *Editing Highlight*  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.22 Tempat *Pemutaran Highlight*  
(Sumber: Olahan Penulis)

### 3. Minggu Ke-3

Pelaksanaan Kerja Praktik pada minggu ke tiga yaitu mempersiapkan proses dokumentasi acara nominasi dan closing acara yang di selenggarakan di gedung Stikom Lantai.1 (Ex-Perpus). Dalam dokumetasi acara kali ini digunakan 3 kamera, kamera pertama menjadi master yang di posisikan ditengah untuk mengambil momen distage, 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 4.23 *Angle* Kamera satu ( Master)  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.24 *Angle* Kamera dua (Moving)  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.25 *Angle* Kamera tiga (Pintu Utama)  
(Sumber: Olahan Penulis)

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



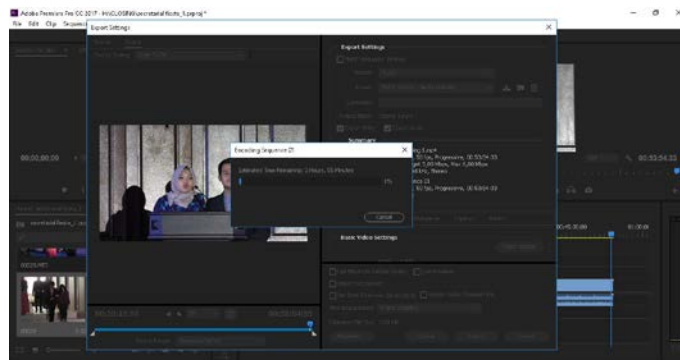
Gambar 4.26 Hasil *Design Cover Box CD*  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.27 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 4.15



Gambar 4.28 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 2017*.

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 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. Dalam proses produksi video dokumentasi dibutuhkan konsentrasi tinggi dikarenakan ketika sutradara mengamati/mencari gambar yang menarik didalam rangkaian kegiatan tidak kehilangan momentum.
4. 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 *reverensi 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.

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

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

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

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:

Dedi Rainer (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](http://www.spengetahuan.com/2017/09/pengertian-dokumentasi-menurut-para-ahli-fungsi-kegiatan-manfaat-pengkodean.html). Diakses pada tanggal 06 Desember 2017.

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/](http://www.fourletterfilm.com/history/sejarah-munculnya-film-pertama-di-dunia-dan-indonesia/) Diakses pada tanggal 09 Desember 2017.

Shahmadluddin & Aishah. (2009, Juni 13). *Apa itu Multimedia* [betterteachers.weebly.com: http://betterteachers.weebly.com/apa-itu-multimedia.html](http://betterteachers.weebly.com/apa-itu-multimedia.html). Diakses pada tanggal 11 Desember 2017.