



**DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DALAM PEMBUATAN
VIDEO DOKUMENTASI KEGIATAN “SECRETARIAL FIESTA”
PRODI KOMPUTERISASI PERKANTORAN DAN KESEKRETARIATAN
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**



Oleh:

DONI RISKI KUSUMA PUTRA

12510160010

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

**DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DALAM PEMBUATAN
VIDEO DOKUMENTASI KEGIATAN “SECRETARIAL FIESTA”
PRODI KOMPUTERISASI PERKANTORAN DAN KESEKRETARIATAN
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Tugas Akhir



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

LEMBAR MOTTO



LEMBAR PERSEMBAHAN



LEMBAR PENGESAHAN

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DALAM PEMBUATAN
VIDEO DOKUMENTASI KEGIATAN "SECRETARIAL FIESTA"
PRODI KOMPUTERISASI PERKANTORAN DAN KESEKRETARIATAN
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

Laporan Kerja Praktek oleh

Doni Riski Kusuma Putra

NIM: 12.51016.0010

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



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

Surabaya, 4 Januari 2018

Disetujui :



Mengetahui,

Ketua Program Studi



DIV Komputer Multimedia
Karsam, MA., Ph.D.
NIDN. 0705076802

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

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

Nama : Doni Riski Kusuma Putra
NIM : 12.51016.0010
Program Studi : DIV Komputer Multimedia
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul Karya : Director Of Photography Dalam Pembuatan
Video Dokumentasi Kegiatan “SECRETARIAL FIESTA”
Prodi Komputerisasi Perkantoran Dan Kesekretariatan
Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya

Menyatakan dengan Sesungguhnya bahwa :

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 4 Januari 2018



ABSTRAK

Dalam era modern saat ini banyak sekali teknologi yang digunakan, salah satunya yaitu media. Media merupakan teknologi untuk menyampaikan sebuah informasi dengan menggunakan media video. Salah satu dari media video yaitu video dokumentasi.

Video dokumentasi merupakan salah satu alat untuk mengabadikan peristiwa yang mudah dijangkau oleh banyak lapisan masyarakat. Video dokumentasi yang memiliki banyak manfaat selain dapat mengabadikan suatu kejadian atau peristiwa di suatu tempat, video dokumentasi juga sebagai pemaparan fakta pada peristiwa tertentu. Dalam pengambilan gambar atau dokumentasi dibutuhkan seorang *Direct Of Photography*.

Director of Photography atau disingkat D.O.P adalah seorang seniman yang melukis dengan cahaya. D.O.P familiar dengan komposisi dan semua aspek teknik pengendalian kamera dan biasanya dipanggil untuk menyelesaikan permasalahan teknis yang muncul selama perekaman film. Kerja D.O.P sangat dekat dengan sutradara untuk mengarahkan teknik pencahayaan dan jangkauan kamera untuk setiap pengambilan gambar.

Oleh karena itu, diperlukan suatu ilmu untuk mempelajari pengarahan sebuah proses produksi atau *direct of photography* dalam pembuatan suatu video dokumentasi atau dokumenter. Sehingga dalam penulisan laporan Kerja Praktik ini diambilah judul "*Director Of Photography Dalam Pembuatan Video Dokumentasi SECERTARIAL FIESTA 2017 Ditujukan Kepada Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Stikom Surabaya*".

Kata Kunci: Penyutradaraan, Dokumenter, DOP

S U R A B A Y A

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul *“Director Of Photography Dalam Pembuatan Video Dokumentasi SECERTARIAL FIESTA 2017 Ditujukan Kepada Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Stikom Surabaya”* dapat diselesaikan dengan baik.

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

1. Orang Tua serta saudara yang senantiasa mendoakan dan mendukung selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor.
3. Bapak Dr. Jusak selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika
4. Bapak Karsam MA., Ph.D. selaku Ketua Program Studi DIV Komputer Multimedia sekaligus dosen pembimbing Kerja Praktik.
5. Bapak Rudi Santoso, S.Sos., M.M selaku Ketua Umum “FEB Fair 2017” yang bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik.
6. Nurul Machsunah sebagai kekasih yang selalu setia menemani dalam pembuatan Laporan Kerja Praktik.
7. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

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

Surabaya, 4 Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
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	
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	13
2.5 Tujuan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya	14
BAB III LANDASAN TEORI	
3.1 Multimedia.....	15
3.2 Pengertian Film.....	16
3.3 Sejarah Film.....	17
3.4 Jenis Film.....	24
3.5 Dokumentasi	28
3.6 Director Of Photography.....	29
3.7 <i>Treatment</i>	30
3.8 Ukuran Gambar.....	30

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Analisa Sistem.....	36
4.2 Posisi Dalam Instansi	37
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.....	37

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	57

DAFTAR PUSTAKA	58
----------------------	----

LAMPIRAN	60
----------------	----

BIODATA PENULIS	67
-----------------------	----



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya	10
Gambar 2.2 Peta Lokasi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.....	11
Gambar 2.3 Letak Ruang Kelas Mahasiswa Stikom Surabaya.....	11
Gambar 2.4 Letak Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya	12
Gambar 2.5 Tampak Depan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya	12
Gambar 3.1 Kaitan-Kaitan Bidang di Dalam Multimedia	16
Gambar 3.2 Pembuatan Film Pertama Di Dunia.....	18
Gambar 3.3 Film <i>The Life of An American Fireman</i>	19
Gambar 3.4 Film <i>The Great Train Robbery</i>	20
Gambar 3.5 Film <i>The Adventure of Dolly</i> (1908)	21
Gambar 3.6 Film <i>The Birth of a Nation</i> (1915)	21
Gambar 3.7 Film <i>Intolerance</i> (1916)	22
Gambar 3.8 Film Charlie Chaplin.....	23
Gambar 3.9 Contoh Film Cerita Berjudul “Conjuring 2”	25
Gambar 3.10 Contoh Film Berita Berjudul “Fitri”	26
Gambar 3.11 Film Dokumenter Berjudul Senyap.....	27
Gambar 3.12 Contoh Film Kartun Disney “Cinderella”	28
Gambar 3.13 Pengambilan Gambar <i>Close Up</i>	31
Gambar 3.14 Contoh Pengambilan Gambar <i>Medium Close Up</i>	32
Gambar 3.15 Contoh Gambar <i>Medium Shot</i>	33
Gambar 3.16 Gambar <i>Knee Shot</i>	33
Gambar 3.17 Pengambilan Gambar <i>Long Shot</i>	34
Gambar 4.1 Logo <i>Software</i> yang Digunakan.....	38
Gambar 4.2 Logo <i>Photoshop</i> yang Digunakan	39
Gambar 4.3 Logo <i>Adobe Audition</i> yang Digunakan	40
Gambar 4.4 Logo <i>Software</i> yang Digunakan.....	42

Gambar 4.5 Logo <i>Premiere Pro</i> yang Digunakan	43
Gambar 4.6 Video <i>Bumper Opening</i> “SECERTARIAL FIESTA 2017”.....	44
Gambar 4.7 Proses Pembuatan Video Dokumentasi “SECERTARIAL FIESTA 2017”	44
Gambar 4.8 Hasil Pembuatan Iklan “SECERTARIAL FIESTA 2017”	45
Gambar 4.9 Dokumentasi “SECERTARIAL FIESTA 2017”	46
Gambar 4.10 Dokumentasi <i>Closing</i> “SECERTARIAL FIESTA 2017”.....	46
Gambar 4.11 Proses <i>Editing</i> Video “SECERTARIAL FIESTA 2017”....	47
Gambar 4.12 Proses <i>Editing</i> Bersama Editor.....	47
Gambar 4.13 Denah Tata Letak Kamera.....	49
Gambar 4.14 Proses Persiapan Dokumentasi.....	50
Gambar 4.15 Proses Dokumentasi “SECERTARIAL FIESTA 2017”....	50
Gambar 4.16 Pemasangan Instalasi dan Persiapan Tim.....	51
Gambar 4.17 <i>Review</i> Hasil Pengambilan Gambar.....	52
Gambar 4.18 Hasil <i>Design Cover Box CD</i>	53
Gambar 4.19 Hasil <i>Design Label CD</i>	53
Gambar 4.20 Proses <i>Rendering</i>	54

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Daftar ukuran <i>shot</i>	35



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Balasan Fakultas Ekonomi dan Bisnis	60
Lampiran 2 Acuan Kerja	61
Lampiran 3 Garis Besar Rencana Mingguan	62
Lampiran 4 Log Harian	63
Lampiran 5 Kehadiran Kerja Praktik	65
Lampiran 6 Kartu Bimbingan	66



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era modern saat ini, dibutuhkan sebuah media yang dapat mengabadikan peristiwa serta dapat menyampaikan informasi. Tanpa adanya media, informasi yang ingin disampaikan akan sangat lamban dalam penyebarannya sehingga akan mendapatkan respon yang lamban juga.

Media yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi sangatlah beragam, salah satunya menggunakan media video. Pokok bahasan kali ini ialah video dokumentasi. Video dokumentasi atau dokumenter sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat Indonesia, Karena di dalam video dokumentasi memuat berbagai informasi yang mendalam mengenai suatu objek bahasan atau memberikan informasi tentang bagaimana jalannya sebuah acara secara detail.

Video dokumentasi memiliki ciri yang spesifik yaitu berdasarkan realita atau kenyataan tanpa menggunakan setting sekenario. Video dokumentasi pada umumnya memiliki tingkat kesulitan yang beragam tergantung spontanitas yang terjadi di lapangan. Sebagai salah satu media informasi, umumnya video dokumentasi tidak hanya dikerjakan oleh satu orang saja namun *crew* atau tim, oleh karenanya dibutuhkan seorang *Director Of Photography* dalam melakukan eksekusi.

Membuat video dokumentasi maupun film dokumenter memiliki perbedaan dengan membuat film fiksi atau menjadi videografer dalam sebuah acara televisi,

hal ini dikarenakan video dokumentasi cenderung menampilkan informasi daripada unsur hiburan yang dimuat.

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 juga dapat mengetahui bagaimana etika bekerja, sikap yang harus dilakukan dalam sebuah tim kerja untuk memenuhi keinginan *client*. Kerja Praktik juga diharap dapat mengembangkan kreatifitas dan kemandirian mental mahasiswa di dunia kerja.

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

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahannya, yaitu bagaimana cara *Director Of Photography* dalam pembuatan video dokumentasi kegiatan “SECRETARIAL FIESTA” prodi Komputerisasi Perkantoran dan Kesekertariatan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya?

1.3 Batasan Masalah

Dalam Kerja Praktik ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai Director Of Photography (DOP) dalam pembuatan video dokumentasi acara “SECERTARIAL FIESTA” Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam pembuatan video dokumentasi ini antara lain:

1. Membuat manajemen produksi video dokumentasi “SECERTARIAL FIESTA” Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya.
2. Tim yang bergerak merupakan tim kecil.
3. Berdiskusi dengan produser dan sutradara, membahas tentang rencana produksi.
4. Menginterpretasikan sebuah adegan (*scene*).
5. Memberi masukan bagaimana akan bisa mendapatkan gambar yang baik.
6. Acara yang didokumentasikan adalah acara *awarding* atau penganugerahan.

1.4 Tujuan

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka dapat ditentukan tujuan dari kerja praktik ini menjadi DOP untuk menghasilkan video dokumentasi acara “SECERTARIAL FIESTA 2017” 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 penggerjaan video dokumentasi.
 - b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.
 - c. Menambah Pengalaman kerja di bidang Multimedia, Film, dan TV (Televisi).
 - d. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.
 - e. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.
2. Manfaat bagi Perusahaan
 - a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
 - b. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
 - c. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang multimedia.
3. Manfaat bagi Akademik
 - a. Mengaplikasikan keilmuan videografi dan sinematografi pada pembuatan video dokumentasi.
 - b. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
 - c. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi : 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 : rудis@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 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

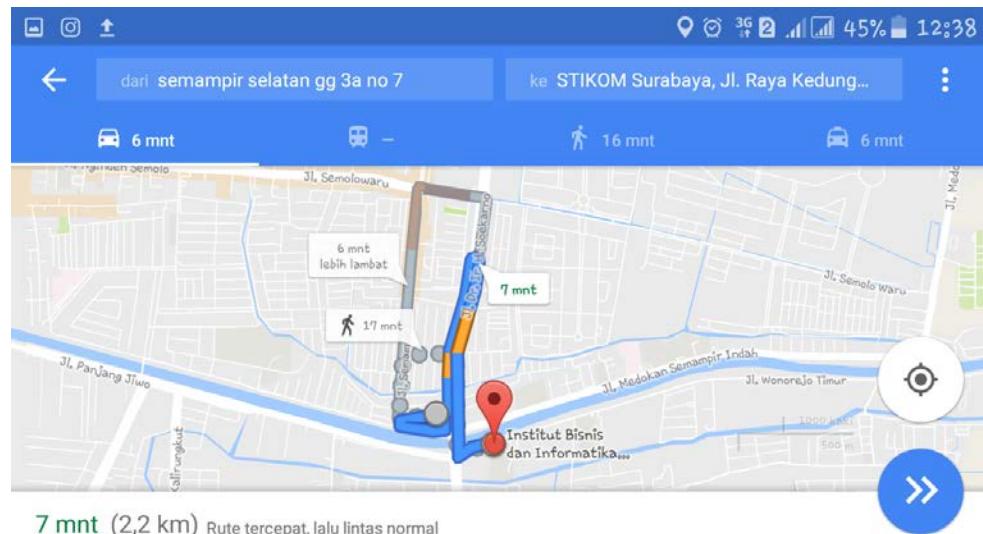
2.3 Overview Instansi

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)



Gambar 2.2 Peta Lokasi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

(Sumber: www.maps.google.com)



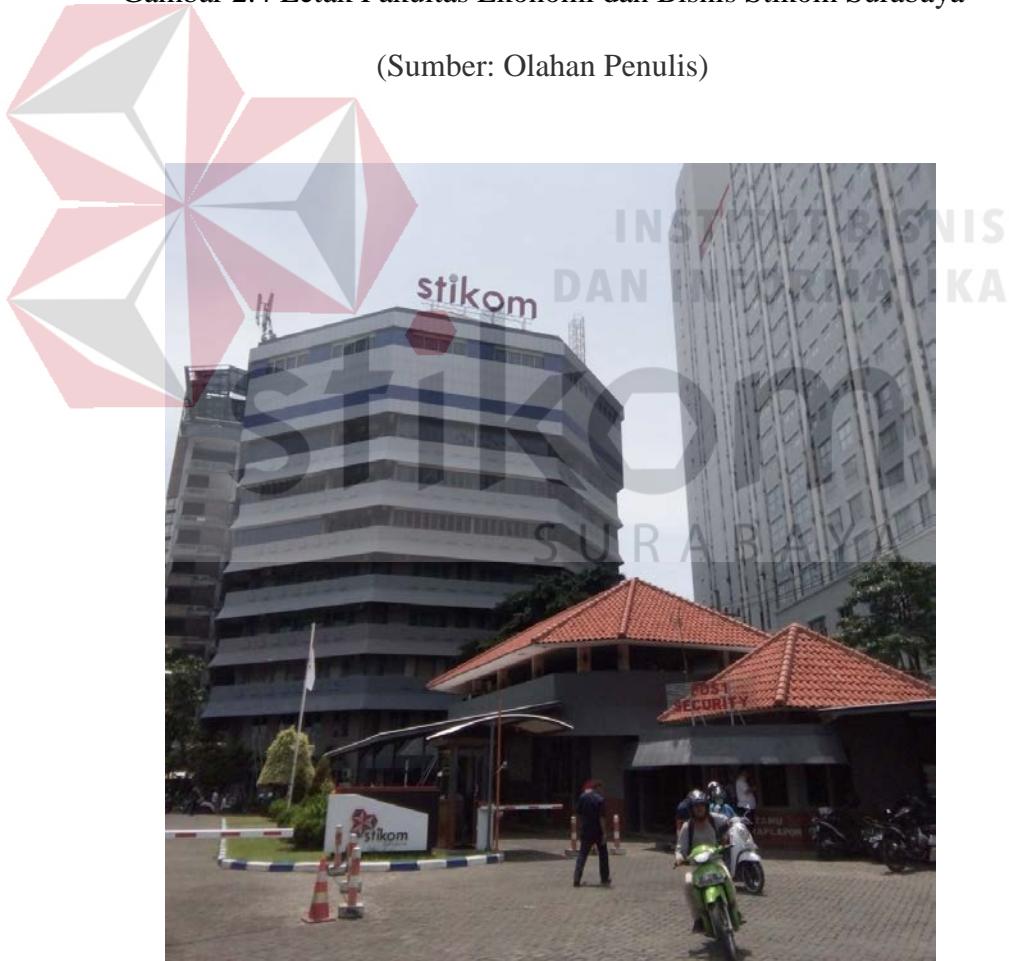
Gambar 2.3 Letak Ruang Kelas Mahasiswa Stikom Surabaya

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 2.4 Letak Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 2.5 Tampak Depan 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 Perguruan Tinggi yang berkualitas, unggul dan terkenal

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 diharapakan oleh civitas akademika maupun *stake holder* lainnya.

2. Misi:

- a. Mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni sesuai dengan kompetensi.
- b. Membentuk Sumber Daya Manusia yang profesional, unggul dan berkompetensi.
- c. Menciptakan *corporate* yang sehat dan produktif.
- d. Meningkatkan kepedulian social terhadap kehidupan bermasyarakat.
- e. Menciptakan lingkungan hidup yang sehat dan produktif.

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 pengembangan dan karya inovatif ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni sesuai bidang kajian dan kompetensi.
2. Menghasilkan lulusan yang berdaya saing tinggi, mandiri, dan profesional.
3. Meningkatkan kualifikasi dan kompetensi Sumber Daya Manusia.
4. Menjadi lembaga pendidikan tinggi yang sehat, bermutu, dan produktif.
5. Meningkatkan kerjasama dan pencitraan.
6. Meningkatkan pemberdayaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni bagi masyarakat.
7. Memperluas akses pendidikan bagi masyarakat.
8. Menciptakan lingkungan hidup yang sehat dan produktif.

BAB III

LANDASAN TEORI

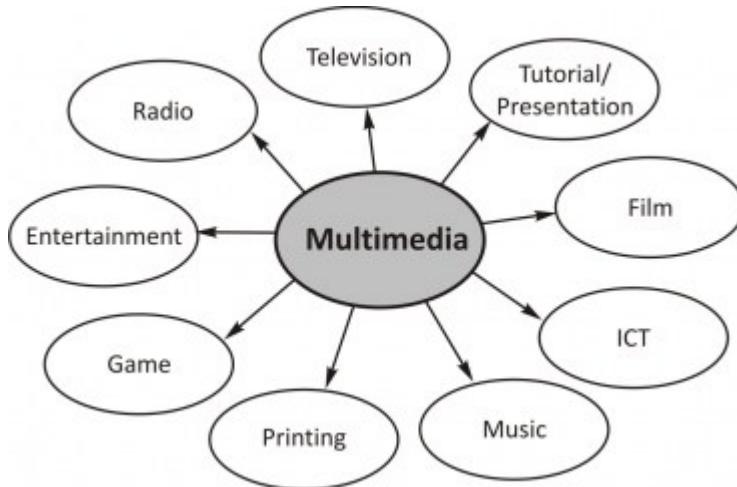
3.1 Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video, atau multimedia secara umum merupakan kombinasi 3 elemen, yaitu: suara, gambar, dan teks Mc Cormick dalam (Darma, 2009).

Pengertian lain dari multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, dimana media tersebut dapat berupa audio (suara,musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar atau multimedia merupakan alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video (Ananda, 2009).

Multimedia juga dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi, dan video (Andika, 2016).

Berikut kaitan-kaitan antar bidang didalam multimedia seperti gambar 3.1 di bawah.



Gambar 3.1 Kaitan-Kaitan Bidang di Dalam Multimedia

(Sumber: kakandahariezblackriders.wordpress.com)

3.2 Pengertian Film

Film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik (Effendy, 1986).

Effendy (2000) mengemukakan bahwa teknik perfilman, baik peralatannya maupun pengaturannya telah berhasil menampilkan gambar-gambar yang semakin mendekati kenyataan. Dalam suasana gelap dalam bioskop, penonton menyaksikan suatu cerita yang seolah-olah benar-benar terjadi di hadapannya.

Film adalah fenomena sosial, psikologi, dan estetika yang kompleks yang merupakan dokumen yang terdiri dari cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan musik. Sehingga film merupakan produksi yang multidimensional dan kompleks. Kehadiran film di tengah kehidupan manusia dewasa ini semakin penting dan setara dengan media lain. Keberadaannya praktis, hampir dapat

disamakan dengan kebutuhan akan sandang pangan. Dapat dikatakan hampir tidak ada kehidupan sehari-hari manusia berbudaya maju yang tidak tersentuh dengan media ini.

Gagasan untuk menciptakan film adalah dari para seniman pelukis. Dengan ditemukannya *cinematography* telah minimbulkan gagasan kepada mereka untuk menghidupkan gambar-gambar yang mereka lukis. Dan lukisan-lukisan itu bias menimbulkan hal yang lucu dan menarik, karena dapat disuruh memegang peran apa saja, yang tidak mungkin diperankan oleh manusia. Si tokoh dalam film kartun dapat dibuat menjadi ajaib, menghilang menjadi besar atau menjadi kecil secara tiba-tiba (Effendy, 2000).

Menurut Effendy dalam Hananta (2013) film pertama kali lahir dipertengahan kedua abad 19, dibuat dengan bahan dasar seluloid yang sangat mudah terbakar, bahkan oleh percikan abu rokok sekalipun. Sesuai perjalanan waktu, para ahli berlomba-lomba untuk menyempurnakan film agar lebih aman, lebih mudah diproduksi, dan enak ditonton.

3.3 Sejarah Film

Perkembangan video *art* adalah solusi logis yang lahir dari pensiasatan mahalnya 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. Pekerja seni tertarik pada media baru sebagai alat yang kapasitas dan batasannya ingin mereka coba sendiri. Keuntungan video terletak pada faktor ketersediaan dan reproduksinya yang irit. Format film termahal, yakni format 35-mm, tidak bisa

dibeli oleh pembuat film eksperimental dari kalangan kelas miskin (*underground*) dan karena itu hanya dikuasai perusahaan-perusahaan produksi film besar. Setelah perang dunia ke-II pembuat film eksperimental pertama kali membuat film dengan format 16-mm, proses pembuatan film pertama kali seperti yang terlihat pada gambar 3.2.

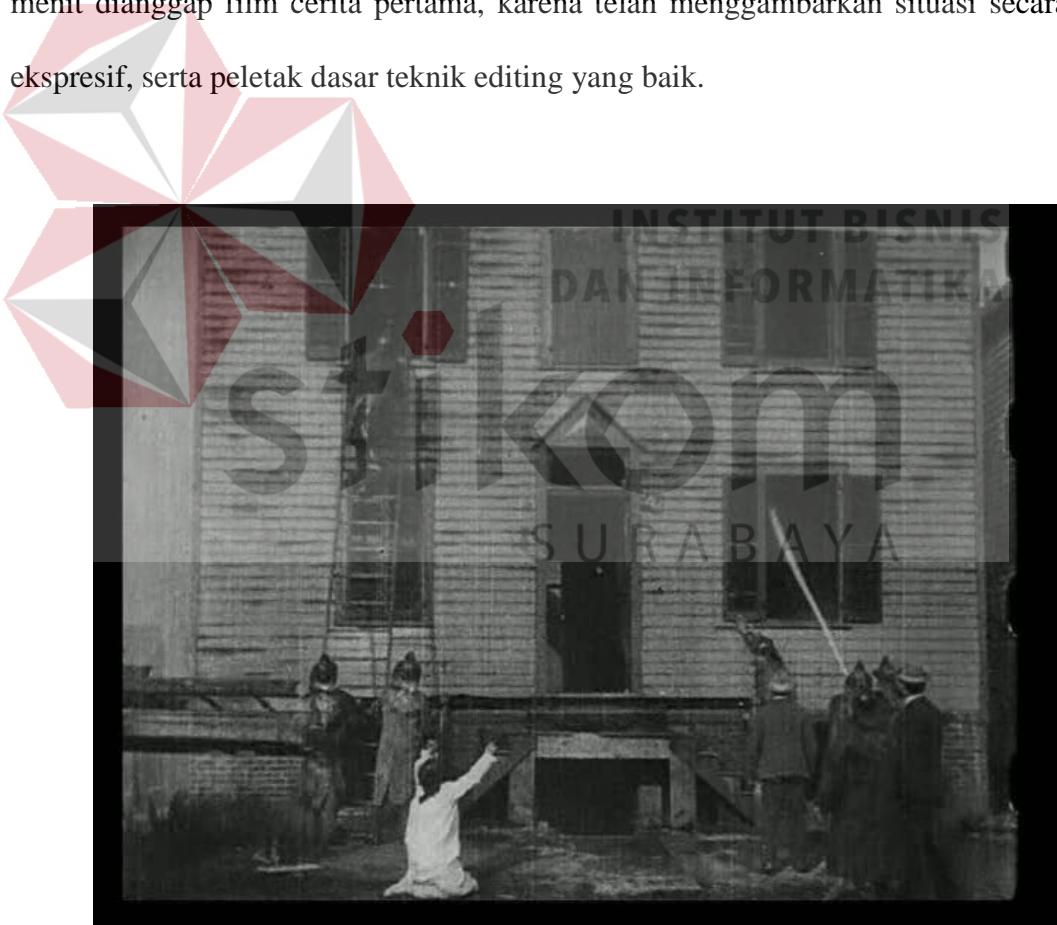


Gambar 3.2 Pembuatan Film Pertama di Dunia

(Sumber: <http://infofilm21.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 rendahan 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. Film atau motion pictures ditemukan dari hasil pengembangan prinp-prinsip fotografi dan proyektor. Film yang pertama kali diperkenalkan kepada *public* Amerika Serikat adalah *The Life of an American fireman* seperti yang terlihat pada gambar 3.3 dan film *The Great Train Robbery* seperti yang terlihat pada gambar 3.4 yang dibuat oleh Edwin S Porter pada tahun 1903. tetapi film *The Great Train Robbery* yang masa putarnya hanya sebelas menit dianggap film cerita pertama, karena telah menggambarkan situasi secara ekspresif, serta peletak dasar teknik editing yang baik.



Gambar 3.3 Film *The Life of an American Fireman*

(Sumber: tcf.ua.edu/Classes/Jbutler/T112/LifeOfAnAmericanFireman.html)



Gambar 3.4 Film *The Great Train Robbery*

(Sumber: moviemoviesite.com)

Tahun 1906 sampai 1916 merupakan periode paling penting dalam sejarah perfilman di Amerik Serikat, karena pada dekade ini lahir film Feature, lahir pula bintang film dan pusat perfilman yang kita kenal dengan Hollywood. Periode ini juga disebut dengan *The age of Griffith* karena David Wark Griffith-lah yang telah membuat film sebagai media yang dinamis. Diawali dengan film *The Adventures of Dolly* (1908) gambar 3.5 dan puncaknya film *The Birth of a Nation* (1915) gambar 3.6 serta film *Intolerance* (1916) gambar 3.7.



Gambar 3.5 Film *The Adventures of Dolly* (1908)

(Sumber: rurik.bandcamp.com)



Gambar 3.6 Film *The Birth of a Nation* (1915)

(Sumber: infinitearttournament.com)



Gambar 3.7 Film *Intolerance* 1916

(Sumber: <http://theredlist.com>)

Griffith mempelopori gaya beraktig yang lebih alamiah, organisasi cerita yang makin baik, dan yang paling utama mengangkat film menjadi media yang memiliki karakteristik unik, dengan gerakan-gerakan kamera yang dinamis, sudut pengambilan gambar yang baik, dan teknik editing yg baik. Pada periode ini pula perlu dicatat nama Mack Sennett dan Keystone Company-nya yang telah membuat film komedi bisu dengan bintang legendaris Charlie Chaplin. Apabila film permulaannya adalah film bisu, maka pada tahun 1927 di Broadway Amerika Serikat muncul film bicara pertama meskipun belum sempurna (Ardianto & Lukiaty, 2004). Seperti pada gambar 3.8 di bawah.



Gambar 3.8 Film Charlie Chaplin

(Sumber: <http://www.openculture.com>)

Industri film adalah industri bisnis. Predikat ini telah menggeser anggapan orang yang masih meyakini bahwa film adalah karya seni, yang diproduksi secara kreatif dan memenuhi imajinasi orang-orang yang bertujuan memperoleh estetika (keindahan) yang sempurna. Meskipun pada kenyataannya adalah bentuk karya seni, industri film adalah bisnis yang memberi keuntungan, kadang-kadang menjadi mesin uang yang sering kali, demi uang keluar dari kaidah artistik film itu sendiri (Ardianto & Lukiat, 2004).

3.4 Jenis Film

Adapun beberapa jenis film menurut situs pelajaran.co.id, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Film Dokumenter (*Documentary Films*)

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan yang dibuat sekitar tahun 1890-an. film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Namun, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu.

2. Film Cerita Pendek (*Short Films*)

Durasi film cerita pendek biasanya di bawah 60 menit. Di banyak Negara seperti Jerman, Australia, Kanada, dan Amerika Serikat, film cerita pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seorang atau sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film atau orang atau kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Sekalipun demikian, ada juga yang memang mengkhususkan diri untuk memproduksi film pendek, umumnya hasil produksi ini dipasok ke rumah-rumah produksi atau saluran televisi.

3. Film Cerita Panjang (*Feature-Length Films*)

Film dengan durasi lebih dari 60 menit pada umumnya berdurasi 90-100 menit. Film yang diputar dibioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini.

Beberapa film, misalnya Titanic, bahkan berdurasi lebih dari 120 menit. Film-film produksi India rata-rata berdurasi hingga 180 menit (Hananta, 2013).

Tumbuh dan berkembangnya film sangat bergantung pada teknologi dan paduan unsur seni sehingga menghasilkan film yang berkualitas (McQuail, 1997). Berdasarkan sifatnya menurut situs pelajaran.co.id film dapat dibagi atas:

1. Film cerita (*Story film*)

Film yang mengandung suatu cerita, yang lazim dipertunjukan di gedung-gedung bioskop yang dimainkan oleh para pemain film yang tenar. Film jenis ini didistribusikan sebagai barang dagangan dan diperuntukan untuk semua publik salah satu contoh film cerita dapat dilihat pada gambar 3.9.

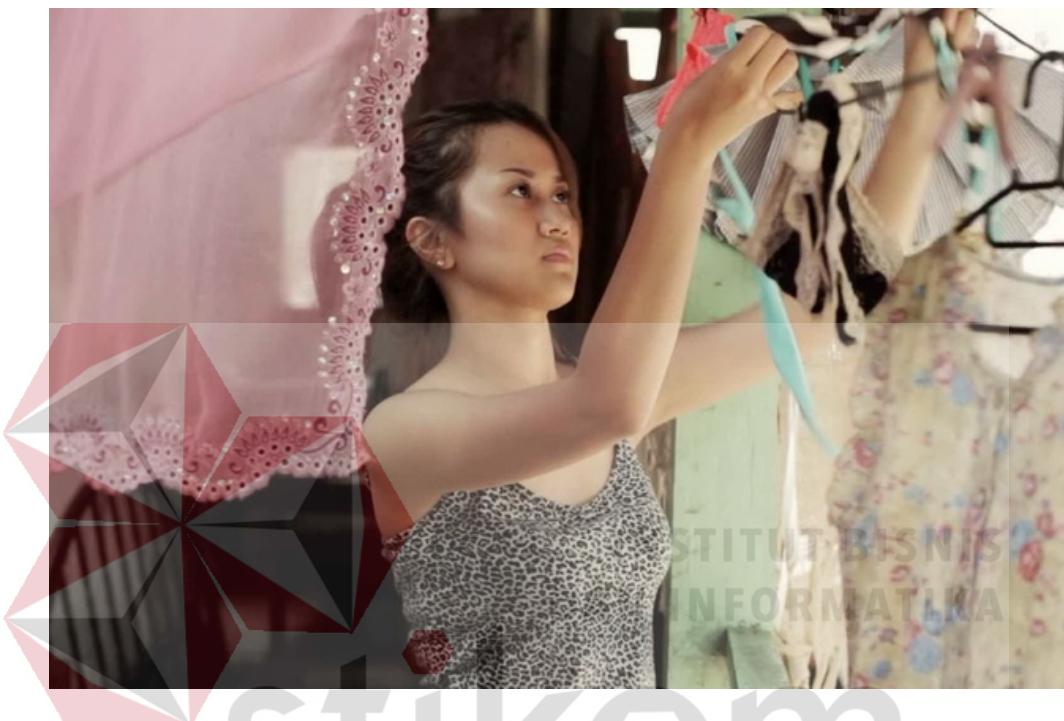


Gambar 3.9 Contoh Film Cerita Berjudul “Conjuring 2”

(Sumber: <http://www.muvila.com>)

2. Film berita (*News film*)

Adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi, karena sifatnya berita maka film yang disajikan pada publik harus mengandung nilai berita (*News value*), dapat dilihat pada gambar 3.10.



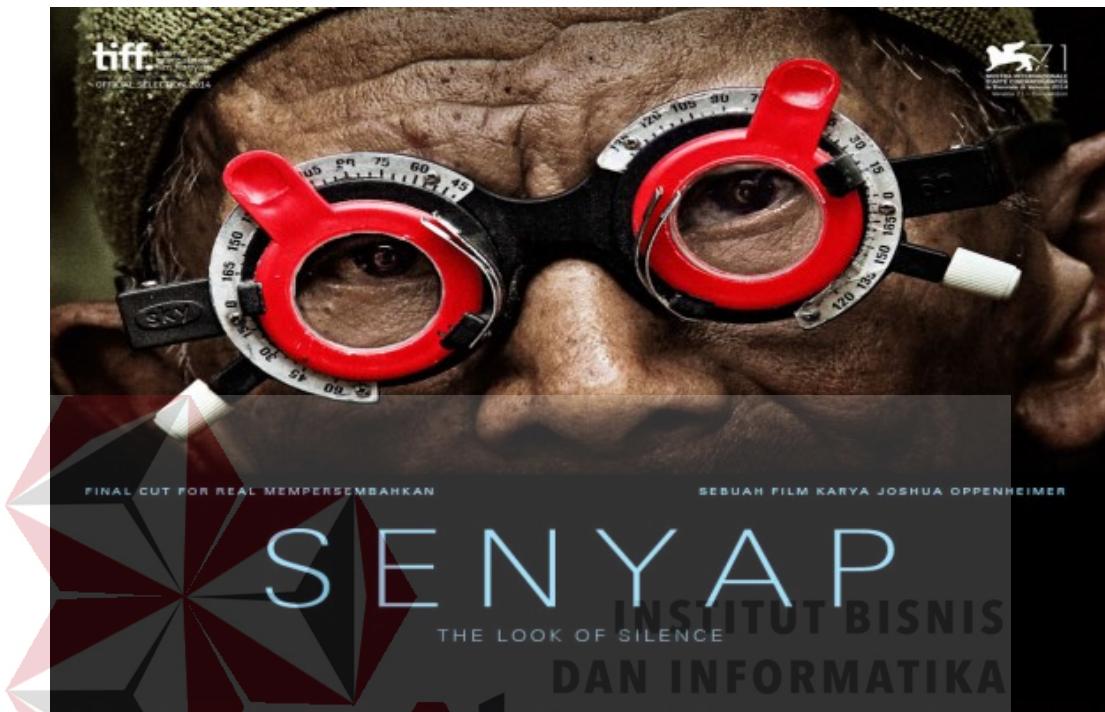
Gambar 3.10 Contoh Film Berita Berjudul “Fitri”

(Sumber: <http://www.muvila.com>)

3. Film dokumenter

Film dokumenter pertama kali diciptakan oleh John Grierson yang mendefinisikan bahwa film dokumenter adalah “Karya cipta mengarah kenyataan (*Creative treatment of actuality*) yang merupakan kenyataan-kenyataan yang menginterpretasikan kenyataan. Titik fokus dari film dokumenter adalah fakta atau peristiwa yang terjadi, bedanya dengan film berita adalah film berita harus mengenai sesuatu yang mempunyai nilai berita

atau *news value* salah satu contoh film dokumenter dapat dilihat pada gambar 3.11 di bawah.



Gambar 3.11 Film Dokumenter Berjudul “Senyap”

(Sumber: <http://www.beranda.co.id>)

4. Film *cartoon*

Walt Disney adalah perusahaan kartun yang banyak menghasil berbagai macam film karton yang terkenal samapai saat ini. Timbulnya gagasan membuat film kartun adalah dari seniman pelukis. Serta ditemukannya cinematografi telah menimbulkan gagasan untuk menghidupkan gambar-gambar yang mereka lukis dan lukisan itu menimbulkan hal-hal yang bersifat lucu seperti yang terlihat pada gambar 3.12.



Gambar 3.12 Contoh Film Kartun Disney “Cinderella”

(Sumber: id.bookmyshow.com)

3.5 Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah proses pengumpulan data yang sistematis hingga data tersebut dikelola dan menghasilkan dokumen. Tujuan dilakukannya proses dokumentasi itu adalah untuk mendapatkan semua dokumen yang diperlukan dan hal-hal yang membuktikan ada suatu kegiatan atau benda yang bisa didokumentasikan (Dilihatya.com, 2014).

Dokumentasi adalah berasal dari istilah internasional, dalam bahasa Inggris disebut dengan “*documentation*”. Sedangkan dalam bahasa Belanda disebut dengan “*documentatie*”, lalu dalam bahasa Latin disebut “*documentum*” yang dapat diartikan pencarian, penyelidikan, pengumpulan, penyusunan, pemakaian dan juga penyediaan dokumen untuk mendapatkan berbagai keterangan serta penerapan-penerapan dan bukti. Dapat disimpulkan berarti kumpulan dari berbagai dokumen dapat memberikan keterangan ataupun bukti yang berkaitan dengan proses pengumpulan serta pengelolaan dokumen secara sistematis dan

menyebar luaskan kepada pemakai informasi tersebut, atau bisa juga disimpulkan dokumentasi adalah suatu pekerjaan yang bertugas mengumpulkan, menyusun, mencari, menyelidiki, meneliti, dan mengolah serta memelihara dan juga menyiapkan sehingga menjadi dokumen baru yang bermanfaat (Sora, 2014).

3.6 Direct Of Photography (DOP)

DOP atau Director of Photography adalah seorang seniman yang melukis dengan cahaya. Dia harus familiar dengan komposisi dan semua aspek teknik pengendalian kamera dan biasanya dipanggil untuk menyelesaikan permasalahan teknis yang muncul selama perekaman film. DOP sangat jarang mengoperasikan kamera. Kerja DOP sangat dekat dengan sutradara untuk mengarahkan teknik pencahayaan dan jangkauan kamera untuk setiap pengambilan gambar. “Itu adalah salah satu alasan utama kita untuk berusaha mendapatkan uang untuk menjadi entertain. Karena jika bukan untuk bakat dan pengetahuan sinematografer tidak ada jalan untuk membuat dunia kata-kata penulis kedalam gambar yang bisa dilihat oleh semua orang” demikian kata Sinematografer Michael Benson (Denis, 2017).

Tanggung jawab utama dari D.O.P adalah untuk menciptakan jiwa dan perasaan dalam gambar dengan pencahayaan mereka. Tergantung kepada gaya sutradara, anda dapat memutuskan untuk memilih penampilan film anda sendiri, atau, biasanya setelah meeting dengan sutradara dan biasanya dilakukan bagian artistik yang anda pilih untuk mengatur teknik pencahayaan yang sesuai. Atau sutradara memiliki ide sendiri seperti apa bentuk film ini dan ini akan menjadi tugas D.O.P untuk memenuhi keinginan ini (Denis, 2017).

3.7 Treatment

Treatment adalah pengembangan jalan cerita dari sebuah sinopsis, yang di dalamnya berisi plot secara detail, namun cukup padat. *Treatment* bisa diartikan sebagai kerangka skenario yang tugas utamanya adalah membuat sketsa dari penataan konstruksi dramatis.

Pembuatan *treatment* awalnya terdiri dari berbagai *sequence/babak*. Masing-masing *sequence* memuat satu kesatuan peristiwa. Bentuknya bisa masih dalam beberapa *setting* dan dalam bentuk deskripsi yang belum ada dialog-dialognya (Lutters, 2004).

Treatment dalam praktiknya di Indonesia sudah berkembang, bertumpang tindih dengan istilah *scene plot*. Pasalnya, perkembangan praktik penulisan *treatment* bukan lagi dipisahkan per *sequence/babak*, melainkan sudah per *scene/adegan*, yang memuat dan menjabarkan satu peristiwa dalam setiap *scene* pada satu *setting* dan waktu. Karena kita menjelaskan plot dalam setiap *scene* maka kini *treatment* dalam bentuk konkretnya disebut dengan *scene plot*.

3.8 Ukuran Gambar

Menurut Purba (2013) agar video dapat dinikmati oleh orang lain, video tersebut perlu menuturkan suatu cerita tertentu. Video merupakan alat untuk berkomunikasi secara akurat dan efisien dimana para pembuat film atau video mengikuti suatu tata bahasa atau *grammar* yang disepakati bersama.

Gambar-gambar atau *shot-shot* dideskripsikan dalam bahasa kamera dalam hubungan dengan panjang tubuh manusia yang diperlihatkan, ada lima ukuran gambar dasar yang biasa digunakan:

1. *CLOSE UP (CU)*

Dari ujung kepala hingga leher bagian bawah, boleh memotong sedikit kepala bagian atas. *Close Up* dapat juga digunakan untuk mendeskripsikan suatu *shot* yang mengisolasi satu bagian dari tubuh misalnya kaki atau tangan, sebagian dari sebuah objek besar misalnya *keyboard piano* atau keseluruhan dari sebuah objek kecil misalnya buku atau telepon genggam contoh pengambilan gambar *close up* dapat terlihat pada gambar 3.13.



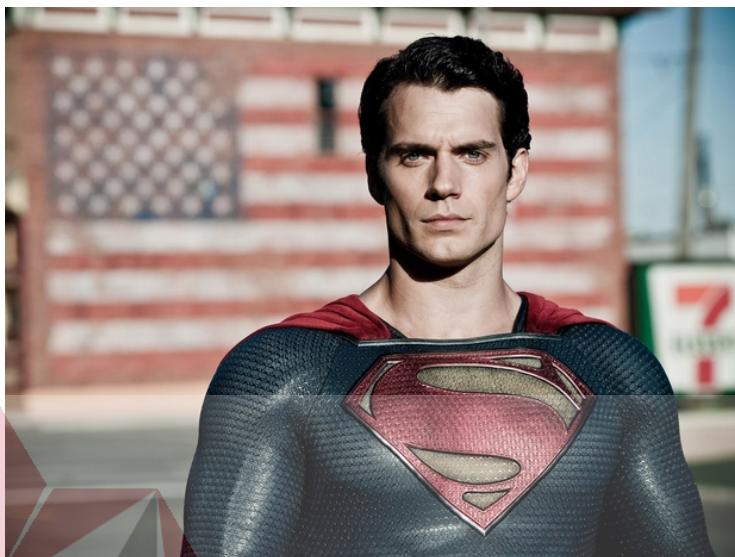
Gambar 3.13 Pengambilan Gambar *Close Up*

(Sumber: <http://raviananoor.blogspot.co.id>)

2. *MEDIUM CLOSE UP (MCU)*

Memperlihatkan subjek mulai dari ujung kepala hingga dada atas. *Shot* ini baik untuk seseorang yang berbicara langsung didepan kamera. Kesan yang akan ditimbulkan adalah objek akan terfokus, sedangkan background tidak

terfokus, dengan demikian akan menonjolkan subjek seperti yang terlihat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14 Contoh Pengambilan Gambar *Medium Close Up*

(Sumber: bradleywhitemedianotes.wordpress.com)

3. *MEDIUM SHOT (MS)*

Adalah pengambilan gambar batas kepala hingga pinggang/perut bagian bawah, fungsinya untuk memperlihatkan sosok objek secara jelas seperti yang terlihat pada gambar 3.15. Ada keseimbangan antara dominasi objek dengan *background* sehingga cenderung netral. Untuk pengambilan gambar reporter dengan *Medium Shot* tidak boleh dipertahankan terlalu lama karena terlalu jauh untuk memperlihatkan banyak detail. Akan lebih baik jika dikombinasikan dengan *slow zoom* ke CU karena merupakan *follow shot* yang baik.



Gambar 3.15 Contoh Gambar *Medium Shot*

(Sumber: www.lehigh.edu)

4. *KNEE SHOT (KS)*

Pengambilan gambar dari batas kepala hingga lutut. Batasan *framing knee shot* adalah tiga per empat ukuran tubuh manusia. Ukuran gambar ini sangat menguntungkan pada saat pengambilan objek yang bergerak agak cepat misalnya penari karena dapat dipastikan objek tidak akan keluar dari *frame*.



Gambar 3.16 Gambar *Knee Shot*

(Sumber: <http://salgloriosohhs1.weebly.com>)

5. *LONG SHOT (LS)*

Pengambilan gambar memperlihatkan seluruh tubuh dari batas kepala hingga kaki. Pengambilan gambar dari jarak yang cukup jauh sehingga dapat memperlihatkan objek dan latar belakangnya. Akan memberikan informasi secara lengkap mengenai suasana dari adegan apabila misalnya seorang tokoh sedang berinteraksi dengan tokoh lain di suatu tempat. *Long Shot* menjelaskan semua elemen dari suatu adegan sehingga penonton akan tahu siapa saja yang terlibat dalam adegan tersebut seperti gambar 3.17 di bawah.



Gambar 3.17 Pengambilan Gambar *Long Shot*

(Sumber: www.emaze.com)

Untuk mempermudah memahami ukuran gambar dan tujuannya berikut tabel daftar ukuran *shot*.

Tabel 3.1 Daftar ukuran *shot*

No	Ukuran <i>Shot</i>	Tujuan <i>Shot</i>
1.	<i>Big Close Up</i> (BCU)	Detail/ekspresi
2.	<i>Close Up</i> (CU)	Ekspresi
3.	<i>Medium Close Up</i> (MCU)	Ekspresi wajah/mimik
4.	<i>Medium Shot</i> (MS)	Gerak tangan/gesture
5.	<i>Knee Shot</i> (KS)	Gerak tangan/pergerakan objek lambat/jalan pelan
6.	<i>Full Shot</i> (FS)	Gerak agak cepat
7.	<i>Long Shot</i> (LS)	Gerak cepat
8.	<i>Extreme Long Shot</i> (ELS)	Gerak cepat/situasi/pemandangan

(Sumber: Semedhi, 2011)

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 “SECERTARIAL FIESTA 2017”.

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 01 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 bertugas sebagai *Direct Of Photography*, yang memiliki tugas mengatur segala sesuatu yang berhubungan dengan proses pengambilan gambar dan 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 menentukan *software-software* apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan video dokumentasi “FEB Fair 2017”. Dalam pembuatan video dokumentasi “FEB Fair 2017” penulis sebagai *Direct Of Photography* menentukan beberapa *software* yang akan digunakan yaitu *software* Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere pro CS6, Adobe Audition CS6 dengan logo seperti gambar 4.1 di bawah ini.

1. *Adobe Illustrator*

Adobe Illustrator adalah sebuah program perangkat lunak atau program grafik *design* pengolah *image* berbasis *vector*. *Vector* merupakan sekumpulan titik dan garis yang saling terhubung yang merupakan perpaduan dari warna-warna sehingga membentuk sebuah objek menggambar yang diciptakan oleh *Adobe Systems* yang menggunakan vektor. Banyak orang telah menggunakan *Adobe Illustrator* untuk menjadi alternatif yang berguna untuk alat desain kompleks seperti *AutoCad*. Selain ini, *Adobe Illustrator* tempat penekanan pada lukisan, sesuatu yang hilang dari *AutoCad* ketika pertama kali diperkenalkan (Anonim, 2017).



Gambar 4.1 Logo *Adobe Illustrator* yang digunakan

(Sumber: Olahan Penulis)

2. *Adobe Photoshop*

Adobe Photoshop atau biasa disebut *Photoshop* adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhkusukan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh *fotografer* digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama *Adobe Acrobat*, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems* (Anonim, 2017).

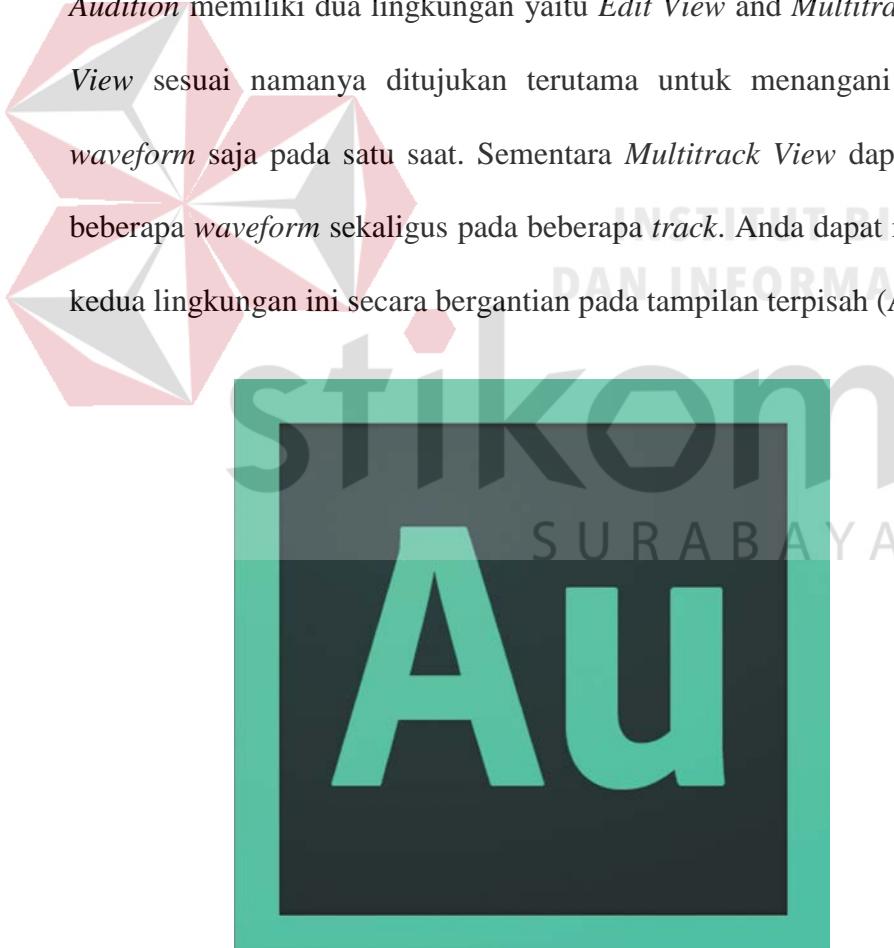


Gambar 4.2 Logo *Photoshop* yang digunakan

(Sumber: Olahan Penulis)

3. *Adobe Audition*

Adobe Audition adalah multitrack digital *audio recording, editor dan mixer* yang udah digunakan dan memiliki berbagai fasilitas pengolahan suara. Dengan *Adobe Audition* Anda dapat merekam suara, memperbaiki kualitas suara, menambahkan berbagai efek suara, dan menggabungkan dengan berbagai *track* suara menjadi satu *track*, dan menyimpannya dalam berbagai format. *Adobe Audition* banyak digunakan oleh *musician recording master*, demo cd, produser atau *programing* stasiun radio. Secara umum *Adobe Audition* memiliki dua lingkungan yaitu *Edit View* and *Multitrack View*. *Edit View* sesuai namanya ditujukan terutama untuk menangani *editing* satu *waveform* saja pada satu saat. Sementara *Multitrack View* dapat menangani beberapa *waveform* sekaligus pada beberapa *track*. Anda dapat menggunakan kedua lingkungan ini secara bergantian pada tampilan terpisah (Adjie, 2013).



Gambar 4.3 Logo *Adobe Audition* yang digunakan

(Sumber: Penulis)

4. *Adobe After Effects*

Adobe After Effects adalah produk perangkat lunak yang dikembangkan oleh *Adobe* yang digunakan untuk film dan pos produksi pada video. Pada awalnya merupakan sebuah *software* produk dari *Macromedia* yang sekarang sudah menjadi salah satu produk *Adobe*. *Adobe After Effects* adalah sebuah *software* yang sangat profesional untuk kebutuhan *Motion Graphic Design*. Dengan perpaduan dari bermacam-macam *software design* yang telah ada, *Adobe After Effects* menjadi salah satu *software design* yang handal. *Standart Effects* yang mencapai sekitar 50 macam lebih, yang sangat bisa untuk mengubah dan menganimasikan objek. Disamping itu membuat animasi dengan *Adobe After Effects* juga bisa dilakukan dengan hanya mengetikkan beberapa kode script yang biasa disebut *Expression* untuk menghasilkan pergerakan yang lebih dinamis. *Adobe After Effects* memiliki fitur-fitur penting, misalnya *Adobe After Effects* memiliki alat untuk membuat *Shape* (seperti yang terdapat pada *Adobe Photoshop*). Pada *Adobe After Effects* terdapat *Keyframe* seperti yang terdapat pada *Adobe Flash* (cara menganimasikannya juga hampir sama). Terdapat juga *Expression* yang hampir mirip dengan *Action Script* pada *Flash*, dan masih banyak lagi yang lain (Anonim, 2017).



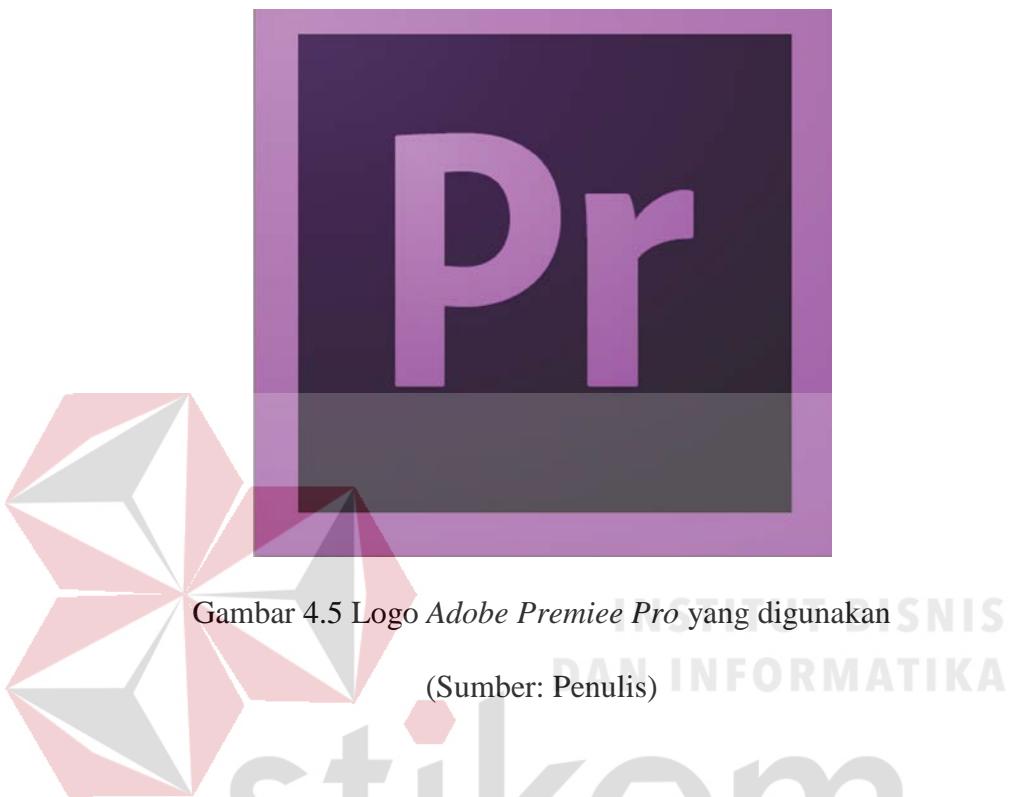
Gambar 4.4 Logo *Adobe After Effect* yang digunakan

(Sumber: Penulis)

5. *Adobe Premiere Pro*

Adobe Premiere Pro merupakan program pengolah video pilihan bagi kalangan profesional, terutama yang suka bereksperimen. Program ini banyak digunakan oleh perusahaan Pembuatan Film/Sinetron, *Broadcasting*, dan Pertelevisian. *Adobe Premiere Pro* memiliki fitur-fitur penting, antara lain *Capture Monitor* (perekam video), *Trim Monitor* (alat pemotong klip), dan *Titler Monitor* (Pembuat teks judul). Pada efek-efek video *Adobe Premiere Pro* terdapat *Keyframe* seperti yang terdapat pada *Adobe After Effects* (cara menganimasikannya juga hampir sama). Pada *Titler*, anda bisa membuat teks judul/*title* dan mengubah properti dari teks itu seperti mengubah bentuk huruf, memberi dan mengubah warna, memberi kontur, garis luar (*outline*), membuat animasi pergerakan atau animasi teks berjalan (*roll and/or crawl*), bisa juga untuk memberi *shapes/bangun datar* agar tampilan judul/teks video

terlihat lebih menarik. Tahap terakhir adalah *export/output/menyimpan* proyek dalam bentuk video dan didistribusikan ke berbagai media yang bisa menampilkan format video (Anonim, 2017).



Gambar 4.5 Logo *Adobe Premiee Pro* yang digunakan

(Sumber: Penulis)

Setelah pemilihan *software* dilanjutkan dengan pembuatan iklan dan profil kelompok. Pertama-tama yang penulis lakukan sebagai *Direct Of Photography* adalah memilih tugas mana yang dapat diselesaikan terlebih dahulu. Kemudian penulis mengarahkan *crew* untuk menyelesaikan video profil kelompok terlebih dahulu dikarenakan melihat kelompok yang ikut dalam rangkaian acara “FEB Fair 2017” ini diberikan kesempatan memasarkan produknya secara umum hanya 2 kali selama 2 hari pada hari minggu di Taman Bungkul, konsep dari pembuatan video profil kelompok ini sendiri penulis buat moderen dan mewah sehingga menampilkan kesan megah dan berkelas yang ditunjukkan pada gambar 4.6 dan 4.7 di bawah ini.



Gambar 4.6 Video *Bumper Opening* “secretarial fiesta 2017”

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.7 Proses Pembuatan Dokumentasi “Secertarial Fiesta 2017”

(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah *take* video untuk profil kelompok selanjutnya penulis membuat iklan untuk acara “FEB Fair 2017” ini, hal pertama yang dilakukan adalah

menyiapkan konsep pembuatan iklan, mengingat target peserta dan audience dari kegiatan “FEB Fair 2017” didominasi oleh kalangan mahasiswa maka konsep iklan yang penulis angkat adalah *simple* dan *young* yang kemudian diterjemahkan ke dalam naskah oleh astrada (asisten sutradara) menjadi pesan berantai antar prodi (Program Studi), dengan konsep ini dimaksudkan agar acara “FEB Fair 2017” diketahui oleh semua prodi yang berada di dalam Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, selain menyiapkan konsep dalam pembuatan iklan penulis dibantu oleh astrada memilih *talent* yang tepat untuk mewakili tiap-tiap prodi dengan menggunakan seragam prodi mereka masing-masing, setelah *talent* terpilih akan dilakukan proses *breefing 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 di atas dapat terlihat pada gambar 4.8, 4.9, dan 4.10 berikut.



Gambar 4.8 Hasil Pembuatan Dokumentasi “Secretarial Fiesta 2017”

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.9 Dokumentasi “Secertarial Fiesta 2017”

(Sumber: Olahan Penulis)

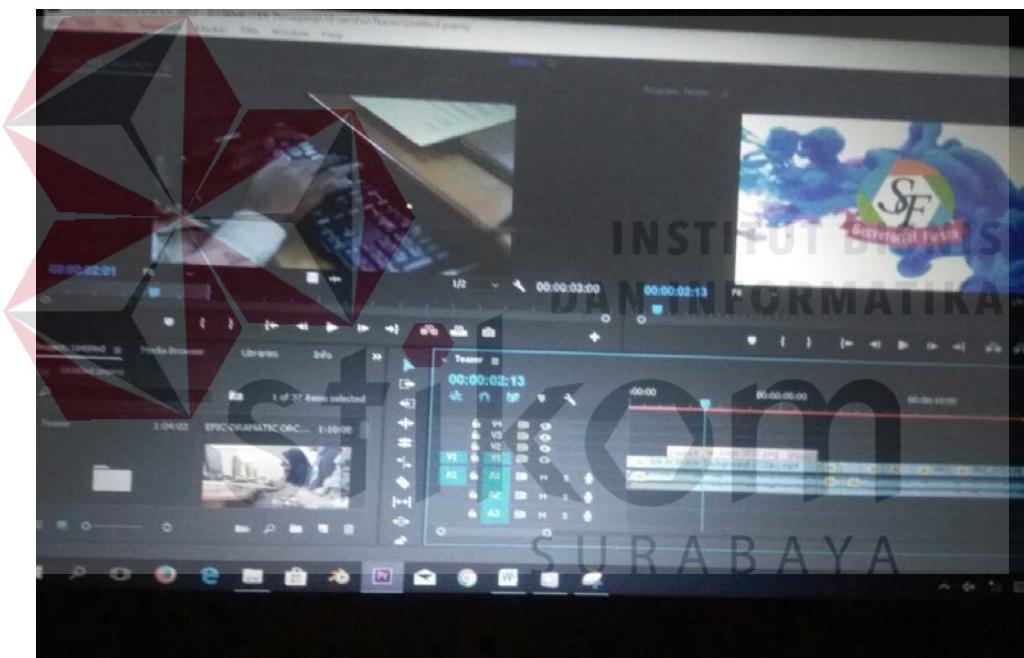


Gambar 4.10 Dokumentasi Closing “Secertarial Fiesta 2017”

(Sumber: Olahan Penulis)

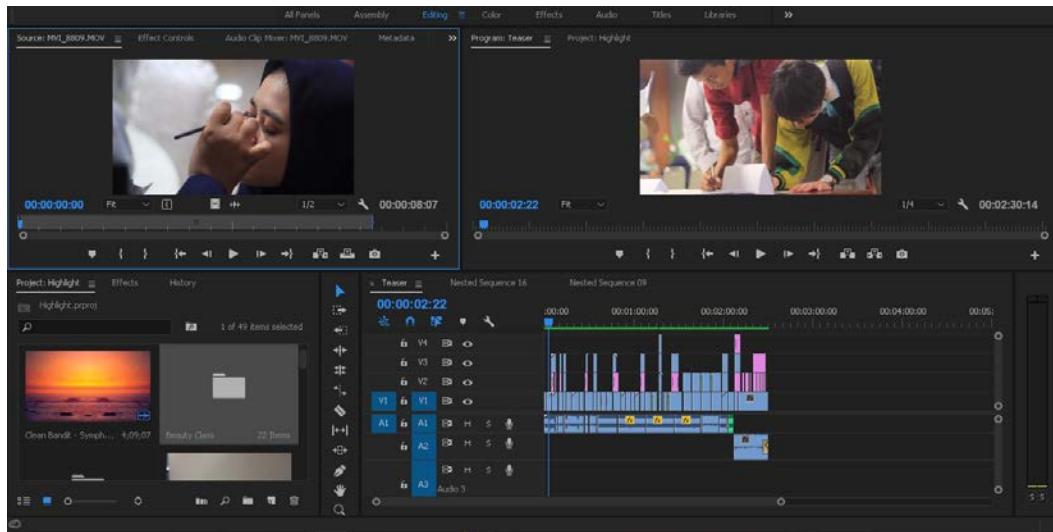
Setelah melalui proses *shooting* iklan dan video *bumper* terakhir masuklah kedalam tahap *editing*, tahap dimana seluruh hasil video yang sudah diambil

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 4.11 dan 4.12 di bawah ini.



Gambar 4.11 Proses *Editing* Video “Secertarial Fiesta 2017”

(Sumber: Olahan Penulis)

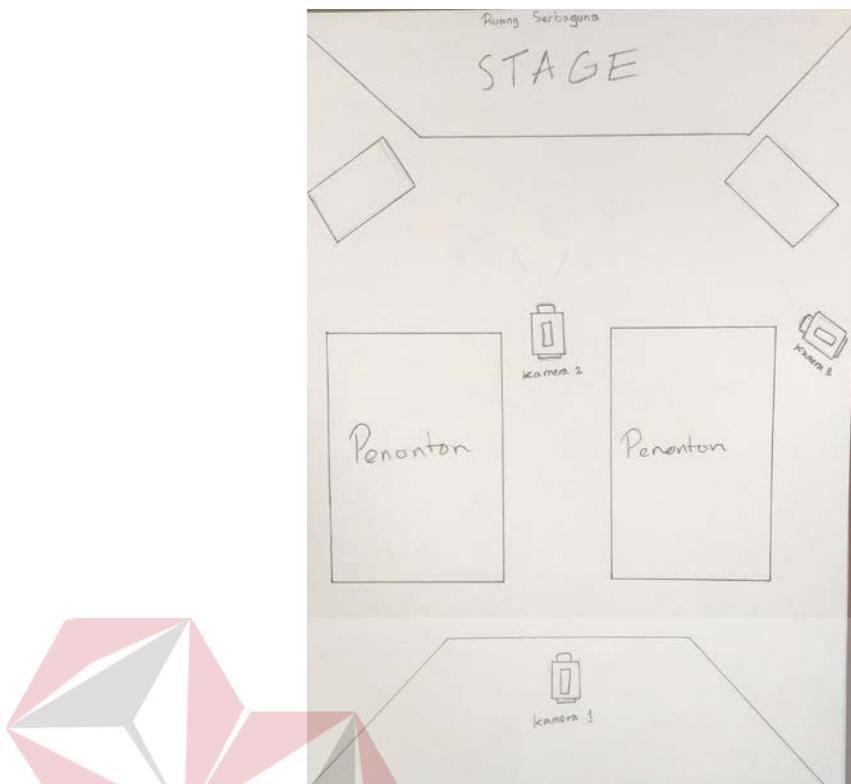


Gambar 4.12 Proses *Editing* Bersama Editor

(Sumber: Olahan Penulis)

2. Minggu Ke-2

Pelaksanaan kerja praktik pada minggu ke dua yaitu mempersiapkan proses dokumentasi dan penempatan kamera untuk acara *awarding* “FEB Fair 2017”, dalam proses persiapan dokumentasi sesuai dengan permintaan ketua umum “Secertarial Fiesta 2017” Rudi Santosa, menginginkan bahwa selama proses dokumentasi juga ditampilkan secara langsung pada layar proyektor/*live*, dari situlah penulis dibantu dengan bagian Humas Stikom Surabaya memberikan arahan kepada tim agar tata letak kamera dan pemasangan instalasi alat lainnya disesuaikan dengan instalasi studio televisi, denah penyusunan instalasi dapat terlihat pada gambar 4.13 di bawah ini.



Gambar 4.13 Denah Tata Letak Kamera

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada saat proses dokumentasi berlangsung penulis dibantu oleh astrada melakukan *switching* gambar atau memindah gambar sesuai dengan kegiatan yang sedang berlangsung yang akan ditampilkan pada proyektor agar ada kesesuaian antara jadwal kegiatan dan runtutan video yang diambil serta menambah kesan menarik video agar tidak terkesan *monotone*, setelah penulis dan DOP menentukan tata letak kamera, selanjutnya penulis mengarahkan DOP untuk mengoperasikan bagian grafis yaitu menampilkan *name tag*, video nominasi pemenang, video profil kelompok, video *behind the scene* secara langsung disisipkan ketika penayangan proses dokumentasi, pada minggu kedua ini penulis beserta tim fokus untuk menyiapkan proses dokumentasi dan pemasangan instalasi, proses

dokumentasi “Secertarial Fiesta 2017” dapat terlihat pada gambar 4.14, 4.15 dan 4.16 di bawah ini.



Gambar 4.14 Proses Prsiapan Dokumentasi “FEB Fair 2017”

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.15 Proses Dokumentasi “FEB Fair 2017”

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.16 Pemasangan Instalasi dan Persiapan Tim

(Sumber: Olahan Penulis)

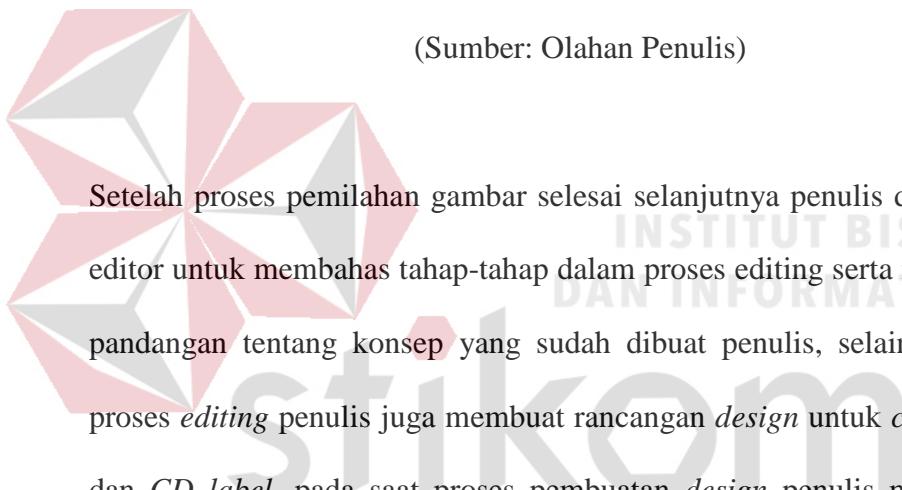
3. Minggu Ke-3

Setelah melakukan proses dokumentasi kegiatan “Secertarial Fiesta 2017” selanjutnya pada minggu ke 3 ini sutradara ditemani oleh editor dan astrada melakukan *review* hasil pengambilan gambar yang akan dipakai dalam *editing* video, pada saat proses *review* ini dibutuhkan ketelitian yang sedikit lebih ekstra dikarenakan seorang *Direct Of Photography* haruslah teliti dalam pengambilan gambar (*angle*) mana yang akan di pilih serta dalam proses pemilihan gambar inilah yang akan menentukan hasil dan kualitas akhir dari video dokumentasi seperti pada gambar 4.17 di bawah.

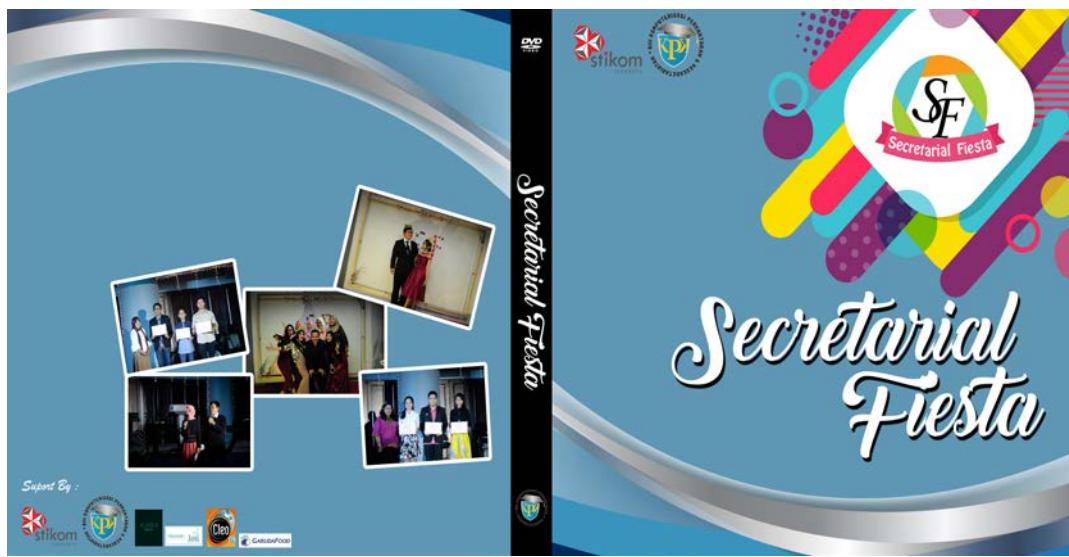


Gambar 4.17 Review Hasil Pengambilan Gambar

(Sumber: Olahan Penulis)



Setelah proses pemilihan gambar selesai 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 *young* yang pada akhirnya terciptalah *design* dengan menggunakan *effect* simetris dan menggunakan warna-warna cerah, hasil *design* dapat terlihat pada gambar 4.18 dan 4.19 di bawah ini.



Gambar 4.18 Hasil Design Cover Box CD

(Sumber: Olahan Penulis)

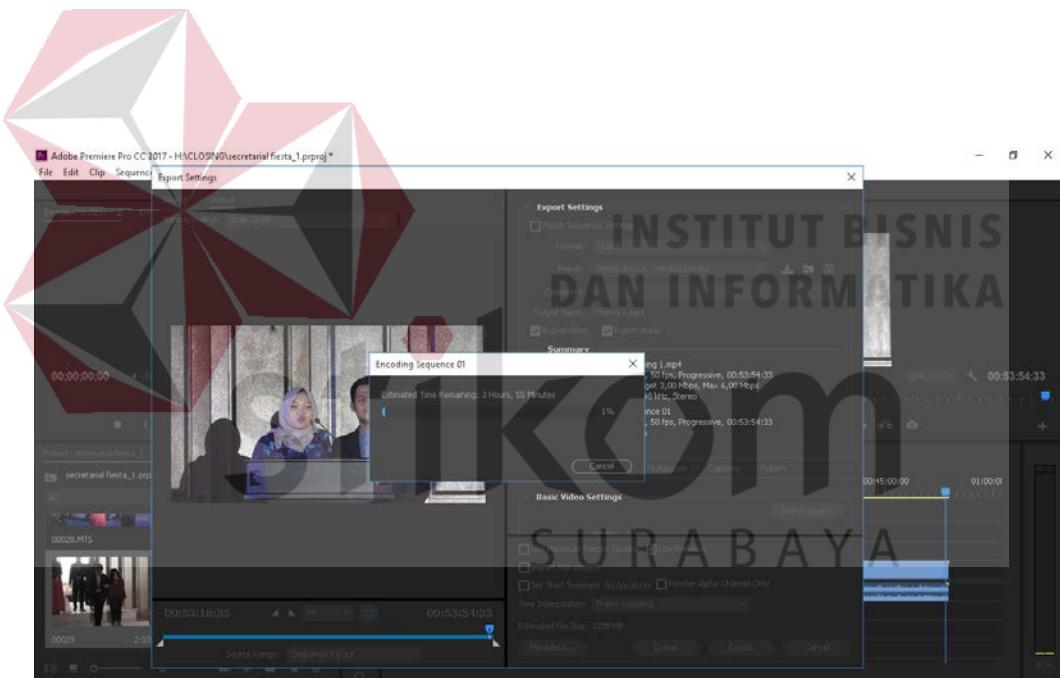


Gambar 4.19 Hasil Design Label CD

(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 mengeksport 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 Youtube HD 720 yakni untuk menghasilkan video dengan kualitas *High Definition* namun dengan file yang tidak terlalu besar seperti yang terlihat pada gambar 4.20



Gambar 4.20 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 3 bagian

yang dimana setiap bagianya memiliki durasi video yaitu sekitar 1 jam jadi total keseluruhan hasil *render* berdurasi 3 jam. Setelah membagi menjadi 3 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 “Secertarial 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 *Direct Of Photography*, haruslah mengetahui seluk beluk proses pengambilan gambar, *angle camera*, proses produksi, dan proses pasca produksi dari video *bumper*, iklan, video dokumentasi, dan lain-lain 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 seorang *Direct Of Photography* 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 terutama *live* dibutuhkan 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 atmosfir, *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 (television), 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:

- Ardianto, E., & Lukiaty, K. E. (2004). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darma, Jarot, & Ananda, S. (2009). *Buku Pintar Multimedia*. Jakarta: Mediakita.
- Dennis, F. (2008). *Bekerja Sebagai Sutradara*. Jakarta: Erlangga.
- Effendy, O. U. (1986). *Televisi Siaran, Teori dan Praktek*. Bandung: Alumni.
- Effendy, O. U. (2000). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Lutters, E. (2004). *KUNCI SUKSES MENULIS SKENARIO*. Jakarta: PT. Grasindo.
- McQuail, D. (1997). *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Naratama. (2013). *Menjadi Sutradara Televisi dengan Single dan Multi-camera*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Purba, J. A. (2013). *Panduan Lengkap & Sistematis SHOOTING yang BENAR!* Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Semedhi, B. (2011). *SINEMATOGRAFI-VIDEOGRAFI suatu pengantar*. Bandung: Ghalia Indonesia.

2. Diambil dari Jurnal:

- Hananta, E. P. (2013). *Konten Kekerasan Dalam Film Indonesia Anak Terlaris Tahun 2009 - 2011*. E-Komunikasi, 4.

3. Diambil dari Internet:

- Adjie, Bontot. (2017, Desember 08). *Artikel Pengertian Adobe Audition*. Retrieved from bontotadjie.blogspot.co.id:<http://bontotadjie.blogspot.co.id/2013/01/artikel-pengertian-adobe-audition.html>
- Andika, D. (2016, Juni 13). *Definisi dan Pengertian Multimedia*. Retrieved from IT-Jurnal.com:<https://www.it-jurnal.com/definisi-dan-pengertian-multimedia/>
- Pelajaran.co.id. (2017, Desember 02). *Pengertian Film, Sejarah Fungsi, Unsur-Unsur dan Jenis Film*. Retrieved from Pelajaran.co.id:<http://www.pelajaran.co.id/2017/07/pengertian-film-sejarah-fungsi-unsur-dan-jenis-film.html>
- Dilihatya.com. (2014, September 26). *Pengertian Dokumentasi Menurut Para Ahli*. Retrieved from Dilihatya.com: <http://dilihatya.com/2142/pengertian-dokumentasi-menurut-para-ahli>
- Sora. (2014, September 15). *Mengetahui Pengertian Dokumen Dan Dokumentasi*. Retrieved from Pengertian Apapun: <http://www.pengertianku.net/2014/09/mengetahui-pengertian-dokumen-dan-dokumentasi.html>
- Wikipedia.org. (2017, Desember 06) *Adobe After Effects*. Retrieved from Wikipedia.org:https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_After_Effects
- Wikipedia.org. (2017, Desember 06) *Adobe Premiere Pro*. Retrieved from Wikipedia.org:https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Premiere_Pro

