DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DOKUMETASI ACARA DI PT. KOEN CINEMA INDONESIA

KERJA PRAKTIK

Program Studi
DIV Komputer Multimedia

Oleh:
INDRA WIRANATA PAMUNGKAS PUTRA WAHYUDI
15510160015

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DOKUMENTASI ACARA DI PT. KOEN CINEMA INDONESIA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Tugas Akhir

Disusun Oleh:

Nama : INDRA WIRANATA
PAMUNGKAS PUTRA WAHYUDI

NIM : 15.51016.0015

Program : DIV (Diploma Empat)

Jurusan : Komputer Multimedia

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2018

LEMBAR MOTTO

"Takut terlihat bodoh akan membuatmu menjadi lebih bodoh"

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

LEMBAR PERSEMBAHAN

Ku persembahkan untuk Bangsa dan Tanah Airku, Keluarga, Almamater,

Sahabat serta teman-teman tercinta.

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

LEMBAR PENGESAHAN

***DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY* DOKUMENTASI ACARA**
DI PT. KOEN CINEMA INDONESIA

Laporan Kerja Praktik oleh

Indra Wiranata Pamungkas Putra Wahyudi

NIM: 15.51016.0015

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 22 November 2018

Disetujui :

Pembimbing	Penyelia
Karsam, M.A., Ph.D.	**Reva Girindra Ariyadi**
NIDN. 0705076802	

Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV Komputer Multimedia

Ir. Hardman Budiardjo, M.Med. Kom., MOS.

NIDN. 0711086702

LEMBAR PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

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

Nama	: Indra Wiranata Pamungkas Putra Wahyudi
NIM	: 15.51016.0015
Program Studi	: DIV Komputer Multimedia
Jurusan/Fakultas	: Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul karya	: *Director of Photography* Dokumentasi Acara di PT. Koen Cinema Indonesia

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 atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

2. Karya tersebut diatas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalah Daftar Pustaka saya.

3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 22 November 2018

METERAI TEMPEL
TGL. 20
8BE6FAFF588620938
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Indra Wiranata P.P.W
NIM : 15.51016.0015

ABSTRAK

Karya video merupakan salah satu bagian dari perkembangan kehidupan manusia, dan video menjadi salah satu dari berbagai media masa yang sangat efektif dalam penyampaian suatu informasi dan pesan moral yang ingin disampaikan pembuat kepada masyarakat.

Video terdiri dari *audio* dan *visual* yang dikemas secara menarik dan memiliki makna di dalamnya dan akan berdampak berbeda jika dibandingkan dengan susunan kata yang terdapat pada buku ataupun media informasi tulis lainnya, sehingga video dapat lebih mudah untuk dicerna isi pesan dari video tersebut. Maka dari itu *director of photography* bertanggung jawab atas kualitas *visual* dalam pembuatan karya video mulai dari persiapan, mengubah naskah menjadi *visual*, *hunting* lokasi, *framing* dan menentukan *angle* kamera. Dalam sebuah produksi karya, *director of photography* memiliki peran yang penting setelah produser, sutradara, dan penulis.

Oleh karena itu, diperlukan suatu ilmu untuk mempelajari pengambilan gambar (*framing*) dan pencahayaan (*lighting*) dalam konteks dokumentasi sebagai media rekam melalui seorang *director of photography* yang bertugas mengoperasikannya. Di PT. Koen Cinema Indonesia yaitu sebuah *Production House (PH)* yang bergerak di bidang dokumentasi acara, peran seorang director of *photography* sangat dibutuhkan dan dicari. Oleh karena itu penulis melakukan kerja praktik di PT. Koen Cinema Indonesia. Sehingga dalam penulisan laporan kerja praktik ini diambillah judul " *Director of Photography Dokumentasi Acara di PT. Koen Cinema Indonesia*"

Kata Kunci: *Director of Photography*, *Framing, Visual,* Dokumentasi, *Videography*

SEKOLAH TINGGI
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

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 Dokumentasi Acara di PT. Koen Cinema Indonesia*" 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. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Bapak Dr. Jusak selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika
4. Bapak Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Ketua Program Studi DIV Komputer Multimedia.
5. Bapak Karsam M.A., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
6. Reva Girindra Ariyadi selaku Founder PT. Koen Cinema Indonesia bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik.
7. Bagus Eko yang telah membimbing dalam proses proses Kerja Praktik.
8. Sahabat, kekasih, teman-teman angkatan 2015 yang selalu mendukung dalam keadaan apapun.
9. Rekan-rekan *director of photography* atas ilmu yang telah dibagikan.
10. Keluarga besar program studi DIV Komputer Multimedia.
11. 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 program studi DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Surabaya, 22 November 2018

Penulis

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

DAFTAR ISI

ABSTRAK vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI ix

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 PT. Koen Cinema Indonesia. 5

2.3 *Overview* Perusahaan 7

2.4 Visi dan Misi PT. Koen Cinema Indonesia 10

2.5 Tujuan PT. Koen Cinema Indonesia 11

BAB III LANDASAN TEORI 12

3.1 Sinematografi 12

3.2 *Director of Photography* 12

3.3 Ukuran Gambar 13

3.3.1 *Close Up* 13

3.3.2 *Medium Close Up* 14

3.3.3 *Medium Shot* 15

3.3.4 *Knee Shot* 15

3.3.5 *Long Shot* 16

3.3.6 Ekstrem *Close Up* 17

3.3.7 *Big Close Up* 17

3.3.8 *Very Long Shot* 18

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.3.9 Ekstrem *Long Shot* 18
3.4 *Angle* Kamera 19
3.4.1 *Low Angle* 20
3.4.2 *Straight Angle* 20
3.4.3 *High Angle* 21
3.4.4 *Canted Angle* 21
3.4.5 *Bird Eye View* 22
3.4.6 *Frog Eye* 23
3.4.7 *Point of View* 23
3.5 Komposisi 24
3.5.1 Metode Komposisi 24
3.6 Framing 25
3.6.1 *Nose Room* 26
3.6.2 *Head Room* 26
3.6.3 *Walking Room* 26
3.7 Pergerakan Kamera 26
3.7.1 *Panning* 27
3.7.2 *Tilting* 27
3.7.3 *Tracking/Dolly* 27
3.7.4 Arching/Orbit 27
3.7.5 *Pedestal/Crane* 27
3.7.6 *Crabing/Slide* 28
3.8 Kontinuitas 28
3.8.1 Kesinambungan Isi Cerita 28
3.8.2 Kesinambungan Gerakan 28
3.8.3 Kesinambungan Letak 29
3.8.4 Kesinambungan suara 29
3.9 Dokumentasi 29
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN 30
4.1 Analisa Sistem 30
4.2 Posisi Dalam Instansi 30
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di PT. Koen Cinema Indonesia 31

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

BAB V PENUTUP 42
5.1 Kesimpulan 42
5.2 Saran 43
DAFTAR PUSTAKA 44
LAMPIRAN 45
BIODATA PENULIS 54

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.3.1 Contoh *Close Up.* 14
Gambar 3.3.2 Contoh Medium Close Up..... 14
Gambar 3.3.3 Contoh Medium Shot. 15
Gambar 3.3.4 Contoh Knee Shot. 16
Gambar 3.3.5 Contoh Long Shot. 16
Gambar 3.3.6 Contoh Extrem Close Up. 17
Gambar 3.3.7 Contoh Big Close Up. 17
Gambar 3.3.8 Contoh Very Long Shot. 18
Gambar 3.3.9 Contoh Ekstrem Long Shot. 19
Gambar 3.4.10 Contoh Low Angle. 20
Gambar 3.4.11 Contoh Straight Angle. 20
Gambar 3.4.3 Contoh High Angle 21
Gambar 3.4.4 Contoh Canted Angle 22
Gambar 3.4.5 Contoh Bird Eye View. 22
Gambar 3.4.6 Contoh Frog Eye. 23
Gambar 3.4.7 Contoh Point of View. 23
Gambar 4.1 Software yang digunakan 31
Gambar 4.2 Dokumentasi acara di ITD Unair Surabaya 32
Gambar 4.3 Dokumentasi acara di ITD Unair Surabaya 32
Gambar 4.4 Dokumentasi Acara *Go-Talk by* Go-Jek Jakarta 33
Gambar 4.5 Persiapan Dokumentasi Acara *Go-Talk* 33
Gambar 4.6 Proses Seleksi Video 34
Gambar 4.7 Revisi video *Go-Talk* 35
Gambar 4.8 Dokumentasi P&G *Annual Meeting 2018* 36
Gambar 4.9 Foto *Outbond P&G Annual Meeting 2018* 36
Gambar 4.10 Foto *Awarding* P&G *Annual Meeting* 2018 37
Gambar 4.11 Proses Seleksi Video P&G *Annual Meeting 2018* 38
Gambar 4.12 Dokumentasi Acara *Global Health Diplomacy* (GHD) 2018 39
Gambar 4.13 Dalam Acara *Global Health Diplomacy* (GHD) 2018 39
Gambar 4.14 Foto Pelatihan *Global Health True Leader* (GHTL) 2018 40
Gambar 4.15 Foto Kegiatan Turun Lapangan ke lokasi terdampak. 40

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Gambar 4.16 Foto Saat Dokumentasi Acara GHTL 2018 41
Gambar 4.17 Pasca Produksi GHTL 2018 41

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan PT. Koen Cinema Indonesia 45
Lampiran 2 Form KP-5 (Acuan Kerja) 46
Lampiran 3 Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan)..... 47
Lampiran 4 Log Harian Acuan Kerja Selama 2 Bulan 49
Lampiran 5 Kehadiran Kerja Praktik Selama 2 Bulan..... 51
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing..... 53

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri kreatif merupakan salah satu penggerak perekonomian nasional yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas serta bakat dan keterampilan individu. Dunia industri kreatif di Indonesia semakin berkembang dari tahun ke tahun dan semakin diminati oleh kalangan orang-orang yang memiliki pemikiran kreatif dan inovatif.

Sinematografi adalah salah satu contoh yang termasuk dari berbagai subsektor dalam industri kreatif, dan sinematografi sudah bukanlah menjadi hal yang asing lagi didengar di Indonesia. Dalam sinematografi, unsur *video* dan *audio* merupakan media utama yang digunakan dalam penyampaian informasi. Sinematografi merupakan media penyampaian informasi yang cukup menarik dan lebih mudah dimengerti oleh penikmatnya karena didukung dengan adanya gabungan teknologi video dan *audio*.

Media video ini memiliki keunggulan yang tidak dimiliki oleh media penyampaian informasi lainnya, yaitu dapat dinikmati dengan perangkat elektronik seperti *smartphone,* laptop atau komputer, televisi dan perangkat elektronik dengan *output visual* dan *audio* lainnya.

Video yang menarik dapat tercipta dengan didukung dari beberapa unsur, salah satunya adalah dengan pengambilan gambar yang bagus dan *camera movement* yang menarik, dalam hal ini adalah tugas dari *director of photography* yang bertanggung jawab akan kualitas video yang dihasilkan. Dalam pokok bahasan kali ini yaitu *director of photography* dokumentasi acara. Tentunya *director of*

photography bukanlah pekerjaan yang asing lagi bagi pelaku industri kreatif terutama yang bergerak di bidang sinematografi.

Director of photography merupakan penentu dalam pengambilan gambar, dan pada pengambilan gambar pada saat acara memerlukan kepekaan terhadap momen dan harus dapat berpikir dengan cepat untuk menentukan *angle* mana dan *camera movement* apa yang akan digunakan untuk mendokumentasikannya. Oleh karena itu diperlukan pengalaman yang cukup agar dapat menjadi *director of photography* yang baik.

Penulis memilih PT. Koen Cinema Indonesia sebagai tempat untuk melakukan kerja praktik karena PT. Koen Cinema Indonesia merupakan *Production House* industri kreatif terutama dibidang perfilman dan dokumentasi, serta PT. Koen Cinema Indonesia telah memiliki *client-client* yang berskala perusahaan besar.

Dengan melakukan kerja di PT. Koen Cinema Indonesia, penulis dapat mempelajari banyak hal tentang dunia dokumentasi terutama dalam hal *director of photography*, serta untuk mengetahui bagaimana etika dalam bekerja, bersikap dalam sebuah kerja tim dan juga memenuhi keinginan *client*. Kerja praktik juga diharap dapat mengembangkan kreatifitas dan kemandirian mental mahasiswa pada dunia kerja.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam kerja praktik ini yaitu, bagaimana cara melaksaksanakan tugas sebagai *director of photography* dokumentasi acara di PT. Koen Cinema Indonesia.

1.3. Batasan Masalah

Dalam kerja praktik ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai *director of photography* dokumentasi acara di PT. Koen Cinema Indonesia. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam kerja praktik ini antara lain:

1. Menentukan *angle* kamera serta camera movement.
2. Merekam momen-momen penting atau menarik didalam proses acara.
3. Memilih hasil video terbaik untuk diserahkan kepada editor sebagai hasil dokumetasi.

1.4. Tujuan

Tujuan dari kerja praktik ini adalah menjadi *director of photography* dokumentasi acara di PT. Koen Cinema Indonesia.

1.5. Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Penulis

a. Mengetahui proses pembuatan video dokumentasi acara terutama dalam hal *director of photography*.

b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.

c. Menambah pengalaman kerja di bidang industri kreatif, multimedia, film, televisi dan PH (*Production House*).

d. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

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 sinematografi dan multimedia.

3. Manfaat bagi Akademik

a. Mengaplikasikan teknik-teknik videografi dan sinematografi pada proses pembuatan dokumentasi acara.

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.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi	:	PT. Koen Cinema Indonesia *(Cinematic Film and Video Production) Based In Surabaya and Yogyakarya*.
Alamat	:	Jalan Patimura IE No.09 RT.029 RW.006, Desa
	:	Sengon, Kecamatan Jombang, Kabupaten Jombang
Telp/Fax	:	085745000109
Email	:	koencinema.id@gmail.com
Website	:	koencinema.id

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

2.2 Sejarah Singkat PT. Koen Cinema Indonesia.

Koen Cinema Indonesia merupakan salah satu perusahaan baru yang ikut meramaikan industri kreatif terutama dalam bidang videografi atau pembuatan video. Videografi merupakan suatu cara menyampaikan pesan atau berkomunikasi melalui gambar bergerak atau dikenal sebagai video. Video biasanya disampaikan dengan alur cerita dan konsep kreatif tertentu yang diharapkan dapat memberikan informasi, inspirasi, atau bahkan meninggalkan kesan mendalam kepada penonton. Beberapa produk unggulan yang dihasilkan oleh perusahaan ini antara lain video profil perusahaan, video CSR, video iklan komersial, video acara, video

dokumenter, video produk, video pernikahan, dan lain sebagainya bergaya khas perfilman atau lebih dikenal dengan istilah *cinematic*.

Perusahaan ini telah resmi berdiri pada bulan Oktober 2017 di Kabupaten Jombang, Jawa Timur di bawah nama PT. Koen Cinema Indonesia. Perusahaan ini berbasis di Surabaya dan Yogyakarta dan melayani wilayah kerja secara nasional.

Brand Koen sendiri berasal dari bahasa lokal kasar yang umum dipergunakan oleh masyarakat Jawa Timur untuk kata "Kamu". Pemilik utama perusahaan ini adalah Reva Girindra Ariyadi, alumni S1 Teknik Fisika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember tahun angkatan 2012. Perusahaan ini dimulai dari kerjasama dan kolaborasi antara pemilik utama dengan teman sekolah beliau yang bernama Bagus Eko Prasetyo, mahasiswa S1 Akuntansi, Universitas Gajah Mada tahun angkatan 2013. Dikarenakan adanya kesamaan dan kecocokan visi, misi, dan semangat berkarya di antara keduanya, maka dari itu dibentuklah brand Koen Cinema sebagai wadah untuk berekspresi sekaligus mencari penghasilan.

Segmentasi pasar PT Koen Cinema Indonesia adalah perseorangan, perusahaan lokal, perusahaan rintisan (startup), organisasi masyarakat atau Non Government Organization (NGO), perguruan tinggi, instansi pemerintah, hingga perusahaan nasional maupun multi-nasional di seluruh wilayah Indonesia dan membuka kemungkinan permintaan pasar internasional.

Di perusahaan ini, manajer pemasaran berperan dalam memasarkan produk-produk yang dimiliki oleh perusahaan. Selain itu manajer pemasaran juga bertanggung jawab atas kerjasama yang dilakukan oleh perusahaan dengan klien dan pihak-pihak lain yang terkait. Manajer produksi bertanggung jawab atas semua kegiatan produksi, baik dari pemilihan lokasi dan adegan, penyusunan konsep dan

cerita, pembentukan tim produksi, dan hal-hal lain yang terkait dengan proses pengambilan gambar. Manajer post produksi bertanggung jawab atas seluruh kegiatan dalam proses penyuntingan gambar dan suara (editing). Manajer post produksi mengatur penjadwalan proses penyuntingan gambar dan suara dari seluruh proyek. Selain itu manajer post produksi juga memberikan penilaian akhir atas kinerja seluruh pihak dari proses pra-produksi hingga produksi. Dari seluruh produk yang dimiliki PT Koen Cinema Indonesia, produk video perusahaan dan video dokumentasi merupakan pendapatan utama/unggulan.

2.3 *Overview* Perusahaan

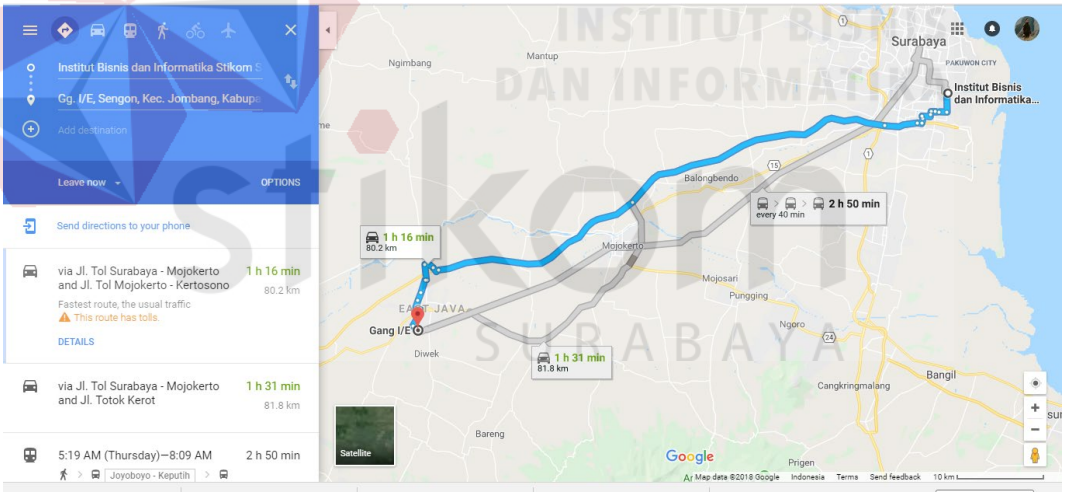
Dalam melakukan Kerja Praktik, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan tersebut. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di sekitar perusahaan. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa kerja. Bersadarkan SIUP (Surat Izin Usaha Perdagangan) yang terbit pada tanggal 04 Desember 2017.

PT. Koen Cinema Indonesia beralamat di Jalan Patimura IE No.9 RT.029 RW.006, Desa Sengon, Kecamatan Jombang, Kabupaten Jombang, namun berbasis di Surabaya dan Yogyakarta serta melayani wilayah kerja secara nasional. Gambar 2.2 dan gambar 2.3 merupakan tempat PT. Koen Cinema Indonesia berdasarkan SIUP yang merupakan rumah pemilik serta Gambar 2.4 merupakan tampilan website dari PT. Koen Cinema Indonesia yang berisi portofolio kerja untuk menjangkau konsumen. Berikut ini adalah logo PT. Koen Cinema Indonesia.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Gambar 2.1 Logo PT. Koen Cinema Indonesia

(Sumber: www.koencinema.id)



Gambar 2.2 Peta Lokasi PT. Koen Cinema Indonesia

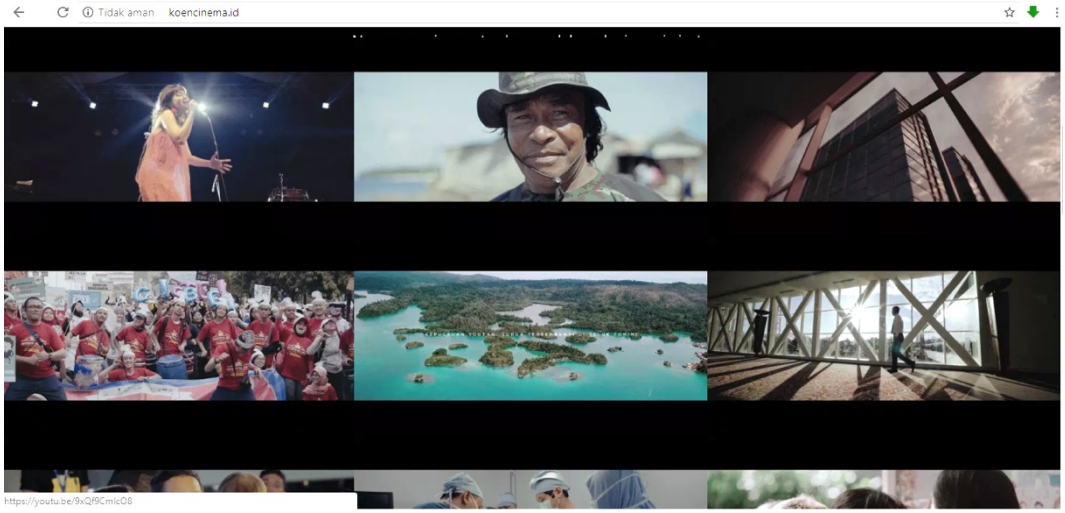
(Sumber: www.maps.google.com)

Gambar 2.3 Letak PT. Koen Cinema Indonesia berdasarkan SIUP

(Sumber: Olahan Penulis)

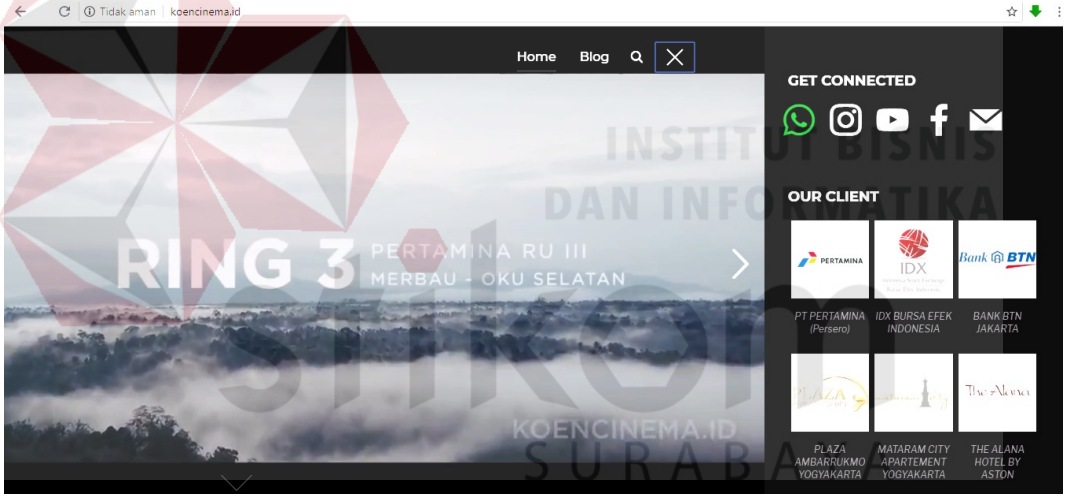
Gambar 2.4 Tampilan Website PT. Koen Cinema Indonesia

(Sumber: www.koencinema.id)



Gambar 2.5 Tampilan Website PT. Koen Cinema Indonesia

(Sumber: www.koencinema.id)



Gambar 2.6 Tampilan Website PT. Koen Cinema Indonesia

(Sumber: www.koencinema.id)

2.4 Visi dan Misi PT. Koen Cinema Indonesia

Visi

Menjadi rumah produksi yang turut serta meramaikan dan menyumbangkan karya video atau karya film yang berkualitas, diakui, dan menjadi inspirasi baru di dunia industri kreatif tanah air maupun internasional.

Misi

Terus menerus memproduksi video maupun film kreatif dengan dedikasi dan semangat tinggi untuk selalu menerapkan hal-hal baru, dengan selalu menjaga kredibilitas dalam proses produksi untuk pelayanan maupun hasil yang maksimal.

2.5 Tujuan PT. Koen Cinema Indonesia

Tujuan yang hendak dicapai oleh PT. Koen Cinema Indonesia adalah sebagai berikut:

Tujuan:

1. Meramaikan industri kreatif terutama dalam bidang videografi atau fotografi.
2. Menghasilkan produk videografi dan fotografi unggulan untuk bisa bersaing di industri kreatif.
3. Menginisiasi para *videographer* dan *photographer* berbakat untuk berkarya bersama dan menjadi wadah untuk berkumpul untuk menghasilkan produk yang memiliki daya apresiasi tinggi.
4. Terwujudnya relasi dan kerjasama dengan berbagai institusi dan perusahaan.
5. Meningkatkan *Branding* untuk memperluas jejaring di Masyarakat.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Sinematografi

Sinematografi/*cinematography* terdiri dari dua suku kata *cinema* dan *graphy* yang berasal dari bahasa Yunani, *Kinema*, yang berarti gerakan dan *graphoo* yang berarti menulis. Jadi sinematografi dapat diartikan menulis dengan gambar yang bergerak (Nugroho, 2014). Sinematografi dan fotografi memiliki sebuah kemiripan yakni menangkap pantulan cahaya yang mengenai objek. Oleh karena itu maka alat yang digunakan juga mirip. Perbedaannya, peralatan fotografi hanya menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap beberapa rangkaian gambar. Jadi sinematografi merupakan gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar atau dalam sinematografi disebut montase.

3.2 *Director of Photography*

Director of Photography atau sering juga disebut dengan sinematografer merupakan seorang yang bertanggung jawab atas semua aspek *visual* dalam pembuatan sebuah film. Banyak orang beranggapan bahwa DOP (*Director of Photography*) adalah seorang *cameraman*, namun tanggapan itu juga belum tentu benar, *director of photography* adalah orang yang bertugas untuk menyusun daftar perangkat kamera yang dibutuhkan seperti *filter*, lensa, tripod, pengaturan *framing*, *angle* kamera, tata lampu dan peralatan lainnya sebagai penunjang produksi film (Muchtar, 2013).

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Seorang *director of photography* memiliki sebuah tim yang di dalamnya terdiri dari asisten kameramen yang bertugas membantu dan mempersiapkan semua kebutuhan shooting mulai dari alat-alat hingga shot, dan ada juga *focus puller* yang bertugas membantu *director of photography* dalam memutar *focus ring* pada lensa sehingga subjek yang diikuti kamera dapat terus dalam area fokus, lalu *gaffer* atau kepala departemen pencahayaan. Bersama DOP, *Gaffer* akan berdiskusi tentang warna, jenis cahaya dan gaya tata cahaya. Tidak jarang juga *director of photography* merangkap jabatan sebagai seorang *cameraman* didalam produksi film itu sendiri.

Director of photography wajib mendukung penuh visi dari sutradara dan penulis skenario, yakni dengan cara merubah *text*/naskah menjadi sebuah *visual*, karena informasi yang disampaikan kepada penonton adalah dalam bentuk *visual*. *Di*rector of photography harus memahami betul enam elemen penting pada gambar seperti: motivasi, informasi, komposisi, *sound*, *angle* kamera dan kontinuitas antar video (Purba, 2013).

3.3 Ukuran Gambar

Video merupakan alat untuk berkomunikasi secara akurat dan efisien di mana para pembuat film atau video mengikuti suatu tata bahasa atau *grammar* yang disepakati bersama. Gambar-gambar atau shot dideskripsikan dalam bahasa kamera dalah hubungan dengan panjang tubuh manusia yang diperlihatkan (Purba, 2013). Berikut adalah lima ukuran gambar dasar yang biasa digunakan:

3.3.1 *Close Up*

Close up adalah pengambilan gambar dari ujung kepala hingga leher bagian bawah, dapat juga memotong sedikit kepala bagian atas. *Close up* digunakan untuk

mendeskripsikan suatu shot yang mengisolasi satu bagian tubuh misalnya kaki atau tangan, sebagian dari sebuah objek seperti keyboard piano, atau keseluruhan objek kecil seperti buku atau telepon genggam (Purba, 2013).

Gambar 3.3.1 Contoh *Close Up.*

(Sumber: www.bacaterus.net)

3.3.2 *Medium Close Up*

Medium close up merupakan pengambilan gambar yang memperlihatkan subjek mulai dari ujung kepala hingga dada atas. *Shot* ini baik untuk seseorang yang berbicara langsung di depan kamera. Kesan yang ditimbulkan adalah subjek akan terfokus, sedangkan *background* tidak terfokus, dengan demikian akan menonjolkan subjek (Purba, 2013).

Gambar 3.3.2 Contoh *Medium Close Up.*

(Sumber: www.cristellramirezhhs1.weebly.com)

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.3.3 *Medium Shot*

Medium shot adalah pengambilan gambar batas kepala hingga pinggang/perut bagian bawah, fungsinya untuk memperlihatkan sosok objek secara jelas. *Shot* ini biasanya digunakan saat pengambilan gambar reporter. Namun *medium shot* tidak boleh berdurasi terlalu lama, karena memperlihatkan banyak detail yang akan membuat penonton merasa cepat bosan untuk menontonnya (Purba, 2013).

Gambar 3.3.3 Contoh *Medium Shot*.

(Sumber: www.bhphotovideo.com)

3.3.4 *Knee Shot*

Knee shot yaitu pengambilan gambar dari batas kepala hingga lutut. Batas *framing knee shot* adalah tiga per empat ukuran tubuh manusia. Ukuran gambar ini sangat menguntungkan pada saat pengambilan objek yang bergerak agak cepat karena dapat dipastikan objek tidak akan keluar dari *frame* (Purba, 2013).

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Gambar 3.3.4 Contoh *Knee Shot.*

(Sumber: www.cinnamonwolfephotography.com)

3.3.5 *Long Shot*

Pengambilan gambar *long shot* memperlihatkan seluruh tubuh dari batas kepala hingga kaki. Pengambilan ini akan memberi informasi secara lengkap mengenai suasana dan *background* dari adegan tersebut (Purba, 2013).

Gambar 3.3.5 Contoh *Long Shot.*

(Sumber: www.iqbalanam-11.blogspot.com)

Selain lima ukuran gambar dasar tersebut, terdapat perkembangan dari lima shot dasar sebagai berikut :

3.3.6 Ekstrem *Close Up*

Pengambilan suatu gambar yang mencakup salah satu bagian tubuh/objek seperti mata atau hidung saja. Fungsinya adalah mengetahui detail suatu objek, objek mengisi layar dan detailnya sangat jelas (Purba, 2013).

Gambar 3.3.6 Contoh Extrem *Close Up*.

(Sumber: www.enlightapp.com)

3.3.7 *Big Close Up*

Big close up merupakan pengambilan gambar dari batas kepala hingga dagu. Ukuran gambar ini sangat diperlukan untuk menunjukan detail ekspresi wajah dengan menekankan mata dan mencakup sisa wajah sebanyak yang diperlukan.

Gambar 3.3.7 Contoh *Big Close Up.*

(Sumber: www.doorstepdigitalphotography.blogspot.com)

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.3.8 *Very Long Shot*

Pengambilan gambar dengan *background* mendominasi sedangkan objek agak kecil, jaraknya lebih jauh dari *long shot,* tetapi lebih dekat dari ekstrem *long shot.* Tujuan dari pengambilan gambar ini untuk memberikan penekanan pada suasana atau latar belakang tetapi objek tetap dapat dikenali.

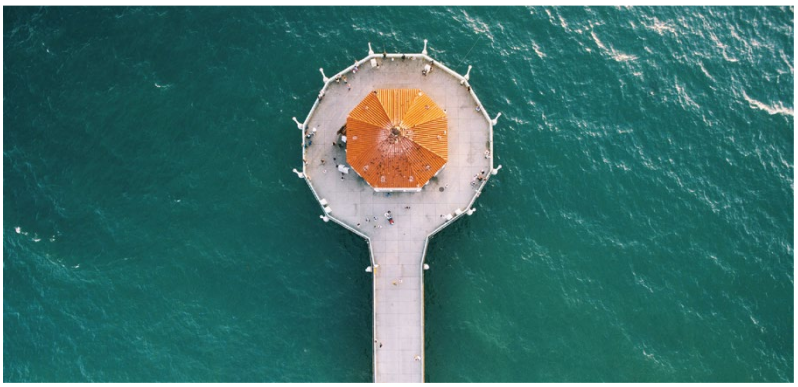
Gambar 3.3.8 Contoh *Very Long Shot.*

(Sumber: www.lessonbucket.com)

3.3.9 Ekstrem *Long Shot*

Pengambilan gambar ekstrem *long shot* menunjukan *background* sangat dominan objek sangat kecil, menyajikan bidang pandangan yang sangat luas, jauh, panjang, dan berdimensi lebar. Kamera mengambil keseluruhan pandangan, objek tampak jauh hampir tidak terlihat. Ukuran gambar ini memberikan orientasi kepada penonton tidak hanya pada suatu lokasi tetapi juga atmosfer, konteks, dan situasi secara keseluruhan (Purba, 2013), biasanya ekstrem *long shot* direkam melaui drone, ataupun dari tempat-tempat yang tinggi.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA



Gambar 3.3.9 Contoh Ekstrem *Long Shot.*

(Sumber: www.artifactuprising.com)

3.4 *Angle* Kamera

Angle kamera adalah sudut pandang penonton. Mata kamera juga merupakan mata penonton. Penempatan kamera menentukan sudut pandang penonton dan wilayah yang dilihat penonton pada suatu *shot* (Nugroho, 2014). Dengan sudut pengambilan gambar yang menarik, akan dapat menghasilkan suatu shot yang menarik, dengan perspektif yang unik dan menciptakan *image* tertentu pada gambar yang disajikan (Purba, 2013).

Pemilihan sudut pandang kamera yang tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari suatu cerita. Sebaliknya, jika penempatan sudut pandang kamera dilakukan tanpa motivasi tertentu maka makna gambar yang telah direkam akan sulit dipahami oleh penonton. Oleh karena itu, penempatan sudut pandang kamera menjadi faktor yang sangat penting dalam membangun cerita yang berkesinambungan. Angle kamera dapat dibedakan menurut karakter gambar yang akan dihasilkan, yang terbagi atas:

3.4.1 *Low Angle*

Low angle merupakan penempatan kamera di bawah dari *eye level.* Posisi *low angle* membuat subjek menjadi terlihat mempunyai kekuatan yang menonjol dan terlihat kekuasaannya (Purba, 2013).

Gambar 3.4.10 Contoh *Low Angle.*

(Sumber: www.erickimphotography.com)

3.4.2 Straight Angle

Posisi kamera *straight angle* yaitu sudut pengambilan gambar yang *normal* sehingga juga disebut *normal angle*. Sudut pengambilan gambar *straight angle* adalah sejajar dengan *eye level*. *Straight angle* tidak memberikan kesan dramatis melainkan kesan wajar, biasanya digunakan untuk pengambilan adegan wawancara atau profil (Purba, 2013).

Gambar 3.4.11 Contoh *Straight Angle*.

(Sumber: www.jasafotojakarta.com)

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.4.3 High Angle

Hight angle merupakan posisi kamera di atas *eye level*. Posisi kamera *high angle* membuat subjek tampak tidak mempunyai kekuatan yang menonjol dan tidak mempunyai kekuasaan (Purba, 2013).

Gambar 12 Contoh *High Angle*

(Sumber: www.pinterest.com/vickybvega/)

3.4.4 Canted Angle

Canted angle dihasilkan dengan cara memiringkan kamera pada bidang horizontalnya. Gambar yang dihasilkan menjadi dinamis dan labil sehingga dapat menggambarkan fantasi, ketegangan, atau khayalan penonton (Purba, 2013).

Gambar 13 Contoh *Canted Angle*

(Sumber: www.canacopegdl.com)

3.4.5 Bird Eye View

Pengambilan gambar di atas ketinggian objek yang direkam memperlihatkan suatu keadaan yang begitu luas, benda-benda subjek kecil tidak terlihat detailnya. Biasanya perekaman dilakukan melalui *drone*, gedung bertingkat tinggi atau dengan helikopter (Purba, 2013).

Gambar 14 Contoh *Bird Eye View*.

(Sumber: www.plhsphotography.wordpress.com)

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.4.6 Frog Eye

Frog eye merupakan pengambilan gambar yang dilakukan dari posisi ketinggian kamera sejajar dengan dasar atau alas objek. Kesan yang ditimbulkan adalah keagungan, kekuasaan, kuat, dominan, dan dinamis (Purba, 2013)

Gambar 15 Contoh *Frog Eye.*

(Sumber: www.tipsfotografi.net)

3.4.7 Point of View

Sudut pengambilan gambar dari titik pandangan pemain tertentu. *Point of view* adalah *angle objective,* tetapi karena berada antara objektif dan subjektif, maka *angle* ini harus ditempatkan pada kategori yang terpisah dan diberikan pertimbangan khusus. Sudut pengambilan ini bertujuan membangun hubungan antara subjek (Purba, 2013).

Gambar 16 Contoh *Point of View.*

(Sumber: www.australiangeographic.com)

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.5 Komposisi

Komposisi adalah pengorganisasian elemen-elemen *visual* dalam *frame*. Sedangkan *frame* merupakan ukuran secara riil bagi penonton dari apa yang dilihat dan didengar melalui video. Komposisi yang baik adalah aransemen dari unsur-unsur gambar untuk membentuk satu kesatuan yang serasi (harmonis) secara keseluruhan (Purba, 2013). Tujuan membuat gambar dengan pertimbangan komposisi adalah menampilkan gambar yang menarik bagi penonton agar penonton tidak mau melepaskan gambar yang ditampilkan dalam sekejap mata pun sehingga mata penonton tidak akan berkeliaran ke arah lain (Nugroho, 2014).

Komposisi berhubungan dengan selera artistik, kesadaran emosional, pengalaman, dan latar belankang pribadi *director of photography* sehingga komposisi tidak dapat digariskan dengan aturan yang ketat. Penataan komposisi bukanlah sesuatu yang mekanik, perhitungan matematika dan geometrika memang menunjang keberhasilan, namun kesulitan mendasar dalam membuat komposisi *visual* bagi *director of photography* tidak saja berurusan dengan bentuk dari orang-orang dan objek-objek tetapi juga dengan bentuk gerakan-gerakan. Oleh karena itu jika seorang *director of photography* menggunakan aturan komposisi fotografi sebagai pertimbangan dalam membuat komposisi video yang bergerak, dia harus memperhatikan kesinambungannya. *Director of photography* harus membuat setiap *frame* dalam sebuah *shot* berdasarkan prinsip/motivasi sinematik, yaitu keindahan komposisi dari gambar-gambar bergerak (Nugroho, 2014).

3.5.1 Metode Komposisi

Dalam menentukan komposisi, seorang *director of photography* dapat mengacu pada metode-metode tertentu, yaitu:

a. Rule of Third

Metode ini adalah membagi ukuran layar menjadi tiga bagian baik secara horizontal dan vertical, maka di keempat titik pertemuan dari garis-garis tersebut menjadi area yang cocok untuk menempatkan elemen yang menjadi pusat perhatian (Purba, 2013).

b. Triangulation

Metode ini menempatkan objek ke dalam suatu bentuk segitiga. *Point* atau objek penting diletakan di puncak segitiga dan harus didukung dengan elemen lainnya dalam frame agar dapat menarik perhatian penonton. Metode ini memberikan kesan kuat dan seimbang (Purba, 2013).

3.6 Framing

Framing adalah penempatan objek dalam bingkai layar televisi/media elektronik visual lainnya. *Framing* sangat penting untuk mendapatkan gambar yang seimbang serta enak untuk dilihat. Tujuan *framing* untuk mengonsentrasikan perhatian penonton pada subjek utama dan untuk mencapai gambar yang memiliki daya tarik *visual* (Purba, 2013). *Framing* adalah mengatur komposisi antar objek bidikan sehingga berada dalam satu *frame* yang apik (Nugroho,2014). Pengambilan gambar harus tepat. Jika tidak tepat, maka objek sebagus apapun akan terlihat jelek (Kundhi, 2009). *Framing* tidak dapat terlepas dari komposisi, karena komposisi merupakan bagian dari teknik *framing*. Pentingnya *framing* yang menarik dari segi estetika akan berpengaruh besar terhadap makna dari *shot* itu sendiri. Berikut adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam *framing*:

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.6.1 *Nose Room*

Nose room atau disebut juga dengan *looking room,* yaitu ruang yang memberikan jarak di depan hidung atau mata dengan tepi *frame.* Hal ini penting untuk menghindari kesan tertumpuk pada garis *frame* (Purba, 2013).

3.6.2 *Head Room*

Head room adalah jarak antara kepala dengan *frame* atas, agar objek tidak terlihat tenggelam atau *over lap* dengan tepi *frame* atas (Purba, 2013).

3.6.3 *Walking Room*

Walking room yaitu apabila kamera *panning* untuk mengikuti objek yang berjalan, di depan objek harus ada ruang kosong, ruang kosong inilah yang disebut sebagai *walking room* (Purba, 2013).

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.7 Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera mempunyai tujuan untuk memberikan kesan dinamis pada gambar. Pergerakan kamera harus didasari oleh motivasi tertentu sehingga dapat membangun titik klimaks dari suatu adegan. Adanya gerakan kamera akan memberikan dimensi yang lain dari suatu gambar, akan diperoleh *shot-shot* yang paling menarik bila kamera bergerak mengitari dan melintasi adegan yang direkam. *Shot-shot* yang dihasilkan melalui gerakan kamera memungkinkan penonton mengamati subjek dari titik sudut yang berdeba-beda dan untuk menempatkan subjek di dalam konteks adegan yang lebih luas (Purba, 2013).

Kamera video biasanya ditopang oleh sebuah *tripod* atau pedestal, ada juga yang ditempatkan di sebuah crane. Dengan ditempatkannya badan kamera di atas

penyangga tersebut, kamera dapat digerakan sesuai dengan keinginan kita karena dapat diputar ke kiri, kanan, atas, bawah, dan juga dapat ditunggingkan ke atas dan ke bawah. Berikut adalah macam-macam pergerakan kamera:

3.7.1 *Panning*

Panning adalah pengambilan gambar dengan menggerakan badan kamera kearah horizontal tetapi tidak mengubah posisi kamera (Purba, 2013).

3.7.2 *Tilting*

Tilting merupakan pengambilan gambar dengan menggerakan badan kamera ke arah vertikal tetapi tidak merubah posisi kamera. Tujuannya adalah menunjukan ketinggian atau kedalaman dan menunjukan adanya satu hubungan (Purba, 2013).

3.7.3 *Tracking/Dolly*

Adalah suatu pengambilan gambar dengan menggerakan badan kamera menjauhi objek (*track out*/*dolly out*) dan mendekati objek (*track in*/*dolly in*) (Purba, 2013).

3.7.4 Arching/Orbit

Arching/orbit adalah pengambilan gambar dengan menggerakan badan kamera mengelilingi subjek utama seperti lingkaran penuh (Purba, 2013).

3.7.5 *Pedestal/Crane*

Pedestal/crane merupakan pengambilan gambar dengan menggerakan badan kamera menggunakan alat penyangga *pedestal/crane* (Purba, 2013).

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.7.6 *Crabing/Slide*

Crabing atau sering juga disebut dengan *slide* adalah pengambilan gambar dengan cara menggerakan kamera menyamping (Purba, 2013).

3.8 Kontinuitas

Setiap pengambilan gambar, subjek akan melakukan pergerakan yang berbeda. Gambar tersebut yang harus mempunyai kesinambungan dengan gambar sebelumnya (Purba, 2013). Sebuah video harus menampilkan urutan gambar yang berkesinambungan, lancar, mengalir, secara logis. Membuat film/video harus direncanakan dengan baik dan detail karena dengan cara demikianlah kontinuitas dapat terjaga dengan baik. Kontinuitas bertujuan untuk membuat film/video yang dibuat terasa "realistis" dan menyakinkan sehingga membuat penonton bertahan dan hanyut dalam *story telling* sebuah film/video dari awal sampai akhir (Nugroho, 2014). Ada empat macam kontinuitas, yaitu:

3.8.1 Kesinambungan Isi Cerita

Sebagai contoh, apabila subjek membawa tas dengan tangan kiri pada *shot* pertama, maka pada *shot* kedua tas juga harus berada pada tangan kiri.

3.8.2 Kesinambungan Gerakan

Apabila subjek bergerak dari kiri ke kanan, maka arak pergerakan yang sama harus terjadi pada *shot* yang selanjutnya, kecuali pergerakan yang menyeberang garis *axis* diperlihatkan kepada penonton.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.8.3 Kesinambungan Letak

Apabila pada *shot* pertama objek berada di sisi kanan, kecuali pergerakan kamera diperlihatkan sehingga menyeberang garis *axis.*

3.8.4 Kesinambungan suara

Jika *action* terjadi di tempat yang sama dan pada waktu yang sama, maka ambient/sound harus berkesinambungan dari *shot* satu ke *shot* yang lain.

3.9 Dokumentasi

Dalam pengertian secara umum, dokumentasi ialah kumpulan dari dokumen-dokumen dapat memberikan keterangan atau bukti yang berkaitan dengan proses pengumpulan dan pengelolaan dokumen secara sistematis serta menyebar luaskan kepada pemakai informasi tersebut (Setiawan, 2018).

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. Dokumentasi merupakan kumpulan dari berbagai dokumen yang dapat memberikan keterangan ataupun bukti yang berkaitan dengan proses pengumpulan serta pengelolaan dokumen secara sistematis dan menyebar luaskan kepada pemakai informasi tersebut (Sora, 2014).

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini akan dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Kerja Praktik di PT. Koen Cinema Indonesia. Pada pelaksanaan kerja praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Komputer Multimedia, sekaligus berhubungan dengan internal PT. Koen Cinema Indonesia. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk menjadi *director of photography* dokumentasi acara yang ditangani oleh PT. Koen Cinema Indonesia.

4.1 Analisa Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : PT. Koen Cinema Indonesia

Divisi : *Director of photography*

Tempat : Surabaya, Jakarta, Yogyakarta, Bandung.

Kerja praktik dilaksanakan selama dua bulan, dimulai pada 16 Juli 2018 sampai 16 September 2018, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 07.30-18.00 WIB serta pukul 07.30-16.00 WIB.

4.2 Posisi Dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan kerja praktik, posisi yang diperoleh penulis ialah sebagai *director of photography*, yang bertugas menentukan pengambilan *angle*

dan *camera movement* serta merekam seluruh kegiatan selama acara berlangsung sehingga dapat menghasilkan *stock footage* video dengan kualitas yang baik dan memiliki motivasi disetiap pengambilan gambarnya.

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di PT. Koen Cinema Indonesia

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di PT. Koen Cinema Indonesia dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

Hal yang juga paling pentng dalam proses kegiatan adalah *softwar*e atau aplikasi yang digunakan untuk menunjang pekerjaan dan kegiatan selama kerja praktik, dan beberapa *software* atau aplikasi utama yang digunakan antara lain *Cadrage, Sun Surveyor, Moza Genie, Slider One Pro* pada *smartphone android* seperti pada gambar 4.1 berikut.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Gambar 17 *Software* yang digunakan

(Sumber: Olahan Penulis)

1. Minggu Ke -1

Pada minggu pertama kegiatan kerja praktik di PT. Koen Cinema Indonesia ialah kami diberi tugas untuk dokumentasi 2 acara yaitu yang pertama dokumentasi

acara seminar di *Institute of Tropical Desease* (ITD) di Kampus C Universitas Airlangga Surabaya, berupa video kegiatan selama acara seminar berlangsung dari pembukaan sampai penutupan selama tiga hari seperti gambar 4.2 dan gambar 4.3 di bawah ini.

Gambar 18 Dokumentasi acara di ITD Unair Surabaya

(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 19 Dokumentasi acara di ITD Unair Surabaya

(Sumber: Olahan Penulis)

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Setelah melakukan dokumentasi acara seminar di *Institut of Tropical Desease* (ITD) Universitas Airlangga Kampus C Surabaya, dan di minggu yang sama kami diberi tugas untuk datang ke kantor Go-Jek di Pasaraya Blok M Jakarta Selatan untuk dokumentasi acara *Go-Talk* (acara *sharing* atau *talkshow internal* antar pegawai dan pimpinan di perusahaan Go-Jek) dan acara ini dilakukakan setiap satu bulan sekali. Tertera pada gambar 4.4 dan 4.5 di bawah ini.

Gambar 20 Dokumentasi Acara *Go-Talk by* Go-Jek Jakarta

(Sumber: Olahan Penulis)

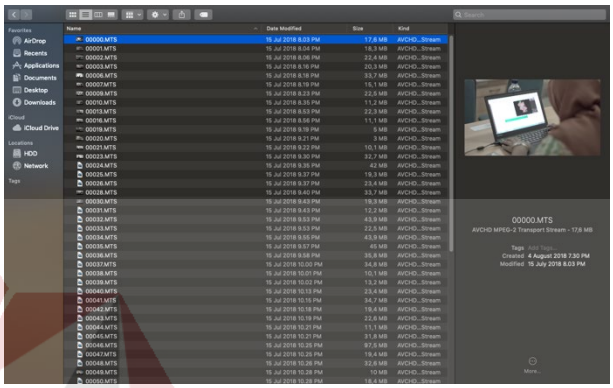
Gambar 21 Persiapan Dokumentasi Acara *Go-Talk*

(Sumber: Olahan Penulis)

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

2. Minggu Ke-2

Pelaksanaan kerja praktik pada minggu kedua yaitu pasca produksi proyek dokumentasi untuk Go-Jek yaitu *talkshow Go-Talk* dan seminar *Institute of Tropical Desease* (ITD) di kampus C Universitas Airlangga Surabaya. Antara lain menyeleksi file video, dan memilih *stock* video yang terbaik seperti pada gambar 4.6 di bawah ini.



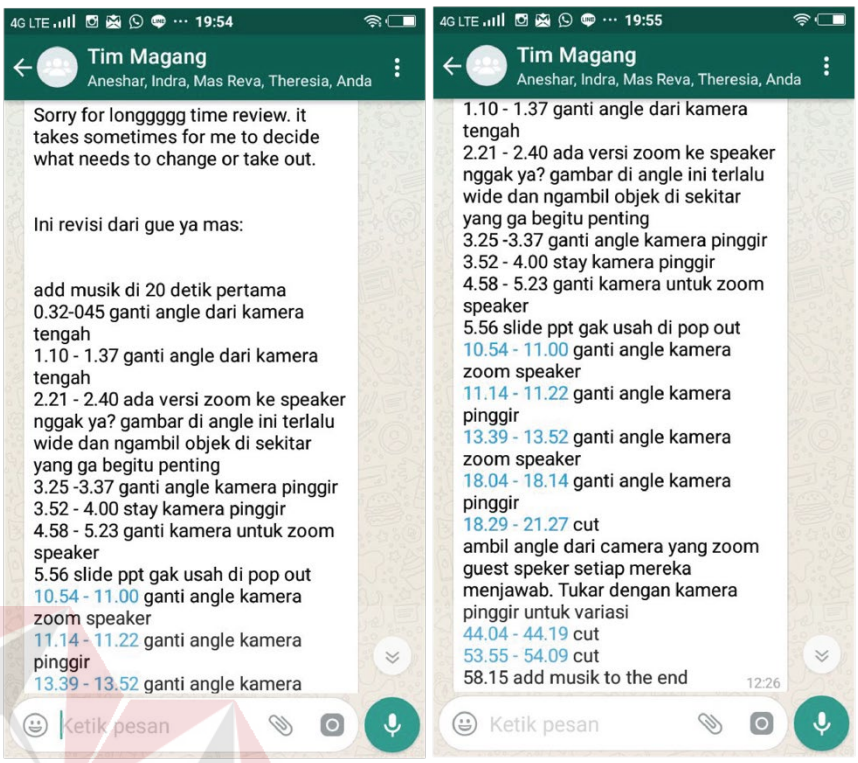
Gambar 22 Proses Seleksi Video

(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah melakukan proses seleksi, kegiatan selanjutnya yaitu memberikan file video yang telah terpilih kepada editor untuk dirangkai menjadi sebuah video yang utuh memiliki kualitas video yang bagus.

3. Minggu Ke-3

Setelah melakukan proses pasca produksi pada minggu kedua, di minggu ketiga kerja praktik digunakan untuk revisi project dari ITD dan Go-Jek berupa perbaiki dalam hal *editing* dan efek suara sesuai dengan yang di inginan oleh pihak ITD dan Go-Jek. Salah satunya bentuk revisi pada video *talkshow Go-Talk* seperti pada gambar 4.7 berikut.



Gambar 23 Revisi video *Go-Talk*

(Sumber: Olahan Penulis)

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

4. Minggu Ke-4

Pada Minggu keempat ini kami berpindah ke Yogyakarta untuk dokumentasi video pada acara *Annual Meeting* 2018 dari perusahaan P&G yang berlokasi di *Grand Hyatt Regency* Yogyakarta yang merupakan acara *internal* keluarga besar dari perusahaan P&G. Acara ini berlangsung selama beberapa hari yang terdiri dari *awarding, open mic competition dan outbond*, seperti yang terlihat pada gambar 4.8, gambar 4.9 dan gambar 4.10 berikut.

Gambar 24 Dokumentasi P&G *Annual Meeting 2018*

(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 25 Foto *Outbond P&G Annual Meeting 2018*

(Sumber: Olahan Penulis)

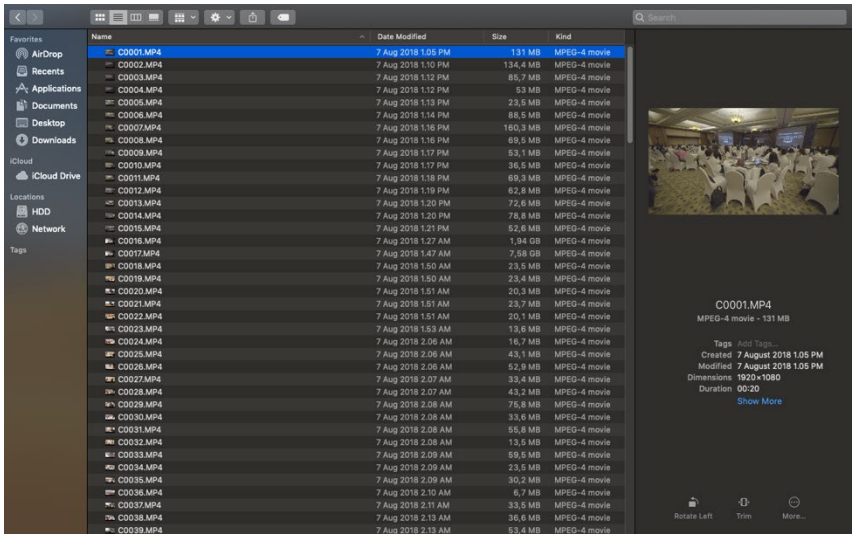
Gambar 26 Foto *Awarding* P&G *Annual Meeting* 2018

(Sumber: Olahan Penulis)

5. Minggu Ke-5

Pada Minggu kelima ini adalah proses pasca produksi dokumentasi acara P&G *Annual Meeting* 2018 yaitu memilih *stock shot* terbaik untuk diberikan kepada editor untuk dilakukan proses *editing* seperti pada gambar 4.11 berikut.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA



Gambar 27 Proses Seleksi Video P&G *Annual Meeting 2018*

(Sumber: Olahan Penulis)

6. Minggu ke-6

Pada Minggu keenam tugas kami adalah dokumentasi acara di Kota Bandung yaitu *Global Health Diplomacy* (GHD) 2018 yang diselenggarakan oleh *Indonesia One Health University Network (INDOHUN)* yaitu sebuah komunitas yang fokus untuk peningkatan kesehatan. Acara ini diadakan di Hotel Bidakara Savoy Homann Jalan Asia Afrika Bandung. Acara ini diikuti oleh kaula muda yang bertujuan melatih kemamuan berdiplomasi dengan negara lainnya. Kami bertugas mendokumentasikan forum dari mulai awal sampai akhir acara seperti yang terdapat pada gambar 4.12 dan gambar 4.13 berikut ini.

Gambar 28 Dokumentasi Acara *Global Health Diplomacy* (GHD) 2018

(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 29 Dalam Acara *Global Health Diplomacy* (GHD) 2018

(Sumber: Olahan Penulis)

7. Minggu ke-7

Pada Minggu ketujuh ini, kami mendokumentasikan acara *Global Health True Leader* (GHTL) 2018 yang juga diselenggarakan oleh *Indonesia One Health University Network (INDOHUN)* yaitu sebuah komunitas yang fokus untuk peningkatan kesehatan. Acara ini bertempat di Hotel Aston Tropicana Cihampelas

Bandung, yang diikuti oleh para pegawai negeri sipil muda dari berbagai dinas terkait dan fokus dari acara ini adalah pelatihan untuk menjadi seorang *leader* dan *agent of change* bagi sungai citarum agar kembali bersih. Pelatihan ini terdiri dari materi, serta turun langsung ke lokasi terdampak pencemaran sungai citarum, yang juga mendatangkan para pemateri dan pembicara yang sangat kompeten dalam bidang kesehatan, baik itu lingkungan, hewan serta manusia sendiri, selain itu juga mendatangkan TNI yang merupakan garda terdepan dalam proses eksekusi program "Citarum Harum". Seperti pada gambar 4.14, gambar 4.15 dan gambar 4.16 berikut ini.

Gambar 30 Foto Pelatihan *Global Health True Leader* (GHTL) 2018

(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 31 Foto Kegiatan Turun Lapangan ke lokasi terdampak.

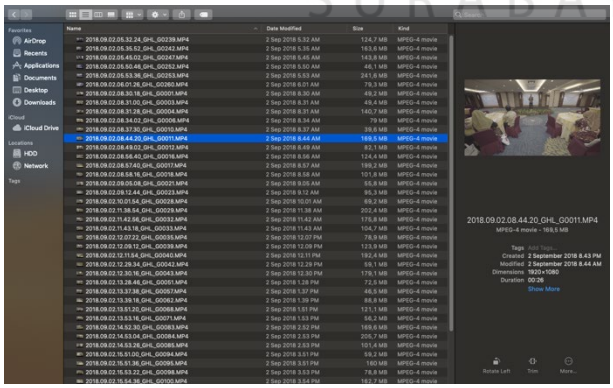
(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 32 Foto Saat Dokumentasi Acara GHTL 2018

(Sumber: Olahan Penulis)

8. Minggu ke-8

Masih dalam konteks berjuang untuk sungai citarum, *Indonesia One Health University Network (INDOHUN*) juga mengadakan *talkshow* besar yang diberi nama Nusa Bersama Citarum, acara ini dilaksanakan di Institut Teknologi Bandung (ITB), menghadirkan beberapa *influencer* hebat yang sudah berinovasi untuk lingkungan dan citarum secara khususnya. Berikut adalah foto kegiatan pada gambar 4.17 di bawah ini.



Gambar 33 Pasca Produksi GHTL 2018

(Sumber: Olahan Penulis)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di PT. Koen Cinema Indonesia, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang director of *photography* dokumentasi acara, haruslah mengetahui seluk beluk proses pra kegiatan, puncak acara/kegiatan yang menjadi momentum paling penting, dan proses pasca kegiatan yang nantinya akan diolah dalam bentuk video dokumentasi acara yang menarik serta berdasarkan konsep yang diinginkan *client*.
2. Dengan adanya video dokumentasi akan sangat bermanfaat bagi perusahaan sebagai bahan marketing dan evaluasi untuk acara selanjutnya dan PT. Koen Cinema Indonesia mengabadikan momentum atau mendokumentasikan suatu kejadian penting dari *client* yang dikemas menarik dalam sebuah format tampilan video dan foto.
3. Dalam proses produksi video dokumentasi dibutuhkan konsentrasi tinggi untuk mengamati/mencari gambar yang menarik didalam rangkaian kegiatan agar tidak kehilangan momentum.
4. Dibutuhkan kerja sama tim dan koordinasi yang sangat kuat pada saat proses produksi/kegiatan berlangsung dikarenakan dalam sebuah produksi video dokumentasi terutama *live* dibutuhkan beberapa tim yang mendukung dan dapat memahami satu sama lain, momentum yang tercipta harus sebisa mungkin ditangkap dengan baik sebab tidak bisa diulang dua kali. Oleh sebab

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

itu pada proses produksi, komunikasi kepada tim merupakan hal yang wajib dilakukan terutama bagi seorang *director of photography* 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 Perusahaan

   Menyiapkan peralatan pendukung proses video dokumentasi acara dengan lebih lengkap seperti *lighting* sebagai pencahayaan utama yang sangat penting saat merekam video *indoor* dan *outdoor*, beberapa lensa yang bisa menyesuaikan keadaan seperti lensa *prime* untuk memperoleh suatu kedalaman gambar, lensa *zoom* untuk video jarak jauh dan lensa *wide* untuk memberi kesan yang luas pada gambar. Konsep yang lebih matang dalam membuat acara untuk mempermudah proses dokumentasi dan menghasilkan foto-foto acara yang sempurna.

2. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik

   Bagi mahasiswa yang tertarik menjadi *director of photography* dokumentasi acara terutama mengikuti *production house (PH)*, diharapkan lebih menambah wawasan dan reverensi visual serta melatih diri untuk bekerja dalam tim. Karena pada proses dokumentasi acara tidak akan lepas dari kerja tim.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

DAFTAR PUSTAKA

1. Diambil dari Buku:

Kundhi. (2009). *Cara Cepat Menguasai Video Shooting.* (M. Solahudin, Ed.) Yogyakarta: CV Grafina Mediacipta.

Nugroho, S. (2014). *Teknik Dasar Videografi.* (P. Christian, Ed.) Yogyakarta: CV Andi Offset.

Purba, J. A. (2013). *Shoting yang Benar! Jadikan Video Anda Sekelas Karya Videografer Profesional.* (A. Prabawati, Ed.) Yogyakarta: CV Andi Offset.

2. Diambil dari Internet:

Setiawan, S. (2018, Agustus 27). *"Dokumentasi" Pengertian Menurut Para Ahli & (Kegiatan – Tugas – Fungsi – Pengkodean)*. Diakses pada 23 November 2018 pukul 14.00. https://www.gurupendidikan.co.id/dokumentasi-pengertian-menurut-para-ahli-kegiatan-tugas-fungsi-pengkodean/

Sora. (2014, September 15). *Mengetahui Pengertian Dokumen dan Dokumentasi*. Diakses pada 23 November 2018 pukul 16.00. http://www.pengertianku.net/2014/09/mengetahui-pengertian-dokumen-dan-dokumentasi.html

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA