



HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE

**PEMBUATAN VIDEO HIGHLIGHT MUSDA IV GAPEKSINDO KLIEN
SATUBASA COMMUNICATION**

KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

Oleh:

Arlam Fandriansyah

15420100051

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2018

**PEMBUATAN VIDEO HIGHLIGHT MUSDA IV GAPEKSINDO KLIEN
SATUBASA COMMUNICATION**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik :

Disusun oleh :

Nama : ARLAM FANDRIANSYAH

NIM : 15420100051

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual



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

2018

Lembar Motto



“Aja Adigang, Adigung, Adiguna”

Lembar Persembahan



“Kupersembahkan kepada siapa pun yang telah membuka buku ini”

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBUATAN VIDEO HIGHLIGHT MUSDA
IV GAPEKSINDO KLIEN SATUBASA COMMUNICATION**

Laporan Kerja Praktik oleh :

ARLAM FANDRIANSYAH

NIM : 15420100051

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 10 Desember 2018

Disetujui :

Dosen Pembimbing,



Ardian Jaya Preasetya, S.T.,M.Ds.

NIDN. 0706028502

Penyelia



tingga
Picture's

Pramudya Laksono

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual



FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA



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

NIDN 0726027101

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : ARLAM FANDRIANSYAH

NIM : 15420100051

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik Judul Karya

Judul Karya : **PEMBUATAN VIDEO HIGHLIGHT MUSDA IV**

GAPEKSINDO KLIEN SATUBASA COMMUNICATION

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 Desember 2018

Yang menyatakan,



ARLAM FANDRIANSYAH
NIM : 15420100051

ABSTRAK

GAPEKSINDO merupakan wadah organisasi perusahaan perusahaan yang bergerak dibidang jasa konstruksi yang dimana meliputi bidang arsitektural, bidang sipil, bidang mekanikal, bidang elektrikal, dan bidang tata lingkungan. GAPEKSINDO merupakan asosiasi yang telah mendapatkan akreditasi "A" melalui Surat Tanda Lulus Akreditasi Asosiasi Perusahaan No. 07/AKR/LPJK/D/II/2003 tanggal 24 Februari 2003 dari LPJKN (Lembaga Pengembangan Jasa Konstruksi Nasional).

Sebuah perusahaan besar pasti membutuhkan media untuk memperkenalkan, mempromosikan atau mendokumentasikan perusahaannya dengan tujuan sebagai media informasi kepada klien. Dalam berita yang diterbitkan brightstars.co.id, video promosi adalah salah satu cara berpromosi yang cukup membuat orang lain tertarik karena dalam video tidak hanya menampilkan visual tetapi juga menyajikan audio. Video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara.

Untuk itulah, jasa video shooting sangat penting untuk mendokumentasikan sebuah seminar. Para peserta tidak hanya bisa mengingat kembali poin-poin penting yang disampaikan oleh pembicara, tapi juga dapat menjadikan sebuah souvenir sebagai kenang-kenangan selama seminar di luar kota. Perusahaan juga membutuhkan DVD workshop untuk lampiran yang disertakan dalam laporan pertanggung jawaban. Untuk itulah, dibutuhkan jasa video shooting sebagai dokumentasi.

Kata Kunci : video promosi, video, gapeksindo

KATA PENGANTAR

Puji syukur yang tiada terhingga kepada pemilik alam semesta, Allah SWT yang telah memberi karunia dan nikmat yang sangat besar sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik dengan judul "pembuatan video highlight musda IV gapeksindo klien satubasa communication" untuk memenuhi gelar Sarjana Desain pada Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual di Stikom Surabaya.

Melalui kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada para pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini, terutama yang terhormat :

1. Yang terhormat Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
2. Yang terhormat Siswo Martono, S.Kom., M.M selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual yang telah membimbing dan memberikan saran dalam mengerjakan Laporan Kerja Praktik ini.
3. Yang terhormat Ardian Jaya Preasetya, S.T.,M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan serta memberi dukungan dalam pembuatan Laporan Kerja Praktik ini.
4. Pramudya Laksono, Selaku penyelia

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dukungan semua pihak yang telah membantu, baik di perusahaan ataupun di lingkungan kampus. Akhir kata, penulis memohon maaf bila ada kesalahan atau kekurangan dalam penulisan, karena manusia adalah tempat salah dan lupa, terima kasih.

Surabaya, 10 Desember 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat.....	5
1.6 Pelaksanaan	5
1.7 Kontribusi	5
1.8 Sistematika Penulisan	6
BAB II	8
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	8
2.1 Profil CV Satubasa Communication	8
2.2 Sejarah CV Satubasa Communication	8
2.2.1 Sebaran Usaha	9
2.3 Jenis Jasa Yang Ditawarkan	9
2.4 Struktur Organisasi	10
2.5 Uraian Tugas, Wewenang dan Tanggung Jawab	10

2.5.1	Direktur	10
2.5.2	Wakil Direktur	11
2.5.3	Manager Project	12
2.5.4	Manager Finance	12
2.5.5	Projek Officer	13
2.5.6	Accounting	13
2.5.7	Pajak	14
BAB III		15
TINJAUAN PUSTAKA		15
3.1	Video	15
3.1.1	Devinisi Video	16
3.1.2	Video Digital	16
3.2	Sudut Pengambilan Gambar	16
3.2.1	Shoot size	17
3.2.2	Penempatan Kamera Dari Sudut Pandang Objek	20
3.2.3	Penempatan Kamera Dari Sudut Pandang Subjek	21
3.2.4	Point Of View Camera Angel	21
3.2.5	Kontinuitas Film	22
3.2.6	Komposisi Gambar	23
3.3	Editing Gambar	24
BAB IV		25
DESKRIPSI PEKERJAAN		25
4.1	CV Satubasa Communication	25

4.2	Brief	25
4.3	Konsep	26
4.4	Penentuan Software	26
4.5	Perancangan Desain	27
	4.5.1 Pengambilan Video	27
	4.5.2 Story Board	28
	4.5.3 Proses Editing Video	29
BAB V	40
PENUTUP	40
5.1	Kesimpulan	40
5.2	Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	42

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Struktuganisasi CV. Satubasa Communication	10
Gambar 4.1 Fotage pengambilan video highlight gapeksindo	27
Gambar 4.2 Story board	28
Gambar 4.3 Story board	29
Gambar 4.4 Story board	29
Gambar 4.5 Story board	30
Gambar 4.6 Story board	30
Gambar 4.7 Lembar Project adobe premiere pro cc 2017	31
Gambar 4.8 Pengambilan video detail spanduk gapeksindo	32
Gambar 4.9 Pengambilan video detail karangan bunga dari berbagai macam	32
Gambar 4.10 Pengambilan video tempat acara berlangsung	33
Gambar 4.11 Pengambilan video photoboth	33
Gambar 4.12 Pengambilan video registrasi pengunjung gapeksindo	34
Gambar 4.13 Pengambilan video penyambutan wakil gubernur jawa timur	34
Gambar 4.14 Pengambilan video pembacaan panca darma gapeksindo	35
Gambar 4.15 Pengambilan video sambutan ketua umum gapeksindo	35
Gambar 4.16 Pengambilan video pemukulan gong tanda pembukaan acara oleh bapak wakil gubernur jawatimur	36
Gambar 4.17 Pengambilan video pemberian cinderamata oleh bapak Adi Purwoto kepada bapak Saifullah Yusuf.....	36
Gambar 4.18 Pengambilan video Coffe Break	37

Gambar 4.19 Pengambilan video dua calon ketua umum	37
Gambar 4.20 Pengambilan video penyaksian pelantikan ketua umum baru	38
Gambar 4.21 Pengambilan video penandatanganan kontrak kerja.....	38
Gambar 4.22 Pengambilan video penyerahan bendera kepada ketua umum.....	39
Gambar 4.23 Pengambilan video logo gapeksindo	39



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

GAPEKSINDO merupakan wadah organisasi perusahaan perusahaan yang bergerak dibidang jasa konstruksi yang dimana meliputi bidang arsitektural, bidang sipil, bidang mekanikal, bidang elektrikal, dan bidang tata lingkungan. GAPEKSINDO merupakan asosiasi yang telah mendapatkan akreditasi "A" melalui Surat Tanda Lulus Akreditasi Asosiasi Perusahaan No. 07/AKR/LPJK/D/II/2003 tanggal 24 Februari 2003 dari LPJKN (Lembaga Pengembangan Jasa Konstruksi Nasional).

Pada awal tahun 2002 didirikan hingga tahun 2012 (berjalan), GAPEKSINDO telah melayani anggotanya ~ 22.916 badan usaha yang bergerak dibidang jasa konstruksi yang tersebar pada 450 kantor daerah/cabang diseluruh propinsi di Indonesia, serta pada tanggal 4 November 2008 GAPEKSINDO telah mendapatkan sertifikasi manajemen mutu ISO 9001:2008 dari TUV Nord.

GAPEKSINDO pada tanggal 14 Juni 2011, GAPEKSINDO termasuk salah satu Asosiasi Perusahaan yang memenuhi persyaratan yang memenuhi kriteria untuk menjadi kelompok unsur lembaga tingkat nasional sesuai dengan Keputusan MENTERI PEKERJAAN UMUM NOMOR : 154/KPTS/M/2011

Musda adalah singkatan dari kata musyawarah daerah. Istilah musyawarah daerah apabila disingkat yaitu menjadi musda. Akronim musda (musyawarah daerah) merupakan singkatan/akronim resmi dalam Bahasa Indonesia. (kbbi).

Musda pada gapeksindo membahas tentang pemilihan ketua umum baru. Pergantian ketua umum gapeksindo dalam periode 5 tahun sekali.

Video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara.

Promosi adalah usaha yang dilakukan untuk mempengaruhi pihak lain agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan pemasaran. Promosi merupakan usaha mengkomunikasikan informasi yang bermanfaat tentang sesuatu hal untuk mempengaruhi konsumen.

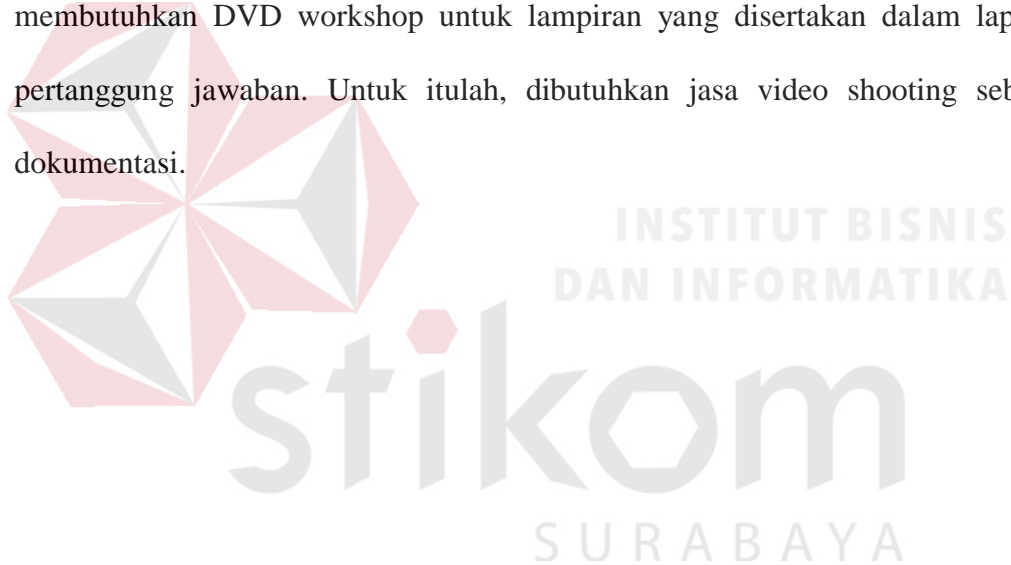
Video Promosi adalah bentuk penyangan informasi yang bersifat audio visual sehingga menjadi kunci mengenai suatu merek atau membagikan informasi kepada pelanggan dan konsumen akhir.

Tujuan dari kerja praktik ini adalah untuk melatih kemampuan dan mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama masa kuliah dalam dunia kerja pada CV. Satubasa Communication. Hal ini dilatar belakangi oleh minimnya pengalaman dalam dunia kerja nyata.

Sebuah perusahaan besar pasti membutuhkan media untuk memperkenalkan, mempromosikan atau mendokumentasikan perusahaannya dengan tujuan sebagai media informasi kepada klien. Dalam berita yang diterbitkan brightstars.co.id, video promosi adalah salah satu cara berpromosi yang cukup membuat orang lain tertarik karena dalam video tidak hanya menampilkan visual tetapi juga menyajikan audio.

Dalam sebuah seminar pada perusahaan akan dijelaskan berbagai paparan ilmu dan wawasan baru secara lebih mendetail kepada peserta. Mungkin karena terlalu capek atau lelah, tidak semua ilmu yang diberikan bisa mudah masuk dalam memori daya ingat para peserta.

Untuk itulah, jasa video shooting sangat penting untuk mendokumentasikan sebuah seminar. Para peserta tidak hanya bisa mengingat kembali poin-poin penting yang disampaikan oleh pembicara, tapi juga dapat menjadikan sebuah souvenir sebagai kenang-kenangan selama seminar di luar kota. Perusahaan juga membutuhkan DVD workshop untuk lampiran yang disertakan dalam laporan pertanggung jawaban. Untuk itulah, dibutuhkan jasa video shooting sebagai dokumentasi.



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka ditemukan rumusan masalah

1. Bagaimana cara membuat video *highliight* pada acara musda gapeksindo?
2. Bagaimana cara membuat video yang mudah dipahami?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan laporan membutuhkan beberapa batasan masalah. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam pembuatan video lirik ini antara lain:

1. Hanya membuat video *highlight* musda gapeksindo
2. Video berdurasi 5 menit

1.4 Tujuan

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka tujuan pun dapat di tentukan. Tujuan dari pembuatan video *highlight* gapeksindo ini antara lain:

1. Membuat video *highlight* klien CV. Satubasa Communication.
2. Mengaplikasikan materi-materi yang telah diperoleh dari mata kuliah di bangku perkuliahan.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan video sangat banyak. Dalam pembuatan video,

manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Menambah relasi dalam lingkup kerja
2. Menambah pengalaman kerja.
3. Membentuk sikap kerja professional, kritis serta memahami deadline kerja

1.6 Pelaksanaan

Kerja Praktek ini dilaksanakan di CV. Satubasa Comunication yang beralamat di Jl. Prapen Indah I, Prapen, Tenggilis Mejoyo, Surabaya. Waktu pelaksanaan kerja praktek terhitung dari tanggal 16 Juli 2018 s.d. 16 Oktober 2018 dari hari Senin sampai Jum'at mulai pukul 10.00 WIB sampai pukul 18.00 WIB.

1.7 Kontribusi

Pembuatan video *highlight* ini merupakan bagian dari dokumentasi klien perusahaan yang sesuai dengan segmentasi klien dan tentu saja juga menjadi portofolio perusahaan.

1.8 Sistematika Penulisan

Laporan kerja praktek ini terdiri dari beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari berbagai sub-sub bab yang bertujuan untuk menjelaskan pokok pokok bahasan dalam penyusunan laporan ini. Adapun sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, pelaksanaan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dibahas berbagai teori dasar tentang pembuatan video lirik, serta pengaplikasiannya pada video lirik yang mengacu pada prinsip-prinsip dari apa yang harus diterapkan pada sebuah karya.

BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Dalam bab ini menjelaskan metode-metode kerja selama melakukan kerja praktek, proses pengerjaan video lirik Dimana nantinya metode-metode ini dapat digunakan dalam proses pembuatan karya atau proyek multimedia selama kerja praktek di CV.

Lintangasa Creativemedia

BAB IV PROFILE PERUSAHAAN

Dalam bab ini diuraikan tentang sejarah singkat perusahaan, visi, misi, domisili perusahaan, dan struktur organisasi perusahaan.

BAB V IMPLEMENTASI KARYA

Dalam bab ini merupakan implementasi karya yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

BAB VI PENUTUP

Dalam bab ini akan disampaikan simpulan serta saran oleh penulis sebagai akhir dari pengerjaan laporan kerja praktik

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil CV. Satubasa Communication

CV. Satubasa Communication merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa, Event Organizer untuk semua program. Selain itu CV. Satubasa Communication juga menawarkan jasa perantara iklan ke semua Radio. CV. Satubasa Communication selalu memberikan yang terbaik, baik kepada klien ataupun mitra kerjanya dengan cara pengembangan tentang kualitas diri sehingga menjadi lebih baik.

Tujuan dari perusahaan adalah membangun kerjasama yang baik dan memberikan kepuasan terbaik secara profesional.

2.2 Sejarah CV. Satubasa Communication

CV. Satubasa Communication didirikan pada tanggal 17 Agustus 2004, yang berlokasi di Jalan Pulosari 2 No. 18A RT. 004 RW. 002 Kel: Gunungsari, Kec : Dukuh Pakis, Surabaya Jawa Timur - Indonesia 60224. CV. Satubasa Communication didirikan oleh 4 orang, yakni:

- Sofa Akhiyat : Direktur Utama
- Oskhar : Wakil Direktur
- Eric Herman Yudha : Manajer Project I
- Yos Novembrianto : Manajer Project II

CV Satubasa Communication merupakan salah satu perusahaan jasa yang berkembang di Surabaya. Sebagai perusahaan jasa yang mulai berkembang di

Indonesia telah membuktikan komitmen pelayanan kepada para pelanggan. Sebagai perusahaan jasa Event Organizer CV. Satubasa Communication memberikan pelayanan sesuai dengan apa yang di inginkan oleh pelanggan.

2.2.1 Sebaran Usaha

Kantor Pusat : CV. Satubasa Communication

Kantor Pusat : Jalan Pulosari 2 No. 18A - RT.004/002 Kel:

Gunungsari, Kec : Dukuh Pakis, Surabaya Jawa

Timur - Indonesia 60224

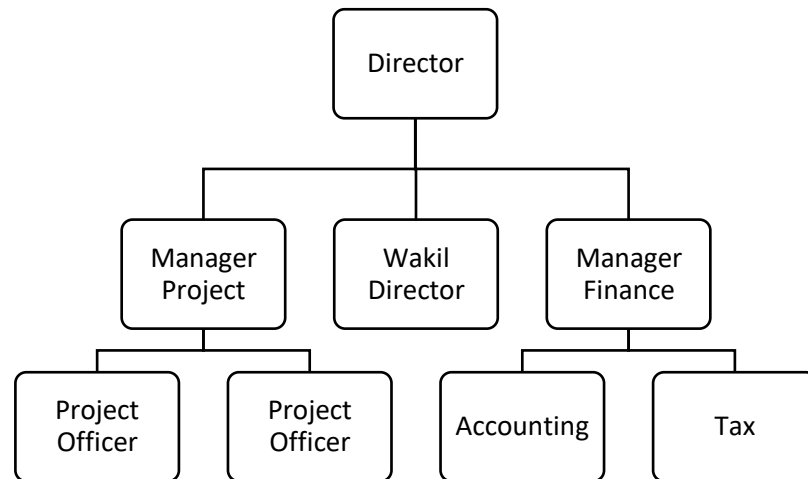
Jumlah Karyawan : 11 Orang

Telepon : 031-91085485

2.3 Jenis-jenis jasa yang ditawarkan

CV. Satubasa Communication mengkhususkan diri dalam penyediaan jasa dan pelayanan yang berkualitas tinggi untuk event seperti Acara ulang tahun, pernikahan, launching produk, program CSR, carnaval hadiah, pameran.

2.4 Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktuganisasi CV. Satubasa Communication

2.5 Uraian Tugas, Wewenang dan Tanggung Jawab

Terlaksananya suatu pekerjaan, tidak terlepas dari struktur organisasi perusahaan.

2.5.1 Direktur

Adapun tugas, wewenang, dan tanggung jawab direktur meliputi banyak hal, diantaranya :

1. Menentukan kebijakan tertinggi perusahaan.
2. Mengambil keputusan pada situasi tertentu yang dianggap perlu.
3. Bertanggung jawab terhadap keuntungan dan kerugian perusahaan.
4. Mengangkat dan memperhentikan karyawan perusahaan.
5. Memelihara dan mengawasi kekayaan perseroan terbatas.
6. Bertanggung jawab memimpin dan membina perusahaan secara efektif dan efisien.

7. Mewakili perusahaan, mengadakan perjanjian-perjanjian, merencanakan dan mengawasi pelaksanaan tugas.
8. Menetapkan besarnya prive perusahaan.
9. Memberikan pengarahan kepada para staf agar dapat bekerja sesuai yang diharapkan.
10. Menyediakan fasilitas agar pekerjaan dapat dilakukan dengan baik.
11. Membagikan tugas-tugas kepada staf diperusahaan.
12. Menjaga agar kondisi perusahaan tetap nyaman dan kondusif.
13. Memimpin rapat.

2.5.2 Wakil Direktur

Wakil Direktur adalah yang telah lama bekerja dan membantu direktur menjalankan roda organisasi, yang mempunyai tugas, wewenang, dan kewajiban sebagai berikut :

1. Membantu direktur dalam menjalankan tugas.
2. Menyelesaikan tugas yang diberikan oleh direktur.
3. Mengkoordinasi staf-staf dalam menjalankan fungsinya.
4. Memotivasi pengurus yang lain.
5. Memberikan masukan yang baik kepada direktur.

2.5.3 Manajer Project

Adapun tugas, wewenang, dan tanggung jawab manajer project meliputi :

1. Memimpin serta memonitor jalannya perusahaan.
2. Membuat kebijakan sesuai dengan kebutuhan perusahaan.
3. Pengambilan putusan jika terjadi hal yang sifatnya strategis.
4. Mengevaluasi kinerja perusahaan tiap bulan.
5. Membuat rencana baik untuk jangka pendek dan jangka panjang.
6. Memonitor kegiatan perusahaan setiap hari.
7. Mengawasi dan melihat jalannya setiap pekerjaan.

2.5.4 Manajer Finance

Adapun tugas, wewenang, dan tanggung jawab manajer finance meliputi banyak hal, diantaranya :

1. Membantu dan saling mendukung dalam pelaksanaan tugas demi kepentingan kemajuan dan keberhasilan perusahaan.
2. Memonitor dan bertanggung jawab atas semua hal mengenai keuangan, baik pemasukan maupun pengeluaran.
3. Membukukan semua pemasukan dan pengeluaran dalam buku besar.
4. Bertanggung jawab atas keadaan posisi kas.
5. Membuat kebijakan dibidang keuangan dan berkoordinasi dengan manajer operasional.
6. Membuat laporan bulanan dan tahunan (neraca) penjualan.

2.5.5 Project Officer

Adapun tugas, wewenang, dan tanggung jawab project officer meliputi banyak hal, diantaranya :

1. Membantu mengkoordinir, mengarahkan, mengawasi, mengawasi segala kegiatan personil.
2. Membantu melaksanakan peraturan, ketentuan, prosedur kegiatan operasional yang ditetapkan oleh direktur.
3. Membantu dan memonitor dengan ketat crew pada saat jalannya pekerjaan di lapangan.

2.5.6 Accounting

Adapun tugas, wewenang, dan tanggung jawab accounting meliputi banyak hal, diantaranya :

1. Menerima kas dan melakukan pembukuan yang berkaitan dengan masuk-keluar kas perusahaan.
2. Menerima kas masuk yang datangnya dari penjualan perusahaan
3. Mengeluarkan dana untuk keperluan operasional dengan persetujuan manager keuangan.
4. Membuat laporan harian untuk memonitor perkembangan perusahaan dari hari kehari.
5. Pembayaran tagihan-tagihan lainnya yang berhubungan dengan kegiatan perusahaan seperti tagihan listrik,air, dan telepon.
6. Membuat laporan keuangan setiap bulannya.
7. Membuat penyusutan aktiva tetap.

2.5.7 Pajak

Adapun tugas, wewenang, dan tanggung jawab pajak meliputi banyak hal, diantaranya :

1. Mengatur pajak-pajak perusahaan yang harus disetor dan dibayarkan.
2. Menghitung besarnya PPN.
3. Menghitung besarnya PPh 21, PPh 23, dan PPh Ps 4 (2) setiap bulan.
4. Menghitung dan menyetor Spt masa dan tahunan badan.
5. Menghitung dan menyetor spt masa dan tahunan OP .



BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas tentang teori yang digunakan untuk menjelaskan secara singkat mengenai landasan teori yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam laporan ini. Di dalam Bab ini berisi tentang dasar teori yang berhubungan dengan pembuatan video highlight musda IV gapeksindo.

3.1 Video

Definisi video menurut Komputer (1997) dalam bukunya “Pengolahan Video dengan Adobe Premiere 4.0”, video adalah bagian dari gambar-gambar individual yang disebut frames. Proyeksi beberapa gambar tersebut membuat ilusi gambar bergerak karena otak tidak menangkap gambar secara individual. Dengan ukuran 24FPS, video akan memproyeksikan gerakan yang lebih halus dan berkelanjutan. Secara normal, salah satu atau lebih track audio akan mensinkronkan frame dengan frame suara sehingga menghasilkan gambar yang mempunyai suara.

Video sendiri memiliki kemampuan yang mampu menangkap beberapa gambar sekaligus. Ini merupakan kelebihan yang mampu mengimplementasikan terhadap masa depan. Menurut Binanto (2010) dalam bukunya “Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya”, di dalam video terdapat 2 macam kategori:

3.1.1 Definisi Video

Menurut Azhar Arsyad dalam bukunya “Media Pembelajaran” (2011 : 49) Video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

3.1.2 Video Digital

Video digital dapat disebut array 3 dimensi dari pixel berwarna, 2 dimensi melayani arah spasial dari gambar bergerak (horizontal dan vertical) dan satu dimensi lainnya akan mempresentasikan domain waktu. Arsitektur video digital tersusun atas sebuah format untuk mengkodekan dan memainkan kembali file video dengan computer dan menyertakan sebuah pemutar yang mengenali dan membuka file yang dibuat untuk format tersebut.

3.2 Sudut Pengambilan Gambar (Camera Angle)

Di dalam pembuatan film terdapat beberapa sudut pandang kamera yang digunakan dalam shooting, beberapa sudut pandang kamera, kontinuitas, komposisi dan editing. Sudut pandang kamera (Angle Camera) adalah sudut pandang penonton. Mata kamera adalah mata penonton. Sudut pandang kamera mewakili

sudut pandang penonton. Dengan demikian penempatan kamera ikut menentukan sudut pandang penonton dan wilayah yang dilihat oleh penonton atau oleh kamera pada suatu shot. Pemilihan sudut pandang kamera yang tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari suatu cerita.

Penempatan sudut pandang kamera dilakukan tanpa motivasi tertentu maka makna gambar yang telah di-shot bisa jadi tidak tertangkap atau sulit dipahami penonton. Oleh karena itu penempatan sudut pandang kamera menjadi faktor yang sangat penting dalam membangun cerita yang berkesinambungan. Dalam buku *The Making of 3D Animation Movie* (Zaharuddin, 2006) diterangkan beberapa hal mengenai kamera. Diantaranya adalah karakteristik shot, dan berbagai macam perpindahan kamera.

3.2.1 Shot Sizes

Dalam dunia pertelevisian dan perfilman terdapat beberapa ukuran shot yang dikenal sebagai komposisi dasar dari sebuah pembingkaiian gambar. Beberapa hot sizes itu adalah: 1. Extreme Long Shot (ELS) Komposisi: Sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. Tujuan:

1. Memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita, menampilkan keindahan suatu tempat.
2. Very Long Shot (VLS) Komposisi: Panjang, jauh dan luas tetapi lebih kecil daripada ELS. Tujuan: Untuk menggambarkan adegan kolosal atau obyek yang banyak.

3. Long Shot (LS) Komposisi: Total, dari ujung kepala hingga ujung kaki, gambaran manusia seutuhnya. Tujuan: Memperkenalkan tokoh utama atau seorang pembawa acara lengkap dengan setting latarnya yang menggambarkan di mana dia berada dan suasana. LS biasanya digunakan sebagai opening shot, dilanjutkan dengan zoom in hingga ke medium shot yang menggambarkan wajah tokoh yang bersangkutan secara lebih detail.
4. Medium Long Shot (MLS) Dengan menarik garis imajiner dari posisi LS lalu zoom-in hingga gambar menjadi lebih padat, maka kita akan memasuki wilayah Medium Long Shot (MLS). Komposisi seperti ini sering dipakai untuk memperkaya keindahan gambar.
5. Medium Shot (MS) Komposisi: Memperlihatkan subjek orang dari tangan hingga ke atas kepala sehingga penonton dapat melihat jelas ekspresi dan emosi yang meliputinya. Tujuan: Untuk shooting wawancara.
6. Medium Close Up (MCU) MS dikategorikan sebagai komposisi “potret setengah badan” dengan background yang masih bisa dinikmati, MCU justru memperdalam gambar dengan lebih menunjukkan profil dari obyek yang direkam. Latar belakang itu nomor dua, yang penting adalah profil, bahasa tubuh, dan emosi obyek bisa terlihat lebih jelas.
7. Close Up (CU) Komposisi: Obyek (seseorang) direkam gambarnya penuh dari leher hingga ke ujung batas kepala. Fokus kepada wajah. Tujuan: Menggambarkan emosi atau reaksi seseorang dalam sebuah adegan (marah, kesal, senang, sedih, kagum kaget, jatuh cinta). Dengan eksplorasi CU, kita bisa mendapatkan angle terbaik untuk menciptakan gambar yang berbicara. Ketajaman mata, ekspresi, kedipan mata, reaksi, emosi hingga ke bahasa

tubuh akan tercermin dalam raut wajah sang narasumber dengan jelas. Komposisi CU juga.

8. Big Close Up (BCU) Komposisi: Lebih tajam daripada Close up. Tujuan: Menampilkan kedalaman pandangan mata, ekspresi kebencian pada wajah, emosi, keharuan. Untuk penyutradaraan non drama , BCU adalah tata bahasa yang berlaku untuk produksi talk show dan kuis, terutama untuk menggambarkan rekasi dari penonton yang sedang larut dalam pembicaraan. Tanpa kata-kata, tanpa bahasa tubuh, tanpa intonasi, BCU sudah mewujudkan semuanya itu. BCU dapat juga digunakan untuk objek berupa benda seperti: wayang, batu cincin ataupun makanan.
9. Extreme Close Up (ECU) ECU adalah pengambilan gambar close up secara lebih berani dengan menampilkan salah satu bagian tubuh/ wajah (mata, bibir, hidung) dengan frame yang sungguh-sungguh padat. Kekuatan ECU adalah pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada satu bagian objek saja. Komposisi macam ini banyak dibutuhkan dalam video musik dan kerap kali digunakan sebagai transisi gambar menuju shot berikutnya dengan komposisi dan angle yang berbeda.
10. Over Shoulder Shot (OSS) Over Shoulder Shot adalah pengambilan gambar subject/object yang diambil dari punggung/bahu seseorang. Orang yang digunakan bahunya menempati frame kurang lebih sebesar 1/3 bagian. Komposisi shot semacam ini membantu kita untuk menentukan posisi setiap orang dalam frame, dan mendapatkan „feel’ saat menatap seseorang dari sudut pandang orang lain. OSS sangat dianjurkan saat ada percakapan atau dialog antara dua orang.

11. Two Shot Ada beberapa variasi untuk Two Shot, tetapi ide dasarnya adalah untuk mendapatkan pengambilan gambar yang pas untuk dua subject. Biasa digunakan dalam wawancara atau ketika presenter sedang melakukan show. Two-shot sangat dianjurkan untuk menetapkan relasi antara kedua subject yang diambil. Komposisi two-shot dapat juga disertai gerakan atau aksi. Ini adalah cara yang bagus untuk mengikuti interaksi antara kedua orang yang bersangkutan tanpa merasa terganggu dengan segala sesuatu yang ada di sekitarnya.

3.2.2 Penempatan Kamera dari Sudut Pandang Objek

Penempatan kamera dari sudut pandang obyek dibagi 3 jenis, yaitu:

1. High Angle

Kamera ditempatkan lebih tinggi daripada subjek untuk mendapatkan kesan bahwa subjek yang diambil gambarnya memiliki status sosial yang rendah, kecil, terabaikan, lemah dan berbeban berat.

2. Eye Level

Kamera ditempatkan sejajar sejajar dengan mata subjek. Pengambilan gambar dari sudut eye level hendak menunjukkan bahwa kedudukan subjek dengan penonton sejajar.

3. Low Angle

Kamera ditempatkan lebih rendah daripada subjek, untuk menampilkan kedudukan subjek yang lebih tinggi daripada penonton, dan menampilkan bahwa si subjek memiliki kekuasaan, jabatan, kekuatan, dan sebagainya.

3.2.3 Penempatan Kamera dari Sudut Pandang Subjek

1. Objective Camera Angle

Angle ini menempatkan kamera dari sudut pandang penonton yang tersembunyi. Kamera melihat dari sudut pandang penonton dan tidak dari sudut pandang pemain tertentu. Camera Angle Obyektif tidak mewakili siapa pun. Penonton tidak dilibatkan, dan pemain tidak merasa ada kamera yang sedang mengambil gambar tentang dirinya atau dengan kata lain pemain tidak merasa bahwa apa yang dilakukannya ada yang melihat.

2. Subyective Camera Angle

Kamera ditempatkan dari sudut pandang penonton yang dilibatkan, misalnya pemain melihat ke arah penonton. Kamera dapat juga ditempatkan dari sudut pandang pemain yang memperhatikan pemain lainnya dalam suatu adegan.

3.2.4 Point of View Camera Angle

Point of View Camera Angle adalah gabungan antara obyektif dengan subyektif yang merekam adegan dari titik pandang pemain tertentu. Cara pengambilannya dengan meletakkan kamera sedekat mungkin dengan pemain yang titik pandangnya digunakan sehingga mendapat kesan kamera menempel di ipinya. Dalam hal ini penonton menyaksikan peristiwa yang terjadi dari sisi pemain tersebut.

3.2.5 Kontinuitas Film (Continuity)

Film adalah sebuah Continuity. Sebuah film harus menampilkan urutan gambar yang berkesinambungan, lancar dan mengalir secara logis (Mabruri, 2010). Itulah yang disebut aspek continuity pada sebuah film. Film, baik berupa rekaman kenyataan ataupun fiksi, harus mampu memberikan kepada penontonnya sebuah realitas kehidupan yang nyata. Film harus bisa menyajikan suatu realita atau suatu dunia realita yang nyata, sebuah reproduksi kehidupan yang sesungguhnya. Oleh karena itu film sering dinilai sebagai “dunia pura-pura” yang meyakinkan. Hal itu bisa terwujud jika apabila kesinambungan dan logikanya terjaga dengan baik dan diterima secara wajar oleh penonton. Membuat film harus direncanakan dengan baik dan detail. Hanya dengan cara itu continuity bisa terjaga dengan baik. Di dalam tahap perencanaan (praproduksi) baik berupa catatan-catatan ide, corat-coret outline, design story board, ataupun shooting script, pertimbangan continuity ini harus dimasukkan (Mabruri, 2010). Jika tidak, film yang kita buat hanya merupakan kumpulan shot-shot yang tidak jelas. Continuity adalah logika sebuah film yang membuat film tersebut terkesan realistis dan meyakinkan sehingga membuat penonton bertahan dan hanyut dalam penuturan film dari awal sampai akhir.

3.2.6 Komposisi Gambar

Komposisi berarti pengaturan (aransemen) unsur-unsur yang terdapat dalam gambar untuk membentuk satu kesatuan yang serasi (harmonis) di dalam sebuah bingkai. Seorang sutradara atau cameramen harus bisa memutuskan apa yang

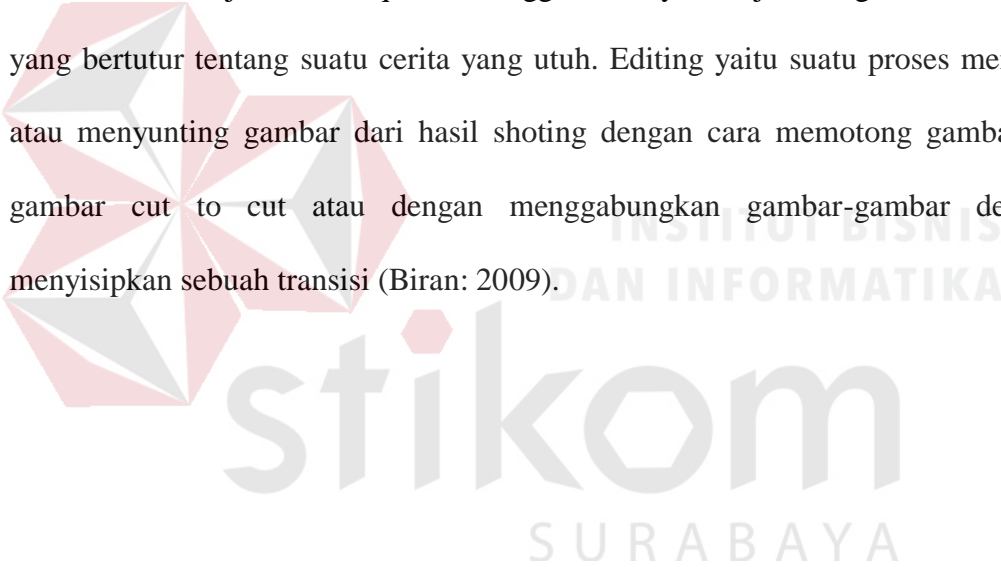
masuk dan apa yang tidak perlu masuk ke dalam bingkai (frame) . Batas bingkai pada gambar yang terlihat pada viewfinder atau LCD kamera, itulah yang disebut dengan framing. Dalam mengatur komposisi, seorang kameramen harus mempertimbangkan di mana dia harus menempatkan obyek yang diharapkan akan menjadi POI (Point of Interest/ obyek utama yang menjadi pusat perhatian) dan seberapa besar ukurannya dalam frame. Komposisi shot atau biasa disebut dengan shot size adalah pengukuran sebuah gambar yang ditentukan berdasarkan objek, pengaturan besar dan posisi objek dalam frame (bingkai), dan 30 posisi kamera yang diinginkan. Unsur-unsur pendukung komposisi sebagai berikut:

1. Wujud (Shape) Tatanan dua dimensional, mulai dari titik, garis lurus, poligon (garis lurus majemuk/terbuka/tertutup), dan garis lengkung (terbuka, tertutup, lingkaran).
2. Bentuk (Form) Tatanan yang memberikan kesan tiga dimensional, seperti kubus, balok, prisma, dan bola.
3. Pola (Pattern) Tatanan dari kelompok sejenis yang diulang untuk mengisi bagian tertentu di dalam bingkai foto, sehingga memberikan kesan adanya keseragaman.
4. Tekstur (texture) Tatanan yang memberikan kesan tentang keadaan permukaan suatu benda (halus, kasar, beraturan, tidak beraturan, tajam, lembut, dan seterusnya).
5. Kontras (contrast) Kesan gelap atau terang yang menentukan suasana (atmosphere/mood), emosi, dan penafsiran sebuah citra.

6. Warna (Colour) Unsur warna yang dapat membedakan objek, menentukan mood daripada foto kita, serta memberi nilai tambah untuk menyempurnakan daya tarik.

3.3 Editing Gambar

Editing adalah jiwa dari sebuah film/video. Editing adalah suatu proses memilih, mengatur dan menyusun shot-shot menjadi satu scene; menyusun dan mengatur scene-scene menjadi satu sequence, hingga akhirnya menjadi rangkaian shot-shot yang bertutur tentang suatu cerita yang utuh. Editing yaitu suatu proses memilih atau menyunting gambar dari hasil shooting dengan cara memotong gambar ke gambar cut to cut atau dengan menggabungkan gambar-gambar dengan menyisipkan sebuah transisi (Biran: 2009).



BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam bab IV ini akan dijelaskan tentang implementasi karya pembuatan video highlight musda IV gapeksindo dari perancangan karya pada bab sebelumnya. Implementasi karya merupakan tahapan yang inti dalam pembuatan sebuah video highlight dengan proses pra produksi dan produksi.

4.1 CV. Satubasa Communication

CV. Satubasa Communication merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa Event Organizer yang berdiri sejak tahun 2004. Didalam CV. Satubasa Communication memiliki beberapa vendor salah satunya adalah 3picture yang menyediakan jasa dokumentasi. 3picture bergabung dengan CV. Satubasa Communication pada tahun 2006. 3picture memiliki sebuah proyek dari CV. Satubasa Communication yaitu mengerjakan video highlight musda IV gapeksindo yang bertempat di Novotel Samator Surabaya.

4.2 Brief

Perusahaan CV. Satubasa Communication menginginkan video highlight pada acara musda ke IV gapeksindo untuk dokumentasi dengan ukuran video 1080px X 720px. Video dokumentasi dibuat untuk menyelesaikan sebuah proyek diperusahaan gapeksindo. Untuk itu perlu adanya brief agar video yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan perusahaan.

4.3 Konsep

Konsep adalah satuan arti yang mewakili sejumlah objek yang mempunyai ciri yang sama. Orang yang memiliki konsep mampu mengadakan abstraksi terhadap objek-objek yang dihadapi, sehingga objek-objek yang ditempatkan dalam golongan tertentu. Objek-objek dihadirkan dalam kesadaran orang, dalam bentuk representasi mental tak berperaga. Konsep sendiripun dapat dilambangkan dalam bentuk suatu kata. (Bahri, 2008 : 30)

Konsep merupakan hal utama dalam pembuatan desain sebagai acuan pembuatan video. Dari hasil analisis data yang sudah terkumpul dengan referensi-referensi video yang sudah dilihat, maka memunculkan sebuah konsep perancangan yang digunakan adalah “*simple*”. *Simple* dipilih sebagai salah satu dari konsep perancangan agar tujuan utama pembuatan video dapat tersampaikan sesuai yang diharapkan oleh perusahaan gapeksindo.

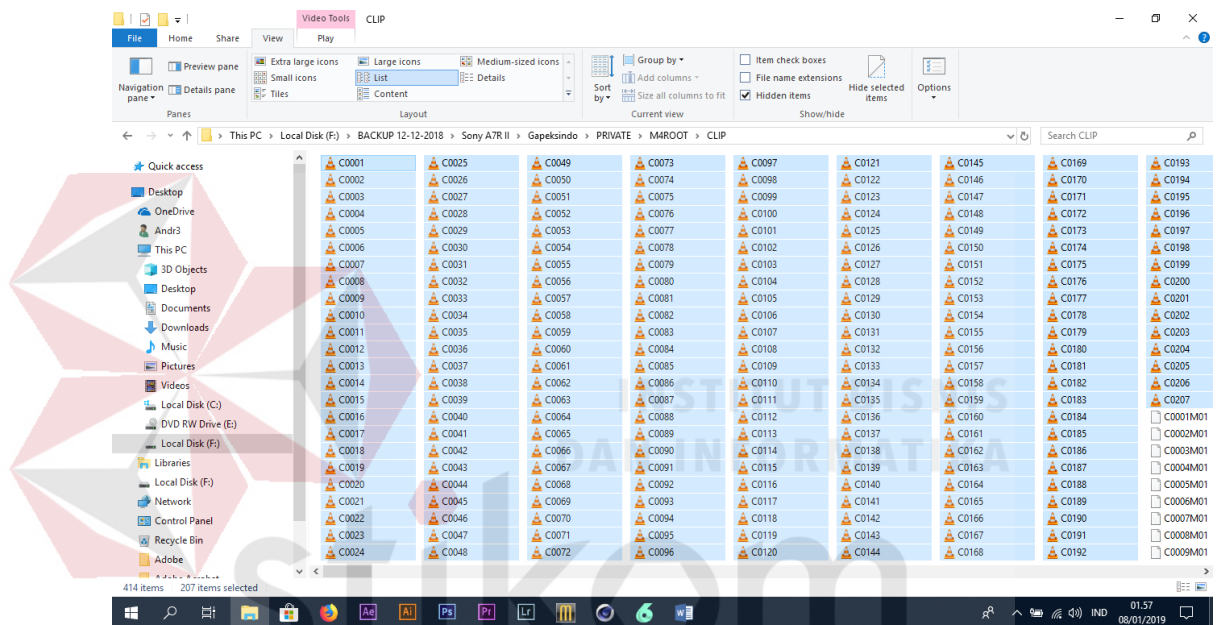
4.4 Penentuan Software

Tentu banyak software yang dapat digunakan dalam pembuatan konten video, tetapi perlu ditentukan pula software yang seperti apa yang benar-benar dapat mendukung implementasi karya nantinya. Maka, dalam pembuatan video highlight gapeksindo penulis menggunakan software Adobe Premier Pro CC 2017, software ini digunakan sebagai alat untuk mengimplementasikan karya visual ke dalam sebuah video.

4.5 Rancangan Karya Desain

4.5.1. Pengambilan Video

Pengambilan Video lokasi pada acara yaitu berada di Novotel Samator tepatnya ada di Raya Kedung Baruk No.26-28, Rungkut Surabaya.



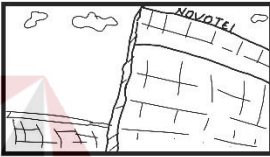
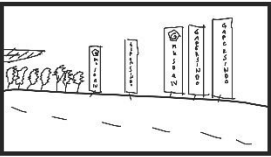
Gambar 4.1 Fotage pengambilan video highlight gapeksindo

(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2018)

Perancangan karya desain layout video highlight pada gambar 4.1 di atas ini menyajikan tampilan fotage pengambilan video yang akan dipilih untuk melakukan editing video highlight. Pemilihan dilakukan berdasarkan konsep awal yang ditentukan.


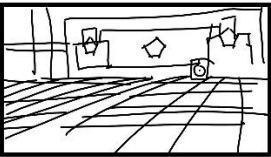
4.5.2 Story Board

Storyboard merupakan sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan storyboard kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena kita dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita kita.

BOARD	BOARD
	
NASKAH	NASKAH
Proses pengambilan gambar gedung. Untuk memperlihatkan tempat berlangsungnya acara. gambar ini di ambil menggunakan teknik frog eye untuk memperlihatkan gedung tersebut.	Pengambilan establis tempat menggunakan teknik long shoot untuk memperlihatkan objek supaya lebih jelas.


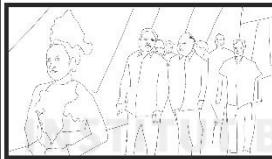
Gambar 4.2 Story board

(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2018)

BOARD	BOARD
	
NASKAH	NASKAH
Pengambilan karangan bunga dari berbagai kota di Jawa Timur untuk mengucapkan selamat kepada Gapeksindo.	proses pengambilan gambar dalam ruangan musda. Pengambilan gambar menggunakan teknik long shoot sehingga dapat menggambarkan suasana disana.

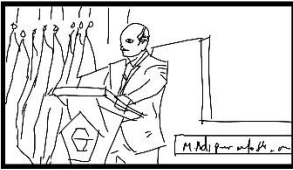
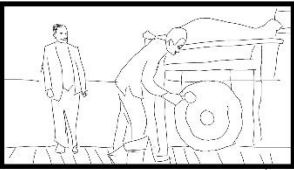
Gambar 4.3 Story board

(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2018)

BOARD	BOARD
	
NASKAH	NASKAH
Proses pengambilan gambar pada saat registrasi pengunjung musda ke IV Gapeksindo.	Pengambilan gambar penyambutan wakil gubernur Jawa Timur.


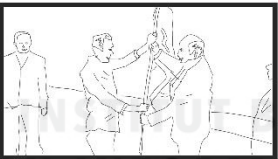
Gambar 4.4 Story board

(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2018)

BOARD	BOARD
	
NASKAH	NASKAH
pengambilan gambar pada saat ketua umum gapeksindo sambutan.	Proses pemukulan gong yang menandakan sidang musda telah dibuka. Pemukulan gong di lakukan oleh bapak wakil gubernur jawa timur.

Gambar 4.5 Story board

(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2018)

BOARD	BOARD
	
NASKAH	NASKAH
procs pemberian cinderamata oleh bapak adi sebagai ketua umum gapeksindo kepada bapak wakil gubernur jawa timur.	Penyerahan bendera kepada ketua umum baru. proses pelantikan.

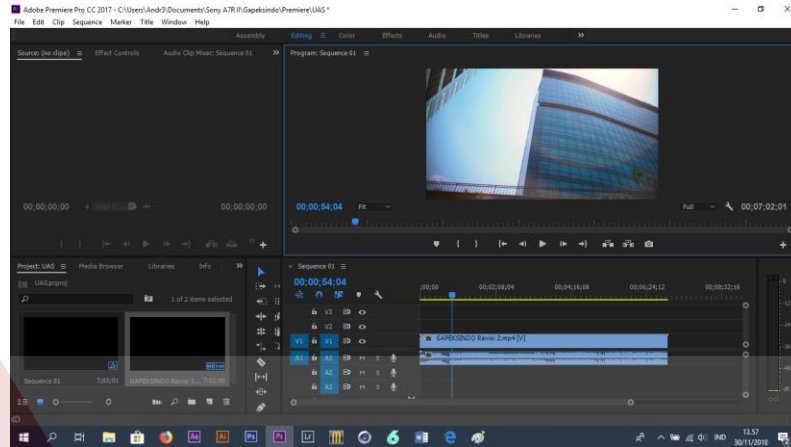
Gambar 4.6 Story board

(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2018)

4.5.3 Proses Editing Video

Pada tahap ini dilakukan pengeditan video, coloring dan mixing audio.

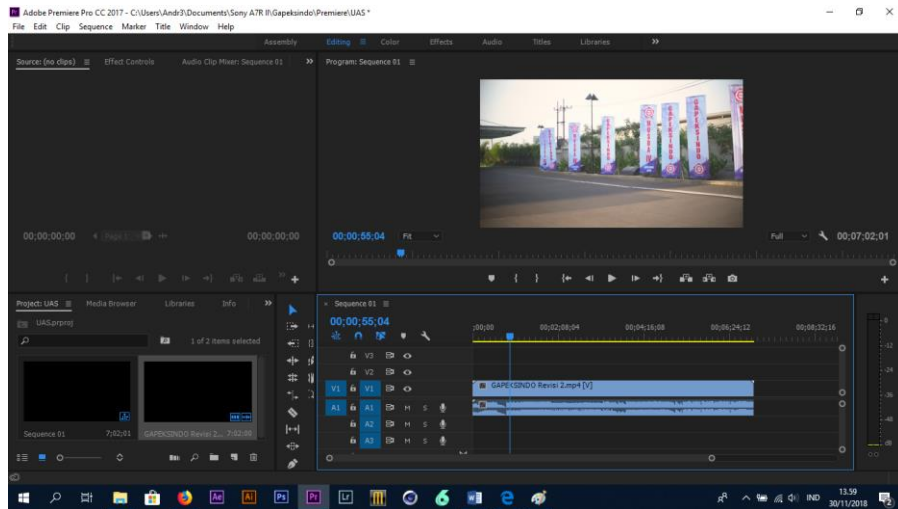
Lebih jelasnya seperti pada contoh gambar di bawah ini



Gambar 4.7 Lembar Project adobe premiere pro cc 2017

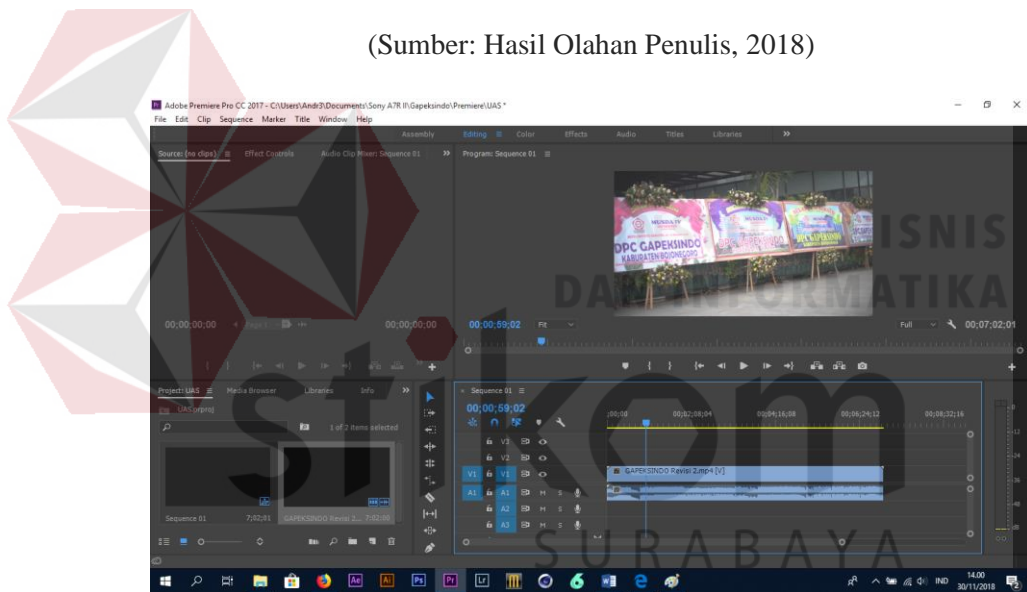
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2018)

Perancangan karya video highlight pada gambar 4.2 di atas ini menyajikan tampilan halaman utama video yang di gabungkan dengan video lainnya. Pada gambar ini menampilkan establis tempat di gedung novotel samator surabaya. Dengan sedikit cahaya dari matahari yang menimbulkan efek light leak. Agar video terlihat lebih menarik di mata client.



Gambar 4.8 Pengambilan video detail spanduk gapeksindo

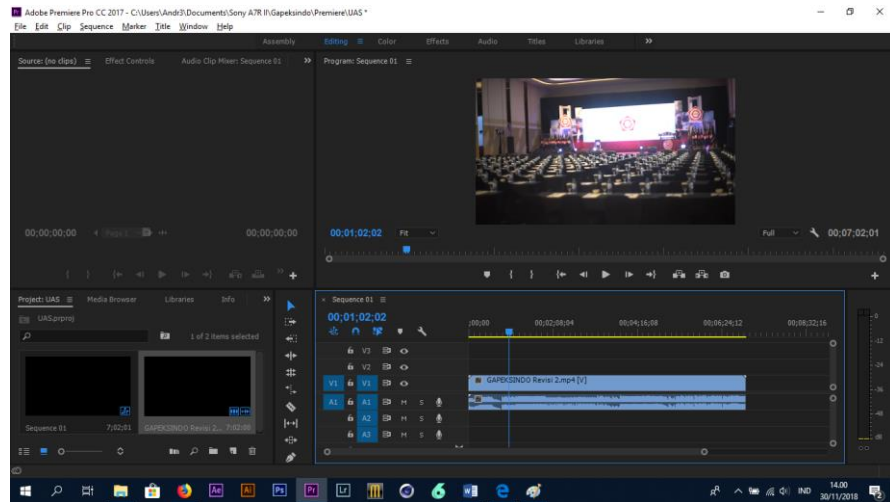
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2018)



Gambar 4.9 Pengambilan video detail karangan bunga dari berbagai macam kabupaten

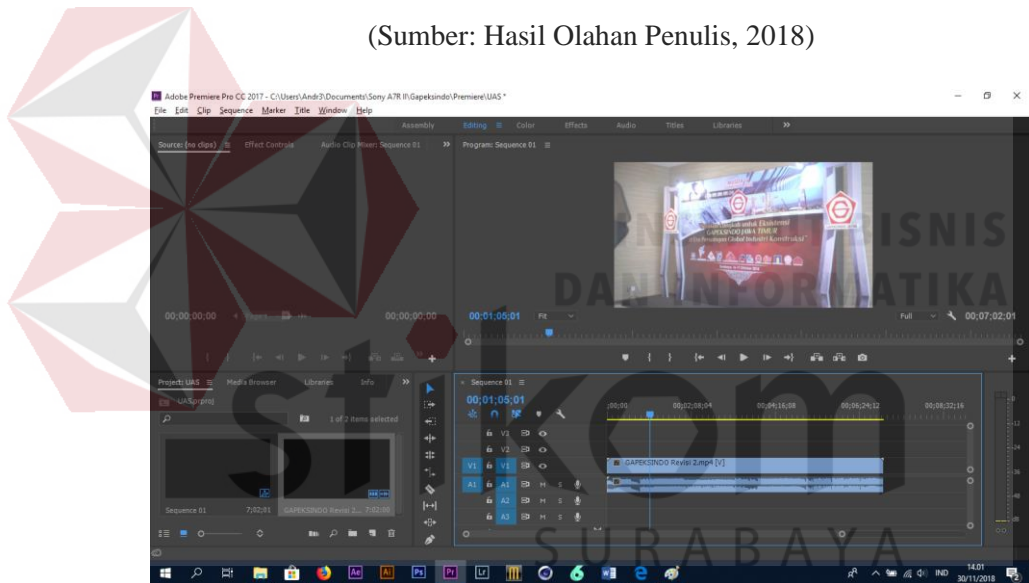
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2018)

Perancangan karya video highlight pada gambar 4.3 dan 4.4 di atas ini menyajikan tampilan spanduk gapeksindo dan karangan bunga dari beberapa kabupaten sebagai ucapan selamat kepada gapeksindo. Pada scene ini ditampilkan agar penonton mengetahui bahwa gapeksindo sedang mengadakan acara pemilihan ketua umum.



Gambar 4.10 Pengambilan video tempat acara berlangsung

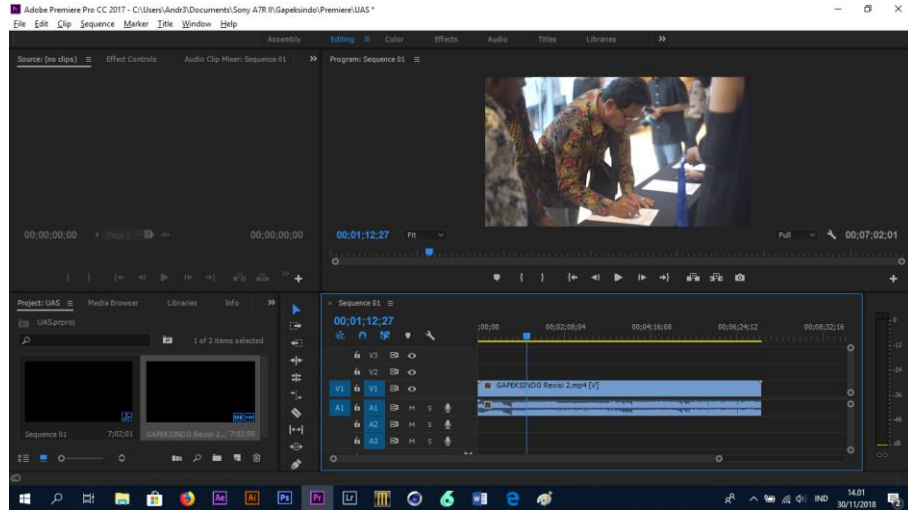
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2018)



Gambar 4.11 Pengambilan video photoboth

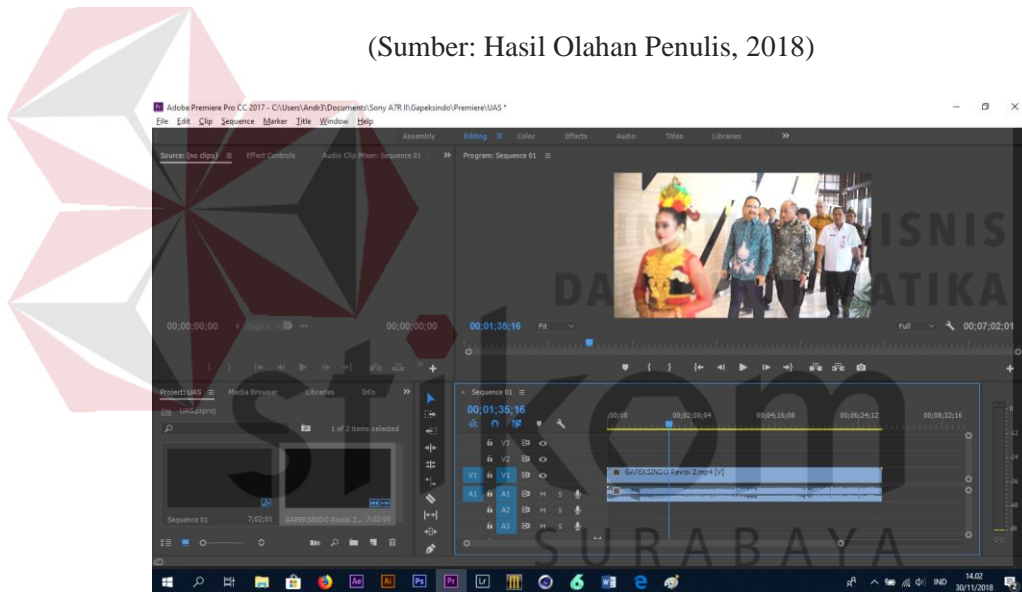
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2018)

Perancangan karya video highlight pada gambar 4.5 dan 4.6 di atas ini menampilkan seisi gedung dengan pengambilan video dari depan panggung, memperlihatkan tata letak panggung yang megah pada acara tersebut. Serta pengambilan gambar video photoboth, sebagai tempat foto tamu undangan pada acara tersebut.



Gambar 4.12 Pengambilan video registrasi pengunjung gapeksindo

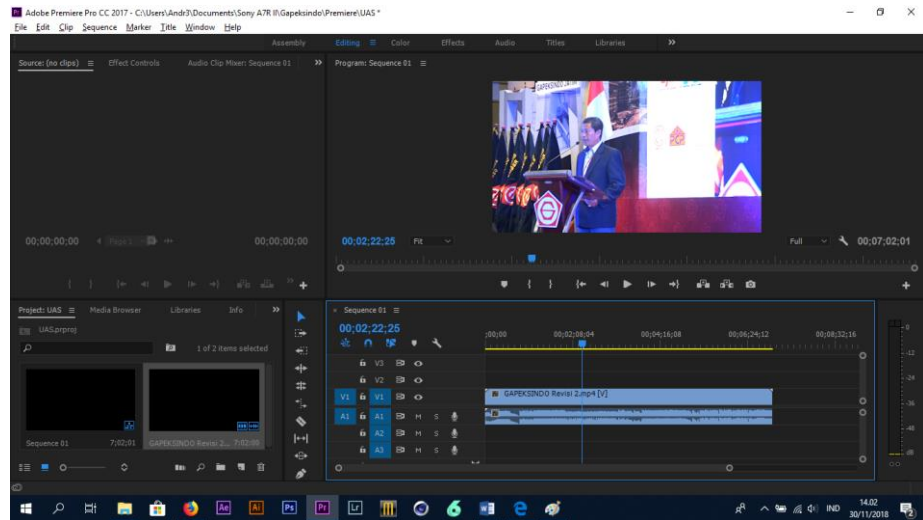
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2018)



Gambar 4.13 Pengambilan video penyambutan wakil gubernur jawa timur

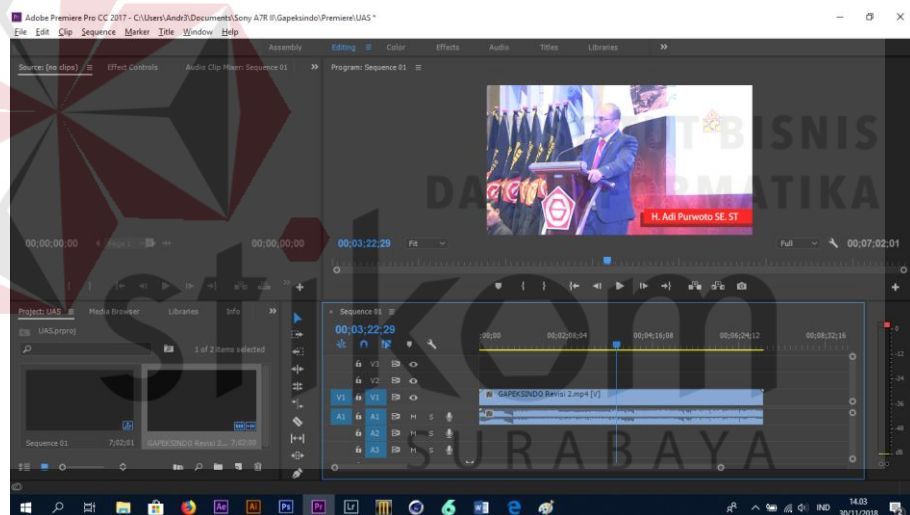
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2018)

Perancangan karya video highlight pada gambar 4.7 dan 4.8 di atas ini menampilkan peserta yang registrasi di meja tamu. Pada scene berikutnya menampilkan penyambutan wakil gubernur Jawa Timur dan para tamu undangan lainnya.



Gambar 4.14 Pengambilan video pembacaan panca darma gapeksindo

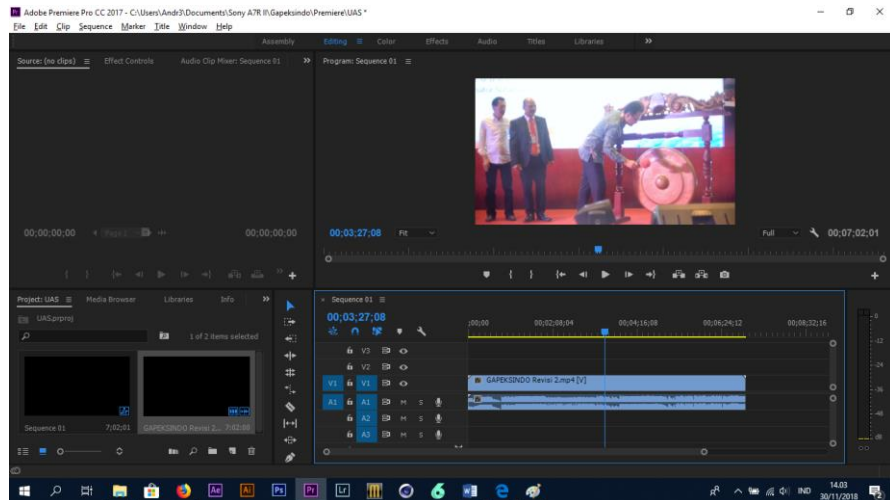
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2018)



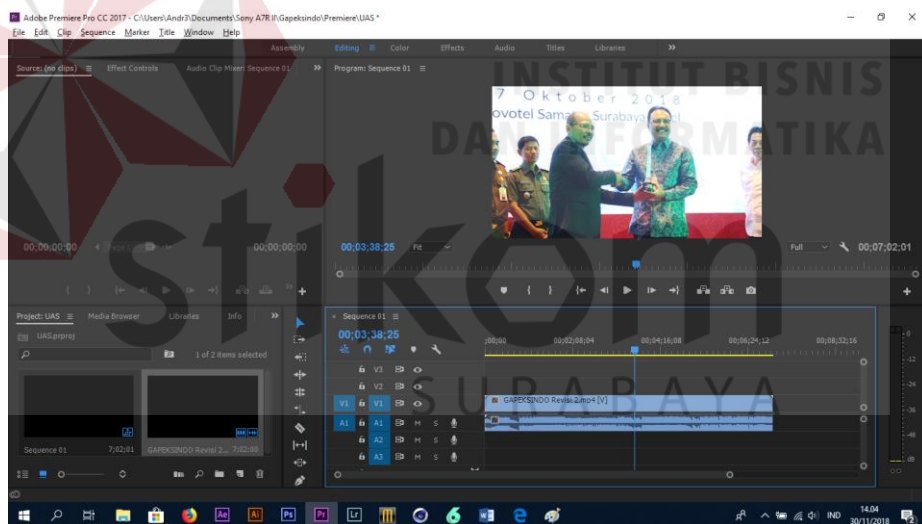
Gambar 4.15 Pengambilan video sambutan ketua umum gapeksindo

(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2018)

Perancangan karya video highlight pada gambar 4.9 dan 4.10 di atas ini menampilkan pembacaan panca darma gapeksindo. Pada scene berikutnya menampilkan sambutan dari ketua umum gapeksindo.

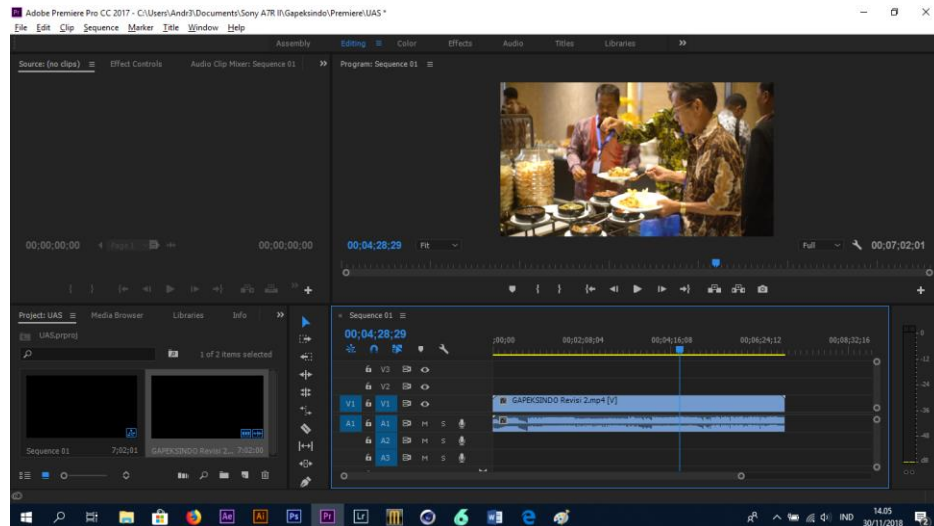


Gambar 4.16 Pengambilan video pemukulan gong tanda pembukaan acara oleh bapak wakil gubernur jawatimur (Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2018)



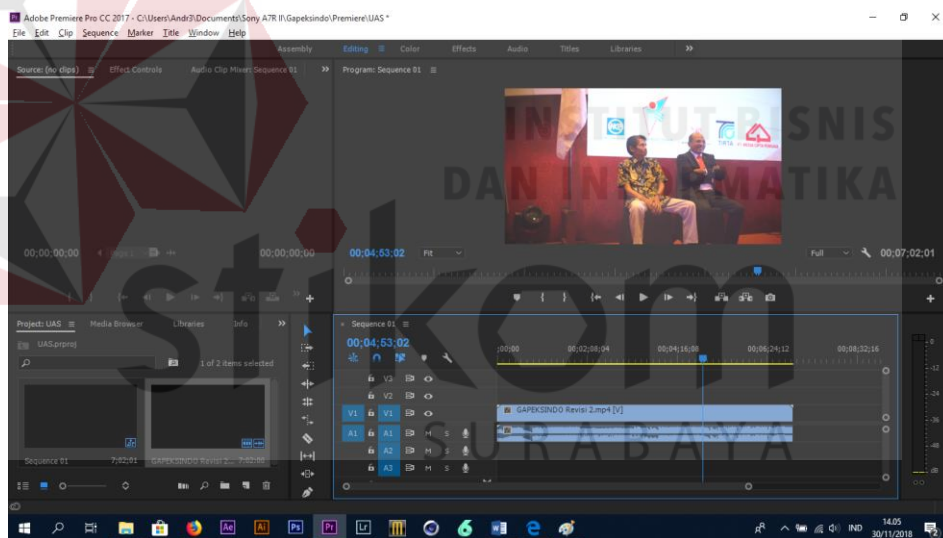
Gambar 4.17 Pengambilan video pemberian cinderamata oleh bapak Adi Purwoto kepada bapak Saifullah Yusuf (Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2018)

Perancangan karya video highlight pada gambar 4.11 dan 4.12 di atas ini menampilkan pemukulan gong oleh bapak wakil gubernur jawatimur tanda dimulainya acara musda ke IV.



Gambar 4.18 Pengambilan video Coffe Break

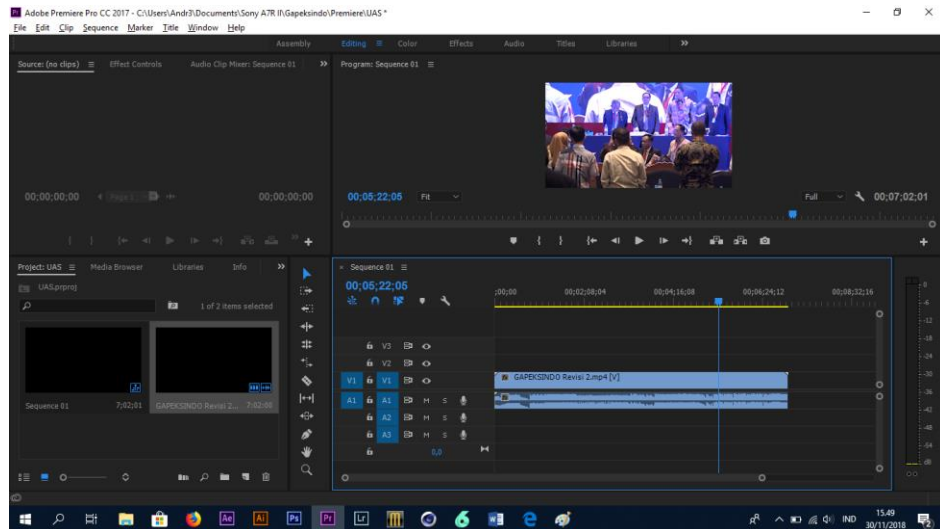
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2018)



Gambar 4.19 Pengambilan video dua calon ketua umum

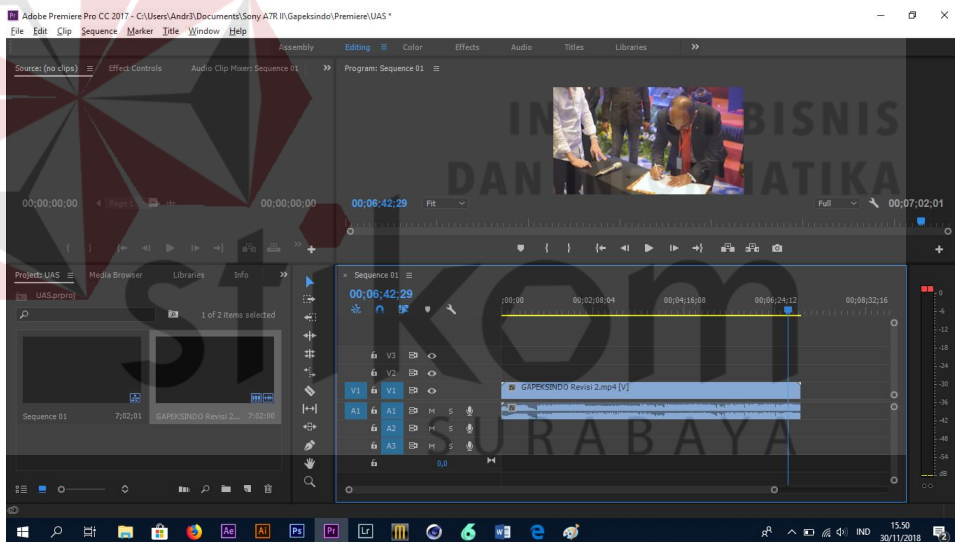
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2018)

Perancangan karya video highlight pada gambar 4.13 dan 4.14 di atas ini menampilkan coffe break acara. Pada scene berikutnya menampilkan calon ketua umum selanjutnya.



Gambar 4.20 Pengambilan video penyaksian pelantikan ketua umum baru

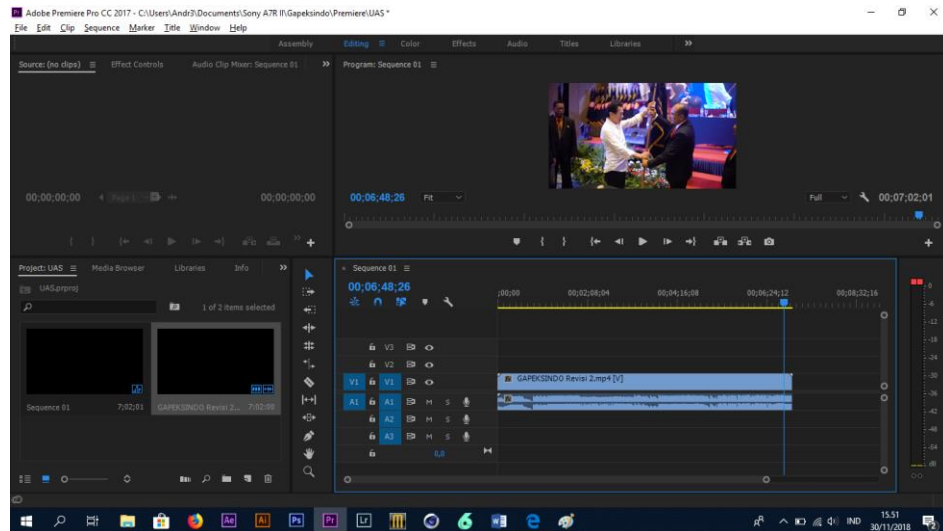
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2018)



Gambar 4.21 Pengambilan video penandatanganan kontrak kerja

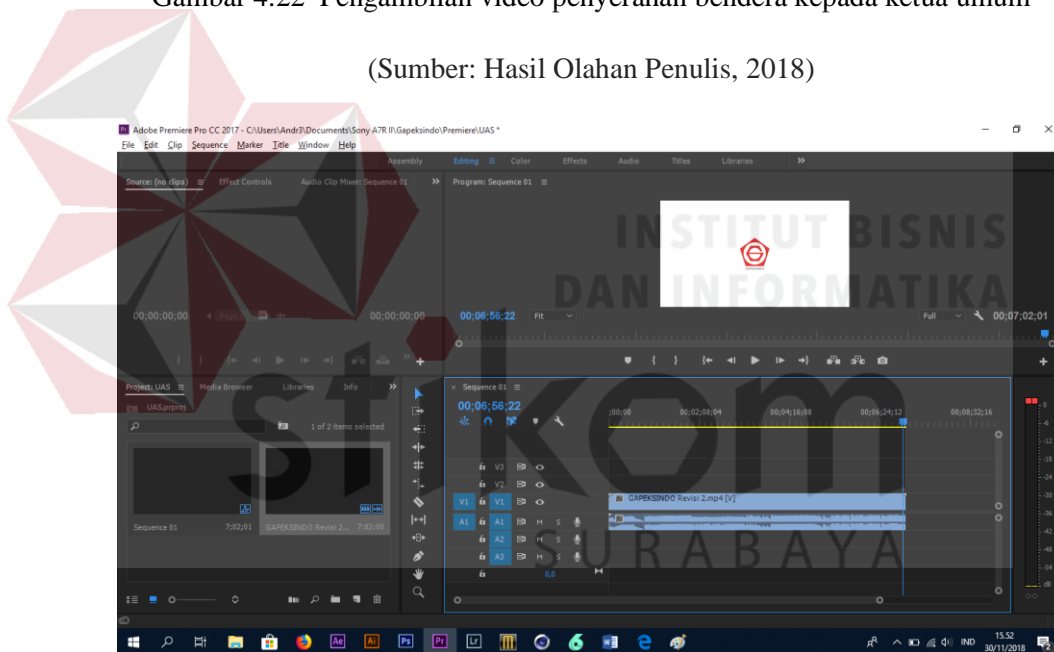
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2018)

Perancangan karya video highlight pada gambar 4.15 dan 4.16 di atas ini menampilkan pelantikan ketua umum baru. Pada scene berikutnya menampilkan penandatanganan oleh ketua umum baru.



Gambar 4.22 Pengambilan video penyerahan bendera kepada ketua umum

(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2018)



Gambar 4.23 Pengambilan video logo gapeksindo

(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2018)

Perancangan karya video highlight pada gambar 4.17 dan 4.18 di atas ini menampilkan penyerahan bendera pada ketua umum gapeksindo. Pada scene berikutnya menampilkan logo gapeksindo.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan implementasi karya yang telah dijelaskan, maka penulis memberi kesimpulan yaitu:

1. Ketika membuat sebuah video highlight dibutuhkan perencanaan. Mulai dari konsep, pengambilan gambar dan video, hingga editing.
2. Video highlight yang dibuat harus sesuai keinginan klien mulai dari pengambilan gedung sampai closing acara harus ada pada sebuah video tersebut.

5.2 Saran

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

1. Dalam kegiatan kerja praktek pembuatan video highlight, merasa pentingnya sebuah konsep inti. Karena hal ini akan digunakan dalam seluruh video highlight. Untuk memberikan kesan lain dari yang lain maka konsep harus dibuat benar-benar matang.
2. Relasi antara perusahaan dan pribadi harus dijalin dengan baik, guna melancarkan segala urusan yang ada dilingkup kerja.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Binanto. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Jakarta:
PT Gramedia Pustaka Utama

Biran, Yusa Misbach. 2009. Sejarah Film 1900-1950. Jakarta: Komunitas Bambu
Jakarta Arts Council

Zaharuddin. 2006. The Making of 3D Animation Movie. Bandung: Informatika

Sumber Internet

<http://www.brightstars.co.id/blog/video-promosi-sebagai-strategi-digital-marketing-indonesia/> (Diakses 1 Desember 2018)

<https://fotografiyuda.wordpress.com/seputar-fotografi/komposisi-dasar-dan-sudut-pengambilan-gambar-camera-angle/> (Diakses 20 September 2018)