



**PENYUTRADARAAN DALAM PEMBUATAN  
VIDEO DOKUMENTASI KEGIATAN “FEB FAIR 2018”  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**



**KERJA PRAKTIK**

**Program Studi**

**DIV Produksi Film Dan Televisi**

**INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA**

**stikom  
SURABAYA**

**Oleh:**

**MOCHAMMAD ADAM MUKTI**

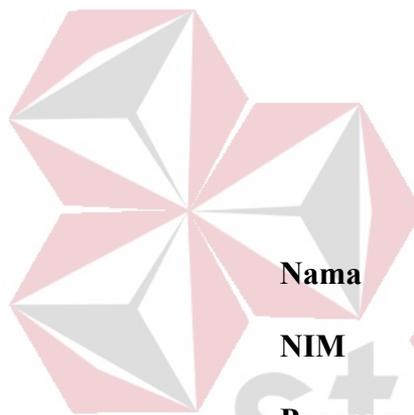
**15510160030**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM  
SURABAYA 2019**

**PENYUTRADARAAN DALAM PEMBUATAN VIDEO  
DOKUMENTASI KEGIATAN “FEB FAIR 2018”  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Kerja Praktik



**Disusun Oleh:**

**Nama : MOCHAMMAD ADAM MUKTI**

**NIM : 15.51016.0030**

**Program : DIV (Diploma Empat)**

**Jurusan : Produksi Film dan Televisi**

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

**2019**

## LEMBAR MOTTO



## LEMBAR PERSEMBAHAN



LEMBAR PENGESAHAN

**PENYUTRADARAAN DALAM PEMBUATAN VIDEO  
DOKUMENTASI KEGIATAN “FEB FAIR 2018”  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

Laporan Kerja Praktik oleh

**Mochammad Adam Mukti**

NIM: 15.51016.0030

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 11 Juli 2019



Pembimbing

Yunanto Tri Laksono, M.Pd  
NIDN. 07040688505

Disetujui :

Penyelia

Dr. Januar Wibowo, S. T., M. M.  
NIDN. 0715016801

Mengetahui,

Ketua Program Studi



FAKULTAS TEKNOLOGI  
DAN INFORMATIKA  
DIV Produksi Film dan Televisi

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 : Mochammad Adam Mukti  
NIM : 15.51016.0030  
Program Studi : DIV Produksi Film dan televisi  
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Judul karya : Penyutradaraan dalam Pembuatan Video Dokumentasi  
Kegiatan “FEB Fair 2018” Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut  
Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah 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 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 kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



Surabaya, 11 Juli 2019

Mochammad Adam Mukti  
NIM : 15.51016.0030

## ABSTRAK

Sutradara adalah sebuah seorang yang digunakan untuk mengabadikan sesuatu kejadian atau momen dimana kemudian momen ini dirangkum dalam bentuk gambar dan suara. Hasil berupa rangkaian gambar dan suara ini dapat dinikmati sebagai kenangan atau untuk bahan kajian di masa depan atau pada waktu yang diperlukan. Secara lebih mudah videografi merupakan video yang diambil untuk mengabadikan sebuah momen.

Sutradara sangat penting dalam penyampaian pesan seperti film atau iklan, karena video dapat menyampaikan pesan secara langsung dengan jelas karena menggunakan gambar bergerak dan suara. Videografi juga berkaitan dengan media, tanpa adanya media yang direkam melalui video tidak akan timbul proses videografi. Juga dibutuhkan orang yang mampu mengoperasikan alat media rekam ini, yang disebut sebagai *Videographer*.

Oleh karena itu, diperlukan suatu ilmu untuk mempelajari videografi dalam mendokumentasikan acara *famous empowered business (FEB) Fair* sebagai media untuk mengabadikan sebuah momen didalamnya melalui seorang *videographer* yang bertugas mengoperasikannya. Famous Empowered Business (FEB) FAIR merupakan acara tahunan yang diadakan oleh Fakultas Ekonomi Bisnis Stikom Surabaya, peran seorang *videographer* sangat dibutuhkan dalam pembuatan video *dokumentasi*. Oleh karena itu penulis melakukan Kerja Praktik di Fakultas Ekonomi Bisnis Stikom Surabaya. Sehingga dalam penulisan laporan Kerja Praktik ini diambillah judul "*Penyutradaraan Dalam Dokumentasi Acara Famous Empowered Business (FEB) Fair Fakultas Ekonomi Bisnis Stikom Surabaya*"

**Kata Kunci:** Sutradara, Penyutradaraan, Video Dokumentasi

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul “*Penyutradaraan Dalam Dokumentasi Acara Famous Empowered Business (FEB) FAIR fakultas Ekonomi Bisnis Stikom Surabaya*” dapat diselesaikan dengan baik.

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

1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendo’akan dan memberi dukungan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor.
3. Bapak Dr. Jusak selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika.
4. Bapak Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
5. Bapak Yunanto Tri Laksono, M.Pd selaku dosen pembimbing Kerja Praktik.
6. Bapak Dr. Januar Wibowo, S.T., M.M selaku Ketua *Famous Empowered Business (FEB) Fair* bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik.
7. Sahabat serta teman-teman yang selalu mendukung dalam keadaan apapun.
8. Keluarga besar program studi DIV Produksi Film dan Televisi.
9. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

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

Surabaya, 11 Juli 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

### Halaman

KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan masalah.....	3
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Manfaat .....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Profil Instansi .....	5
2.2 Sejarah Singkat Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.	5
2.3 <i>Overview</i> Instansi.....	10
2.4 Visi dan Misi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Intitut Bisnis dan Informatika Stikom Suarabaya .....	12
2.5 Tujuan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Intitut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya .....	13
BAB III LANDASAN TEORI.....	14
3.1 Pengertian Film.....	14
3.2 Sejarah Film.....	15
3.3 Jenis Film.....	22
3.4 Dokumentasi .....	26
3.5 Sutradara .....	27
3.6 Treatment .....	28
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....	35
4.1 Analisa Sistem.....	35
4.2 Posisi Dalam Instansi .....	36
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.....	36
BAB V PENUTUP.....	39

5.1 Kesimpulan .....	39
5.2 Saran .....	39
DAFTAR PUSTAKA .....	40
LAMPIRAN.....	41
BIODATA PENULIS .....	51



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Logo Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.....	10
Gambar 2.2 Logo Gedung Fakultas Ekonomi dan Bisnis.....	11
Gambar 2.3 Peta Lokasi Fakultas Ekonomi dan Bisnis .....	11
Gambar 3.1 Kamera <i>Mirrorless</i> .....	14
Gambar 3.2 Kamera DSLR.....	15
Gambar 3.3 Kamera HDTV .....	15
Gambar 3.4 Kamera <i>Pocket</i> .....	16
Gambar 3.5 Kamera <i>Smart Phone</i> .....	16
Gambar 3.6 <i>Handycam</i> .....	17
Gambar 3.7 Ilustrasi Pengambilan Foto Kuda .....	18
Gambar 3.8 Contoh Pengambilan Gambar <i>High Angle</i> .....	19
Gambar 3.9 Contoh Pengambilan Gambar <i>Normal Angle</i> .....	20
Gambar 3.10 Contoh Pengambilan Gambar <i>Low Angle</i> .....	21
Gambar 3.11 Contoh Pengambilan Gambar Objektif.....	22
Gambar 3.12 Contoh Pengambilan Gambar Subjektif.....	22
Gambar 3.13 Contoh Pengambilan Gambar <i>Point of View</i> .....	23
Gambar 3.14 Contoh Pengambilan Gambar <i>Close Up</i> .....	24
Gambar 3.15 Contoh Pengambilan Gambar <i>Medium Shot</i> .....	24
Gambar 3.16 Contoh Pengambilan Gambar <i>Long Shot</i> .....	25
Gambar 3.17 Contoh Pengambilan Gambar <i>Over Shoulder Shot</i> .....	26
Gambar 3.18 Contoh Pergerakan <i>Dolly Track</i> .....	26
Gambar 3.19 Contoh Pergerakan <i>Zoom</i> .....	27
Gambar 3.20 Contoh Pergerakan <i>Crab</i> .....	28
Gambar 3.21 Contoh Pergerakan Padestal.....	29
Gambar 3.22 Contoh Pergerakan <i>Tilt</i> .....	29
Gambar 3.23 Contoh Pergerakan <i>Pad</i> .....	30
Gambar 3.24 Contoh Pergerakan <i>Follow</i> .....	30
Gambar 3.25 Contoh Pergerakan <i>Arc</i> .....	31
Gambar 4.1 Software yang di gunakan.....	37

Gambar 4.2 Kegiatan <i>indoor</i> di ruangan expo .....	37
Gambar 4.3 Seminar oleh Dr Januar Wibowo, S. T., M. M. ....	38
Gambar 4.4 Pengambilan Video <i>Footage Outdoor</i> .....	39
Gambar 4.5 Pengambilan Video <i>Footage Outdoor</i> .....	39
Gambar 4.6 Pengambilan Video Setiap Kelompok .....	40
Gambar 4.7 Video <i>Bumper</i> FEB Fair 2018.....	41
Gambar 4.8 Video Pembukaan Nominasi FEB Fair 2018 .....	41
Gambar 4.9 Video Nominasi Setiap Kelompok.....	42
Gambar 4.10 Video <i>Winner</i> Setiap Nominasi.....	42
Gambar 4.11 Proses <i>Editing</i> Video Pembukaan oleh Dekan FEB .....	43
Gambar 4.10 Video Pembukaan oleh Dekan FEB.....	44



## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Surat Balasan Fakultas Ekonomi Bisnis.....	41
Lampiran 2 Acuan Kerja .....	42
Lampiran 3 Garis Besar Rencana Mingguan .....	43
Lampiran 4 Log Harian .....	45
Lampiran 5 Kehadiran Kerja Praktik .....	48
Lampiran 6 Kartu Bimbingan .....	5



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam era modern sekarang, dibutuhkan sebuah media rekam yang dapat mengabadikan peristiwa serta dapat menyampaikan informasi. Pengabdian momen sering disebut dengan dokumentasi. Dokumentasi merupakan sebuah kebutuhan yang sangat penting untuk sebuah kegiatan ataupun acara, dimana setiap individu atau kelompok akan berusaha mengabadikan sebuah momen yang mungkin tidak akan terulang lagi. Sehingga dokumentasi sudah menjadi pokok dalam setiap acara.

Inti bahasan kali ini adalah video dokumentasi. Video dokumentasi atau dokumenter sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat Indonesia, karena didalam video dokumentasi memuat berbagai informasi yang mendalam mengenai suatu objek bahasan atau memberikan informasi tentang bagaimana jalannya sebuah acara secara detail.

Dokumentasi memiliki ciri yang spesifik yaitu berdasarkan kenyataan tanpa menggunakan seting skenario. Dokumentasi pada umumnya memiliki tingkat kesulitan yang beragam tergantung spontanitas yang terjadi di lapangan. Sebagai salah satu media informasi, umumnya video dokumentasi tidak hanya dikerjakan oleh satu orang saja namun crew atau tim, oleh karenanya dibutuhkan seorang sutradara/pengarah dalam melakukan eksekusi.

Menyutradarai video dokumentasi maupun film dokumenter memiliki perbedaan dengan menyutradarai film fiksi atau menjadi pengarah acara dalam

sebuah acara televisi, hal ini dikarenakan video dokumentasi cenderung menampilkan informasi daripada unsur hiburan yang dimuat.

Pada pembahasan kali ini, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya menjadi pilihan untuk melakukan kerja praktik. Karena dengan melakukan kerja praktik di sebuah instansi yang membutuhkan video dokumentasi juga dapat mengetahui bagaimana etika bekerja, sikap yang harus dilakukan dalam sebuah tim kerja untuk memenuhi keinginan client. Kerja praktik juga diharap dapat mengembangkan kreatifitas dan kemandirian mental mahasiswa di dunia kerja.

Business (FEB) Fair merupakan salah satu kegiatan besar, yang mana kegiatan ini melibatkan seluruh mahasiswa baru sebagai bagian dari kegiatan ini. penulis sebagai mahasiswa wajib melakukan kerja praktik dan mengembangkan keahlian selama kuliah di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Dengan melakukan kerja praktik di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya, penulis ingin mengetahui bagaimana etika bekerja, sikap yang harus dilakukan dalam sebuah tim kerja untuk memenuhi keinginan client, Selain itu dengan melakukan kerja praktik di sebuah instansi yang membutuhkan video dokumentasi juga dapat mengetahui bagaimana etika dalam bekerja, sikap yang harus dilakukan dalam tim kerja. Kerja praktik juga diharap dapat mengembangkan kreatifitas dan kemandirian mental mahasiswa di dunia kerja.

Lingkup materi yang akan didapat dari adanya kerja praktik ini ialah bagaimana melakukan manajemen produksi terhadap sebuah dokumentasi acara, hal ini dikarenakan tahap persiapan atau pra-produksi dari sebuah video dokumentasi sangatlah penting. Dengan adanya manajemen produksi, pemirsa tidak dibingungkan dengan alur sebuah acara.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat perumusan masalah, yaitu bagaimana cara membuat video dokumentasi pada Acara “FEB Fair 2018” Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam kerja praktik ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai sutradara dalam pembuatan video dokumentasi acara “FEB fair 2018” Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam pembuatan video dokumentasi ini antara lain:

1. Membuat manajemen produksi video dokumentasi “FEB Fair 2018” Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya.
2. Memimpin tim yang merupakan tim kecil.
3. Acara yang didokumentasikan adalah acara *awarding* atau penganugerahan.

## 1.4 Tujuan

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka dapat ditentukan tujuan dari kerja praktik ini adalah membuat video dokumentasi acara “FEB Fair 2018” Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya.

## 1.5 Manfaat

Manfaat dari kerja praktik ini sangat banyak. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Penulis
  - a. Mengetahui proses pengerjaan video dokumentasi.
  - b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.

- c. Menambah Pengalaman kerja di bidang Multimedia, Film, dan T(Televisi).
- d. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.
- e. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.

## 2. Manfaat bagi Perusahaan

- a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
- b. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa- mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.

- c. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang multimedia.

## 3. Manfaat bagi Akademik

- a. Mengaplikasikan keilmuan videografi dan sinematografi pada pembuatan video dokumentasi.
- b. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.

Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Profil Instansi**

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

Alamat : Lantai VII Gedung Merah Jl. Kedung Baruk No.98 Surabaya

Telp/Fax : (031) 8721731, Fax. (031) 8710218

Email : [januar@stikom.edu](mailto:januar@stikom.edu)

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

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

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

Kemajuan teknologi telah memberikan jawaban akan kebutuhan informasi, komputer yang semakin canggih memungkinkan untuk memperoleh informasi secara cepat, tepat dan akurat. Hasil informasi canggih ini telah mulai menyentuh kehidupan kita.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. Fakultas Ekonomi dan Bisnis:
  - a. Program Studi S1 Akuntansi
  - b. Program Studi S1 Manajemen
  - c. Program Studi DIII Komputer Perkantoran & Kesekretariatan
2. Fakultas Teknologi dan Informatika:
  - a. Program Studi S1 Sistem Informasi
  - b. Program Studi S1 Sistem Komputer
  - c. Program Studi S1 Desain dan Komunikasi Visual
  - d. Program Studi S1 Desain Grafis
  - e. Program Studi DIV Komputer Multimedia
  - f. Program Studi DIII Manajemen Informatika
  - g. Program Studi DIII Komputer Grafis & Cetak

### 2.3 Overview Instansi

Dalam melakukan kerja praktik, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan/instansi tersebut. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan disekitar perusahaan/instansi. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa kerja. Fakultas Ekonomi dan Bisnis bertempat di lantai 7 Gedung Merah Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang beralamatkan di Jl. Kedung Baruk No. 98, Surabaya. Gambar 2.2 dan gambar 2.3 merupakan tempat di Fakultas Ekonomi dan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.



Gambar 2.1 Logo Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya (Sumber: [www.stikom.edu](http://www.stikom.edu))



Gambar 2.2 Gedung Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya  
(Sumber: www.maps.google.com)



Gambar 2.3 Letak Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya  
(Sumber: www.maps.google.com)

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

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

### 1. Visi:

Menjadi Fakultas Ekonomi dan Bisnis yang berkualitas dan

terpercaya  
Penjelasan visi:

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

### 2. Misi:

- a. Menyelenggarakan pendidikan di bidang ekonomi bisnis yang mengacu pada kurikulum berbasis KKNI dan berstandar nasional.
- b. Mempersiapkan sumber daya manusia yang profesional, berkepribadian dan bermoral sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan siap untuk menghadapi era globalisasi.

- c. Manjalin kerjasama dengan institusi pendidikan tinggi, dunia bisnis, dan industri.
- d. Menyediakan lingkungan pembelajaran yang kondusif untuk membentuk kepribadian yang memiliki komitmen terhadap pengembangan ilmu ekonomi bisnis serta aplikasinya bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat.

## **2.5 Tujuan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya**

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

Tujuan:

Menghasilkan lulusan yang mampu berpikir analisis dan bertindak ilmiah dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi dunia bisnis dan industri dengan mengintegrasikan konsep, teknik ekonomi dan bisnis serta berdasarkan dukungan teknologi informasi.

1. Menghasilkan lulusan yang mampu bekerjasama, berkomunikasi, berinisiatif dan berjiwa *leadership* dan *entrepreneurship*.
2. Melaksanakan program pengabdian masyarakat dengan menjaga dan mengembangkan jejaring dengan industri, pemerintah dan institusi lain yang relevan.
3. Terwujudnya relasi dan kerja sama dengan berbagai institusi.
4. Meningkatkan *Brand Image* untuk memperluas akses pendidikan bagi masyarakat.

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Pengertian Film**

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, Mari Membuat Film, 2013).

Menurut Ipank Film itu sebuah penyampaian pesan yang tersembunyi dengan audio visual dan dikembangkan dengan bidang sinematografi atau bahasa hati yang di visualkan.

Film pertama kali lahir di pertengahan kedua abad 19, dibuat dengan bahan dasar seluloid yang sangat mudah terbakar bahkan oleh percikan abu rokok sekalipun. Sejalan dengan waktu, para ahli berlomba-lomba untuk menyempurnakan film agar lebih aman. Lebih mudah diproduksi dan enak di tonton.(Effendy, 2002)

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

Film adalah fenomena sosial, psikologi, dan estetika yang kompleks yang merupakan dokumen yang terdiri dari cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan musik. Sehingga film merupakan produksi yang multidimensional dan kompleks. Kehadiran film di tengah kehidupan manusia dewasa ini semakin

penting dan setara dengan media lain. Keberadaannya praktis, hampir dapat disamakan dengan kebutuhan akan sandang pangan. Dapat dikatakan hampir tidak ada kehidupan sehari-hari manusia berbudaya maju yang tidak tersentuh dengan media ini.

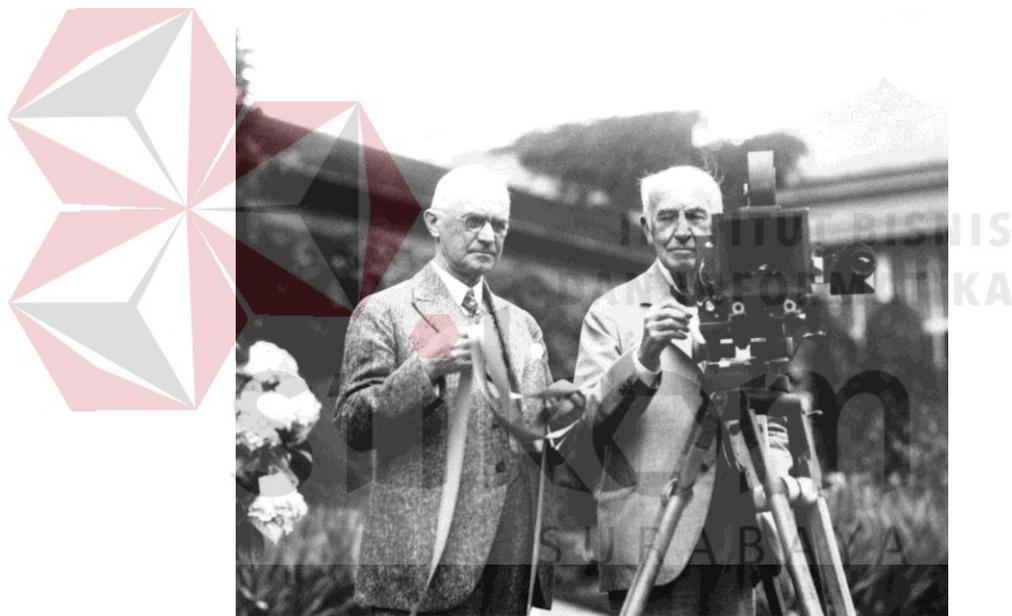
Gagasan untuk menciptakan film adalah dari para seniman pelukis. Dengan ditemukannya cinematography telah menimbulkan gagasan kepada mereka untuk menghidupkan gambar-gambar yang mereka lukis. Dan lukisan-lukisan itu bias menimbulkan hal yang lucu dan menarik, karena dapat disuruh memegang peran apa saja,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

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

### **3.2 Sejarah Film**

Perkembangan video art adalah solusi logis yang lahir dari pensiasatan mahalnya teknologi film yang mendesak film art, sekaligus menunjukkan bagaimana inovasi teknologi bisa mendorong munculnya aliran seni baru, atau, betapa besarnya andil pekerja seni terhadap perkembangan teknologi. Pekerja seni tertarik pada media baru sebagai alat yang kapasitas dan batasannya ingin mereka coba sendiri. Keuntungan video terletak pada faktor ketersediaan dan

reproduksinya yang irit. Format film termahal, yakni format 35-mm, tidak bisa dibeli oleh pembuat film eksperimental dari kalangan kelas miskin (underground) dan karena itu hanya dikuasai perusahaan-perusahaan produksi film besar. Setelah perang dunia ke-II pembuat film eksperimental pertama kali membuat film dengan format 16-mm, proses pembuatan film pertama kali seperti yang terlihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Pembuatan Film Pertama di Dunia  
(Sumber: <http://infofilm21.com>)

Pada tahun 1965 Kodak mengembangkan format amatir super-8. Meskipun di tahun 70-an dan 80-an terjadi booming gerakan super-8, film video yang secara kualitatif termasuk media kelas rendah masih tetap bertahan. Aspek yang menarik menyangkut berbagai jenis seni rupa media ini adalah, bahwa sebagian besar teknologi yang digunakan awalnya berasal dari perkembangan militer. Video misalnya, dikembangkan untuk pengawasan

untuk membaca sandi/kode pihak musuh dan untuk mengevaluasi secara lebih cepat data-data radar, dan internet untuk memperbaiki kemungkinan-kemungkinan komunikasi militer. Film atau motion pictures ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Film yang pertama kali diperkenalkan kepada public Amerika Serikat adalah *The Life of an American Fireman* seperti yang terlihat pada gambar 3.3 dan film *The Great Train Robbery* seperti yang terlihat pada gambar 3.4 yang dibuat oleh Edwin S Porter pada tahun 1903. tetapi film *The Great Train Robbery* yang masa putarnya hanya sebelas menit dianggap film cerita pertama, karena telah menggambarkan situasi secara ekspresif, serta peletak dasar teknik editing yang baik.



Gambar 3.2 Film *The Life of an American Fireman*

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



Gambar 3.4 Film *The Great Train Robbery*

(Sumber: moviemoviesite.com)

Tahun 1906 sampai 1916 merupakan periode paling penting dalam sejarah perfilman di Amerika Serikat, karena pada dekade ini lahir film Feature, lahir pula bintang film dan pusat perfilman yang kita kenal dengan Hollywood. Periode ini juga disebut dengan The age of Griffith karena David Wark Griffith-lah yang telah membuat film sebagai media yang dinamis. Diawali dengan film *The Adventures of Dolly* (1908) gambar 3.4 dan puncaknya film *The Birth of a Nation* (1915) gambar 3.5 serta film *Intolerance* (1916) gambar 3.6.



Gambar 3.4 Film *The Adventures of Dolly* (1908)

(Sumber: [rurik.bandcamp.com](http://rurik.bandcamp.com))

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA



Gambar 3.5 Film *The Birth of a Nation* (1915)

(Sumber: [infinitearttournament.com](http://infinitearttournament.com))



Gambar 3.6 Film *Intolerance* 1916

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

Griffith mempelopori gaya berakting yang lebih alamiah, organisasi cerita yang makin baik, dan yang paling utama mengangkat film menjadi media yang memiliki karakteristik unik, dengan gerakan-gerakan kamera yang dinamis, sudut pengambilan gambar yang baik, dan teknik editing yang baik. Pada periode ini pula perlu dicatat nama Mack Sennett dan Keystone Company-nya yang telah membuat film komedi bisu dengan bintang legendaris Charlie Chaplin. Apabila film permulaannya adalah film bisu, maka pada tahun 1927 di Broadway Amerika Serikat muncul film bicara pertama meskipun belum sempurna (Ardianto & Lukiati, 2004). Seperti pada gambar 3.7 di bawah.



Gambar 3.7 Film Charlie Chaplin

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

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

### 3.3 Jenis Film

Adapun beberapa jenis film, diantaranya adalah sebagai berikut :

#### 1. Film Dokumenter (*Documentary Films*)

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

#### 2. Film Cerita Pendek (*Short Films*)

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

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

Film dengan durasi lebih dari 60 menit pada umumnya berdurasi 90-100 menit. Film yang diputar dibioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. Beberapa film, misalnya Titanic, bahkan berdurasi lebih dari 120 menit. Film- film produksi India rata-rata berdurasi hingga 180 menit (Hananta, 2013).

Tumbuh dan berkembangnya film sangat bergantung pada teknologi dan paduan unsur seni sehingga menghasilkan film yang berkualitas (McQuail, 1997).

Berdasarkan sifatnya film dapat dibagi atas:

1. Film cerita (*Story film*)

Film yang mengandung suatu cerita, yang lazim dipertunjukkan di gedung–gedung bioskop yang dimainkan oleh para pemain film yang tenar. Film jenis ini didistribusikan sebagai barang dagangan dan diperuntukan untuk semua publik salah satu contoh film cerita dapat dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8 Contoh Film Cerita Berjudul “Conjuring 2”

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

2. Film berita (*News film*)

Adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar–benar terjadi, karena sifatnya berita maka film yang disajikan pada publik harus mengandung nilai berita (News value), dapat dilihat pada gambar 3.9.

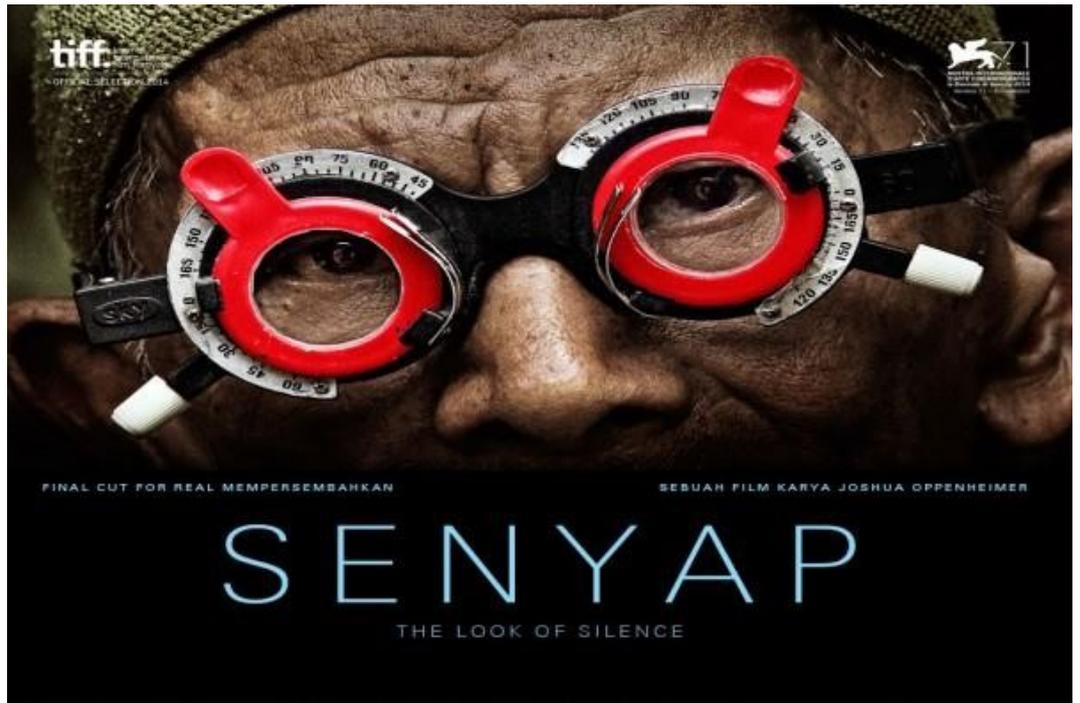


Gambar 3.9 Contoh Film Berita Berjudul “Fitri”

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

### 3. Film dokumenter

Film dokumenter pertama kali diciptakan oleh, John Gierson yang mendefinisikan bahwa film dokumenter adalah “Karya cipta mengarah kenyataan (Creative treatment of actuality) yang merupakan kenyataan– kenyataan yang menginterpretasikan kenyataan. Titik fokus dari film dokumenter adalah fakta atau peristiwa yang terjadi, bedanya dengan film berita adalah film berita harus mengenai sesuatu yang mempunyai nilai berita atau news value salah satu contoh film dokumenter dapat dilihat pada gambar 3.10 di bawah.



Gambar 3.10 Film Dokumenter Berjudul “Senyap”

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

#### 4. Film *cartoon*

Walt Disney adalah perusahaan kartun yang banyak menghasilkan berbagai macam film kartun yang terkenal samapai saat ini. Timbulnya gagasan membuat film kartun adalah dari seniman pelukis. Serta ditemukannya cinematografi telah menimbulkan gagasan untuk menghidupkan gambar– gambar yang mereka lukis dan lukisan itu menimbulkan hal–hal yang bersifat lucu seperti yang terlihat pada gambar 3.11.



Gambar 3.11 Contoh Film Kartun Disney “Cinderella”

(Sumber: id.bookmyshow.com)

### 3.4 Dokumentasi

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

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

berbagai dokumen dapat memberikan keterangan ataupun bukti yang berkaitan dengan proses pengumpulan serta pengelolaan dokumen secara sistematis dan menyebar luaskan kepada pemakai informasi tersebut, atau bisa juga disimpulkan dokumentasi adalah suatu pekerjaan yang bertugas mengumpulkan, menyusun, mencari, menyelidiki, meneliti, dan mengolah serta memelihara dan juga menyiapkan sehingga menjadi dokumen baru yang bermanfaat (Sora, 2014).

### **3.5 Sutradara**

Menurut Zettl dalam (Naratama, 2013) Sutradara adalah seseorang yang bertugas memberikan pengarahan terhadap talen (pemain atau pengisi acara) dan (pada masalah) teknis operasional. Secara langsung bertanggung jawab memindahkan secara efektif yang tertulis di dalam naskah dalam bentuk pesan-pesan audio visual. Tugas sutradara adalah menciptakan sebuah hasil karya menarik dari ide yang dicetuskan atau yang diberikan penulis naskah (Dennis, 2008).

Sutradara juga disebut pencipta karena menciptakan sebuah ide yang masih dibuat dalam bentuk tulisan menjadi bentuk gambar atau visual. Ia harus punya kemampuan memimpin karena ia akan mengarahkan banyak orang yang ahli dibidangnya, seperti juru kamera, juru lampu, dan juru suara sehingga mereka bekerja berdasarkan apa yang diinginkan sutradara, Sarumpaet dalam (Dennis, 2008).

### **3.6 Treatment**

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

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

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

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Dalam Bab IV ini akan dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Kerja Praktik di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Pada pelaksanaan Kerja Praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Komputer Multimedia dan juga sekaligus berhubungan dengan internal di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk mendokumentasikan kegiatan FEB Fair 2018”.

#### **4.1 Analisa Sistem**

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

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

Divisi : Penyutradaraan

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

Kerja praktik dilaksanakan selama dua bulan, dimulai pada 1 November 2018 hingga 22 Desember 2018, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum’at pada pukul 13.00-18.30 WIB dan Minggu 07.00-09.00 WIB.

#### **4.2 Posisi Dalam Instansi**

Pada saat pelaksanaan Kerja Praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai videografer, yang memiliki tugas mengambil video-video *footage* secara estetik yang dibuat berdasarkan scenario dan konsep yang telah dibuat dalam proses

pembuatan video dokumentasi.

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

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

#### 1. Minggu Ke -1

Pada Minggu pertama kegiatan Kerja Praktik di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya ialah menentukan *software-software* apa saja yang akan digunakan dalam proses pembuatan video dokumentasi “FEB Fair 2018”. Dalam pembuatan video dokumentasi “FEB Fair 2018” penulis sebagai videographer memberi saran kepada sutradara untuk menggunakan beberapa *software* yaitu *software* Adobe Illustaror CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effect CC 2018, Adobe Premier pro CC 2018 dengan logo seperti gambar 4.1 di bawah ini.



Gambar 4.1 Logo *software* yang digunakan

#### 2. Minggu Ke-2

Pelaksanaan Kerja Praktik pada minggu ke dua yaitu pengambilan gambar pada kegiatan *indoor*, dalam kegiatan ini penulis mengambil video untuk dijadikan

bahan video dokumentasi disetiap sesinya. Dalam setiap pertemuan penulis dan tim juga harus menyelesaikan video yang komplit atau video yang sudah jadi untuk diberikan kepada panitia dari “FEB Fair”



Gambar 4.2 Kegiatan *indoor* di ruangan expo  
(Sumber: Olahan Penulis)

### 3. Minggu Ke-3

Pada minggu ke tiga pelaksanaannya sama dengan minggu kedua yakni mengambil video pada setiap sesi dan menjadikan video jadi untuk diberikan kepada panitia “FEB Fair”. Selain itu penulis dan tim juga memilih video-video yang akan di masukkan kedalam video komplitnya.



Gambar 4.3 Seminar oleh Dr Januar Wibowo, S. T., M. M.

(Sumber: Olahan Penulis)

#### 4. Minggu Ke-4

Setelah pertemuan *indoor* selesai, pada minggu ke-4 adalah kegiatan *outdoor*. Peserta dari FEB Fair harus mempromosikan produknya kepada *customer* di kegiatan CFD ( *Car Free Day* ). Penulis dan tim mendokumentasikan setiap tim peserta FEB Fair. Disamping itu penulis juga mengambil video *footage* untuk bahan video pada pertemuan minggu ini. Pengambilan video *footage* disini harus sesuai dengan scenario yang sudah ditentukan. Karena jika tidak sesuai akan mempersulit pada proses editing dan cukup membuang waktu.



Gambar 4.4 Kegiatan *outdoor* di CFD

(Sumber: Olahan Penulis)

## 5. Minggu Ke-5

Minggu ke lima penulis dan tim mendokumentasikan kegiatan yang diselenggarakan oleh panitia FEB Fair. Penulis juga mengambil video setiap peserta atau kelompok yang menjual produknya kepada setiap *customer* penulis juga mewawancarai beberapa peserta untuk menjadikan bahan video dokumentasi pada kegiatan *indoor*.



Gambar 4.5 kelompok yang sedang mejajakan produknya di CFD

(Sumber: Olahan Penulis)

## 6. Minggu Ke-6

Pada minggu ke enam penulis dan tim mendokumentasikan kegiatan pada setiap kelompok serta membuat video promosi atau video mengenai produk dalam tiap-tiap tim untuk dijadikan bahan pembuatan video nominasi dalam acara penutupan. Video yang sudah diambil harus segera melalui proses editing karena waktu yang diperlukan cukup terbatas. Karena sesuai arahan pihak “FEB Fair 2018” bahwa diperlukannya beberapa video pendukung yaitu video nominasi, *opening* serta *bumper*. Video-video tersebut nantinya akan ditampilkan pada saat acara *awarding* sesuai *rundown* yang sudah dibuat oleh sie acara. Konsep untuk video sesuai

kesepakatan penulis dan sutradara adalah *simple* namun tetap *elegant*. Selain itu penulis juga membantu tugas sutradara untuk bekoordinasi dengan panitia “FEB Fair 2018” mengenai *briefing talent* serta detail kegiatan setiap sesi.



Gambar 4.6 Pengenalan produk setiap kelompok  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.7 Video bumper FEB Fair 2018  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.8 Video pembukaan nominasi FEB Fair 2018  
(Sumber Olahan Penulis)



Gambar 4.9 Video nominasi setiap kelompok  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.10 Video *winner* setiap nominasi  
(Sumber: Olahan Penulis)

## 7. Minggu Ke-7

Proses editing untuk menjadikan video-video yang diambil pada minggu lalu menjadi video yang utuh. Untuk ditampilkan di acara awarding pada upacara penutupan. Penulis dan tim juga mempersiapkan proses dokumentasi dan proses produksi dalam acara Awarding “FEB Fair 2018” dalam proses persiapan dokumentasi sesuai dengan permintaan dari pihak FEB Fair 2018, menginginkan bahwa selama proses dokumentasi juga ditampilkan pada layar videotron / *live*. Dari situlah penulis sebagai pendamping sutradara turut ikut serta memberi arahan kepada tim agar tata letak kamera dan pemasang instalasi alat lainnya disesuaikan dengan instalasi studio televisi agar penulis pada proses pengambilan gambar dan *editing* tidak terjadi kekurangan saat memilah video atau *shoot* yang di ambil dan tidak terjadi kesalahan saat menembak gambar dari *switcher* ke videotron.

Pada sesi ini juga penulis dan sutradara diberi tugas untuk membuat video pembukaan dari Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya untuk di tampilkan pada waktu acara puncak yakni *Closing Ceremony Famous Empowered Business Fair*.



Gambar 4.11 Proses *Editing* Video Pembukaan oleh Dekan FEB



(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 4.12 Video pembukaan oleh Dekan FEB

(Sumber: Olahan Penulis)

## 8. Minggu Ke-8

Pada saat upacara penutupan dan dokumentasi berlangsung penulis memegang kendali *switcher* serta memindah gambar sesuai dengan kegiatan yang sedang berlangsung yang akan di tampilkan pada layar videotron. Penulis juga berkoordinasi dengan sie acara dari pihak FEB Fair guna melancarkan acara pada setiap sesinya. Karena ada beberapa sesi yang memerlukan waktu lebih atau lebih jelasnya beberapa pembicara yang akan menampilkan foto dan video presentasi agar lebih di mengerti oleh setiap pendengar.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya dalam acara FEB Fair 2018 , maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang *Sutradara* pembuatan video dokumentasi, haruslah mengetahui bagaimana cara mengambil sebuah video yang baik dan layak untuk video dokumentasi yang berkualitas.
2. Dalam proses produksi video dokumentasi, *Sutradara* membutuhkan konsentrasi tinggi dikarenakan ketika mencari gambar bagus yang berkesan didalam suasana kegiatan yang ada, sehingga tidak kehilangan momentum.

#### **5.2 Saran**

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

1. Bagi Perusahaan

Memberikan peralatan atau tim yang baik di bidangnya agar merasa nyaman dan puas dalam menjalani segala macam kegiatan baik *indoor* atau *outdoor*.

2. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik

Bagi mahasiswa yang tertarik dengan bidang publikasi dan dokumentasi acara, diharapkan memperdalam ilmu mengenai pengambilan gambar dalam video dokumentasi serta seringlah bekerja dengna tim Karena dalam pembuatan video dokumentasi tidak akan lepas dari kerjasama tim dan *deadline*.

## DAFTAR PUSTAKA

### 1. Diambil dari Buku:

Ardianto, E., & Lukiaty, K. E. (2004). Komunikasi Massa Suatu Pengantar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Darma, Jarot, & Ananda, S. (2009). Buku Pintar Multimedia. Jakarta:

Mediakita. Dennis, F. (2008). Bekerja Sebagai Sutradara. Jakarta:

Erlangga.

Effendy, O. U. (1986). Televisi Siaran, Teori dan Praktek. Bandung: Alumni.

Effendy, O. U. (2000). Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.

Lutters, E. (2004). KUNCI SUKSES MENULIS SKENARIO. Jakarta: PT. Grasindo.

McQuail, D. (1997). Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar. Jakarta:

Erlangga. Naratama. (2013). Menjadi Sutradara Televisi: dengan Single dan

Multi-camera.

Jakarta: PT. Gramedia.

Purba, J. A. (2013). Panduan Lengkap & Sistematis SHOOTING yang BENAR!

Yogyakarta: ANDI OFFSET.

Semedhi, B. (2011). SINEMATOGRAFI-VIDEOGRAFI suatu pengantar.

Bandung: Ghalia Indonesia.

### 2. Diambil dari Internet:

Andika, D. (2016, Juni 13). Definisi dan Pengertian Multimedia.

Retrieved from IT-Jurnal.com:<https://www.it-jurnal.com/definisi-dan-pengertian-multimedia/>

Dilihatya.com. (2014, September 26). Pengertian Dokumentasi Menurut Para Ahli. Retrieved from Dilihatya.com:

<http://dilihatya.com/2142/pengertian-dokumentasi-menurut-para-ahli>