



**VIDEOGRAPHER 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**

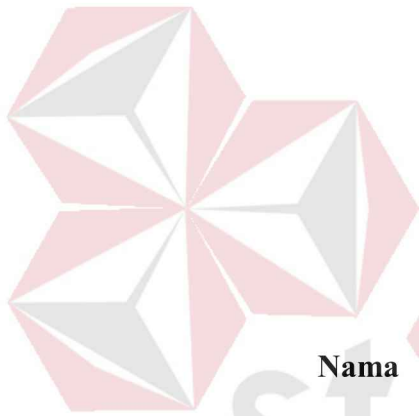
**Oleh:**

**HAFID AYATULLA KAMIL**

**15510160029**

**VIDEOGRAPHER 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



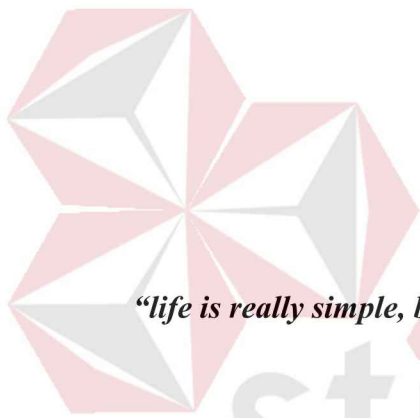
Disusun Oleh:

**Nama : HAFID AYATULLA KAMIL**  
**NIM : 15.51016.0029**  
**Program : DIV (Diploma Empat)**  
**Jurusan : Produksi Film dan Televisi**

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

**2019**

## LEMBAR MOTTO



*“life is really simple, but men insist on making it complicated”*

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA  
stikom  
SURABAYA

## LEMBAR PERSEMBAHAN



*Ku persembahkan untuk Keluarga tercinta, Sahabat serta teman-teman.*

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA



LEMBAR PENGESAHAN

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

Laporan Kerja Praktik oleh

**Hafid Ayatulla Kamil**

NIM: 15.51016.0029

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 21 Mei 2019

Pembimbing

Disetujui :

Penyelia

  
**Yunanto Tri Laksono, M.Pd**

NIDN. 07040688505

  
**Dr. Januar Wibowo, S. T., M. M.**

NIDN: 0715016801

Mengetahui,

Ketua Program Studi

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 : Hafid Ayatulla Kamil  
NIM : 15.51016.0029  
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi  
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Judul karya : Videographer 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 Royalti 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 keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 21 Mei 2019



  
Hafid Ayatulla Kamil  
NIM : 15.51016.0029

## ABSTRAK

Videografi adalah sebuah media 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.

Videografi 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 dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, peran seorang videographer sangat dibutuhkan dalam pembuatan video dokumentasi. Oleh karena itu penulis melakukan Kerja Praktik di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Sehingga dalam penulisan laporan Kerja Praktik ini diambillah judul "*Videographer dalam Pembuatan Video Dokumentasi Kegiatan "FEB Fair 2018" Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya*"

**Kata Kunci:** Videografi, Videographer, Video Dokumentasi



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul *“Videographer dalam Pembuatan Video Dokumentasi Kegiatan “FEB Fair 2018” Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika 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 Umum “FEB Fair 2018” 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 Produksi Film dan Televisi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Surabaya, 21 Mei 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

### Halaman

KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan masalah.....	2
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 Videografi .....	14
3.2 Sejarah Videografi .....	17
3.3 Sudut Pandang Kamera.....	19
3.4 Pergerakan Kamera.....	26
3.5 Format Video .....	31
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.....	45
5.1 Kesimpulan .....	45
5.2 Saran .....	45
DAFTAR PUSTAKA .....	46
LAMPIRAN.....	47
BIODATA PENULIS .....	57



## 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 <i>Padestal</i> .....	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.....	47
Lampiran 2 Acuan Kerja .....	48
Lampiran 3 Garis Besar Rencana Mingguan .....	49
Lampiran 4 Log Harian .....	51
Lampiran 5 Kehadiran Kerja Praktik .....	54
Lampiran 6 Kartu Bimbingan .....	56



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan digital saat ini, 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.

Menurut Erwin Mulyadi, videografi bagi seorang videografer bertujuan untuk pengetahuan tentang bagaimana mengenal fitur video yang penting di kamera digital, mengenal perbedaan pengaturan kamera untuk foto dan video (eksposur, lensa, fokus, style) serta memahami teknik stabilisasi dalam merekam video yang baik untuk hasil yang memuaskan.

Media yang digunakan dalam pengabdian gambar cukup beragam, salah satunya yakni pendokumentasian. Pokok pembahasan kali ini adalah sebuah dokumentasi mengenai acara yang diselenggarakan oleh Fakultas Ekonomi Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Dunia videografi sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat Indonesia, dengan tumbuhnya semua hal yang berkaitan dengan video seperti iklan, film, tayangan televisi membuat masyarakat gemar mengabadikan suatu acara atau kegiatan dalam bentuk video. Didukung dengan perkembangan digital teknologi yang begitu cepat sehingga muncul banyak *smartphone* yang mempunyai kamera dengan kualitas gambar yang bagus dalam membuat atau merekam gambar. *Youtube* adalah salah satu *platform* media

video yang digemari oleh masyarakat Indonesia yang menyebabkan seseorang untuk tertarik melihat video atau membuat video.

Penulis memilih Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya menjadi tempat untuk melakukan Kerja Praktik, karena kegiatan yang diselenggarakan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya yakni *Famous Empowered 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 didapat dari Kerja Praktik ini ialah bagaimana menjalankan tugas yang baik dan benar sebagai seorang *Videographer* pada pembuatan video *dokumentasi*. Menghasilkan sebuah karya lewat video yang bisa dijadikan media pengabdian sebuah acara.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja Praktik ini yaitu bagaimana cara melakukan Pengambilan Gambar/*Shooting* Dalam

Pembuatan Video Dokumentasi di Acara *Famous Empowered Business (FEB) Fair* Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam Kerja Praktik ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai *Videographer* Dalam Pembuatan Video Dokumentasi acara “FEB FAIR 2018” di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini antara lain:

1. Melakukan pengambilan video *footage/shooting* dalam video dokumentasi “FEB FAIR 2018” Fakultas Ekonomi dan bisnis Stikom Surabaya.
2. Tim yang bergerak adalah tim kecil.
3. Acara yang didokumentasi adalah acara *awarding* atau penganugerahan.
4. Mengedit *footage* video menjadi sebuah video dokumentasi.

### 1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah menghasilkan Video Dokumentasi di Acara *Famous Empowered Business (FEB) FAIR* Fakultas Ekomoni 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 pembuatan video dokumentasi sebuah acara besar.
- b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.

- c. Menambah Pengalaman kerja di bidang Multimedia, Film, TV (Televisi) dan PH (*Production House*).
- 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 Fakultas di Stikom Surabaya.
- 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 fotografi, videografi dan sinematografi pada proses pembuatan dokumentasi acara.
- b. Mengaplikasikan ilmu pengambilan gambar dan editing dalam pembuatan video dokumentasi.
- c. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
- d. 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 Institut Bisnis dan Informatika Stikom  
Surabaya, Jl Raya 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 informatika yang dimiliki oleh suatu negara. Kemajuan yang diciptakan 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 yang berwenang.

Kemajuan teknologi telah memberi jawaban akan kebutuhan informasi, komputer yang semakin canggih memungkinkan untuk memperoleh informasi secara cepat, tepat dan akurat. Hasil informasi canggih ini mulai menyentuh kehidupan kita. Penggunaan komputer secara optimal dapat memacu laju

pembangunan. Kesadaran tentang hal inilah yang menuntut pengadaan tenaga-tenaga ahli yang terampil untuk mengelolah 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) Madiono
2. Ir. Adrian 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 progam Diploma III Manajemen Informatika dengan surat keputusan nomor: 061/Q/1984 dari Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi (Dikti) melalui Koordinator Kompetisi Wilayah VII. Kemudian pada tanggal 19 Juni 1984 AKIS memperoleh status TERDAFTAR berdasarkan surat keputusan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi (Dikti) nomor: 0274/O/1984 dan kepanjangan AKIS berubah lagi menjadi Akademi Informatika & Teknik Komputer Surabaya. Bedasar 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. 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 November 1986 berdasarkan Keputusan Mendikbud nomor: 0824/O/1986 dengan menyelenggarakan pendidikan S1 dan DIII Manajemen Informatika. Disamping 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 SI Manajemen Informatika, 30 Maret 1986 AKIS ditingkatkan menjadi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya (STIKOM Surabaya), pada tahun 1990 membuka bidang studi Strata 1 Teknik Komputer. Pada 13 Agustus 2003, Program Studi Strata 1 Sistem Komputer, 1 November 1994 membuka program studi DI Komputer Grafik Multimedia, pada tanggal 12 Mei 1998 STIKOM Surabaya membuka tiga program pendidikan baru sekaligus, yaitu :

DIII bidang studi Sekretari Berbasis Komputer. Pada 16 Januari 2006, berdasarkan surat ijin penyelenggaraan dari DIKTI nomor: 75/D/T?2006, Program



Studi Diploma III Komputer Sekretari & Perkantoran Modern berubah nama menjadi Progam Diploma III Komputerisasi Perkantoran dan Kesekretariatan.

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 Grafid dan Cetak.

3 Maret 2005

Membuka program studi Diploma III Komputer Akutansi.

20 April 2006

Membuka bidang studi DIV Program Studi Komputer Multimedia

8 November 2007

Membuka program studi S1 Desain Komunikasi Visual

Tahun 2009

Membuka program studi S1 Sistem Informasi dengan kekhususan Komputer Akuntansi. Hingga saat ini, STIKOM Surabaya memiliki 8 Progam studi dan 1 bidang studi kekhususan, yaitu:

- Progam Studi S1 Sistem Informasi
- Progam Studi S1 Sistem Informasi kekhususan Komputer Akuntansi
- Progam Studi S1 Sistem Komputer
- Progam Studi S1 Desain dan Komunikasi Visual
- Progam Studi DIV Komputer Multimedia

- Program Studi DIII Manajemen Informatika
- Program Studi DIII Komputer Perkantoran dan Kesekretariatan
- Program Studi DIII Komputer Grafis dan Cetak

Tahun 2014

Bedasarkan 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:

Fakultas Ekonomi dan Bisnis:

- Program Studi S1 Akuntansi
- Program Studi S1 Manajemen
- Program Studi DIII Komputer Perkantoran & Kesekretariatan

Fakultas Teknologi dan Informatika:

- Program Studi S1 Sistem Informasi
- Program Studi S1 Sistem Komputer
- Program Studi S1 Desain dan Komunikasi Visual
- Program Studi S1 Desain Grasis
- Program Studi DIV Komputer Multimedia
- Program Studi DIII Manajemen Informatika
- 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 tersebut. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di sekitar perusahaan. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa kerja.

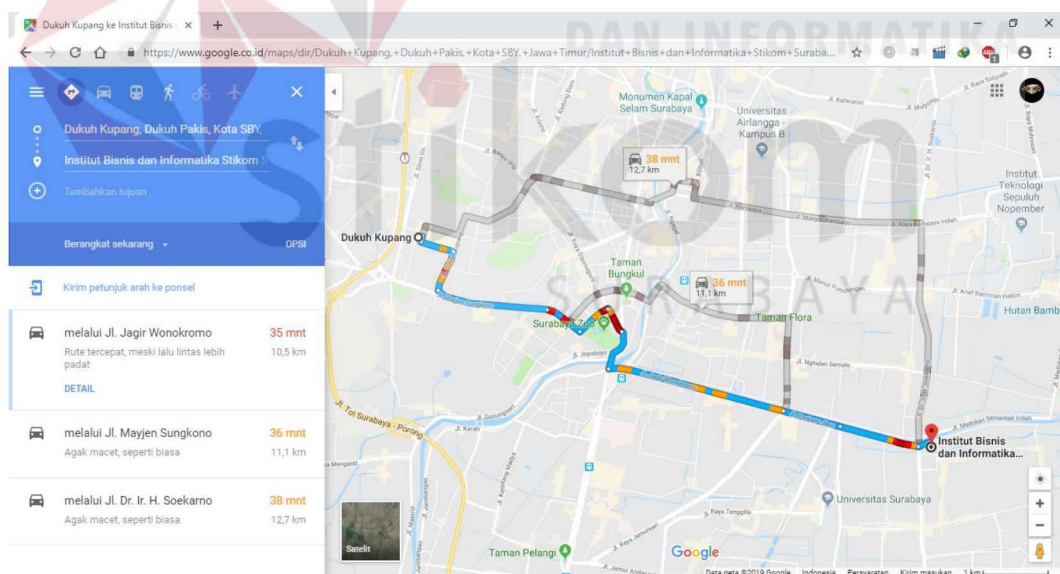
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Stikom Surabaya bertempat di lantai 7 Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang beralamat di Jl. Raya Kedung Baruk No 98, Surabaya, Jawa Timur. Tampak gambar 2.1 yang merupakan logo dari Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, gambar 2.2 logo acara FEB FAIR, gambar 2.3 merupakan tempat di Fakultas Ekonomi dan Bisnis 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: Olahan Penulis)



Gambar 2.3 Peta Lokasi Intitut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya  
(Sumber: www.maps.google.com)



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

Persaingan dalam dunia kerja di era sekarang bukan hanya dari masyarakat lokal dan nasional namun pesaing dari internasional. Oleh karenanya Institut Bisnis dan Informatika Sikom Surabaya membuka fasilitas baru yaitu Fakultas Ekonomi dan Bisnis, tidak sedikit prestasi yang sudah dicapai oleh Fakultas Ekonomi dan Bisnis dibidang pendidikan, diharapkan dengan adanya Fakultas Ekonomi dan Bisnis ini umumnya masyarakat khususnya mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di dalamnya dapat terjun langsung kedalam dunia kerja dan mampu bersaing dikanca internasional.

### 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 pendidikan, standar sarana dan prasarana pembelajaran, standar pengelolaan pembelajaran, dan standar pembiayaan pendidikan.
- b. Terpercaya berarti memiliki jaminan tercapainya apa yang diharapkan oleh civitas akademika *stake holder* lainnya.

### 2. Misi

- a. Menyelenggarakan pendidikan di bidang ekonomi bisnis yang mengacu pada kurikulum berbasis KKNI dan berstandar nasional.
- b. Menjalin kerjasama dengan institusi pendidikan tinggi, dunia bisnis dan industri.

- c. Menpersiapkan sumber daya manusia yang professional, berkepribadian dan bermoral sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan siap untuk menghadapi era globalisasi.
- 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 InformatikaStikom Surabaya**

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

Tujuan:

1. Menghasilkan lulusan yang mampu berpikir analisi dan bertindak ilmiah dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi dunia bisnis dan industri dengan mengintegrasikan konsep, teknik ekonomi dan bisnis serta berdasarkan dukungan teknologi informasi.
2. Menghasilkan lulusan yang mampu bekejasama, komunikasi, berinisiatif dan berjiwa *leadership* dan *entrepreneurship*.
3. Melaksanakan progam pengabdian masyarakat dengan menjaga dan mengembangkan jejaring dengan industri, pemerintah dan instusi lain yang relevan.
4. Terwujudnya relasi dan kerja sama dengan berbagai institusi.
5. Meningkatkan *Brand Image* untuk memperluas akses pendidikan bagi masyarakat.

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1 Videografi

Videografi adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Aplikasi umum dari sinyal video adalah televisi, tetapi dia dapat juga digunakan dalam aplikasi lain di dalam bidang teknik, saintifik, produksi dan keamanan. Dibutuhkan kamera video dalam videografi, Kamera video adalah perangkat kamera yang digunakan untuk mengambil gambar bergerak dan menyimpannya pada media tertentu, dimana kemudian akan dilakukan proses pengolahan (Dejowati, 2018).

Berikut beberapa kamera yang digunakan untuk membuat video sebagai film, dokumentasi, dan lain-lain:



#### 1. Kamera *Mirrorless*

Gambar 3.1 Kamera *Mirrorless*  
(Sumber: tekno.kompas.com)

## 2. Kamera DSLR



Gambar 3.2 Kamera DSLR  
(Sumber: tekno.kompas.com)

## 3. Kamera HDTV



Gambar 3.3 Kamera HDTV  
(Sumber: kingnail.info)



#### 4. Kamera *Pocket*



Gambar 3.4 Kamera *Pocket*

(Sumber: Sony.co.id)

#### 5. Kamera *Smartphone*



Gambar 3.5 Kamera *Smartphone*

(Sumber: tekno.kompas.com)

## 6. Kamera *Handycam*



Gambar 3.6 Kamera *Handycam*

(Sumber: tekno.kompas.com)

### 3.2 Sejarah Videografi

Sebelum dikenalnya teknik film, manusia lebih dulu mengenal teknik fotografi, teknik ini lalu berkembang menjadi teknik film, pada dasarnya hal yang membedakan keduanya adalah pada hasil yang diperoleh, fotografi hanya menghasilkan satu gambar tunggal (*still image*), atau dikenal dengan foto, lain halnya dengan sinema yang menghasilkan serentetan gambar yang diputar pada kecepatan tertentu sehingga menghasilkan gambar bergerak (Dejowati, 2018).

Menurut Vojković (Sudaryanto & Badid, 2013), pada suatu kesempatan, dua orang sahabat pecinta pacuan kuda yang berasal dari Amerika berdebat apakah keempat kaki kuda yang sedang berlari cepat pernah melayang di udara dalam waktu bersamaan. Keduanya bertahan dengan pendapat masing-masing. Oleh karena tidak bisa membuktikan, akhirnya mereka meminta bantuan pihak ketiga yang dipandang ahli. Mereka akhirnya bersepakat meminta bantuan seorang fotografer untuk membuktikannya. Fotografer yang ditunjuk itu pun bekerja secara profesional sesuai keahliannya. Sebagai profesional, dia harus

bekerja teliti dan semaksimal mungkin agar hasilnya nanti dapat diterima dengan baik. Sang fotografer kemudian memasang kamera pada tepian lintasan pacuan kuda. Pemicu kamera-kamera yang dipasang kemudian diikatkan pada seutas tali halus yang melintang pada lintasan pacuan kuda. Jika tali tersebut putus oleh karena tersentuh kaki-kaki kuda, maka pemicu kamera akan bergerak dan kamera pun secara otomatis mengambil gambar. Proses tersebut menghasilkan sejumlah gambar dengan urutan tertentu. Gambar-gambar itu kemudian dicetak dan disusun dalam sebuah buku ilusi optik. Ketika dijentikkan, terciptalah adegan kuda yang sedang berlari. Dari gambar itulah akhirnya dapat disimpulkan bahwa pada kesempatan-kesempatan tertentu keempat kaki kuda yang berlari kencang melayang secara bersamaan. Karya tersebut sesungguhnya menyerupai karya film yang kerap kita tonton saat ini. Tentu saja, jika Anda akan membuat film dengan cara demikian, pembuatannya sangat rumit dan memakan waktu yang tidak sedikit.



Gambar 3.7 Ilustrasi pengambilan foto kuda

(Sumber: Buku ajar keteknikan videografi)

### 3.3 Sudut pandang kamera

Sudut pandang atau biasa disebut dengan *angle* merupakan satu ilmu dasar yang wajib dimiliki oleh semua *videographer*, karena seorang *videographer* mengemban tugas untuk bisa membuat gambar terbaik dan tercantik sebagai inti dari pekerjaan videografi. Gambar yang cantik bisa anda buat melalui penempatan sudut yang tepat dengan *angle* (Kim, 2004). Menurut Nugroho A. (2006), Camera angle adalah tempat atau kedudukan sudut pandang kamera yang digunakan untuk memotret, terdiri atas sudut pandang dari atas, sejajar, atau bawah.

Ada beberapa angle utama yang perlu kita ketahui dan pelajari. Berikut jenis-jenis angle tersebut, beserta dengan fungsi pemakaiannya (Kertapati, 2016).

#### 3.3.1. *High Angle*



Gambar 3.8 Contoh pengambilan gambar *high angle*

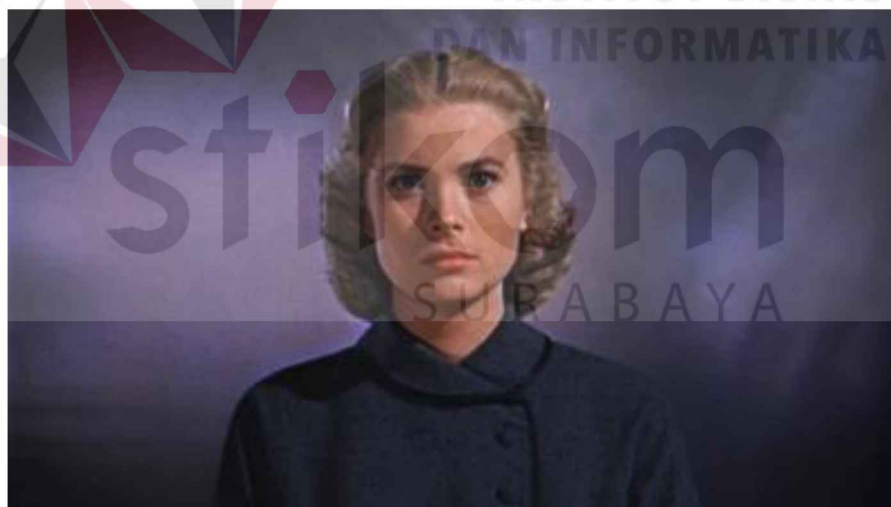
(Sumber: PremiumBeat.com)



*High angle* Posisi kamera lebih tinggi di atas mata, sehingga kamera harus menunduk untuk mengambil subyeknya. Hight Camera Angle sangat berguna untuk mempertunjukkan keseluruhan set beserta objek objeknya. Dengan posisi *high camera angle* ini dapat menciptakan kesan objek nampak kecil, rendah, perasaan kesepian, kurang gairah, kehilangan dominasi. Seperti pada gambar 3.8.

### 3.3.2. Normal angle

Normal *angle* adalah sudut standar atau normal. Pada sudut ini, kamera diletakkan sejajar dengan objek. Efek yang ditimbulkan dari sudut pandang ini adalah pandangan normal atau seperti kita melihat langsung ke objek dengan mata kita. Seperti pada gambar 3.9.



Gambar 3.9 Contoh pengambilan gambar normal *angle*  
(Sumber:davidbordwell.net)

### 3.3.3. *Low angle*

*Low angle* adalah pengambilan gambar dari sudut rendah. Letak kamera berada dibawah objek (*point of interest*). Efek yang ditimbulkan dari sudut pandang ini adalah kesan besar atau raksasa. Sudut pengambilan gambar ini sering digunakan untuk memotret arsitektur sebuah bangunan agar terkesan kokoh, megah dan menjulang. Seperti pada gambar 3.10.



Gambar 3.10 Contoh pengambilan gambar *low angle*.

(Sumber: [ccsvwikrama.wordpress.com](http://ccsvwikrama.wordpress.com))

### 3.3.4. *Objective camera*

Kamera ini melakukan pengambilan gambar mewakili pandangan penonton. Penonton menyaksikan peristiwa yang dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi. Angle kamera ini tidak mewakili pandangan siapapun dalam film, kecuali pandangan penonton atau netral. Aktor seolah-olah tidak menyadari keberadaan kamera dan tidak pernah memandangi kamera. Jangan pernah seorang pemain melihat ataupun melirik ke lensa, bila itu terjadi, maka adegan tersebut harus diulang. Sebagian besar adegan film disajikan dari *angle* kamera yang objektif. Seperti pada gambar 3.11.



Gambar 3.11 Contoh pengambilan gambar objektif.  
(Sumber: editingfilmsage.com)

### 3.3.5. *Subjective camera*

Kamera subjektif merekam film dari titik pandang seseorang. Penonton ikut berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya sebagai pengalaman pribadinya. Penonton ditempatkan ke dalam film baik dia sendiri sebagai peserta aktif, atau bergantian tempat dengan seorang pemain dalam film dan menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui matanya. Penonton juga dilibatkan dalam film, yaitu ketika seorang pelaku dalam adegan memandang ke lensa, maka terlihat penonton diajak berinteraksi dengan pelaku. Seperti pada gambar 3.12



Gambar 3.12 Contoh pengambilan gambar subjektif.  
(Sumber: reel3.com)

### 3.3.6. *Point of view*

pada *Angle* ini merekam adegan dari titik pandang pemain tertentu. *Point of view* adalah objective angle, tapi karena ia berada antara objektif dan subjektif, maka *angle* ini harus ditempatkan pada objek yang terpisah dan diberikan pertimbangan khusus serta menunjukkan pesan tersirat dan estetika dalam suatu *scene* Seperti pada gambar 3.13 dibawah ini.



Gambar 3.13 Contoh pengambilan gambar *point of view*  
(Sumber: fubiz.net)

### 3.3.7. *Close Up*

Pada *shoot* ini diambil dari jarak dekat. *Angle* ini Biasanya fokus kepada wajah, digunakan untuk memperlihatkan ekspresi wajah/mimic dari aktor. Memperhatikan detail objek atau untuk mengarahkan audience pada suatu elemen yang dipentingkan. *Shoot* ini juga bias dipakai untuk mempertegas suatu kondisi dari pemerannya. Seperti pada gambar 3.14.





Gambar 3.14 Contoh pengambilan gambar *close up*.

(Sumber: acmi.net.au)

### 3.3.8. *Medium Shot*

*Shooting* untuk membuat *frame actor*. Biasanya dilakukan dari pinggang ke atas. *Medium shot* (MS) biasa digunakan untuk membuat fokus terhadap 2 orang actor yang saling berhadapan dan beinteraksi. Adapun untuk menjelaskan adegan atau pergerakan seorang actor, seperti pada gambar 3.10.



Gambar 3.15 Contoh *Medium Shot*.

(Sumber: studiobinder.com)

### 3.3.9. Long Shot

*Shooting* dilakukan dari jarak jauh, tetapi tidak sejauh *establish shot*. digunakan untuk penekanan terhadap lingkungan sekitar atau setting dalam *scene*. Seperti pada gambar 3.16.



Gambar 3.16 Contoh *long shot*.

(Sumber: acmi.net.au)

### 3.3.10. Over shoulder shot

*Shooting* Untuk mengambil gambar aktor melalui pundak aktor yang lain, digunakan ketika para aktor saling bertatapan muka satu sama lain. contoh salah satu aktor berbicara kepada aktor yang lain sedangkan yang lain mendengarkan. Seperti pada gambar 3.17.



Gambar 3.17 Contoh *over shoulder shot*.

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

### 3.4 Pergerakan kamera

Pergerakan kamera atau *camera movement* adalah teknik dalam merubah posisi kamera dari posisi satu ke yang lain (AnakKost, 2017).

#### 3.4.1 *Dolly track*



Gambar 3.18 Contoh pergerakan *dolly track*

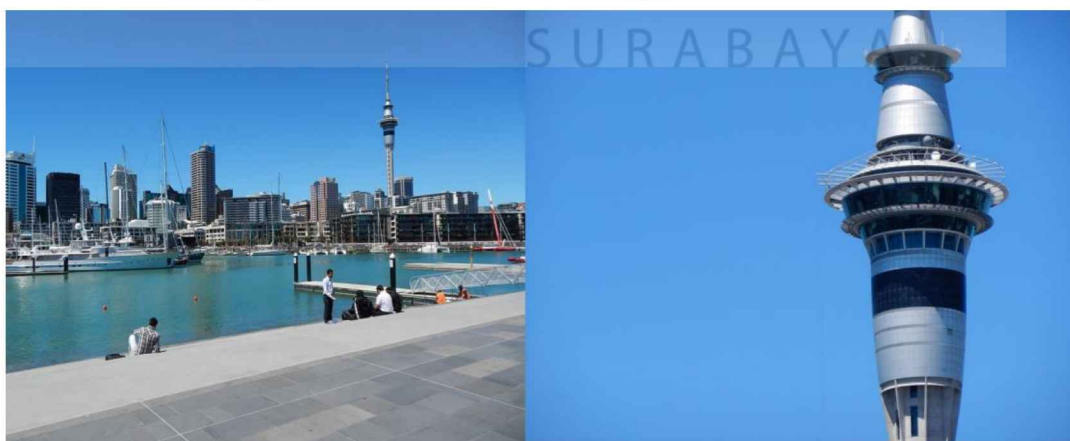
(Sumber: [regwheels.com](http://regwheels.com))



*Dolly track* adalah pergerakan kamera yang dilakukan untuk mendekati dan menjauhi subjek dengan menggerakkan kamera yang sudah ada di tripod atau *dolly* sehingga siap untuk digerakan. Pergerakan *dolly in* dimana kamera mendekati subjek untuk melihat lebih jelas emosional yang dikeluarkan, sebaliknya dengan *dolly out* dimana pergerakan kamera menjauhi subjek sehingga terkesan kecewa atau takut.

### 3.4.2 Zoom

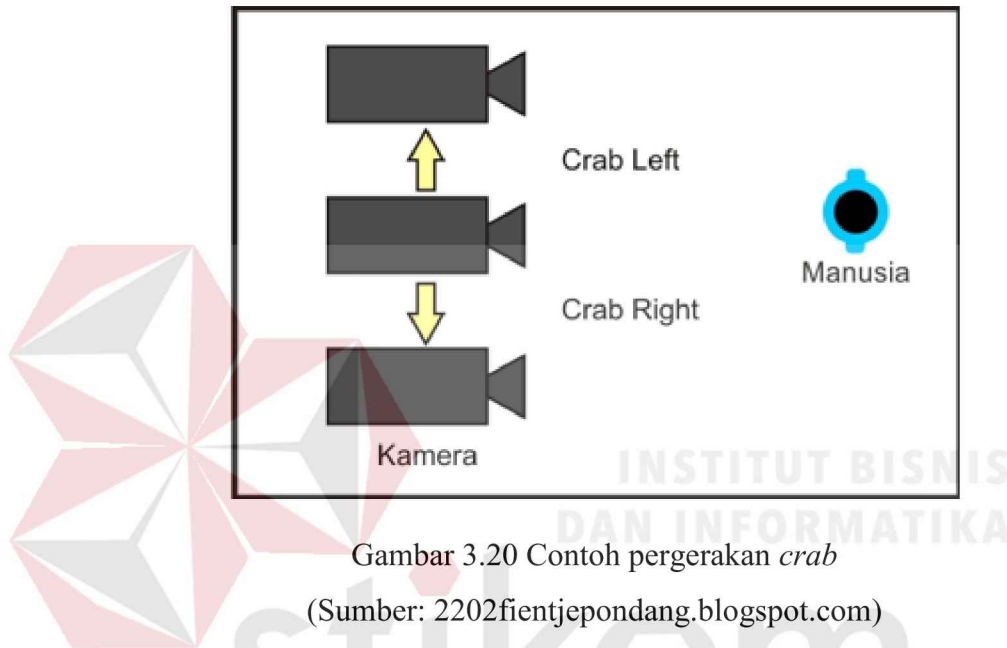
*Zoom* atau *zooming* adalah pergerakan kamera yang dilakukan dengan cara mendekati atau menjauhan objek yang bisa dilakukan secara otomatis (optik). Pergerakan *zoom in* bisa digunakan untuk memperjelas suatu objek yang dituju atau yang lebih difokuskan, sebaliknya dengan *zoom out* dimana merupakan pergerakan kamera menjauhi objek untuk memberikan informasi dimana subjek tersebut sedang berada atau menunjukkan kejadian lain yang tidak jauh dari subjek pertama.



Gambar 3.19 Contoh pergerakan *zoom*  
(Sumber: amazon.co.uk)

### 3.4.3 *Crab*

*Crab* atau *Crabbing* adalah pergerakan kamera yang dilakukan secara menyamping atau diambil dari samping sejajar dengan subjek yang sedang berjalan atau lari. Pergerakannya bisa ke kiri atau ke kanan sesuai dengan kebutuhan.



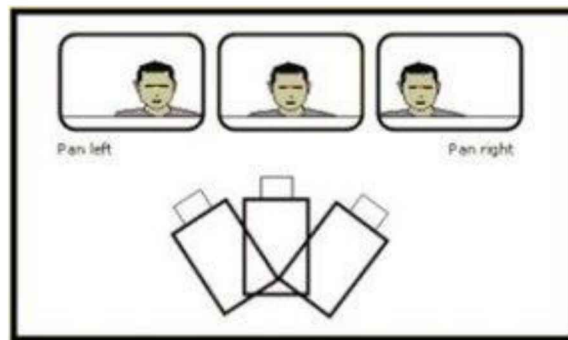
Gambar 3.20 Contoh pergerakan *crab*

(Sumber: [2202fientjepondang.blogspot.com](http://2202fientjepondang.blogspot.com))

### 3.4.4 *Pan*

*Pan* atau *Panning* adalah gerakan kamera yang dilakukan untuk menoleh ke kiri dan kekanan, bisa dianggap sebagai mata dari subjek. Gerakan panning juga bisa dilakukan terhadap objek yang tidak bergerak seperti halnya ruangan, alam dan sebagainya.

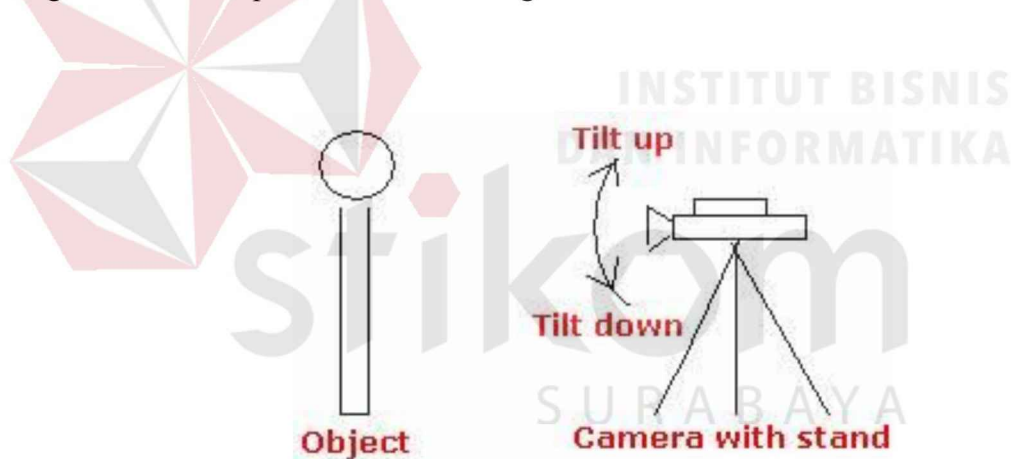




Gambar 3.21 Contoh pergerakan *pan*  
(Sumber: sekmome.weebly.com)

### 3.4.5 *Tilt*

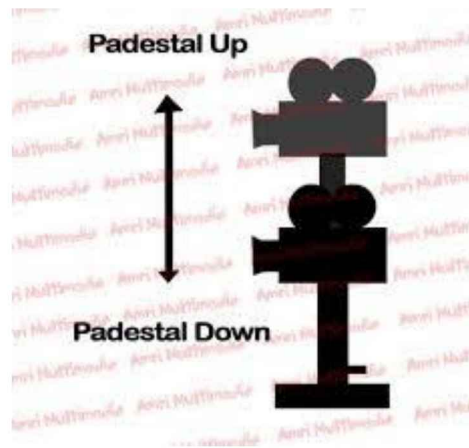
*Tilt* atau *Tilting* adalah pergerakan kamera yang dilakukan secara vertikal, baik dari atas ke bawah atau dari bawah ke atas. jadi kamera awalnya mengambil bagian bawah sampai ke muka atau bergerak ke atas.



Gambar 3.22 Contoh pergerakan *tilt*  
(Sumber: chasestokemediatheory.wordpress.com)

### 3.4.6 *Ped*

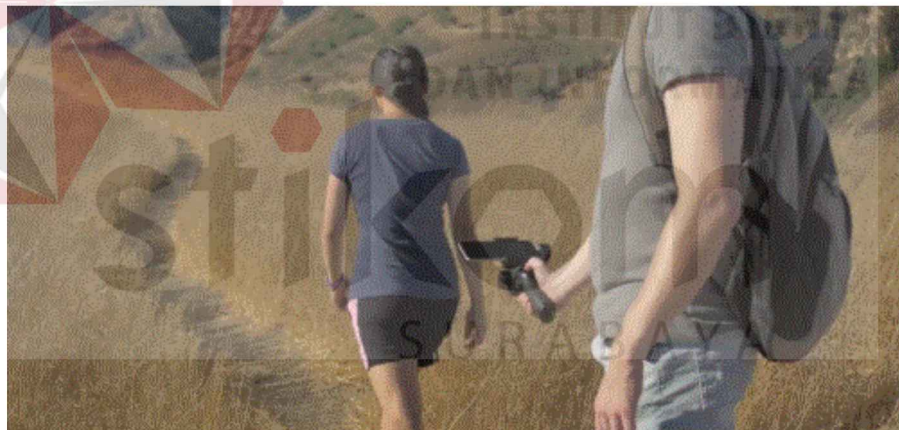
*Ped* atau *Pedestal* adalah pergerakan kamera yang dilakukan di atas *pedestal* yang bisa naik turun, untuk penggunaannya hampir sama dengan *tilt*.



Gambar 3.23 Contoh pergerakan padestal  
(Sumber: nurfafa128.blogspot.com)

### 3.4.7 *Follow*

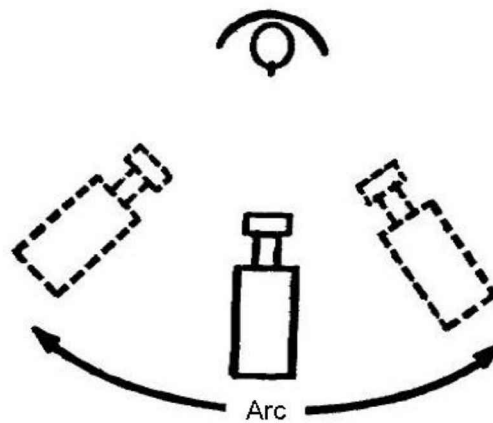
*Follow* adalah pergerakan kamera yang dilakukan dengan mengikuti objek yang bergerak, bisa dengan tambahan *pan*, *ped*, *tilt* dan juga yang lainnya.



Gambar 3.24 Contoh pergerakan *follow*  
(Sumber: store.dji.com)

### 3.4.8 *Arc*

*Arc* adalah pergerakan kamera yang biasa dilakukan untuk melihat situasi atau kondisi suatu lingkungan dengan cara berputar, baik dari kiri maupun dari kanan.



Gambar 3.25 Contoh pergerakan arc  
(Sumber: 09wrighta.wordpress.com)

### 3.5 Format Video

Video memiliki berbagai format yang berbeda-beda, menurut (Nugroho, 2014) berikut adalah penjelasan macam-macam format video:

#### 3.5.1 AVI

AVI adalah singkatan dari Audio Video Interlaced. AVI adalah format video paling dahulu yang dibangun oleh Microsoft. Format video ini sudah ada sejak komputer x86, bersamaan dengan keluarnya windows 3.1.

Pada awalnya format AVI hanya mendukung resolusi maksimal 160 x 120 *pixel*, dengan refresh rate 15 fps. Namun bersamaan dengan berkembangnya *Windows* dan *Directx*-nya, format AVI kini mampu menyimpan sebuah klip video dengan resolusi sampai 320 x 240 *pixel*, dan refresh rate sampai 30 fps. Dalam memutar video dalam format AVI tidak membutuhkan hardware khusus. Itulah yang menyebabkan format ini cukup mendominasi dan selalu disertakan pada kebanyakan aplikasi multimedia.

Format AVI dirilis pertama kali pada 1993, dan merupakan sebuah standar ISO/IEC (*International Organization for Standardization/International Electrotechnical Commission*) untuk video dengan kualitas menengah.

### 3.5.2 MPEG-1

MPEG-1 memungkinkan video dapat dikompresi dengan rasio 50:1 sampai 100:1, tergantung kualitas gambar yang kalian inginkan. Format ini memiliki kecepatan pembacaan data sekitar 1,5 mbit per detik sehingga cukup setara dengan pembacaan data pada CD-ROM berkecepatan 2X.

*Motion Picture Expert Group 1* (MPEG-1) dapat digunakan untuk menyimpan video dengan resolusi maksimal 352 x 288 pixel. Kualitasnya dapat disetarakan dengan format VHS. Format MPEG-1 saat ini banyak digunakan sebagai format VCD.

### 3.5.3 MPEG-2

MPEG-2 merupakan pengembangan dari MPEG-1 yang mulai diperkenalkan pada tahun 1995. Format ini memungkinkan anda menjalankan data video dengan kecepatan 100 mbit per detik.

MPEG-2 memungkinkan fleksibilitas pengaturan skala resolusi dan kecepatan pembacaan data, mempunyai kemampuan menyuguhkan gambar dengan resolusi sampai 720 x 576 pixel. MPEG-2 pertama kali diperkenalkan pada Oktober 1998, dan menjadi standar internasional pada 1999. Format ini merupakan hasil pengembangan dari ratusan periset dan teknisi yang tersebar diberbagai penjuru dunia.

### 3.5.4 MPEG-4

Rasio ukuran standar yang digunakan oleh hampir semua pesawat televisi standar. Perbandingannya ukuran pastinya adalah empat satuan lebar dan tiga satuan tinggi. Ukuran ini sekarang sudah mulai ditinggalkan, seiring keluarnya berbagai peranti yang menyuguhkan ukuran layar yang lebih lebar dan panoramik.

Ukuran *file* MPEG-4 lebih kecil 15 persen dari ukuran *file* DVD standar, meskipun menggunakan resolusi 640 x 480 pixel sekalipun karena kualitas MPEG-4 setara bahkan lebih baik dibandingkan DVD. Teknologi ini banyak dijumpai pada transmisi video melalui internet (*video streaming*). Bahkan beberapa produsen mulai mengembangkannya untuk memindahkan video ke ponsel. Salah satu implementasi lanjutan dari teknologi MPEG-4 adalah DivX.

### 3.5.5 MOV

MOV merupakan format video yang diperkenalkan oleh *Apple*, dan menjadi format standar *Apple* yang bisa diputar dengan aplikasi *QuickTime*. Sekitar tahun 1993 sampai 1995, format ini pernah lebih populer dan unggul dibandingkan dengan AVI milik *Microsoft*, baik dinilai dari fungsi maupun kualitas. Namun, kini format yang satu ini mulai kehilangan pamornya. Apalagi dengan makin berkembangnya format MPEG.

### 3.5.6 MJPEG

Singkatan dari motion JPEG, format ini boleh dibilang berada diantara format gambar diam dan video berisi urutan gambar atau foto berformat JPEG.



MJPEG sebenarnya tak hanya format yang menyatukan kumpulan gambar berformat JPEG, melainkan juga menawarkan kompresi dengan rasio 5:1. Kelemahannya, sinkronisasi data video dan audio belum diimplementasikan di sini sehingga format video yang dihasilkan masih dalam bentuk *slide show* yang tak bersuara.

### 3.5.7 ASF

Advance Streaming Format (ASF) merupakan format video yang lain dari *Microsoft*, yang lebih dispsialisasikan sebagai media streaming. Format ini bisa terdiri dari audio, video, maupun *Slide Show*. ASF dapat dikemas dalam *file* dengan kompresi tinggi, dan dapat disalurkan ke dalam data yang mengalir secara terus menerus, seperti siaran TV dan radio *online*. Ukuran *file*-nya pun bisa diatur sesuai kecepatan koneksi yang direkomendasikan.

### 3.5.8 WMV

Terdapat satu format lagi yang diusung oleh *Microsoft*, yakni WMV (*Windows Media Video*). Format ini dibangun dan dikontrol oleh *Microsoft*, dan menjadi naman dari salah satu solusi video *encoding* yang dimiliki *Microsoft*. Tidak ada penjelasan mengenai teknologi yang digunakan dalam format tersebut. Namun, sejak versi ketujuh (WMV7), *Microsoft* telah menggunakan teknologi video MPEG-4 yang tidak kompatibel dengan teknologi MPEG-4 lainnya.

### 3.5.9 AAC

AAC (*Advance Audio Coding*) adalah file suara yang dikompresi. Ukurannya 30 persen lebih kecil ketimbang MP3.

## **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 Produksi Film dan Televisi 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 : Videografer

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 estetis 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 Illustrator 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)



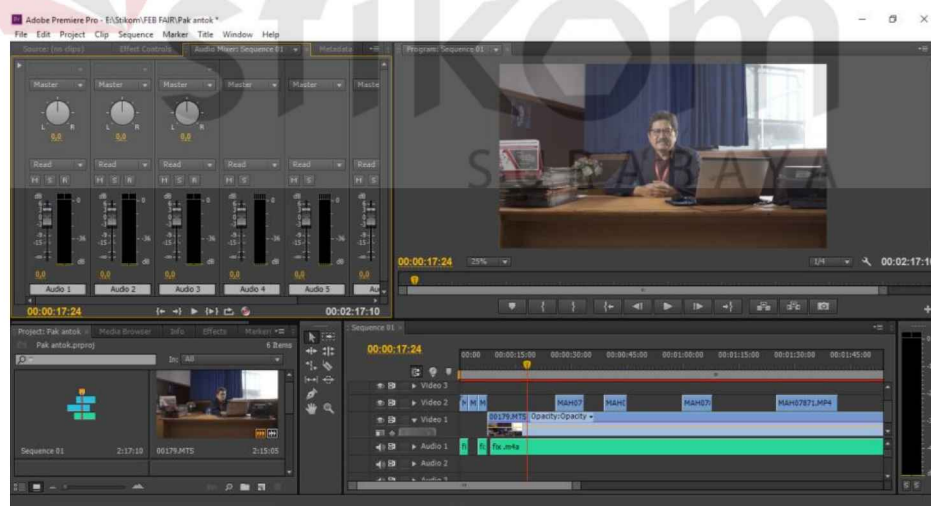
Gambar 4.10 Video *winner* setiap nominasi  
(Sumber: Olahan Penulis)

## 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 pemasangan 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 *Videographer* 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, *videographer* 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:

Kim, J. (2004). *40 Teknik Fotografi Digital*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Nugroho, A. (2006). *Kamus Fotografi*. : Yogyakarta: Penerbit Andi.

Nugroho, S. (2014). *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Sudaryanto, & Badid, S. (2013). Keteknikan Videografi: Membuat Film Pendek dan Video Iklan. In S. B. Sudaryanto, *Keteknikan Videografi: Membuat Film Pendek dan Video Iklan* (pp. 5-7). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

### 2. Diambil dari Internet:

AnakKost. (2017, Oktober 06). *Pengertian dan Macam-Macam Peregrakan Kamera*. Retrieved from Anakkost.tv: <https://www.anakkost.tv/pengertian-dan-macam-macam-pergerakan-kamera/>. Diakses tanggal 08 Oktober 2018.

Dejowati, R. W. (2018, Januari 09). *Basic Videografi - Blog Guru SMKN 1 Pacitan*. Retrieved from Nanopdf.com: [https://nanopdf.com/queue/basic-videografi-blog-guru-smkn-1-pacitan\\_pdf?queue\\_id=1&x=1538884075&z=MzYuNzQuMTU4LjEz](https://nanopdf.com/queue/basic-videografi-blog-guru-smkn-1-pacitan_pdf?queue_id=1&x=1538884075&z=MzYuNzQuMTU4LjEz). Diakses tanggal 09 Oktober 2018.

Kertapati, H. (2016, juni 09). *Sudut Pandang Pengambilan Gambar dan Berbagai Tekniknya*. Retrieved from [www.senangvideo.xyz/2016/06/sudut-pandang-pengambilan-gambar-dan.html](http://www.senangvideo.xyz/2016/06/sudut-pandang-pengambilan-gambar-dan.html). Diakses tanggal 15 Oktober 2018.