



***ASSISTEN KAMERAMEN DALAM VIDEO DI PT. KOEN
CINEMA INDONESIA***



Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

FADILLAH F ANDRIAN

16510160021

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2020**

ASSISTEN KAMERAMEN DALAM VIDEO
DI PT. KOEN CINEMA INDONESIA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Tugas Akhir



Disusun Oleh:

Nama : FADILLAH F. ANDRIAN

NIM : 16.51016.0021

Program : DIV (Diploma Empat)

Jurusan : Produksi Film Dan Televisi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA

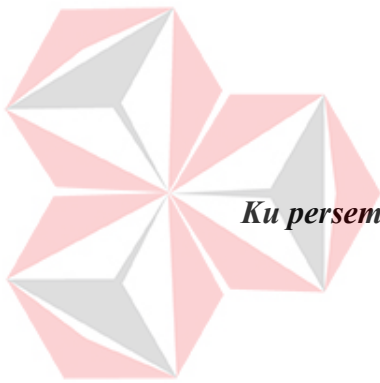
2020

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
"Do The Best For Everything"
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



Ku persembahkan untuk Orang Tua, Teman dan kampusku Universitas

Dinamika

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

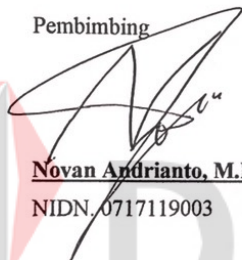
ASSISTEN KAMERAMEN DALAM VIDEO
DI PT. KOEN CINEMA INDONESIA

Laporan Kerja Praktik oleh
Fadillah F. Andrian
NIM: 16.51016.0021
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 15 January 2020

Disetujui :

Pembimbing



Novan Andrianto, M.I.Kom
NIDN. 0717119003

Penyelia




Reva Girindra Ariyadi

Mengetahui,
Ketua Program Studi



DIV Produksi Film dan Televisi
Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS
Dinamika



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

NIDN. 0711086702

LEMBAR PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Universitas Dinamika, saya :

Nama : Fadillah F. Andrian
NIM : 16.51016.0021
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul karya : *Assisten Kemeramen dalam Video* di PT. Koen Cinema
Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika 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 diatas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan 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, 15 January 2020



Fadillah F. Andrian
NIM : 16.51016.0021

ABSTRAK

Assisten adalah orang yang bertugas membantu orang lain dalam melaksanakan tugas profesional, msl dalam pekerjaan, profesi, dan kedinasan.

Kameramen atau Juru kamera atau disingkat **jurkam** adalah seseorang yang mengoperasikan kamera film atau video untuk merekam gambar di film, video, atau media penyimpanan komputer. kameramen yang bertugas dalam kapasitas di proses pembuatan film bisa disebut sebagai operator kamera, kameramen, juru kamera televisi, juru kamera video, atau videografer, bergantung pada konteks dan teknologi yang digunakan.

JurKam bertanggung jawab untuk mengoperasikan kamera secara fisik dan memelihara komposisi seluruh adegan atau bidikan yang dimaksud. Dalam pembuatan film naratif, kameramen akan bekerja sama dengan sutradara, penata fotografi, aktor dan kru untuk membuat keputusan teknis dan kreatif. Dalam susunan ini, seorang kameramen adalah bagian dari kru kamera yang terdiri atas penata fotografi dan 1 asisten kamera atau lebih.

Assisten kameramen adalah bertugas membantu Juru Kamera dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, khususnya yang bersifat teknis, antara lain pemasangan tiap bagian dari kamera sampai siap untuk digunakan, memindahkan dan menempatkan kamera dan alat alat lainnya pada posisi yang telah ditetapkan.

Oleh karena itu, diperlukan suatu ilmu untuk mempelajari asisten kameramen untuk menjadi seorang kameramen atau juru kamera yang baik dalam konteks dokumentasi sebagai media rekam melalui seorang *Kameramen* yang bertugas mengoperasikannya. Di PT. Koen Cinema Indonesia yaitu sebuah *Production House (PH)* yang bergerak di bidang dokumentasi acara, peran seorang *photographer* sangat dibutuhkan dan dicari. Oleh karena itu penulis melakukan kerja praktik di PT. Koen Cinema Indonesia. Sehingga dalam penulisan laporan Kerja Praktik ini diambillah judul "*Assisten Kameramen Dalam Video di PT. Koen Cinema Indonesia*"

Kata Kunci: Assisten, Kameramen atau Juru Kamera, Assisten Kameramen

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul “*Assisten Kameramen Dalam Video di PT. Koen Cinema Indonesia*” 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 mendoakan 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 Novan Andrianto, M.I.Kom dosen Produksi Film dan Televisi Sekaligus dosen pembimbing kerja Praktik.
6. Reva Girindra Ariyadi, Bagus Eko dan Oky selaku founder dan karyawan PT. Koen Cinema Indonesia bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik.
7. Keluarga besar program studi DIV Produksi Film dan Televisi.

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 Universitas Dinamika.

Surabaya, 15 January 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
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 PT. Koen Cinema Indonesia.....	5
2.3 <i>Overview</i> Perusahaan.....	7
2.4 Visi dan Misi PT. Koen Cinema Indonesia	10
2.5 Tujuan PT. Koen Cinema Indonesia	11
BAB III LANDASAN TEORI.....	12
3.1 Assisten Kameramen	12
3.2 Director of Photography	14
3.3 Ukuran Gambar	15
3.3.1 Close Up.....	16

3.3.2	Medium Close Up	16
3.3.3	Medium Shot	17
3.3.4	Knee Shot	17
3.3.5	Long Shot	18
3.3.6	Ekstrem Close Up.....	19
3.3.7	Big Close Up	19
3.3.8	Very Long Shot	19
3.3.9	Ekstrem Long Shot.....	20
3.4	Angle Kamera.....	21
3.4.1	Low Angle.....	21
3.4.2	Straight Angle	22
3.4.3	High Angle	22
3.4.4	Canted Angle.....	23
3.4.5	Bird Eye View.....	24
3.4.6	Frog Eye	24
3.4.7	Point of View	25
3.5	Komposisi.....	25
3.5.1	Metode Komposisi	26
3.6	Framing	27
3.6.1	Nose Room.....	27
3.6.2	Head Room.....	28
3.6.3	Walking Room	28
3.7	Pergerakan Kamera	28
3.7.1	Panning.....	28
3.7.2	Tilting.....	29

3.7.3 Tracking/Dolly	29
3.7.4 Arching/Orbit	29
3.7.5 Pedestal/Crane	29
3.7.6 Crabing/Slide.....	29
3.8 Kontinuitas	29
3.8.1 Kesenambungan Isi Cerita	30
3.8.2 Kesenambungan Gerakan	30
3.8.3 Kesenambungan Letak.....	30
3.8.4 Kesenambungan suara	30
3.9 Dokumentasi.....	30
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	32
4.1 Analisa Sistem	32
4.2 Posisi Dalam Instansi	32
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di PT. Koen Cinema Indonesia	33
BAB V PENUTUP.....	42
5.1 Kesimpulan.....	42
5.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN.....	45
BIODATA PENULIS.....	54

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Logo PT. Koen Cinema Indonesia	8
Gambar 2.2 Peta Lokasi PT. Koen Cinema Indonesia.....	8
Gambar 2.3 Letak PT. Koen Cinema Indonesia berdasarkan SIUP	9
Gambar 2.4 Tampilan Website PT. Koen Cinema Indonesia	9
Gambar 2.5 Tampilan Website PT. Koen Cinema Indonesia	10
Gambar 2.6 Tampilan Website PT. Koen Cinema Indonesia	10
Gambar 3. 1 menunjukan asisten kameramen (fokus puller)	12
Gambar 3. 2 Contoh Close Up.	16
Gambar 3. 3 Contoh Medium Close Up	17
Gambar 3. 4 Contoh Medium Shot	17
Gambar 3. 5 Contoh Knee Shot	18
Gambar 3. 6 Contoh Long Shot	18
Gambar 3. 7 Contoh Extrem Close Up.	19
Gambar 3. 8 Contoh Big Close Up.	19
Gambar 3. 9 Contoh Very Long Shot.	20
Gambar 3. 10 Contoh Ekstrem Long Shot.	20
Gambar 3. 11 Contoh Low Angle.	22
Gambar 3. 12 Contoh Straight Angle.....	22
Gambar 3. 13 Contoh High Angle	23
Gambar 3. 14 Contoh Canted Angle	23
Gambar 3. 15 Contoh Bird Eye View.	24
Gambar 3. 16 Contoh Frog Eye.	25
Gambar 3. 17 Contoh Point of View.....	25

Gambar 4.1 <i>Software</i> yang digunakan	33
Gambar 4.2 Belajar Mengenal Dan Memahami Beberapa Kamera Dan Stabilizer Kamera	34
Gambar 4.3 Belajar Mengoperasikan Drone.....	34
Gambar 4.4 Proses pencarian footage foto dan video untuk <i>Motion Graphic</i> Scene 7 Demo room	35
Gambar 4.5 Proses editing Scene 7 demo room.....	36
Gambar 4.6 Proses Editing di Video Edukasi Anggrek Menggunakan Adobe Premiere cc 2020.....	37
Gambar 4.7 Membantu cameramen mengatur lighting Company Profile PT. kanisius Scene Produk	38
Gambar 4.8 Membantu cameramen mengatur lighting Company Profile PT. kanisius Scene <i>Design packaging</i>	38
Gambar 4.9 Membantu cameramen mengatur lighting Company Profile PT. kanisius Scene <i>Penutup</i>	39
Gambar 4.10 Proses brifing sebelum Pengambilan Gambar.....	40
Gambar 4.11 Proses Pengambilan Gambar Scene Di Auditorium.....	40
Gambar 4.12 Proses Pengambilan Gambar Di bengkel	41

DAFTAR LAMPIRAN

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



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi khususnya multimedia sekarang ini telah berkembang semakin pesat sehingga sangat membantu dalam kehidupan manusia menjadi sedemikian mudah dan cepat. Multimedia merupakan elemen yang berperan penting dalam menunjang penyediaan informasi secara cepat dan mudah.

Media penyampaian informasi sangatlah beragam dan memiliki keunggulan masing-masing, salah satu contoh dari media tersebut adalah video. Video merupakan media penyampaian informasi yang menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersamaan sehingga menjadi suatu tayangan informasi yang dinamis dan menarik.

Tentunya di era yang serba digital dan online seperti saat ini, kegiatan *videography* cukup sulit untuk dipisahkan dari kegiatan sehari-hari, masyarakat semakin mudah untuk menonton video melalui *smartphone*, *komputer*, televisi dan juga berbagai perangkat elektronik lainnya. Berbagai *platform* di internet pun berlomba-lomba untuk memberikan fasilitas tontonan dan informasi yang sesuai sehingga dapat menarik peminatnya.

Video juga memiliki kategori masing-masing seperti hobi, liburan, informasi, dokumentasi, dan lain sebagainya, dalam pokok bahasan kali ini yaitu asisten kameramen untuk menjadi kameramen yang handal. Kameramen atau juru kamera tidak asing lagi bagi penganut *videography* atau *cinematography*.

Asisten kameramen tidak hanya menjadi asisten yang disuruh-suruh namun banyak unsur-unsur yang harus diperhatikan seperti belajar menempatkan kamera

secara pas untuk mendapatkan *angle* atau posisi yang menarik, pergerakan kamera, komposisi lighting agar menghasilkan video yang bagus

Maka dari itu penulis ingin menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dan juga ingin mempelajari hal baru yang dapat diperoleh dari PT. Koen Cinema Indonesia. Penulis memilih PT. Koen Cinema Indonesia menjadi tempat kerja praktik, karena PT. Koen Cinema Indonesia merupakan *Production House* yang bergerak dibidang industri kreatif dan telah memiliki relasi yang cukup luas serta telah berstatus PT atau Perseroan Terbatas. Dengan melakukan kerja praktik di PT. Koen Cinema Indonesia, Penulis bisa mengetahui banyak hal tentang dunia industri kreatif salah satunya adalah Assisten Kameramen untuk menjadi seorang kameramen yang handa, selain itu penulis tidak hanya belajar mengenai asisten kameramen untuk menjadi kameramen yang handal namun juga belajar mengenai proses editing video serta sikap etika dalam bekerja. Kerja praktik juga diharapkan dapat mempersiapkan kemandiria mentas mahasiswa dan mengembangkan kreatifitas di dunia kerja

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja Praktik ini yaitu bagaimana cara melaksanakan tugas sebagai *Assisten Kameramen* Dalam Video di PT. Koen Cinema Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Dalam Kerja Praktik ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai *Assisten Kameramen* di PT. Koen Cinema Indonesia. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini antara lain:

1. Melakukan Pengecekan alat alat yang hendak dipakai saat produksi

2. Memindahkan dan menempatkan kamera dan alat alat lainnya pada posisi yang telah ditetapkan
3. Melakukan kembali pengecekan alat alat saat produksi telah selesai

1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah menjadi *Assisten Kameramen untuk menjadi kameramen Dalam Video di PT. Koen Cinema Indonesia.*

1.5 Manfaat

Manfaat dari Kerja Praktik ini sangat banyak. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Penulis

- a. Mengetahui proses produksi Video Iklan/film melalui Assisten Kameramen
- 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 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 fotografi, videografi dan sinematografi pada proses pembuatan film maupun iklan.
- b. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
- c. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi : PT. Koen Cinema Indonesia
*(Cinematic Film and Video Production) Based In
Surabaya and Yogyakarta.*

Alamat : Green Hills Residence No 273 Sleman, Yogyakarta

Telp/Fax : 085745000109

Email : koencinema.id@gmail.com

Website : koencinema.id

2.2 Sejarah Singkat PT. Koen Cinema Indonesia

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

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

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

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

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

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

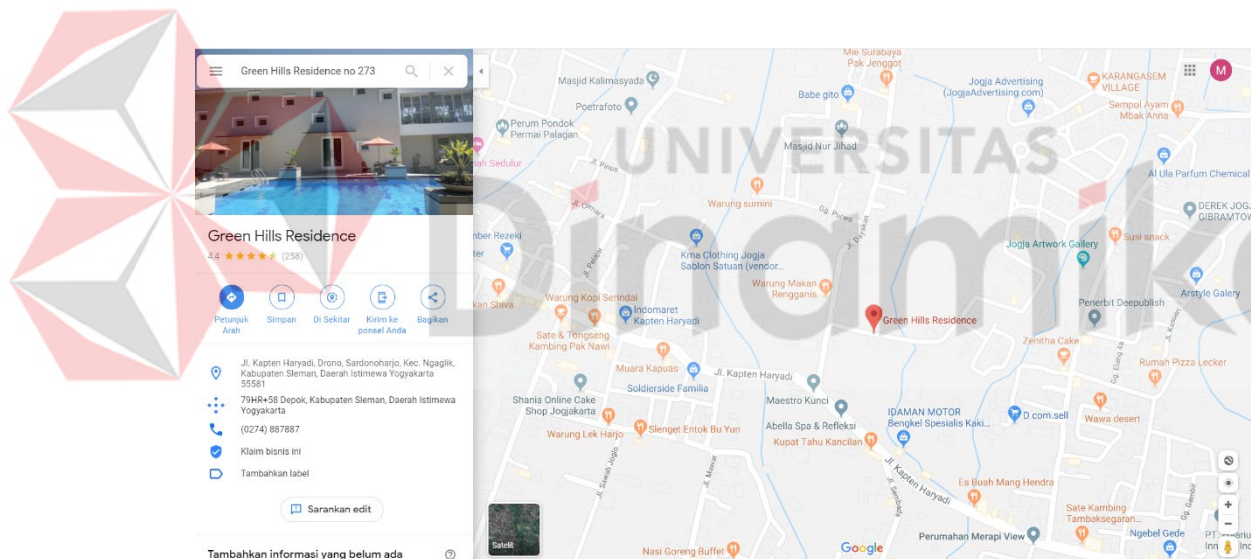
2.3 Overview Perusahaan

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

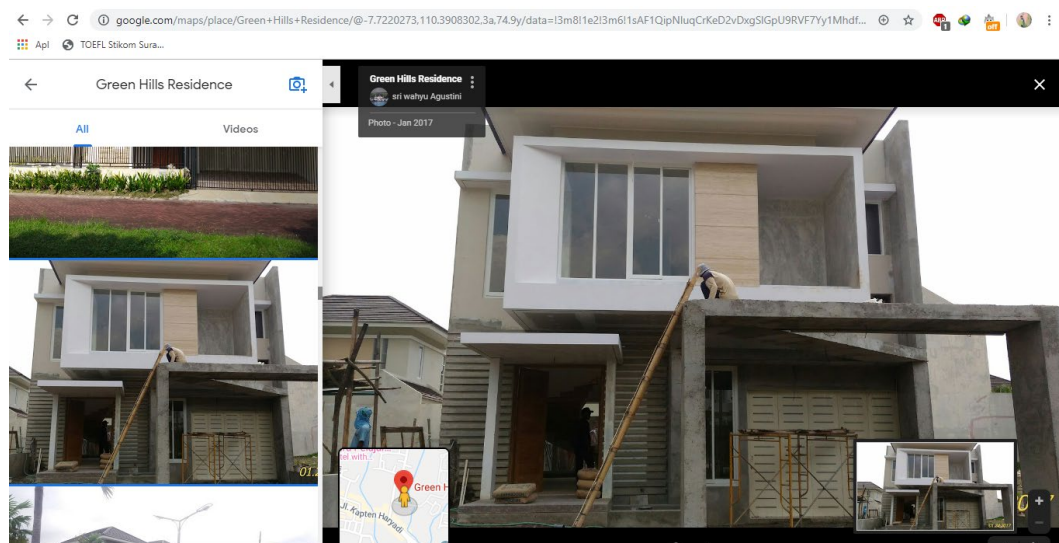
PT. Koen Cinema Indonesia beralamat di Jalan Green Hills Residence No. 273 Sleman, Yogyakarta, namun berbasis di Surabaya dan Yogyakarta serta melayani wilayah kerja secara nasional. Gambar 2.2 dan gambar 2.3 merupakan tempat PT. Koen Cinema Indonesia berdasarkan SIUP yang merupakan rumah pemilik serta Gambar 2.4 merupakan tampilan website dari PT. Koen Cinema Indonesia yang berisi portofolio kerja untuk menjangkau konsumen. Berikut ini adalah logo PT. Koen Cinema Indonesia.



Gambar 2.1 Logo PT. Koen Cinema Indonesia
(Sumber: www.koencinema.id)



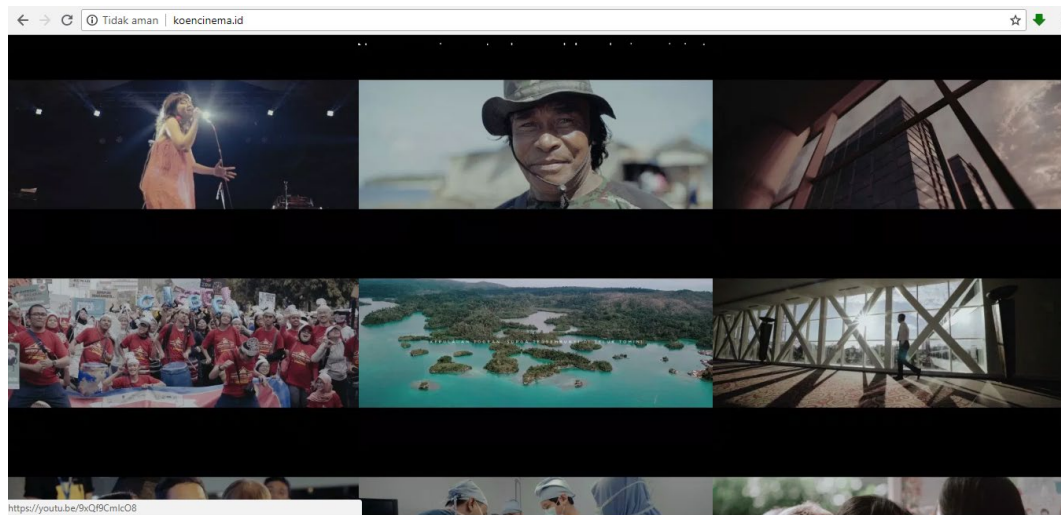
Gambar 2.2 Peta Lokasi PT. Koen Cinema Indonesia
(Sumber: www.maps.google.com)



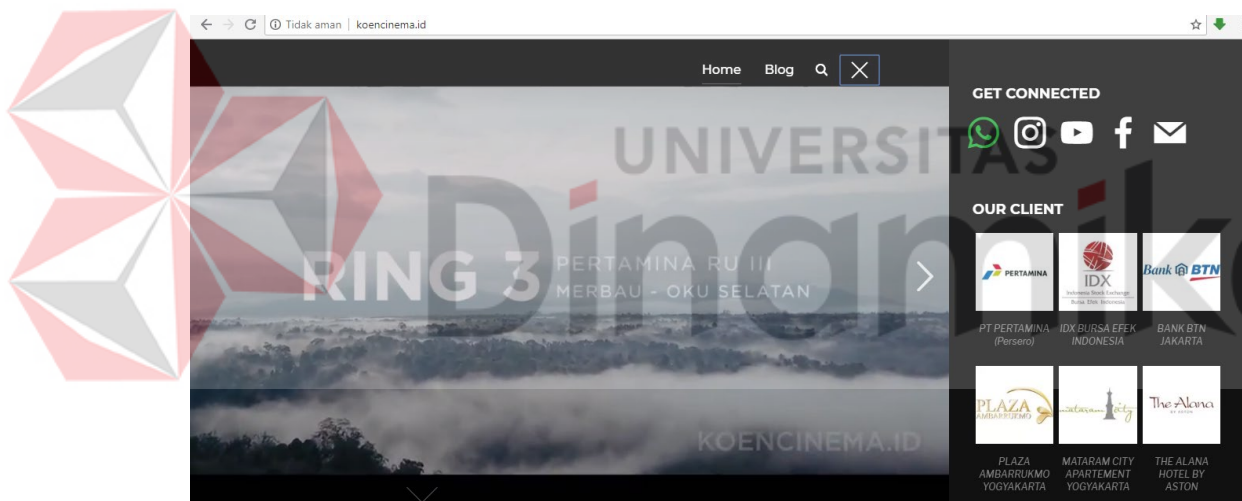
Gambar 2.3 Letak PT. Koen Cinema Indonesia berdasarkan SIUP
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 2.4 Tampilan Website PT. Koen Cinema Indonesia
(Sumber: www.koencinema.id)



Gambar 2.5 Tampilan Website PT. Koen Cinema Indonesia
(Sumber: www.koencinema.id)



Gambar 2.6 Tampilan Website PT. Koen Cinema Indonesia
(Sumber: www.koencinema.id)

2.4 Visi dan Misi PT. Koen Cinema Indonesia

Visi

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

Misi

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

2.5 Tujuan PT. Koen Cinema Indonesia

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

Tujuan:

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

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Asisten Kameramen

1. Asisten Kameramen 1 (fokus puler)

Membantu juru kamera dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, khususnya yang bersifat teknis, antara lain pemasangan tiap bagian dari kamera sampai siap untuk digunakan, mengatur fokus sesuai dengan kebutuhan, memindahkan dan menempatkan kamera pada posisi yang telah ditetapkan.

Bertanggung jawab atas tersedianya (dalam keadaan siap pakai di tempat kerja) seluruh peralatan dan perlengkapan perekaman gambar, serta bertanggung jawab atas keamanan dan keselamatannya.

Memberi tanda/cataan pada setiap file video dan bertanggung jawab atas penyimpanan sampai di kirim ke tangan editor

Mendampingi Juru Kamera dalam menilai kualitas gambar baik rush copy maupun release copy.

Berikut adalah contoh asisten kameramen (fokus puller) seperti gambar 3.1 di bawah.



Gambar 3. 1 menunjukkan asisten kameramen (fokus puller)

Tugas dan kewajiban

- Tahap persiapan produksi

Asisten Kamera 1 bertanggungjawab untuk melakukan pengecekan semua jenis alat (equipment) khususnya lensa yang dibutuhkan oleh sinematografer untuk menghindari penggunaan alat-alat yang rusak atau tidak standar untuk digunakan

Melakukan tes pada kamera dari keadaan jamming atau scratching yang dapat merusak bahan baku (film) ketika syuting berlangsung. Yang dimaksud dengan keadaan jamming adalah kondisi kamera berhenti secara tiba-tiba sehingga seluloid (bahan baku film didalam kamera menjadi rusak dan tidak dapat menghasilkan gambar). Sedangkan Scratching adalah timbulnya goresan pada emulsi film yang dapat mengganggu keindahan gambar yang dihasilkan. Keadaan ini biasanya disebabkan oleh kondisi alat yang sudah tidak layak pakai

Jika syuting menggunakan lebih dari satu kamera (multicam), asisten kamera wajib untuk melakukan hal-hal yang sama pada setiap kamera dan memberikan petunjuk atau tanda pada setiap kameranya.

- Tahap produksi

Menjaga flare pada lensa kamera dan membantu memperhatikan posisi penempatan lampu dan benda-benda lain yang tidak masuk dalam penceritaan, agar tidak masuk dalam bingkai shot.

Memastikan jarak fokus dengan alat ukur meteran ataupun melakukan pengecekan dengan mata. Selain itu, asisten kamera memberikan tanda dan mengingatkan pemain/aktor yang akan dimainkan untuk mempermudah dalam melakukan perubahan fokus.

2. Asisten kameramen 2 (clapper-loader)

Asisten kameramen 2 bertugas untuk mempersiapkan pergantian lensa atau filter serta equipment lainnya yang dibutuhkan oleh kameramen 2 biasanya bertindak sebagai clapper dan loader. Tugas dari asisten kameramen 2 merangkap, karena semua pekerjaan dapat dilakukan tidak secara bersamaan.

Claps sangat penting digunakan karena clap merupakan petunjuk pada proses editing atau proses laboratorium dan transfer ke video. Penggunaan clap dapat memberikan petunjuk tentang identitas scene siang atau malam dan interior atau eksterior, putaran frame per detiknya dan dapat memudahkan proses sinkronisasi antara suara dan gambar.

Untuk mempermudah pekerjaan, claper-loader biasanya menyediakan alat bantu, seperti spidol, pulpun, pensil, lakban, kapur tulis. Selain itu, seorang claper-loader juga membawa tas kecil yang berisi obeng, tang, kunci pas dan alat-alat bantu lain untuk keperluan teknis.

3.2 Director of Photography

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

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

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

3.3 Ukuran Gambar

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

Berikut adalah lima ukuran gambar dasar yang biasa digunakan:

3.3.1 Close Up

Close up adalah pengambilan gambar dari ujung kepala hingga leher bagian bawah, dapat juga memotong sedikit kepala bagian atas. *Close up* digunakan untuk mendeskripsikan suatu shot yang mengisolasi satu bagian tubuh misalnya kaki atau tangan, sebagian dari sebuah objek seperti keyboard piano, atau keseluruhan objek kecil seperti buku atau telepon genggam (Purba, 2013).



Gambar 3. 2 Contoh Close Up.

3.3.2 Medium Close Up

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



Gambar 3. 3 Contoh Medium Close Up

3.3.3 Medium Shot

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



Gambar 3. 4 Contoh Medium Shot

3.3.4 Knee Shot

Knee shot yaitu pengambilan gambar dari batas kepala hingga lutut. Batas *framing knee shot* adalah tiga per empat ukuran tubuh manusia. Ukuran gambar ini

sangat menguntungkan pada saat pengambilan objek yang bergerak agak cepat karena dapat dipastikan objek tidak akan keluar dari *frame* (Purba, 2013).



Gambar 3. 5 Contoh Knee Shot

3.3.5 Long Shot

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



Gambar 3. 6 Contoh Long Shot

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

3.3.6 Ekstrem Close Up

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

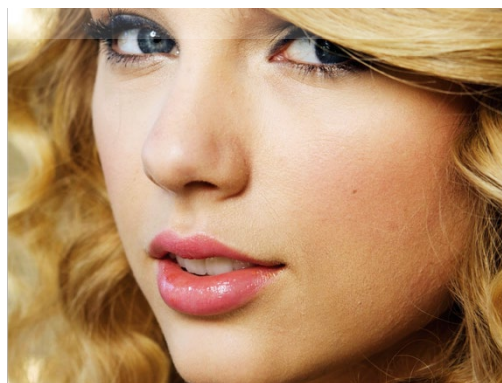


Gambar 3. 7 Contoh Extrem Close Up.

3.3.7 Big Close Up

Big close up merupakan pengambilan gambar dari batas kepala hingga dagu.

Ukuran gambar ini sangat diperlukan untuk menunjukkan detail ekspresi wajah dengan menekankan mata dan mencakup sisa wajah sebanyak yang diperlukan.



Gambar 3. 8 Contoh Big Close Up.

3.3.8 Very Long Shot

Pengambilan gambar dengan *background* mendominasi sedangkan objek

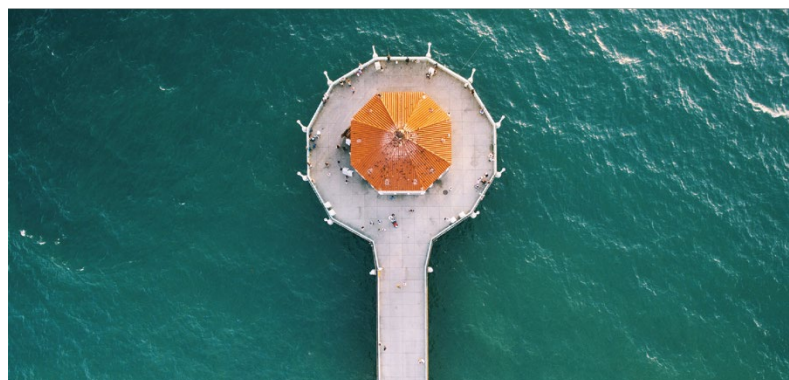
agak kecil, jaraknya lebih jauh dari *long shot*, tetapi lebih dekat dari ekstrem *long shot*. Tujuan dari pengambilan gambar ini untuk memberikan penekanan pada suasana atau latar belakang tetapi objek tetap dapat dikenali.



Gambar 3. 9 Contoh Very Long Shot.

3.3.9 Ekstrem Long Shot

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



Gambar 3. 10 Contoh Ekstrem Long Shot.

3.4 Angle Kamera

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

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

3.4.1 Low Angle

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



Gambar 3. 11 Contoh Low Angle.

3.4.2 Straight Angle

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



Gambar 3. 12 Contoh Straight Angle.

3.4.3 High Angle

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



Gambar 3. 13 Contoh High Angle

3.4.4 Canted Angle

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



Gambar 3. 14 Contoh Canted Angle

3.4.5 Bird Eye View

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



Gambar 3. 15 Contoh Bird Eye View.

3.4.6 Frog Eye

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



Gambar 3. 16 Contoh Frog Eye.

3.4.7 Point of View

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



Gambar 3. 17 Contoh Point of View.

3.5 Komposisi

Komposisi adalah pengorganisasian elemen-elemen *visual* dalam *frame*. Sedangkan *frame* merupakan ukuran secara riil bagi penonton dari apa yang dilihat dan didengar melalui video. Komposisi yang baik adalah aransemen dari

unsurunsur gambar untuk membentuk satu kesatuan yang serasi (harmonis) secara keseluruhan (Purba, 2013). Tujuan membuat gambar dengan pertimbangan komposisi adalah menampilkan gambar yang menarik bagi penonton agar penonton tidak mau melepaskan gambar yang ditampilkan dalam sekejap mata pun sehingga mata penonton tidak akan berkeliaran ke arah lain (Nugroho, 2014).

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

3.5.1 Metode Komposisi

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

a. *Rule of Third*

Metode ini adalah membagi ukuran layar menjadi tiga bagian baik secara horizontal dan vertical, maka di keempat titik pertemuan dari garis-garis tersebut

menjadi area yang cocok untuk menempatkan elemen yang menjadi pusat perhatian (Purba, 2013).

b. *Triangulation*

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

3.6 Framing

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

3.6.1 Nose Room

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

3.6.2 Head Room

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

3.6.3 Walking Room

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

3.7 Pergerakan Kamera

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

Kamera video biasanya ditopang oleh sebuah *tripod* atau pedestal, ada juga yang ditempatkan di sebuah crane. Dengan ditematkannya badan kamera di atas penyangga tersebut, kamera dapat digerakan sesuai dengan keinginan kita karena dapat diputar ke kiri, kanan, atas, bawah, dan juga dapat ditunggingkan ke atas dan ke bawah. Berikut adalah macam-macam pergerakan kamera:

3.7.1 Panning

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

3.7.2 Tilting

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

3.7.3 Tracking/Dolly

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

3.7.4 Arching/Orbit

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

3.7.5 Pedestal/Crane

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

3.7.6 Crabing/Slide

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

3.8 Kontinuitas

Setiap pengambilan gambar, subjek akan melakukan pergerakan yang berbeda. Gambar tersebut yang harus mempunyai kesinambungan dengan gambar sebelumnya (Purba, 2013). Sebuah video harus menampilkan urutan gambar yang berkesinambungan, lancar, mengalir, secara logis. Membuat film/video harus direncanakan dengan baik dan detail karena dengan cara demikianlah kontinuitas dapat terjaga dengan baik. Kontinuitas bertujuan untuk membuat film/video yang

dibuat terasa “realistis” dan menyakinkan sehingga membuat penonton bertahan dan hanyut dalam *story telling* sebuah film/video dari awal sampai akhir (Nugroho, 2014). Ada empat macam kontinuitas, yaitu:

3.8.1 Kesenambungan Isi Cerita

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

3.8.2 Kesenambungan Gerakan

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

3.8.3 Kesenambungan Letak

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

3.8.4 Kesenambungan suara

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

3.9 Dokumentasi

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

Dokumentasi adalah berasal dari istilah internasional, dalam bahasa Inggris disebut dengan “*documentation*”. Sedangkan dalam bahasa Belanda disebut dengan “*documentatie*”, lalu dalam bahasa Latin disebut “*documentum*” yang dapat

diartikan pencarian, penyelidikan, pengumpulan, penyusunan, pemakaian dan juga penyediaan dokumen untuk mendapatkan berbagai keterangan serta penerapanpenerapan dan bukti. Dokumentasi merupakan kumpulan dari berbagai dokumen yang dapat memberikan keterangan ataupun bukti yang berkaitan dengan proses pengumpulan serta pengelolaan dokumen secara sistematis dan menyebar luaskan kepada pemakai informasi tersebut (Sora, 2014).



UNIVERSITAS
Dinamika


BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini akan dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Kerja Praktik di PT. Koen Cinema Indonesia. Pada pelaksanaan Kerja Praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Produksi Film dan Televisi dan juga sekaligus berhubungan dengan internal PT. Koen Cinema Indonesia. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk menjadi *photographer* dokumentasi acara yang ditangani oleh PT. Koen Cinema Indonesia.

4.1 Analisa Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:



Nama Institusi	: PT. Koen Cinema Indonesia
Divisi	: Publikasi dan dokumentasi (<i>Photographer</i>)
Tempat	: Yogyakarta, Solo.

Kerja praktik dilaksanakan selama dua bulan, dimulai pada 22 Juli 2019 sampai 24 Agustus 2019, dengan alokasi waktu Senin sampai Sabtu pada pukul 09.00-17.00 WIB.

4.2 Posisi Dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan Kerja Praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai *Assisten Kameramen*, yang memiliki tugas membantu cameramen untuk menempatkan kamera pada angle yang pas , dalam Produksi iklan maupun film, baik itu kegiatan *indoor* maupun *outdoor* meliputi (*Produksi Profil Perusahaan, Video Corporate Social Responsibility/CSR, Video pernikahan, video produk dan lain-lain*).

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di PT. Koen Cinema Indonesia

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

Hal yang juga paling penting dalam proses kegiatan adalah *software* yang dipakai untuk menunjang pekerjaan dan kegiatan selama Kerja Praktik, dan beberapa *software* utama yang digunakan antara lain *Adobe Premier pro CS6*, *Adobe Photoshop CS6* dan *Adobe Illustrator CS6*, seperti pada gambar 4.1 berikut.



Gambar 4.1 *Software* yang digunakan
(Sumber: Olahan Penulis)

1. Minggu Ke -1

Pada Minggu pertama kegiatan Kerja Praktik di PT. Koen Cinema Indonesia ialah kami mengenal lingkungan kantor dan mempelajari alat-alat yang ada di kantor seperti belajar mengoperasikan kamera, stabilizer, lighting dan drone seperti gambar 4.2 dan gambar 4.3 di bawah ini.



Gambar 4.2 Belajar Mengenal Dan Memahami Beberapa Kamera Dan Stabilizer Kamera

(Sumber: Olahan Penulis)

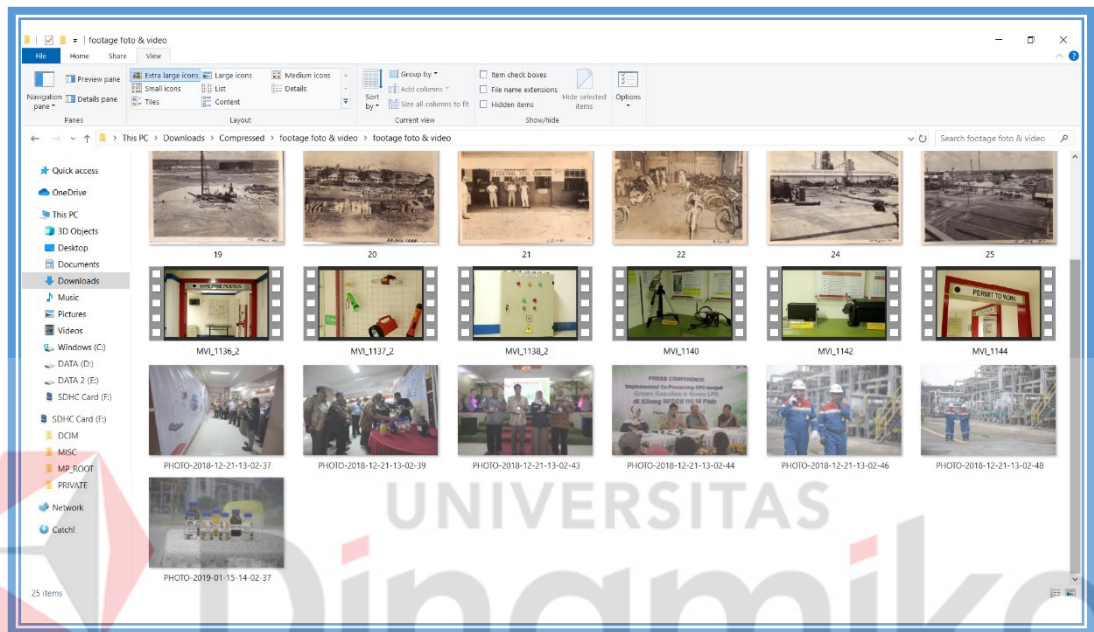


Gambar 4.3 Belajar Mengoperasikan Drone

(Sumber: Olahan Penulis)

2. Minggu Ke-2

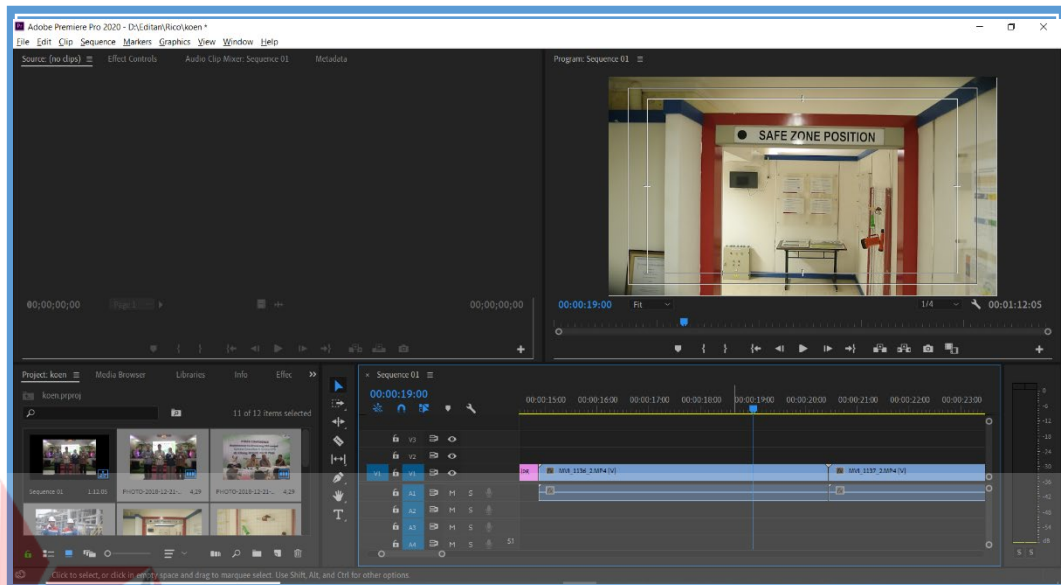
Pelaksanaan Kerja Praktik pada Minggu ke dua yaitu pencarian asset foto dan video yang akan di buat RU III Pertamina Plaju dari scene awal sampe scene terakhir Menggunakan Adobe Premiere , gambar 4.4 di bawah ini.



Gambar 4.4 Proses pencarian footage foto dan video untuk *Motion Graphic Scene*
7 Demo room

(Sumber: Olahan Penulis)

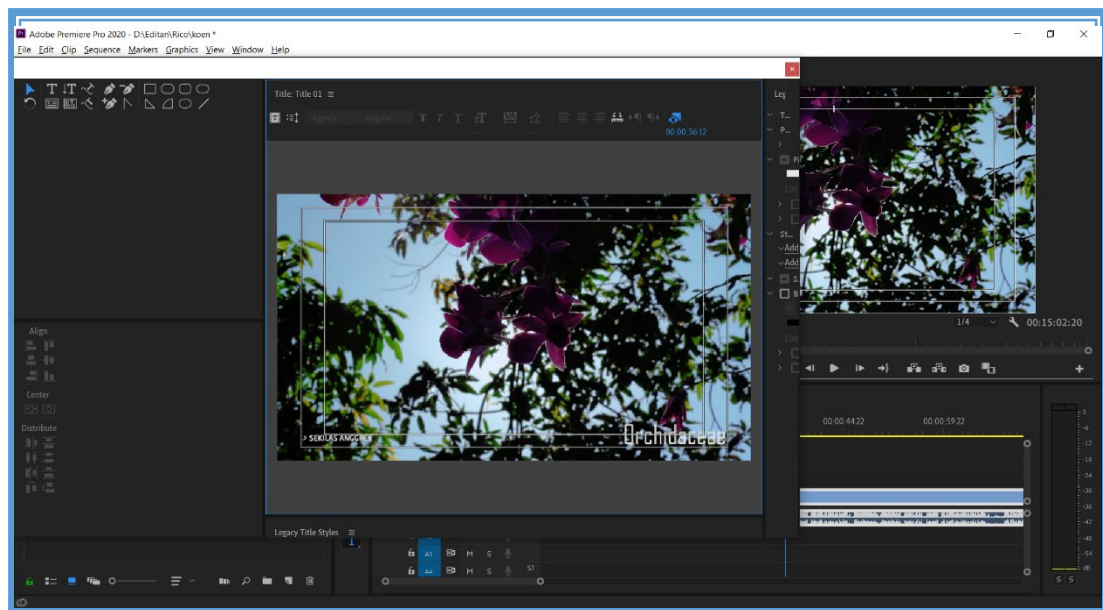
Setelah menyelesaikan pencarian asset foto dan video Scene 7, kegiatan selanjutnya yaitu mengedit video yang telah di record menjadi video final atau video jadi gambar 4.5 di bawah ini.



Gambar 4.5 Proses editing Scene 7 demo room
(Sumber: Olahan Penulis)

3. Minggu Ke-3

Pada minggu ke 3 ini kami memproduksi video edukasi tanaman Anggrek Orchid Nursery & Educational Park. Salah satunya visual video seperti pada gambar 4.6 berikut.



Gambar 4.6 Proses Editing di Video Edukasi Anggrek Menggunakan Adobe Premiere cc 2020

(Sumber: Olahan Penulis)

4. Minggu Ke-4

Pada Minggu ke-4 ini kami mengerjakan video company Profile Pt Kanisius yang berada di Yogyakarta seperti yang terlihat pada gambar 4.7, gambar 4.8 dan gambar 4.9 berikut



Gambar 4.7 Membantu cameramen mengatur lighting Company Profile PT.
kanisius Scene Produk

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.8 Membantu cameramen mengatur lighting Company Profile PT.
kanisius Scene *Design packaging*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.9 Membantu cameramen mengatur lighting Company Profile PT.

kanisius Scene *Penutup*

(Sumber: Olahan Penulis)

5. Minggu Ke-5

Pada Minggu kelima ini mendapatkan project mengerjakan sebuah company profile PT. Rosalia Indah tetapi sebelum itu kita survey terlebih dahulu yang berada dikantor Pusat tepatnya di Kota Solo selama 6 Hari Produksi seperti pada gambar 4.10 gambar 4.11 dan gambar 4.12 berikut



Gambar 4.10 Proses briefing sebelum Pengambilan Gambar

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.11 Proses Pengambilan Gambar Scene Di Auditorium

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.12 Proses Pengambilan Gambar Di bengkel
(Sumber: Olahan Penulis)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di PT.

Koen Cinema Indonesia, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang asisten kameramen, haruslah mengetahui seluk beluk proses pra produksi sampe produksi, Produksi Iklan atau film yang menjadi momentum paling penting, dan proses pasca Produksi yang nantinya akan diolah dalam video yang menarik.
2. Dengan adanya video dalam Produksi Iklan atau film pendek akan memudahkan masyarakat luas umumnya dan PT. Koen Cinema Indonesia khususnya untuk mengabadikan momentum atau mendokumentasikan suatu kejadian penting dan dikemas sedemikian rupa sehingga menghasilkan sesuatu yang menarik dan di upload di social media.
3. Dalam proses produksi video iklan maupun film pendek dibutuhkan konsentrasi tinggi dan cepat mengambil keputusan dikarenakan ketika planning A tidak sesuai Rencana Sutradara langsung mengganti plan B.
4. Dibutuhkan kerja sama tim dan koordinasi yang sangat kuat pada saat proses produksi/kegiatan berlangsung, Oleh sebab itu pada proses komunikasi kepada tim merupakan hal yang wajib dilakukan terutama bagi seorang asisten kameramen agar proses produksi dapat berjalan dengan lancar.

5.2 Saran

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

1. Bagi Perusahaan

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

2. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik

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

DAFTAR PUSTAKA

1. Diambil dari Buku:

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

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

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

2. Diambil dari Internet:

Setiawan, S. (2018, Agustus 27). “Dokumentasi” Pengertian Menurut Para Ahli & (Kegiatan – Tugas – Fungsi – Pengkodean). Diakses pada 23 November 2019 pukul 14.00.

<https://www.gurupendidikan.co.id/dokumentasipengertian-menurut-para-ahli-kegiatan-tugas-fungsi-pengkodean/>

Sora. (2014, September 15). *Mengetahui Pengertian Dokumen dan Dokumentasi*. Diakses pada 23 November 2019 pukul 16.00.

<http://www.pengertianku.net/2014/09/mengetahui-pengertian-dokumendan-dokumentasi.html>