PENATA KAMERA DALAM VIDEO KLIP "BEAUTIFUL DAY" DI PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA PRODUCTION HOUSE

KERJA PRAKTIK

Program Studi

DIV KOMPUTER MULTIMEDIA

Oleh:

FEBRIANTO GILANG RAMADHAN

12.51016.0041

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2016

PENATA KAMERA DALAM VIDEO KLIP "BEAUTIFUL DAY"

DI PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA PRODUCTION HOUSE

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Tugas Akhir

Disusun Oleh:

Nama : FEBRIANTO GILANG RAMADHAN

NIM : 12510160041

Program : DIV (Diploma Empat)

Jurusan : Komputer Multimedia

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM

SURABAYA 2016

UNIVERSITAS Dinamika

LEMBAR MOTTO

UNIVERSITAS
Dinamika

“Tidak ada yang tidak mungkin di dunia ini yang didasari dengan niat dan kerja keras”

LEMBAR PERSEMBAHAN

UNIVERSITAS
Dinamika

Kupersembahkan kepada Orang Tua tercinta, Saudara

serta teman-teman seperjuangan yang membantuku

LEMBAR PENGESAHAN

PENATA KAMERA DALAM VIDEO KLIP "BEAUTIFUL DAY"

DI PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA PRODUCTION HOUSE

Laporan Kerja Praktik oleh

Febrianto Gilang Ramadhan

NIM: 12.51016.0041

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 3 Oktober 2016

Disetujui:

Pembimbing	Penyelia
Karsam MA., Ph.D	Allan Bregas Sentausa
NIDN 0705076802	Manajer Produksi

Mengetahui:

Kepala Program Studi DIV Komputer Multimedia

Karsam MA., Ph.D

NIDN. 0705076802

UNIVERSITAS Dinamika
PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama	: Febrianto Gilang Ramadhan
NIM	: 12510160041
Program Studi	: DIV Komputer Multimedia
Fakultas	: Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya	: Kerja Praktik
Judul Karya	: **PENATA KAMERA DALAM VIDEO KLIP "BEAUTIFUL DAY" DI PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA PRODUCTION HOUSE**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 3 Oktober 2016
Yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
TGL. 20
BC3AEAEF078495606
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Febrianto Gilang Ramadhan
NIM: 12510160041

ABSTRAK

Di tengah pesatnya perkembangan video banyak produser musik di Indonesia menggunakan peranan sistem informasi media, yang dilengkapi dengan jaringan internet maupun stasiun televisi. Salah satu sistem informasi media adalah video klip. Untuk membuat sebuah video klip membutuhkan tim profesional, yang salah satunya adalah tim penata kamera. Tujuan tim penata kamera adalah merekam atau mengambil adegan-adegan yang diarakan oleh sutradara yang kemudian divisualisasikan. Adapun metode yang dilakukan oleh penata kamera yaitu survey atau observasi, studi pustaka, dan analisa permasalahan, agar hasil jadi video klip mempunyai sebuah cerita yang menarik. Penata kamera berusaha sekreatif ataupun sevariatif mungkin untuk berani dalam memutuskan shot-shot untuk mengambil visual supaya menghasilkan visual yang menarik penonton untuk menikmati video klip. PT. Index Bregas Wahyu Perkasa terjun dan menekuni usaha yang salah satunya adalah video klip. Setelah mengetahui dan mengenal keseluruhan kebutuhan pembuatan dan bagaimana pentingnya penata kamera dalam produksi video klip, maka penulis menentukan konsentrasi topik yang dikerjakan dalam Kerja Praktik ini. Sehingga dalam penulisan laporan Kerja Praktik ini, judul yang diambil adalah "Penata Kamera Dalam Video Klip "*Beautiful Day*" di PT. Index Bregas Wahyu Perkasa". Harapan penulis dalam laporan Kerja Praktik ini bisa membantu para pemula mengetahui kerja seorang penata kamera.

Kata Kunci: Penata kamera, PT. Index Bregas Wahyu Perkasa.

UNIVERSITAS Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat yang telah diberikan kepada penulis selama penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul "**Penata Kamera Dalam Video Klip "*Beautiful Day*" di PT. Index Bregas Wahyu Perkasa Production House"** sehingga laporan ini dapat diselesaikan dengan baik.

Pengerjaan Laporan Kerja Praktik ini pun tidak terlepas dari semua pihak yang telah mendukung dan memberikan bantuan-bantuan kepada penulis baik itu secara langsung ataupun tidak langsung. Karenanya, penulis mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Orang Tua, Saudara, dan Keluarga yang tidak berhenti mendoakan dan memberikan *support* selama dilaksanakannya Kerja Praktik hingga sampai selesainya penulisan Laporan Kerja Praktik ini.
2. Bapak Karsam, MA., Ph.D selaku Kepala Program Studi DIV Komputer Multimedia sekaligus dosen pembimbing Kerja Praktik ini.
3. Bapak Allan Bregas Sentausa selaku Manager Produksi PT. Index Bregas Wahyu Perkasa yang telah mau menerima dan menyediakan kesempatan bagi penulis untuk melaksanakan Kerja Praktik.
4. Bapak Allan Bregas Sentausa selaku Manajer Produksi sekaligus penyelia akan bimbingannya selama penulis melakukan Kerja Praktik di PT. Index Bregas Wahyu Perkasa.

UNIVERSITAS Dinamika

5. Bapak HM. Yuwono dan seluruh Keluarga PT. Index Bregas Wahyu Perkasa yang bersedia membagi ilmu dan pengalaman mereka dalam proses Kerja Praktik.
6. Arvin, Ardha, Johan dan Tabita selaku sahabat dan teman saat melakukan Kerja Praktik.
7. Teman-teman baru yang penulis temui selama Kerja Praktik.
8. Teman-teman yang selalu ada untuk memberikan semangat.
9. Dan lain sebagainya yang telah ikut membantu dan mendukung yang mungkin tidak dapat disebutkan satu persatu.

Demikianlah Laporan Kerja Praktik telah disusun. Jika terdapat beberapa kesalahan dalam hal penulisan atau pada penyusunan Laporan Kerja Praktik ini, penulis akan sangat terbuka untuk kritik dan saran demi Laporan Kerja Praktik ini dapat menjadi lebih baik. Harapan yang terpanjat, semoga Laporan Kerja Praktik ini bisa menjadi pembelajaran bersama dan bermanfaat untuk yang membaca, khususnya kepada teman-teman Program Studi DIV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya, terima kasih.

Surabaya, 3 Oktober 2016

Penulis

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan 3
1.5 Manfaat 4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN 5
2.1 Profil Perusahaan 5
2.2 Sejarah Singkat PT. INDEX 5
2.3 *Overview* Perusahaan 6
2.4 Visi Perusahaan 8
2.5 Misi Perusahaan 8
2.7 *Job Description* 8
BAB III TINJAUAN PUSTAKA 10
3.1 Pengertian Video 10
3.1.1 Pengertian Video Klip 11
3.1.2 Metode Membuat Video Klip 11
3.2 Pengertian Kamera 16
3.2.1 Pengertian Penata kamera 17
3.2.2 Gerakan Kamera dan Lensa 18
3.2.3 Teknik Shot 20
3.2.4 Kamera Angle 24
3.3 Standar Video 28

UNIVERSITAS Dinamika

BAB IV METODOLOGI PENELITIAN 30
4.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktik 30
4.2 Acuan Kerja Praktik 31
4.3 Metodologi Penelitian 32
4.4 Pengumpulan Data 33
BAB V IMPLEMENTASI KARYA 36
5.1 Implementasi Karya 36
BAB VI PENUTUP 42
6.1. Kesimpulan 42
6.2. Saran 42
DAFTAR PUSTAKA 43
LAMPIRAN 45
BIODATA PENULIS 51

UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Logo Perusahaan 6
Gambar 2.2 Peta Lokasi Perusahaan 7
Gambar 2.3 Ruang Kerja PT. Index 7
Gambar 2.4 Struktur Perusahaan PT. Index 8
Gambar 3.1 Kamera 15
Gambar 3.2 Kameramen 16
Gambar 3.3 *Panning* 17
Gambar 3.4 *Tilting* 17
Gambar 3.5 *Zooming* 18
Gambar 3.6 *Track* 18
Gambar 3.7 *Rack focus* 19
Gambar 3.8 *Extreme long shot* 20
Gambar 3.9 *Long shot* 20
Gambar 3.10 *Medium long shot* 21
Gambar 3.11 *Medium shot* 21
Gambar 3.12 *close up* 22
Gambar 3.13 *Big close up* 22
Gambar 3.14 *Extreme close up* 23
Gambar 3.15 *Eye level* 24
Gambar 3.16 *The bird's-eye view* 24
Gambar 3.17 *High angle* 25
Gambar 3.18 *Low angle* 25
Gambar 3.19 *Frog eye angle* 26
Gambar 3.20 *Canted angle* 26
Gambar 5.1 *Storyboard* 35
Gambar 5.2 *Storyboard* 36
Gambar 5.3 Shotlist 37
Gambar 5.4 Kamera 5D 38

UNIVERSITAS Dinamika

Gambar 5.5 *Gopro* 38
Gambar 5.6 LED Kamera 39
Gambar 5.7 Slider kamera 40

UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Surat Penerimaan Kerja Praktik 44
Lampiran 2 Acuan Kerja 45
Lampiran 3 Garis Besar Rencana Kerja 46
Lampiran 4 Log Harian 1 47
Lampiran 5 Form Kehadiran Kerja Praktik 48
Lampiran 6 Kartu Bimbingan 49

UNIVERSITAS Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan yang ingin dicapai dalam Kerja Praktik ini adalah belajar menjadi kameramen dan mengetahui semua tanggung jawab cameramen serta mengimplementasikan secara langsung ilmu yang didapat selama perkuliahan di sebuah perusahaan, yaitu PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA *Production House*. Dalam perusahaan ini, Penulis belajar menjadi Penata Kamera sebuah Video Klip yang berjudul *"Beautiful Day"*. Video Klip ini merupakan kumpulan dari berbagai *stock shot* video bertema kegembiraan pada satu hari penuh yang kemudian digabungkan dan ditambahkan *title lyric* di setiap klip *stock shot* agar audiens dapat ikut bernyanyi.

Menurut Heru Effendi (2009: 6) dalam bukunya yang berjudul *Mari Membuat Film*, video klip adalah sarana bagi produser musik untuk memasarkan produknya lewat media televisi. Dipopulerkan pertama kali lewat saluran televisi MTV tahun 1981. Di Indonesia, video klip ini sendiri kemudian berkembang sebagai bisnis yang menggiurkan seiring dengan pertumbuhan televisi swasta. Akhirnya video klip tumbuh sebagai aliran dan industri tersendiri.

Haykal Faisal Bahanan dalam tugas akhirnya yang berjudul *Pembuatan Video Klip Berjudul "Aku Gila" Dengan Penggabungan Animasi 2D dan 3D Bergenre Narative Clip* menerangkan bahwa video klip adalah kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu

dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumennya dan penampilan band, kelompok musik untuk mengenalkan dan memasarkan produk lagu agar dapat dikenal masyarakat. Dengan membuat video klip dapat memudahkan dalam memasarkan dan mengenalkan lagu terbaru milik sebuah grup band agar dapat diminati oleh para penggemarnya.

Untuk menjadi seorang Kameramen maka penulis mempelajari tentang Penata Kamera. Dalam website http://www.rezapahlevi.net/ kamera adalah salah satu alat penting dalam suatu pembuatan film. Serta, fungsi dari kamera yaitu mengambil atau merekam adegan-adegan yang diarahkan oleh sang sutradara kemudian divisualisasikan oleh pemain-pemain yang melakukan adegan-adegan. Kamera dioperasikan oleh kru film yang biasa disebut kameramen dan dioperasikan sesuai dengan arahan sutradara.

Sedangkan kameramen adalah seseorang yang bertanggung jawab dalam proses perekaman (pengambilan) gambar di dalam kerja pembuatan film (http://www.kajianpustaka.com/).

Berdasarkan paparan tersebut, penulis mengambil kesempatan untuk melaksanakan Kerja Praktik di PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA sebagai staf produksi dan mengambil judul Laporan Penata Kamera (kameramen) Dalam Video Klip "*Beautiful Day*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka didapat rumusan masalah sebagai berikut:

UNIVERSITAS Dinamika

1. Bagaimana mengetahui prosedur penata kamera di dalam Video Klip *"Beautiful Day"*?
2. Bagaimana menjadi penata kamera yang baik di dalam Video Klip *"Beautiful Day"* yang diarahkan oleh sang sutradara?
3. Bagaimana membuat *list* penata kamera yang benar di dalam Video Klip *"Beautiful Day"*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Menjadi penata kamera yang diarahkan oleh sang sutradara di dalam video klip "*Beautiful Day*" yang sudah terkonsep.
2. Mengambil atau merekam adegan-adegan yang diarahkan oleh sang sutradara di dalam video klip "*Beautiful Day*" yang sudah terkonsep.
3. Membuat *list* penata kamera yang benar di dalam video klip "*Beautiful Day*".

1.4 Tujuan

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka tujuan pun dapat ditentukan. Tujuan dari kerja praktek ini adalah menjadi penata kamera di dalam video klip yang berkonsep kegembiraan dalam satu hari *"Beautiful Day"*.

UNIVERSITAS Dinamika

1.5 Manfaat

Manfaat dari penata kamera (kameramen) video klip *"Beautiful Day"* sebagai berikut:

1. Menjadi SOP di penata kamera dalam video klip *"Beautiful Day"*.
2. Menambah relasi dalam lingkup kerja.
3. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.

UNIVERSITAS Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

Nama Perusahaan	: PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA
Nama Media	: Production House
Jenis Media	: Production House
Alamat	: Jl. Jemur Andayani VII No.11 Surabaya.
Telp / Fax	: (031) 8436620
Email	: indexbwp@yahoo.com
Website	: www.index-ph.co.id

UNIVERSITAS Dinamika

2.2 Sejarah Singkat PT. INDEX

PT. INDEX BREGAS WAHYU PERKASA beralamat di Jl. Jemur Andayani VII No.11 Surabaya. Awal perjalanan INDEX BREGAS WAHYU PERKASA hanya memproduksi iklan lokal namun dalam perkembangannya rumah produksi ini kemudian melahirkan karya–karya yang dijiwai semangat idealisme menegakkan identitas nasionalisme ke–Indonesia-an, khususnya dibidang Audio Visual.

Dalam perjalanan INDEX BREGAS WAHYU PERKASA sempat mampir sejenak di SCTV Surabaya, yang selanjutnya INDEX BREGAS WAHYU PERKASA berlabuh di TPI sejak tahun 1991 sampai tahun 1995. Di TPI, INDEX

BREGAS WAHYU PERKASA menemukan sebuah atmosfir yang sama untuk merealisir mimpi–mimpinya yang berkaitan dengan dunia pendidikan. Tahun 1995 sampai sekarang INDEX BREGAS WAHYU PERKASA memproduksi Audio Visual berbagai profil lembaga Pemerintah Propinsi dan Pemerintah Kota/Kabupaten di Jawa Timur, serta memproduksi Audio Visual Profile berbagai pabrik.

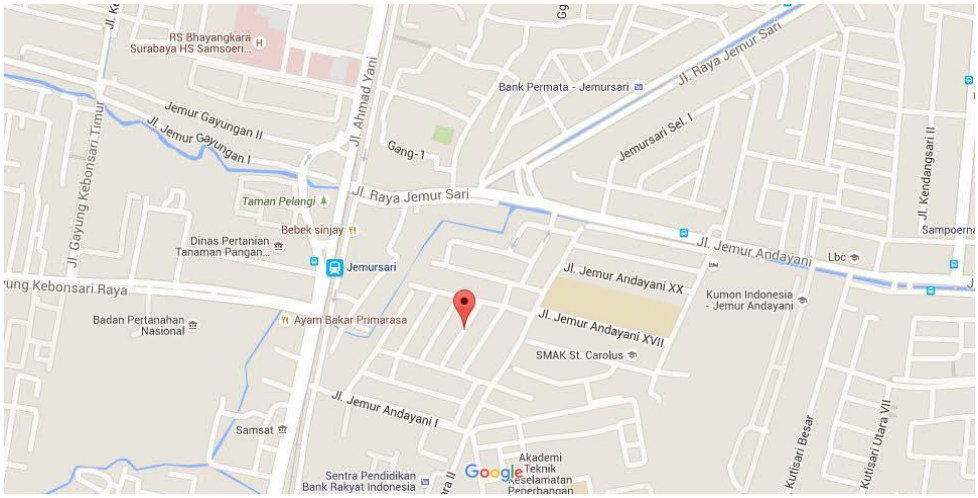
2.3 *Overview* Perusahaan

Dalam melakukan sebuah kerja praktik, sangat penting sekali dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan tersebut. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan disekitar perusahaan. Karena ini akan sangat dibutuhkan nanti ketika melakukan masa kerja. PT. INDEX mempunyai kantor sendiri yang beralamatkan di Jl. Jemur Andayani VII No.11 Surabaya. Tampak dari gambar 2.1, gambar 2.2, gambar 2.3 dan gambar 2.4 merupakan tempat di PT. INDEX Studio, visualisasinya yakni:

UNIVERSITAS Dinamika

Gambar 2.1 Logo Perusahaan

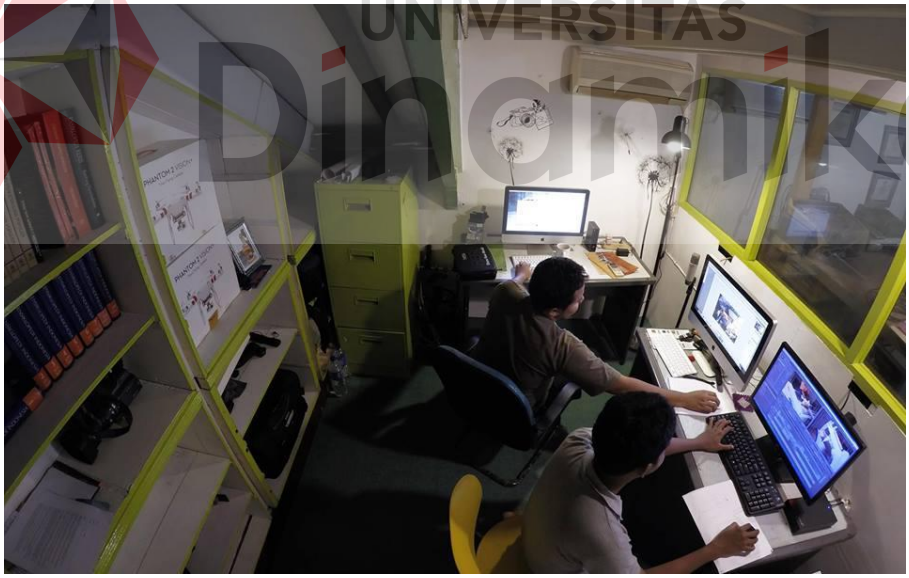
(Sumber: Dokumen PT. INDEX)



Gambar 2.2 Peta Lokasi Perusahaan

(Sumber: www.maps.google.com)

UNIVERSITAS Dinamika



Gambar 2.3 Ruang Kerja di PT. INDEX

(Sumber: Dokumen PT. INDEX)

Gambar 2.4 Struktur Perusahaan PT. INDEX

(Sumber: Dokumen PT.INDEX)

UNIVERSITAS Dinamika

2.4 Visi

"Melahirkan karya-karya yang dijiwai semangat idealisme"

2.5 Misi

"Menjadi sebuah perusahaan no. 1 yang memproduksi berbagai profil lembaga pemerintah Provinsi dan Pemerintah Kota/Kabupaten di Jawa Timur, serta memproduksi Audio Visual Profile berbagai pabrik"

2.6 *Job Description*

Di dalam PT. INDEX memiliki berbagai macam bagian *job description*, yaitu:

1. Pra Produksi adalah devisi yang memiliki tanggung jawab untuk meninjau lokasi, mengumpulkan data dan membuat naskah suatu proyek yang sedang dikerjakan.
2. Produksi adalah devisi yang bertugas untuk melakukan pengambilan gambar dilokasi setelah devisi Pra Produksi melakukan peninjauan lokasi.
3. Paska Produksi adalah devisi yang memiliki tugas mengolah file seperti opening tune, animasi 3D, videografi, ilustrasi musik, pembacaan narasi, editing video, narasi dan musik.

UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam Bab III, Tinjauan Pustaka, penulis akan menerangkan tentang penjelasan-penjelasan mendetail beserta sumber-sumber teoritis yang berkaitan dengan pengerjaan menjadi Penata Kamera (kameramen) Dalam Video Klip "*Beautiful Day*" yang telah dilaksanakan di Index Bregas Wahyu Perkasa.

3.1 Pengertian Video

Menurut Azhar Arsyad (2011: 49) yang di kutip dalam skripsi Siswi Utaminingtyas yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Panjatan, Kulon Progo menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihhat gambar hidup.

Dalam skripsi Siswi Utaminingtyas yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Panjatan, Kulon Progo juga Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara.

UNIVERSITAS Dinamika

3.1.1 Pengertian Video klip

Menurut Moller (2011: 34) yang di kutip oleh Muiz Aryanto dalam tugas akhirnya yang berjudul Pembuatan Video Klip Band Indie "EDO" Dengan Penggabungan Teknik Live Shoot Dan Reverse Berjudul "THE PRAYER" menerangkan bahwa video klip adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu, video klip modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman. Dzyak (2010: 11) juga menjelaskan bahwa video klip dibuat terutama untuk mempilkan dan memasarkan music dengan tujuan meningkatkan penjualan album rekaman.

3.1.2 Metode Membuat Video Klip

Adapun metode-metode cara membuat video klip dalam website http://id.wikihow.com/ sebagai berikut:

1. Metode mengembangkan konsep.
    a. Dapatkan gambaran mengenai anggaran. Video music yang baik tidak perlu mahal atau rumit. Beberapa video musik yang paling kreatif dan diingat orang dalam sejarah adalah hasil produksi yang sederhana dengan anggaran yang kecil.
    b. Simpan buku catatan. Tidak memerlukan alat yang canggih, digital, atau mahal, butuh sesuatu sebagai sarana mencurahkan pikiran, mencatat ide-ide, dan membuat sketsa adegan. Simpan pensil dan penghapus bersama buku catatan dan bawa peralatan ini selama proses perekaman video. Ide kadang dapat muncul saat tidak diharapkan.

UNIVERSITAS Dinamika

c. Bicaralah dengan artis atau band yang bersangkutan. Mereka mungkin memiliki ide bagaimana tampilan video yang mereka inginkan. Beberapa ide mereka mungkin bagus.

d. Sebelum membuat rencana, dengarkan lagunya terlebih dahulu. Jangan lakukan hal lain terlebih dahulu, cukup dengarkan lagunya. Kemudian dengarkan lagi beberapa kali. Dengarkan juga bersama artis dan anggota band.

e. Menyempurnakan ide-ide. Begitu memiliki ide tentang inti emosi lagu, curahkan ide-ide itu untuk video tersebut. Berkonsultasi dengan anggota staf teknis dapat juga bermanfaat pada tahap ini.

f. Cari informasi lokasi. Sebelum memulai merekam, perlu juga tahu di mana tepatnya akan merekam video. Kadang konsep video mengharuskan juga berpergian ke lokasi yang jauh atau membangun lokasi syuting buatan.

g. Buat papan cerita (*Storyboard*). Salah satu alat paling efektif dalam perencanaan pembuatan video yang bisa digunakan adalah papan cerita. Papan cerita merupakan sketsa gambar-gambar sebuah video yang dibuat untuk mengarahkan adegan video.

2. Memilih staf untuk pembuatan video.

a. Cari kru. Tergantung skala produksi, mungkin dapat mengandalkan diri sendiri dan aktor-aktor, atau akan memerlukan sejumlah besar kru untuk video tersebut.

UNIVERSITAS Dinamika

b. Cari aktor dan artis yang tepat. Buat daftar seluruh karakter dalam video tersebut. Video tersebut dapat memasukkan cuplikan penampilan band di panggung. Jika video tersebut menceritakan sebuah kisah, tuliskan karakter-karakternya, buat catatan tentang penampilan dan tingkah laku mereka. Adakan audisi dan pilihlah pemeran yang paling sesuai untuk masing-masing karakter.

3. Lampu, Kamera, *Action!*.

a. Siapkan panggung. Siapkan segalanya, para aktor telah berlatih dengan baik, dan kru juga sudah minum dan makan, inilah saatnya menyiapkan lokasi dan memulai syuting video tersebut. Pilihlah adegan untuk direkam.

b. Atur kamera. Mungkin ingin mengambil sebagian gambar video tersebut menggunakan tripod untuk adegan-adegan yang statis. Kamera yang bergoyang-goyang kadang dapat mengalihkan perhatian penonton dari video.

c. Siapkan aktor pada posisi. Jika mereka ada dalam adegan saat kamera mulai bergulir, mintalah mereka menyiapkan posisi. Jika mereka memasuki adegan saat adegan tersebut dimainkan, mintalah mereka memosisikan diri di titik masuk.

d. Siapkan music. Mintalah penata suara utuk mencari titik yang tepat untuk memulai music, dan berilah pengarahan yang baik pada waktunya sehingga aktor dapat “menyingkronkan diri” dengan musik.

UNIVERSITAS Dinamika

e. Lampu-lampu!. Pastikan agar para penata cahaya memosisikan diri, dan semua lampu listrik menyala.

f. Kamera!. Videographer memencet tombol rekam, dan mulai mengambil gambar adegan.

g. *Action*!. Begitu kata, "*Action*!" diteriakan, para aktor muncul dan melakukan adegan mereka.

h. Ulangi untuk seluruh adegan dalam video tersebut. Itu mungkin harus mengulang sebagian adegan beberapa kali, dengan sudut yang berbeda, atau mengambil gambar adegan yang bagus dan yang buruk.

4. Paska-Produksi

a. Pindahkan video tersebut ke dalam komputer. Umumnya hal ini dilakukan dengan USB, *Firewire*, atau koneksi *proprietary*. Bagaimana pun melakukannya, perlu mengunggah seluruh berkas ke dalam computer dan menyimpannya dalam satu direktori.

b. Mulai pekerjakan penyutingan tersebut. Penyuting di sini adalah perangkat lunak yang digunakan. Baik itu Sony Vegas, iMovie, Adobe Premiere, Final Cut Pro, atau Avid suite deluxe, di sinilah tempat di mana keajaiban diciptakan.

c. Gunakan materi terbaik. Bekerjalah dari awal hingga akhir, perhatikan seluruh pengambilan adegan, dan cari gambar terbaik.

d. Gabungkan *track* musik dengan cuplikan video. Begitu *track* diunggah, periksa apakah suntingan dan music telah singkron.

UNIVERSITAS Dinamika

e. Tambahkan judul dan kredit jika menginginkannya. Dulu merupakan prosedur standar untuk mencantumkan judul lagu, nama artis, nama perusahaan rekaman dan sutradara video dalam teks di awal dan akhir sebagian besar video

5. Belajar dari ahlinya

a. Pelajari video klasik. Seperti semua bentuk seni lain, video musik memiliki koleksi "klasik". Video ini mempengaruhi video-video artis dan sutradara di masa depan. Ketahuilah bahwa banyak video musik yang bagus karena alasan yang sama sekali berbeda. Sebagian kreatif secara visual, sebagian lagi memiliki fokus yang tajam, dan sebagian lainnya sangat cocok dengan musiknya. Dengan memahami apa yang membuat video musik tertentu sangat berpengaruh, itu akan memiliki perspektif yang lebih baik tentang cara membuat video yang tak terlupakan.

b. Ceritakan kisah bagus. Banyak dari video musik yang paling disukai orang menceritakan kisah yang lucu, mengejutkan, tragis, atau penuh kemenangan. Kisah yang benar-benar bagus akan menempel di pikiran penonton selama berminggu-minggu, berbulan-bulan, bahkan bertahun-tahun.

c. Ciptakan gaya visual yang unik. Video klip adalah tempat yang baik untuk menonjolkan inovasi dan tipuan-tipuan visual. Video ini dapat dijadikan kesempatan untuk menggunakan gambar-gambar abstrak, efek-efek yang unik, atau animasi yang secara visual memperindah lagu. Gambar-gambar ini tidak perlu "masuk akal" dalam istilah tradisional.

UNIVERSITAS Dinamika

Selama gambar tersebut menonjol dan mengiringi lagu dengan baik, gambar ini akan menimbulkan kesan yang melekat.

3.2 Pengertian Kamera

Kamera merupakan salah satu alat penting dalam suatu pembuatan film. Fungsi kamera yaitu mengambil atau merekam adegan-adegan yang diarahkan oleh sutradara kemudian divisualisasikan oleh pemain-pemain yang melakukan adegan-adegan. Kamera dioperasikan oleh kru film yang biasa disebut kameramen dan dioperasikan sesuai arahan sutradara. Untuk menjadi seorang kameramen harus mengetahui jenis-jenis kamera, mengenal cara-cara atau teknik memegang kamera, teknik pengambilan gambar, unsur-unsur dalam pengambilan gambar, dll (http://www.rezapahlevi.net/).

UNIVERSITAS Dinamika

Gambar 3.1 Kamera

(Sumber: https://lh3.googleusercontent.com/)

3.2.1 Pengertian Penata Kamera

Penata kamera atau popular juga dengan sebutan kameramen adalah seseorang yang bertanggungjawab dalam proses perekaman (pengambilan) gambar di dalam kerja pembuatan film. Karena itu, seorang penata kamera atau kameramen dituntut untuk mampu menghadirkan cerita yang menarik, mempesona dan menyentuh emosi penonton melalui gambar demi gambar yang direkamnya di dalam kamera. Di dalam tim kerja produksi film, penata kamera memimpin departemen kamera (http://www.kajianpustaka.com/).

Gambar 3.2 Kameramen

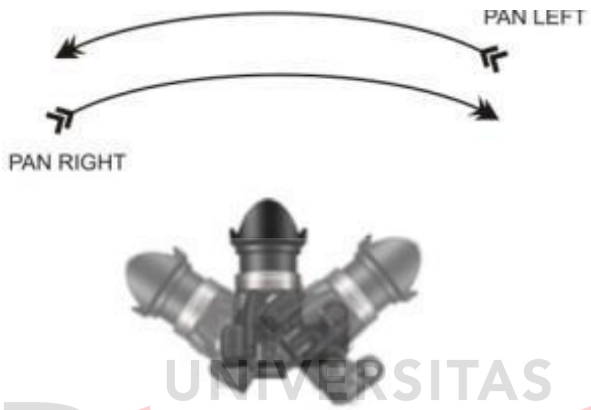
(Sumber: https://www.marchpr.com/)

UNIVERSITAS Dinamika

3.2.2 Gerakan Kamera dan Lensa

Dalam situs http://repository.amikom.ac.id, gerakan kamera dan lensa dikelompokan sebagai berikut:

1. *Panning* adalah gerakan kamera secara horizontal (posisi kamera tetap di tempat) dari kiri ke kanan atau sebaliknya.



Gambar 3.3 *Panning*

(Sumber: http://teguh212.weblog.esaunggul.ac.id/)

2. *Tilting* merupakan pergerakan kamera secara vertikal, mendongkrak dari bawah ke atas atau sebaliknya.

Gambar 3.4 *Tilting*

(Sumber: http://teguh212.weblog.esaunggul.ac.id/)

UNIVERSITAS Dinamika

3. *Zooming* merupakan gerakan lensa mendekati atau menjahui objek secara optis, yaitu dengan mengubah lensa dari sudut pandang sempit (*tele*) ke sudut pandang lebar (*wide*) dan sebaliknya.

Gambar 3.5 *Zooming*

(Sumber: http://teguh212.weblog.esaunggul.ac.id/)

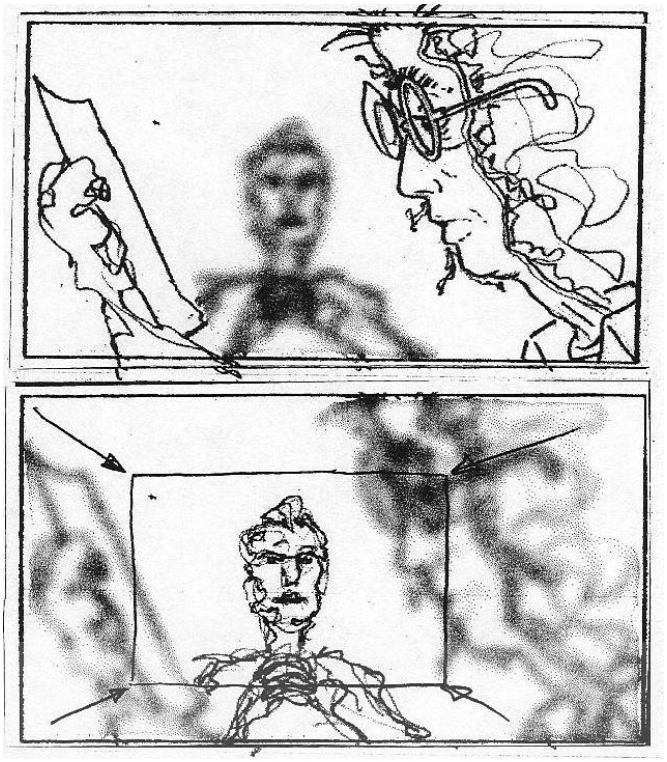
UNIVERSITAS Dinamika

4. *Track* adalah pergerakan kamera mendekati atau menjahui obyek.

Gambar 3.6 *Track*

(Sumber: http://teguh212.weblog.esaunggul.ac.id/)

5. *Rack focus* adalah merubah fokus lensa dari latar belakang ke obyek di latar depan atau sebaliknya (gambar di halaman 19).



Gambar 3.7 *Rack focus*

(Sumber: http://brianlemay.com/)

UNIVERSITAS Dinamika

3.2.3 Teknik Shot

Dalam situs http://www.kelasfotografi.com/, macam-macam teknik dalam pengambilan gambar (*type of shot)* sebagai berikut:

1. *Extreme Long Shot* yaitu teknik pengabilan gambar mencakup area yang sangat luas dengan maksud untuk mengikut-sertakan objek dan kondisi disekitar subjek utama ke dalam frame (gambar di halaman 20).

Gambar 3.8 *Extreme long shot*

(Sumber: http://www.kelasfotografi.com/)

UNIVERSITAS Dinamika

2. *Long Shot* yaitu teknik pengambilan gambar hanya menggunkan area yang cukup atau pas untuk memperlihatkan seluruh tubuh subjek tanpa terpotong oleh frame.

Gambar 3.9 *Long shot*

(Sumber: http://www.kelasfotografi.com/)

3. *Medium Long Shot* yaitu teknik yang memiliki tujuan sama dengan teknik *long shot*. Hanya saja pada teknik ini batas pengambilan gambar dimulai dari bawah lutut kaki sampai atas kepala. Ruang yang diambil tentunya lebih sempit dari teknik *long shot*.

Gambar 3.10 *Medium long shot*

(Sumber: http://www.kelasfotografi.com/)

UNIVERSITAS Dinamika

4. *Medium Shot* adalah teknik area pengambilan gambar sedikit lebih sempit dari teknik *medium long shot* yaitu dimulai dari batas pinggang sampai atas kepala. Teknik ini bertujuan untuk menonjolkan lebih detail lagi Bahasa tubuh dari ekspresi subjek.

Gambar 3.11 *Medium shot*

(Sumber: http://www.kelasfotografi.com/)

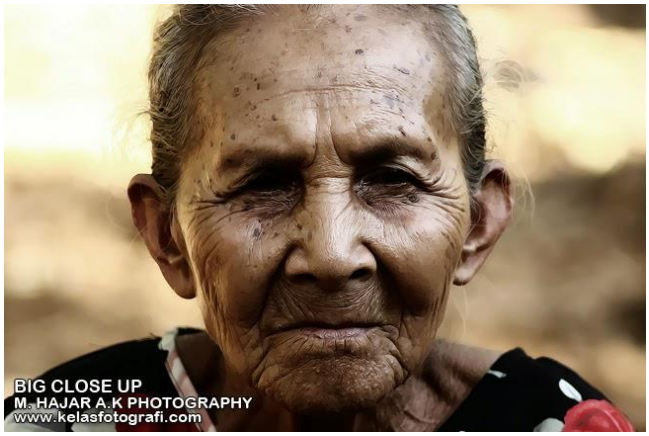
5. *Close Up* adalah teknik pengambilan gambar *close up* mengambil area yang jauh lebih sempit yaitu batas sedikit dibawah bahu sampai batas kepala. Tujuannya untuk menceritakan secara detail ekspresi dan mimik dari wajah seseorang.

Gambar 3.12 *Close up*

(Sumber: http://www.kelasfotografi.com/)

UNIVERSITAS Dinamika

6. *Big Close Up* adalah teknik pengambilan gambar ini akan mengambil area yang lebih sempit lagi dari teknik *close up*. Batas area yaitu sedikit di bawah dagu sampai atas dahi (batas kepala).



Gambar 3.13 *Big close up*

(Sumber: http://www.kelasfotografi.com/)

7. *Extreme Close Up* adalah teknik pengambilan gambar ini hanya mengekspose bagian tertentu saja pada wajah. Umumnya teknik ini digunakan untuk menampilkan bagian yang dianggap menarik dari wajah seseorang seperti hanya menampilkan bagian mata, hidung atau bibir.

Gambar 3.14 *Extreme close up*

(Sumber: http://www.kelasfotografi.com/)

UNIVERSITAS Dinamika

3.2.4 Kamera Angle

Dalam situs http://repository.amikom.ac.id/, kamera angle adalah sudut dimana kamera mengambil gambar suatu obyek. Dengan menempatkan kamera pada posisi yang tepat maka menghasilkan sebuah gambar yang baik.

Adapun sudut pandang (angle) kamera dalam website *www.kelasfotografi. com, yaitu:*

1. *Eye Level* adalah sudut pandang yang netral sehingga disebut juga *normal angle*. Pada sudut ini tingginya kamera saat membidik harus sejajar dengan subjek atau objek yang dibidik (gambar di halaman 24).

Gambar 3.15 *Eye level*

(Sumber: http://www.kelasfotografi.com/)

2. *The Bird's-Eye View*

Posisi angle ini akan memperlihatkan sudut pandang dari ketinggian. Contoh seperti foto yang menampilkan seluruh isi kota, dengan maksud pemotretan dilakukan dari tempat yang sangat tinggi.

Gambar 3.16 *The bird's-eye view*

(Sumber: http://www.kelasfotografi.com/)

UNIVERSITAS Dinamika

3. *High Angle*

Angel ini memiliki karakter angle yang sama seperti *The Bird's-Eye View* yaitu memotret objek dari ketinggian hanya saja angle ini tidak se-ekstream *The Bird's-Eye View*. Bila digunakan untuk memotret seseorang maka tingginya sorotan kamera harus lebih tinggi dari posisi kepala orang tersebut.

Gambar 3.17 *High angle*

(Sumber: http://www.kelasfotografi.com/)

UNIVERSITAS Dinamika

d. *Low Angle*

Angle ini merupakan kebalikan dari *High Angle* yaitu sudut pandang yang rendah dan jika digunakan untuk memotret seseorang maka tingginya sorotan kamera harus lebih rendah dari kepada orang tersebut.

Gambar 3.18 *Low angle*

(Sumber: http://www.kelasfotografi.com/)

e. *Frog Eye Angle*

Angle ini memiliki karakter angle yang sama dengan *Low Angle* yaitu sudut pandang yang rendah hanya saja tingkat kerendahannya lebih extreme yang dimana kamera hampir saja menyentuh tanah.

Gambar 3.19 *Frog eye angle*

(Sumber: http://www.kelasfotografi.com/)

UNIVERSITAS Dinamika

f. *Canted Angle*

Disebut juga *oblique angle* yaitu pemilihan sudut pandang yang sengaja dimiringkan. Angel ini biasanya digunakan untuk menghasilkan foto yang unik.

Gambar 3.20 *Canted angle*

(Sumber: http://www.kelasfotografi.com/)

3.3 Standar Video

Sebagai kameramen juga harus mengetahui standar video untuk membantu atau mempermudah team paska produksi yaitu seorang editing. Dalam situs http://research.amikom.ac.id/, ada beberapa standar video yang dipakai sekarang, yang diataranya sebagai berikut:

1. NTSC (*National Television Standards Committee)* dikembangkan tahun 1950 yang mendefinisikan standar video yang dibuat sampai 525 gambar garis scan horizontal setiap 1/30 detik. Standar ini digunakan terutama di Amerika Serikat dan Jepang.
2. PAL (Phase Alternate Line) merupakan standar yang digunakan di Eropa dan negara lainnya. Menurut Vaughan (1994) yang di kutip di http://research.amikom.ac.id/index.php/, merupakan metode terintegrasi penambahan warna sinyal televise hitam putih yang mengandung 625 garis pada sebuah *frame rate* (25 *frame rate per second*), masing-masing membutuhkan 1/50 detik untuk menggambar (50 Hz).
3. SECAM (*Sequential Colour and Memory System*) merupakan standar yang digunakan di Prancis
4. HDTV (*High Definition TV*) merupakan standar baru dalam teknologi televisi yang menyediakan kualitas gambar layar lebar serupa dengan film 35 mm dengan kualitas suara sekualitas *compact disc* (CD). HDTV menyediakan gambar lebih besar dengan detail lebih besar dan lebih jernih. Dibandingkan dengan televisi standar (NTSC, PAL, SECAM), HDTV lebih lebar dan lebih tinggi aspek rasionya, yaitu 16:9, sedangkan televisi standar aspek rasionya

UNIVERSITAS Dinamika

hanya 4:3. Resolusi HDTV mencapai 1080 garis aktif (total 1125), sedangkan televisi standar mempunyai resolusi hanya 486 garis aktif (total 525).

UNIVERSITAS Dinamika

BAB IV

METODOLOGI PENELITIAN

4.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktik

Prosedur dalam pelaksanaan Kerja Praktik sesuai dengan yang ditetapkan oleh STIKOM Surabaya. Yaitu dengan beberapa tahapan – tahapan penting yang harus dilalui:

1. Survey atau observasi, kegiatan ini ditujukan untuk mengamati proses pembuatan produksi multimedia.
2. Studi Pustaka dilakukan untuk mendapatkan landasan teori yang sesuai dengan permasalahan dan dapat menjadi refrensi untuk pelaksanaan rencana penggambaran sistem.
3. Analisa Permasalahan ditujukan untuk menetapkan kebutuhan *client* atau kebutuhan instansi dan menentukan bagaimana solusi terbaik yang akan diterapkan dalam instansi.

Pembuatan Produk Multimedia, pada pembuatan produk sendiri terdapat beberapa tahapan, antar lain:

1. Pendahuluan, identifikasi permasalahan yang ada, evaluasi, alternative, solusi dan prioritas pengembangan.
2. Tahap analisa ruang lingkup permasalahan, ruang lingkup dan sasaran yang akan dikembangkan, identifikasi area permasalahan yang lebih terinci,

UNIVERSITAS Dinamika

evaluasi, perumusan dan penyusunan untuk menunjang menjadi penata kamera.

3. Tahap analisa kebutuhan pengguna, mendefiniskan kebutuhan fungsional dan non-fungsional untuk menunjang informasi yang akurat.
4. Pembuatan laporan, semua dokumentasi dalam pembuatan produk multimedia tersebut, sebagai hasil dari proyek disusun dalam sebuah laporan.

4.2 Acuan Kerja Praktik

Sebelum melakukan Kerja Praktik, ada beberapa acuan yang harus dilalui. Di dalam Kerja Praktik memiliki sebuah acuan, diantaranya adalah:

1. Pra - Kerja Praktik:
   a. Sebelum melaksanakan Kerja Praktik, wajib mengisi form acuan kerja yang terdiri dari dua halaman yang merupakan “kontrak kerja” antara mahasiswa dengan perusahaan dimana anda melaksanakan Kerja Praktik dan dosen pembimbing Kerja Praktik.
   b. Pengisian form acuan kerja harus lengkap beserta tanda tangan pihak terkait.
   c. Form acuan kerja yang terisi lengkap, diperbanyak oleh mahasiswa sebanyak dua kali dengan ukuran A4.
   d. Copy 1: Diserahkan kepada perusahaan.
   e. Copy 2: Diserahkan kepada PPKP.
   f. Asli: Dilampirkan saat pembuatan Buku Laporan Kerja Praktik.

UNIVERSITAS Dinamika

2. Kerja Praktik:
   a. Melaksanakan Kerja Praktik sesuai jangka waktu yang ditetapkan.
   b. Melakukan bimbingan ke dosen pembimbing.

3. Pasca Kerja Praktik:
   a. Mengambil form nilai Kerja Praktik untuk perusahaan.
   b. Mahasiswa melakukan demo kepihak perusahaan terlebih dahulu, kemudian ke dosen pembimbing.
   c. Setelah demo keperusahaan, mahasiswa meyerahkan form nilai dari perusahaan secara lengkap kebagian PPKP untuk ditukar dengan form nilai Kerja Praktik untuk dosen pembimbing.
   d. Melakukan demo ke dosen pembimbing dan setelah melakukan demo kedosen pembimbing mahasiswa menyerahkan form nilai dari dosen pembimbing kebagian PPKP.
   e. Mahasiswa membuat buku laporan Kerja Praktik dengan bimbingan dosen pembimbing Kerja Praktik.
   f. Merevisi laporan jika ada yang perludi benahi.
   g. Buku laporan Kerja Praktik dan CD diserahkan kebagain PPKP/ perpus.
   h. Kerja Praktik berakhir, mahasiswa tinggal menunggu hasil nilainya.

4.3 Metodologi Penelitian

Metodologi dalam penelitian ini menggunakan penelitian secara kuantitatif dan kualitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan metode

UNIVERSITAS Dinamika

pengolahan data kuantitatif (angka) dengan metode statistic inferensial. Penelitian kualitatif merujuk pada penalaran baik secara tekstual maupun secara visual.

Metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif akan digunakan dalam pengumpulan data yang akan diproses lebih lanjut untuk diolah. Dari olahan data akan memunculkan perancangan.

4.4 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan metode mengidentifikasi masalah terlebih dahulu dan membuat alur perancangan yang akan dilaksanakan, agar dalam proses pencarian data tidak terjadi penyimpangan dalam mengemukakan tujuan yang ingin dicapai.

1. Observasi

   Saat melakukan magang atau Kerja Praktik di PT. Index, telah dilakukan observasi dalam rangka mencari referensi tentang menjadi penata kamera dalam video klip yang mana sebagai bahan dalam melaksanakan Kerja Praktik. Pada pelaksanaan Kerja Praktik akan dikumpulkan data mengenai perusahaan maupun metode penyatuan setiap divisi, dan mekanisme pada Video Klip ini.

2. Wawancara

   Kegunaan metode wawancara adalah agar mampu mengetahui lingkup lingkungan kerja dan mengetahui bagaimana yang diminta dari project leader tentang menjadi penata kamera tersebut. Berikut adalah beberapa hasil wawancara:

UNIVERSITAS Dinamika

a. Mendapatkan cara menjadi penata kamera video klip.

b. Mendapatkan pengetahuan dari dalam instansi yang terdapat beberapa divisi untuk mampu menjadi penata kamera video klip yang baik atau benar.

c. Menetapkan *deadline* serta merancang *shot list* video klip sesuai standart sehingga mampu menghasilkan gambar atau video klip yang lebih dari standart dan berkualitas.

3. Studi Literatur

Studi literatur adalah metode pengumpulan data dari perpustakaan. Pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku literatur, majalah, artikel internet, dan informasi lainnya, sebagai bahan tinjauan literatur. Pengumpulan data ini berkaitan dengan penelitian video klip dan penata kamera, seperti yang dijelaskan pada landasan teori diatas.

4. Pra produksi

Merancang *shot list* merupakan tahapan awal dari pembuatan video klip. Maka, tugas dari Penata kamera adalah merencanakan dan mempersiapkan produksi sesuai dengan kebutuhan, tujuan dan khalayak sasaran yang dituju. Ini adalah beberapa tahapan yang dilakukan untuk mencapai sasaran tersebut:

a. Studi Literatur dan konsultasi

Mengumpulkan data dan mekanisme video klip yang sudah ada dari literatur dan internet untuk digunakan pada *shot list* video klip dengan tujuan mencari dan memilih *angle* atau *shot* yang akan digunakan.

UNIVERSITAS Dinamika

b. Mempelajari Naskah

Menurut website kbbi.web.id naskah adalah karangan yang masih di tulis tangan atau karangan seseorang yang belum diterbitkan atau bahan-bahan berita yang siap untuk diset atau rancangan. Mempelajari naskah bagi penata kamera merupakan hal penting untuk bisa memilih *angle* atau *shot* yang terbaik.

c. Mengenali kamera

Mengenali kamera sangat penting dalam produksi untuk mengetahui kamera mana yang bagus dalam memproduksi sebuah video klip. Karena pemilihan kamera yang bagus akan menghasilkan gambar atau video yang bagus pula dalam pembuatannya.

5. Produksi

Tahap ini kameramen diberikan pengarahan dari seorang sutradara tentang rencana gambar yang akan dibuat. Seorang kameramen pada tahap ini bertanggung jawab atas kualitas gambar, komposisi dan penggunaan lensa. Tidak hanya itu juga, seorang kameramen harus juga bertanggung jawab untuk menyiapkan kamera agar tetap siap untuk operasi atau siap untuk menjalankan tugasnya yaitu pengambilan gambar. Seorang kameramen juga bisa memberikan saran ke *director* untuk pengambilan gambar terbaik.

UNIVERSITAS Dinamika

BAB V

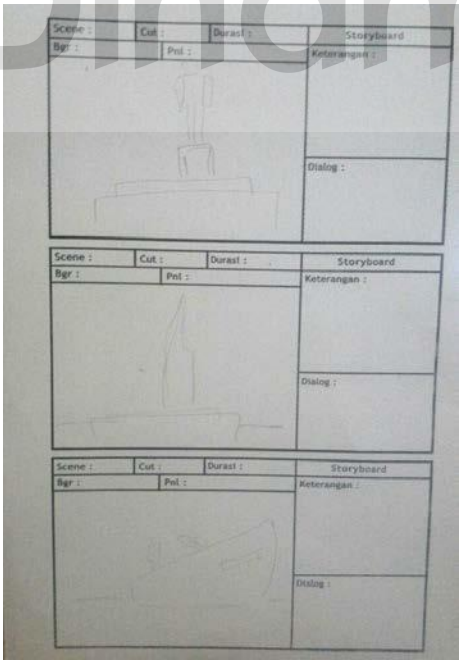
IMPLEMENTASI KARYA

5.1 Implementasi Karya

Implementasi karya merupakan tahapan yang inti dalam menjadi penata kamera dalam sebuah Video Klip yang terdiri dari penyesuaian *storyboard*, pembuatan shotlist, kamera, pengmbilan gambar dan lighting.

1. Penyesuaian *storyboard*

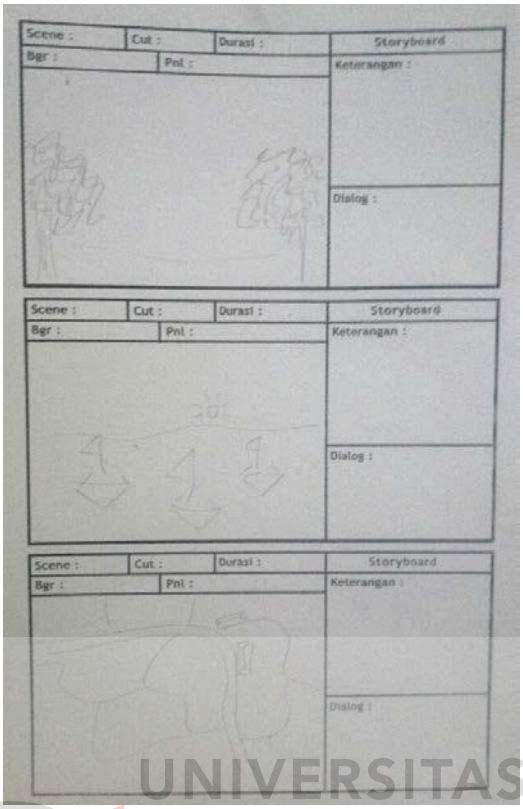
   Penyesuaian *storyboard* dilakukan untuk mengetahui alur cerita atau sebagai alat percobaan dengan sudut pandang kamera. Maka itu penulis mempelajari *storyboard* yang diberikan dan menjalankannya saat produksi.



Gambar 5.1 *storyboard*

(Sumber: olahan Penulis)

UNIVERSITAS Dinamika



Gambar 5.2 *storyboard*

(Sumber: olahan Penulis)

UNIVERSITAS Dinamika

2. *Shotlist*

Shotlist merupakan hal penting untuk seorang kameramen karena *shotlist* akan digunakan dalam setiap adegan saat produksi. Maka itu penulis membuat shot list untuk keperluan produksi video klip "*beautiful day" (gambar di halaman 38).*

Scene	Spot	Shot	Angle
1	Matahari terbit	Long shot	Eye Angle
2	Pantai	Long shot	Eye Angle
3	Pinggir pantai (perahu yang di parkir)	Extablish	Eye Angle
4	Ladang (ada burung yang terbang)	Extablish	Eye Angle
5	Laut yang ada bebatuan kena ombak	Extablish	Eye Angle
6	Awan dengan berkas matahari	Long shot	Eye Angle
7	Sinar matahari memancar disela-sela pepohonan	Medium Shot	Eye Angle
8	Ladang atau persawahan	Extablish	High Angle
9	Di atas pegunungan yang terkena awan	Medium Shot	Eye Angle
10	Kota atau Rumah dekat perairan atua laut	Extablish	Eye Angle
11	Pulau dengan ada awan yang melintas	Extablish	High Angle
12	Daun ataupun tumbuhan yang bergoyang	Close up	Eye Angle
13	Gelembung sabun yang berterbangan	Medium shot	Eye Angle
14	Anak bersepeda	Long Shot	Eye Angle
15	Orang Duduk tertawa	Medium Shot	Eye Angle
16	Monume-monumen	Extablish	Low Angle
17	Gedung monumen	Extablish	Eye Angle
18	Pepohonan kanan kiri	Extablish	Eye Angle
19	Anak terjun di sungai dan sebagainya	Extablish	Eye Angle
20	Kaki yang berjalan di pantai	Close up	High angle
21	Festival Kartun dan sebaginya	Medium	Eye Angle
22	Anak-anak bermain	Medium	Eye Angle
23	Anak bermain di ladang	Extablish	Eye angle
24	Tangan anak bermain di ladang	Close up	Eye Angle
25	Perjalanan yang di dukung cuaca baik	Extablish	Eye Angle
26	Orang berjualan	Long shot	Eye angle
27	Tempat hiburan	Extablish	Eye angle
28	Monumen malam hari	Extablish	Eye angle

Gambar 5.3 *shotlist*

(Sumber: Olahan Penulis)

3. Kamera

Kamera adalah hal penting untuk penata kamera maka sebab itu penulis harus mengenali kamera yang akan di pakai untuk produksi video klip ini. Beberapa kamera yang akan di pakai dalam video klip ini adalah DSLR dan *gopro* (gambar di halaman 39).

Gambar 5.4 kamera 5D (Sumber:

http://www.stuff-review.com/)

UNIVERSITAS Dinamika

Gambar 5.5 *Gopro* (Sumber:

http://www.mygadgets.my/)

4. Lighting

Bagi seorang penata kamera tidak hanya kamera aja yang diperlukan akan tetapi alat pembantu penerangan pun di butuhkan untuk menerangi objek atau menjadikan suasana yang di inginkan sutradara. Lighting yang digunakan penulis dalam video klip ini yaitu LED kamera.

Gambar 5.6 LED Kamera (Sumber: http://www.studiofotografer.com/)

UNIVERSITAS Dinamika

5. Slider Kamera

Bagi seorang kameramen perlu juga untuk meggunakan alat *stabilizer* kamera untuk memperhalus hasil terbaik tanpa ada goyang sedikitpun. Slider kamera adalah alat dimana kamera diletakan dan digeserkan secara manual atupun dengan remot control baik kekiri kenanan atupun depan belakang. Dengan fungsi memperhalus gerak kamera saat melakukan syuting video untuk menghasilkan visual yang bagus (gambar di halaman 41).

Gambar 5.7 Slider kamera

(Sumber: http://i2.photovideomir.ru/)

UNIVERSITAS
Dinamika

BAB VI

PENUTUP

Pada akhirnya, pengerjaan Laporan Kerja Praktik ini dirampungkan dan ditutup dengan pengambilan kesimpulan serta saran-saran yang didapat dari evaluasi pribadi. Kesimpulan dan saran tersebut dicantumkan pada Bab VI ini.

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat penulis ambil dari Penata Kamera pada Video Klip "*Beautiful Day"* dirumuskan dalam poin-poin berikut:

1. Menjadi Penata Kamera pada Video Klip "*Beautiful Day"* dicapai dengan pengamatan tempat, pembuatan *shot list* dan mematuhi konsep serta arahan sang sutradara.
2. Membuat Video Klip "*Beautiful Day"* agar dapat dinikmati masyarakat dan diterima oleh masyarakat dengan visual visual yang menarik.

6.2 Saran

Adapun saran penulis setelah melakukan Kerja Praktik di PT. Index Bregas Wahyu Perkasa. Bagi teman-teman yang akan melakukan Kerja Praktik, persiapkan bekal wawasan yang matang, karena persiapan tersebut akan sangat membantu pada saat pelaksanaan.

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

A. Sumber buku

Heru Effendy. 2009. *Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Produser***.** (Ed. Ke-2). Jakarta: Penerbit Erlangga.

Haykal Faisal bahanan. 2012. *Pembuatan Video Klip Berjudul "Aku Gila" Dengan Penggabungan Animasi 2D dan 3D Bergenre Narative Clip.* Surabaya: Stikom.

Siwi Utaminingtyas.2012. *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Panjatan, Kulon Progo.* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Muiz Aryanto. 2014. *Pembuatan Video Klip Band Indie "Edo" Dengan Penggabungan Teknik Live Shoot Dan Reverse Berjudul "The Prayer".* Surabaya: Stikom.

UNIVERSITAS Dinamika

B. Sumber Internet

Cara Pengambilan Gambar Dengan Kamera. 2010. *Internet. http://www.rezapahlevi.net/videography/22-cara-pengambilan-gambar-dengan-kamera.html.* Diakses tanggal 15 oktober 2015.

Pengertian, Sejarah dan Unsur-unsur Film. 2012. *Internet. http://www.kajianpustaka.com/2012/10/pengertian-sejarah-dan-unsur-unsur-film.html.*Diakses tanggal 15 oktober 2015.

Candra Tri Wibowo. 2013. *Internet. http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_10.12.4522.pdf.* Diakses tanggal 15 oktober 2015.

Kamus Besar Bahasa Idonesia. 2015. *Internet. http://kbbi.web.id/naskah.* Diakses tanggal 25 september 2016.

WikiHow. 2016. *Internet. http://id.wikihow.com/Membuat-Video-Musik.* Diakses tanggal 25 septemmber 2016.

Mengenal Macam-macam Sudut Pandang Dalam Fotografi. 2015. *Internet. http:// www.kelasfotografi.com/2015/02/mengenal-macam-macam-sudut-pandang.html.* Diakses tanggal 25 septemmber 2016.

Mengenal Macam-macam Teknik Pengambilan Gambar. 2015. *Internet. http://www.kelasfotografi.com/2015/02/mengenal-macam-macam-teknik-pengambilan.html.* Diakses tanggal 25 septemmber 2016.

UNIVERSITAS
Dinamika