



**LIVE SHOOT PEMBUATAN VIDEO PROMOSI
FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

KERJA PRAKTIK



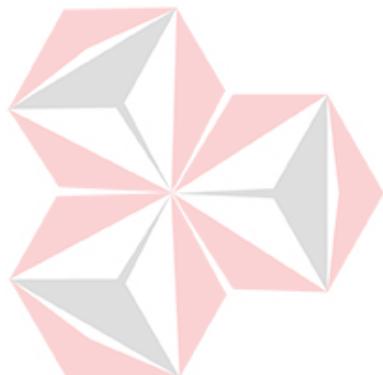
Oleh:

**FX MARCO ARISTO
18510160005**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

**LIVE SHOOT PEMBUATAN VIDEO PROMOSI
FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Tugas Akhir

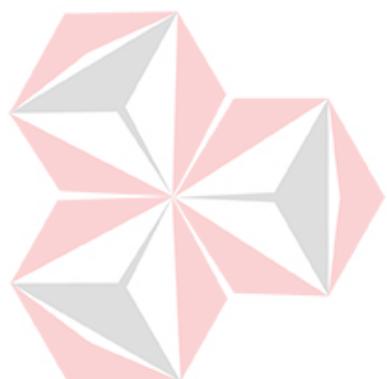


Disusun Oleh:
Nama : FX Marco Aristo
NIM : 18510160005
PRODI : D4 Produksi Film & TV

UNIVERSITAS
Dinamika

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dihamika
"Standarisasi adalah batasan kreatifitas"

LEMBAR PERSEMBAHAN



*Saya persembahkan untuk kedua Orang Tua saya, Teman dan kampus saya
Universitas Dinamika*

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN
LIVE SHOOT PEMBUATAN VIDEO PROMOSI
FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA

LaporanKerjaPraktik oleh
E. X. Marco Aristo Hau
NIM: 18.51016.0005
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 5Okttober 2021



Pembimbing

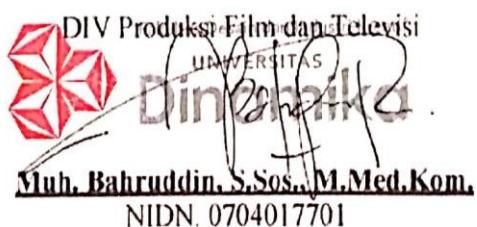

Karsam, MA., Ph. D.
NIDN. 0705076802

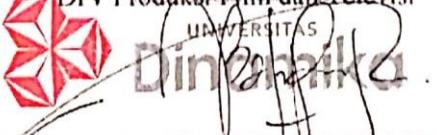
Disetujui :




Joshua Prastieka, S.Si.
Penyelia
Kordinator Laboratorium
Desain dan Industri Kreatif

Mengetahui, Ketua Program Studi




Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.
NIDN. 0704017701

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **F. X. Marco Aristo Hau**
NIM : **18510160005**
Program Studi : **DIV Produksi Film dan Televisi**
Fakultas : **Desain dan Industri kreatif**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : ***Live Shoot Pembuatan Video Promosi*
Fakultas Desain dan Industri Kreatif
*Universitas Dinamika***

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialih mediakan, 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 hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 5 Oktober 2021



F. X. Marco Aristo Hau
NIM :18510160005

ABSTRAK

Live Shoot / Shooting adalah sebuah proses dalam pembuatan film atau video yang memulai proses penangkapan serangkaian *frame* yang berjalan selama periode waktu yang tidak terputus. *Shoot film* adalah aspek terpenting suatu pembikinan film dimana sudut, transisi, dan *cuts* digunakan untuk lebih mengekspresikan emosi, ide, dan gerakan. Sebuah teknik yang bagus dapat berperan penting juga dalam *Live Shoot* agar sebuah hasil *shoot* dapat mengandung unsur artistik yang bagus.

Sebuah DOP/ kameraman juga harus memperhatikan berbagai elemen dari sebuah proses *shoot* dan menggunakannya dengan benar agar hasil terlihat indah. Beberapa elemen pendukung *live shoot* terdapat, angle, komposisi, dan jenis shoot. Elemen – elemen tersebut dapat berpengaruh besar terhadap sebuah film atau video. *Shooting* juga dapat dilakukan melalui camera smartphone dan zaman sekarang dapat memiliki berbagai aplikasi yang membuat sebuah hasil *live shoot* menjadi unik terutama sebuah video yang bertujuan untuk promosi seperti sebuah video promosi.

Video promosi merupakan wujud penyajian data yang bertabiat *audio visual*. Konten di dalamnya perlu menyebarkan tujuan perusahaan, pelanggan yang dilayani, dan indutri tempat mereka berkarya.

Kata Kunci: *Shooting, Live Shoot, Film, Video Promosi*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul *"Live Shoot Pembuatan Video Promosi Fakultas Desain Dan Industri Kreatif Universitas Dinamika"* 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 Universitas Dinamika
3. Bapak Karsam MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif dan selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
4. Bapak Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
5. Bapak Joshua Prasthieka, S.ST. selaku Koordinator *Laboratorium* Desain dan Industri Kreatif yang telah bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik.
6. Sahabat, kekasih, teman-teman angkatan 2018 yang selalu mendukung dalam keadaan apapun dan keluarga besar Prodi 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, 5 Oktober 2021

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
1.5.1 Manfaat bagi Penulis	2
1.5.2 Manfaat bagi Perusahaan	2
1.5.3 Manfaat bagi Akademik.....	3
BAB II GAMBARAN UMU PERUSAHAAN	4
2.1 Profil Instansi	4
2.2 Sejarah Singkat Universitas Dinamika.....	4
2.3 <i>Overview</i> Perusahaan	6
2.4 Visi dan Misi Universitas Dinamika	7
2.4.1 Visi.....	7
2.4.2 Misi	7
2.5 Tujuan Universitas Dinamika.....	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	9
3.1 Sinematografi	9
3.2 Video Promosi.....	9
3.3 DOP (<i>Director Of Photography</i>).....	9
3.4 Tugas DoP	10
3.4.1 Pra Produksi	10
3.4.2 Produksi	10
3.4.3 Pasca Produksi	11

BAB IV PROSES PEKERJAAN.....	12
4.2 Posisi Dalam Instansi	12
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Universitas Dinamika	12
4.3.1 Minggu Ke-1	13
4.3.2 Minggu Ke-2.....	14
4.3.3 Minggu Ke-3.....	14
4.3.4 Minggu Ke-4.....	14
4.3.5 Minggu ke -5.....	15
4.3.6 Minggu Ke-6.....	15
4.3.7 Minggu Ke-7.....	17
4.3.8 Minggu Ke-8.....	18
BAB V PENUTUP.....	19
5.1 Kesimpulan.....	19
5.2 Saran	19
DAFTAR PUSTAKA	21
BIODATA PENULIS	32



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Universitas Dinamika	6
Gambar 2.2 Peta Lokasi Universitas Dinamika	7
Gambar 2.3 Letak Lokasi Universitas Dinamika	7
Gambar 4.4 <i>Software</i> yang digunakan	13
Gambar 4.5 Surat ijin Survey	13
Gambar 4.6 Storyboard untuk Shooting	14
Gambar 4.7 Google Drive untuk video dari Humas	15
Gambar 4.8 Editing footage dari Humas	15
Gambar 4.9 Contoh Kamera yang digunakan	16
Gambar 4.10 Surat Ijin Syuting	16
Gambar 4.11 Proses Syuting Fasilitas Kampus	17
Gambar 4.12 Editing Hasil Syuting	17
Gambar 4.13 Proses Syuting Pidato Bapak Dekan FDIK	17

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Ke 1 Surat Balasan dari Universitas Dinamika	22
Lampiran Ke 2 Form KP-5 (Acuan Kerja)	23
Lampiran Ke 3 Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan)	24
Lampiran Ke 4 Log Harian Acuan Kerja Selama 2 Bulan.....	26
Lampiran Ke 5 Kehadiran Kerja Praktik Selama 2 Bulan	29
Lampiran Ke 6 Hasil Kerja Praktik.....	31



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada jaman sekarang teknologi informasi khususnya dibagian multimedia berkembang sangat pesat dan sangat dibutuhkan oleh banyak orang. Multimedia membantu dalam kehidupan manusia. Teknologi dan multimedia merupakan hal yang berkaitan erat. Multimedia juga merupakan hal yang berperan penting dalam menunjang penyediaan informasi dan teknologi secara cepat serta mudah dalam menghasilkan sesuatu yang menarik dan kreatif. Berdasarkan penelitian terdahulu perkembangan multimedia sangat pesat oleh karenanya peneliti lebih mengembangkan hasil secara optimal baik dari aspek berbagai kamera dan smartphone zaman sekarang.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah gabungan dari beberapa Media. Multimedia berperan penting dalam menunjang penyediaan informasi secara cepat dan mudah dalam menghasilkan sesuatu yang menarik dan kreatif.

Dalam kegiatan *shooting* juga sangat berkaitan dengan menangkap momen/merekam kejadian dalam bentuk video yang bisa dibilang sangat mudah dan cepat. Hasil yang diperoleh pun bisa bagus dan kreatif. Dalam videografi dapat mencakup konten berupa *live shoot* maupun animasi. Pada berbagai video yang ada zaman sekarang diambil dengan beagam jenis kamera dan teknik sehingga membuat mereka unik

Dalam perkembangan teknologi khususnya teknologi digital sangat erat kaitannya dengan proses *shooting*. Bahkan pada era sekarang proses *shooting* berkembang sangat pesat untuk menghasilkan sebuah konten yang menarik sehingga minat untuk menonton semakin meningkat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja Praktik ini yaitu bagaimana cara melaksanakan tugas sebagai *DOP* dalam pembuatan video promosi Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini antara lain:

1. Mendesain *storyboard* yang beserta penjelasannya.
2. Membuat shotlist untuk proses shooting
3. Melakukan pengecekan gambar / video
4. Memberikan hasil live shoot kepada editor.

1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah menjadi *DOP Pembuatan Video Promosi Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika*.

1.5 Manfaat

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

1.5.1 Manfaat bagi Penulis

1. Mengetahui proses produksi video promosi fakultas.
2. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.
3. Menambah Pengalaman kerja di bidang Industri Kreatif, Film, Animasi dan *broadcasting*.
4. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.
5. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.

1.5.2 Manfaat bagi Perusahaan

1. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
2. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
3. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang Film, Animasi dan TV.

1.5.3 Manfaat bagi Akademik

1. Mengaplikasikan keilmuan fotografi, videografi dan sinematografi pada proses pembuatan film, video pendek maupun iklan.
2. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
3. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi : Universitas Dinamika
Alamat : Jl. Raya Kadung Baruk No.98, Kedung Baruk,
Kec. Rungkut, Kota Surabaya, Jawa Timur
Telp/Fax : (031) 872-1731 / (082) 2255-55456
Email : info@dinamika.ac.id
Website : dinamika.ac.id

2.2 Sejarah Singkat Universitas Dinamika

Pembangunan teknologi dan informasi menjadi hal penting dalam pembangunan dan pengembangan nasional. 2 hal tersebut juga harus diiringi dengan pengetahuan di bidang ekonomi dan bisnis untuk bisa bersaing pada era yang terus berkembang.

Tidak terlupa kebudayaan dan seni harus tetap di pertahankan agar identitas bangsa tidak musnah. Melalui kemajuan teknologi informasi dan ekonomi Negara bisa berkembang dan menjawab seluruh tantangan. Melalui 4 hal utama, kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan, kreatif dalam menciptakan inovasi, berkolaborasi dengan seluruh pihak, serta membangun komunikasi seluas-luasnya untuk terciptanya suatu hubungan yang baik.

Melalui pemikiran para pendiri yang terdiri dari Laksda. TNI (Purn) Mardiono, Ir. Andrian A.T., Ir. Handoko A. T., Dra. Suzana Surodjo, dan Dra. Suzana Surodjo dan Dra. Roswsy Merianti, Ak. maka pada tanggal 30 April 1983, Yayasan Putra Bakti membuka pendidikan tinggi yang fokus dalam bidang teknologi informasi dengan nama “ Akademi Komputer Dan Informatika Surabaya”. Pada tanggal 10 Maret 1984 ijin operasional penyelengara program diploma 3 manajemen informatika diberikan kepada AKIS melalui sk kopertis wilayah 7 jawa timur. dan di tanggal 19 juni 1984 AKIS memperoleh status terdaftar dari (DIKTI). Lokasi pada waktu itu berada di Ketingtang Surabaya.

Zaman terus berubah, kebutuhan akan pendidikan teknologi terus meningkat. Yayasan Putra Bakti memutuskan untuk merubah akademi menjadi sekolah tinggi.

Pada tanggal 20 maret 1986 AKIS berubah menjadi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Teknik Komputer Surabaya, yang lebih dikenal Stikom Surabaya. Dengan perkembangan yang sangat pesat pada tanggal 11 Desember 1987, STIKOM Surabaya membangun kampus pertama di Jalan Kutisari 66 Surabaya, yang diresmikan oleh Pak Wahono sebagai Gubernur Jawa Timur pada saat itu.

Sesuai perkembangan jumlah mahasiswa, STIKOM Surabaya membangun gedung baru yang berlokasi di Jalan raya Kedung Baruk 98 pada September 1997. Tepat pada 28 Oktober 1997, menjadi awal pemasangan tiang pancang pertama kampus baru STIKOM Surabaya. Tahun 2012 STIKOM mengalami penyesuaian nama menjadi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan teknik komputer Surabaya (STMIK STIKOM Surabaya).

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat harus diselaraskan dengan bidang bidang lainnya. dengan demikian teknologi informasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu tetapi dapat dioptimalkan untuk meningkatkan daya saing.

Seiring dengan perubahan zaman serta kebutuhan masyarakat pada tanggal 4 September 2014, STIKOM Surabaya resmi berubah bentuk menjadi institut, dengan nama Institut Bisnis & Informatika STIKOM Surabaya, yang memiliki 2 Fakultas dan 9 prodi. Harapan dan cita-cita dari para pendiri yang penuh dengan perjuangan dan lika liku kehidupan, telah membawa perubahan yang begitu besar. Pada tanggal 29 Juli 2019, menjadi sejarah yang besar bagi kita semua. Melalui surat keputusan Riset DIkti, Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya resmi berubah bentuk menjadi UNIVERSITAS DINAMIKA

Pada tanggal 1 Juni 2021 UNIVERSITAS DINAMIKA menambahkan fakultas baru. Yaitu Fakultas Desain dan Industri Kreatif, yang terdiri dari 3 prodi. yaitu;

1. Prodi D4 Produksi Film dan TV.
2. Prodi S1 Desain Komunikasi Visual.
3. Prodi S1 Desain Produk.

2.3 *Overview* Perusahaan

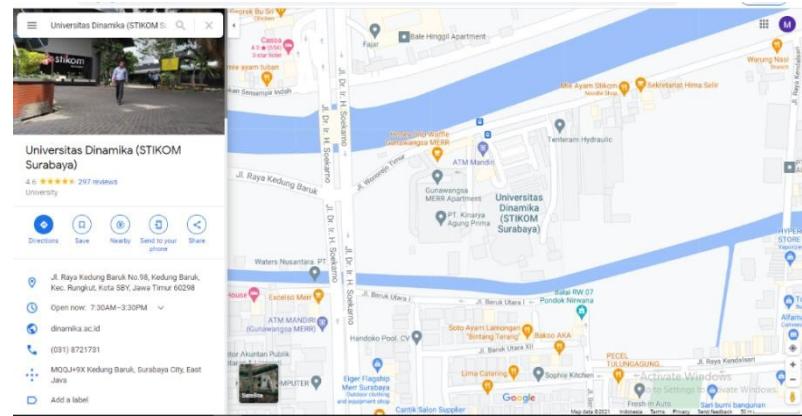
Dalam melakukan Kerja Praktik, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan tersebut. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di sekitar perusahaan. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa kerja.

Universitas Dinamika yang beralamat di Jl. Raya Kedung Baruk No.98 Surabaya Kedung Baruk, Kec. Rungkut, Kota SBY, Jawa Timur 60298. Gambar 2.2 merupakan lokasi Universitas Dinamika di Google Map dan gambar 2.3 merupakan tempat Universitas Dinamika.



Gambar 2.1 Logo Universitas Dinamika

(Sumber: www.dinamika.ac.id)



Gambar 2.2 Peta Lokasi Universitas Dinamika

(Sumber: www.maps.google.com)



Gambar 2.3 Letak Lokasi Universitas Dinamika

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2.4 Visi dan Misi Universitas Dinamika

2.4.1 Visi

Menjadi Perguruan tinggi yang produktif dalam berinovasi.

2.4.2 Misi

1. Menyelenggarakan Pendidikan yang berkualitas dan futuristik
2. Mengembangkan produktivitas berkreasi dan berinovasi.
3. Mengembangkan layanan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

2.5 Tujuan Universitas Dinamika

Tujuan yang hendak dicapai oleh Universitas Dinamika adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan SDM berbudi pekerti luhur, kompetitif, dan adaptif terhadap perkembangan
2. Mengembangkan Pendidikan yang berkualitas dan inovatif
3. Menghasilkan produk kreatif dan inovatif yang tepat guna
4. Memperluas kolaborasi yang produktif
5. Mengembangkan lingkungan yang sehat dan produktif
6. Meningkatkan produktivitas layanan bagi masyarakat



BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Sinematografi

Sinematografi merupakan ilmu yang membahas teknik pengambilan gambar dan rangkaian ide cerita dalam bentuk video. Orang yang bekerja di bidang ini disebut sebagai sinematografer. Profesi tersebut jelas berbeda dengan seorang videografer. Dalam industri perfilman, seorang sinematografer disebut sebagai DOP (Director of Photography). Posisi ini memiliki tanggung jawab atas kru kamera dan pencahayaan pengambilan gambar. Dengan demikian, posisinya lebih tinggi dibanding videographer dan lighting.

3.2 Video Promosi

Video promosi adalah media komunikasi secara visual, yang berisi pesan yang dapat dilihat audiensi dan tentu saja berkaitan dengan hal komersial. Untuk itu diperlukan adanya perancangan video promosi guna menyampaikan informasi secara lengkap mengenai fasilitas, keunggulan suatu hal, dan lainnya kepada penonton dan juga masyarakat.

Tujuan dari pembuatan video promosi ini adalah untuk menghasilkan media video promosi dengan konsep video yang lebih kreatif dan inovatif, sebagai daya tarik utama menyampaikan informasi dan promosi dari Fakultas Desain dan Industri Kreatif.

3.3 DOP (*Director Of Photography*)

Director of Photography atau biasa disebut sebagai simematografer adalah seseorang yang bertanggung jawab untuk menciptakan sebuah penampilan dari sebuah film. Seorang DOP yang bagus akan berusaha meningkatkan visi, dan konsep sutradara dengan keahlian sinematografinya. Tidak terpungkiri bahwa banyak sutradara sering bekerja dengan DOP yang sama setiap film, seperti sutradara Steven Spielberg dan Janusz Kaminski yang sering bersama setiap membuat sebuah film.

Seorang DOP mengontrol segala sesuatu yang berhubungan dengan kamera, dan apa saja yang ditangkap sebuah kamera. Seorang DOP adalah seorang yang memimpin kamera dan bagian pencahayaan di set, serta bertanggung jawab untuk pemilihan jenis kamera, lensa, dan filter yang akan digunakan dalam proses syuting.

3.4 Tugas DoP

DOP juga memiliki berbagai tugas dalam sebuah urutan sebuah produksi. Pra produksi merupakan sebuah tahap produksi dimana terjadi sebuah persiapan materi, konsep dst, sehingga dalam tahap produksi para crew bisa berjalan dengan lancar. Tahap Produksi sendiri merupakan sebuah tahap dimana konsep dan persiapan di pra produksi dilaksanakan dan di eksekusi untuk menghasilkan hasil mentah untuk di edit. Pasca produksi dimana hasil mentah di tahap produksi di edit, seperti di memperbaiki warna atau menambahkan musik agar mendapatkan hasil yang memuaskan.

3.4.1 Pra Produksi

Tugas DOP dalam sebuah pra produksi meliputi :

1. Mempelajari naskah yang disetujui oleh produser
2. Memilih dan mengetes kamera untuk produksi
3. Menerapkan naskah kedalam sebuah gerak dan bentuk serta tatakamera melalui *floor plan* kamera
4. Menguasai bermacam segi kamera agar tepat dengan kualitas gambar yang akan dipakai dalam proses produksi
5. Berdiskusi dengan sutradara mengenai gambar yang akan diambil

3.4.2 Produksi

Tugas DOP dalam tahap produksi meliputi :

1. Bertanggung jawab terhadap segala kualitas gambar dan lainnya
2. Bertanggung jawab terhadap kamera agar siap saat produksi
3. Memberi saran kepada *Director* untuk pengambilan gambar
4. Bekerja sama dengan kru produksi untuk mengikuti arahan sutradara agar memperoleh gambar sesuai dengan skrip

3.4.3 Pasca Produksi

Tugas DOP dalam tahap pasca produksi meliputi:

1. Menyerahkan report camera terhadap editor
2. Bekerja sama dengan editor
3. Membuat report camera dengan keterangan waktu (*time code*)



BAB IV

PROSES PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Kerja Praktik di Universitas Dinamika pada pelaksanaan Kerja Praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Produksi Film dan Televisi. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk menghandle suatu project di bagian *editing* pembuatan video promosi Fakultas Desain dan Industri Kreatif di Universitas Dinamika.

4.1 Analisa Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi	:	Universtas Dinamika
Divisi	:	<i>Live Shoot</i>
Tempat	:	Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universtas Dinamika

Kerja Praktik dilaksanakan selama dua bulan dimulai pada tanggal 5 Agustus 2021 hingga 5 Oktober 2021, dengan alokasi waktu Senin sampai Sabtu pada pukul 07.30-15.40 Waktu Indonesia Barat.

4.2 Posisi Dalam Instansi

Dalam pelaksanaan Kerja Praktik, posisi yang didapat oleh penulis yakni selaku *Director Of Photography*, yang mempunyai tugas membuat shotlist dan storyboard video promosi. Saya juga bertugas sebagai kameraman proses shooting dan menyerahkan hasil rekaman tersebut ke editor dan berdiskusi dengan sutradara untuk mengetahui bagaimana project ini bisa terlihat menarik

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Universitas Dinamika

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan Kerja Praktik di Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan

pada tiap gambar. Gambar 4.4 merupakan contoh software yang saya gunakan dalam pengerjaan video.

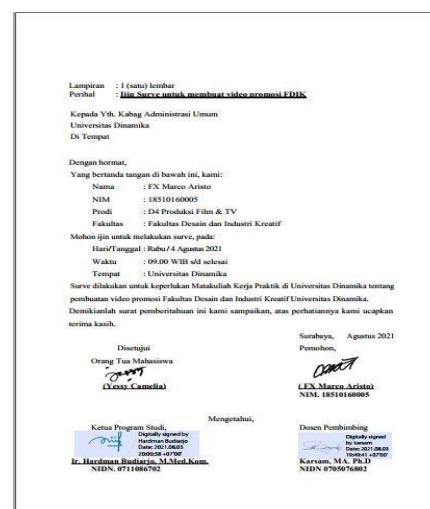


Gambar 4.4 *Software* yang digunakan

(Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Premiere_Pro)

4.3.1 Minggu Ke-1

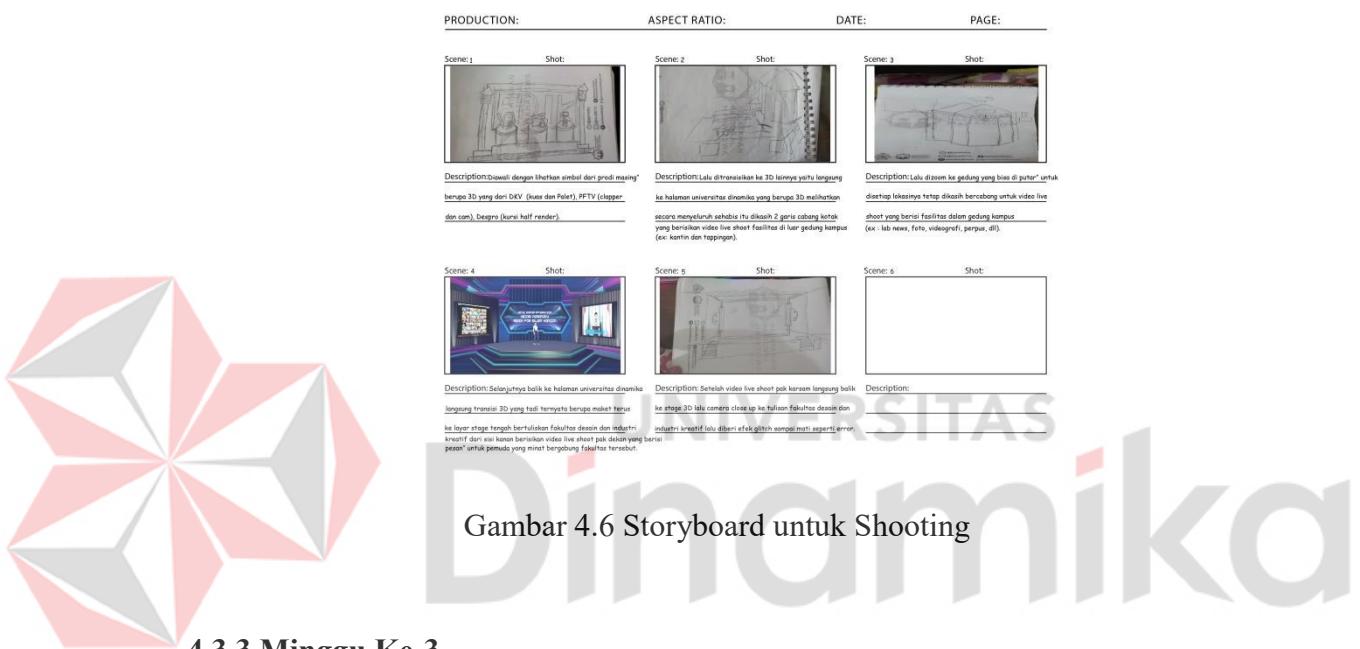
Sebelum memasuki minggu pertama sudah melakukan *survey* terlebih dahulu, dengan membuat surat ijin *survey* seperti pada gambar 4.5 pada tanggal 4 Agustus tepat hari Rabu. Kemudian pada minggu pertama menentukan konsep ide dalam bentuk *draft* yang menggabungkan antara *live shoot* dengan 3D berupa video yang disertai dengan penjelasan. Kemudian pada hari kedua pada hari Jumat mulai membuat storyboard untuk memperjelas konsep ide awal.



Gambar 4.5 Surat ijin Survey

4.3.2 Minggu Ke-2

Di hari ketujuh minggu ke 2 mulai menentukan konsep *opening* bersama tim dan mulai membuat *storyboard* agar pada hari *shooting* tidak kesulitan. Konsultasi dengan penyelia juga dilakukan untuk penyempurnaan *storyboard*. Gambar 4.6 adalah hasil akhir *storyboard* yang sudah di revisi oleh penyelia kerja praktik.



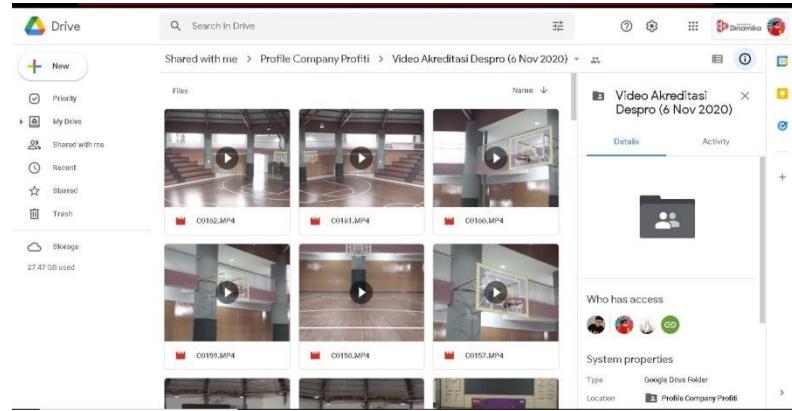
Gambar 4.6 Storyboard untuk Shooting

4.3.3 Minggu Ke-3

Hari ke 5 setelah disarankan penyelia saya dan *editor* pergi ke humas Universitas Dinamika untuk meminjam beberapa *footage* ruangan-ruangan universitas hasil rekaman humas tahun lalu Gambar 4.8 adalah halaman *Google Drive* pihak Humas Universitas Dinamika yang mengandung video hasil rekaman tahun lalu.

4.3.4 Minggu Ke-4

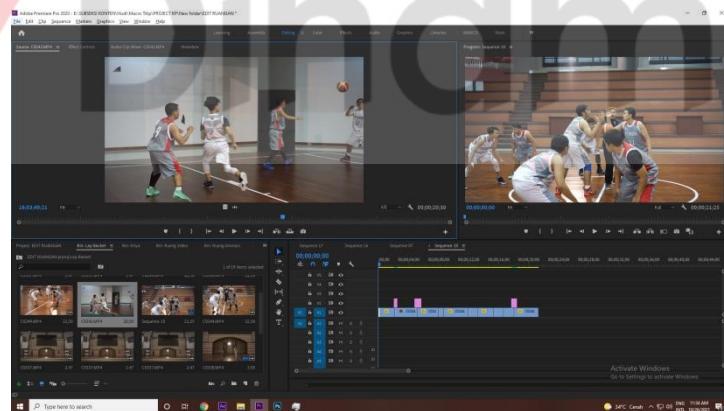
Hari selanjutnya mulai mengedit *footage* tersebut dan mengirimnya ke *editor* untuk *digrading*. Hari selanjutnya membantu render hasil animasi dari divisi animasi. Melanjutkan proses mengedit *footage* video dari Humas Universitas Dinamika.



Gambar 4.7 Google Drive untuk video dari Humas

4.3.5 Minggu ke -5

Pada hari pertama di hari Kamis melanjutkan editing *footage* dari humas Universitas Dinamika dan memberikan ke *editor* untuk dirapikan dan *digrading*. Contoh *project* edit dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Editing footage dari Humas

4.3.6 Minggu Ke-6

Di hari pertama hari Kamis mulai menerima balasan dari para dosen dan terdapat beberapa yang bisa hadir. Setelah mendapat konfirmasi dari dosen saya menghubungi Bagian Peminjaman peralatan di Universitas Dinamika Saat hari kedua mulai mempersiapkan peralatan yang perlu untuk syuting di hari kelima

pada hari Senin sampai ketujuh pada hari Rabu. Hari kelima sampai ketujuh syuting di ruangan fasilitas yang ada di FDIK yaitu merupakan sisa-sisa fasilitas yang belum di syuting, dapat dilihat pada gambar 4.11, Gambar 4.9 merupakan jenis kamera yang digunakan sedangkan gambar 4.10 adalah surat ijin untuk *shooting* di Universitas Dinamika.



Gambar 4.9 Kamera yang digunakan



Gambar 4.10 Surat Ijin Syuting



Gambar 4.11 Proses Syuting Fasilitas Kampus

4.3.7 Minggu Ke-7

Di hari pertama hari Kamis mulai mengedit *offline* hasil *shooting* fasilitas. Seperti pada gambar 4.12. Di hari selanjutnya memberikan hasil editan untuk dirapikan oleh editor. Hari kelima hari senin *shooting* sambutan Bapak Dekan FDIK untuk *opening* video. Seperti pada gambar 4.13.



Gambar 4.12 Editing Hasil Syuting



Gambar 4.13 Proses Syuting Pidato Bapak Dekan FDIK

4.3.8 Minggu Ke-8

Hari yang kedua hari Jumat melakukan konsultasi kepada pembimbing beserta penyelia untuk membahas hal-hal apa aja yang perlu dirubah. Sebagian besar kegiatan yang dikerjakan dilakukan secara *work from home* (WFH). Namun hingga saat ini masih harus menunggu logo FDIK yang masih dikerjakan.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di Fakultas Desain dan Industri Kreatif *Universitas Dinamika*, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang *DOP*, haruslah mengetahui sebuah proses produksi dimulai dari pra produksi sampai pasca produksi. Mengambil sebuah shoot yang sesuai dengan *storyboard* yang dibuat agar mendapatkan hasil yang bagus. Teknik pengambilan gambar agar pas dengan narasi juga berpengaruh besar terhadap hasil.
2. Video promosi ini berguna dalam memberikan sebuah pesan yang dapat dilihat penonton dan mendapat informasi secara komersial. Informasi mengenai fasilitas, keunggulan dan hal lainnya terdapat di dalam video promosi ini. Video promosi ini kami harapkan mampu membuat audiens tertarik dalam penyampaian informasi dan promosi dari Fakultas Desain dan Industri Kreatif.
3. Proses pembuatan video ini terdiri dari penggabungan ide dan konsep dari tim kami, sehingga dapat menghasilkan sebuah video yang dapat dibanggakan dan dapat menyampaikan informasi yang sesuai kepada audiens
4. Kekompakkan tim dan koordinasi yang kompak dalam proses shooting dan penggerjaan video ini sangat dibutuhkan. Maka dari itu, komunikasi satu sama lain merupakan hal yang penting dan wajib dilakukan agar proses shooting dapat berjalan dengan lancar.

5.2 Saran

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

1. Bagi Perusahaan

Alangkah baiknya untuk kesiapan talent yang akan muncul di video promosi harus lebih matang, terutama perihal penentuan jadwal syuting, dalam hal

tersebut para talent kesulitan dalam menentukan jadwal untuk pengambilan video.

2. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik

Bagi mahasiswa diharapkan melatih dan mengembangkan wawasan dan keahliannya untuk dapat bekerja di dalam sebuah tim dan mempersiapkan kekompakan tim. Dikarenakan proses pembuatan video promosi ini memerlukan koordinasi tim yang ahli dan kompak agar dapat menghasilkan sebuah video yang memuaskan.



DAFTAR PUSTAKA

Diambil dari Internet:

Effendy, Heru. (2014). *Mari Membuat Film*. Jakarta. KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)

Kris Malkiewicz, D. M. (2005). *A Guide for Filmmakers and Film Teachers*. New York: Simon & Schuster.

Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Medan. Yayasan Kita Menulis.

Pratista, Himawan. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta. Homerian Pustaka.

Sunarya, L., Purbayani, A. D., & Handayani, N. (2021). *Media Video Promosi Pada Roofpark Cafe & Restaurant Pucak Bogor Jawa Barat*. *TMJ (Technomedia Journal)* Vol, 5, 220. <https://doi.org/10.33050/tmj.v5i2.1448>

