



**KAMERAMEN DALAM PEMBUATAN VIDEO UNTUK  
FEED MEDIA SOSIAL DI PT. JAGOAN DAGANG  
INDONESIA**



**Program Studi  
DIV Produksi Film dan Televisi**

**Oleh:**

**Moch Alfin Nadhim Alfanthoriq**

**18510160045**

---

---

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

**KAMERAMEN DALAM PEMBUATAN VIDEO UNTUK FEED MEDIA  
SOSIAL PT. JAGOAN DAGANG INDONESIA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Tugas Akhir



Disusun Oleh:

**Nama : Moch Alfin Nadhim Alfanthoriq**  
**NIM : 18510160045**  
**Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2021**

## LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*“Jadilah berguna selagi bisa”*

## LEMBAR PERSEMBAHAN



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

**LEMBAR PENGESAHAN**

**KAMERAMEN DALAM PEMBUATAN VIDEO UNTUK FEED MEDIA  
SOSIAL DI PT. JAGOAN DAGANG INDONESIA**

Laporan Kerja Praktik Oleh:

**Moch Alfin Nadhim**

NIM: 18510160045

Telah Diperiksa, Diuji dan disetujui

Surabaya, 8 November 2021

Disetujui :

Dosen Pembimbing

Penyelia



  
**Novan Andrianto, M.Kom**

NIDN. 0717119003



**Jeffry Dwi Mulya**

HRD Cabang Surabaya

Mengetahui,

Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi



Digitally signed by Muh.  
Bahrudin  
DN: cn=Muh. Bahrudin, o, ou,  
email=bahrudin@dinamika.ac  
.id, c=ID  
Date: 2021.11.09 19:26:52  
+07'00'

**Dr. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom**

NIDN. 0704017701

**LEMBAR PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai civitas akademika UNIVERSITAS DINAMIKA, saya:

Nama : Moch Alfin Nadhim  
NIM : 18510160045  
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi  
Jurusan/Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul karya : Kameramen Dalam Pembuatan Video Untuk Feed Media Sosial Di PT. Jagoan Dagang Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi Pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, karya 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 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, 26 September 2021

  
  
Moch Alfin Nadhim

## ABSTRAK

Kameramen adalah mata dari Televisi, kameramen berfungsi sebagai ujung tombak suatu televisi. Tidak ada gambar berarti tidak ada berita atau tidak ada suatu program acara, karena televisi merupakan media audio visual yang mengandung unsur tersebut. Marissan, 1990:10. Serta Kameramen mengfokuskan gambar pada manusia agar dapat menghidupkan pengambilan gambar dan harus berada dalam jarak dekat dari orang-orang yang akan di-shoot, dengan gambar tersebut seorang kameramen dapat merangkul penonton dengan gambar yang kuat, penuh emosi dan detail. Dalam proses produksi seorang kameraman yang harus berusaha menghindari pemakaian alat secara otomatis. Penentu persepsi cahaya menurut selera kita, yang menurut kita penting untuk sebuah frame, tidak sama dengan penentu cahaya secara otomatis. Karena itu sebisa mungkin tidak menggunakan alat secara otomatis, khususnya untuk adjust daigfama, white balance serta level sound agar tidak terjadi kesalahan-kesalahan fatal. Pelaku atau pengoperasi untuk alat secara otomatis hanya berlaku dalam keadaan darurat, dalam melihat setiap kameramen memiliki sudut pandang berbeda dalam melihat maupun situasi, maka kita harus mengembangkan ciri khas kita sendiri melalui laporan yang ditayangkan.

Kameramen adalah jurnalis sekaligus seniman, penulis menganggam pekerjaan kameramen sangat menarik, seorang kameramen memunculkan gambar dan ide baru yang disukai oleh khalayak akan merasa bangga dan senang. Gambar yang diambil mampu menampilkan kerja kreatif dari kameramen itu sendiri. Jangan memandang dunia dengan mata umum, sebaliknya berlatih dengan kemampuan dengan indra dan kejelian yang kita miliki. Seorang kameraman harus selalu menggunakan imajinasi. Kameramaen atau juga disebut juga Juru Kamera camera person bertanggung jawab atas semua aspek teknis pengambilan dan perekaman gambar.

**Kata Kunci:** *Kameramen, Tugas Kameramen, Konten.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul Kameramen Dalam Pembuatan Video Untuk Feed Media Sosial Di PT. Jagoan Dagang Indonesia

Dalam Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung.

1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik.
2. Bapak Novan Andrianto, M.I.Kom selaku Dosen di Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi dan Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
3. Bapak Dr. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
4. Bapak Jeffry Dwi Mulya selaku HRD Cabang Surabaya di PT. Jagoan Dagang Indonesia yang telah bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik.
5. Sahabat, kekasih, teman-teman angkatan 2018 serta keluarga besar program studi DIV Produksi Film dan Televisi.
6. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

Demikian Laporan Kerja Praktik ini disusun jika terdapat kesalahan dalam penulisan, maupun penyusunan Laporan Kerja Praktik ini dimohon memberikan kritik dan saran. Sehingga Laporan Kerja Praktik ini menjadi lebih baik. Semoga Laporan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya bagi teman-teman Program studi DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika Surabaya.

Surabaya, 8 November 2021

Penulis



## DAFTAR ISI

### Halaman

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Manfaat .....	3
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>4</b>
2.1 Profil Instansi .....	4
2.2 Sejarah Singkat PT. Jagoan Dagang Indonesia.....	4
2.3 <i>Overview</i> Perusahaan.....	5
2.4 Visi dan Misi Universitas Dinamika .....	7
2.5 Tujuan Universitas Dinamika .....	7
<b>BAB III LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
3.1 Kameramen .....	8
3.2 Tugas Kameramen .....	8
3.3 Tujuan Kameramen.....	10
3.4 Istilah dalam Kameramen .....	11
3.4.1 <i>Camera Angle</i> .....	11
3.4.2 Motivasi .....	11
3.4.7 Informasi .....	11
3.4.7.2 Komposisi.....	12
<b>BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....</b>	<b>11</b>
4.1 Analisa Sistem .....	11
4.2 Posisi Dalam Instansi .....	11

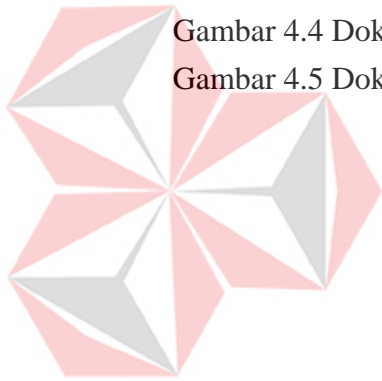
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik .....	11
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	11
5.1 Kesimpulan .....	11
5.2 Saran .....	12
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	12
<b>LAMPIRAN</b> .....	12
<b>BIODATA PENULIS</b> .....	13



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

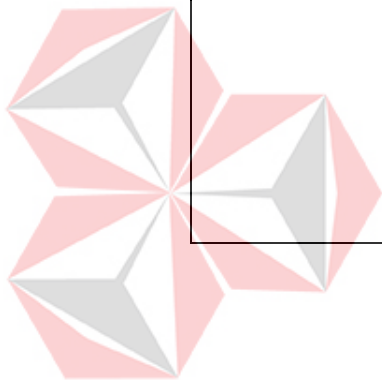
	Halaman
Gambar 2.1 Logo PT. Jagoan Dagang Indonesia .....	6
Gambar 2.2 Peta PT. Jagoan Dagang Indonesia .....	6
Gambar 2.3 Letak Lokasi PT. Jagoan Dagang Indonesia.....	7
Gambar 2.4 Lokasi Jarak PT. Jagoan Dagang Indoensia.....	7
Gambar 3.1 Contoh Proses Melakukan editing.....	15
Gambar 3.2 Contoh dari Color correction.....	15
Gambar 3.3 Contoh dari <i>Color Grading</i> .....	16
Gambar 3.4 Contoh dari <i>Rendering</i> .....	27
Gambar 4.1 Logo Software Yang Digunakan.....	28
Gambar 4.2 Dokumentasi Kegiatan Pengambilan Gambar.....	29
Gambar 4.3 Dokumentasi Kegiatan Pengambilan Gambar.....	30
Gambar 4.4 Dokumentasi Kegiatan Editing .....	30
Gambar 4.5 Dokumentasi Kegiatan Editing Rendering .....	



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Ke-1 Surat Balasan Public Relation Universitas Dinamika.....	8 8
Lampiran Ke-2 Form KP-5 (Acuan Kerja).....	9
Lampiran Ke-3 Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan).....	9
Lampiran Ke-4 Log Harian Acuan Kerja selama 1 Bulan .....	10
Lampiran Ke-5 Kehadiran Kerja Praktik Selama 1 Bulan .....	13
Lampiran Ke-6 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing.....	15



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam memasuki era digitalisasi, videography menjadi salah ornamen penting dalam media komersil di publik. Ditambah dengan dukungan kehadiran media sosial yang memudahkan komunikasi antar individu tanpa bertatap muka. Sehingga semua terdampak serta menjadikan gaya hidup semua bertransformasi. Khususnya pada bagian marketing.

Sebelum hadirnya digitalisasi, sektor kehidupan sangat tergantung pada industry media cetak baik berita serta marketing. Konsumen lebih memilih bertransisi ke internet secara massif, karena internet menawarkan kemudahan, akses yang cepat, keberagaman konten, dan cenderung murah. Internet sangat strategis dalam aspek promosi, karena memberikan pengetahuan dan strategi baru serta efektifitas dan efisiensi dalam memasarkan produk ke pasar yang lebih luas. (Mathew, 2015). Untuk memperluas market tentu harus menentukan strategi konten serta pemilihan pasar terlebih dahulu. Mulai dari mengenal produk yang ditawarkan untuk disasarkan di pasar yang tepat. Hingga membuat konten (isi) untuk bisa membuat calon kostumer tertarik dengan produk yang ditawarkan. Konten bisa berupa berbagai macam format baik berupa tulisan, gambar, video, audio atau kombinasinya yang terdigitalisasi. Tentu untuk mendapatkan hasil yang maksimal perlu adanya perangkat pendukung seperti kamera, computer dan smartphone.

Kameramen bagian dari post production Dan juga pasca produksi adalah tahapan akhir dari sebuah proses rangkaian pembuatan karya visual. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan mulai dari pengeditan, penambahan suara, penambahan efek musik, hingga penyajian ke dalam bentuk publikasi yang dimana di publikasikan di situs sosial media Youtube, dan Instagram.

Content digital berformat video terbukti dapat menarik banyak pengunjung daripada konten digital berformat lain. Maka dari itu penulis ingin menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dan juga ingin mempelajari hal baru yang

dapat diperoleh di Public Relation di PT. Jagoan Dagang Indonesia. Penulis memilih Sebagai Kameramen Media di PT. Jagoan Dagang Indonesia menjadi tempat kerja praktik, karena dirasa di Public Relation ini saya bisa belajar lebih banyak lagi tentang teknik dalam pemasaran dan periklanan sebuah produk dan periklanan pembuatan video company profile PT. Jagoan Dagang Indonesia.

Dengan melakukan kerja praktek di PT. Jagoan Dagang Indonesia penulis dapat mempelajari banyak hal tentang Pembuatan Video Perusahaan, Pembuatan Video dokumentasi, Editing dan tentang periklanan produk di online shop. Kerja praktik ini juga dapat mengembangkan kreatifitas penulis serta mental mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja saat ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja Praktik ini yaitu bagaimana proses pembuatan video untuk konten PT. Jagoan Dagang Indonesia hingga pasca produksinya.

## **1.3 Batasan Masalah**

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

1. Melakukan pengecekan shotlist yang sesuai dengan naskah yang telah disepakati bersama.
2. Mengatur kameramen untuk mengambil shot yang sesuai dengan shotlist.
3. Mengatur talent yang akan ditampilkan dalam setiap adegan yang muncul dalam video.
4. Membantu editor menyusun hasil shot dan mengatur jalannya cerita sesuai dengan naskah.

## **1.4 Tujuan**

Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah untuk menghasilkan dan mengetahui lebih dalam lagi dalam proses produksi dan pasca produksi dalam pembuatan video konten PT. Jagoan Dagang 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 dan pasca produksi dalam pembuatan video konten PT. Jagoan Dagang Indonesia.
- b. Menambah Pengalaman kerja di bidang Industri Kreatif, Multimedia, Film, TV (Televisi).
- c. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.
- d. 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.
- d. Membuat Video konten yang dikerjakan untuk kepentingan Instansi dalam mengembangkan akun sosial media nya dalam memperingati hari-hari penting.

### **3. Manfaat bagi Akademik**

- a. Mengaplikasikan keilmuan fotografi, videografi dan sinematografi pada proses pembuatan film , video pendek 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.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Profil Instansi**

Nama Instansi : PT. Jagoan Dagang Indonesia  
Alamat : Jl. Tenggilis Utara III No. 2/43, Kota Surabaya, Jawa timur  
Telp/Fax : 0813-2808-7947  
Email : jagoandagandid@gmail.com  
Website : -

#### **2.2 Sejarah Singkat PT. Jagoan Dagang Indonesia.**

Electronic commerce atau ecommerce adalah segala aktivitas jual beli yang dilakukan melalui media elektronik. Meskipun sarananya meliputi televisi dan telepon, kini ecommerce lebih sering terjadi melalui internet. Karena pengertian e-commerce tersebut, terkadang ada kesalahpahaman tentang ecommerce dan marketplace. Istilah ecommerce digunakan untuk mendeskripsikan semua transaksi yang memakai media elektronik.

Marketplace sendiri adalah salah satu model ecommerce, di mana ia berfungsi sebagai perantara antara penjual dan pembeli. Penjual yang berdagang di marketplace hanya perlu meladeni pembelian. Semua aktivitas lain seperti pengelolaan website sudah diurus oleh platform tersebut. Situs-situs seperti Shopee dan Lazada adalah dua contoh marketplace.

PT. Jagoan Dagang berdiri untuk membantu para pelaku UMKM yang bergerak di bidang konvensional agar dapat memaksimalkan peluang berbisnis online di Marketplace, PT. Jagoan Dagang Indonesia bergerak dibida jasa untuk pengoptimasian toko online.



### 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.

PT. Jagoan Dagang Indonesia yang beralamat di Jl. Tenggilis Utara II No.43 Surabaya Tenggilis Mejoyo, Kec. Tenggilis Mejoyo, Kota SBY, Jawa Timur 60292 Gambar 2.2 dan gambar 2.3 merupakan tempat PT. Jagoan Dagang Indonesia, serta Gambar 2.4 merupakan tampilan website dari Universitas Dinamika. Berikut ini adalah logo Universitas Dinamika.



Gambar 2.1 Logo Universitas Dinamika

Sekitar 46.200 hasil (0,54 detik)



Jl. Tenggilis Utara II No.43

Tenggilis Mejoyo, Kec. Tenggilis Mejoyo, Kota SBY, Jawa Timur 60292



Gambar 2.2 Peta Lokasi PT. Jagoan Dagang Indonesia

( Sumber: [www.maps.google.com](http://www.maps.google.com) )



Gambar 2.3 Letak Lokasi PT. Jagoan Dagang Indonesia

( Sumber: [www.maps.google.com](http://www.maps.google.com) )



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **2.4 Visi dan Misi Universitas Dinamika**

### **Visi**

Menjadi Perusahaan yang Produktif dalam Berinovasi.

### **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 berbudipekerti 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



UNIVERSITAS  
Dinamika

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Produksi**

Setelah perencanaan dan persiapan matang, maka pelaksanaan produksi dimulai. Pengarah acara memimpin jalannya produksi bekerjasama dengan talent dan staff dalam kegiatan yang telah diarahkan sesuai dengan script atau naskah. Masing-masing kru melaksanakan tugasnya seperti rehearsal yang telah dilakukan sebelumnya dan sesuai naskah maupun rundown yang ada. Perlu kemampuan untuk mengambil keputusan yang baik dan tidak mudah panik jika adanya perubahan-perubahan yang mendadak. Ada beberapa hal yang ada dalam lingkup produksi ini yaitu proses pengambilan gambar, suara dan efek-efek visual.

#### **3.2 Pasca Produksi**

Post Production merupakan tahap akhir setelah kita melakukan **Pre Production** dan **Production**, dimana pada tahap ini semua hasil dari Produksi akan dikumpulkan lalu diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu video, animasi atau movie / short movie yang bagus dan indah. Perlu diperhatikan bahwa Post Production dapat berbeda-beda tergantung pada jenis video yang dibuat. Ada beberapa kegiatan yang dilakukan di lingkup pasca produksi atau post production ini yaitu, editing, penambahan suara, penambahan efek musik, hingga penyajian ke dalam bentuk publikasi.

##### **A. Kameramen**

Kameramen memiliki tanggung jawab untuk semua aspek teknis pemotretan atau merekam sebuah. Secara umum pekerjaan ini berkaitan dengan proses produksi.

##### **B. Sejarah Kameramen**

Pada tahun 1979 sekelompok kecil operator kamera yang disegani bersatu dengan tujuan memajukan posisi Operator Kamera yang bekerja di industri film

dan televisi. Setelah menyusun konstitusi dan anggaran rumah tangga, Society of Operating Cameramen lahir dengan moto: "Kami Melihatnya Terlebih Dahulu!"

Ini adalah langkah pertama menuju pemahaman yang lebih tinggi dan rasa hormat untuk semua pengrajin di industri. Didirikan pada tahun 1981 di California sebagai organisasi nirlaba, SOC telah berubah nama menjadi The Society of Camera Operators.

SOC telah membawa para pemimpin industri dan seniman sinematik ke dalam konfederasi terdekat. Anggota masyarakat selalu menjadi yang terdepan dalam teknologi industri yang terus berkembang melalui lokakarya berkelanjutan kami dan pameran peralatan yang disponsori perusahaan.

Untuk lebih menghormati pria dan wanita berbakat di belakang kamera, acara Penghargaan Prestasi Seumur Hidup SOC pertama diadakan pada tahun 1981. Sejak dimulainya, lebih dari 100 patung Cammy emas telah diberikan bersama dengan lebih dari 30 Penghargaan Prestasi Teknis.

Dengan tambahan Penghargaan Operator Kamera Tahun Ini yang pertama, SOC melanjutkan perayaan para pahlawan produksi tanpa tanda jasa. Selain merayakan karya pengrajin industri, SOC telah memberikan penghargaan kepada tokoh-tokoh seperti Sydney Poitier, Steven Spielberg, Jacques-Yves Cousteau, Robert Wise, Kathleen Kennedy, Ron Howard, John Huston dan Alfre Woodard.

Pada saat Lumiere membuat film, editing belum menjadi bagian dari proses pembuatan film, hal ini disebabkan film-film Lumiere hanya terdiri dari single shot 16 yang durasinya sama panjang dengan kejadian yang sesungguhnya, artinya tidak ada manipulasi waktu. Melies adalah orang pertama yang membuat film dengan melalui proses editing, namun proses editing yang dilakukan masih sangat sederhana. Film pertamanya yang menggambarkan orang pergi ke bulan editing digunakan hanya untuk kesinambungan cerita (cutting to continuity). Dalam film itu Melies melakukan editing untuk menyambung tiap adegan yang hanya terdiri dari satu shot (single shot) untuk tiap adegannya. Edwin S. Porter adalah pembuat film Amerika pertama yang menggunakan tahapan editing. Sebelumnya Edwin S.

Porter adalah seorang pelaut yang bertugas sebagai tukang listrik dan kemudian bergabung dengan laboratorium film pimpinan Thomas Alva Edison. Film pertama yang diproduksi oleh perusahaan milik Thomas adalah sebuah film-film pendek dengan single shot, gerakan yang dimunculkan sekedar untuk memberi hiburan pada penonton, dalam film ini tidak ada cerita dan proses editing, film pertama hanya menunjukkan aktivitas lalu lintas yang ada di jalan raya, peristiwa itu direkam sepanjang film yang ada di dalam kamera. Selanjutnya Thomas Alva Edison datang ke Edwin S. Porter dan membuat film yang berjudul *Fireman* (1903), Porter merupakan orang pertama yang membuat film dengan memasukkan unsur plot, tindakan, bahkan pengambilan gambar close-up (adegan menarik alarm kebakaran). Film Porter yang hingga kini masih sering diputar di sekolah film sebagai contoh pengeditan awal adalah yang berjudul *The Great Train Robbery* (1903), film ini telah menampilkan pengeditan yang dinamis, pemberian efek khusus seperti double exposure, miniatur dan split layar (walaupun masih sederhana), juga telah melibatkan adanya unsur profesi sutradara, editor dan teknik. Di Rusia Lev Kuleshov melakukan percobaan pengeditan gambar, dengan memanfaatkan stock gambar yang sudah ada (gambar kepala orang, mangkuk sop, seorang anak dengan boneka beruang dan gambar seorang perempuan dalam peti mati) kemudian disusun sedemikian rupa sehingga terwujud sebuah pesan cerita. Ketika film itu diputar banyak orang memuji akting aktor yang sedang kelaparan 17 dengan menunjukkan ekspresi di wajahnya ketika aktor tersebut melihat sop, kegembiraan anak dan kesedihan ketika melihat mayat dalam peti.

### **C. Tujuan Kameramen**

#### **1. Tujuan Mengambil Gambar**

Tujuan dari kameramen adalah sebagai berikut :

Seorang juru kamera harus memastikan tidak ada kesalahan yang dilakukan ketika ia mengambil gambar. Ia harus memastikan bahwa gambar yang diambil sudah tajam (focus), komposisi gambar (framing) yang sudah tepat, pengaturan level atau tingkat suara sesuai, warna gambar yang sesuai dengan aslinya (natural) dan juru kamera mendapatkan gambar (shot) yang terbaik. (Marissan, 1990:94).



Jadi seorang juru kamera dituntut untuk dapat mengambil gambar dengan baik, tetapi tidak hanya itu, ia juga harus memahami gambar, kemampuan yang baru sebatas dapat mengoperasikan kamera saja belumlah dapat dikategorikan seorang juru kamera fauture. Siapa pun dapat menggunakan kamera, tetapi tidak semua orang dapat menjadi juru kamera yang baik tanpa terlandaskan teorinya.

#### **D. Istilah dalam Kameramen**

Ada beberapa istilah dalam kameramen, seperti cameraworks, camera angle, jenis shoot, motivasi, informasi, sound, komposisi. Semua istilah tersebut merupakan “**Grammar of the edit**” yang harus dipegang oleh seorang kameramen yaitu:

##### **1. Camera Angle**

Dalam pembuatan video, seorang kameramen harus mengetahui dasar-dasar teknik pengambilan gambar yang dibutuhkan sesuai dengan kesepakatan dengan produser maupun klient yang memakai jasa kameramen.

##### **2. Motivasi**

Seperti yang sering kita lihat pada sebuah film, ada gambar-gambar seperti gunung, laut, awan, suasana kota dan sebagainya sering kali menjadi gambar pengantar sebelum gambar utama di tampilkan. Tujuan dari gambar-gambar tersebut sebagai pengiring untuk memberikan penjelasan dari gambar selanjutnya.

Tidak hanya gambar, motivasi juga dapat dimunculkan dalam bentuk audio, misalnya: suara telepon air, langkah kaki, ketukan pintu dan lain sebagainya. Jadi motivasi ini bisa juga terdiri dari beberapa perpaduan antara gambar dan audio.

##### **3. Informasi**

Informasi adalah salah satu hal penting dalam melakukan video editing, artinya seorang editor dalam melakukan proses edit harus bisa merangkai gambar-gambar dari video tersebut menjadi sebuah informasi yang nantinya dapat dimengerti oleh setiap orang yang menonton. Dengan seperti itu maksud informasi dari video tersebut bisa tersampaikan.

#### **4. Komposisi**

selanjutnya dalam komposisi, seorang kameramen juga harus tahu benar salah satu aspek penting yakni pemahaman tentang komposisi sebuah gambar atau video yang baik dan bagus. Bagus disini artinya dapat memenuhi standar yang sudah disepakati atau sesuai dengan cameraworks.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Dalam Bab IV ini akan membahas mengenai deskripsi pekerjaan penulis selama masa Kerja Praktik di PT. Jagoan Dagang Indonesia pada pelaksanaan Kerja Praktik, diberikan tugas yang berubungan dengan program studi Produksi Film dan Televisi. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk menghandle suatu project di bagian editing dalam pembuatan video konten untuk feed media sosial PT. Jagoan Dagang Indonesia.

#### **4.1 Analisa Sistem**

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : PT. Jagoan Dagang Indonesia

Divisi : Kameramen

Tempat : Kantor/Home Office PT. Jagoan Dagang Indonesia

Kerja praktik dilaksanakan selama satu bulan, dimulai pada 2 Agustus 2021 sampai 02 September 2021, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 08.00-16.00 Waktu Indonesia Bagian Barat.

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

Pada saat pelaksanaan Kerja Praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai Kameramen, yang untuk mengerjakan dan menata sebuah video shoot atau hasil rekaman gambar agar bisa terlihat menarik,.

#### **4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Universitas Dinamika**

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan Kerja Praktik di PT. Jagoan Dagang 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 ialah membuat kamera dan gambaran storyboard untuk proses sebelum eksekusi atau perekaman dimulai yang dipakai untuk menunjang pekerjaan dan kegiatan selama Kerja Praktik.

#### **4.3.1 Minggu Ke -1**

Pada hari pertama kerja praktik saya mengawalinya dengan melakukan kontrak kerja dan pembagian beberapa jobdesk yang harus kita lakukan selama kita disini bersama HRD PT. Jagoan Dagang Indonesia. Setelah melakukan kontrak kerja dan pembagian jobdesk kita mulai dikenalkan sistem kerja atau bagian-bagian yang ada. Setelah selesai kita diberikan project untuk di handle.

Pada hari kedua kerja praktik mulailah menyusun tema dan konsep yang dibutuhkan. Mencari refrensi di beberapa sosial media, Semua tim bekerja sama dalam menentukannya, saling bertukar pikiran dan konsep.

Pada hari yang ketiga di minggu yang pertama ini mematangkan konsep, tema. Dan juga mulai mencari talent yang sesuai dengan konsep kita.

Di hari keempat ini saya dan tim masih mencari talent yang sesuai dan mulai menghubungi talent-talent tersebut. Dan juga konsep sudah cukup matang dan siap untuk dieksekusi..

#### **4.3.2 Minggu Ke-2**

Dihari pertama minggu kedua dihari senin siang, tim mulai menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan, set lokasi. Sudah siap dan sudah mulai melakukan produksi yaitu pengambilan gambar untuk talent yang pertama yang bertepatan di kantor hingga sore hari.

Dihari kedua tim melakukan pengambilan gambar untuk talent yang ke dua dan masi sama berada di kantor Public Relation Universitas Dinamika. Dihari Ketiga Kuliah Praktik ini saya membantu dalam pengambilan gambar untuk talent yang ke tiga, yang dimana dilakukan dari pagi.



Gambar 4.2  
Dokumentasi kegiatan pengambilan gambar

#### 4.3.3 Minggu Ke-3

Senin hari pertama minggu ketiga tim saya mulai mengambil gambar untuk talent ke empat, namun dihari senin ini banyak beberapa kendala berupa talent yang mendadak tidak bisa di jam yang telah ditentukan, alhasil pengambilan gambar diundur hingga siang hari.

Selasa pagi tim sudah mulai melanjutkan pengambilan gambar untuk talent yang kelima dan saya ikut serta membantu dalam pengambilan gambarnya.



Gambar 4.3 Dokumentasi kegiatan pengambilan gambar

Hari ketiga saya dan im melanjutkan pengambilan gambar untuk talent yang keenam dimana dimulai dari pagi hari.

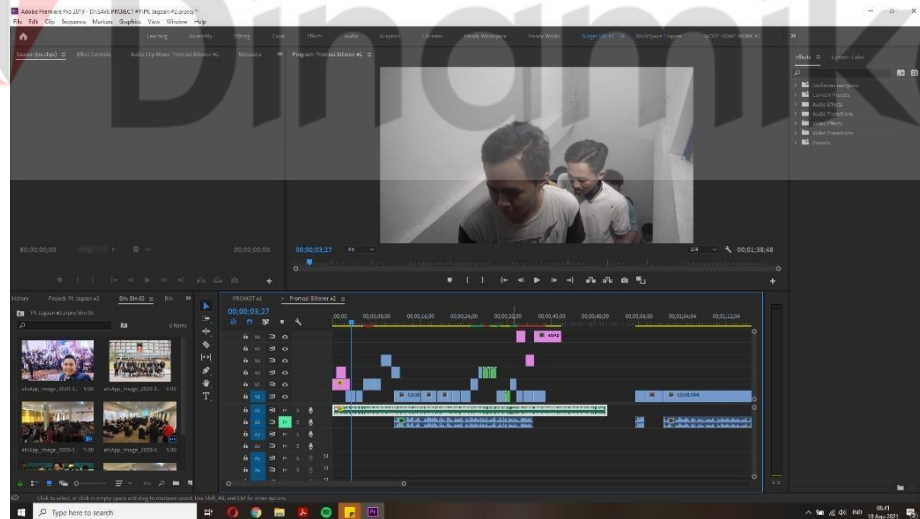
Hari keempat yaitu Kamis seperti biasa kita tetap melanjutkan pengambilan gambar untuk talent ketujuh

Pada hari Jumat melanjutkan proses pengambilan gambar untuk dua talent sekaligus yaitu talent kedelapan dan ketujuh.

## 5 Minggu Ke-4

Diminggu ke-4 ini saya membantu Editor untuk merevisi beberapa bagian yang akan di edit. Senin saya mulai mengumpulkan hasil rekaman yang telah diambil oleh tim saya. Dan memilih yang mana yang akan dipakai dan tidak dengan kesepakatan dengan sutradara. Dilanjut dengan menyusun dan menaggabungkan footage-footage yang masi kasar yang diambil dari shot kamera, dan juga melakukan cuting pada scene yang tidak dibutuhkan.

Hari kedua diawali dengan editing video dengan masih menyusun footage- footage agar berkesinambungan, setelah itu melakukan audio mixing untuk menyatukan dan menyelaraskan suara agar sesuai dengan visualnya. Setelah itu saya juga mulai memilih musik yang sesuai dengan konsep kita, saya mencari di Youtube Audio Library.

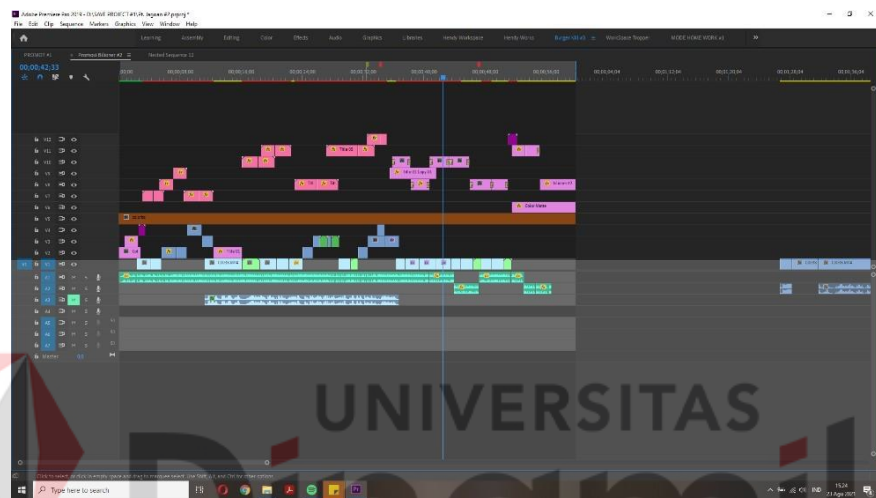


Gambar 4.4 Dokumentasi Kegiatan Editing

Hari ketiga kita juga mengedit dan juga mulai melakukan color corection pada footage agar memiliki persamaan warna antara gambar yang satu dengan

yang lainnya. Kemudian melakukan titling menggunakan template motion graphic yang saya download di google

Kamis saya mulai melakukan rendering dan mengecek timeline saya apakah diperlukan revisi, dan saya mengecek bersamaan dengan sutradara. Setelah dirasa sudah cukup saya meng eksport-nya. Setelah itu saya berikan file saya ke kepala bagian Public Relation dan dilakukanlah screening bersama para staff dan juga tim.



Gambar 4.5 Dokumentasi Kegiatan Editing Rendering

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di Universitas Dinamika, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang videographer kita harus tahu konsep yang akan dibawa, target audience nya siapa, harus sesuai dengan jaman sekarang.
2. 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.
3. Dengan adanya video dalam Produksi Iklan atau film pendek akan memudahkan masyarakat luas umumnya untuk mengabadikan momentum atau ikut merayakan dihari peringatan tersebut dikemas sedemikian rupa sehingga menghasilkan sesuatu yang menarik dan di upload di social media.
4. Dalam proses penyutitan gambar dibutuhkan tingkat kreatifitas yang tinggi dan juga konsentrasi yang tinggi, karna dalam bisa menghasilkan sesuatu yang menarik para viewrs.
5. Dibutuhkan kerja sama tim dan koordinasi yang sangat kuat pada saat proses produksi/kegiatan berlangsung. Oleh sebab itu memahami satu sama lain pada proses komunikasi kepada tim merupakan hal yang wajib dilakukan agar berjalan dengan baik.

#### **5.2 Saran**

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

1. Bagi Perusahaan  
Sebaiknya menyiapkan properti lebih banyak lagi, agar artistiknya juga menarik, di frame enak dilihat. Serta menyediakan space yang luas untuk melakukan take gambar.
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. Bagi mahasiswa yang tertarik menjadi editor disarankan untuk banyak berlatih dalam membentuk mood dan kreatifitas agar hasil yang diinginkan bisa menarik viewers.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Firdaus, I. 2010. Buku Lengkap Tuntunan Menjadi Kameramen Profesional. BukuBiru. Yogyakarta.
- Bayu Widagdo, M. 2008. Bikin Film Indie itu Mudah. ANDI. Yogyakarta.
- Danesi, M. 2010. Pengantar Memahami Semiotika Massa. Jalasutra. Yogyakarta.
- Effendy, H. 2009. Mari Membuat Film : Panduan Menjadi Produser. Erlangga. Jakarta.
- J. Baran, S. 2012. Pengantar Komunikasi Massa, Melek Media dan Budaya. Erlangga. Jakarta.
- Wahyudi, J.B. Dasar-dasar Jurnalistik Radio dan Televisi, Grafiti, Jakarta • Morissan, 2008. Manajemen Media Penyiaran, Jakarta : Kencana Prenada Media Group • Wibowo, Fred, 1997. Dasar-dasar Produksi Program Televisi. Jakarta : Grasindo



UNIVERSITAS  
Dinamika





UNIVERSITAS  
**Dinamika**