



**CAMERA PERSON DALAM PEMBUATAN  
VIDEO DOKUMENTASI DI BALIK LAYAR**

**KERJA PRAKTIK**



**Oleh :**

**Ida Rohmah**

**19510160030**

---

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2022**

# **Camera Person dalam Pembuatan Video**

## **Dokumentasi di Balik Layar**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Kerja Praktik



UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
Disusun Oleh:  
Nama : Ida Rohmah  
NIM : 19510160030

**Program Studi : DIV Produksi Film Dan Televisi**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**

## LEMBAR MOTTO



*“Segala yang dapat kamu bayangkan adalah nyata”*

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## LEMBAR PERSEMBAHAN



**LEMBAR PENGESAHAN**  
**CAMERA PERSON DALAM PEMBUATAN VIDEO**  
**DOKUMENTASI DI BALIK LAYAR**

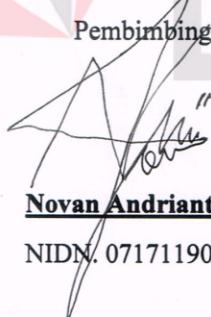
Laporan Kerja Praktik

**Ida Rohmah**

NIM: 19510160030

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



Pembimbing  
  
**Novan Andrianto, M.I.Kom**  
NIDN. 0717119003

Disetujui:

Surabaya, 4 Juli 2022

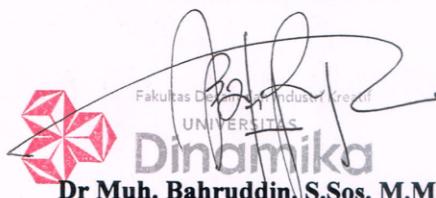
Penyelia  
  
**Naufal Hilmy Rayana**

Manager SDM

Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi

  
Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
**Dr Muh. Bahruddin, S.Sos. M.Med.Kom**

NIDN. 0704017701

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

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Ida Rohmah**  
NIM : **19510160030**  
Program Studi : **D4 Produksi Film dan Televisi**  
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**  
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktek**  
Judul Karya : **CAMERA PERSON DALAM PEMBUATAN VIDEO DOKUMENTASI DI BALIK LAYAR**

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, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah 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, 30 Juni 2022



Ida Rohmah  
NIM : 19510160030

## ABSTRAK

*Camera person* merupakan salah satu profesi dalam pembuatan suatu video maupun foto *projec*. Dimana profesi ini menggunakan alat yaitu kamera. Pengoperasian kamera seperti meletakan kamera dimana untuk mengambil gambar suatu adegan, acara, peristiwa yang ingin di *shot* menjadi suatu video. *Camera person* selain mengoperasikan juga dengan menentukan *angel* yang pas atau sudut pandang dimana kamera itu merekam suatu gambar.

*Camera person* juga melakukan pengambilan gambar dalam suatu *project* seperti *company profile* dan pembuatan konten. Hal ini dilakukan secara professional. Setelah pengambilan gambar *camera person* memberikan hasil *file* potongan video tersebut kepada seorang editor, lalu akan dijadikan satu.

Selain itu *Camera person* juga berperan dalam pengambilan sebuah peristiwa atau hal penting seperti gambar bergerak maupun gambar tidak bergerak. Menjadi *camera person* tidak harus mencari *angel – angel* yang susah untuk menghasilkan gambar yang bagus, akan tetapi yang perlu diperhatikan komposisi pengambilan suatu gambar agar terlihat menarik, dan memberikan efek psikologis kepada orang yang menonton sehingga pesan yang disampaikan melalui gambar yang berjalan maupun tidak berjalan tersebut tersampaikan.

Oleh karena itu, *camera person* harus memiliki imajinasi saat pengambilan gambar suatu objek. Guna menghasilkan sebuah video maupun foto dalam suatu *project* dengan indah. Maka penulis mengikuti Merdeka Belajar Kampus Merdeka di PT Digital Vision Indonesia sebagai *camera person* sehingga penulisan laporan Merdeka Belajar Kampus Merdeka menggunakan judul “Camera Person dalam Pembuatan Video Dokumentasi di Balik Layar”

**Kata Kunci:** *Kerja Praktik, Campers, PT Digital Vision Indonesia*

## KATA PENGANTAR

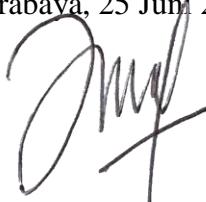
Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkan dan segala pernyetaan-Nya sehingga penyusun Laporan Kerja Praktik ini yang berjudul “Camera Person dalam Pembuatan Video Dokumentasi” dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukkan 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, M.A., Ph.D selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
4. Bapak Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
5. Bapak Novan Andrianto, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
6. Bapak R Soegiharto dan Bapak Rudy Ahmad Syalei Harahap yang telah bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik
7. Sahabat, kekasih, teman-teman angkatan 2018 yang selalu mendukung dalam keadaan apapun.
8. Rekan-rekan Editor atas ilmu yang telah dibagikan.
9. Keluarga besar program studi DIV Produksi Film dan Televisi.
10. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

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

Surabaya, 25 Juni 2022



Penulis, Ida Rohmah

## DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	13
1.1 Latar Belakang Masalah.....	13
1.2 Rumusan Masalah .....	14
1.3 Batasan Masalah.....	14
1.4 Tujuan.....	15
1.5 Manfaat.....	15
BAB II .....	16
2.1 Profil Instansi .....	16
2.2 Sejarah Singkat Visual Go .....	16
2.3 Overview Perusahaan .....	16
2.4 Visi dan Misi PT Digital Vision (Visual Go) .....	20
2.5 Tujuan PT Digital Vision (Visual Go) .....	20
BAB III LANDASAN TEORI.....	21
3.1 Definisi Dokumentasi.....	21
3.2 Camera Person.....	22
3.2.1Dasar-Dasar Videographer.....	22
3.3 Komposisi Videografi .....	23
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....	25
4.1 Analisa Sistem.....	25
4.2 Posisi dalam Instansi .....	25
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik .....	25

4.3.1 Minggu Ke -1 .....	26
4.3.2 Minggu Ke-2 .....	27
4.3.3 Minggu Ke-3 .....	28
4.3.4 Minggu Ke-4 .....	29
BAB V PENUTUP .....	31
5.1 Kesimpulan.....	31
5.2 Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA.....	33
LAMPIRAN .....	34
BIODATA PENULIS.....	41



## DAFTAR GAMBAR

### Halaman

gambar 2. 1 Logo Digital Vision Indonesia (Visual Go) Surabaya .....	17
Gambar 2. 2 Peta PT Digital Vision Indonesia (Visual Go) .....	18
Gambar 2. 3 Letak Lokasi Gambar Peta Lokasi PT Digital Vision (Visual Go) ..	18
Gambar 2. 4 Tampilan Website PT. Digital Vision (Visual Go) .....	19
Gambar 2. 5 Tampilan Website PT Digital Vision Indonesia (Visual Go) .....	19
Gambar 3. 1 Kegiataan Kameramen .....	21
Gambar 4. 1 saat melakukan zoom meeting Digital Vision Indonesia .....	26
Gambar 4. 2 saat melakukan make up artist saat pembuatan konten.....	27
Gambar 4. 3 Gambar saat melakukan pembuatan konten .....	28
Gambar 4. 4 Saat melakukan Zoom meeting pada klien.....	29
Gambar 4. 5 saat melakukan shoot di Petrokimia Gresik .....	30



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran ke 1. Surat Balasan dari PT.Jawa pos group Multimedia .....	34
Lampiran ke 2. Lampiran ke 2. Form KP-5 (Acuan Kerja) .....	35
Lampiran ke 3. Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan .....	36
Lampiran ke 4 Log Harian Acuan Kerja Selama 1 Bulan.....	37
Lampiran ke 5 Kehadiran Kerja Praktik Selama 1 Bulan .....	38
Lampiran ke 6. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing .....	39
Lampiran ke 7. Hasil Kerja Praktik.....	40



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada era digital saat ini kebutuhan semacam dokumentasi berupa videografi dan foto sangat diperlukan dalam banyak kegiatan. Hal ini digunakan sebagai kepentingan dan kebutuhan bagi beberapa perusahaan. Sebagaimana mengikuti perkembangan jaman dengan kemajuan teknologi visual seperti kamera yang hingga saat ini digunakan untuk keperluan dokumentasi dan seni. “Informasi yang didapatkan melalui media ini berbentuk dokumen yang bergerak, kita dapat menyaksikannya dengan proyeksi terhadap layer lebar seperti televisi, computer, atau proyektor dan memiliki suara dari video atau animasi.” (Mufarokah, 2009).

“Video merupakan bentuk media audio visual yang dapat menampilkan gambar serta suara. Video juga dapat digunakan sebagai alat untuk menangkap dan merekam gambar bergerak yang kemudian ditransmisikan dan diproses. Video dapat menyajikan sebuah informasi dan pesan, menjelaskan suatu konsep, memaparkan proses, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap,” menurut (Suryani, Setiawan, Fithrah, Purwanti, & R, 2011).

Kerja Praktik adalah sebuah ajang bagi mahasiswa/I untuk menerapkan teori-teori yang diterima saat proses pembelajaran di bangku kuliah ke dalam dunia kerja yang sebenarnya. Universitas adalah salah satu Lembaga Pendidikan yang mempersiapkan mahasiswa untuk dapat bermasyarakat, khususnya pada disiplin ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti perkuliahan. Dalam dunia Pendidikan hubungan antara teori dan praktik merupakan hal penting untuk membandingkan serta membuktikan sesuatu yang telah dipelajari dalam teori dengan keadaan sebenarnya dilapangan.

Maka melalui Praktek Kerja lapangan ini mahasiswa dapat memiliki kesempatan untuk dapat mempelajari dunia kerja yang sebenarnya. Dengan ini mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan dan ilmu yang dipelajari di kampus dalam tempat magang layaknya dunia kerja. Hal ini dapat memberikan kesempatan untuk mengembangkan cara berpikir mahasiswa/i.

Dengan melakukan kerja praktik di PT Digital Vision (Visual Go) Penulis dapat mempelajari banyak hal tentang standart penggunaan kamera untuk suatu dokumentasi grafis bergerak dalam beberapa pesanan client dari perusahaan serta konten, bisa bekerja bersama tim dengan baik dan bisa memenuhi keinginan dari intansi atau perusahaan client. Kerja praktik juga dapat mengembangkan kreatifitas penulis serta mental mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja praktik ini yaitu bagaimana bentuk pekerjaan dari seorang *camera person* dalam mendokumentasi di balik layer produksi video.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam Kerja Praktik ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai *Camera person* di PT Digital Vision. Adapun Batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini antara lain:

1. Membuat Video dokumentasi di balik layak dalam pembuatan konten video.
2. Pembuatan Video dokumentasi dari kegiatan tim mengerjakan video untuk perusahaan *client*.
3. Pembuatan foto dokumentasi di balik layar kegiatan produksi video.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik ini meningkatkan kemampuan dalam menggunakan kamera atau yang disebut dengan *hardskill*. Sehingga adanya pematangan dari jam terbang dalam penggunaan Kamera.

## 1.5 Manfaat

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

### 1. Manfaat bagi Penulis

- a. Mengetahui proses pengambilan gambar baik foto maupun video dalam produksi di sebuah PH,
- b. Dapat mengembangkan dan melatih diri dari ilmu yang didapat di perkuliahan,
- c. Menambah wawasan dan jam terbang dalam dunia industri kreatif seperti Film, Televisi, dan Multimedia,
- d. Membentuk mental, sikap, dan perilaku professional, serta berpikir kritis dalam bekerja,
- e. Menambah pengalaman dalam memberikan hasil kerja secara maksimal baik melalui teori dan praktik.

### 2. Manfaat bagi Perusahaan

- f. Adanya hubungan yang erat antar perusahaan dan perguruan tinggi,
- g. Kerja praktik ini dapat memberikan bantuan dari tenaga mahasiswa kepada perusahaan/intansi,
- h. Memberikan kemudahan bagi perusahaan/intansi dalam mencari tenaga kerja yang dibutuhkan.

### 3. Manfaat bagi Akademik

- i. Mempraktikkan secara langsung pelajaran yang diberikan di perkuliahan dalam menggunakan kamera dari pergerakan, komposisi, dan teknik pengambilan gambar,
- j. Sebagai penyebarluasan bahwa keberadaan akademik dalam dunia kerja dari kegiatan kerja praktik sebagai alat promosi,
- k. Akan lebih diketahui keberadaan perguruan tinggi.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Profil Instansi**

Nama Instansi : PT Digital Vision Indonesia  
(Visual Go)

Alamat : Perum MA2, Blok 3 Jl. Medokan Asri Tengah IV No 22, Medokan Ayu, Kec. Rungkut, Kota Surabaya

Telp/Fax : (031) 8431096  
Email : info@visualgo.id  
website : <https://visualgo.id>

#### **2.2 Sejarah Singkat Visual Go**

Sejak 2018 Visualgo ada, lahir di Kota Surabaya dengan layanan berfokus untuk mensupport CORPORATE CONTENT VISUAL MANAGEMENT berupa konten kreatif untuk suatu perusahaan, instansi atau badan usaha dalam lingkup suatu perusahaan/instansi baik swasta ataupun negeri dari skala nasional, multinasional hingga internasional.

#### **2.3 Overview Perusahaan**

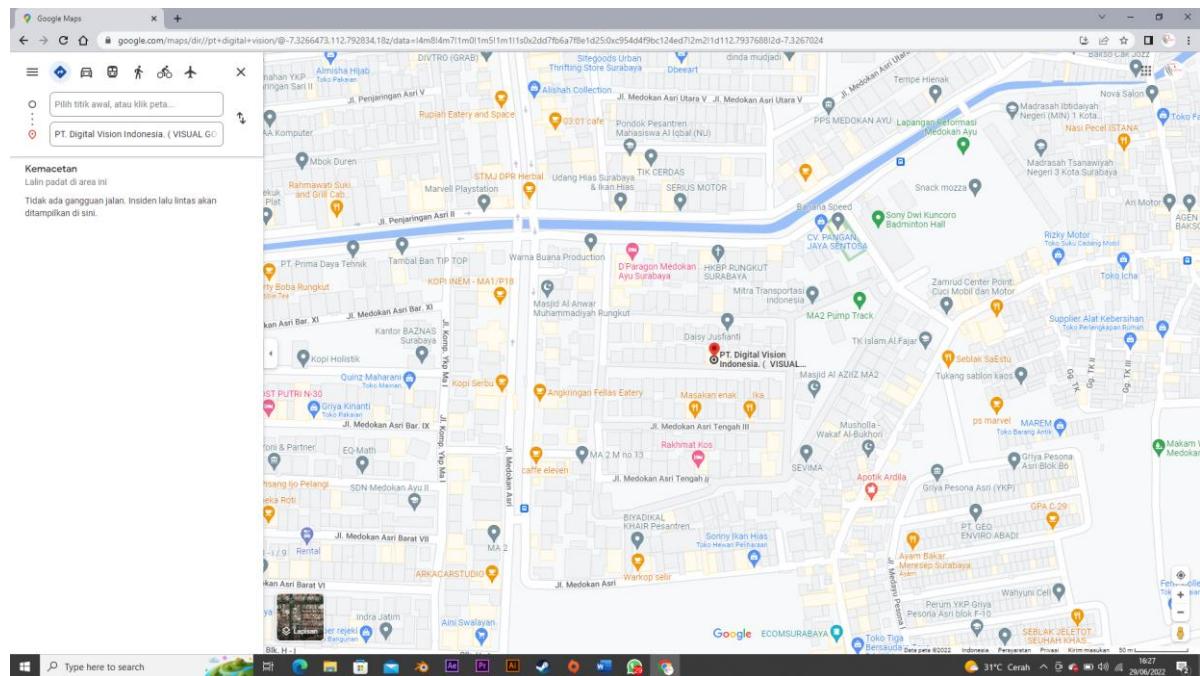
Kerja Praktik dilakukan oleh mahasiswa penting untuk mengenal lingkungan kerja. Baik untuk satu orang maupun untuk perusahaan. Hal ini sangat dibutuhkan ketika bekerja dimasa yang akan datang dengan memulai pekerjaan di PT Digital Vision Indonesia (Visual Go) yang berada di Perum MA2, Blok 3 Jl. Medokan Asri Tengah IV No 22, Medokan Ayu, Kec. Rungkut, Kota Surabaya

Berikut ini adalah logo Digital Vision Indonesia (Visual Go) yang berada di Surabaya



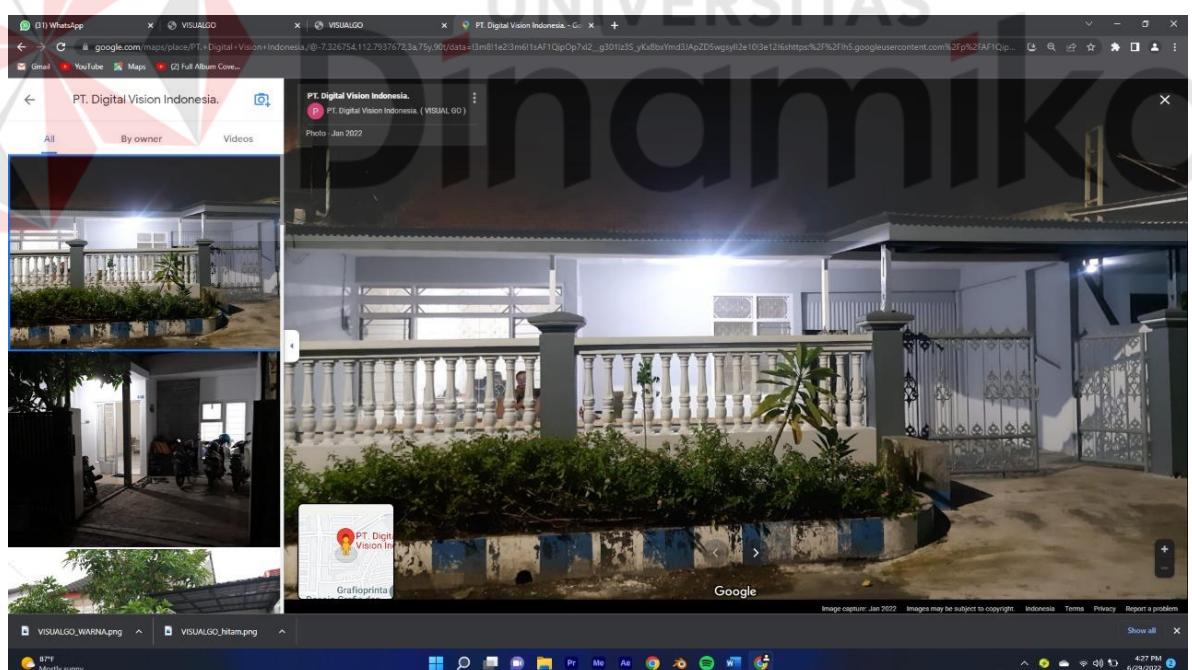
Gambar 2. 1 Logo Digital Vision Indonesia (Visual Go) Surabaya





Gambar 2. 2 Peta PT Digital Vision Indonesia (Visual Go)

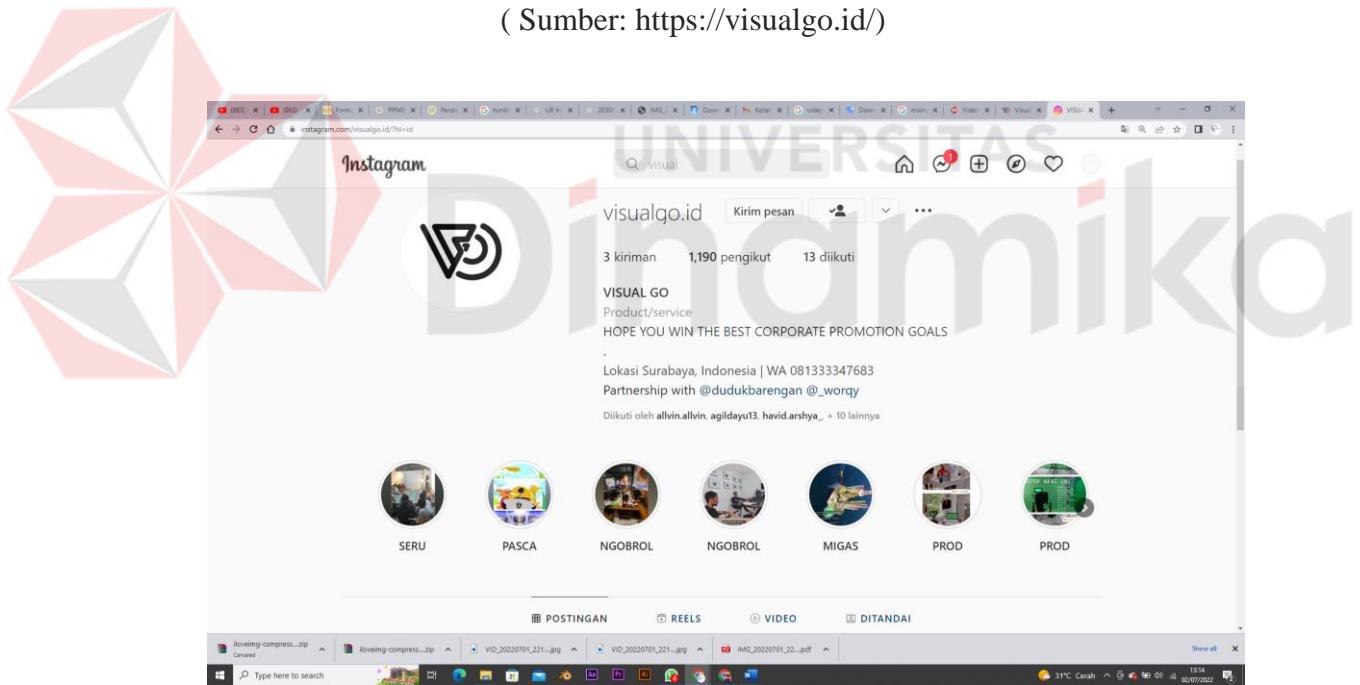
(Sumber: [www.maps.google.com](http://www.maps.google.com) )



Gambar 2. 3 Letak Lokasi Gambar Peta Lokasi PT Digital Vision Indonesia (Visual Go)  
 ( Sumber: [www.maps.google.com](http://www.maps.google.com) )



Gambar 2. 4 Tampilan Website PT. Digital Vision (Visual Go)  
( Sumber: <https://visualgo.id/>)



Gambar 2. 5 Tampilan Website PT Digital Vision Indonesia (Visual Go) ( Sumber : Instagram.com)

## 2.4 Visi dan Misi PT Digital Vision (Visual Go)

### Visi

Pengembangan suatu karya audio visual pada suatu produk yang terus berevolusi dalam era kreatifitas untuk meningkatkan, menghasilkan kualitas yang sesuai dengan globalisasi milenial saat ini.

### Misi

1. Suatu karya cipta tidak terbatas dengan standardisasi tempo terdahulu.
2. Komunikasi dan pengembangan audio visual yang dapat diterima oleh seluruh khalayak.
3. Peningkatan karya tidak hanya melalui individu namun terbuka pada setiap perusahaan dan civitas.

## 2.5 Tujuan PT Digital Vision (Visual Go)

Tujuan yang hendak dicapai oleh PT. Digital Vision Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Menunjukkan keberadaan PT. Digital Vision Indonesia – Visual Go.
2. Memproduksi proyek karya berupa audio visual untuk suatu produk perusahaan dan instansi lainnya.
3. Antara kami dan klien, Visualgo selalu berusaha mendengarkan setiap masukan dengan penuh perhatian untuk mengetahui masalah yang perlu kami tangani agar hasil yang diharapkan maksimal.

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1 Definisi Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara untuk mengabadikan suatu kegiatan atau *event* dalam bentuk video maupun foto. Dokumentasi juga digunakan untuk mendapatkan bukti dan keterangan dalam adanya sebuah acara. Video dokumentasi ini juga menjadi salah satu media yang sangat bermanfaat dan menyebarluaskan isi informasi yang didapatkan, sehingga informasi tersebut mudah didapatkan oleh banyak lapisan masyarakat. Mendokumentasikan sebuah acara perlu adanya teknik pengambilan gambar yang diarahkan oleh seseorang *Director of photography*. DOP juga dibantu dengan cameramen untuk memvisualisasikan gambar yang akan diambil nantinya. Oleh karena itu memerlukan suatu ilmu untuk mempelajari pengarahan sebuah proses produksi dalam pembuatan suatu dokumentasi (Wahyuni, 2018).



Gambar 3. 1 Kegiatan Kameramen  
(Sumber [www.google.com](http://www.google.com) )

## 3.2 Camera Person

Dalam dokumentasi kamera person memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk sebuah video dengan paket yang baik dari pengambilan gambar. Kamera person dalam melihat secara visual atau gambar dalam produksi hingga memberikan hasil yang sesuai dan kemudian diberikan kepada editor, kamera person sendiri bertanggung jawab dari awal mula produksi hingga akhir karena semua gambar dan audio harus tuntas sehingga editor tidak kesusahan dalam melakukan editing (Trianto, 2022).

Camera person yang memiliki peran dalam pembuatan video di balik produksi. Yakni sebagai videographer atau fotografer yang berada di lapangan proses shooting dimana adanya suatu moment di balik produksi yang berguna untuk baik evaluasi, laporan atau hiburan. *Camera person* dalam membuat video dokumentasi juga memerhatikan beberapa hal sebagaimana videographer atau fotografer mendapatkan gambar yang informatif untuk penonton.

### 3.2.1 Dasar-Dasar Videographer

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan videografi yang baik, sehingga dimana bisa memberikan estetika, tujuan, dan efek psikologis dari pengambilan gambar. Pengambilan gambar disini merupakan sudut pandang kamera atau *camera angle*. Berikut merupakan dasar-dasar teknik videografi (Dewojati).

- **Top Shot** merupakan pengambilan gambar melalui pengambilan dari atas, biasanya pengambilan ini juga diambil pada kondisi ruang tajam sempit, memperlihatkan kegiatan atau pergerakan sesuatu yang menampilkan keramaian atau kepadatan sesuatu pada objek yang ingin dituju.
- **High Angle** ini pengambilan gambar menggunakan posisi kamera yang lebih tinggi di atas mata, sehingga kamera harus menunduk dan mengambil subyeknya. High Camera Angle pemngambilan ini sangatla berguna untuk memperlihatkan keseluruhan set beserta obyek obyeknya. Dengan menggunakan posisi high camera angle ini dapat menciptakan kesan dari obyek nampak rendah, hina, perasaan kesepian, kurang gairan dan kehilangan dominasi.

- **Eye Level / Normal**, pengambilan gambar tepat simetris dengan objek, biasanya dikatakan segaris dengan objek yang di ambil dari pengambilan gambar, namun untuk pengambilan gambar seperti ini haruslah ada objek yang menarik atau dinamis agar tidak memperlihatkan efek bosan pada yang melihat pengambilan gambar tersebut.
- **Low Angle**, pada posisi kamera di bawah ketinggian mata, sehingga kamera harus mengarahkan ke atas untuk merekam gambar subyek. Posisi ini memberikan kesan cenderung menambah ukuran tinggi obyek, dominan, memberikan kesan kuat dan dinamis.

### 3.3 Komposisi Videografi

Komposisi yaitu cara mengatur atau menyusun bagian-bagian pengambilan gambar seperti garis-garis, bentuk, ruang bebas, bayangan dan lain-lain, agar gambar terlihat lebih menarik dan mudah dimengerti. Ada beberapa prinsip yang biasanya digunakan untuk meningkatkan efektifitas gambar yang akan diambil. "dan memperlihatkan suatu obyek yang ingin diperlihatkan disatu video" merupakan salah satu prinsip yang baik bagi para videografi. Videografi sangat memerlukan penerapan dari "*Rule of Thirds*". (Wibawa, 2020).

### 3.4 Pergerakan Kamera Pada Video

- *Zoom* merupakan gerakan paling dasar saat pengambilan gambar dilakukan dengan cara mendekati atau menjauhi obyek. Dan mengubah panjang focal lensa dari sudut pandang lebar atau sebaliknya. Ada 2 teknik menggunakan *zoom* yaitu (*Zoom in*) gerakan ini seolah-olah mendekat dengan subyek, dan (*Zoom out*) seolah-olah menjauh pada subyek.
- *Dolly* adalah pengambilan gambar yang mendekati atau menjauhi suatu subyek dengan pergerakan pada kamera di atas tripod atau *dolly*. Pada pengambilan gambar biasanya kamera lebih dapat dirasakan dan seolah-olah menjadi mata penonton, gerakan kamera ini sangat mewakili gerakan penonton sehingga terbawa suasana dan ikut terlibat dalam sebuah peristiwa pada film.
- *Panning* merupakan gerakan kamera yang menoleh kekiri (*Pan left*) dan kekanan (*Pan right*). Ada banyak fungsi dalam shot ketika melakukan panning meski pada prinsipnya dengan menggunakan gerakan yang sama.

Gerakan pan ini sering digunakan dalam pengambilan gambar secara umum adalah *Follow pan*. Yaitu gerakan kamera ini mengikuti subyek yang bergerak. Gerakan panning ini juga dapat dilakukan untuk pengambilan ambar pada obyek yang tak bergerak. Gerakan *panning* juga bisa digunakan untuk transisi antara dua shoot bisa di sebut nama lainnya yaitu *whipe pan*, seperti melakukan transisi yang menciptakan gambar yang lebih dinamis dan mempersingkat waktu seperti kejadian yang memiliki sebab dan akibat.

- *Crab/crabing* merupakan gerakan kaera secara lateral atau bisa disebut menyamping, berjalan sejajar dengan subyek yang sedang berjalan. Gerakan *crab* ini hampir ingin sama dengan *Dolly*, perbedaannya hanya digerakan pada kamera saja.
- *Tilt/Tilting* merupakan gerakan kamera secara vertikal, yang menagrahkan dari bawah ke atas (*Tilt up*) maupun dari atas ke bawah (*Tilt down*). Gerakan *tilt* ini banyak dgunakan untuk mengarahkan mata penonton pada aktivitas terentu yaitu subyek. Proses sebab dan akibat dapat diciptakan dengan *tilting*.
- *Pedestal* merupakan gerakan kamera di atas pedestal yang bisa dinaik turunkan. Pedestal memiliki 2 yaitu *pedestal up* yang memiliki istilah yang bisa digunakan untuk gerakkan kamera naik sedangkan *pedestal down* menggunakan gerakan kamera kebawah.
- *Arc* merupakan gerakan kamera yang memutar dan mengitari suatu obyek dengan menggunakan cara dari kiri ke kanan atau bisa juga sebaliknya.
- *Follow* merupakan gerakan kamera mengikuti sebuah objek yang bergerak, untuk menciptaan pengambilan gambar yang lebih dinamis. Dan bisa menggeabungkan beberapa gerakan kamera sehingga gambar dapat terihat dinamis di penonton. (Ramadhani, 20)

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Pada pelaksanaan Kerja Praktik di PT Digital Vision Indonesia (Visual Go), diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Produksi Film dan Televisi dan juga sekaligus berhubungan dengan internal Visual Go. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk menjadi kameramen pada pembuatan Video di PT Digital Vision Indonesia (Visual Go).

#### **4.1 Analisa Sistem**

Kerja Praktik yang dilaksanakan sebagai berikut:

Nama Instansi : PT Digital Vision (Visual Go)

Divisi : Kameramen

Tempat : Surabaya

Kerja Praktik dilaksanakan selama empat bulan, dimulai pada 14 September 2021 sampai 31 Desember 2021, dengan alokasi waktu Senin sampai Jumat pada pukul 08.00-17.00 WIB.

#### **4.2 Posisi dalam Instansi**

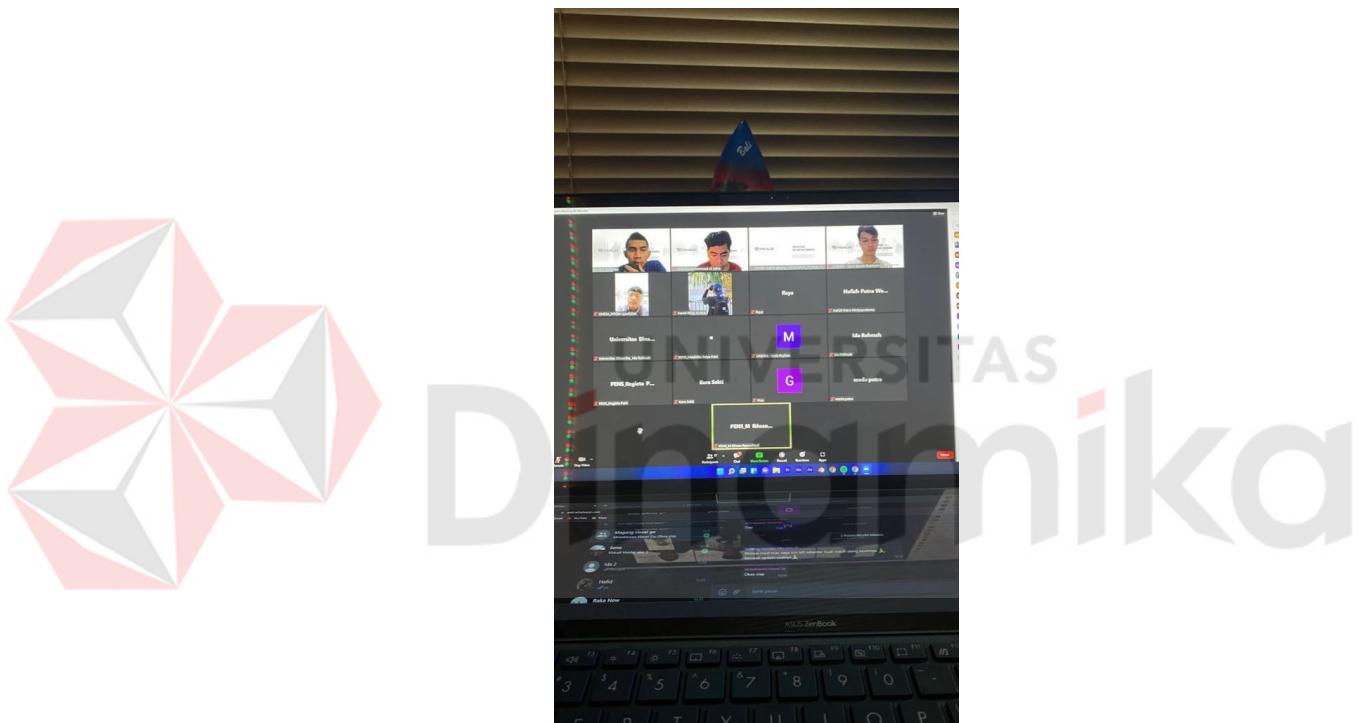
Pada saat melaksanakan Kerja Praktik, Posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai cameramen, yang bertugas menjadi cameramen untuk pembuatan konten.

#### **4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik**

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan Kerja Praktik di PT Digital Vision Indonesia (Visual Go) dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar. Hal yang juga paling penting dalam proses kegiatan adalah pengambilan kamera yang dipakai untuk menunjang pekerjaan dan kegiatan selama Kerja Praktik

### 4.3.1 Minggu Ke -1

Di hari pertama kerja praktik saya dengan rekan-rekan mengikuti pengarahan serta pengenalan PT Digital Vision (Visual Go). Pada pengarahan ini kami diberikan beberapa portofolio dan juga system kerja dalam instansi tersebut. Disertakan juga deskripsi tiap *job description* setiap member yang ada di PT Digital Vision (Visual Go). Dalam deskripsi tersebut terdapat beberapa penjelasan mengenai bagaimana bertemu atau *meeting* dengan *client*, dan banyak juga deskripsi yang menunjukkan project yang pernah dikerjakan.

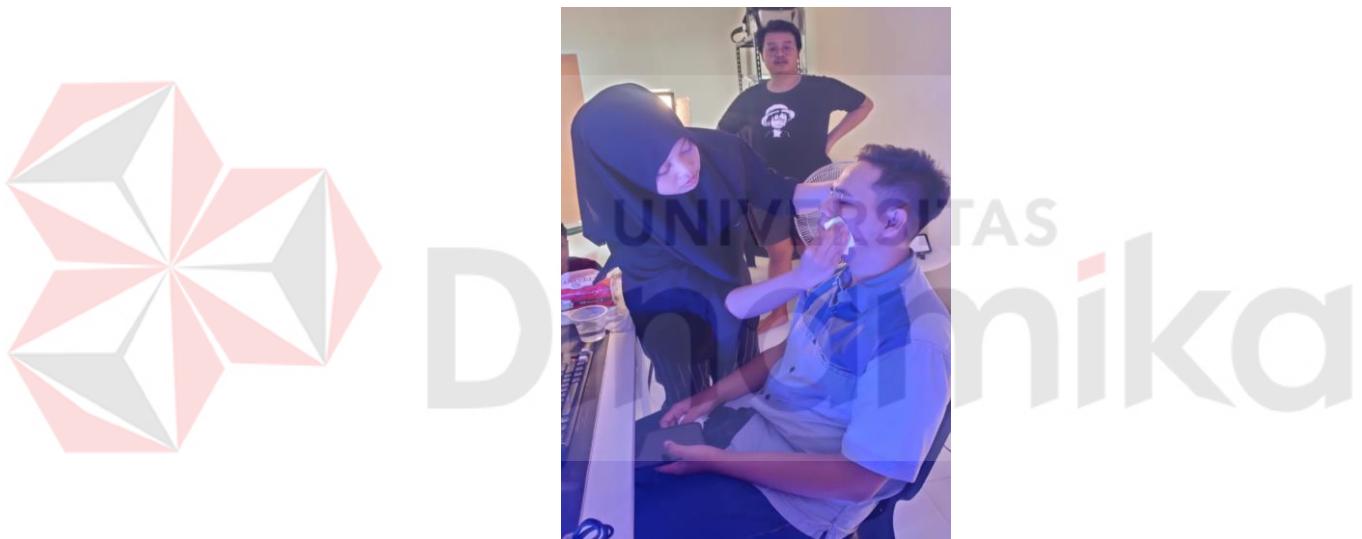


Gambar 4. 1 saat melakukan zoom meeting Digital Vision Indonesia

Setelah pengarahan dan pengenalan, saya bersama rekan-rekan mengadakan rapat untuk dibentuknya departemen seperti menciptakan sebuah *Production House*. Rapat yang diadakan ini merupakan rapat online bersama teman-teman melalui *zoom meeting*.

#### 4.3.2 Minggu Ke-2

Pada tanggal 7 April 2022, saya menjadi makeup artis untuk konten di Digital Vision Indonesia, saya melakukan pekerjaan merias wajah talent, terkadang saya juga menata rambut talent agar terlihat rapi, saya juga menjadi *wardrobe* menata pakaian *talent* dan menentukan pakaian apa yang akan digunakan dengan talent.



Gambar 4. 2 saat melakukan make up artist saat pembuatan konten

### 4.3.3 Minggu Ke-3

Pada hari kamis saya melakukan pembuatan konten bersama team, yang berjudul “Jangan Lupa Ctrl+S”, saya yang bertugas menjadi *camera person* dibalik layar dan mengambil pengambilan kamera dengan berbagai *angel*. saya berfokuskan video dan mengambil foto dari subyek.

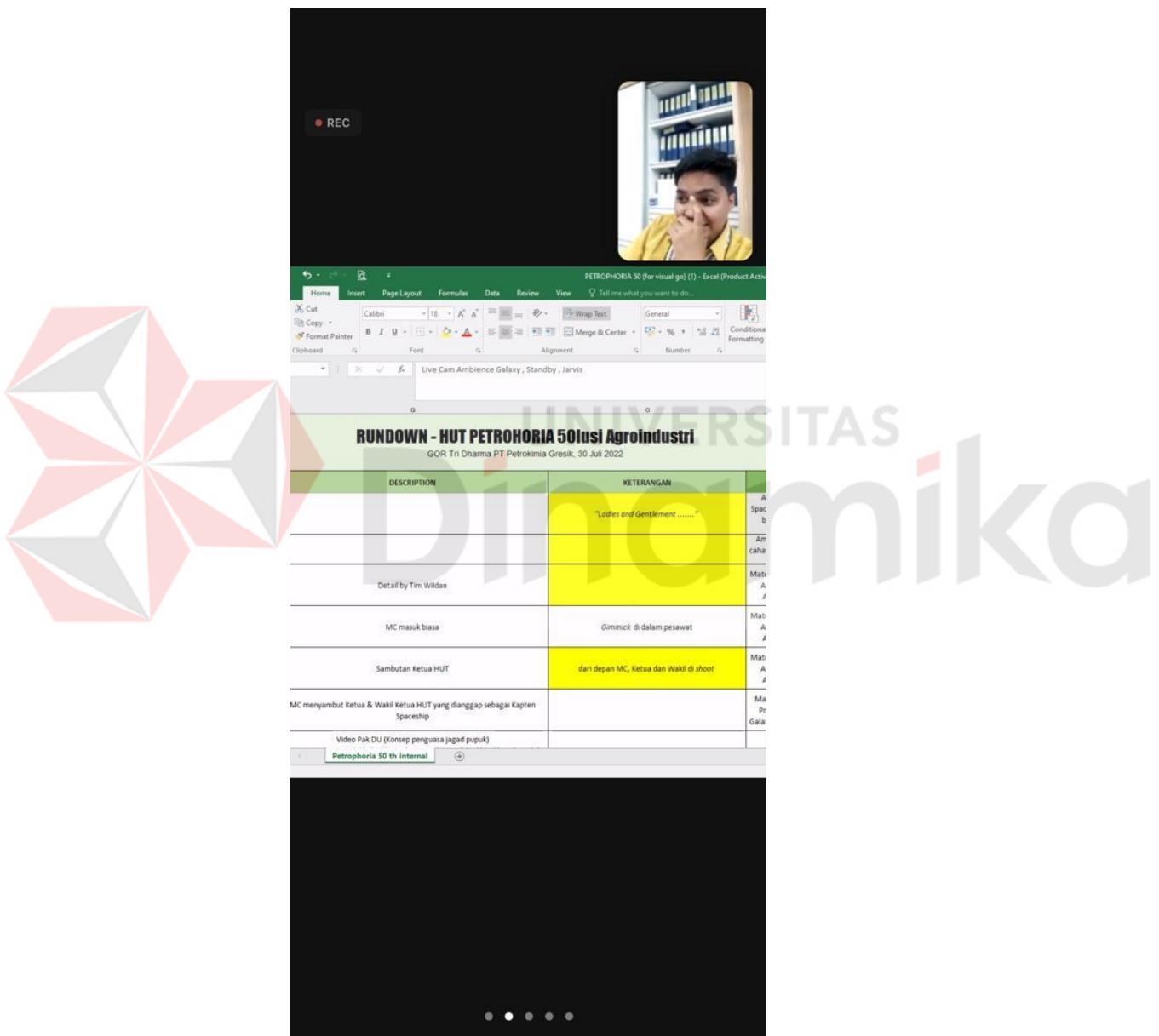


Gambar 4. 3 Gambar saat melakukan pembuatan konten

Pada tanggal 13 April 2022, dilanjutan pertemuan untuk membahas konten berikutnya dan membahas *jobdesk* untuk pembuatan konten berikutnya, dan pada tanggal 14 dilanjutkan untuk *shooting* video konten yang berjudul “Tipe-Tipe Review Film”.

#### 4.3.4 Minggu Ke-4

Pada minggu ini saya mengikuti *zoom meeting* online, saya ditugaskan untuk mencatat notulen dan memahami apa yang diinginkan pada klien, *zoom meeting* ini menjelaskan untuk shoot” apa yang akan diambil nantinya dan bagaimana alur yang akan dibuat pada shooting yang akan di inginkan pada klien.



Gambar 4. 4 Saat melakukan Zoom meeting pada klien

Pada tanggal 24 Juni 2022, saya ditugaskan untuk menjadi Asisten Director pada acara shooting untuk ulang tahun Petrokimia Gresik ke 50, yang dimana saya mendampingi *director*. Pada saat saya bertugas untuk membreefing para *talent* dan mengikuti arahan yang diinginkan *director*. acara yang dilakukan langsung di lokasi di Petrokimia Gresik.



Gambar 4. 5 saat melakukan shoot di Petrokimia Gresik

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di PT. Digital Vision (Visual Go) maka dapat disimpulkan beberapa hal berikut ini:

1. Sebagai seorang camera, haruslah mengetahui seluk beluk proses pra produksi sampe produksi, dan mengamati lokasi yang akan dibuat untuk shooting, mengerti pengambilan gambar dan angel camera.
2. Dengan adanya cameramen membantu mengambil pengambilan gambar maupun video, sehingga menjadi suatu karya video.
3. Dalam melakukan pekerjaan disuatu tim yang hanya dibutuhkan yaitu kekompakkan dan untuk saling membantu, tidak egois dalam mengerjakan suatu *project*. Saling mengingatkan kepada tim jika salah satu tim membuat kesalahan.
4. Dibutuhkan kerja sama tim dan berkoordinasi yang sangat kuat pada saat proses produksi/kegiatan berlangsung. Oleh sebab itu saling memahami satu sama lain pada proses komunikasi kepada tim merupakan hal yang wajib dilakukan selama pembuatan konten dapat berjalan dan dapat menghasilkan menjadi sebuah video.

## 5.2 Saran

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

### 1. Bagi Perusahaan

Menyiapkan peralatan pendukung dalam proses pembuatan konten dengan lebih lengkap, beberapa lensa yang bisa menyesuaikan keadaan seperti kamera untuk video dan peralatan lainnya untuk memberi kesan yang luas pada gambar. Konsep yang lebih matang dalam membuat acara untuk mempermudah proses pembuatan konten dan menghasilkan hasil gambar saat acara dengan sempurna.

### 2. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik

Bagi mahasiswa yang akan melakukank kerja praktik wajib melakukan persiapan baik dalam kebutuhan seperti pengetahuan, serta kemampuan dalam menyelesaikan masalah pada bidangnya. Disarankan juga dapat menggunakan alat terutama alat dalam bidangnya masing masing. Memahami pengambilan gambar ataupun angel kamera.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewojati, R. W. (n.d.). *Basic Videography*. R. Wisnu Wijaya Dewojati.
- Mufarokah, A. (2009). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: TERAS.
- Ramadhani, K. (2021, 02 15). *Satuan Karya Kominfo Sleman*. Retrieved from sakakominfosleman.or.id: <https://sakakominfosleman.or.id/2021/02/15/teknik-pergerakan-kamera/>
- Suryani, I., Setiawan, B., Fithrah, D. S., Purwanti, R., & R, N. (2011). *Video sebagai Media Komunikasi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Trianto. (2022, Juni 16). *Teknik Pengambilan Gambar Film Dokumenter "Metamorfosa"*. Retrieved from repository.mercubuana.ac.id: <http://repository.mercubuana.ac.id/id/eprint/63476>
- Wahyuni, L. D. (2018, Agustus 1). *LKP : Media Video Dokumentasi dalam Produksi Kegiatan dan Event pada Public Speaking Class ARTV School Of Public Speaking*. Retrieved from repository.dinamika.ac.id: <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/2994>
- Wibawa, S. C. (2020). *Fotografi dan Videografi*. Setya Chendra Wibawa.

