



**KAMERAMEN DALAM PROJECT DAN
KONTEN PT DIGITAL VISION INDONESIA**



UNIVERSITAS
Dinamika

**Program Studi
DIV Produksi Film dan Televisi**

**Oleh :
Muhammad Al Jufri
19510160015**

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

**KAMERAMEN DALAM PROJECT DAN
KONTEN PT DIGITAL VISION
INDONEISA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Kerja Praktik



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh:

Nama : Muhammad Al Jufri
NIM : 19510160015
Program Studi : DIV Produksi Film Dan Televisi

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2022

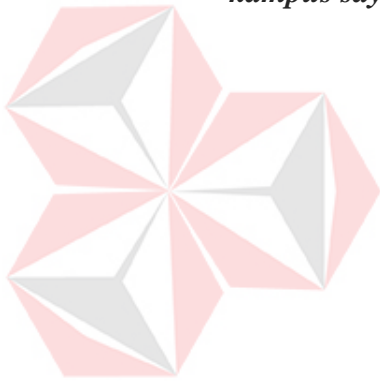
LEMBAR MOTTO



“Jika sudah merasa tidak ampu melewati suatu rintangan atau masalah yang menurut kita begitu berat, Perlu diingat lagi kita pernah melewati rintangan yang lebih besar dari itu.”

LEMBAR PERSEMBAHAN

Saya persembahkan untuk kedua Orang Tua, Dosen Wali, Teman dan kampus saya Universitas Dinamika.



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN
KAMERAMEN DALAM PROJECT DAN
KONTEN PT DIGITAL VISION INDONESIA

Laporan Kerja Praktik
Muhammad Al Jufri
NIM: 19510160015

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 4 Juli 2022

Disetujui:

Pembimbing



Yunanto Tri Laksono, M. Pd.

NIDN. 0794068505

Penyelia



VISUAL GO
PT DIGITAL VISION INDONESIA

Manager SDM

Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi



Paradigma Baru Industri Kreatif
UNIVERSITAS
Dinarika

Dr Muh. Bahruddin, S.Sos. M.Med.Kom

NIDN. 0704017701

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Muhammad Al Jufri**
NIM : **19510160015**
Program Studi : **D4 Produksi Film dan Televisi**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktek**
Judul Karya : **KAMERAMEN DALAM PROJECT DAN KONTEN
PT DIGITAL VISION INDONESIA**

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 keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 30 Juni 2022



Muhammad Al Jufri
NIM : 19510160015

ABSTRAK

Kameramen merupakan suatu profesi yang bergerak dalam hal pengambilan gambar berupa video mentah yang nantinya akan diedit oleh editor. Seorang *Kameramen* bertanggung jawab atas video mentah yang ia ambil sesuai permintaan atau sebuah script yang sudah ada.. Tugasnya merekam visual sesuai arahan client atau arahan script yang sudah ada dan dibuat oleh penulis script.

Kameramen tidak hanya bisa berkarier di media, tapi bisa juga di berbagai industri terutama industri jasa (periklanan, teknologi informasi, dunia pendidikan, dsb) maupun industri manufaktur (tekstil, garmen, otomotif, elektronik).

Menjadi seorang Kameramen harus memperbanyak menonton film agar mendapatkan berbagai referensi sehingga bisa membuat komposisi visual. Selain itu, kemampuan dalam mengetahui angle dan komposisi pengambilan gambar juga diperlukan untuk menunjang hasil visual yang nantinya menjadi hasil akhir dalam sebuah project video.

Oleh karena itu, diperlukan suatu ilmu untuk mempelajari tentang pengambilan gambar menggunakan kamera yang baik untuk menghasilkan sebuah video yang baik dan indah saat dilihat. Oleh karena itu penulis melakukan Kerja Praktik di PT Digital Vision Indonesia (Visual Go) Sehingga dalam penulisan laporan Kerjdiambilah judul "*KAMERAMEN DALAM PEMBUATAN PROJECT DAN KONTEN PT DIGITAL VISION INDONEISA(VISUAL GO).*"

Kata Kunci: *Kerja Praktik,, Kameramen,PT Digital Vision Indonesia (Visual Go).*

KATA PENGANTAR

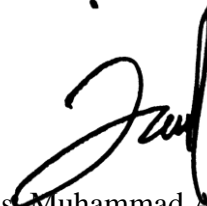
Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul “*Kameramen Dalam Project Dan Konten PT Digital Vision Indonesia (Visual Go)*.”, dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian 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. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Karsam, M.A., Ph.D selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika
4. Bapak Dr. Muh, Bahruddin, M.Med.Kom., selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.
5. Yunanto Tri Laksono, M.Pd .selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
6. Bapak Muhammad Idiris Setiawan Dan Bapak Naufal Hilmy Raya. Yang telah bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik.

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 ini bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya teman-teman Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.

Surabaya, 28 Juni 2022



Penulis, Muhammad Al Jufri

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I	12
PENDAHULUAN.....	12
1.1 Latar Belakang	12
1.2 Rumusan Masalah	13
1.3 Batasan Masalah	13
1.4 Tujuan	14
1.5 Manfaat	14
BAB II.....	15
2.1 Profil Instansi	15
2.2 Sejarah Singkat PT Digital Vision Indonesia	16
2.3 Overview Perusahaan.....	16
2.4 Visi dan Misi PT Digital Vision Indoneisa.....	18
2.5 Tujuan PT DIGITAL VISION INDOENSIA	18
BAB III.....	19
LANDASAN TEORI	19
3.1 Definisi Kameramen	19
3.2 Tahapan Pra Produksi hingga produksi sebagai kameramen	19
3.3 Pengambilan gambar.....	20
3.4 Camera Movement (Pergerakan Kamera)	20
BAB IV	22
DESKRIPSI PEKERJAAN.....	22
4.1 Analisa Sistem.....	22
4.2 Posisi dalam Instansi	22

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik.....	22
4.3.1 Minggu Ke -1.....	23
4.3.2 Minggu Ke -2.....	24
4.3.3 Minggu ke-3.....	24
4.3.4 Minggu Ke-4.....	25
BAB V.....	26
PENUTUP.....	26
5.1 Kesimpulan.....	26
5.2 Saran	26
DAFTAR PUSTAKA.....	27



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo PT DIGITAL VISION INDONESIA.....	16
Gambar 2. 2 Peta Lokasi PT Digital Vision Indoneisa.....	17
Gambar 2. 3 Letak Lokasi Gambar PT Digital Vision Indonesia	17
Gambar 4. 1 Kamera yang digunakan.	23
Gambar 4. 2 Memlakukan zoom meeting pertama kali dengan visual go	23
Gambar 4. 3 Proses pengambilan dokumentasi video.....	24
Gambar 4. 4 Pengambilan gambar Konten untuk instagram.....	25
Gambar 4. 5 Produksi project “Rumah Transformasi”.....	25



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era sekarang ini banyaknya perusahaan-perusahaan memerlukan konten multimedia untuk menjangkau para calon customer untuk menyampaikan informasi tentang profil atau produk pada perusahaan tersebut salah satu konten multimedia adalah *company profile*. Menurut (Abdulhafizh, 2020) pentingnya *company profile* dalam suatu perusahaan adalah perusahaan atau Lembaga tersebut akan dianggap serius dalam membangun nama baik dan dikatakan layak sebagai suatu perusahaan.

Di era digital sekarang kameramen sangat dibutuhkan di beberapa Rumah produksi untuk dalam pembuatan suatu project. Pembuatan sebuah video untuk sebuah pengenalan, hiburan, dan sebuah promosi yang diperlukan oleh beberapa orang atau suatu perusahaan dimana menggunakan jasa tersebut untuk beberapa teknis dalam melakukan branding.

Pembuatan video tidak hanya berupa hiburan atau pembuatan video untuk promosi namun dalam suatu production house merupakan suatu kesempatan dan pekerjaan dalam memberikan jasa kepada suatu perusahaan yang membutuhkan sebuah video dalam mengajak, mengundang, atau bagian dari suatu permulaan dalam membangun pembaruan baik. Maka dari itu, pada era digital dan kreatifitas ini sangat dibutuhkan dalam menciptakan suasana baru melalui sebuah karya baik visual dan audio yang diberikan kepada khalayak muda atau para milenial.

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 praktek merupakan hal penting untuk membandingkan serta membuktikan sesuatu yang telah dipelajari dalam teori dengan keadaan sebenarnya dilapangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja Praktik yaitu bagaimana cara melaksanakan tugas sebagai Pengambil gambar untuk project dan konten yang dibutuhkan PT DIGITAL VISION INDONESIA

1.3 Batasan Masalah

Dalam Merdeka Belajar Kampus Merdeka ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai *Kameramen* di PT DIGITAL VISION INDONESIA. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Merdeka Belajar Kampus Merdeka ini antara lain:

1. Membuat Video Konten untuk di Post di Instagram.
2. Pembuatan konten multimedia dan company profile .
3. Menyesuaikan hasil video dengan sesuai keinginan client.



UNIVERSITAS
Dinamika

1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja praktik ini adalah mendapatkan lebih banyak pengalaman dan mengembangkan skill menjadi kameramen.

1.5 Manfaat

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

1. Manfaat bagi Penulis

- a. Mengetahui proses menjadi kameramen dari pra produksi hingga produksi dalam lingkup konten multimedia.
- b. Dapat mengasah dan meningkatkan ilmu yang didapat saat di perkuliahan.
- c. Menambah pengalaman kerja dalam bidang Industri Kreatif, Multimedia, Film, TV (Televisi).
- d. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.
- e. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.

2. Manfaat bagi Perusahaan

- f. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
- g. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
- h. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang multimedia.

3. Manfaat bagi Akademik

- i. Mengaplikasikan keilmuan videografi , tipografi dan sinematografi pada proses pembuatan konten multimedia dan video company profile.
- j. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi	: PT DIGITAL VISION INDONESIA (VISUAL GO)
Alamat	: Perum MA2, Jl. Medokan Asri Tengah IV No.22, Medokan Ayu, Kec. Rungkut, Kota SBY, Jawa Timur 60295
Telp/Fax	:0813-3334-7683
Website/Email	: https://visualgo.id/



UNIVERSITAS
Dinamika

2.2 Sejarah Singkat PT Digital Vision Indonesia

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

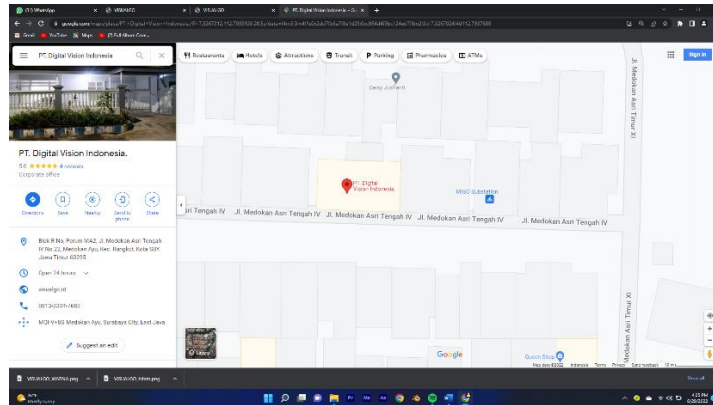
2.3 Overview Perusahaan

Melakukan Kerja Praktik, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di perusahaan. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa yang akan datang untuk memulai pekerjaan. : PT DIGITAL VISION INDONESIA (VISUAL GO) yang berada di Perum MA2, Jl. Medokan Asri Tengah IV No.22, Medokan Ayu, Kec. Rungkut, Kota SBY, Jawa Timur 60295

Berikut ini adalah logo. PT DIGITAL VISION INDONESIA (VISUAL GO)

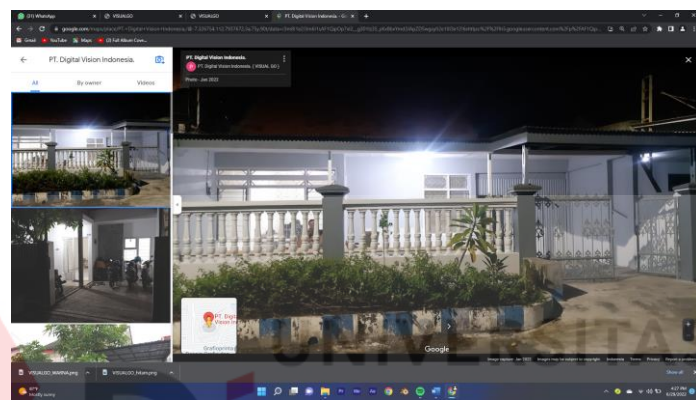


Gambar 2. 1 Logo PT DIGITAL VISION INDONESIA



Gambar 2. 2 Peta Lokasi PT Digital Vision Indonesia

(Sumber: www.Googlemaps.com)



Gambar 2. 3 Letak Lokasi Gambar PT Digital Vision Indonesia

(Sumber: www.Googlemaps.com)



Dinamika

2.4 Visi dan Misi PT Digital Vision Indoneisa

PT DIGITAL VISION INDONESIA menjadi pusat dari

Visi

kami dan klien, Visualgo selalu berusaha mendengarkan setiap masukan dengan penuh perhatian untuk mengetahui masalah yang perlu kami tangani agar hasil yang diharapkan maksimal.

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 INDOENSIA

Tujuan yang hendak dicapai 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 Kameramen

Menurut (Kutanto, 2017) kameramen ialah orang yang mengambil gambar menggunakan kamera untuk keperluan iklan, siaran tv, produksi video. Seorang kameramen harus merekam gambar sesuai konsep pengemasannya.

Kameramen bertanggung jawab atas alat yang digunakan terhadap pengambilan gambar dan *angle* kamera seperti kamera apa yang digunakan, lensa apa yang akan dipasang dan *equipment* pendukung lainnya sehingga hasil dari pengambilan gambar tersebut sesuai dengan konsep dan arahan oleh sutradara.

Kameramen harus bekerja sama dengan sutradara dalam pengambilan gambar agar *camera angle*, *camera movement*, dan Teknik-teknik kamera mendapatkan pengambilan gambar yang bagus dan menarik dan juga memperkuat cerita dalam video tersebut dengan demikian.

3.2 Tahapan Pra Produksi hingga produksi sebagai kameramen

Menurut (Rosandi, 2020) pra produksi adalah tahap persiapan dalam pembuatan suatu film atau karya. Pada tahapan produksi elemen-elemen yang akan dibuat antara lain adalah naskah, jadwal syuting, mencari dan survey lokasi syuting, menentukan jadwal syuting, dan menyiapkan hal-hal yang akan dibutuhkan pada tahapan produksi.

Seorang kameramen tidak hanya bekerja pada tahap produksi saja, melainkan kameramen harus mengikuti tahapan pra produksi agar memahami aspek dan motivasi apa saja yang nantinya diperlukan dalam pengambilan gambar.

1. Menganalisa dan membedah Naskah

Pada tahap pertama seorang kameramen harus menganalisa atau mempelajari naskah yang telah dibuat kemudian kameramen dan sutradara membedah naskah menjadi beberapa adegan agar kameramen mendapatkan bahan dari naskah untuk membuat *shoot list*.

2. Membuat shoot list

Pada tahap kedua ini kameramen dan sutradara saling bekerja sama untuk membuat dan menentukan *shoot list* detail dan lengkap sesuai dengan plot cerita yang dibuat dan adegan-adegan naskah dan memasukan aspek-aspek seperti sudut dan angle kamera, set lokasi dan detail gerak.

3. Menentukan Alat produksi

Setelah *shoot list* telah selesai dibuat, kameramen dapat menentukan peralatan apa saja yang akan digunakan ketika produksi seperti, kamera berjenis apa yang akan digunakan untuk mendukung format standar video, *rig camera* untuk aksesoris pendukung kamera, lensa apa yang akan digunakan untuk beberapa pengambilan gambar nantinya.

4. Produksi

Dan tahap terakhir adalah tahap produksi yang mana kameramen menjalankan tugas utamanya yaitu merekam dan mengambil gambar sesuai dengan adegan dan *shoot list* selain

pengambilan gambar kameramen juga harus memperhatikan berbagai macam aspek seperti pencahayaan dan suara agar aman ketika proses produksi berlangsung.

3.3 Pengambilan gambar

Menurut Menurut (Bonafix , 2011) ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam pengambilan gambar ialah ruangan, peristiwa dramatik, manusia, dan faktor waktu. Faktor ruangan dibagi menjadi 2 yaitu ruangan nyata dan ruangan tidak nyata, ruangan yang nyata adalah ruangan yang sesungguhnya yang berada di lokasi syuting sedangkan ruangan tidak nyata adalah ruangan pengganti yang digunakan untuk memvisualisasikan suatu kejadian atau peristiwa. Ruangan ini hanya menampilkan latar hijau atau pun biru yang biasanya disebut *blue screen* atau *green screen*.

Kemudian ada faktor waktu adalah waktu tempat kejadian sebuah peristiwa tersebut berlangsung. Kemudian faktor peristiwa dramatik adalah efek dari peristiwa dalam sebuah film atau video yang menimbulkan emosional tersendiri bagi para penontonnya.

Frame size

Frame size dalam setiap scene tentunya berbeda-beda karena memiliki maksud dan pesan tersendiri. Oleh karena itu seorang kameramen diharuskan mengetahui *frame size* yang disesuaikan dengan setiap adegannya.

1. *Medium Shot*

Medium shot adalah pengambilan gambar dari pinggang hingga kepala. Teknik ini memiliki kesan Bahasa tubuh dari ekspresi wajah dan juga karakter.

2. *Extreme close up*

Teknik *Extreme close up* ini satu ini menampilkan sebuah objek secara sangat dekat mendetail. Jenis shot satu ini memiliki makna menampilkan suatu yang detail dari sebuah obyek.

3. *Close up*

Teknik ini menampilkan sebuah objek dari kepala hingga bahu hal ini bertujuan untuk menunjukkan ekspresi dan emosional pada karakter.

4. *Medium close up*

Jshot satu ini digunakan untuk mengambil subjek dari, bagian kepala saja. Teknik ini biasanya digunakan untuk menampilkan emosi pada subjek dengan hanya memperlihatkan bagian kepala saja.

3.4 Camera Movement (Pergerakan Kamera)

Camera movement adalah pergerakan kamera dengan tujuan memberikan kesan dan arti tersendiri dan bertujuan untuk menyampaikan cerita pada penonton sehingga membangun emosi penonton. Selain itu camera movement juga harus memiliki motivasi misalnya untuk menunjukkan atau menyembunyikan

sesuatu,menakikan atau menurunkan intensitas dramatik,mengikuti subjek atau beberapa motivasi lainnya.ada bebrapa macam camera movement yaitu

1. *Dolly*

Movement camera ini diambil dengan cara kamera digerakan kedepan dan kebelakang dengan bantuan *slider* ataupun *stabilizer*.Dolly terbagi menjadi dua yaitu dolly in kamera bergerak maju dan dolly out kamera bergerak mundur

2. *Panning*

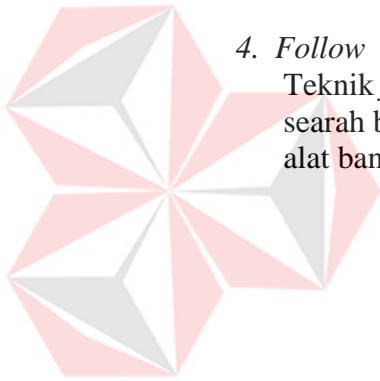
Panning diambil dengan cara kamera digerakan dari kanan ke kiri maupun sebaliknya.*Panning* dibagi menjadi dua yaitu *panning left* kamera bergerak dari kanan ke kiri dan *panning right* bergerak dari kiri ke kanan.Teknik ini sering digunakan untuk pengambilan gambar dengan objek yang tidak bergerak seperti kondisi ruangan,susana kota atau yang lainnya.

3. *Tilt*

Teknik ini ini diambil dengan cara kamera digerakan dari atas kebawah atau sebaliknya tilt terbagi menjadi dua yaitu tilt up pergerakan kamera dari bawah ke atas dan tilt down dari atas kebawah.teknik ini bertujuan untuk menggiring mata pentonton pada aktifitas tertentu yang dilakukan subjek.

4. *Follow*

Teknik *follow* ini diambil dengan cara mengikuti pergerakan objek dalam bergerak searah bisa dengan *tilt,panning* dan juga *dolly*.biasanya Teknik ini menggunakan alat bantu seperti *crene* atau *stabilizer* agar hasil yang didapatkan lebih bagus.



Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Kerja Praktik di PT DIGITAL VISION INDONESIA Pada pelaksanaan Kerja Praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Produksi Film dan Televisi dan juga sekaligus berhubungan dengan PT DIGITAL VISION INDONESIA. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk menjadi Kameramen pada pembuatan project dan konten di PT DIGITAL VISION INDONESIA.

4.1 Analisa Sistem

Kerja Praktik dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : PT DIGITAL VISION INDONESIA

Divisi : Kameramen

Tempat : Surabaya

Merdeka Belajar Kampus Merdeka dilaksanakan selama empat bulan, dimulai pada 1 Maret 2022 sampai 1 Juli 2022, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 09.00 -17.00 WIB.

4.2 Posisi dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan Kerja Praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai Kameramen, yang memiliki tugas mengambil video pada suatu project dan 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.

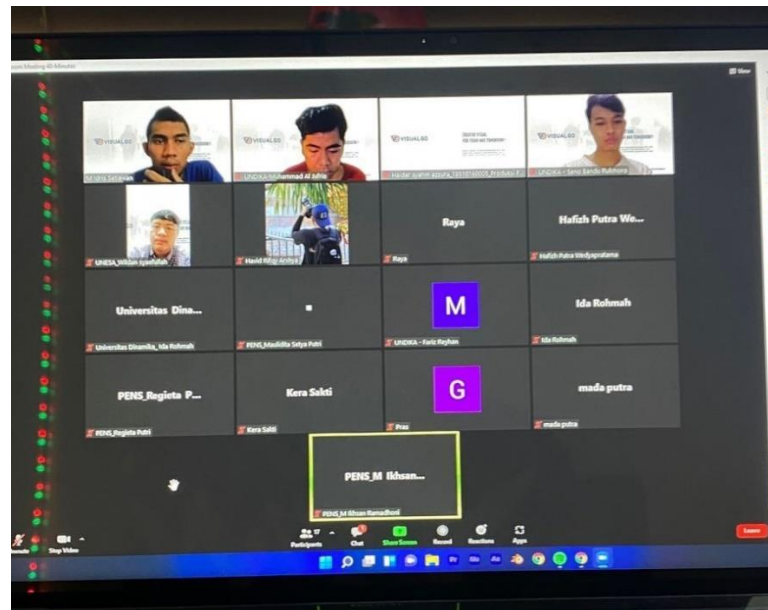
Hal yang juga paling penting dalam proses kegiatan adalah Kamera yang dipakai untuk menunjang pekerjaan dan kegiatan selama Kerja Praktik, dan beberapa Kamera yang digunakan adalah Sony A7III.



Gambar 4. 1 Kamera yang digunakan.

4.3.1 Minggu Ke -1

Di hari pertama Saya kerja praktik, saya mengawalinya dengan pertemuan via *Zoom Meeting* dan melakukan kontrak kerja. Pertemuan berlangsung bersama bapak Idris Setiawan dan bapak Raya dan juga bapak dengan perkenalan kemudian membahas tentang kerangka-kerangka kerja visual go dan juga cara bekerja visual go dan menunjukkan portofolio dan client-client Digital Vision Indonesia.



Gambar 4. 2 Melakukan zoom meeting pertama kali dengan visual go

4.3.2 Minggu Ke -2

Pada bulan maret 2022,minggu ke 4 ini saya melakukan dokumentasi video teater “Tabib Suci” dalam rangka Golden Anniversary Petrokima Gersik yang bertujuan untuk mendorong bangkitnya seni pertunjukan di Indonesia.Pengambil video pada acara ini dilakukan dari awal acara hingga akhir dengan berbagai *shot list* seperti *shot* testimoni,*shot* teater berlangsung,*shot backstage*,dan *shot* para tamu undangan.



Gambar 4. 3 Proses pengambilan dokumentasi video pada Teater “Tabib Suci” petrokimia gersik

4.3.3 Minggu ke-3

Pada bulan april ini kami membuat konten untuk Instagram yang berjudul “Jangan Lupa CTRL S” saya bertugas menajdi DOP dan Kameramen dalam produksi konten ini.pada pengambilan gambarnya saya menggunakan 2 teknik pengambilan gambar yaitu close up dan medium close up.



Gambar 4. 4 Pengambilan gambar Konten untuk instagram

4.3.4 Minggu Ke-4

Pada bulan juni minggu ke 4 ini saya Bersama membuat project “Rumah Transformasi” dari Petrokima Gersik. Yang mana saya berpersan sebagai camera dua, Disini saya mengambil gambar mengikuti arahan sutradara dan *DOP* yang mana saya lebih banyak mengambil *close up* dan *medium shot* dan mengambil beberpa *ambience* selain itu saya juga sebagai backup pada kamera utama.



Gambar 4. 5 Produksi project “Rumah Transformasi”

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan Kerja Praktik di PT Digital Vision Indonesia (Visual Go), maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang Kameramen, haruslah mengetahui seluk beluk proses pra produksi sampai produksi, Produksi/kegiatan informasi yang menjadi momentum paling penting dalam pengambilan semua gambar dengan narasumber.
2. Dengan menjadi kameramen akan memudahkan kredibilitas dalam suatu PH perihal pengambil gambar dalam suatu konten ataupun peristiwa penting untuk keperluan perusahaan atau instansi guna menunjang kualitas PH tersebut.
3. Dibutuhkan kerja sama tim yang kuat dan visi misi yang sama dan dalam tahapapan Pra produksi,Produksi,dan Post produksi untuk mencapai tujuan Bersama sehingga menghasilkan sebuah karya yang baik dan bermanfaat untuk kebutuhan client.

5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan Kerja Praktik ini sebagai berikut:

1. Memberikan sarana dan prasarana lebih lengkap seperti meja,kursi,dan ac agar menciptakan suasana yang kondusif dan untuk kenyamanan para mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik .

DAFTAR PUSTAKA

- Bonafix , D. N. (2011, april 1). *VIDEOGRAFI: Kamera Dan Teknik Pengambilan Gambar*. From media.neliti.com:
<https://media.neliti.com/media/publications/178070-ID-videografi-kamera-dan-teknik-pengambilan.pdf>
- Kutanto, H. (2017). *Mengenal Profesi "Camera Person"*. From academia.edu:
https://www.academia.edu/43096874/Mengenal_Profesi_Camera_Person_
- Abdulhafizh, L. G. (2020). PERANCANGAN COMPANY PROFILE JURUSAN DESAIN. *Jurnal Barik* , 113.
- Aprilia, P. (2020, 10 20). *Apa itu Content Creator dan Kenapa Dibutuhkan untuk Promosi Bisnis?* From Niagahoster:
<https://www.niagahoster.co.id/blog/content-creator-adalah/>
- Mindaart. (2021, 12 31). *Peran Fungsi dan Tugas Kameramen dalam Dunia Broadcasting*. From mindaart: <https://www.mindaart.pro/peran-fungsi-dan-tugas-kameramen-dalam-dunia-broadcasting/#page-content>
- Nursidhi, A. (n.d.). *Kameramen*. From Agus Nursidhi:
<http://www.agusnursidhi.com/video-shootingkamera/>
- Ramadhani, K. (2021, 02 15). *13 Jenis Teknik Pengambilan Video yang Wajib Diketahui*. From Saka Kominfo Sleman:
<https://sakakominfoleman.or.id/2021/02/15/13-jenis-teknik-pengambilan-video-yang-wajib-diketahui/>
- Rosandi, R. R. (2020, april 25). TAHAP PRA PRODUKSI DALAM PROGRAM TELEVISI.
- vokasee.id. (n.d.). From vokasee.id : <http://vokasee.id/blog/vokasee-experiences-1/post/elemen-dasar-dalam-pembuatan-video-17>