



**PRODUKSI VIDEO DAN FOTO SEBAGAI
KAMERA PERSON DI GOLKAR JATIM TV**

KERJA PRAKTIK



Oleh :

Alfiananda Wahyu Setyawan

19510160011

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

PRODUKSI VIDEO DAN FOTO SEBAGAI KAMERA

PERSON DI GOLKAR JATIM TV

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Kerja Praktik



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh:
Nama : Alfianada Wahyu Setyawan
NIM : 19510160011

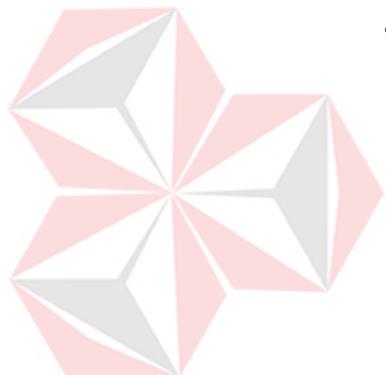
Program Studi : DIV Produksi Film Dan Televisi

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

LEMBAR MOTTO



*“Diamku lebih berarti dari pada kata kata yang tak
bermakna”*

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



LEMBAR PENGESAHAN

PRODUKSI VIDEO DAN FOTO SEBAGAI KAMERA PERSON DI GOLKAR JATIM TV

Laporan Kerja Praktik

Alfiananda Wahyu Setyawan

NIM: 19510160011

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 4 Juli 2022

Disetujui:

Pembimbing

Yunanto Tri Laksono, M. Pd.
NIDN. 0794068505

Penyelia

Jairi Irawan, S.Hum.
Wakil Sekertaris Bidang PP V

Mengetahui,

Ketua Program Studi
DIV Produksi Film dan Televisi


Fakultas Desain dan Komunikasi Visual
UNIVERSITAS DYNAMIKA
Dr Muh. Bahruddin, S.Sos, M.Med.Kom
NIDN. 0704017701

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : **Alfiananda Wahyu Setyawan**
NIM : **19510160011**
Program Studi : **D4 Produksi Film dan Televisi**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktek**
Judul Karya : **PRODUKSI VIDEO DAN FOTO SEBAGAI KAMERA PERSON DI GOLKAR JATIM TV**

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



Alfiananda Wahyu Setyawan
NIM : 19510160011

ABSTRAK

Camera person merupakan salah satu profesi dalam sebuah pembuatan video dokumentasi. Dimana profesi tersebut menggunakan alat yang dinamakan kamera. Pengoprasian kamera seperti meletakkan dimana kamera akan merekam sebuah acara, adegan, atau peristiwa penting yang nantinya menjadi sebuah video. *Camera person* mengoprasikan juga dengan menentuan angle atau sudut pandang dimana kamera itu mendapatkan gambar

Camera person juga melakukan pengambilan foto dimana hal tersebut lebih sering digunakan untuk dokumentasi, baik dokumentasi secara formal maupun informal. *Camera person* memberikan hasil foto tersebut kepada editor atau orang yang akan mengelola foto tersebut

Camera person juga berperan dalam mengambil sebuah peristiwa atau hal penting berupa gambar bergerak maupun gambar tidak bergerak. Menjadi *camera person* tidak harus mengambil gambar dengan angle yang susah sehingga menghasilkan gambar yang menarik, namun terlebih harus memberikan efek psikologis kepada orang yang menonton sehingga informasi atau perasaan yang disampaikan melalui gambar tersebut tersampaikan kepada orang yang menonton.

Oleh sebab itu, dibutuhkan ilmu yang cukup untuk mempelajari pengambilan gambar sebagai *camera person* professional untuk menghasilkan sebuah video baik dokumentasi maupun film dengan indah. Maka, penulis mengikuti Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Golkar Jatim TV sebagai *camera person* sehingga penulisan laporan Merdeka Belajar Kampus Merdeka menggunakan judul "Produksi Video dan Foto Sebagai Camera Person di Golkar Jatim TV"

Kata Kunci: *Camera person, MBKM, Golkar Jatim TV*

KATA PENGANTAR

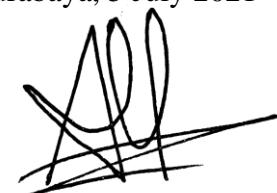
Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul “Video dan Foto Sebagai Kamera Person di Golkar Jatim TV” dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika
3. Bapak Karsam, 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 Yunanto Tri Laksono, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
6. Bapak M. Sarmuji, SE., M.Si. dan Esti Nalurani, S.Sos., M.M. 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, 5 July 2021



Penulis, Alfiananda Wahyu Setyawan

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	12
1.1 Latar Belakang Masalah.....	12
1.2 Rumusan Masalah	13
1.3 Batasan Masalah.....	13
1.4 Tujuan.....	14
1.5 Manfaat.....	14
1. Manfaat bagi Penulis.....	14
2. Manfaat bagi Perusahaan	14
3. Manfaat bagi Akademik	14
BAB II	15
2.1 Profil Instansi	15
2.2 Sejarah Singkat PT. Jawa Pos Group Multimedia	15
2.2 Overview Perusahaan	16
2.4 Visi dan Misi Studio DPD Partai Golkar Jawa Timur Visi	19
Misi.....	19
2.5 Tujuan PT.Jawa Pos Group Multimedia	19
BAB III LANDASAN TEORI	20
3.1 Proses Produksi	20
3.2 Kameramen / <i>Campers</i>	21
3.3 Teknik Pengambilan Gambar.....	22
3.4 Gerakan Kamera (<i>Camera Movement</i>)	23
3.5 Teori Sinematografi	24

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	27
4.3.4 Minggu Ke-4	28
BAB V PENUTUP.....	29
5.1 Kesimpulan.....	29
5.2 Saran.....	30
DAFTAR PUSTAKA.....	31



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2. 1 Logo Golkar Jatim TV Surabaya.....	16
Gambar 2. 2 Peta Lokasi DPD Golkar Jatim TV	17
Gambar 2. 3 Letak Lokasi DPD Golkar Jatim TV	17
Gambar 2. 4 Tampilan Tampilan laman Youtube Channel Golkar Jatim TV	18
Gambar 2. 5 Tampilan Instagram Golkar Jatim	18
Gambar 3. 1 Tugas Camera person	20
Gambar 3. 2 Contoh gambar penggerakan kamera	23
Gambar 4. 1 alat yang digunakan	26
Gambar 4. 2 liputan les model.....	26
Gambar 4. 3 Pengambilan gambar liputan warung Tani.....	27
Gambar 4. 4 Memilah film lomba	27
Gambar 4. 5 Saat take video dan hasil	28



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut (Dewi, et al., 2015) multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan computer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif. Adapun multimedia pemberajaran interaktif yang berarti suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh: multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi permainan. Sedangkan pembelajaran interaktif diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar.

Penggunaan computer untuk kegiatan pembelajaran, akhir-akhir ini semakin banyak dimanfaatkan oleh dunia Pendidikan. Hal ini menunjukkan media computer sangat memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar yang lebih efektif. Hal ini terjadi karena dengan sifat dan karakteristik computer yang cukup khas.

Bentuk-bentuk pemanfaatan model-model multimedia interaktif, berbasis computer dalam pembelajaran dapat berupa drill, tutorial, simulation, dan games. Pada dasarnya salah satu tujuan pembelajaran dengan multimedia interaktif adalah sedapat mungkin dan atau melengkapi serta mendukung unsur-unsur : tujuan, materi, metode dan alat penilaian yang ada dalam proses belajar mengajar dalam sistem Pendidikan konvensional biasa dilakukan.

Menurut (Sofyan' & Purwanto, 2008) Pertunjukan multimedia mencakup monitor video, synthesized band dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan. Istilah multimedia dalam hal ini berarti suatu sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak dan alat-alat lain seperti televisi, monitor video dan sistem piringan optic atau sistem stereo yang dimaksudkan untuk menghasilkan sajian audio visual penuh McLeod, 1996)

Maka dari itu penulis ingin menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dan juga ingin mempelajari hal baru yang dapat diperoleh

dari Golkar Jatim TV. Penulis memilih DPD Golkar Jatim TV tempat Merdeka Belajar Kampus Merdeka, karena penulis dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam membuat video produk dan melatih penggunaan kamera dalam pembuatan video.

Dengan melakukan Kerja Praktik di Studio Golkar Jatim TV penulis dapat mempelajari banyak hal tentang standart perekaman video dan pengambilan gambar untuk suatu konten, dokumentasi dalam sebuah tempat makan, bisa bekerja bersama tim dengan baik dan bisa memenuhi keinginan dari instansi atau perusahaan. 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 Merdeka Belajar Kampus Merdeka ini yaitu bagaimana cara melaksanakan tugas sebagai Pembuatan Video dokumentasi serta liputan dan konten sebagai campers.

1.3 Batasan Masalah

Dalam Kerja Praktik ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai *Kameramen konten* di Studio DPD Partai Golkar Jawa Timur. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini antara lain:

1. Membuat dengan merekam dokumentasi sebuah acara.
2. Pembuatan video di luar kota dan Gedung rapat DPD Golkar untuk streaming
3. Merekam, memfoto, dan mendokumentasikan peristiwa penting dalam setiap acara dari DPD Golkar Jatim.

1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah mendapatkan pengalaman dan menambah kualitas dari diri sendiri dalam mengembangkan profesi sebagai *campers* sera pengoprasian kamera yang optimal.

1.5 Manfaat

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

1. Manfaat bagi Penulis

- a. Mengetahui proses perekaman video baik secara live maupun tidak
- 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 professional, kritis serta memahami deadline.
- e. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.

2. Manfaat bagi Perusahaan

- f. Mempererat hubungan antara industry 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 fotografi, videografi, tipografi, dan sinematografi pada proses pembuatan video.
- j. Menjadikan Kerja Praktik sebagai alat promosi keberadaan akademik di tengah-tengah dunia kerja.
- k. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi : DPD Golkar Jatim TV

Alamat : Jalan Ahmad Yani No.311, Menanggal, Kec. Gayungan, Kota Surabaya

Telp/Fax Email :

Website : <https://instagram.com/golkarjatimtv>

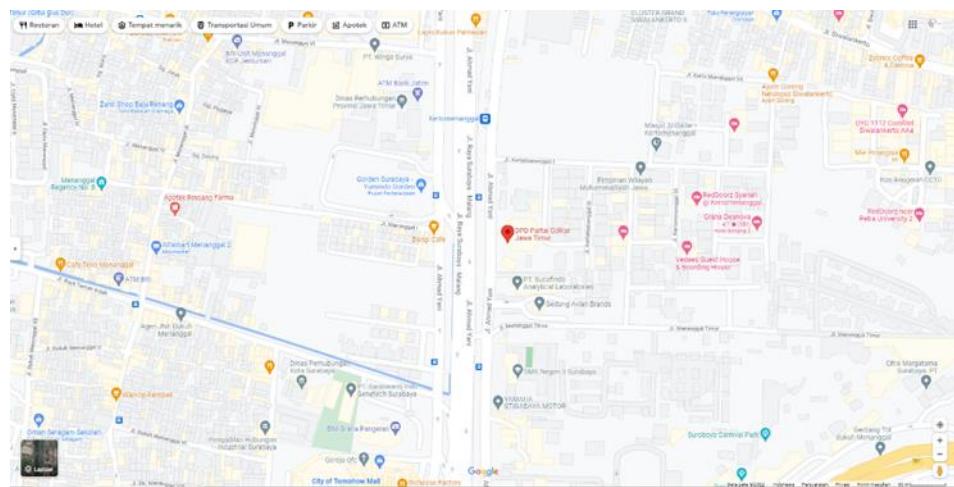
2.2 Sejarah Singkat PT. Jawa Pos Group Multimedia

Maret 2020, terpilihnya M. Sarmuji Membawa visi revolusi komunikasi yang bisa menjangkau seluruh konstituen, terutama milenial. Kedua komunikasi partai tidak boleh hanya terbatas pada pengurus dan kader, komunikasi partai harus lintas kader, lintas, usia, dan mengikuti zaman. Maka terbentuklah Golkar Jatim TV yang menjembatani komunikasi partai dengan masyarakat dan membuat partai lebih dekat dengan rakyat.

2.2 Overview Perusahaan

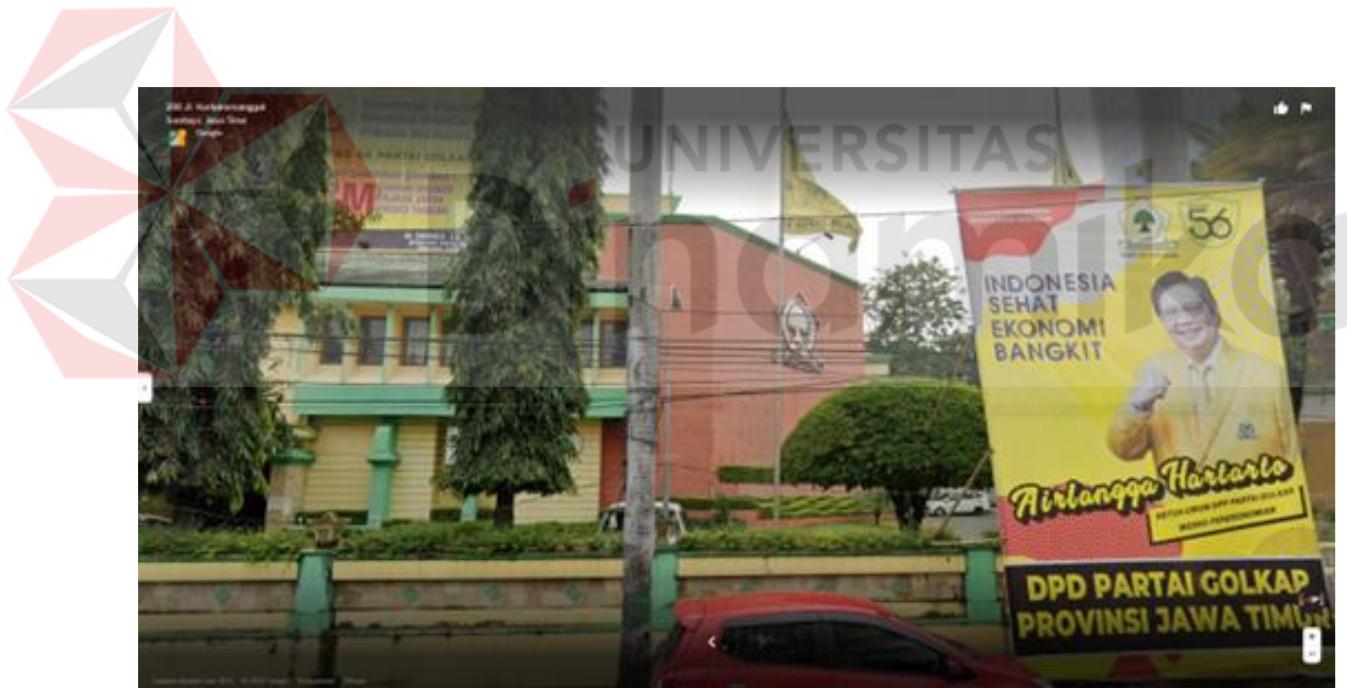
Melakukan Merdeka belajar kampus merdeka, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di perusahaan. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa yang akan datang untuk memulai pekerjaan. DPD Golkar Jatim TV yang berada di Jl. Ahmad Yani No.311, Menanggal, Kec. Gayungan, Kota SBY, Jawa Timur 60234. Berikut ini adalah logo Golkar Jatim TV yang berada di Surabaya





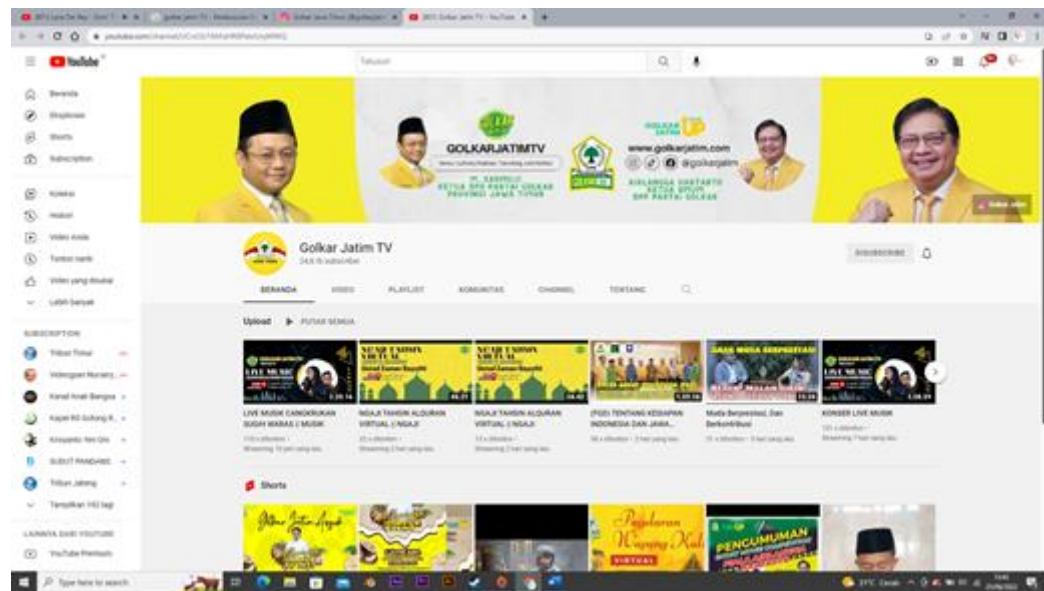
Gambar 2. 2 Peta Lokasi DPD Golkar Jatim TV

(Sumber: www.maps.google.com)

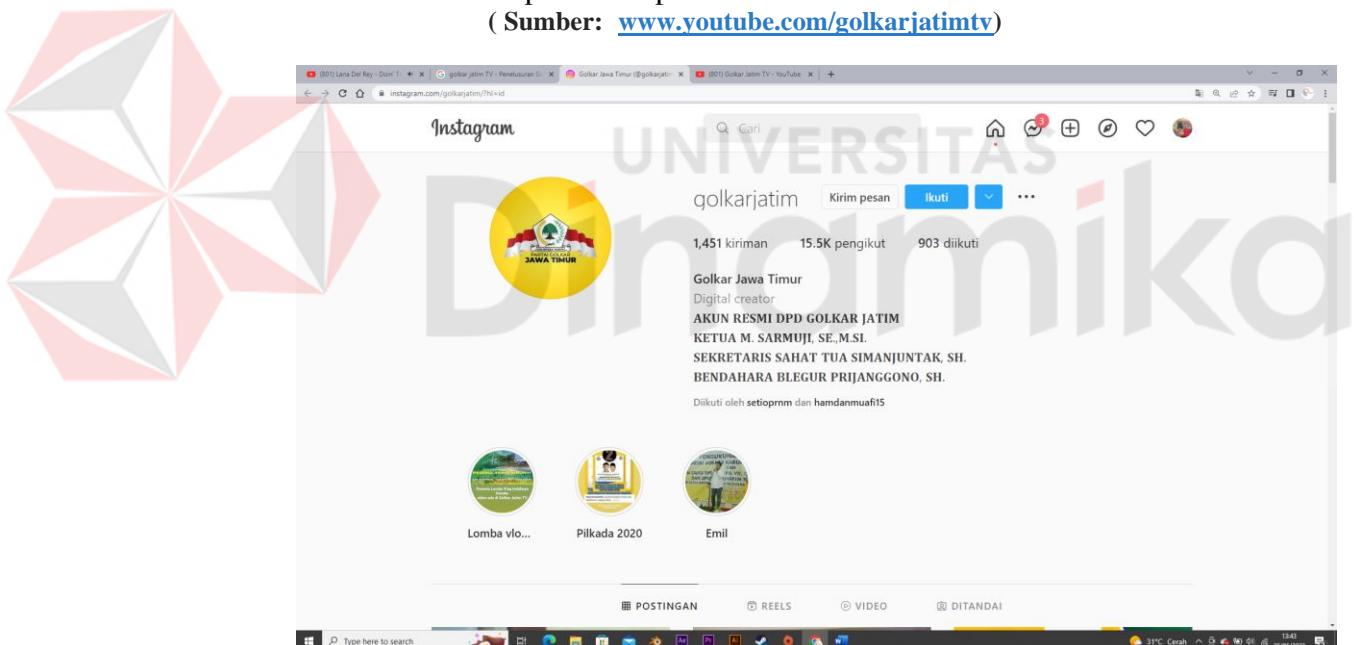


Gambar 2. 3 Letak Lokasi DPD Golkar Jatim TV

(Sumber: www.Goglemaps.com)



Gambar 2. 4 Tampilan Tampilan laman Youtube Channel Golkar Jatim TV
(Sumber: www.youtube.com/golkarjatimtv)



Gambar 2. 5 Tampilan Instagram Golkar Jatim

(Sumber: <https://www.jawapos.com/>)

2.4 Visi dan Misi Studio DPD Partai Golkar Jawa Timur

Visi

Revolusi komunikasi yang bisa menjangkau seluruh konstituen terutama milenial.

Misi

1. Komunikasi partai tidak boleh hanya terbatas pada pengurus dan kader.
2. Komunikasi partai harus lintas kader, lintas usia, dan mengikuti zaman.

2.5 Tujuan PT.Jawa Pos Group Multimedia

Tujuan yang hendak dicapai oleh PT. Jawa Pos adalah sebagai berikut:

1. Menginformasikan keberadaan Studio Golkar Jatim TV.
2. Memproduksi video dalam merekam dan mengambil gambar yang berisi konten, liputan, serta dokumentasi.
3. Memproduksi video secara langsung maupun tidak langsung untuk kebutuhan dokumentasi public.



BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Proses Produksi

Menurut (Prasetyo, 2009) proses Produksi memiliki tiga tahapan produksi SOP (Standar Operasional Prosedur) dalam melaksanakan produksi. Berikut tiga tahapan produksi yang dikemukakan oleh Gerald Millerson.

a. Pra-Produksi

Merupakan tahap perencanaan dan persiapan dari sebuah produksi, tahap ini meliputi: Ide, Pembuatan Naskah, Perencanaan Awal, Perencanaan Casting, Perencanaan Teknis, dan lain-lain.

b. Produksi

Setelah perencanaan dan persiapan matang, maka pelaksanaan produksi dimulai. Pengarah acara memimpin jalannya produksi bekerja sama dengan kru dan artis yang terlibat. Masing-masing kru melaksanakan tugasnya seperti rehearsal yang telah dilakukan sebelumnya sesuai naskah maupun rundown yang ada.

c. Pasca Produksi

Merupakan tahap akhir dari sebuah produksi program atau konten setelah produksi lapangan maka materi masuk dalam pos editing. Tahap ini meliputi: Editing, Preview, Siaran (transmisi), dan Evaluasi Produksi.



Gambar 3. 1 Tugas Camera person
(Sumber : www.motionpictures.org)

3.2 Kameramen / *Campers*

Menurut (Prasetyo, 2009) campers adalah seseorang yang bertanggung jawab atas perekaman visual/gambar sebagai bahan baku pembuatan berita di saat peliputan. Kameramen juga mempunyai peran yang sangat penting dalam media audiovisual. Karena dalam setiap pengambilan gambar, untuk bisa ditayangkan mengandung beberapa elemen yaitu informasi, audio/suara dan video/gambar. Tanpa ada visual/gambar yang mendukung audio/suara dari informasi yang didapat maka sajian yang diberikan kurang mendapat respon dari audiennya.

Kameramen harus bisa dan tangkas menggunakan alat yang digunakannya agar menghasilkan gambar yang terlihat cerah focus, dan tidak goyang. Seorang kameramen juga harus bisa menaruh objek yang akan ditampilkan dalam gambarnya dalam posisi yang enak dilihat atau bisa dikatakan dengan komposisinya sesuai.



3.3 Teknik Pengambilan Gambar

Menurut (Bonafix, 2011) Shot adalah unsur terkecil dari sebuah struktur film yang utuh, yang dapat dilihat pesan dari shot itu sendiri. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengambilan gambar yaitu: factor manusia, factor ruang, factor peristiwa dramatic dan factor suara. Faktor manusia ditampilkan untuk melambangkan perwatakan atau masalah dalam sebuah film. Faktor manusia menjadi bagian integral dengan peristiwa yang ingin disajikan dalam film.

Posisi kamera yang mengarah pada obyek tertentu berpengaruh terhadap makna dan pesan yang akan disampaikan. Banyak juru kamera tidak terlalu memperhatikan sudut pandang kamera, karena dianggap remeh. Sudut pengambilan high angle berbeda maknanya dengan low angle. dengan low angle, menjadikan obyek terasa kecil. Pada prinsipnya teknik pengambilan gambar meliputi sudut pengambilan, ukuran shot, gerakan obyek, dan gerakan kamera.

Sudut pengambilan gambar ada lima macam yaitu bird eye view, high angle, eye level, low angle, dan frog eye. Masing-masing mempunyai fungsi yang berbeda sehingga karakter dan pesan yang dikandung tiap shot akan berbeda pula. Bird view adalah suatu teknik pengambilan gambar dengan posisi di atas ketinggian obyek yang direkam. Tujuannya adalah memperlihatkan obyek-obyek yang ditangkap terkesan lemah, sehingga penonton merasa iba dan tergerak hatinya.

High angle adalah teknik pengambilan gambar dari atas obyek, tetapi lebih rendah dari bird eye view. Tujuannya adalah obyek yang ditangkap terkesan dilemahkan dan tak berdaya. Low angle adalah pengambilan gambar dari bawah obyek. Kesan yang timbulkan obyek menjadi terkaesan dominan dan besar.

Eye level adalah pengambilan gambar yang sejajar dengan posisi obyek. Sudut pengambilan ini yang paling sering dilakukan oleh juru kamera. Sudut pengambilan ini kurang mengandung kesan tertentu. Namun hatus diperhatikan komposisi pada frame agar enak dilihat. Frog eye adalah teknik pengambilan gambar yang dimana posisi kamera sejajar dengan posisi dasar dari sebuah obyek. Kesan yang ditimbulkan adalah dramatis karena memperlihatkan suatu visual yang menarik tapi diambil dengan variasi tidak seperti biasanya.

3.4 Gerakan Kamera (*Camera Movement*)

Menurut Menggunakan pergerakan kamera dapat memberikan perspektif pasa sebuah gambaer bergerak. Menurut Bowen (2009) pergerakan kamera yang dimulai pada saat obyek memulai pergerakan idealnya harus secara halus dan stabil. Dakan artian headroom, arah pandangan mata, dan komposusu harus diperhatikan pada saat kamera memulai pergerakannya. Pergerakan kamera juga diharapkan dapat memimpin subyek pada saat melakukan pergerakan. Menurut Brown (2012) menggerakan kamera merupakan aspek yang paling mendasar dalam memberdakan film dan video dari fotografi, melukis, dan visual seni lainnya.



Gambar 3. 2 Contoh gambar penggerakan kamera
(Sumber : www.videomaker.com)

Melakukan pergerakan pada kamera tidak hanya sekedar berpindah dari frame sat uke frame lainnya, namun gerakan kamera itu sendiri, gaya visual, pergerakan berulang, ketepatan waktu yang saling berkaitan berkontribusi dalam terhadap suasana. Brown juga mengatakan bahwa sebuah pergerakan kamera harus dapat memberikan motivasi yang salah satunya berasal dari sebuah aksi itu sendiri dengan pergerakan kamera. Dengan adanya kepekaan waktu terhadap subyek dan juga sentuhan halus yang dapat mempercepat sebuah pergerakan pada fram di awal dan akhir. Sebuah pergerakan kamera juga harus memiliki tujuan. Ada banyak cara untuk menemukan sebuah motivasi pada pergerakan kamera dan dapat digunakan untuk meningkatkan adegan dan menambahkan makna di luar shot tersebut.

Memotivasi dan mengatur waktu gerak kamera adalah bagian dari teknik yang tidak terlihat. Teknik bertujuan untuk mengalihkan perhatian dari penceritaan. Menurut (Ferrara, 2001) pergerakan kamera memiliki fungsi-fungsi tertentu yang dapat dijelaskan. Hanya dengan bagaimana ia bergerak, sebuah pergerakan kamera dapat menciptakan suspense, tension, dan mampu menyampaikan perasaan waktu dan ruang. Melalui pergerakan kamera juga bertujuan menghasilkan “rasa dalam sebuah penciptaan”. Namun yang menjadi tujuan utama dalam sebuah pergerakan kamera adalah mempertahankan elemen mise-en-scene dan mengarahkan perhatian dari audiens.

3.5 Teori Sinematografi

Sinematografi secara harafiah berarti “menulis dengan gerakan”, ini merupakan jangkauan yang lebih luas dibandingkan dengan fotografi yang berarti “menulis dengan cahaya”. Sinematografi sendiri juga dapat diartikan sebagai cara sebuah cerita diceritakan atau direkam. Dalam sinematografi secara keputusan harus didasarkan dengan pertanyaan yaitu bagaimana keputusan kreatif akan mempengaruhi penonton (Bord well & Thompson, 2013, hlm. 160). Sebuah gambar harus memiliki makna atau arti dan dapat bercerita tanpa menggunakan audio (Brown, (Brown, 2016), hlm. 38).

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Studio Golkar Jatim TV Pada pelaksanaan Merdeka Belajar Kampus Merdeka, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Produksi Film dan Televisi dan juga sekaligus berhubungan dengan internal DPD Studio Golkar Jatim TV. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk menjadi campers pada pembuatan Video di DPD Studio Golkar Jatim TV.

4.1 Analisa Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : Studio DPD Golkar Jatim TV

Divisi : Camera person

Tempat : Surabaya

Kerja praktik dilaksanakan selama dua bulan, dimulai pada 8 Februari 2021 sampai 9 Maret 2021, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 08.00 -17.00 WIB.

4.2 Posisi dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan Merdeka Belajar Kampus Merdeka, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai Camera Person, yang memiliki tugas merekam ataupun memproduksi suatu konten video untuk video liputan, dokumentasi, serta berdiskusi dengan coordinator acara dalam produksi.

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan Kerja Praktik di Golkar Jatim TV 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 alat yang dipakai untuk menunjang pekerjaan dan kegiatan selama Kerja PRaktik, dan beberapa alat

utama yang digunakan antara lain kamera panggul dan kamera mirrorless, seperti pada gambar 4.1 berikut.



Gambar 4. 1 alat yang digunakan

4.3.1 Minggu Ke -1

Di hari pertama merdeka belajar kampus merdeka saya mengawalinya dengan pertemuan langsung dan melakukan kontrak kerja. Kemudian di bulan ini saya melakukan liputan dan menghadiri langsung pembuatan video yang memperkenalkan sekolah model yang ada di Surabaya. Sedari itu video yang telah direkam dan diberikan kepada saya, langsung saya edit dengan adobe premiere pro cc 2018.



4.3.2 Minggu Ke-2

Pada hari sabtu bulan ke-2 di malang saya melakukan syuting liputan kuliner di warung tani, saya bersama tim datang pukul 16.00 sore melalukan set up lokasi mengguakan 2 kamera dan 1 set saramonic dan melalukan syuting pukul 17.30.



Gambar 4. 3 Pengambilan gambar liputan warung Tani

4.3.3 Minggu Ke-3

Di awal minggu pertama dibulan ke-3 kami membantu menyeleksi film yang sudah dikirim oleh peserta lomba yang dimana lomba tersebut diselenggarakan oleh DPD PARTAI GOLKAR JAWA TIMUR. Dan hari berikutnya dilanjutkan dengan beberapa dokumentasi dan pembuatan konten.



Tidak pak. Saya masih ada kegiatan di sekolah.

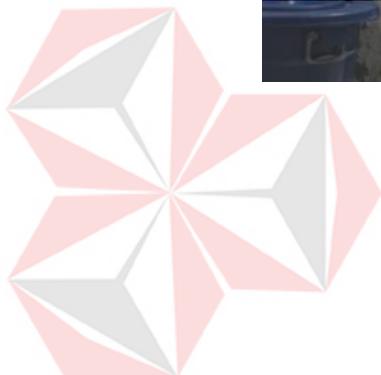
Gambar 4. 4 Memilah film lomba

4.3.4 Minggu Ke-4

Pada bulan Desember saya bersama tim focus pada pembuatan film “Angel” yang diproduksi satu hari. Saya memiliki peran sebagai kameramen dalam produksi film “Angel” produksi berlangsung pukul 08.00 – 16.00 sore. Di saat produksi kami juga menentukan pengambilan gambar yang sesuai.



Gambar 4. 5 Saat take video dan hasil



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di Golkar Jatim TV, maka dapat disimpulkan dalam beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang cameramen, haruslah mengetahui seluk beluk proses pra produksi sampai produksi, produksi/kegiatan informasi yang menjadi narasumber, dan proses pasca produksi yang nantinya akan diolah dalam konten yang menarik.
2. Dengan adanya kemaramen akan memudahkan masyarakat umumnya dan Studio DPD Golkar Jatim TV terutama untuk mengambil video atau gambar suatu peristiwa penting dan disebarluaskan di sosial media.
3. Dalam bekerja bersama tim yang diperlukan adalah kekompakan yang mana saling melengkapi dengan bekerja sama menjaga kebersamaan dalam melaksanakan tugas sebagai cameramen, dimana dan dalam kondisi apapun untuk bisa diselesaikan dan memberikan hasil yang terbaik.
4. 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 selama liputan dapat berjalan dengan lancar dan baik.

5.2 Saran

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

1. Bagi Perusahaan

Menyediakan peralatan yang memadai untuk kebutuhan dokumentasi agar dapat lebih maksimal dalam melakukan produksi. Memberikan banyak alat pendukung juga seperti tripod, kamera dokumentasi, kamera mirrorless yang cukup untuk digunakan oleh tim, dan memberikan peralatan, pengedap suara studio yang lengkap sehingga tidak mengganggu proses produksi.

2. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik

Untuk mahasiswa yang akan melakukan kerja praktik harus memiliki persiapan yang sungguh-sungguh baik jam terbang dan kompetensi dalam melaksanakan tugas pada bidangnya. Dalam melakukan produksi harus memahami segala medan untuk bisa mengambil gambar yang baik sebagai kamera person. Dan juga wajib membudayakan untuk tetap waktu seperti sistem 0 detik yang berlaku di kampus kita Universitas Dinamika Surabaya, hal tersebut membiasakan untuk siap dalam dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Bonafix, D. N. (2011). Videografi Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar. *Humaniora*, 845-854.
- Bowen, C. J., & Thompson, R. (2009). Grammar of the shot. United Kingdom: UK: Focal Press.
- Brown, B. (2016, Januari 25). *Cinematography Theory and Practice*. In *Cinematography*. Retrieved from <https://doi.org/10.4324/9781315667829>
- Dewi, A. R., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2015). Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Budaya di Indonesia. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(4), 471-480.
- Ferrara, S. (2001). Camera Stabilizer: Techniques and Aesthetics. United Kingdom: Focal Press.
- Prasetyo, M. E. (2009). Proses Produksi Kameramen dalam Pengambilan Gambar (Angle) pad Program Kucindan Minang Padang Televisi. Riau: UIN Suska Riau.
- Sofyan', A. F., & Purwanto, A. (2008). Sekilas Dasa-Dasar Multimedia. In A. F. Sofyan', & A. Purwanto, *Digital Multimedia* (pp. 2-22). Yogyakarya: Andi.