VIDEOGRAPHER DALAM PEMBUATAN COMPANY PROFILE DI CREATIVEPEDIA INDONESIA

Kerja Praktik

Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi

Oleh :

Raihan Inventdzuhri Edyanto

17510160009

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

VIDEOGRAPHER DALAM PEMBUATAN COMPANY PROFILE DI CREATIVEPEDIA INDONESIA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Kerja Praktik

UNIVERSITAS Dinamika

Disusun Oleh:

Nama : **Raihan Inventdzuhri E.**
NIM : **17510160009**
Program Studi : **DIV Produksi Film Dan Televisi**

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022

LEMBAR MOTTO

"Mandiri dalam bekerja, Merdeka dalam berkarya."

UNIVERSITAS Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

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

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

VIDEOGRAPHER DALAM PEMBUATAN
COMPANY PROFILE DI CREATIVEPEDIA INDONESIA

Laporan Kerja Praktik

Raihan Inventdzuhri Edyanto

NIM: 17510160009

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 4 Desember 2022

Disetujui:

Pembimbing	Penyelia
Yunanto Tri Laksono, M.Pd.	**Adien Hafidz**
NIDN. 0704068505	**Project Manager**

Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi

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

NIDN. 0704017701

PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama	: **Raihan Inventdzuhri Edyanto**
NIM	: **17510160009**
Program Studi	: **D4 Produksi Film dan Televisi**
Fakultas	: **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya	: **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya	: **VIDEOGRAPHER DALAM PEMBUATAN COMPANY PROFILE DI CREATIVEPEDIA 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 kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 5 November 2022

METERAI TEMPEL
2AKX197131763

Raihan Inventdzuhri Edyanto
NIM : 17510160009

UNIVERSITAS Dinamika

ABSTRAK

Videographer merupakan suatu profesi yang bergerak dalam hal pengambilan gambar berupa video mentah yang nantinya akan diedit oleh editor. Seorang *Videographer* 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.Videographer tidak hanya bisa berkarier di media, tapi bisa juga di berbagai industri terutama industri jasa (periklanan, teknologi informasi, dunia pendidikan, dan sebagainya) maupun industri manufaktur (tekstil, garmen, otomotif, elektronik).

Menjadi seorang Videographer 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 Creativepedia Indonesia Sehingga dalam penulisan laporan kerja diambillah judul "*Sebagai Videographer Dalam Pembuatan Company Profile Di Creativepedia Indonesia.* "

Kata Kunci: *Kerja Praktik, Videographer, Creativepedia Indonesia.*

UNIVERSITAS Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul: "*Sebagai Videographer Dalam Pembuatan Company Profile Di Creativepedia Indonesia*.", dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian 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. 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 ProgramStudi DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.
5. Yunanto Tri Laksono, M.Pd .selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
6. Adien Hafidz. 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, 13 Desember 2022

Penulis

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR GAMBAR ..... **xi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xii**
BAB I **13**
PENDAHULUAN **13**
1.1 Latar Belakang 13
1.2 Rumusan Masalah 14
1.3 Batasan Masalah 14
1.4 Menyesuaikan Hasil Video Dengan Sesuai Keinginan Client 14
1.5 Manfaat 14
BAB II **16**
2.1 Profil Instansi 16
2.2 Sejarah Singkat Creativepedia Indonesia 16
2.3 Overview Perusahaan 16
2.4 Visi dan Misi Creativepedia Indonesia 18
2.5 Tujuan Creativepedia Indonesia 18
BAB III **19**
LANDASAN TEORI **19**
3.1 Definisi Videographer 19
3.2 Tahapan Pra Produksi hingga produksi sebagai videographer 19
3.3 Pengambilan video 20
3.4 Camera Movement (Pergerakan Kamera) 21
BAB IV **23**
DESKRIPSI PEKERJAAN **23**
4.1 Analisa Sistem 23
4.2 Posisi dalam Instansi 23
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik 23
4.3.1 Minggu Ke -1 24

UNIVERSITAS Dinamika

4.3.2 Minggu Ke -2 25
4.3.3 Minggu ke-3 25
4.3.4 Minggu Ke-4 26
BAB V 27
PENUTUP 27
5.1 Kesimpulan 27
5.2 Saran 27
DAFTAR PUSTAKA 28
BIODATA PENULIS 34

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo CREATIVEPEDIA INDONESIA..... 17
Gambar 2. 2 Peta Lokasi Creativepedia Indonesia..... 17
Gambar 2. 3 Letak Lokasi Gambar Creativepedia Indonesia..... 17
Gambar 4. 1 Kamera yang digunakan. 24
Gambar 4. 2 Pengambilan video company profile di Kedai Rejo 24
Gambar 4. 3 Proses pengambilan video tambahan di Kedai Rejo 25
Gambar 4. 4 Produksi project film pendek “Baby Blues” 25
Gambar 4. 5 Pengambilan video company profile di F9 Project..... 26

UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Ke 1 Creativepedia Indonesia..... 29
Lampiran Ke 2. Form KP-5 (Acuan Kerja) 30
Lampiran Ke 3 Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan)..... 31
Lampiran Ke 4. Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja..... 32
Lampiran Ke 5. Kehadiran Kerja Praktik 33
Lampiran Ke 6. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing..... 34

UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era sekarang ini banyaknya perusahan-perusahan memerlukan konten multimedia untuk menjangkau para calon customer untuk menyampaikan informasi tentang profil atau produk pada perusahaan tersebut salah satu konten multimedia adalah *company pofile.* Menurut (Abdulhafizh, 2020) pentingnya *company pofile* dalam suatu perusahaan adalah perusahan 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 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 bermasyarakati, 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 sebenaranya dilapangan.

UNIVERSITAS Dinamika

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 CREATIVEPEDIA INDONESIA

1.3 Batasan Masalah

Dalam Merdeka Belajar Kampus Merdeka ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai *Videographer* di CREATIVEPEDIA INDONESIA. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini antara lain:

1. Pembuatan konten company profile .

1.4 Menyesuaikan Hasil Video Dengan Sesuai Keinginan Client.

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

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 mempersiapkandiri baik secara teoritis maupun secara praktis.

UNIVERSITAS Dinamika

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 video company profile.

j. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.

UNIVERSITAS Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi	: CREATIVEPEDIA INDONESIA
Alamat	: Jl.Kebonsari III/15-B Surabaya
Telp/Fax	: 0813-2645-1353
Website/Email	: creativepedia.id

2.2 Sejarah Singkat Creativepedia Indonesia

Creativepedia adalah perusahaan industri kreatif Indonesia yang menawarkan layanan media kreatif. Adien Hafidz mendirikan perusahaan pada tahun 2022 dengan tujuan memajukan bisnis melalui solusi produk visual. Ini membantu meningkatkan citra perusahaan, meningkatkan nilai properti, dan memberikan kesan positif pada masyarakat.

Tujuan masa depan Creativepedia adalah untuk meluncurkan aplikasi hybrid dan aplikasi web yang dapat diakses oleh semua bisnis dan merek serta membantu mereka terhubung dengan pelanggan potensial dengan lebih mudah. Aplikasi ini juga akan membantu sistem manajemen dan pemasaran perusahaan Anda.

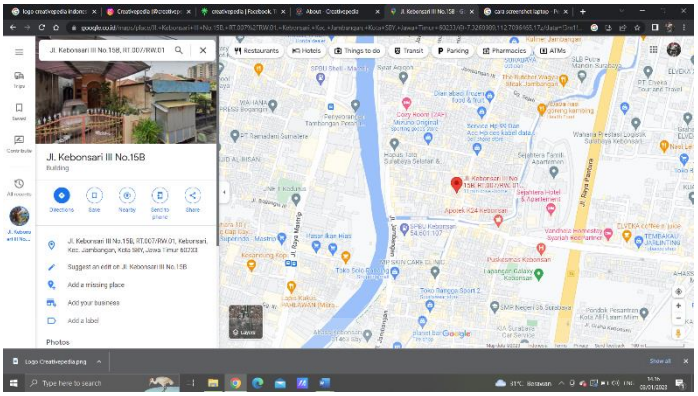
2.3 Overview Perusahaan

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: CREATIVEPEDIA INDONESIA yang berada di Jl.Kebonsari III/15-B Surabaya

UNIVERSITAS Dinamika

Berikut ini adalah logo. CREATIVEPEDIA INDONESIA

Gambar 2. 1 Logo CREATIVEPEDIA INDONESIA



Gambar 2. 2 Peta Lokasi Creativepedia Indonesia
(Sumber: www.Googlemaps.com)

Gambar 2. 3 Letak Lokasi Gambar Creativepedia Indonesia

(Sumber: www.Googlemaps.com)

UNIVERSITAS Dinamika

2.4 Visi dan Misi Creativepedia Indonesia

CREATIVEPEDIA INDONESIA menjadi pusat dari

Visi

Kami dan klien, Creativepedia Indonesia 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 CREATIVEPEDIA INDOENSIA

Tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

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

UNIVERSITAS Dinamika

BAB III
LANDASAN TEORI

3.1 Definisi Kameramen

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

Kameramen bertangung awab 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

Mennurut (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 produkasi 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 *shot list* detail dan lengkap sesuai dengan plot cerita yang buat dan adegan-adegan naskash dan memasukan aspek-asepk seperti

sudut dan angle kamera,set lokasi dan detail gerak.

3. Menntukan Alat produksi

Setelah shot list telah selesai dibuat, kameramen dapat menentukan peralatan apa saja yang akan digunakan ketika produksi seperti, kamera berjensis apa yang akan gunakan 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

Menenurut Menurut (Bonafix, 2011) ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam pengambilan gambar ialah ruangan,perisitiwa driamatik,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 penggangti yang digunakan untuk memvisualisasaikan suatu kejadian atau peritiwa.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 persitiwa dalam sebuah film atau video yang menimbulkan emonsional tersendiri bagi para penontonnya.

a. *Frame size*

Frame size dalam setiapm scene tenntunya berbeda-beda karena memiliki maksud dan pesan tersendiri.oleh karena itu seorang kameramen diharuskan mengetahui *fremae size* yang disesuaikan dengan setiap adegannya.

1. *Medium Shot*

Medium shot adalah penngambilan gambar dari pinggang hingga kepala.teknik ini memiliki kesan Bahasa tubuh dari eksperesi 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 menujukan ekspresi dan emosional pada karakter.

4. *Medium close up*

   Shot satu ini digunakan untuk mengambil subjuk dari,bagian kepala saja. Teknik ini biasanya digunakan untuk menampilkan emoisi pada sebjek 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 menunjukan 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,susasana 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.

UNIVERSITAS Dinamika

BAB IV
DESKRIPSI PEKERJAAN

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

4.1 Analisa Sistem

Kerja Praktik dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : CREATIVEPEDIA INDONESIA

Divisi : Videographer

Tempat : Surabaya

Creativepedia Indonesia dilaksanakan selama satu bulan, dimulai pada 2 November 2022 sampai 2 Desember 2022, dengan alokasi waktu Senin sampai Jumat pada pukul 08.30 -15.00 WIB.

4.2 Posisi dalam Instansi

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

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan Kerja Praktik di Creativepedia Indonesia dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

UNIVERSITAS Dinamika

Hal yang juga paling pentng dalam proses kegiatan adalah Kamera yang dipakai untuk menunjang pekerjaan dan kegiatan selama Kerja Praktik, dan beberapa *Kamera* yang digunakan adalah *Sony A6000.*

Gambar 4. 1 Kamera yang digunakan.

4.3.1 Minggu Ke -1

Di hari pertama Saya kerja praktik pada tanggal 2 November 2022, Saya mengawalinya dengan mengambil video untuk company profile di Kedai Rejo. Dalam rangka grand opening Kedai Rejo untuk dipublikasikan di media social Kedai Rejo.

Gambar 4. 2 Melakukan pengambilan video saat grand opening Kedai Rejo

UNIVERSITAS Dinamika

4.3.2 Minggu Ke -2

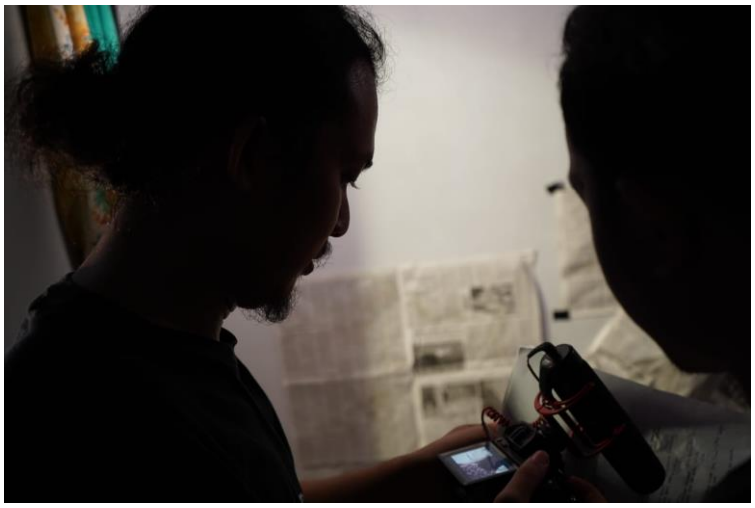
Pada minggu ke 2 ini saya melakukan pengambilan video tambahan company profile di Kedai Rejo, Untuk melengkapi footage grand opening Kedai Rejo yang nanti nya akan dipublikasikan di social media Kedai Rejo.

Gambar 4. 3 Proses pengambilan video Company Profile di Kedai Rejo

.

4.3.3 Minggu ke-3

Pada minggu ke 3 ini saya membantu pembuatan film pendek “Baby Blues”. Saya disini bertugas sebagai Videographer, dalam produksi film pendek ini saya sebagai camera pertama dan saya mengikuti arahan dari sutradara. Pada pengambilan gambar saya menggunakan Teknik pengambilan gambar yaitu Close Up, Medium close up, dan One Shot.



Gambar 4. 4 Pengambilan gambar film pendek “Baby Blues”

UNIVERSITAS Dinamika

4.3.4 Minggu Ke-4

Pada minggu ke 4 ini saya membuat video company profile dari bengkel restorasi vespa F9 Project untuk kebutuhan media social dari bengkel tersebut. Yang mana saya berperan sebagai Videographer dan DOP. Pada pengambilan video ini saya menggunakan 3 teknik pengambilan video yaitu close up, medium shot dan medium long shot.

Gambar 4. 5 Proses pengambilan video company profile bengkel F9 Project

UNIVERSITAS Dinamika

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan Kerja Praktik di Creativepedia Indonesia, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang Videographer, 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 videographer akan memudahkan kredibilitas dalam suatu PH perihal pengambil gambar dalam suatu konten ataupun perisistiwa penting untuk keperluan perusahaan atau intansi 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 menciptkan suasana yang kondusif dan untuk kenyamanan para mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

Bonafix , D. N. (2011, april 1). *VIDEOGRAFI:Kamera Dan Tenkik 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://sakakominfosleman.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

UNIVERSITAS Dinamika