



**PENGAMBILAN GAMBAR DAN VIDEO DALAM  
FILM ANNOYING BOY.**

**Kerja Praktik**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh :**  
**Faizal Arya Wiranata**  
**20510160008**

---

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**  
**UNIVERSITAS DINAMIKA**  
**2023**

**PENGAMBILAN GAMBAR DAN VIDEO  
DALAM FILM ANNOYING BOY**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
**Kerja Praktik**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Disusun Oleh:**

**Nama : Faizal Arya Wiranata**  
**NIM : 20510160008**  
**Program Studi : DIV Produksi Film Dan Televisi**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

## LEMBAR MOTTO



*“Jangan takut gagal, karena belajar dari kegagalan  
adalah hal yang bijak.”*

UNIVERSITAS  
Dinamika

## LEMBAR PERSEMBAHAN



*Saya persembahkan untuk kedua Orang Tua, Dosen Wali, Rekan-rekan  
dan kampus saya Universitas Dinamika.*

UNIVERSITAS  
Dinamika

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGAMBILAN GAMBAR DAN VIDEO  
DALAM FILM ANNOYING  
BOY**

**Laporan Kerja Praktik  
Faizal Arya Wiranata  
NIM: 20510160008**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



Pembimbing

**Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.**  
NIDN. 0711086702

Surabaya, 31 Januari 2023

Disetujui:

Penyelia

**Mohammad Choirul Fuad**  
Komisaris Utama

Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi

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

NIDN. 0704017701

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

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : **Faizal Arya Wiranata**  
NIM : **20510160008**  
Program Studi : **D4 Produksi Film dan Televisi**  
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**  
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**  
Judul Karya : **PENGAMBILAN GAMBAR DAN VIDEO DALAM  
FILM ANNOYING BOY**

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.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 30 januari 2023



Faizal Arya Wiranata  
NIM : 20510160008

## ABSTRAK

Behind The Scane merupakan sebuah proses yang kerap kali disebut dalam berbagai project dalam pembuatan film, drama, ataupun pembuatan dalam sebuah video. Behind The Scane sendiri dalam bahasa Indonesia memiliki arti yakni di belakang layar, akan tetapi untuk istilah umumnya dalam dunia perfilman, merupakan hal yang mengarah kepada potongan video dengan biris proses pembuatan sinetron atau film, sutradara, produser dan pemain lah yang sudah membimbing terjadinya Behind The Scane ini.

Dalam Behind The Scane biasanya memiliki durasi yang hampir sama dengan trailer film yani sekitar 2 hingga 3 menit. Behind The Scane dapat membuat penonton dan penggemar sebuah film dapat menimbulkan rasa ketertarikan terhadap sebuah film yang akan di tayangkan.

Maka dari itu pembuatan ataupun proses behind the scane merupakan hal yang penting dalam pembuatan film karena dapat menarik masa dengan menimbulkan rasa penasaran terhadap sebuah film. Oleh karena itu penulis melakukan pembuatan tulisan laporan kerja praktik yang berjudul “ *Pengambilan Gambar dan Video Pada Film Annoying Boy*”.

**Kata Kunci:** *Behind the scane, Kerja Praktik . Film Annoying Boy*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul: pengambilan gambar dan video pada film ANNOYING BOY 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. Ir. Hardman Budiarjo, M.Med.Kom., MOS selaku Dosen Pembimbing 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, 21 Januari 2023

Faizal Arya Wiranata  
Penulis



## DAFTAR ISI

Halaman

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>13</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>13</b>
1.1 Latar Belakang .....	13
1.2 Rumusan Masalah .....	14
1.3 Batasan Masalah.....	14
1.4 Tujuan... ..	14
1.5 Manfaat .....	14
<b>BAB II.....</b>	<b>15</b>
2.1 Profil Instansi .....	15
2.2 Sejarah Singkat Harfmedia .....	15
2.3 Overview .....	15
<b>BAB III.....</b>	<b>16</b>
<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>16</b>
3.1 Proses Kerja Penataan Kamera .....	17
<b>BAB IV .....</b>	<b>18</b>
<b>DESKRIPSI PEKERJAAN .....</b>	<b>18</b>
4.1 Analisa Sistem.....	18
4.2 Posisi dalam Instansi.....	18
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik .....	18
4.3.1 Minggu Ke -2.....	19
4.3.2 Minggu Ke -3.....	19
4.3.3 Minggu Ke -4.....	20
4.3.4 Minggu Ke -5 .....	20
4.3.5 Minggu Ke -6 .....	21



UNIVERSITAS

Dinamika

<b>BAB V .....</b>	<b>22</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>22</b>
5.1 Kesimpulan .....	22
5.2 Saran .....	23
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>24</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>32</b>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Peta Lokasi HARFMEDIA.....	15
Gambar 2. 2 Letak Lokasi HARFMEDIA.....	16
Gambar 4. 1 Melakukan meeting awal.....	19
Gambar 4. 2 Proses pengambilan video .....	19
Gambar 4. 3 scout location .....	20
Gambar 4. 4 recece film ANNOYING BOY .....	20
Gambar 4. 5 Produksi Film ANNOYING BOY .....	20



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Ke 1 Surat Penerimaan KP HARFMEDIA.....	25
Lampiran Ke 2. Form KP-5 (Acuan Kerja) .....	26
Lampiran Ke 3. Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan) .....	27
Lampiran Ke 4. Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan) .....	28
Lampiran Ke 5. Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja .....	29
Lampiran Ke 6. Kehadiran Kerja Praktik .....	30
Lampiran Ke 7. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing.....	31



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam pembuatan produksi sebuah film maupun drama yang memiliki runtutan episod yang panjang pastinya menjelaskan serta memberikan gambaran mengenai alur dalam sebuah film dan drama secara kompleks dan detail. Proses dalam pembuatan film memiliki waktu serta durasi yang panjang dengan memakan banyak waktu, dalam pembuatannya sendiri terdapat beberapa tahapan dimulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Panjangnya proses dalam memproduksi sebuah film memakan waktu yang banyak dan panjang sehingga dalam proses ini memerlukan banyak orang yang terlibat dalam proses produksi. Banyaknya orang yang terlibat tentunya harus membangun dan menyatukan agar dapat berjalan dengan visi maupun misi yang sama supaya dapat mencapai tujuan yang diinginkan dan dapat menghadapi tantangan dalam menghadapi setiap proses dalam pembuatan sebuah video dan film.

Dengan banyaknya tantangan dan hal hal yang terjadi dalam produksi sangat disayangkan jika para pelaku yang ada di balik layar tidak ditampilkan oleh karena itu adanya *Behind The Scene* dapat menangkap setiap momen yang ada di balik layar dan juga bentuk apresiasi terhadap orang yang ada di balik layar dalam pembuatan film.

Pada laporan ini penulis melakukan proses *behind the scene* terhadap film *Annoying Boy* film ini memiliki latar belakang mengenai sebuah keluarga yang terdiri dari tiga orang yakni seorang ibu dan dua orang anak akan tetapi anak pertama mantan narapidan dan anak ke dua merupakan anak yang memiliki penyakit *down syndrome*, mereka berjuang untuk bertahan hidup demi memenuhi kebutuhan keluarga kecil mereka.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dalam penulisan ini penulis memiliki rumusan masalah dalam Kerja Praktik yakni bagaimana cara menghasilkan sebuah Behind The Scene yang menarik agar dapat menarik simpati dan minat penonton untuk melihat film Annoying Boy.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam hal ini penulis membatasi batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini antara lain:

1. Pembuatan Behind The Scene untuk film Annoying Boy agar penonton tertarik dengan sajian kisah kehidupan anak down syndrome dalam berjuang memenuhi kebutuhan hidup

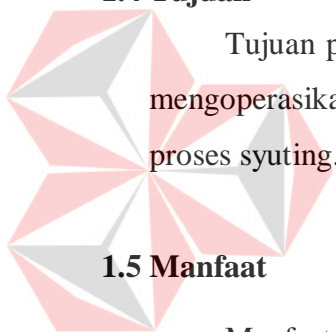
## 1.4 Tujuan

Tujuan penulis selama melakukan praktik adalah agar memahami cara mengoperasikan alat-alat dalam proses syuting dan memahami teknis dalam proses syuting.

## 1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari Kerja Praktik ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui cara pengoperasian alat-alat dalam pembuatan film.
- b. Memberikan pengetahuan baru mengenai sudut pandang dalam setiap proses pembuatan film
- c. Meningkatkan pemikiran daya pikir yang lebih kreatif dalam membuat pengaruh supaya film yang kita buat dapat menarik masa yang banyak dengan cara pemaparan Behind The Scene.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## BAB II

### GAMBARAN UMUM TEMPAT KERJA PRAKTIK

#### 2.1 Profil Instansi

Nama Instansi	: Harfmedia
Alamat	: Jl. Ploso Timur 1C No.16 Kota Surabaya
No Telfon	: (085) - 649146869

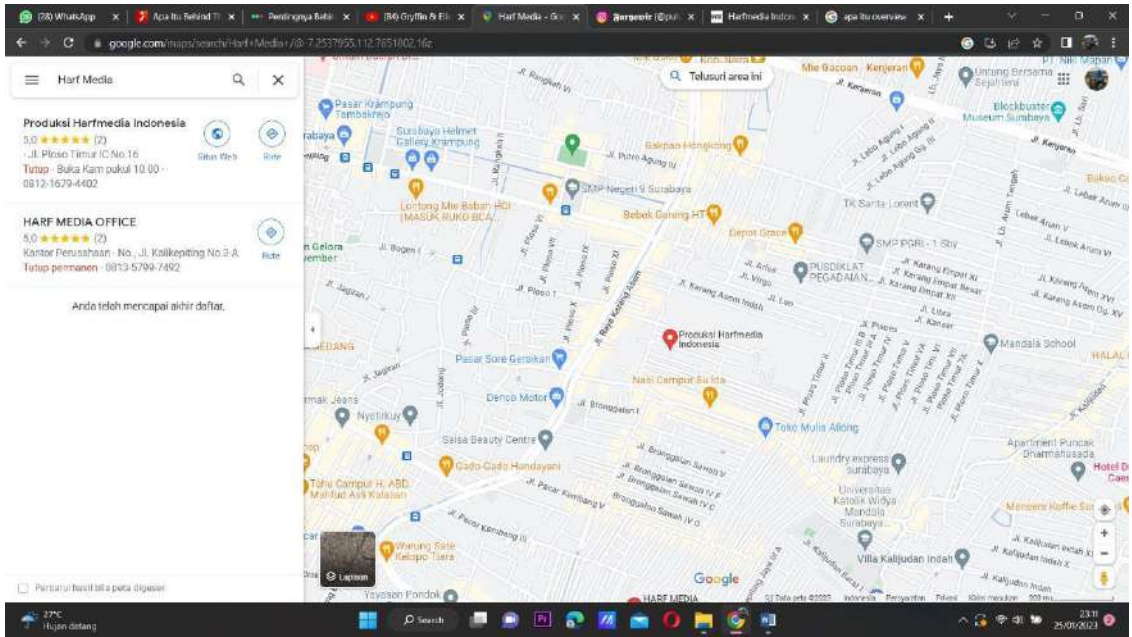
#### 2.2 Sejarah Singkat Harfmedia

Harfmedia merupakan sebuah badan perusahaan yang bergerak dalam bidang pembuatan yang bergerak dalam melayani pembuatan platform dan konten media digital seperti Film, video dan konten digital apa pun untuk publikasi bisnis dan pemasaran perusahaan yang sesuai dengan branding dan target pasar perusahaan.

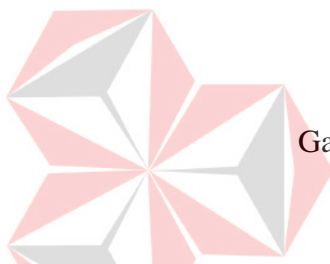
#### 2.3 Overview

Zaman telah berubah begitu cepat hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana seseorang dapat menerima sebuah informasi begitu cepat serta dapat mendapatkan akses informasi yang begitu mudah, dalam hal ini media memegang peranannya untuk menciptakan sebuah gambaran visual agar masyarakat luar dapat mengetahui gambaran dan juga dapat mengenal banyak hal melalui informasi di media Sosial.

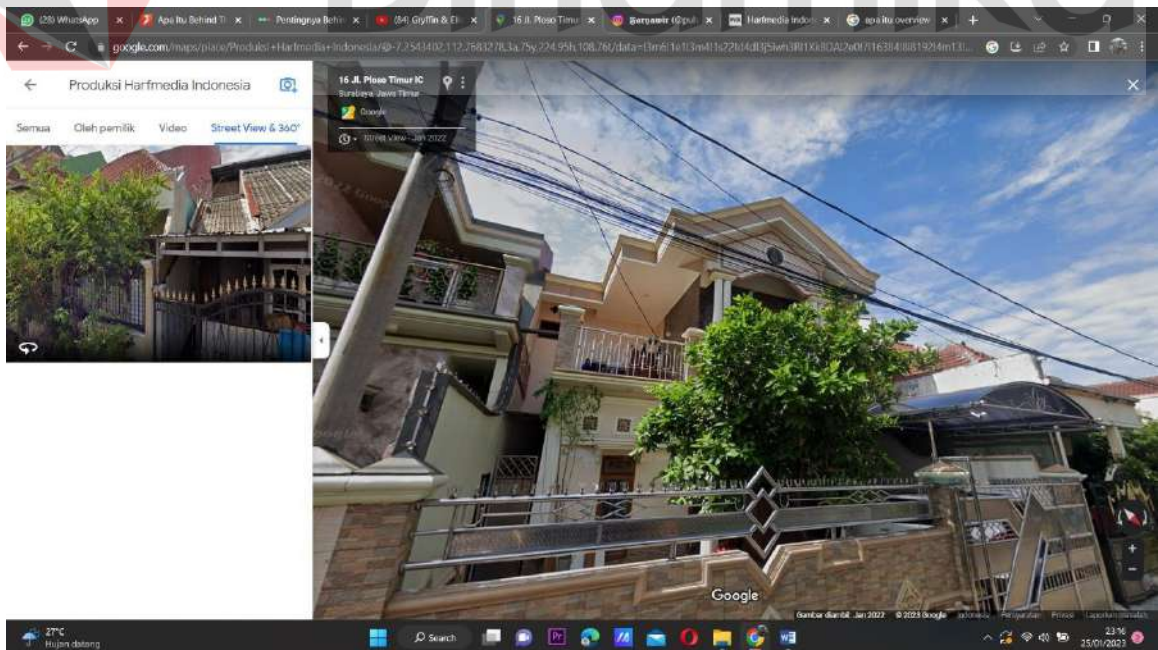
Dalam hal ini Harfmedia memberikan pelayanan berupa jasa pembuatan video untuk iklan produk agar memudahkan pebisnis untuk mengenalkan produk nya, tidak hanya itu Harfmedia juga melayani jasa produksi film dan drama.



Gambar 2. 1 Peta Lokasi Harfmedia



UNIVERSITAS  
Dinamika



Gambar 2. 2 Letak Lokasi Harfmedia



## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Proses Kerja Penataan Kamera**

Dalam sebuah proses pengerjaan baik itu film, drama, atau membuat video tentunya membutuhkan seorang yang memiliki bagian untuk meletakkan tata kamera. Penyajian penataan kamera merupakan hal yang penting agar mendapatkan hasil gambar yang bagus dengan tata letak kamera yang pas serta mampu memberikan hasil karya yang tepat dan menarik. Untuk hasil yang maksimal, kamera model diam dapat diposisikan menggunakan teknik pengambilan gambar seperti ukuran pendek, sudut kamera, sudut pandang, dan pergerakan kamera yang tepat.

. Menurut Kusumawati dkk. (2017:68), “operator kamera adalah orang yang bertanggung jawab merekam gambar dengan peralatan kamera video yang direkam pada video, memori, hard disk atau media penyimpanan lainnya sesuai dengan dengan arahan sutradara atau pengarah acara

Dari kutipan di atas, kita dapat melihat bahwa sutradara kamera memainkan peran penting dalam menciptakan karya seperti film, drama, dan video. Sebagai seorang yang berperan aktif dalam mengoperasikan kamera penata kamera memiliki tanggung jawab yang besar dan penuh untuk menata kamera baik dari segi pengambilan shoot dan angle yang telah di berikan oleh seorang sutra dara maupun dapat menyusun sesuai dengan kemauan penata kamera, sehingga dengan adanya hal tersebut maka dapat tercipta sebuah maha karya yang indah karena adanya kerjasama yang baik daan dapat memberikan atensi, perhatian, dan ketertarikan seseorang untuk melihat sebuah karya tersebut sehingga indah dilihat oleh para penonton.

Juru kamera dan sutradara harus bekerja sama di lokasi syuting menggunakan, shot size, camera angle, teknik kamera, dan sudut kamera dari lokasi yang berbeda untuk mendapatkan bidikan menarik yang dapat menyempurnakan cerita film drama ini. Sehingga dapat tercipta kerja sama yang baik dengan sutradara selama pembuatan film untuk membuat film sesuai dengan naskah dan deskripsi yang tertulis.

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Masuk ke dalam Bab IV yang berisikan mengenai deskripsi tupoksi selama menjalankan aktivitas dari program MBKM di CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA. Selama pelaksanaan kegiatan dari program MBKM, diberikan tupoksi yang memiliki keterikatan dan kesinambungan dengan program studi Produksi Film dan Televisi. Penulis diberikan kepercayaan untuk menjadi penata cahaya pada film Annoying Boy.

#### **4.1 Analisa Sistem**

Kerja Praktik dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA.

Divisi : Behind The Scane

Tempat : Surabaya

Program MBKM memiliki masa tugas selama dalam kurun waktu 6 bulan dimulai pada bulan Agustus tanggal 10 tahun 2022 hingga Februari tanggal 10 tahun 2023.

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

Selama pelaksanaan Merdeka Belajar Kampus Merdekadi CV. PRODUKSI HARFMEDIA INDONESIA, penulis dipekerjakan sebagai Behind The Scane, yang memiliki tugas menentukan mengambil video dengan momen tertentu pada Film Annoying Boy..

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

Berikut terdapat laporan selama melakukan aktivitas dalam program MBKM yang telah penulis lampirkan di bawah ini.

### 4.3.1 Agenda Minggu ke 2

Pada awal proyek film Annoying Boy para Kru melaksanakan Pre Production Meeting (PPM) kemudian dijelaskan apa yang akan dikerjakan ke depan. Pada tahap ini juga di jelaskan deck yang berisi tentang referensi film, foto lokasi, look dan mood, referensi wardrobe dan lain sebagainya. PPM bertujuan menjalin kerjasama yang sehat baik saat Pra Produksi maupun Produksi. PPM dilaksanakan di kantor Harfmedia dengan seluruh kru.



Gambar 4. 1 Melakukan meeting awal

### 4.3.2 Agenda Minggu ke 3

Setelah Script Realese, sutradara rembuk naskah dengan penulis yang kemudian melakukan kegiatan Script Conference kepada seluruh kru untuk di breakdown kebutuhan per divisi pada saat produksi berdasarkan konsep yang diberikan sutradara. Produser juga membuat kebutuhan anggaran yang diperlukan sesuai poin – poin yang disampaikan setiap divisi.



Gambar 4. 2 Proses pengambilan video

### 4.3.3 Agenda Minggu ke 4

Di minggu ini para kru melakukan Scout Location setelah tim Location Manager mendapatkan lokasi yang sesuai dengan naskah film. Pada saat di lokasi para kru melihat potensi dan resiko lokasi yang sudah ditentukan. Jika ada resiko yang ditemukan pada setiap divisi maka solusi ditentukan setiap divisi dan berkoordinasi dengan produser. pada film Annoying Boy terdapat 4 lokasi yaitu rumah di Sidoarjo, Hotel Suites Surabaya, halte Jl. Basuki Rahmat, Studio Harfmedia.



Gambar 4. 3 Scout Location

### 4.3.4 Agenda Minggu ke lima

Pada tahapan Recce para kru menentukan teknis peralatan dan kebutuhan setiap divisi. Pada tahap ini sutradara melakukan penempatan adegan. Di Harfmedia kami menggunakan cara photo board yang setiap bloking yang ditentukan sutradara diambil menggunakan aplikasi. Nantinya photo board tersebut digunakan acuan sutradara dan para kru pada tahap produksi. Saya bertugas behind the scene membantu merekam setiap moment dan menyiapkan alat kamera yang dibutuhkan untuk tahap produksi.



Gambar 4. 4 Recce Film Annoying Boy

#### 4.3.4 Agenda Minggu ke enam

Pada saat kegiatan produksi di Harfmedia menggunakan Callsheet yang bertujuan untuk jadwal produksi yang diberikan untuk seluruh kru. Di dalam Call Sheet juga berisi urutan dan waktu setiap scene agar produksi berjalan lancar dan sehat. Produksi film Annoying Boy dilaksanakan selama 4 hari di 4 lokasi yang berbeda. Saya dan DOP menyiapkan kamera untuk melakukan take video



Gambar 4. 5 Produksi Film Annoying Boy



UNIVERSITAS  
Dinamika

## **BAB V**

### **PENUTUP**

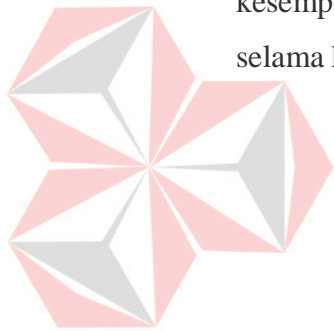
#### **5.1 Kesimpulan**

Dari mengikuti agenda yang ada selama melakukan Kerja Praktik di CV. HARFMEDIA terdapat pengalaman yang didapat selama melakukan, maka dalam hal ini penulis dapat memberikan kesimpulan dalam beberapa hal yakni :

1. Crew yang bertugas sebagai behind the scene , dapat cepat dan tanggap untuk mengambil momen-moment yang penting pada sebuah dokumentasi kegiatan penting.
2. Videografer, harus memiliki kreatifitas dalam melakukan proses penyutitan hasil video dokumentasi agar penonton puas dengan hasil akhir video.
3. Dalam proses pembuatan dibutuhkan sifat kooperatif serta koordinasi yang kuat pada saat kegiatan berlangsung. Sehingga terjadi komunikasi yang baik dalam tim saat melakukan proses pembuatan sebuah film.
4. Dalam kerjasama tim dibutuhkan sebuah kekompakan internal antara crew selama proses pembuatan sebuah proyek video, film, maupun drama agar memberikan sebuah kesan yang baik serta mengurangi kesalah pahaman antar anggota.

## 5.2 Saran

1. Dalam proses pelaporan seorang penulis atau pelapor harus melakukan update setiap hari agar progress dalam setiap kegiatan dapat terlihat dan selalu aktif berkomunikasi baik dalam grup WA maupun secara tatap muka.
2. Bagi Perusahaan Terus berkembang mengikuti kebutuhan audio visual di masa modern ini yang cukup banyak pesaing dengan karakter yang dimiliki masing-masing Production House terutama di Surabaya dan mengembangkan fasilitas kantor sesuai kebutuhan agar tercipta suasana kantor yang nyaman.
3. Bagi yang akan mengikuti sebuah kerja praktik maka dapat mempersiapkan untuk mengikuti sebuah kerja praktik supaya dapat memaksimalkan kesempatan kerja praktik sehingga dapat memetik banyak hal dan manfaat selama kerja praktik untuk jangka kedepan sebelum memasuki dunia kerja.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR PUSTAKA

*EPSPRO*. 25 January 2022. <https://eps-production.com/pentingnya-behind-the-scene-dalam-produksi-film-dan-video/>.

Kusniawati, Nina, Yudo Tri Artanto, and Haryo Windratno. "Produksi program televisi & film." 68. Yogyakarta: Graha Cendekia, 2015.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**