



**TIM DOKUMENTASI DALAM KEGIATAN PENELITIAN  
MATCHING FUND 2023**



**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

**Program Studi**

**DIV Produksi Film dan Televisi**

**UNIVERSITAS  
Dinamika**

**Oleh:**

**Bryan Ardhana Putra Rianto**

**21510160001**

---

---

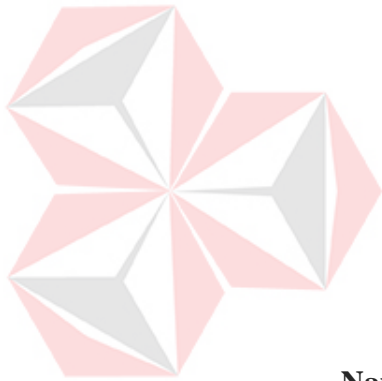
**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2024**

TIM DOKUMENTASI DALAM KEGIATAN  
PENELITIAN MATCHING FUND 2023

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Kerja Praktik



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Disusun Oleh:

**Nama** : Bryan Ardhana Putra Rianto  
**NIM** : 21510160001  
**Program Studi** : DIV Produksi Film dan Televisi

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**  
**UNIVERSITAS DINAMIKA**  
**2024**

**LEMBAR MOTTO**



UNIVERSITAS  
*“Yakin dalam diri sendiri adalah kunci”*  
Dinamika

## LEMBAR PERSEMBAHAN



*Saya persembahkan untuk Kedua Orang Tuaku, Teman Teman Profiti dan  
kampus tercinta Universitas Dinamika*

UNIVERSITAS  
Dinamika

**LEMBAR PENGESAHAN**

**TIM DOKUMENTASI DALAM KEGIATAN  
PENELITIAN MATCHING FUND 2023**


Laporan Kerja Praktik oleh  
**Bryan Ardhana Putra Rianto**  
NIM: 21.51016.0001  
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 24 Juni 2024

Disetujui:



Pembimbing

Penyelia

  
**Prof. Dr. Bambang Hariadi, M.Pd.**  
NIDN. 0719106401

 Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
  
**Prof. Dr. Bambang Hariadi, M.Pd.**  
NIDN. 0719106401

Mengetahui,  
Ketua Program Studi D4 Produksi Film Dan Televisi

 Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
  
**Dr. Muh. Bahrudin, S.Sos, M.Med.Kom.**  
NIDN. 0704017701

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

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Bryan Ardhana Putra Rianto**

NIM : **21510160001**

Program Studi : **D4 Produksi Film dan Televisi**

Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**

Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**

Judul Karya : **TIM DOKUMENTASI DALAM KEGIATAN  
PENELITIAN MATCHING FUND 2023**

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, 24 Juni 2024



**Bryan Ardhana Putra Rianto**

NIM : 21510160001

## ABSTRAK

Aplikasi *Stunning* merupakan hasil produk dari program penelitian pendanaan *Matching Fund* 2023 Direktorat Akademik Pendidikan Tinggi Vokasi (Direktorat APTV). Dengan manfaat memudahkan siswa dalam mengerjakan tes melalui *smartphone* atau komputer dan memudahkan guru-guru dalam melakukan tes dan penilaian kepada siswanya, membuat aplikasi *Stunning* menjadi pilihan para pihak sekolah untuk menggunakannya demi meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran bagi siswa dan guru.

Laporan Kerja Praktik ini berkaitan dengan kegiatan penelitian pendanaan *Matching Fund* 2023 Direktorat APTV yang bertujuan untuk mendokumentasikan setiap kegiatan pada setiap pelaksanaan penelitian. Sebagai tim dokumentasi, penulis berfokus untuk membantu mendokumentasi berjalannya setiap kegiatan. Kegiatan ini dilakukan mulai dari merancang konsep video, merekam video, memfoto, dan mengedit video hasil akhir setiap kegiatan.

Hasil dari kegiatan melakukan dokumentasi pada penelitian *Matching Fund* 2023 melalui pengenalan Aplikasi *Stunning* ini adalah penulis mampu menyelesaikan dokumentasi (1) pengenalan *stunning*, (2) perakitan soal untuk *stunning*, dan (3) implementasi *stunning* pada SMAN 1 Gedangan. Dari pengalaman melakukan dokumentasi ini, penulis memperoleh manfaat dapat mendalami peran dan tugas sebagai tim dokumentasi suatu kegiatan secara *professional* sesuai arahan. Selain itu, melalui kegiatan Kerja Praktik ini penulis dapat menerapkan teori dan pembelajaran yang didapatkan selama perkuliahan di kampus.

**Kata Kunci:** *Stunning*, *Matching Fund*, Dokumentasi

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul “Menjadi Tim Dokumentasi dalam *Project Matching Fund* ” 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 MA., Ph.D selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif.
4. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
5. Prof. Dr. Bambang Hariadi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik
6. Ayah, Bunda dan Rachma Retia yang senantiasa memberikan dukungan penuh selama masa kegiatan.

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 D4 Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.

Surabaya, 24 Juni 2024

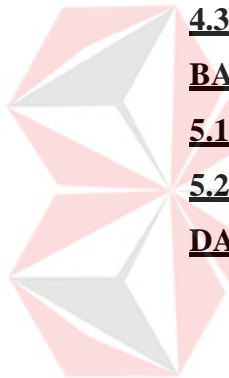
Bryan Ardhana Putra Rianto  
Penulis



## DAFTAR ISI

<b><u>LEMBAR MOTTO</u></b> .....	iii
<b><u>LEMBAR PERSEMBAHAN</u></b> .....	iv
<b><u>LEMBAR PENGESAHAN</u></b> .....	v
<b><u>LEMBAR PERNYATAAN</u></b> .....	vi
<b><u>ABSTRAK</u></b> .....	vii
<b><u>KATA PENGANTAR</u></b> .....	viii
<b><u>DAFTAR ISI</u></b> .....	ix
<b><u>DAFTAR GAMBAR</u></b> .....	xii
<b><u>DAFTAR LAMPIRAN</u></b> .....	xiii
<b><u>BAB I PENDAHULUAN</u></b> .....	1
<b><u>1.1 Latar Belakang Masalah</u></b> .....	1
<b><u>1.2 Rumusan Masalah</u></b> .....	2
<b><u>1.3 Batasan Masalah</u></b> .....	2
<b><u>1.4 Tujuan</u></b> .....	2
<b><u>1.5 Manfaat</u></b> .....	2
<b><u>1.5.1 Manfaat bagi Mahasiswa</u></b> .....	2
<b><u>1.5.2 Manfaat bagi Perusahaan</u></b> .....	2
<b><u>1.5.3 Manfaat bagi Akademik</u></b> .....	3
<b><u>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</u></b> .....	4
<b><u>2.1 Profil Instansi</u></b> .....	4
<b><u>2.2 Sejarah Singkat D4 Produksi Film dan Televisi, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika</u></b> .....	4
<b><u>2.3 Overview Instansi</u></b> .....	5
<b><u>2.4 Visi, Misi, dan Tujuan D4 Produksi Film dan Televisi</u></b> .....	7
<b><u>2.4.1 Visi</u></b> .....	7
<b><u>2.4.2 Misi</u></b> .....	7
<b><u>2.4.3 Tujuan</u></b> .....	7

<b><u>BAB III LANDASAN TEORI</u></b> .....	8
<b><u>3.1 Matching Fund</u></b> .....	8
<b><u>3.2 Dokumentasi</u></b> .....	8
<b><u>3.3 Videografi</u></b> .....	9
<b><u>3.3.1 Tugas Videografi</u></b> .....	9
<b><u>3.4 Editing</u></b> .....	10
<b><u>BAB IV</u></b> .....	11
<b><u>DESKRIPSI PEKERJAAN</u></b> .....	11
<b><u>4.1 Analisa Sistem</u></b> .....	11
<b><u>4.2 Posisi Dalam Instansi</u></b> .....	11
<b><u>4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik</u></b> .....	11
<b><u>4.3.1 Minggu Ke -1</u></b> .....	11
<b><u>4.3.2 Minggu Ke-2</u></b> .....	12
<b><u>4.3.3 Minggu Ke-3</u></b> .....	12
<b><u>BAB V PENUTUP</u></b> .....	12
<b><u>5.1 Kesimpulan</u></b> .....	13
<b><u>5.2 Saran</u></b> .....	13
<b><u>DAFTAR PUSTAKA</u></b> .....	14



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo D4 Produksi Film dan Televisi .....	5
Gambar 2. 2 Peta Lokasi Universitas Dinamika .....	5
Gambar 2. 3 Letak Lokasi Universitas Dinamika.....	6
Gambar 2. 4 Website D4 Produksi Film dan Televisi .....	6
Gambar 3. 1 Ilustrasi Dokumentasi.....	9
Gambar 3. 2 Ilustrasi Videografi.....	10
Gambar 4. 1 Dokumentasi Rapat .....	12
Gambar 4. 2 Dokumentasi Kegiatan MF di Kota Batu .....	12
Gambar 4. 3 Dokumentasi Kegiatan di SMA .....	12



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Ke- 1 SK dari Universitas Dinamika.....	15
Lampiran Ke- 2 Form KP-5 (Acuan Kerja) .....	27
Lampiran Ke- 3 Form KP 5 (Garis Besar Rencana kerja Mingguan).....	28
Lampiran Ke- 4 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	30
Lampiran Ke- 5 Kehadiran Kerja Praktik .....	32
Lampiran Ke- 6 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing.....	33



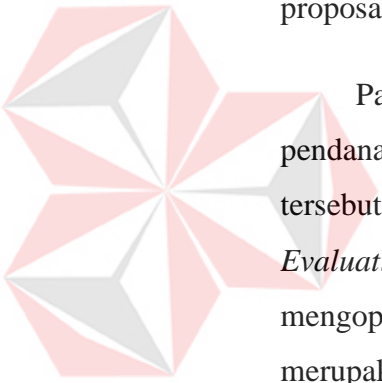
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Untuk mengakselerasi riset dan inovasi perguruan tinggi, Direktorat Akademik Pendidikan Tinggi Vokasi telah menjalankan program *Matching Fund-Kedaireka* sejak tahun 2021. *Matching Fund* merupakan dana pendanaan yang diberikan kepada perguruan tinggi dan industri yang berkolaborasi dalam pengembangan inovasi melalui platform Kedaireka. Pada tahun 2021, *Matching Fund* telah mendanai sebanyak 427 proposal kolaborasi antara insan perguruan tinggi dengan industri lewat Kedaireka dan ditahun 2022, jumlah proposal yang didanai meningkat menjadi 1.093 proposal.



Pada tahun 2023 kampus Universitas Dinamika berhasil mendapatkan pendanaan dari program *Matching Fund* dan produk dari pendanaan tersebut diluncurkanlah aplikasi evaluasi belajar yang bernama *Student Evaluation Learning (Stunning)*. Sistem berbasis AIG sebagai upaya mengoptimalkan merdeka belajar bagi siswa. Aplikasi *Stunning* sistem ini merupakan pengelola soal dan kunci jawaban tes, pengerjaan tes *online*, mengelola nilai siswa dan validasi nilai.

Dalam proses kegiatan pengenalan aplikasi *Stunning* dibutuhkan tim dokumentasi yang bisa berkolaborasi dan Kerjasama dengan tim lainnya. Maka dari itu tim peneliti MF 2023 mengajak beberapa Prodi D4 Produksi Film & TV untuk menjadi tim dokumentasi dan juga sekaligus bisa memenuhi kegiatan MBKM. Peran tim dokumentasi juga penting untuk kelancaraan kegiatan pengenalan *Stunning*. Tim dokumentasi berfungsi untuk merekam dan mengabadikan momen untuk bukti dan juga bisa menjadi bahan riset maupun evaluasi. Maka dari itu penulis ingin menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dan mempelajari hal baru pada saat kegiatan penelitian *Matching Fund* 2023 melalui dokumentasi implementasi aplikasi *Stunning*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja Praktik ini yaitu bagaimana melaksanakan tugas “Menjadi Tim Dokumentasi dalam Penelitian *Matching Fund 2023*”

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka pekerjaan yang akan dilakukan selama Kerja Praktik ini meliputi:

1. Melaksanakan rapat pembukaan
2. Menyusun dan merancang penjadwalan seluruh kegiatan
3. Koordinasi dengan semua tim agar tidak terjadi miskomunikasi
4. Mengadakan rapat untuk membahas konsep hasil akhir video dokumentasi
5. Menyiapkan seluruh kebutuhan alat dokumentasi
6. Membantu tim lain untuk mendokumentasi saat kegiatan berlangsung
7. Mengedit video untuk hasil akhir kegiatan

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah mendapatkan pengalaman dan meningkatkan kualitas dalam mengembangkan profesi sebagai Tim Dokumentasi dalam Penelitian *Matching Fund 2023*.

## 1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari kegiatan Kerja Praktik ini, yaitu:

### 1.5.1 Manfaat bagi Mahasiswa

- a. Mengetahui tahapan kegiatan sebagai peran Tim Dokumentasi
- b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.

### 1.5.2 Manfaat bagi Perusahaan

- a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.

- b Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik

### **1.5.3 Manfaat bagi Akademik**

- a Mengaplikasikan keilmuan proses pembuatan film , video pendek maupun iklan.
- b Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
- c Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Profil Instansi**

Nama Instansi : D4 Produksi Film dan Televisi, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika

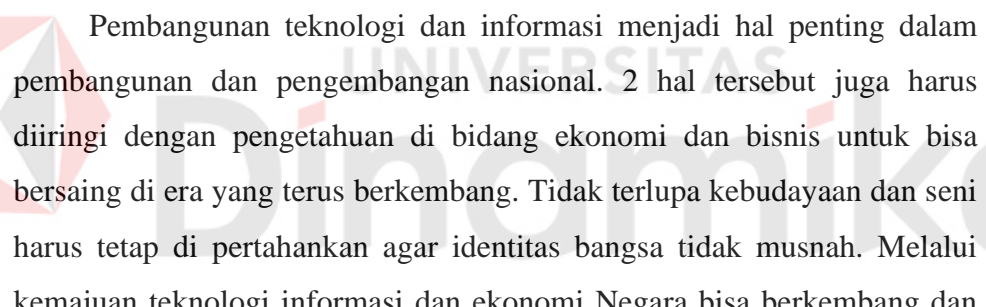
Alamat : Jl. Raya Kedung Baruk No.98, Kedung Baruk, Kec. Rungkut, Surabaya, Jawa Timur 60298

Telp/Fax : (031) 8721731

Email : [prodi.profiti@dinamika.ac.id](mailto:prodi.profiti@dinamika.ac.id)

Website : [profiti.dinamika.ac.id](http://profiti.dinamika.ac.id)

#### **2.2 Sejarah Singkat D4 Produksi Film dan Televisi, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika.**



Pembangunan teknologi dan informasi menjadi hal penting dalam pembangunan dan pengembangan nasional. 2 hal tersebut juga harus diiringi dengan pengetahuan di bidang ekonomi dan bisnis untuk bisa bersaing di era yang terus berkembang. Tidak lupa kebudayaan dan seni harus tetap di pertahankan agar identitas bangsa tidak musnah. Melalui kemajuan teknologi informasi dan ekonomi Negara bisa berkembang dan menjawab seluruh tantangan. Melalui 4 hal utama, kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan, kreatif dalam menciptakan inovasi, berkolaborasi dengan seluruh pihak, serta membangun komunikasi seluas-luasnya untuk terciptanya suatu hubungan yang baik.

Program Studi D4 Produksi Film dan Televisi menawarkan dua peminatan, yaitu Peminatan Film dan Peminatan Animasi. Basis pembelajaran kedua peminatan ini diturunkan dari kata kunci VISI Fakultas, yaitu Teknologi. Dimana kata kunci Teknologi tersebut digabungkan dengan pengetahuan perfilman atau animasi, estetika, sosial dan budaya, dengan penguatan pada ketrampilan teknis produksi film atau animasi. Dalam proses pembelajarannya, mahasiswa dilengkapi dengan kemampuan penguasaan komunikasi, baik secara oral maupun tulisan dan visual.



Gabungan pengetahuan dan ketrampilan ini akan menjadi pondasi utama dalam pembuatan film yang sanggup mempengaruhi emosi penonton.

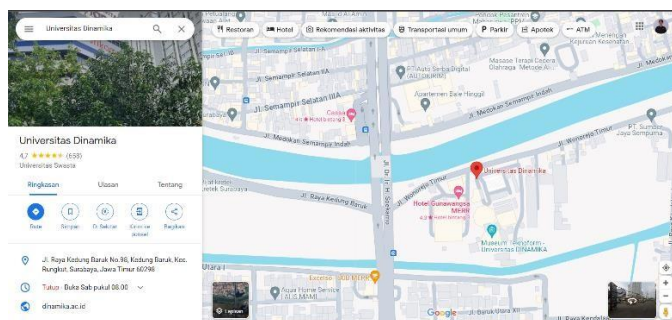
### 2.3 Overview Instansi

Dalam melakukan KERJA PRAKTIK, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan tersebut. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di sekitar perusahaan. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa kerja.

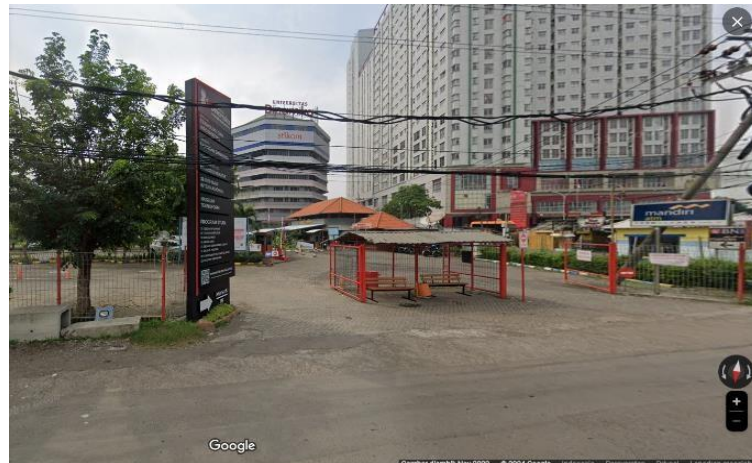
D4 Produksi Film dan Televisi, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika beralamatkan di Jl. Raya Kedung Baruk No. 98 Surabaya. Gambar 2.1 gambar logo D4 Produksi Film dan Televisi, 2.2 Merupakan peta lokasi D4 Produksi Film dan Televisi, 2.3 Merupakan letak lokasi D4 Produksi Film dan Televisi, 2.4 merupakan tampilan website D4 Produksi Film dan Televisi.



**Gambar 2. 1 Logo D4 Produksi Film dan Televisi**



**Gambar 2. 2 Peta Lokasi Universitas Dinamika**



**Gambar 2. 3 Letak Lokasi Universitas Dinamika**



**Gambar 2. 4 Website D4 Produksi Film dan Televisi**

## **2.4 Visi, Misi, dan Tujuan D4 Produksi Film dan Televisi**

### **2.4.1 Visi**

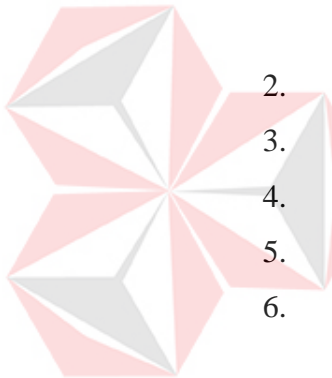
Menjadi Perguruan Tinggi yang produktif dalam berinovasi.

### **2.4.2 Misi**

1. Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas dan futuristis.
2. Mengembangkan produktivitas berkreasi dan berinovasi.
3. Mengembangkan layanan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

### **2.4.3 Tujuan**

1. Menghasilkan SDM berbudi pekerti luhur, kompetitif, dan adaptif terhadap perkembangan.
2. Mengembangkan pendidikan yang berkualitas dan inovatif.
3. Menghasilkan produk kreatif dan inovatif yang tepat guna.
4. Memperluas kolaborasi yang produktif.
5. Mengembangkan lingkungan yang sehat dan produktif.
6. Meningkatkan produktivitas layanan bagi masyarakat.



## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Matching Fund**

*Matching Fund* (Doddy, 2023) merupakan pendanaan yang diberikan kepada perguruan tinggi dan industri yang berkolaborasi dalam pengembangan inovasi melalui *platform* kedaireka. Tim ahli *Matching Fund* Kedaireka, Tjan Basaruddin (Basaruddin, 2023) menyampaikan bahwa program ini dibuat tidak hanya dengan menghilirisasi inovasi yang sudah dilakukan oleh perguruan tinggi tetapi juga menghulisasi masalah yang ditemukan di dunia nyata untuk diteliti dan ditemukan jawabannya. Dalam kegiatan *Matching Fund* ini memiliki tujuan agar antara perguruan tinggi, dunia kerja, dan industri bisa berkolaborasi dengan erat untuk bisa mengembangkan dan menumbuhkan inovasi.

#### **3.2 Dokumentasi**

Menurut dari Sampoerna University, (Sampoerna University, 2022) pengertian dokumentasi adalah bentuk kegiatan dalam melakukan pencarian, pemakaian, penyelidikan, penghimpunan, penyedia dokumen untuk memperoleh pengetahuan, keterangan, serta bukti, dan menyebarkan kepada pihak penting. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2022) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya monumental dari seseorang. Dokumen berbentuk tulisan misalnya catatan harian, Sejarah hidup, biografi sementara dalam bentuk gambar antara lain foto, gambar hidup, sketsa. Dokumentasi termasuk bagian penting dalam seluruh kegiatan karena mencatat hasil dan statistik.



**Gambar 3. 1 Ilustrasi Dokumentasi**

### **3.3 Videografi**

Menurut Bob Kiger (Kiger, 2023) bahwasannya videografi yaitu kegiatan membuat tayangan video secara pra produksi, produksi, sampai dengan pasca produksi yang sama dengan film. Menurut dari Sukiman, (Kumparan, 2023) videografi adalah seperangkat komponen atau media yang bisa menampilkan gambar dan juga suara dalam satu waktu bersamaan. Videografi sangat bertanggung jawab atas berbagai aspek dalam produksi video mulai dari perencanaan, pengambilan gambar hingga produksi akhir. Terdapat beberapa aspek utama dalam videografi yaitu perencanaan, pengambilan gambar, audio, pengaturan Cahaya, dan pengeditan

#### **3.3.1 Tugas Videografi**

Tugas videografi bisa bervariasi tergantung pada jenis produksinya, namun pada umumnya meliputi sebagai berikut:

1. Pemilihan dan Penyiapan Peralatan
2. Perakaman Video
3. Pengeditan Video



**Gambar 3. 2 Ilustrasi Videografi**

### **3.4 Editing**

Menurut Nugroho (Nugroho, 2022) Editing adalah suatu proses mengatur dan Menyusun rangkaian *shot* menjadi scene, rangkaian scene menjadi sebuah sequence, rangkaian sequence menjadi suatu cerita utuh. Menurut Robert McKee (McKee, 2023) dalam bukunya “Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting”, editing adalah seni memilih, memotong, dan menggabungkan adegan-adegan dalam urutan yang paling efektif untuk menciptakan pengalaman sinematik yang paling memuaskan. Selain itu, dalam kegiatan editing seorang editor harus betul-betul mampu merekonstruksi potongan-potongan yang telah diambil melalui kamera.



## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

D4 Produksi Film dan Televisi Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika. Pada pelaksanaan KERJA PRAKTIK, diberikan tugas yang berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki serta juga sekaligus berhubungan dengan D4 Produksi Film dan Televisi. Dalam kesempatan ini penulis diberikan kepercayaan untuk menjadi Tim Dokumentasi pada kegiatan *Matching Fund*.

#### **4.1 Analisa Sistem**

Kerja Praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : Universitas Dinamika Surabaya

Divisi : Tim Dokumentasi

Tempat : Surabaya, Indonesia

Kerja Praktik dilaksanakan selama satu semester, dimulai pada 2 Oktober 2023 s/d 30 November 2023, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 07.45-17.00 Waktu Indonesia Barat.

#### **4.2 Posisi Dalam Instansi**

Pada saat pelaksanaan Kerja Praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai Tim Dokumentasi, yang memiliki tugas sebagai videografer dan editor

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

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

##### **4.3.1 Minggu Ke -1**

Di hari pertama Kerja Praktik, saya rapat bersama beberapa tim membahas tentang pembukaan kegiatan *Matching Fund*. Merancang jadwal dan koordinasi untuk konsep hasil akhir video dokumentasi.



**Gambar 4. 1 Dokumentasi Rapat**

#### 4.3.2 Minggu Ke-2

Di minggu ini saya dan bersama tim melakukan perjalanan ke kota Batu untuk melaksanakan kegiatan *Matching Fund*



**Gambar 4. 2 Dokumentasi Kegiatan MF di Kota Batu**

#### 4.3.3 Minggu Ke-3

Di minggu ini saya dan beberapa teman-teman tim lainnya melaksanakan kegiatan sosialisasi di SMA dan mengedit video dokumentasi kegiatan sebelumnya untuk hasil akhir,



**Gambar 4. 3 Dokumentasi Kegiatan di SMA  
BAB V**



## PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan Kerja Praktik di D4 Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika, maka dapat disimpulkan sebagai seorang Tim Dokumentasi, kemampuan untuk bekerja dengan cepat, berpikir secara kreatif, dan menjaga ketertiban dalam situasi yang dinamis sangatlah penting. Dalam *project Matching Fund 2023* ini, Tim Dokumentasi adalah posisi yang membutuhkan kerja tim yang erat dengan tim pengusul dan anggota tim lainnya. Terdapat 3 kegiatan yaitu kegiatan pembukaan *Matching Fund* di Kampus Universitas Dinamika, Kegiatan perakitan soal di Kota Batu, dan Kegiatan implementasi di SMAN 1 Gedangan.

### 5.2 Saran

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

1. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik.  
Bagi mahasiswa yang akan melakukan Kerja Praktik terutama di bidang kreatif, perlu siap untuk beradaptasi dengan dunia kerja dan belajar untuk lebih inisiatif dan cekatan. Perbanyak referensi dan juga manfaatkan wadah Kerja Praktik sebagai tempat untuk berjejaring relasi.
2. Bagi Universitas Dinamika  
Lebih berkembang untuk kedepannya terkait kebutuhan audio dan visual di era modern sekarang, agar mahasiswanya pun mampu berkembang dan dapat bersaing dengan pelaku industri kreatif di masa kini

## DAFTAR PUSTAKA

### 1. Diambil dari internet

- Basaruddin, T. (2023, August 13). *kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi*. From Dikti Kemendikbud: <https://dikti.kemdikbud.go.id/kabar-dikti/kabar/matching-fund-kedaireka-akselerasi-riset-dan-inovasi-perguruan-tinggi/>
- Doddy. (2023, August 13). *Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi*. From Kemendikbud: <https://dikti.kemdikbud.go.id/kabar-dikti/kabar/matching-fund-kedaireka-akselerasi-riset-dan-inovasi-perguruan-tinggi/>
- Kiger, B. (2023, October 28). *Seputar Hobi*. From Kumparan.com: <https://kumparan.com/seputar-hobi/pengertian-videografi-menurut-para-ahli-dan-teknik-tekniknya-21T0E7p4RI7/full>
- Kumparan. (2023, oktober 28). *Pengertian Videografi Menurut Para Ahli dan Teknik-tekniknya*. From Kumparan.com: <https://kumparan.com/seputar-hobi/pengertian-videografi-menurut-para-ahli-dan-teknik-tekniknya-21T0E7p4RI7/full/gallery/1>
- McKee, R. (2023, april 17). *Teknoalata*. From teknoalata.com: <https://teknoalata.com/pengertian-editing-tujuan-dan-tekniknya/>
- Nugroho. (2022, september 29). *Kompasiana*. From kompasiana.com: [https://www.kompasiana.com/nbitidewi/6335b98a97125e041f11ccc2/pengertian-editing-dan-peran-editor-dalam-proses-editing#google\\_vignette](https://www.kompasiana.com/nbitidewi/6335b98a97125e041f11ccc2/pengertian-editing-dan-peran-editor-dalam-proses-editing#google_vignette)
- Sampoerna University. (2022, Juli 29). *Dokumentasi Adalah: Pengertian, Fungsi, dan Jenisnya*. From Sampoerna University: <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/dokumentasi-adalah-pengertian-fungsi-dan-jenisnya/>
- Studio Antelope. (2023, September 28). *Panduan Produksi Video: Apa Dan Mengapa Penting?* From studioantelope.com: <https://studioantelope.com/panduan-produksi-video-apa-dan-mengapa-penting/>
- Sugiyono. (2022, September 25). *Majoo*. From Majoo.id: <https://majoo.id/solusi/detail/dokumentasi-adalah>