



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**MENJADI CLAPPER DALAM PROJECT VIDEO  
MICROLEARNING KEMENDIKBUD**

**Kerja Praktik**



**Program Studi  
D4 Produksi Film dan Televisi**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh :  
Yonathan Irwandi  
21510160004**

---

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

**MENJADI CLAPPER DALAM PROJECT VIDEO  
MICROLEARNING KEMENDIKBUD**

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

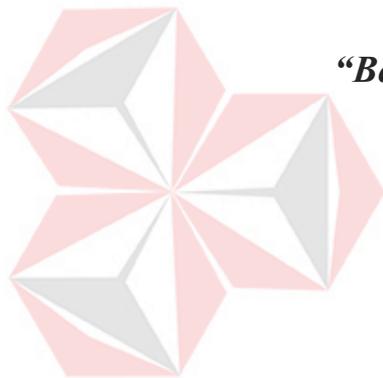


**Disusun Oleh:**

**Nama : YONATHAN IRWANDI**  
**NIM : 21510160004**  
**Program Studi : D4 Produksi Film Dan Televisi**

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

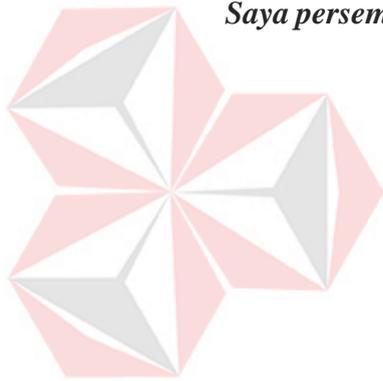
## LEMBAR MOTTO



*“Berjuanglah terus sampai impian mu terwujud”*

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## LEMBAR PERSEMBAHAN



*Saya persembahkan untuk kedua Orang Tuaku, Teman Temen Profiti dan  
kampus saya tercinta Universitas Dinamika*

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**MENJADI CLAPPER DALAM PROJECT  
VIDEO MICROLEARNING KEMENDIKBUD**

Laporan Kerja Praktik oleh

**Yonathan Irwandi**

NIM: 21.51016.0004

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



UNIVERSITAS

Surabaya, 04 Desember 2024

Disetujui:

Pembimbing

Penyelia

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

  
**Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.**  
NIDN. 0704017701

Mengetahui,  
Ketua Program Studi D4 Produksi Film Dan Televisi

  
Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
UNIVERSITAS  
Dinamika

**Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.**  
NIDN. 0704017701

**PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Yonathan Irwandi**  
NIM : **21510160004**  
Program Studi : **D4 Produksi Film dan Televisi**  
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**  
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**  
Judul Karya : **MENJADI CLAPPER DALAM PROJECT VIDEO  
MICROLEARNING KEMENDIKBUD**

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, 04 Desember 2024



**Yonathan Irwandi**  
NIM : 21510160004

## ABSTRAK

Di industri film Indonesia, clapper biasanya bergerak di dalam divisi *script continuity* yang berada di bawah sutradara. Divisi *script continuity* pun umumnya terdiri dari *chief*, *visual continuity*, *video assist*, dan *clapper*. Dalam produksi film, clapper bertanggung jawab dalam menyinkronkan audio dan video agar nantinya mempermudah proses editing film. Hamdi menjelaskan, bahwa seorang clapper memiliki kewajiban untuk memasukkan clap ke dalam frame/gambar, pada sebelum atau selesai kamera mulai merekam. Slate yang biasanya berwarna hitam putih bukan cuma buat penambahan footage namun semua memiliki fungsi. slate berfungsi untuk menandai tiap adegan yang direkam. Dalam sebuah produksi film, biasanya ada satu atau dua orang yang menjadi clapper.

Seorang yang bertugas mencatat informasi di clapper board disebut clapper. Biasanya clapper akan bekerja dibawah Script Continuity dibawah departemen penyutradaraan. Ia akan bekerjasama dengan Pencatat Adegan/Penanggunjawab Naskah/Script Supervisor untuk mendata kesinambungan gambar. Informasi yang ditulis di clapperboard akan dicatat oleh Pencatat Adegan dalam secarik kertas, untuk memudahkan penyunting gambar/editor dalam bekerja di post-production.

Saat proses shooting, clapper board direkam tepat saat kamera rolling. Kemudian clapper menulis adegan dan take mana saja yang dipilih oleh sutradara berdasarkan data yang tercatat di papan. Catatan ini diberikan kepada video editor. Oleh karena itu, diperlukan suatu ilmu untuk mempelajari tentang pengambilan gambar menggunakan clapper yang baik untuk menghasilkan sebuah video yang baik dan indah saat dilihat. Oleh karena itu penulis melakukan kegiatan Kerja Praktek sebagai salah satu tujuan menyelesaikan kegiatan Merdeka belajar. Sehingga dalam penulisan laporan kerja diambillah judul: "Penjelasan Tentang Clapper Dalam Kegiatan Produksi Video Microlearning Kemendikbud".

**Kata Kunci:** *Clapper, Video Microlearning, KP*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul: "*Menjadi Clapper Dalam Kegiatan Produksi Video Microlearning Kemendikbud*", 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 memberidukung 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 D4 Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.
5. Bapak Prof. Bambang Hariadi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
6. Sahabat, kekasih, teman-teman angkatan 2021 yang selalu mendukung dalam keadaan apapun.
7. Keluarga besar program studi D4 Produksi Film dan Televisi.

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 D4 Produksi Film dan Televisi.

Surabaya, 07 Juni 2024

Yonathan Irwandi  
Penulis

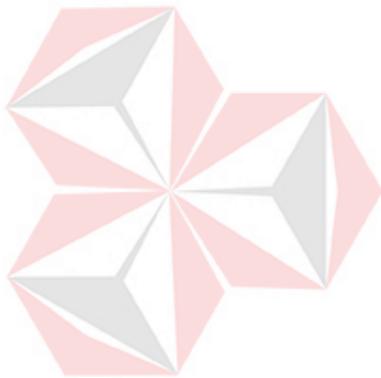
## DAFTAR ISI

### Halaman

ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	3
2.1 Profil Instansi .....	3
2.3 Overview Perusahaan .....	4
2.4 Visi dan Misi D4 Produksi Film dan Televisi, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika .....	5
2.5 Tujuan.....	5
BAB III LANDASAN TEORI.....	6
3.1 Film .....	6
3.3.1 Film Pendek.....	6
3.3.2 Film Sebagai Pendidikan .....	7
3.2 Clapper .....	7
3.3 Video Microlearning .....	8
3.3.3 Video Microlearning Kemendikbud.....	8
3.4 KP.....	9
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....	10
4.1 Analisa Sistem .....	10
4.2 Posisi dalam Instansi .....	10



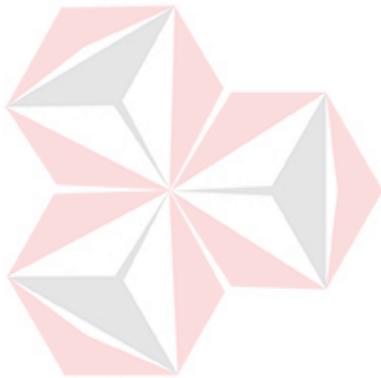
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di D4 Produksi Film dan Televisi, Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.....	10
4.3.1 Minggu Ke -1 .....	11
4.3.2 Minggu Ke -2.....	11
4.3.3 Minggu Ke -3.....	12
4.3.4 Minggu Ke-4.....	12
4.3.5 Minggu Ke-5.....	13
4.3.6 Minggu Ke-6.....	13
BAB V PENUTUP .....	14
5.1 Kesimpulan.....	14
5.2 Saran.....	14
DAFTAR PUSTAKA.....	15



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

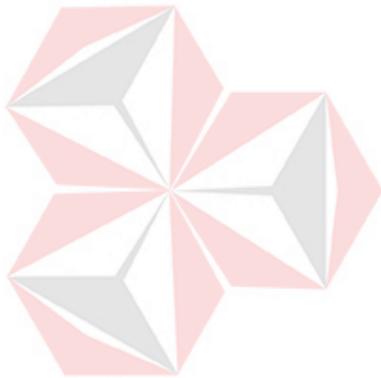
Gambar 2. 1 Logo D4 Produksi Film dan Televisi .....	4
Gambar 2. 2 Peta Lokasi D4 Produksi Film dan Televisi .....	4
Gambar 2. 3 Letak D4 Produksi Film dan Televisi .....	5
Gambar 4. 1 Pra Produksi Meet atau Rapat.....	11
Gambar 4. 2 Produksi naskah untuk Presenter .....	11
Gambar 4. 3 Recce di SMPN 21 Surabaya.....	12
Gambar 4. 4 Recce di SMAN 10 Surabaya.....	12
Gambar 4. 5 Produksi di SMPN 21 Surabaya .....	12
Gambar 4. 6 Produksi di SMAN 10 Surabaya .....	13
Gambar 4. 7 Evaluasi Bersama Tim Produksi.....	13



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran Ke- 1 SK dari Universitas Dinamika ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran Ke- 2 Form KP 5 (Acuan Kerja)..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran Ke- 3 Form KP 5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan)....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran Ke- 4 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran Ke- 5 Kehadiran Kerja Praktik.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran Ke- 6 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing .....**Error! Bookmark not defined.**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada dasarnya, tujuan adanya program Kerja Praktek adalah ntuk mempersiapkan dan membina tenaga kerja baik struktural maupun fungsional yang memiliki kemampuan melaksanakan loyalitas, kemampuan melaksanakan dedikasi dan kemampuan berdisiplin yang baik. manfaat Kerja Praktik adalah Kesempatan untuk melatih dan menerapkan langsung teori, konsep, atau prinsip yang telah dipelajari di kelas.

Sementara untuk lulusan Perguruan Tinggi manfaat yang didapatkan dari mengikuti program kerja Praktik adalah untuk memperoleh pengalaman di dunia kerja dan menumbuhkan rasa percaya diri. Selain itu, melalui praktik kerja lapangan siswa dapat melatih dan menunjang skill yang telah dipelajari di sekolah untuk diterapkan, dapat menghayati dan mengenal lingkungan kerja sehingga siswa siap kerja di dunia usaha maupun dunia industri setelah lulus dari sekolah. Dan tujuan lainnya dari program Kerja Praktik adalah Menumbuhkan & meningkatkan sikap profesional yang dibutuhkan siswa untuk memasuki dunia kerja.

Program Studi DIV 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.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam program Kerja Praktik yaitu bagaimana cara melaksanakan tugas sebagai clapper dalam kegiatan produksi video microlearning kemendikbud.

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam pelaksanaan kegiatan Kerja Praktek (KP) ini proses produksi dilaksanakan oleh tim. Penulis berperan sebagai clapper di kegiatan produksi video microlearning kemendikbud. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini antara lain:

1. Produksi Video Microlearning Kemendikbud.

### 1.4 Tujuan

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

### 1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari KP ini, yaitu:

#### 1. Manfaat bagi Mahasiswa

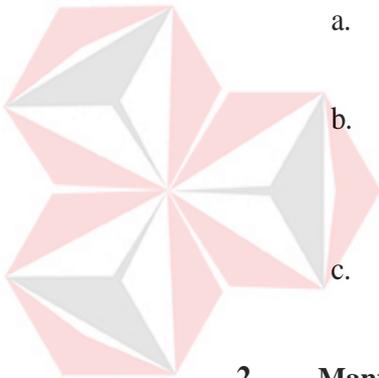
- a. Menjalin kerja sama yang baik antara universitas dan perusahaan terkait, baik dalam dunia usaha maupun dunia Industri.
- b. Mengenalkan siswa – siswi pada pekerjaan lapangan di dunia industri dan usaha sehingga pada saatnya mereka terjun ke lapangan pekerjaan yang sesungguhnya dapat beradaptasi dengan cepat.
- c. Sebagai bentuk pengakuan dan penghargaan bahwa pengalaman kerja sebagai bagian dari proses pendidikan.

#### 2. Manfaat bagi Perusahaan

- a. Mendapatkan tenaga kerja sementara dengan “upah seikhlasnya”
- b. Mendukung program pendidikan pemerintah
- c. Meningkatkan citra perusahaan.

#### 3. Manfaat bagi Akademik

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



## 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, Surabaya
Telp/Fax	: +62 31 8721731
Email	: <a href="mailto:prodi.profiti@dinamika.ac.id">prodi.profiti@dinamika.ac.id</a>
Website	: <a href="http://profiti.dinamika.ac.id">profiti.dinamika.ac.id</a>

### 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 DIV 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 Perusahaan

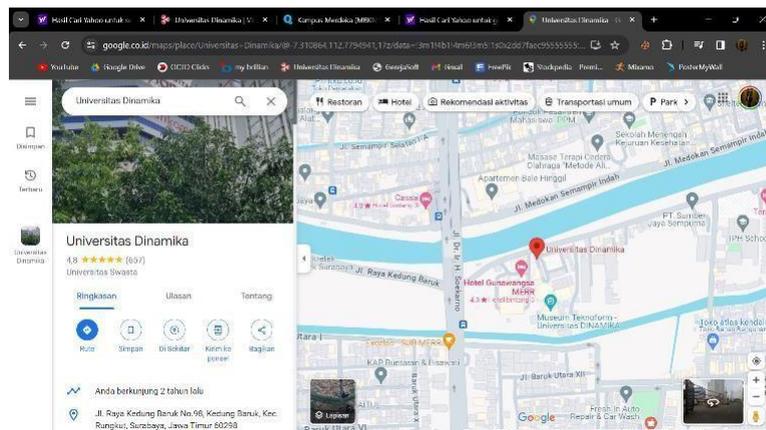
Dalam melakukan MBKM, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan tersebut. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di sekitar perusahaan. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa kerja.

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

(Sumber. Profiti.dinamika.ac.id)



Gambar 2. 2 Peta Lokasi D4 Produksi Film dan Televisi

(Sumber: <https://www.googlemaps.co.id>)



**Gambar 2. 3 Letak D4 Produksi Film dan Televisi**

( Sumber: dinamika.ac.id)

## **2.4 Visi dan Misi D4 Produksi Film dan Televisi, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika**

### **Visi**

- Program Studi Produksi Film & Televisi yang unggul dalam pendidikan dan penguasaan teknologi di bidang film yang mampu bersaing ditingkat internasional.

### **Misi**

1. Menyelenggarakan pendidikan PFTV berbasis Integrating the 6Cs of the 21st Century Education yang meliputi: *critical thinking, communication, collaboration, computational thinking, creativity, dan compassion*
2. Mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan berbasis budaya lokal, yang diakui secara internasional.
3. Memanfaatkan ilmu pengetahuan perfilman untuk peradaban bangsa dan masyarakat internasional.
4. Mengembangkan jejaring dan kemitraan dengan dunia industri film.

### **2.5 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 Film

Menurut Wibowo (Rizal, 2014), film adalah suatu alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum melalui media cerita, dan juga dapat diartikan sebagai media ekspresi artistik bagi para seniman dan insan perfilman untuk mengungkapkan gagasan dan ide cerita yang dimilikinya. Sedangkan menurut UU no 33 tahun 2009 tentang perfilman, mengatakan bahwa film adalah sebuah karya seni budaya yang merupakan suatu pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat atas dasar kaidah sinematografi dengan ataupun tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

Menurut (Rabiger, 2009)) Film adalah media berbentuk video yang dimulai atau dihasilkan dalam ide nyata, kemudian didalamnya harus mendukung unsur hiburan dan makna. Unsur hiburan dan makna ini letak dengan kondisi pembuatan film yang terkadang bisa dalam bentuk komedi bisa juga dalam bentuk sejarah.

#### 3.3.1 Film Pendek

Film pendek merupakan primadona bagi para pembuat film independen. Selain dapat diraih dengan biaya yang relatif lebih murah dari film panjang, film pendek juga memberikan ruang gerak ekspresi yang lebih leluasa. Meski tidak sedikit juga pembuat film yang hanya menganggapnya sebagai sebuah batu loncatan menuju film panjang.

Film pendek pada hakikatnya bukanlah sebuah reduksi dari film panjang, ataupun sekedar wahana pelatihan belaka. Film pendek memiliki karakteristiknya sendiri yang berbeda dengan film panjang, bukan lebih sempit dalam pemaknaan, atau bukan lebih mudah. Sebagai analogi, dalam dunia sastra, seorang penulis cerpen yang baik belum tentu dapat menulis novel dengan baik, begitu juga sebaliknya, seorang penulis novel, belum tentu dapat memahami cara penuturan sederhana dari sebuah cerpen.

### 3.3.2 Film Sebagai Pendidikan

Menurut (Effendy, 2014) tujuan utama khalayak umum menonton film adalah untuk memperoleh hiburan. Namun, selain itu di dalam film pun dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, atau bahkan persuasif. Hal ini sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979 yang mengatakan bahwa selain sebagai media hiburan, film dapat digunakan sebagai media pendidikan untuk pembinaan generasi muda dalam membangun karakter.

Menurut (Azhar, 2006), film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu obyek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.<sup>1</sup> Fungsi film dalam proses pembelajaran terkait dengan tiga hal, yaitu untuk tujuan kognitif, untuk tujuan psikomotor, dan untuk tujuan afektif.

### 3.2 Clapper

Sepasang papan kayu yang dihubungkan dengan engsel. Dipukulkan keduanya di depan kamera saat shoot dimulai yang dapat digunakan sebagai petunjuk editor dalam editing film. Sepasang papan kayu yang dihubungkan dengan engsel. Dipukulkan keduanya di depan kamera saat shoot dimulai yang dapat digunakan sebagai petunjuk editor dalam editing film.

Di industri film Indonesia, clapper biasanya bergerak di dalam divisi Script Continuity yang berada di bawah sutradara. Divisi Script Continuity pun umumnya terdiri dari chief, visual continuity, video assist, dan clapper. Dalam produksi film, clapper bertanggung jawab dalam menyinkronkan audio dan video agar nantinya mempermudah proses editing film. Seorang clapper memiliki kewajiban untuk memasukkan clap ke dalam frame/gambar, pada sebelum atau selesai kamera mulai merekam. slate yang biasanya berwarna hitam putih bukan cuma buat gaya-gayaan loh, itu ada fungsinya. slate berfungsi untuk menandai tiap adegan yang direkam.

### 3.3 Video Microlearning

Microlearning adalah sebuah strategi untuk menyusun konten menjadi segmen-segmen kecil dan fokus. Konten dapat berupa video, infografis atau artikel dengan durasi singkat sekitar 5 menit.

Metode *microlearning* juga sangat aplikatif untuk diterapkan dalam pembelajaran menggunakan ponsel karena fleksibel untuk diakses kapan saja dan tidak mengganggu produktivitas peserta pelatihan.

#### 3.3.3 Video Microlearning Kemendikbud

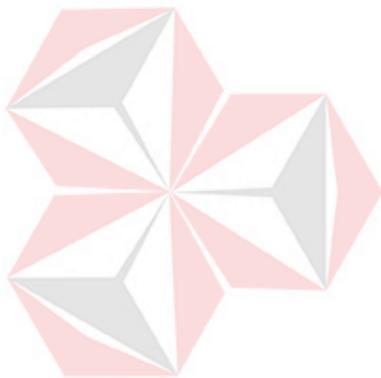
PISA (Programme for International Student Assessment) adalah penilaian siswa skala besar (internasional). PISA disponsori OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development) atau Organisasi Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan. PISA bertujuan mengevaluasi sistem pendidikan dari 72 negara di dunia. Evaluasi berlangsung tiga tahun sekali. Yang dinilai peserta didik berusia 15 tahun dari sekolah-sekolah yang dipilih secara acak. Tes ini bersifat diagnostik yang salah satu manfaatnya untuk perbaikan sistem pendidikan di negara anggota OECD. PISA memonitor dan membandingkan hasil pendidikan dalam soal literasi membaca, literasi matematika dan literasi sains.

Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) melalui Direktorat Guru Pendidikan Dasar, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mengembangkan konten dan media belajar terkait PISA literasi membaca, literasi matematika dan literasi sains ke dalam Microlearning.

Setiap konten dibagi menjadi segmen-segmen kecil dan terfokus untuk memudahkan dan mempercepat pemahaman terkait substansi materi. Dengan pengembangan microlearning ini diharapkan guru dan peserta didik dapat memahami kompetensi abad 21 yang diukur dalam survei PISA sehingga dapat meningkatkan mutu serta relevansi hasil pendidikan ke arah yang lebih baik.

### 3.4 KP

Kerja Praktik (KP) merupakan kegiatan yang berbentuk pengamatan terhadap praktik kerja di industri, instansi atau laboratorium yang mengaplikasikan teori yang telah diperoleh. Seminar KP adalah kegiatan belajar yang berbentuk Laporan KP di depan forum seminar yang dihadiri oleh Dosen Pembimbing KP dan para mahasiswa yang berhak hadir.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN**

D4 Produksi Film dan Televisi Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika. Pada pelaksanaan MBKM, diberikan tugas yang berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki serta juga sekaligus berhubungan dengan D4 Produksi Film dan Televisi Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk menjadi clapper pada pembuatan video microlearning Kemendikbud.

### **4.1 Analisa Sistem**

Kerja Praktik dilaksanakan ialah sebagai berikut:

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

Divisi : Clapper

Tempat : Surabaya, Indonesia

KP dilaksanakan selama satu semester, dimulai pada 03 September 2023 sampai 03 Desember 2023, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 08.00-18.00 Waktu Indonesia Barat.

### **4.2 Posisi dalam Instansi**

Pada saat pelaksanaan Kerja Praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai clapper, yang memiliki tugas membantu menjalankan alur dalam proses pembuatan film.

### **4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di D4 Produksi Film dan Televisi, Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika**

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan MBKM di D4 Produksi Film dan Televisi Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

### 4.3.1 Minggu Ke -1

Di Minggu pertama Kerja Praktik (KP) saya mengawalinya dengan pra produksi meet atau rapat yang ditujukan untuk membahas breakdown naskah, timeline, recce dan reading



**Gambar 4. 1 Pra Produksi Meet atau Rapat**

### 4.3.2 Minggu Ke -2

Pada minggu ke 2 ini saya melakukan produksi naskah untuk presenter



**Gambar 4. 2 Produksi naskah untuk Presenter**

### 4.3.3 Minggu ke-3

Pada minggu ke 3 ini saya melakukan recce di 2 sekolah di surabaya yaitu SMPN 21 Surabaya dan SMAN 10 Surabaya



Gambar 4. 3 Recce di SMPN 21 Surabaya



Gambar 4. 4 Recce di SMAN 10 Surabaya

### 4.3.4 Minggu Ke-4

Pada minggu ke 4 ini saya melakukan produksi di SMPN 21 Surabaya bersama semua crew



Gambar 4. 5 Produksi di SMPN 21 Surabaya

#### 4.3.5 Minggu Ke-5

Pada minggu ke 5 ini saya melakukan produksi di SMAN 10 Surabaya bersama semua crew



**Gambar 4. 6 Produksi di SMAN 10 Surabaya**

#### 4.3.6 Minggu Ke-6

Pada minggu ke 6 ini saya melakukan kegiatan evaluasi selama berjalannya kegiatan bersama dosen pembimbing dan pengawas



**Gambar 4. 7 Evaluasi Bersama Tim Produksi**

## **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 peristiwa penting untuk keperluan perusahaan atau instansi guna menunjang kualitas PH tersebut.
3. Dibutuhkan kerja sama tim yang kuat dan visi misi yang sama dan dalam tahapapan Pra produksi,Produksi,dan Post produksi untuk mencapai tujuan Bersama sehingga menghasilkan sebuah karya yang baik dan bermanfaat untuk kebutuhan client.

### **5.2 Saran**

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

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

## DAFTAR PUSTAKA

### 1. Diambil dari Internet :

Bonafix , D. N. (2011, april 1). *VIDEOGRAFI:Kamera Dan Teknik Pengambilan Gambar*. From media.neliti.com:<https://media.neliti.com/media/publications/178070-ID-videografi-kamera-dan-teknik-pengambilan.pdf>

Kutanto, H. (2017). *Mengenal Profesi "Camera Person"*. From academia.edu:  
[https://www.academia.edu/43096874/Mengenal\\_Profesi\\_Camera\\_Person\\_](https://www.academia.edu/43096874/Mengenal_Profesi_Camera_Person_)

Abdulhafizh, L. G. (2020). PERANCANGAN COMPANY PROFILE

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>

Ramadhani, K. (2021, 02 15). *13 Jenis Teknik Pengambilan Video yang Wajib Diketahui*. From Saka Kominfo Sleman

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>