



**MENJADI *RUNNER* DALAM KEGIATAN PRODUKSI *VIDEO*
MICROLEARNING KEMENDIKBUD**



KERJA PRAKTIK

**Program Studi
D4 Produksi Film dan Televisi**

UNIVERSITAS
Dinamika

**Oleh:
Muhammad Nur Iman
21510160011**

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

**MENJADI *RUNNER* DALAM KEGIATAN PRODUKSI *VIDEO*
MICROLEARNING KEMENDIKBUD**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Kerja Praktik



Disusun Oleh:

Nama : Muhammad Nur Iman
NIM : 21510160011
Program Studi : D4 Produksi Film dan Televisi

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

LEMBAR MOTTO



“Merendahkan Orang Lain Sama Saja Menjatuhkan Kehormatan Diri Sendiri”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



Karya tulis ini saya persembahkan untuk Orang tua dan Keluarga besar saya yang sudah mendukung selama kegiatan ini.

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

**MENJADI *RUNNER* DALAM KEGIATAN PRODUKSI VIDEO
MICROLEARNING KEMENDIKBUD**

Laporan Kerja Praktik oleh:
Muhammad Nur Iman
NIM: 21510160011

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 10 Juni 2024



Disetujui:

Pembimbing

Penyelia


Prof. Bambang Hariadi, M.Pd
NIDN. 0719106401


Dr. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom
NIDN. 0704017701

Mengetahui,

Ketua Program Studi

D4 Produksi Film dan Televisi


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

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

Sebagai civitas akademika Universitas Dinamika, saya:

Nama : Muhammad Nur Iman
NIM : 21510160011
Program Studi : D4 Produksi Film dan Televisi
Jurusan/Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul karya : Menjadi *Runner* dalam Kegiatan Produksi
Video Microlearning Kemendikbud

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika Surabaya Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas 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 di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat 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 sebenarnya.

Surabaya, 10 Juni 2024



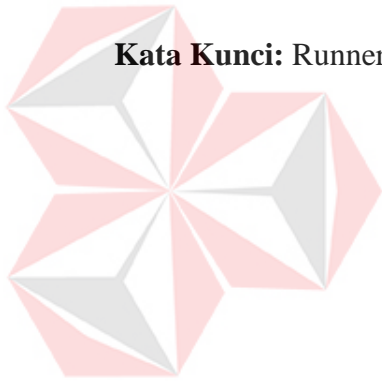
Muhammad Nur Iman
NIM : 21510160011

ABSTRAK

Video microlearning merupakan solusi yang responsif di tengah kesibukan masyarakat dalam kemajuan teknologi. Dengan memiliki aksesibilitas yang mudah, membuat video microlearning menjadi alternatif sarana pembelajaran yang efisien. Dalam proses pembuatan video microlearning melibatkan sejumlah tahap produksi yang terorganisir secara sistematis.

Maka dari itu laporan ini bertujuan pada pembuatan beberapa video microlearning yang melewati beberapa tahapan kompleks. Sebagai *Runner*, Runner juga untuk membantu pada saat produksi. Mulai dari menyiapkan barang-barang sebelum syuting, menyiapkan alat dari seorang crwu yang dimana semua job desc dan itulah Runner membantu di dalamnya. Pembuatan Video microlearning mampu untuk saya belajar dan juga mendalami peran dan tugas sebagai *Runner* professional sesuai arahan.

Kata Kunci: *Runner, Microlearning Video, Runner*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah hirobbil alamin dan Puji syukur kehadirat Allah Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul: “Menjadi *Runner* dalam *Project Video microlearning* Kemendikbud” 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 D4 Produksi Film dan Televisi.
5. Prof. Dr. Bambang Hariadi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.

6. Orang Tua 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

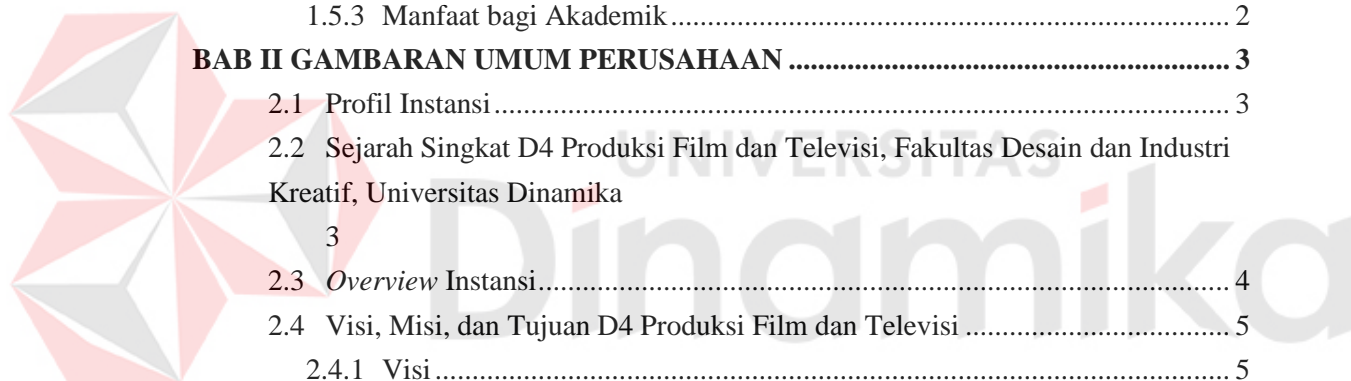
Dinamika.

Surabaya, 27 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	6
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah	1
1.4 Tujuan	1
1.5 Manfaat	2
1.5.1 Manfaat bagi Mahasiswa.....	2
1.5.2 Manfaat bagi Perusahaan	2
1.5.3 Manfaat bagi Akademik	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	3
2.1 Profil Instansi.....	3
2.2 Sejarah Singkat D4 Produksi Film dan Televisi, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika	3
2.3 <i>Overview</i> Instansi.....	4
2.4 Visi, Misi, dan Tujuan D4 Produksi Film dan Televisi	5
2.4.1 Visi	5
2.4.2 Misi	5
2.4.3 Tujuan	5
BAB III LANDASAN TEORI.....	6
3.1 Runner.....	6
3.2 Runner dalam Proses Produksi	6
3.3 Tugas <i>Runner</i> dalam Produksi Film dan <i>Video Microlearning</i>	7
BAB IV	8
DESKRIPSI PEKERJAAN.....	8
4.1 Analisa Sistem	8
4.2 Posisi Dalam Instansi.....	8
4.3 Kegiatan Selama KERJA PRAKTIK	8
4.3.1 Minggu Ke -1	8
4.3.2 Minggu Ke-2	9
4.3.3 Minggu Ke-3	10
4.3.4 Minggu Ke-4	11



4.3.5 Minggu Ke-5	11
4.3.6 Minggu Ke-6	12
BAB V PENUTUP.....	13
5.1 Kesimpulan	13
5.2 Saran	13
DAFTAR PUSTAKA.....	14



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR

	Halaman
Gambar 3. 1 Runner sedang berkegiatan	6
Gambar 4. 1 Dokumentasi Pra Production Meeting 1	9
Gambar 4. 2 Proses pengambilan foto reka adegan untuk photoboard	9
Gambar 4. 3 Dokumentasi produksi SDN Ketintang 1	9
Gambar 4. 4 Dokumentasi produksi naskah presenter	10
Gambar 4. 5 Dokumentasi kegiatan <i>recce</i> SMAN 10 Surabaya	10
Gambar 4. 6 Dokumentasi kegiatan <i>recce</i> SMPN 21 Surabaya	10
Gambar 4. 7 Dokumentasi kegiatan produksi SMPN 21 Surabaya	11
Gambar 4. 8 Dokumentasi Runner mempersiapkan alat produksi	11
Gambar 4. 9 Dokumentasi evaluasi bersama tim produksi Kemendikbud	12
Gambar 1. Dokumentasi PPM 1	14
Gambar 2. Dokumentasi <i>Recce</i>	15
Gambar 3. Dokumentasi Produksi di SDN Ketintang 1 Surabaya	16
Gambar 4. Dokumentasi Proses Take Presenter	17
Gambar 5. Dokumentasi Proses <i>Recce & Reading</i> di SMPN 21 Surabaya	18
Gambar 6. Dokumentasi Produksi di SMPN 21 Surabaya	18
Gambar 7. Dokumentasi Produksi di SMPN 21 Surabaya	18
Gambar 8. Dokumentasi Produksi di SMAN 10 Surabaya	19
Gambar 8. Dokumentasi Produksi di SMAN 10 Surabaya	19
Gambar 9. Dokumentasi Produksi di SMAN 10 Surabaya	19
Gambar 10. Dokumentasi rapat evaluasi bersama tim produksi	20

DAFTAR

Lampiran 1SK dari Universitas Dinamika	15
Lampiran 2 Surat Tugas Pembimbing KERJA PRAKTIK	20



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam pengembangan pembelajaran modern, konsep *video microlearning* telah muncul sebagai solusi yang responsif terhadap kesibukan masyarakat dan kemajuan teknologi. Penting untuk memahami konsep *video microlearning* sebagai alternatif pembelajaran yang efisien. Karakteristik seperti durasi singkat, aksesibilitas, dan fokus pada satu konsep menjadi poin utama dalam menghadirkan pembelajaran yang dapat diakses oleh banyak orang. Menurut Fitria, 2022 (Fitria, 2022) *Microlearning* fleksibel untuk mengakomodasi gaya belajar yang berbeda dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dengan materi yang singkat, siswa dapat memilih materi mana yang dibutuhkan, diinginkan, dan relevan.

Dalam proses pembuatan *video microlearning* dibutuhkan sejumlah tahap produksi yang terorganisir secara sistematis, kolaborasi dan kerjasama antar departemen. Salah satu departemen penting yang membantu adalah *Runner* yang dimana bisa membantu para departemen satu persatu yang membutuhkan *Runner* untuk kerja cepat, maka dari itu dibutuhkan *runner* guna membantu dalam kegiatan persiapan untuk syuting ataupun proses pembuatan *video microlearning*. Maka dari itu *Runner* sangat penting untuk membantu crwu dalam pembuatan *video kemendikbud microlearning*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja Praktik ini yaitu bagaimana cara melaksanakan tugas “Menjadi *Runner* dalam *Project Video microlearning* Kemendikbud”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka pekerjaan yang akan dilakukan selama KERJA PRAKTIK ini meliputi:

1. Membuat crwu menjadi sangat mudah jika ada *runner*.
2. Menyusun dan menyiapkan alat – alat atau yang lain akan digunakan selama produksi.

1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah mendapatkan pengalaman dan

meningkatkan kualitas gerak cepat dan tanggap dalam mengembangkan profesi sebagai *Runner*.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari Kerja Praktik ini, yaitu:

1.5.1 Manfaat bagi Mahasiswa

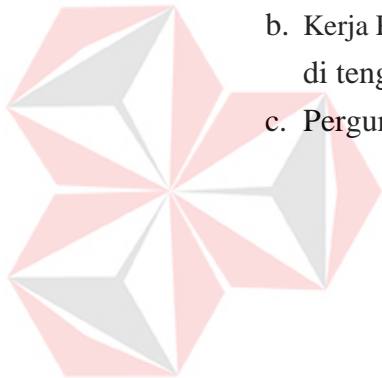
- a. Bisa mendapatkan ilmu dari setiap departemen crew.
- b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.

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. Menghasilkan keilmuan disetiap departemen.
- 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
Website : 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.

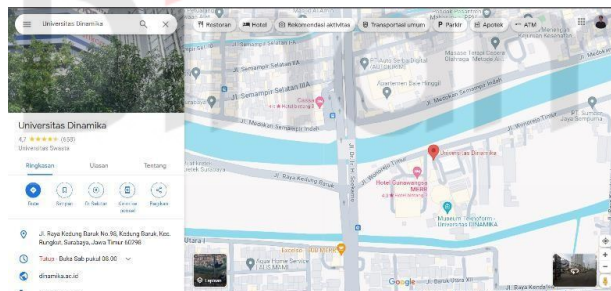
2.3 Overview Instansi

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.

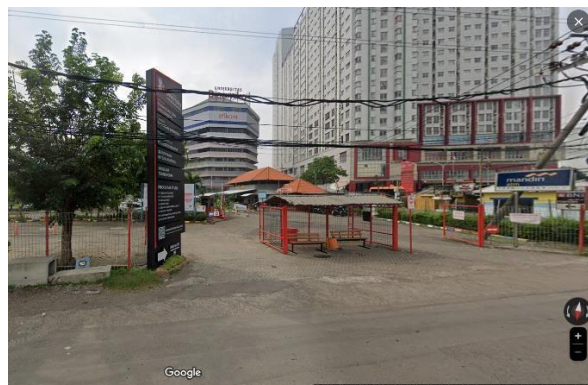
D4 Produksi Film dan Televisi, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika beralamatkan di Jl. Raya Kedung Baruk No. 98 Surabaya. Gambar 2.1 gambar logo D4 Produksi Film dan Televisi, 2.2 Merupakan peta lokasi D4 Produksi Film dan Televisi, 2.3 Merupakan letak lokasi D4 Produksi Film dan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



Gambar 2. 1 Logo D4 Produksi Film dan Televisi (Sumber: profitti.dinamika.ac.id)



Gambar 2. 2 Peta Lokasi Universitas Dinamika (Sumber: <https://maps.google.com>)



Gambar 2. 3 Letak lokasi Universitas Dinamika (Sumber: www.maps.google.com)



Gambar 2. 4 Website D4 Produksi Film dan Televisi
(Sumber: profiti.dinamika.ac.id)

Visi, Misi, dan Tujuan D4 Produksi Film dan Televisi Sebagai salah satu program studi didalam Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika, D4 Produksi Film dan Televisi memiliki Visi, Misi dan Tujuan sebagai berikut:

2.3.1 Visi

Menjadi Perguruan Tinggi yang produktif dalam berinovasi. Adapun misi D4 Produksi Film dan Televisi adalah sebagai berikut:

2.3.2 Misi

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

2.3.3 Tujuan

Tujuan D4 Produksi Film dan Televisi adalah sebagai berikut:

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 Runner/Buyer

Bergerak cepat di lokasi apabila ada kebutuhan mendadak. Ia juga bertugas membeli/menyewa barang-barang yang telah didata oleh prop master dan set designer (<https://studioantelope.com/susunan-lengkap-kru-film-pendek/amp/>). Runner membantu semua orang dalam pemotretan dengan menjalankan tugas dan memberikan bantuan saat dibutuhkan, misalnya pembawa make up, pengantar baju aktor, pengambil properti, mereka mampu melakukan tugas secara cepat dan mampu berlari/bergerak dengan cepat tanpa kenal lelah.

3.2 Runner dalam Proses Produksi

Runner merupakan tim dari sebuah event dengan peran cukup penting. Secara umum, runner berhubungan dengan hampir semua yang bertugas di dalam event. Meskipun begitu, sebenarnya runner memiliki tugas yang berbeda-beda tergantung dengan event yang sedang dijalankan. Runner merupakan bagian yang sangat penting dalam pelaksanaan suatu event atau acara. Seorang runner dalam konteks event atau acara bertanggung jawab dalam menjalankan tugas-tugas logistik serta operasional acara. Seorang runner memiliki tugas yang bervariasi tergantung dengan jenis event yang dilaksanakan, skala, serta berbagai kebutuhan khusus.

Pada dasarnya, runner banyak dibutuhkan pada hari H acara. Ibarat sebuah hubungan, runner adalah seorang laki-laki yang berusaha untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan pasangannya. Jadi, runner merupakan sebuah tim yang terdiri atas beberapa orang dengan tugas membantu menyediakan kebutuhan agar sebuah acara bisa berjalan dengan lancar..



Gambar 3. 1 Runner sedang menata cahaya
(sumber : <https://images.app.goo.gl/WVwtWmCxQM5EcBzJ8>)

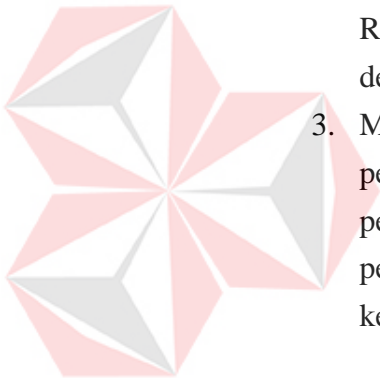
3.3 Tugas *Runner* dalam Produksi Film dan *Video Microlearning*

Menurut *Runner* sendiri, seorang pembantu crew atau sering disebut *Runner* merupakan seseorang yang berkerja secara langsung dengan semua crew yang dengan cepat *runner* membantu mereka yang membutuhkan bantuan apa bila kesulitan dalam bidang crwu itu masing-masing.

Menurut Karyawan Film dan Televisi Indonesia (KFT), *Runner* merupakan seseorang yang secara teknis membantu menata yang sesuai dengan keinginan sutradara untuk dalam proses pembuatan dalam produksi film atau video *microlearning*.

Produksi film atau video *microlearning* memerlukan tahapan pelaksanaan produksi yang jelas dan efisien. Untuk mencapai tujuan utama dilakukan beberapa tahapan :

1. Membahas dengan Pengarah dari crew yang membutuhkan *Runner* untuk memahami apa yang nanti akan dilaksanakan oleh *runner*.
2. Mendata dan mempersiapkan peralatan adalah juga tugas dari seorang *Runner* yang apa nanti akan dibutuhkan setiap crwu atau setiap departemen.
3. Meninjau dan memahami sangat lah perlu untuk terjaminnya pemahaman yang antara crew dan *Runner* untuk agar seimbang pemahaman *runner* terjaga dan juga serta keselamatan kerja sangatlah penting bagi *runner* dan setiap semua crew di video *microlearning* kemendikbud.



BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

D4 Produksi Film dan Televisi Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika. Pada pelaksanaan Kerja Praktik (KP), 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 Runner pada pembuatan *video microlearning* Kemendikbud.

4.1 Analisa Sistem

Kerja Praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : D4 Produksi Film dan Televisi

D4isi : Runner

Tempat : Surabaya, Indonesia

Kerja Praktik dilaksanakan selama satu semester, dimulai pada 3 September 2023 s/d 3 Desember 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 Runner, yang memiliki tugas membantu semua departemen atau job desc crew satu persatu untuk melancarkan pembuatan video microlearning kemendikbud ini.

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 minggu pertama Kerja Praktik pada tanggal 2 November 2023, melakukan *Pra Production Meeting 1* dengan kegiatan membahas breakdown naskah, timeline syuting, *recce* dan *reading* yang akan dilakukan di SDN Ketintang 1 SBY.



Gambar 4. 1 Dokumentasi Pra Production Meeting 1



Gambar 4. 2 Proses pengambilan foto reka adegan untuk photoboard

4.3.2 Minggu Ke-2

Pada minggu ke-2 tim produksi mulai melakukan proses syuting di SDN Ketintang 1 dan melakukan produksi naskah untuk presenter



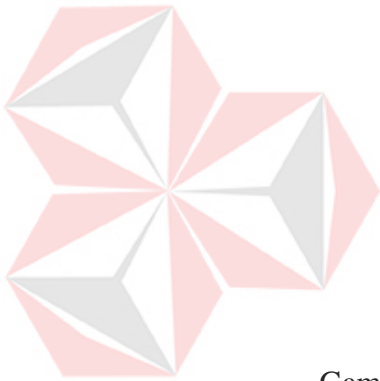
Gambar 4. 3 Dokumentasi produksi SDN Ketintang 1



Gambar 4.4 Dokumentasi produksi naskah presenter

4.3.3 Minggu Ke-3

Pada minggu ke-3 melakukan proses *recce* di 2 lokasi yaitu SMPN 21 Surabaya dan SMAN 10 Surabaya.



Gambar 4. 5 Dokumentasi kegiatan *recce* SMPN 21 Surabaya



Gambar 4. 6 Dokumentasi kegiatan *recce* SMAN 10 Surabaya

4.3.4 Minggu Ke-4

Pada minggu ke-4 melakukan produksi bersama semua crew untuk naskah 6 di SMPN 21 Surabaya.

Gambar 4. 5 Dokumentasi kegiatan produksi SMPN 21 Surabaya

4.3.5 Minggu Ke-5

Pada minggu ke-5 melakukan produksi naskah 3 bersama semua crew di SMAN 10 Surabaya.



Gambar 4. 6 Dokumentasi Runner Setelah Membantu Crew

4.3.6 Minggu Ke-6

Pada minggu ke-6 bersama tim produksi melakukan kegiatan evaluasi bersama pengawas dan dosen pembimbing.



Gambar 4. 7 Dokumentasi evaluasi bersama tim produksi Kemendikbud



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan Kerja Praktik di Produksi Film dan Televisi, maka dapat disimpulkan sebagai seorang Runner, kemampuan untuk bekerja dengan cepat dan berpikir secara kreatif dalam produksi sebuah film atau video sangatlah penting. Dalam project video microlearning ini, Runner adalah posisi yang membantu atau dilakukan kerjasama yang erat dengan anggota tim produksi lainnya.

5.2 Saran

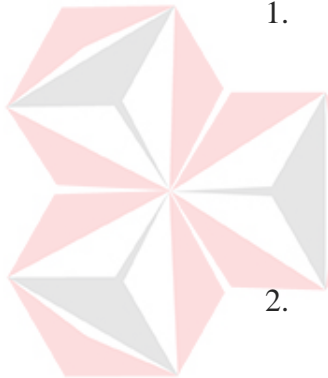
Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan Kerja Praktik ini sebagai berikut:

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 Runner sangatlah penting untuk membantu didalam pembuatan video agar bisa lebih cepat apa lagi di era modern sekarang, dan juga agar mahasiswanya pun mampu berkembang dan dapat bersaing dengan pelaku industri kreatif di masa kini



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

Diambil dari Jurnal:

Abdulhafizh, L. G. (2020). *Perancangan Company Profile Jurusan Desain*. Jurnal Barik , 113.

Lestari, A. D., & Subechi, I. (2019). Optimalisasi Lighting Arrangement Pada Drama Televisi Kisah Seorang Lelaki. *Jurnal Ilmiah Produksi Siaran*, 5 (2), 74–86.

Diambil dari Internet:

Aprilia, P. (2020, 10 20). *Apa itu Content Creator dan Kenapa Dibutuhkan Untuk*.

Niagahoster: <https://www.niagahoster.co.id/blog/content-creator-adalah/>

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>

Kutanto, H. (2017). *Mengenal Profesi & Quot; Camera Person & Quot*. From academia.edu:

https://www.academia.edu/43096874/Mengenal_Profesi_Camera_Person

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>