

LAPORAN TUGAS AKHIR (LTA)

**AKTIVITAS *VIDEOGRAPHY* DI SKY PROJECT OFFICIAL
MAKASSAR DALAM Mendukung Peningkatan
PENGAMBILAN VIDEO PARIWISATA**



**RISWAN HALEK
1910211006**

**PROGRAM STUDI D3 BINA WISATA
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU-ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS FAJAR
MAKASSAR
2022**

LAPORAN TUGAS AKHIR (LTA)

**AKTIVITAS *VIDEOGRAPHY* DI SKY PROJECT OFFICIAL MAKASSAR
DALAM MENDUKUNG PENINGKATAN PENGAMBILAN VIDEO PARIWISATA**



**Diajukan Sebagai Laporan Tugas Akhir (LTA)
Pada Program Studi D3 Bina Wisata**

**RISWAN HALEK
1910211006**

**PROGRAM STUDI D3 BINA WISATA
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU-ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS FAJAR
MAKASSAR
2022**

LAPORAN TUGAS AKHIR (LTA)

AKTIVITAS *VIDEOGRAPHY* DI SKY PROJECT OFFICIAL MAKASSAR DALAM Mendukung Peningkatan Pengambilan Video PARIWISATA

Disusun dan diajukan oleh

RISWAN HALEK
1910211006

Telah diperiksa dan diseminarkan
Makassar, 07 Oktober

Pembimbing,



Dr. Sn. Irfan Palippui, SS., M.Hum.
NIDN: 090018402

**Ketua Program Studi D3 Bina Wisata
Fakultas Ekonomi dan Ilmu-Ilmu Sosial
Universitas Fajar**



Erna Cahyani, S.ST., Per., M. SI
NIDN: 0921037601
**PRODI BINA WISATA
UNIVERSITAS FAJAR**

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Riswan Halek
Stambuk : 1910211006
Fakultas : Ekonomi Dan Ilmu-Ilmu Sosial
Program Studi : D3 Bina Wisata
Jenjang/Konsentrasi : -
Universitas : Universitas Fajar
Judul Laporan Tugas Akhir : judul laporan TA

Pembimbing Tugas Akhir



Dr. Sn. Irfan Palippui, SS., M. Hum.
NIDN: 090018402

Pembimbing Lapangan



Ahmad Wildan Noumeiru
Direktur Sky Project Official

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ekonomi Dan Ilmu-Ilmu Sosial
Universitas Fajar



UNIVERSITAS FAJAR
DEKAN FAKULTAS
EKONOMI DAN ILMU-ILMU SOSIAL
Dr. S. Sos., M.I. Kom
NIDN: 0925096902

LAPORAN TUGAS AKHIR (LTA)

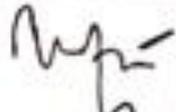
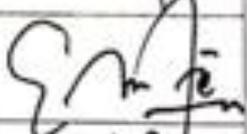
AKTIVITAS *VIDEOGRAPHY* DI SKY PROJECT OFFICIAL MAKASSAR DALAM Mendukung Peningkatan Pengambilan Video PARIWISATA

Disusun dan diajukan oleh

RISWAN HALEK
1910211006

TELAH DISEMINARKAN
PADA HARI JUMAT TANGGAL 07 OKTOBER 2022

TIM PENGUJI

Nama Penguji	Jabatn	Tanda Tangan
Dr. Sn. Irfan Palippui, S.S., M.Hum NIDN: 090018402	Ketua Penguji	
Erna Cahyani, S.ST., Par., M.Si NIDN: 0921037601	Sekretaris	
Hardianti, S. Tr.Par., M.M	Penguji Eksternal	

Ketua Program D3 Bina Wisata
Fakultas Ekonomi Dan Ilmu-Ilmu Sosial
Universitas Fajar



Erna Cahyani, S.ST., Par., M. Si
PRODI BINA WISATA NIDN: 0921037601
UNIVERSITAS FAJAR

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan syukur alhamdulillah pada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan pertolongan-Nya Penulis dapat menyusun hingga menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul **“Aktivitas Videography Di Sky Project Official Makassar Dalam Mendukung Peningkatang Pengambilan Video Pariwisata”** sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Laporan Tugas Akhir (LTA) ini di susun berdasarkan pengalaman penulis pada saat melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Sky Project Official Makassar yang berlangsung selama 3 (tiga) bulan terhitung sejak tanggal 30 Maret 2022 sampai 30 Juni 2022.

Laporan Tugas Akhir (LTA) ini adalah salah satu persyaratan akademik pada Program Studi D3 Bina Wisata, Fakultas Ekonomi Dan Ilmu-Ilmu Sosial Universitas Fajar, guna memperoleh gelar Ahli Madya Pariwisata (A.Md.Par). Penyusunan Laporan Tugas Akhir (LTA) ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu dengan rasa syukur penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Ayahanda Muhdi Halek dan Ibunda Ramla Djadid, yang selalu memberikan kasih sayang, semangat, dukungan dan doanya yang tidak henti kepada penulis dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir (LTA) ini dan selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Fajar Makassar. Terima kasih atas dukungan Ayahanda dan Ibunda tercintah yang sampai saat ini masih terus mendukung dan mendoakan saya dalam Menyusun Laporan Tugas Akhir (LTA).
2. Ibu Dr. Hj. Yusmanizar, S.Sos., M.I.Kom., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Ilmu-Ilmu Sosial Universitas Fajar, yang telah membantu penulis dalam

menyetujui surat permohonan pengajuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ke Sky Project Official Makassar dan menyetujui surat permohonan penarikan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ke Sky Project Official Makassar.

3. Ibu Erna Cahyani, S.ST.Par., M.Si. , selaku ketua Program Studi D3 Bina Wisata yang telah meluangkan waktunya dalam mengarahkan dan membantu penulis dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir (LTA) ini, sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak Dr. Sn. Irfan Palippui, SS., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus dosen tetap pada Program Studi D3 Bina Wisata Universitas Fajar, yang selalu memberikan dorongan dan motivasi serta telah menyalurkan ilmunya kepada penulis selama masa perkuliahan di Universitas Fajar dan selama penyusunan Laporan Tugas Akhir (LTA).
5. Bapak Nasrullah, S.ST.Par., M.Sc., selaku dosen tetap pada Program Studi D3 Bina Wisata Universitas Fajar, yang telah menyalurkan ilmunya dan selalu memberikan dorongan, arahan dan motivasinya kepada penulis selama masa perkuliahan di Universitas Fajar dan selama penyusunan Laporan Tugas Akhir (LTA).
6. Kakanda Mirawati, A.Md.Par., selaku Sekretaris Program Studi D3 Bina Wisata, yang selalu siap membantu dan memberikan informasi terkait dengan perkuliahan pada Program Studi D3 Bina Wisata selama masa perkuliahan di Universitas Fajar.
7. Bapak Ahmad Wildan Neumeiru, selaku Direktur CV. Sky Project Official Makassar, yang telah menerima surat permohonan pengajuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dan telah menyalurkan ilmunya kepada penulis selama masa Praktik Kerja Lapangan (PKL).

8. Seluruh keluarga dan orang terdekat, khususnya kepada kakak dan adik tercinta (Sulaila, Andre Badi, Nasrullah), yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan doanya kepada penulis dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir (LTA).
9. Teman-Teman seperjuangan penulis di Program Studi D3 Bina Wisata angkatan 2019 (Riskawati, St Nursafirah, Yusriani, Amma Gulaman, (Alm.) Fardilla Abu Bakar, Nurul Saffa, Ayu Iestari Ali, Hikmawati, Faturrahman), terima kasih atas bantuan, dukungan dan motivasinya selama menjalani masa perkuliahan di Universitas Fajar, selama masa Praktik Kerja Lapangan (PKL) serta selama penyusunan Laporan Tugas Akhir (LTA).

Pembuatan Laporan Tugas Akhir (LTA) ini telah dibuat dengan sebagaimana mestinya, tetapi penulis mengetahui bahwa masih banyak kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Demikian yang dapat penulis sampaikan, dengan kerendahan hati penulis memohon maaf atas keterbatasan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir (LTA) ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih, semoga Laporan Tugas Akhir (LTA) ini bermanfaat bagi pembaca dan dapat menjadi referensi khususnya bagi teman-teman yang akan menyusun Laporan Tugas Akhir (LTA) berikutnya.

Makassar, Agustus 2022

Riswan Halek

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PENGUJI	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Penulisan Laporan Tugas Akhir (LTA)	3
1.3 Manfaat Penulisan Laporan Tugas Akhir (LTA)	3
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL)	4
BAB II GAMBARAN UMUM SKY PROJECT OFFICIAL MAKASSAR	5
2.1. Sejarah Cv. Sky Project Official	5
2.2 Visi dan Misi Cv. Sky Project Official	5
2.3 Profil Cv. Sky Project Official	6
2.3.1 Fasilitas-Fasilitas Cv. Sky Project Official	7
2.4 Struktur Organisasi Cv. Sky Project Official	8
BAB III PEMBAHASAN	9
3.1 Tugas Utama	9
3.2 Penjelasan Praktik Kerja Lapangan Di Sky Project Official	11
3.2.1 Tahapan Praktik Kerja Lapangan Di Sky Project Official	11
3.2.2 Masalah	12
3.2.3 Solusi	12
3.3 Pembahasan	13

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	19
4.1 Kesimpulan	19
4.2 Saran	19
DAFTAR PUSTAKA	20
DAFTAR LAMPIRAN	21

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 proses Pengambilan gambar di taman Universitas Hasanudin ..	10
Gambar 3.1 Contoh pengambilan <i>Bird Eye View</i>	14
Gambar 3.2 Contoh pengambilan <i>High Angle</i>	14
Gambar 3.3 Contoh pengambilan <i>Low Angle</i>	15
Gambar 3.4 Contoh pengambilan <i>Eye Level</i>	15
Gambar 3.5 Contoh pengambilan <i>Frog Eye</i>	16
Gambar 3.6 Contoh pengambilan <i>Extreme close up</i>	16
Gambar 3.7 Contoh <i>Big Close Up, Close Up, dan Medium Close UP</i>	17

DAFTAR TABEL

Tabel 2.3.1 Fasilitas CV. Sky Project Official	7
Tabel 3.1 Tugas Utama	10

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rapat pembahasan tahapan produksi	xiii
Lampiran 2. Setting kamera untuk produksi.....	xiii
Lampiran 3. Proses Produksi Iklan.....	xiii
Lampiran 4. Fasilitas kamera Syk Project Official.....	xiv
Lampiran 5. Fasilitas Editing Sky Project Official	xiv
Lampiran 6. Pembuatan naska perkenalan diri.....	xv
Lampiran 7. Penyerahan plakat.....	xv
Lampiran 8. Video perkenalan diri.....	xvi
Lampiran 9. Video jalan-jalan ke Benteng <i>Fort Rotterdam</i>	xvi
Lampiran 10. Piagam Penghargaan Praktik Kerja Lapangan (PKL)	xvii

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan informasi saat ini semakin pesat dengan berbagai macam media, pemanfaatan video sebagai media promosi dapat memberikan daya tarik tersendiri, sehingga iklan yang di sampaikan ke konsumen agar diperlukan media promosi yang jelas (Adami, 2020).

Salah satu bentuk kemajuan teknologi dan informasi adalah dengan adanya akses internet untuk menghubungkan pariwisata didalam negeri ataupun diluar negeri sehingga tidak terbatas dikarenakan akses yang sangat luas, agar memudahkan akses menuju suatu destinasi dan juga sebagai media promosi. Pertumbuhan teknologi informasi saat ini digunakan oleh beberapa industri untuk mengendalikan kegiatan industri, baik dalam promosi maupun kegiatan pemasaran secara totalitas, serta meningkatkan inovasi dan daya saing (Darmawan, 2018).

Perkembangan dunia teknologi dan informasi khususnya di bidang *videography* sangat mempengaruhi bidang-bidang lain. Salah satunya merupakan industri pariwisata. *Videography* dalam bidang pariwisata memiliki peranan penting baik untuk pelaku pariwisata, sehingga perihal ini yang pastinya pemerintah menangani khusus kepariwisataan, ataupun pihak swasta (Antopani, 2016)

Kemampuan *audio visual* dalam menyampaikan pesan sangat luas jika dibanding dengan media publikasi lainnya semacam radio ataupun media cetak. Bersamaan dengan berkembangnya teknologi, fleksibilitas yang dipunyai oleh video menempatkannya sebagai media *multi device*. Video tidak hanya disalurkan

melalui televisi tetapi juga bisa diunggah ke bermacam media populer internet. Sehingga dapat memperkenalkan objek-objek wisata yang ada pada video agar sampai kepada *audiens* (Syaiful Anam, 2018).

Tipe media promosi yang ada saat ini sangat bervariasi, disebabkan tuntutan dari strategi pemasaran yang dikembangkan oleh industri guna menggapai profit untuk kemajuan suatu Industri. Promosi adalah salah satu penentu keberhasilan suatu program pemasaran dalam sesuatu industri (Adami, 2020).

Secara umum struktur video/film terdiri atas *frame*, *shot*, *scene* atau adegan, *sequence* atau babak dan *continuity* atau kesinambungan antara beberapa *shot* adegan ataupun *scene* dalam sebuah video atau film. *Frame* adalah istilah, satuan gambar dalam film yang nantinya disatukan menjadi sebuah *shot* adegan. *Shot* adalah sekumpulan hasil gambar atau *frame* hasil dari pemotretan. *Scene* adalah beberapa *shot* yang telah di gabungkan dengan beberapa elemen dan disesuaikan dengan setting, konsep, peran dan pemerannya. *Sequence* merupakan sekumpulan sceneyang disusun rapi secara berkesinambungan atau disebut *continuity* sehingga menghasilkan sebuah cerita yang runtut (Wiratna & Lakoro, 2017).

Keberadaan *videography* bagi para pelaku pariwisata pastinya untuk kebutuhan publikasi atau promosi objek pariwisata karena *videography* dianggap sanggup untuk merepresentasikan keindahan dari objek wisata yang ada sesuai dengan aslinya (Antopani, 2016) . Sehingga penulis tertarik untuk mengangkat judul Laporan Tugas Akhir (LTA) sebagai "Aktivitas *Videography* Di Sky Project Official Dalam Mendukung Peningkatan Pengambilan Video Pariwisata"

1.2 Tujuan Penulisan Laporan Tugas Akhir (LTA)

Berikut ini adalah beberapa tujuan penulisan Laporan Tugas Akhir ini, yaitu:

1. Mengembangkan potensi diri dalam dunia industry kreatif.
2. Menguraikan seluruh kegiatan yang penulis lakukan selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Sky Project Official Makassar
3. Menjelasakn tahapan-tahapan dalam pengambilan video.
4. Menjelaskan teknik-teknik pengambilan video.

1.3 Manfaat Penulisan Laporan Tugas Akhir (LTA)

Berikut ini adalah beberapa manfaat yang di dapatkan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir (LTA) ini, yaitu:

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Mendapatkan pengetahuan secara langsung tentang *angle camera* dalam pengambilm video
 - b. Mendapatkan wawasan tentang perkontenkreatoran dalam lingkup pariwisata
 - c. Mengetahui secara langsung tentang teknik pengambilan gambar yang benar
 - d. Dapat menguraikan seluruh kegiatan selama penulis melaksanakan Praktik kerja Lapangan (PKL) Sky Project Official Makassar
2. Manfaat bagi Program D3 Bina Wisata Universitas Fajar
 - a. Dapat digunakan menjadi referensi penulisan Laporan Tugas Akhir (LTA) bagi mahasiswa semester akhir.
 - b. Dapat menciptakan mahasiswa lulusan Program D3 Bina Wisata yang berinovasi dan berkompeten, sehingga mudah masuk dalam dunia pekerjaan khususnya di industri kreatif.
 - c. Sebagai Informasi untuk para mahasiswa semester akhir yang akan melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di industry kreatif.

- d. Menambah relasi antara industri kreatif dengan Universitas fajar khususnya pada Program Studi D3 Bina Wisata, sehingga mempermudah mahasiswa mendapatkan tempat Praktik Kerja Lapangan (PKL) di industri kreatif.

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL)

Penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Cv. Sky Project Official, khususnya bagian pengambilan video. Penulis Melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) selama 3 (tiga) bulan, mulai dari tanggal 30 Maret 2022 sampai dengan tanggal 30 Juni 2022.

BAB II
GAMBARAN UMUM
CV. SKY PROJECT OFFICIAL MAKASSAR

2.1. Sejarah CV. Sky Project Official Makassar

Sky Project Official didirikan sejak 2007 oleh Wildan Noumeiru dan Achie DJ awalnya bernama Ers Project. Dulu pada masa perkuliahan Ers Project sempat vakum pada tahun 2009 sampai 2016 dikarenakan Wildan Noumeiru sebagai salah satu pendiri memutuskan untuk belajar di Jakarta sekaligus mengerjakan beberapa project film dokumenter. Serta bergabung di salah satu *Production House* yang ada di Jakarta.

Pada tahun 2016 Wildan Noumeiru kembali ke Kota Makassar dan mengajak kedua temannya Achie Dj dan Hasrul Hendrawan agar berkomitmen untuk membangun kembali Ers Project. Setelah berdiskusi panjang mereka sepakat untuk merubah nama Ers Project menjadi Sky Projec Official. sehingga sampai saat ini Sky Project Official telah memiliki beberapa SDM dan berkolaborasi mengerjakan produksi iklan, *after movie*, video klip, film dokumenter dan *company* profil.

2.2 Visi dan Misi CV. Sky Project Official Makassar

Beirikut adalah visi dan misi dari Cv. Sky Project Official adalah sebagai berikut:

Visi

Dapat menjadi salah satu rumah produksi jasa layanan media audio visual yang mempunyai nilai-nilai yang membangun dan dapat memenuhi salah satu kebutuhan masyarakat khususnya di bidang hiburan.

Misi

Menjalankan manajemen yang yang professional, disiplin, efektif, dan efisien. Menjaga kualitas produksi film dan video yang dihasilkan sehingga tidak hanya memiliki nilai jual tetapi juga dapat memberikan suatu hiburan yang bermanfaat bagi seluruh kalangan masyarakat. Menjadi wadah penyaluran ide kreatifitas para sineas muda yang mempunyai keterbatasan dalam pembuatan film.

2.3 Profil CV. Sky Project Official Makassar

Sky Project Official adalah sebuah wadah *creative industry* yang memiliki konsentrasi bidang jasa layanan video *production (Production, Post Production, Animasi, 3D dan 2D Desain)*. Dengan menggunakan media audio visual sebagai tools, kami berusaha memvisualkan segala kebutuhan komunikasi anda. Secara personal tim, kami kemudian terlibat di beberapa produksi film layar lebar, seperti film Tondoku, Melawan Takdir, serta film Suppoerter Masuk Pesantren. Berbekal skill dokumenter dan film fiksi (Layar Lebar) tentunya kami berharap jika output hasil produksi dari Sky Project mampu menghasilkan lebih baik, utamanya dari sisi *Cenematic, Detail activity, Moment*, serta variasi Garapan (*Packaging*) yang memiliki sisi story movie atau biasa dikenal dengan istilah *after movie*. Mengingat semakin banyaknya SDM yang kemudian bergabung bersama Sky Project Official, kami kemudian memutuskan untuk memperluas jaringan dan Kerjasama dengan berbagai pihak.

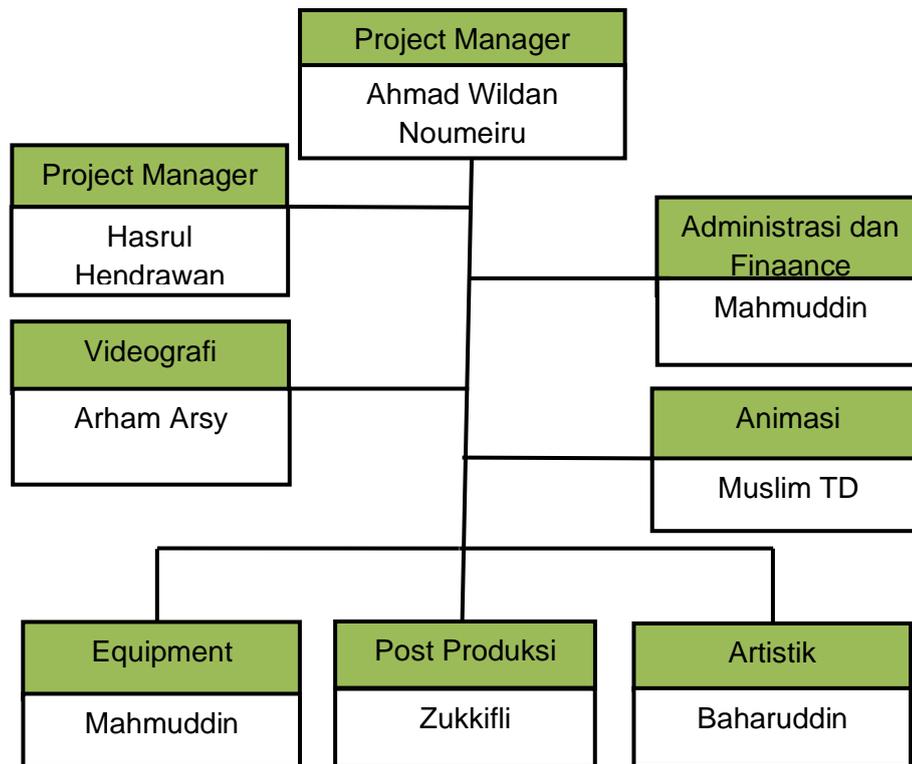
2.3.1 Fasilitas-Fasilitas CV. Sky Project Official

Fasilitas adalah alat pendukung dalam proses produksi sebuah film atau video. Karena tanpa adanya fasilitas tersebut, Sky Project Official tidak dapat memproduksi suatu karya dengan baik. Oleh karena itu fasilitas sangat berperan penting dalam menunjang proses produksi.

Tabel 2.3.1 Fasilitas CV. Sky Project Official

JENIS PERALATAN	
Kamera	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Sony a6000</i> 2. <i>Sony a7 ii</i> 3. <i>Drone DJI Mavic 2 Pro</i>
Lensa	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Canon 70-200 f2.8</i> 2. <i>Sony 10-16</i> 3. <i>Sony 35mm f1,8</i> 4. <i>Fix 50</i> 5. <i>Kit</i>
Komputer	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>IMac (21.5-inch, Late 2012)</i> 2. <i>IMac (Retina 5K, 27-inch, 2017)</i>
Penyimpanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Hardist 2 tera</i> 2. <i>Hardist 1 tera</i> 3. <i>Momory card 64 Gb hing speed</i>
Perlengkapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Tripot Minota</i> 2. <i>Osmo X2</i> 3. <i>Tripot Elmaga</i> 4. <i>Dry Cabinet 40f</i> 5. <i>Lighting Set</i> 6. <i>Be Holder camera</i> 7. <i>Mic kamera rode pro</i> 8. <i>Meja computer</i> 9. <i>Meja kantor</i> 10. <i>Kursi Game(editing)</i>

2.4 Struktuk Organisasi Cv. Sky Project Officaial



Sumber: Dokumen Sky Project Official

BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Tugas Utama

Selama melakukan Praktik Kerja Lapangan di Sky Project Official, ada beberapa tugas yang penulis lakukan yaitu menjadi videografer dan mendalami skill editing. Dalam melakukan Praktik Kerja Lapangan di Sky Project Official terdapat beberapa tahapan harus dilakukan dalam memproduksi suatu konten diantaranya adalah tahapan pra produksi, produksi dan tahapan pasca produksi, pada tahapan produksi penulis mempelajari beberapa teknik pengambilan video yang benar. Pada hari pertama tersebut, penulis ditugaskan untuk membuat naskah tentang perkenalan diri dan membuat konsep video perkenalan diri. Setelah membuat konsep video keesokan harinya penulis melakukan pengambilan gambar dengan menggunakan kamera pribadi.

Lalu setelah itu, ada juga proses pengambilan gambar dengan membawa kendaraan, setelah selesai pengambilan gambar pada sebuah kendaraan. lalu, dilanjutkan dengan pengambilan gambar berikutnya yaitu di depan kampus universitas fajar. Pada hari yang sama, pembimbing lapangan memberikan materi tentang *camera set up* dan memberikan gambaran tentang pengambilan gambar.

Beberapa pengambilan gambar diambil dengan kamera smartphone yang memiliki resolusi yang sama dengan kamera yang digunakan sebelumnya. Pada hari yang sama, penulis memilih tempat pengambilan gambar selanjutnya yaitu di taman Universitas Hasanudin Makassar. Pada saat pengambilan gambar penulis memanfaatkan pepohonan di sekitar taman sebagai transisi perpindahan tempat.

Gambar 3.1 proses Pengambilan gambar di taman Unhas



Sumber: *Dokumen Penulis*

Gambar 3.1 adalah salah satu shot dengan memanfaatkan suasana alam di sekitaran taman Univesitas Hasanudin Makassar .

Tabel 3.1 Tugas Utama

Minggu ke	Tugas Utama
1	Menentukan konsep video yang akan dibuat dan membuat narasi perkenalan diri.
2	Perencanaan pengambilan gambar di beberapa tempat (Didepan kosan Universitas Muslim Indonesia, Area kampus Universitas Fajar, jalan Professor Abdurahman Basalamah dan taman Univesitas Hasanudin Makassar).
3	Proses pengambilan gambar sesuai lokasi yang telah di tentukan.
4	Mempersiapkan alat-alat untuk pengambilan gambar.
5	Pengambilan gambar minggu pertama di depan kosan umi dan di area kampus Universitas Fajar.
6	Pengambilan gambar hari kedua di jalan professor Abdurahman Basalamah dan taman Univesitas Hasanudin Makassar.
7	Pemilihan <i>footage</i> mentahan yang telah di ambil.
8	Proses <i>editing footage</i> metahan menggunakan aplikasi <i>CatCut</i> .

Tabel 3.1 adalah beberapa tugas utama yang dikerjakan oleh penulis pada tahap pra produksi sebagai videografer yang dirangkum dalam bentuk perminggu.

3.2 Penjelasan Praktik Kerja Lapangan Di Sky Project Official

3.2.1 Tahapan Praktik Kerja Lapangan Di Sky Project Official

Pada saat melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Sky Project Official, terdapat beberapa tahap yang harus dilakukan dalam proses pembuatan video. Terdapat tiga tahapan dalam memproduksi video, yaitu:

1. Tahap pra produksi adalah langkah dimana dimulainya ide, perencanaan, dan persiapan dari konsep produksi (Apriliani, 2019).

Dalam tahapan ini, penulis diberikan Tugas untuk dapat membuat sebuah konsep video yang menceritakan tentang dirinya.

2. Produksi adalah tahap pengambilan data yang dibutuhkan sesuai naskah dan *storyboard*. Pada tahap produksi ini kegiatan yang dilakukan antara lain pengambilan, perekaman suara, pembuatan judul dan pembuatan *lower third*. Dalam proses perekaman gambar menggunakan kamera *smartphone*, dan untuk perekaman suaranya juga menggunakan *smartphone* (Apriliani, 2019).

Dalam tahap produksi, penulis melakukan beberapa pengambilan video khususnya di beberapa tempat di kota Makassar di antaranya adalah taman Universitas Hasanudin Makassar, kampus Universitas Fajar, Benteng Fort Rotterdam dan Pantai Losari.

3. Tahapan pasca produksi yaitu kegiatan *editing* video yang dilakukan untuk menggabungkan semua bahan yang di perlukan dari tahap produksi (Apriliani, 2019). Tahapan *editing* ini memiliki peran yang sangat penting, karena pada tahap ini yang akan menentukan agar penyampaian informasi sesuai yang diinginkan. Jika tahapan *editing* telah selesai kemudian dilakukan uji coba, jika uji coba tidak sesuai dengan harapan maka, kembali ke proses produksi dan pasca produksi, jika video sudah sesuai

dengan harapan maka dilanjutkan ketahap selanjutnya, yakni mengunggah ke halaman *youtube* atau media lainnya (Apriliani, 2019).

3.2.2 Masalah

Dalam melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Sky Project Official, terdapat beberapa masalah yang penulis alami pada saat pengambilan video yaitu:

1. Masalah yang dihadapi oleh penulis adalah pada saat melakukan pengambilan gambar. Kurangnya kapasitas baterai pada kamera yang dipakai sehingga pada saat pengambilan gambar sering mengalami kehabisan baterai.
2. Masalah kedua yang dihadapi oleh penulis adalah kurang pencahayaan pada saat melakukan pengambilan gambar di ruang tamu. Sehingga video yang di hasilkan kurang begitu baik dikarenakan banyak *noise* dalam video tersebut.
3. Masalah yang ketiga yaitu kurangnya fasilitas yang dimiliki penulis pada saat melakukan pengambilan gambar.

3.2.3 Solusi

Dari beberapa permasalahan yang penulis alami pada saat pengambilan video, adapun solusi yang penulis atasi dalam permasalahan tersebut di antaranya:

1. Kurangnya kapasitas baterai kamera sehingga sering mengalami kehabisan baterai penulis memanfaatkan kamera *smartphone* untuk melanjutkan proses pengambilan gambar dengan ukuran resolusi yang sama dengan kamera yang di pakai sebelumnya.

2. Pada saat melakukan pengambilan gambar di beberapa ruang penulis mencoba memanfaatkan pencahayaan sinar matahari sebagai *lighting* sehingga dapat mengurangi *noise* pada video.
3. Kurangnya fasilitas yang dimiliki penulis dalam pengambilan video tidak mengurangi semangat penulis dalam membuat konten.

3.4 Pembahasan

Seperti yang sudah diuraikan pada ulasan sebelumnya, bahwa penulis telah menjalankan dan menngkerjakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) pada Sky Project Official selama tiga bulan, terhitung dari tanggal 30 Maret sampai 30 juni 2022. Penulis bertugas sebagai videografer. Sehingga selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) penulis fokus mengerjakan beberapa tugas produksi. Penulis juga mempelajari beberapa teknik pengambilan video.

Shoot adalah unsur terkecil dari sebuah struktur film yang utuh, yang dapat dilihat pesan *shot* itu sendiri. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengambilan gambar di antaranya, faktor manusia, faktor ruang, faktor peristiwa dramatik dan faktor suara

Camera Angle (sudut pengambilan video) bukan hanya masalah teknis semata, tetapi juga berbicara banyak hal dan menghasilkan nilai dramatic sebuah pandangan yang dapat mempengaruhi emosi penonton (Christian, Sitorus, & Rohanasimbolon, 2019).

Sudut pengambilan gambar ada lima macam yaitu *bird eye view*, *high angle*, *eye level*, *low angle*, *frog eye*. Masing-masing mempunyai fungsi yang berbeda sehingga sehingga karakter dan pesan yang dikandung tiap *shoot* berdeda pula (Bonafix, 2011)

Bird eye view adalah suatu teknik pengambilan gambar dengan posisi kamera di atas ketinggian objek yang direkam. Tujuannya adalah memperlihatkan objek-objek yang ditangkap terkesan lemah, sehingga penonton merasa iba dan tergerak hatinya (Bonafix, 2011).

Gambar 3.1 Contoh pengambilan *Bird Eye View*



Sumber: nisakusmut.wordpress.com

High angle adalah teknik pengambilan gambar dari atas objek, tetapi lebih rendah dari *bird eye view*. Tujuannya adalah objek yang ditangkap terkesan dilemahkan dan tak berdaya (Bonafix, 2011).

Gambar 3.2 Contoh pengambilan *High Angle*



Sumber: farm3.staticflickr.com

Low angle adalah pengambilan gambar dari bawah objek. Kesan yang ditimbulkan objek menjadi terkesan dominan dan besar (Bonafix, 2011).

Gambar 3.3 Contoh pengambilan *Low Angle*



Sumber: *pexels.com*

Eye Level adalah pengambilan gambar yang sejajar dengan posisi objek. Sudut pengambilan ini yang paling sering dilakukan oleh juru kamera. Sudut pengambilan ini kurang mengandung kesan tertentu. Namun harus diperhatikan komposisi pada *frame* agar enak dilihat (Bonafix, 2011).

Gambar 3.4 Contoh pengambilan *Eye Level*



Sumber: *Dokumen Penulis*

Frog Eye adalah teknik pengambilan gambar dimana posisi kamera sejajar dengan posisi dasar dari sebuah objek. Kesan yang ditimbulkan adalah dramatis karena memperlihatkan suatu visual yang menarik tapi diambil dengan variasi tidak seperti biasanya (Bonafix, 2011).

Gambar 3.5 Contoh pengambilan Frog Eye



Sumber: *Wikimedia Commons*

Ukuran gambar (*frame size*) dalam setiap *shot* memiliki maksud dan maknanya sendiri-sendiri. Untuk itu juru kamera dituntut untuk memahami ukuran gambar yang disesuaikan dengan kebutuhan skenario sebuah adegan. *Extreme close up* (ECU) yaitu ukuran sangat dekat sekali dengan objek, memiliki makna menampilkan detail dari sebuah objek (Bonafix, 2011).

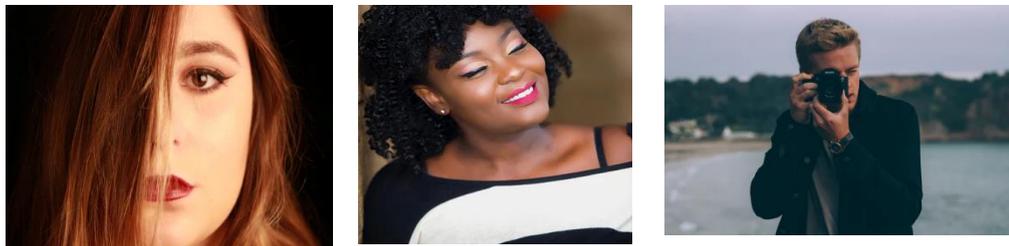
Gambar 3.6 Contoh pengambilan Extreme close up



Sumber: *kibrispdr website gambar*

Big close Up (BCU) yaitu dari batas kepala hingga dagu objek, memiliki kesan menampilkan objek untuk menimbulkan ekspresi tertentu. *Close up* (CU) yaitu dari batas kepala hingga leher bagian bawah, memiliki kesan memberikan gambaran objek secara jelas. *Medium close up* (MCU) yaitu dari batas kepala hingga dada ke atas, memiliki kesan menegaskan profil seseorang (Bonafix, 2011).

Gambar 3.7 Contoh Pengambilan *Big Close Up*, *Close Up*, Dan *Medium Close UP*



Sumber: Kee Indonesia

Di dalam teknik *One shot* terdapat beberapa teknik pergerakan kamera (Dewandra & Islam 2022), diantara sebagai berikut:

1. *Panning* adalah pergerakan kamera dengan Gerakan ke kanan maupun ke kiri tetapi Gerakan tersebut hanya pada satu sumbu (Dewandra & Islam, 2022).
2. *Tilting* adalah pergerakan kamera dengan Gerakan ke atas dan ke bawah tetapi tetapi gerakan tersebut hanya satu sumbu (Dewandra & Islam, 2022)
3. *Follow Camera* adalah pergerakan kamera dengan Gerakan kamera mengikuti objek (Dewandra & Islam, 2022).

4. *Crab movement* adalah pergerakan kamera dengan gerakan kamera secara horizontal atau menyamping (Dewandra & Islam, 2022).
5. *Tracking camera* adalah pergerakan kamera dengan Gerakan kamera mendekat maupun menjauhi objek (Dewandra & Islam, 2022).

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan secara keseluruhan yang telah diuraikan di atas maka, penulis dapat menyimpulkan bahwa selama penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Sky Project Official, penulis mempelajari teknik-teknik pengambilan video beserta tahapan-tahapan dalam memproduksi sebuah video. Aktivitas pariwisata tidak lepas dari video dan foto sebagai suatu sarana untuk mengenang peristiwa wisata. Video dan foto merupakan produk dari aktivitas *videography* dan *fotography*. Video merupakan karya seni yang tidak terlepas dari nilai-nilai dan kaidah estetika seperti halnya karya seni lain. Selain dari itu, penulis juga mendapatkan pengetahuan tentang *Industry* kreatif, dengan beberapa temuan hal-hal baru selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) khususnya dalam ilmu *videography* yang tidak pernah penulis dapatkan di rumah, sekolah, kampus maupun lingkungan luar lainnya.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil dari pembahasan di atas, penulis memberikan beberapa saran kepada Sky Project Official sebagai berikut:

1. Meningkatkan kualitas audio visual dan memperluas kerja sama dengan berbagai pihak.
2. Mempromosikan *brand* agar lebih di kenal banyak orang.
3. Khususnya untuk tim editor agar lebih disiplin waktu dan konsisten terhadap jadwal yang telah dibuat sehingga tidak ada keterlambatan dalam setiap proses pengeditan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adami, Marzuki. 2020. *REKAYASA VIDEO PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI STMIK SYAIKH ZAINUDDIN NW ANJANI MENGGUNAKAN TEKNIK VIDEOGRAFI*. Vol. 2.
- Antopani, Tendi. 2016. "Fotografi, Pariwisata, Dan Media Aktualisasi Diri." *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Dan Animasi* 11(1):31. doi: 10.24821/rekam.v11i1.1293.
- Apriliani, Zohriyatun, Uswatun Hasanah, Andi Sofyan Anas, Jurusan Ilmu, and Komputeruniversitas Bumigora. 2019. *PEMBUATAN VIDEO PROFIL DENGAN EFEK VINTAGE KAMPUNG WISATA ADAT SENGKOA SEBAGAI MEDIA INFORMASI MAKING OF VIDEO PROFILE WITH VINTAGE EFFECT OF SENGKOA TRADITIONAL KAMPUNG AS INFORMATION MEDIA*. Vol. 1.
- Bonafix, D. Nunnun. 2011. "Videografi: Kamera Dan Teknik Pengambilan Gambar." *Humaniora* 2(1):845. doi: 10.21512/humaniora.v2i1.4015.
- Christian, Oleh .:, Pangihutan Sitorus, and Besti Rohanasimbolon. n.d. *PENERAPAN ANGLE CAMERA DALAM VIDEOGRAFI JURNALISTIK SEBAGAI PENYAMPAI BERITA DI METRO TV BIRO MEDAN*. Vol. 4. DESEMBER.
- Reviansyach Dewandra, Febry, and Muh Ariffudin Islam. 2022. "Analisis Teknik Pengambilan Gambar One Shot Pada Film 1917 Karya Sam Mendes." *Jurnal Barik* 3(2):242–55.
- Syaiful Anam, and 2018. 2018. *Perancangan Video Promosi Milkindo Sebagai Upaya Meningkatkan*.
- Wiratna, Haris, and Rahmatsyam Lakoro. 2017. "Perancangan Video Promosi Wisata Pantai Kabupaten Jember Dengan Konsep Sinematik Infografis." *Jurnal Sains Dan Seni ITS* 6(2). doi: 10.12962/j23373520.v6i2.27892.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rapat pembahasan tahapan produksi



Lampiran 2. *Setting* kamera untuk produksi



Lampiran 3. Proses Produksi Iklan



Lampiran 4. Fasilitas kamera Syk Project Official



Lampiran 5. Fasilitas Editing Sky Project Official



Lampiran 6. Pembuatan naska pengenalan diri



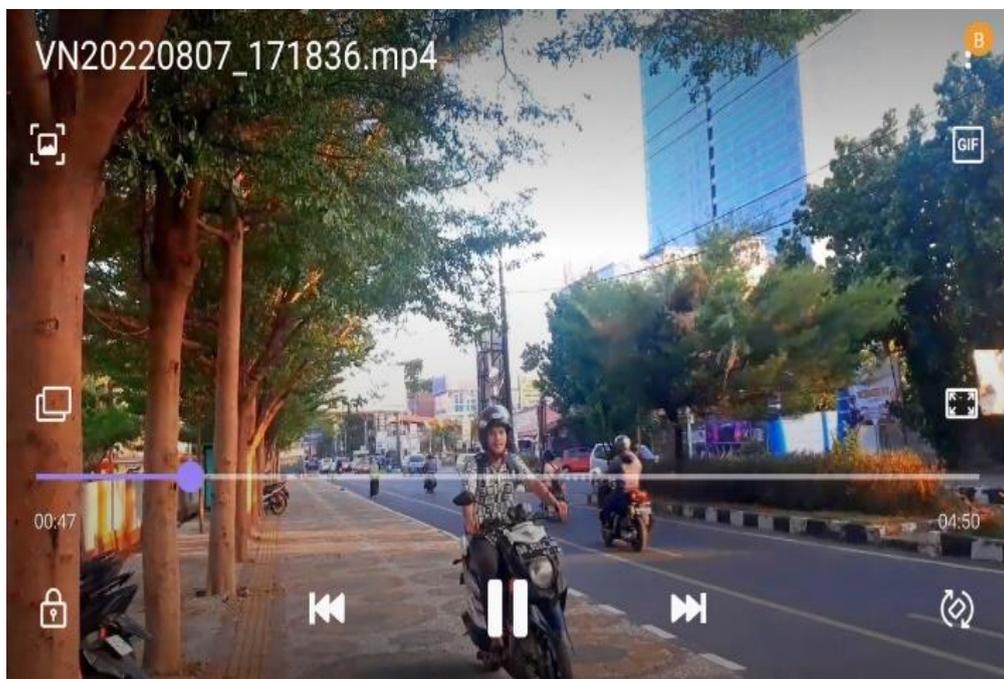
Lampiran 7. Penyerahan plakat



Lampiran 8. Video perkenalan diri



Lampiran 9. Video jalan-jalan ke Benteng Fort Rotterdam



Lampiran 10. Piagam Penghargaan Praktik Kerja Lapangan (PKL)

