

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Videografi merupakan sebuah media yang digunakan untuk merekam suatu momen kejadian atau peristiwa tertentu yang kemudian dirangkai dalam sajian *visual* dan *audio* yang dapat dinikmati baik sebagai arsip hingga sebagai hiburan. Seseorang yang sedang melakukan videografi disebut sebagai videografer.

Era zaman digital yang semakin pesat saat ini tidak menutup kemungkinan segala aktivitas sudah didukung dan dimudahkan dengan penggunaan teknologi, salah satunya penggunaan media video. Hal ini dapat dilihat pada konten – konten yang ada di media sosial. Tingginya peminat videografi disebabkan karena media video sangat membantu dalam memberikan informasi yang ringkas, efektif, informatif serta menarik. Video yang hebat merupakan alat komunikasi dengan pengaruh yang tak ada bandingannya. Video itu bisa mengubah sejarah, mengilhami pergerakan tertentu, membagi dan memperkuat emosi, serta membangun komunitas (Erlyana, 2021). Videografi dapat digunakan dalam kehidupan sehari – hari seperti membuat konten, dokumentasi acara, sarana promosi dan kegiatan jurnalistik. Hampir setiap orang dapat melakukan kegiatan videografi.

Namun dengan semakin berkembangnya zaman, videografi dapat dijadikan sebagai lahan profesi dengan mengandalkan sebuah kamera dan kemampuan seorang videografer dalam membuat suatu video yang juga memiliki nilai seni

didalamnya. Seorang videografer dituntut untuk menguasai teknik – teknik dalam videografi mulai dari *camera angle*, *frame size* serta *camera movement* yang baik agar dapat menciptakan kualitas video yang bagus.

Pada saat ini mulai banyak bermunculan bisnis di bidang industri kreatif digital terutama rumah produksi atau *production house*. Istilah kewirausahaan menurut Peggy A. Lambing dan Charles R. Kuel dalam bukunya *Entrepreneurship* (1999) adalah tindakan kreatif yang membangun suatu value dari sesuatu yang tidak ada. *Entrepreneurship* merupakan proses untuk menangkap dan mewujudkan suatu peluang terlepas dari sumber daya yang ada, serta membutuhkan keberanian untuk mengambil risiko yang telah diperhitungkan (Nurseto, 2004). Wirausaha mempunyai arti seorang yang mampu memulai dan atau menjalankan usaha. Seorang wirausaha adalah orang yang memiliki pengetahuan yang luas tentang lingkungan dan membuat keputusan-keputusan tentang lingkungan usaha, mengelola sejumlah modal dan menghadapi ketidakpastian untuk meraih keuntungan.

Salah satu produk jasa yang ditawarkan dalam bisnis di bidang industri kreatif digital adalah videografi. Videografi menjadi pilihan populer beberapa perusahaan dalam memasarkan produknya. Oleh karena itu, perusahaan membutuhkan videografer dalam memasarkan produk mereka. Hal inilah yang kemudian dimanfaatkan oleh *production house* dalam menjalankan wirausahanya.

Hanasta Production menawarkan jasa pembuatan video cerita, dokumenter, dan jenis video lainnya. Namun Hanasta Production lebih berfokus dalam

menawarkan jasa pembuatan video untuk keperluan memasarkan produk atau usaha. Hanasta Production berdiri pada Agustus 2021 yang didirikan oleh dua orang. Target pasar yang dituju adalah mulai dari pelajar, mahasiswa hingga para pebisnis.

I.2 Bidang Kerja Praktik

Bidang kerja praktik adalah bidang Videografi dalam wirausaha Production House “Hanasta Production”.

I.3. Tujuan Kerja Praktik

I.3.1. Tujuan Umum

Mahasiswa mampu menerapkan teori teori yang telah diperoleh dan dipelajari selama perkuliahan mengenai videografi serta mendapatkan pengalaman terkait lingkungan kerja dalam *Production House*.

I.3.2. Tujuan Khusus

Mahasiswa dapat mengetahui peran seorang videografer dalam membangun wirausaha *Production House* Hanasta Production.

I.4. Manfaat Kerja Praktik

I.4.1. Manfaat Bagi Wirausaha Hanasta Production

Seluruh kegiatan dan hasil yang didapatkan dari kerja praktik ini dapat menjadi bahan pembelajaran dan evaluasi dalam membangun sebuah wirausaha.

I.4.2. Manfaat Akademis

Kerja praktik ini dapat menjadi pengetahuan tambahan dalam membangun wirausaha *Production House* terutama di bidang videografi.

I.5 Tinjauan Pustaka

I.5.1 Videografi

Video adalah media yang digunakan untuk merekam peristiwa atau momen, dan kemudian menggabungkannya menjadi satu gambar maupun suara. Kemudian kita bisa menikmati hasilnya lebih menarik dengan mengedit dengan beberapa tambahan suara atau efek melalui aplikasi edit video. Menurut Bob Kiger dalam Kabelen (2020), videografi merupakan kegiatan membuat tayangan video secara pra produksi, produksi hingga pasca produksi (Kabelen, 2020).

Seseorang yang mengambil gambar atau melakukan videografi dinamakan “videografer”. Agar dapat membuat atau menghasilkan kualitas video yang baik, seorang videografer harus memahami teknik – teknik dalam melakukan pengambilan gambar. Videografer juga harus memahami kondisi lingkungan sekitar agar dapat menyesuaikan dengan konsep video yang akan dibuat.

I.5.2. Teknik Videografi

Seorang *videografer* perlu menguasai teknik – teknik dalam pengambilan gambar (*Camera Angle*), ukuran frame (*Frame Size*) serta memahami bagaimana pergerakan kamera (*Camera Movement*) yang baik agar menghasilkan kualitas video yang baik. Terdapat berbagai teknik dalam pengambilan dalam menentukan ukuran frame (*Frame Size*), yaitu :

- *Extreme Close Up*

Gambar pada *Extreme Close Up* memiliki ukuran yang sangat dekat sekali dengan objek. Tujuannya adalah menampilkan detail dari sebuah objek.

- *Big Close Up*

Gambar diambil dari batas atas kepala hingga dagu. Tujuannya adalah untuk memperlihatkan ekspresi dari objek.

- *Close Up*

Yaitu batas kepala hingga leher bagian bawah dari objek. Tujuannya adalah memberi kesan pada objek secara jelas.

- *Medium Close Up*

Diambil dari batas atas kepala hingga dada bagian atas dari objek. Gambar ini bertujuan untuk menegaskan profil dari seseorang.

- *Medium Shoot*

Yaitu diambil dari batas atas kepala objek hingga pinggang, memiliki kesan memperlihatkan seseorang dengan tamponganya.

- *Full Shoot*

Gambar diambil dari batas kepala hingga kaki, memiliki kesan atau makna objek dengan lingkungan di sekitarnya.

- *Long Shoot*

Yaitu objek diambil penuh dengan latar di bagian belakangnya.

Tujuannya adalah menonjolkan objek dengan latar yang ada di belakangnya (Baksin, 2009).

Kemudian ada beberapa teknik dalam pergerakan kamera (*Camera Movement*). Pergerakan kamera adalah sebuah pengembangan visual yang memberikan informasi baru atau bisa menciptakan dan membangun sebuah suasana dan mood (Ward, 2003). Diantaranya adalah :

a. *Tilt*

Jenis pergerakan *tilt* adalah pergerakan kamera yang dilakukan dengan menggerakkan kamera secara vertikal. *Tilt* terbagi menjadi dua, yaitu *tilt up*, gerakan kamera vertikal dari bawah ke atas. Sedangkan untuk *tilt down* yaitu gerakan kamera vertikal dari bawah ke atas.

b. *Pan*

Gerakan kamera pada *pan* dilakukan dengan menggerakkan kamera secara horizontal. *Pan* terbagi menjadi dua, yaitu *pan*

right, gerakan kamera dari arah kiri ke kanan. Sedangkan untuk *pan left*, yaitu gerakan kamera dari kanan ke kiri.

c. *Zoom*

Secara teknis, *zoom* adalah memainkan *focal lenght* untuk dapat bergerak mendekat atau menjauh dari objek. Jadi pada dasarnya kamera hanya diam, namun yang digerakkan atau dioperasikan adalah *focal lenght* dari kamera. *Zoom* dibagi menjadi dua, yaitu *zoom in* yaitu mendekatkan objek dan *zoom out*, yaitu menjauhkan objek.

d. *Dolly*

Jenis pergerakan ini hampir sama tujuannya dengan teknik *zoom*, yaitu mendekatkan atau menjauhkan objek. Namun bedanya teknik *dolly* dilakukan dengan menggerakkan kamera menjauh atau mendekat dari objek. *Dolly* dibagi menjadi dua, yaitu *dolly in* yang dilakukan dengan kamera mendekat kepada objek. *Dolly out* dilakukan dengan kamera bergerak menjauhi objek.

Kemudian hal yang harus diperhatikan oleh seorang videografer adalah sudut pengambilan (*Camera Angle*). Berikut adalah beberapa macam jenis *Camera Angle* dalam videografi dalam jurnal milik Fatachul (2020) :

a. *Bird Eye*

Pada *angle* ini, pengambilan gambar dilakukan pada ketinggian tertentu sehingga menampilkan lingkungan yang sedemikian luas.

b. *High Angle*

Sudut pengambilan ini dilakukan tepat diatas objek. Pengambilan ini dilakukan agar tercipta kesan dramatik dan kecil.

c. *Low Angle*

Angle ini dilakukan dengan mengambil gambar dari bawah objek. Kesan yang didapat dari sudut pengambilan ini adalah kejayaan atau kehebatan.

d. *Eye Level*

Sudut pengambilan gambar ini dilakukan dengan mengambil gambar dengan posisi setara atau sejajar dengan mata objek.

e. *Frog Eye*

Sudut pengambilan gambar ini diambil sejajar dengan permukaan tempat objek tersebut berdiri (Fatachul, 2020).

I.5.3 Teknik Editing Video

Editing video merupakan sebuah proses menggabungkan beberapa teks, gambar, audio, video maupun beberapa elemen pendukung lainnya menjadi satu kesatuan sehingga sebuah informasi yang dapat dipahami oleh *audiens*-nya (Erlyana, 2021), Terdapat berapa istilah dalam melakukan proses editing video yaitu :

a. *Cut*

Memotong klip audio, gambar, video maupun elemen lainnya yang tidak diperlukan.

b. *Render*

Proses eksportir file klip yang telah disusun dan diedit sedemikian rupa yang kemudian disimpan menjadi bentuk video ke dalam ruang penyimpanan.

c. *Motion*

Pergerakan suatu klip menurut alur yang telah kita buat.

d. *Transition*

Proses pergantian dari satu klip ke klip yang lain.

e. *Dubbing*

Proses pengisian suara pada suatu klip video.

f. *Clip*

Suatu bagian berupa video suara, gambar maupun elemen pendukung lainnya yang sudah diseleksi.

g. *Tittle*

Suatu kata atau kalimat bergerak maupun tidak bergerak yang berada pada awal, tengah maupun akhir video.

h. *Tone*

Tone adalah pewarnaan dari video baik tingkat gelap dan terang maupun kombinasi warna dari video atau gambar.

i. *Import*

Suatu proses pemindahan file dari ruang penyimpanan kedalam timeline video editor.

j. *Eksport*

Suatu proses *output* file yang telah selesai dirangkai dan diedit sedemikian rupa ke dalam ruang penyimpanan maupun media lainnya.

I.5.4 Wirausaha

Istilah kewirausahaan menurut Peggy A. Lambing dan Charles R. Kuel dalam bukunya *Entrepreneurship* (1999) adalah tindakan kreatif yang membangun suatu value dari sesuatu yang tidak ada. *Entrepreneurship* merupakan proses untuk menangkap dan mewujudkan suatu peluang terlepas dari sumber daya yang ada, serta membutuhkan keberanian untuk mengambil risiko yang telah diperhitungkan (Nurseto, 2004).