

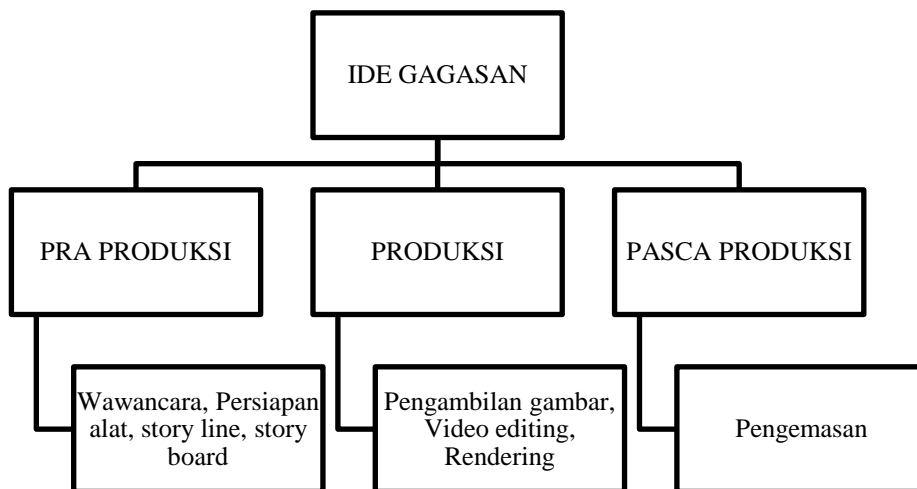
## BAB III

### PROSES DAN TEKNIK PENCIPTAAN

#### A. Ide Penciptaan

Ide penciptaan karya ini, berawal dari kegemaran penulis dalam dunia video. Penulis intents dalam membuat subah karya video yang tayang satu minggu sekali di salah satu media sosial internet. Di sisi lain penulis merupakan mahasiswa yang menempuh pendidikan di Departemen Pendidikan Seni Rupa, Universitas Pendidikan Indonesia. Departemen Pendidikan Seni Rupa belum memiliki video profil lembaga. Sedangkan video profil begitu penting dimiliki suatu lembaga sebagai media pencitraan agar masyarakat luas dapat menilai baik tentang suatu lembaga tersebut. Permasalahan itulah menjadi sebuah ide bagi penulis dalam pembuatan karya tugas akhir berupa video profil Departemen Pendidikan Seni Rupa.

Adapun proses pembuatan video ini dijelaskan dalam bagan berikut :



**Bagan 3.1**  
Proses penciptaan

Gambar bagan di atas adalah salah satu penggambaran dalam proses berkarya. Pembuatan karya tugas akhir ini melalui teknik dan proses penciptaan yang sistematis dan rinci. Hal tersebut dilakukan agar memperoleh hasil penciptaan karya yang lebih baik.

#### B. Pengolahan Ide

##### 1. Data faktual

Sumber ide dari karya yang penulis buat berasal dari video profil Jurusan *Management Resort and Leisure* atau yang sering disebut dengan MRL. Di dalam video profil tersebut menunjukkan beberapa kegiatan yang sering terjadi pada Jurusan MRL itu sendiri. Dengan menunjukkan beberapa kumpulan kegiatan tersebut dapat membuat citra yang baik di depan masyarakat.



**Gambar 3.1**  
Video Profil *Management Resort and Leisure*  
( Sumber: Video Profil *Management Resort and Leisure*  
, 2014)

Karya yang akan dibuat penulis berupa video yang mencakup elemen – elemen yang ada di Departemen Pendidikan Seni Rupa seperti :

1. Sarana

Merupakan sesuatu yang bisa digunakan sebagai alat pakai. Bila contoh di dalam video ini berupa :

- a. Alat gambar
- b. Alat batik
- c. Komputer
- d. Alat fotografi, dll

2. Prasarana

Segala sesuatu yang merupakan sebagai penunjang utama terselenggaranya suatu kegiatan. Contoh di dalam video ini berupa :

- b. Ruang Ketua Jurusan
- c. Ruang Desain

Hisqie Furqoni, 2015

**PROFIL DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- d. Ruang Fotografi
- e. Ruang Batik
- 3. Kegiatan Belajar Mahasiswa  
Merupakan keanekaragaman mata kuliah yang ada di dalam Departemen Pendidikan Seni Rupa seperti :
  - a. Kelas Ilustrasi
  - b. Kelas DKV
  - c. Kelas Batik
  - d. Kelas Fotografi, dll
- 4. Kegiatan Himpunan  
Merupakan suasana rapat dari Himpunan Departemen Pendidikan Seni Rupa bernama HIMASRA.
- 5. Komunitas Mahasiswa  
Merupakan keanekaragaman komunitas – komunitas yang berada di dalam Departemen Pendidikan Seni Rupa seperti :
  - a. Ganiati
  - b. Paser
  - c. Buser
  - d. Gapentingsih Channel
  - e. Uvisual
  - f. Parang
  - g. Etsa, dll

Elemen – elemen tersebut akan menjadi daya tarik bagi para calon mahasiswa yang akan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi.

### **C. Proses Penciptaan**

#### **1. Pra-Produksi**

##### **a. Wawancara**

Sebelum melakukan proses pengambilan gambar penulis terlebih dahulu melakukan wawancara kepada beberapa pihak yang bersangkutan seperti ketua Departemen dan ketua Himpunan untuk memperoleh data mengenai Departemen Pendidikan Seni Rupa

diantaranya seperti, fasilitas pembelajaran, kegiatan belajar mengajar, kegiatan organisasi dan komunitas. Data – data tersebut akan dikelola oleh penulis yang nantinya akan dikondisikan ke dalam pengambilan gambar.

Berikut adalah data hasil dari wawancara dari penulis dengan ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa :

a) Departemen Pendidikan Seni Rupa

a) Sejarah Departemen Pendidikan Seni Rupa

Departemen Pendidikan Seni Rupa didirikan pada tahun 1962 dan mulanya merupakan bagian dari FKIP (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan) Universitas Padjadjaran Bandung sebelum bergabung dengan IKIP Bandung. Pada tahun 1983 sesuai dengan Keputusan Mendikbud No. 0459/0/1983 menjadi Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan. Berdasarkan SK Dirjen Dikti No. 243/DIKTI/ Kep/96 mulai tanggal 11 Juli 1996 menjadi Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Perintis dan sekaligus Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang pertama adalah Drs. Barli Sasmitawinata. Tujuan didirikannya Departemen Pendidikan Seni Rupa ini adalah untuk menciptakan guru – guru di bidang keseni rupa. Pada tanggal 9 september 2014, Departemen Pendidikan Seni Rupa resmi berpindah Fakultas dari FPBS ( Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni ) menjadi FPSD ( Fakultas Pendidikan Seni dan Desain ) dengan tujuan agar 3 Departemen Seni di Universitas Pendidikan Indonesia menjadi lebih spesifik dan mendalam, sehingga akan menghasilkan perkembangan yang pesat di bidang seni itu sendiri.

b) Profil Departemen Pendidikan Seni Rupa

(1) Visi

Menjadi pelopor dan unggul dalam pengembangan disiplin ilmu Pendidikan Seni Rupa di Indonesia dan Asia Tenggara.

(2) Misi

(a) Menyelenggarakan pendidikan disiplin ilmu pendidikan seni rupa, dan disiplin ilmu seni rupa, yang berkualitas, berdaya saing global, dan relevan dengan tujuan pendidikan nasional.

- (b)Menyelenggarakan penelitian untuk mengembangkan teori dan praktikseni rupa dan pendidikan seni rupa yang inovatifdan berakar pada kearifan lokal
  - (c)Mengembangkan pendidikan profesional guru seni rupa yang terintegrasi dalam pendidikan akademik dan profesi untuk semua jalur dan jenjang pendidikan
  - (d)Menyebarkan pengalaman dan temuan-temuan inovatif dalam disiplin ilmu pendidikan seni rupa, dan disiplin ilmu seni rupa, demi kemajuan masyarakat.
  - (e)Meningkatkan pengokohan jejaring dan kemitraan dengan lembaga pemerintah, swasta, komunitas dan masyarakat dalam lingkup daerah, regional, nasional dan internasional dalam pengembangan dan penyelenggaraan pendidikan seni rupa, penelitian dan pengembangan disiplin ilmu seni rupa dan pendidikan seni rupa.
- (3)Tujuan
- (a)Mendukung ketersediaan layanan pendidikan seni rupa yang bermutu tinggi, terjangkau, dan relevan dengan tuntutan dan perkembangan zaman baik pada tataran lokal, nasional, maupun global
  - (b)Terwujudnya model pembelajaran seni rupa yang berakar pada nilai-nilai kearifan lokal yang universal sebagai kekuatan untuk memasuki kancah global
  - (c)Terciptanya budaya akademik dan penelitian bermutu tinggi pada seluruh sivitas akademika
  - (d)Terwujudnya sistem pendidikan profesional guru seni rupa yang ditopang oleh penelitian bidang kependidikan dan nonkependidikan (*cross-fertilization*)
  - (e)Terwujudnya pengakuan atas pengalaman dan termanfaatkannya temuan-temuan inovatif dalam disiplin ilmu pendidikan seni rupa, dan disiplin ilmu seni rupa di masyarakat
  - (f) Menghasilkan lulusan tenaga pendidik seni rupa yang memiliki integritas kepribadian yang tinggi, serta memiliki wawasan, sikap dan keterampilan dalam konsepsi, apresiasi dan kreasi pada bidang pendidikan seni rupa dan desain serta pembelajarannya

- (g) Menghasilkan lulusan tenaga pendidik seni rupa yang bersikap terbuka, tanggap terhadap perubahan kemajuan IPTEKS maupun masalah yang dihadapi masyarakat terutama yang berkenaan dengan keahlian sebagai pendidik seni rupa dalam lingkup pendidikan formal, nonformal, dan informal
- (h) Menghasilkan lulusan tenaga pendidik seni rupa yang menguasai dasar-dasar ilmiah dan pengetahuan serta metodologi bidang kependidikan seni rupa, sehingga mampu menemukan, memahami, menjelaskan dan merumuskan cara menyelesaikan masalah yang ada di dalam ruang lingkup pendidikan seni rupa
- (i) Menghasilkan lulusan tenaga pendidik seni rupa yang mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan pendidikan seni rupa dalam kegiatan produktif untuk pelayanan kepada masyarakat.

c) Dosen Jurusan

No	Nama	NIDN	Jabatan akademik	Gelar akademik	Pendidikan S1, S2, S3 dan asal PT	Bidang keahlian untuk setiap jenjang pendidikan
1	Agus Nur Salim	0018086103	LEKTOR	Drs. M.T	S1 UNS S2 ITB	Desain Interior Arsitektur
2	Ayat Suryana	0019114602	LEKTOR KEPALA	Drs. M.Hum Dr.	S1 IKIP Bandung S2 UI S3 UPI	Pendidikan Seni Rupa Antropologi Seni Antropologi Pendidikan
3	Bandi Sobandi	0012067202	LEKTOR KEPALA	S.Pd M.Pd	S1 IKIP Bandung S2 UPI	Pendidikan Seni Rupa Peng. Kurikulum
4	Dadang Sulaeman	0029047906	LEKTOR	S.Pd M.Pd Dr.	S1 UPI S2 ITB S3 UPI	Pendidikan Seni Rupa Seni Murni Pendidikan Umum
5	Dewi M. Syabani	0022077803	ASISTEN AHLI	S.Pd M.Des	S1 UPI S2 ITB	Pendidikan Seni Rupa Desain
6	Farid Abdullah	0020026901	LEKTOR KEPALA	Drs. M.Sn Dr.	S1 ITB S2 ITB S3 UI	Desain Tekstil Desain Sejarah
7	Harry Sulistianto	0025056604	LEKTOR KEPALA	Drs. M.Sn	S1 IKIP Bandung S2 ITB	Pendidikan Seni Rupa Seni Murni
8	Hery Santosa	0018066506	LEKTOR	Drs. M.Sn	S1 IKIP Bandung S2 ITB	Pendidikan Seni Rupa Seni Murni
9	M. Oscar Sastra	0013105802	LEKTOR	Drs.	S1 ITB	Seni Grafis

Hisqie Furqoni, 2015

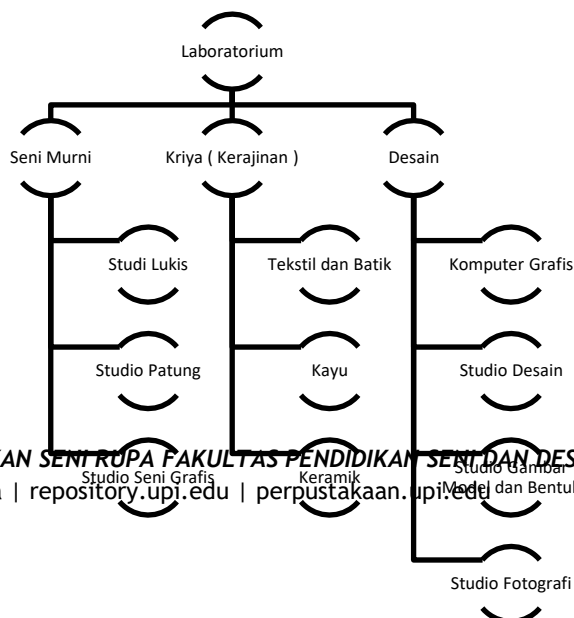
**PROFIL DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

			KEPALA	M.Sn	S2 UPI	PLS
10	Nanang Ganda Prawira	0007026205	LEKTOR KEPALA	Drs. M.Sn	S1 IKIP BANDUNG S2 ITB S3 UNPAD	Pendidikan Seni Rupa Seni Murni Kajian Budaya
11	Suryadi	0014077305	LEKTOR	S.Pd M.Sn	S1 IKIP BANDUNG S2 ITB	Pendidikan Seni Rupa Seni Murni
12	Taswadi	0011016507	LEKTOR KEPALA	Drs. M.Sn	S1 IKIP BANDUNG S2 ITB S3 UPI	Pendidikan Seni Rupa Seni Murni Peng. Kurikulum
13	Tity Soegiarti	0013095503	LEKTOR KEPALA	Drs. M.Pd	S1 IKIP BANDUNG S2 UNINES	Pendidikan Seni Rupa Pendidikan Seni
14	Tri Karyono	0007116608	LEKTOR KEPALA	M.Sn Dr.	S1 IKIP BANDUNG S2 ITB S3 UPI	Pendidikan Seni Rupa Seni Murni Pendidikan Umum
15	Untung Suprianto	0016105204	LEKTOR	Drs. M.Pd	S1 IKIP BANDUNG S2 UPI	Pendidikan Seni Rupa Peng. kurikulum
16	Yadi Rukmayadi	0001046110	LEKTOR	Drs. M.Pd	S1 ITB S2 UPI	Desain interior PLS
17	Yaya Sukaya	0003035401	LEKTOR	Drs. M.Pd	S1 ITB S2 UPI S3 UPI	Desain Interior PLS PLS
18	Yulia Puspita	0001078104	ASISTEN AHLI	S.Pd M.Pd	S1 UPI S2 UPI	Pendidikan Seni Rupa Pendidikan Seni
19	Zakaria S. Soeteja	0024076702	LEKTOR	S.Pd M.Sn Dr.	S1 IKIP BANDUNG S2 ISI YOGYA S3 UPI	Pendidikan Seni Rupa Seni Murni Peng. Kurikulum
20	Zakiah Pawitan	0005058301	ASISTEN AHLI	S.Ds M.Ds	S1 ITB S2 ITB	Desain Tekstil Desain
21	Warli Haryana			S.Pd M.Pd	S1 UPI S2 UPI	Pendidikan Seni Rupa Pendidikan Seni

**Tabel3.1**  
Daftar dosen Departemen Pendidikan Seni Rupa

(1) Fasilitas Pembelajaran



Hisqie Furqoni, 2015

PROFIL DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**Bagan 3.2**  
 Fasilitas pembelajaran Departemen Pendidikan Seni Rupa

d) Prestasi Departemen Pendidikan Seni Rupa

(1) Prestasi Dosen

<b>DOSEN</b>		
1.	Drs. Aji Koswara, M.Sn.	Pemenang II: Lomba Desain Furniture dan Kerajinan Tangan (Pameran Produksi Indonesia) Kategori: KURSI Pemenang Penghargaan Desain Furnitur pada tingkat Asia Fasifik
2.	Drs. Enday Tarjo, M.Pd.	Peringkat I, Poster Terbaik Nasional Kelompok Bidang Sosial Ekonomi pada Penelitian Dasar Dikti Depdiknas
3.	Dr. Zakarias S. Soeteja, M.Sn.	Pengabdian Terbaik ke 2 Pengabdian Terbaik ke 2
4	Suryadi, M.Sn.	Dosen Berprestasi III Tingkat FPBS
5	Dr. M. Oscar Sastra, M.Sn.	Finalis Trienal Seni Grafis Indonesia III 2009
6	Dr. H. Nanang Ganda Prawira, M.Sn.	Penelitian Terbaik II Tingkat FPBS
7	Bandi Sobandi, M.Pd.	Akademisi Berprestasi I Tingkat FPBS Finaslis Akademisi Berprestasi Tingkat UPI Peneliti Terbaik III Tingkat FPBS Peneliti Terbaik II Tingkat FPBS
8.	Yulia Puspita, M.Pd.	Pendidik Berprestasi III Tingkat FPBS
9.	Drs. Maman Tocharman, M.Pd	Penelitian terbaik II Tk FPBS

**Tabel3.2**  
 Daftar dosen berprestasi



(a) Prestasi Mahasiswa

MAHASISWA		
1.	Umbara Asyati H.	<i>Djarum Black Modif Contez 2010</i> <i>Auto Black Through Final Battle 2010</i>
2.	Dadan Maulana R.	<i>Quicksilver National Design Competition 2010</i> Lomba Desain Motif Batik Indonesia 2010
3.	Dheina Lundi A.	<i>Quicksilver Design National Competition 2010</i>
4.	Iman Sukmana	<i>Quicksilver National Design Competition 2010</i>
5.	Jajang Rahmat	Kompetisi Teater Indonesia 2010 di Surabaya
6.	Farid Heri Nurdiana T	Kejuaraan Pencak Silat Tenaga Dasar Indonesia Se-Jawa dan DKI Jakarta 2009
7.	Prayitno	Lomba Komik Fisika Physics Great Challenge Days 2010 di UPI Lomba Kaligrafi Islam Se-Bandung Raya di Ponpes Al Falah Cicalengka Kab. Bandung Lomba Poster BNI Edu Fair 2010 di UPI
8.	Sutrisno	Pemilihan Mahasiswa Berprestasi Award 2010 Versi BSO BEM REMA UPI
9.	Farid Heri Nurdiana T	Kejuaraan Pencak Silat Tenaga Dasar Indonesia Se-Jawa dan DKI Jakarta 2009
10.	Prayitno	Lomba Komik Fisika Physics Great Challenge Days 2010 di UPI
11.	Jian Al Ma'arij	Lomba Fotografi POCI & WJIK HIKMI 2011
12.	Addienullah	Lomba Fotografi The Mothers Day LDK UKDM UPI 2011
13.	Jian Al Ma'arij	Lomba Fotografi POCI & WJIK HIKMI 2011
14.	Dimas Dzulfadli, Erlin Herlina, Siti Hadiati	Financial Art Competition: "Change the World with a Little Things", 2013
15.	Jian Almaarij	Finalis Lomba Desain Batik TbiG 2013
16.	Intan Agustin	Internasional di Jepang 2013
17.	Yati Rusmiati	Lomba Desain Souvenir Kebun Raya Bogor 2013
18.	Jian Almaarij	Lomba Desain Batik Mahasiswa, Dikti 2013
19.	Rizky Zakaria	Festival Seniman Muda Asia Tenggara Spot Art 2013
20.	Dea Noor Syamadhi	Future Master Award 2015 oleh Samsung Masterpiece

**Tabel3.3**  
Daftar mahasiswa berprestasi

Kegiatan wawancara ini juga sekaligus untuk mengetahui kesiapan *talent* dan mempersiapkan kondisi tempat yang akan diambil gambarnya. Dalam kegiatan tersebut penulis juga melakukan pendekatan kepada para *talent* agar pengambilan gambar berjalan dengan baik.

b. Persiapan alat

Adapun perlengkapan yang digunakan ialah sebagai berikut :

1) Perangkat Keras :

a) Kamera

Penulis tidak menggunakan kamerabetacam melainkan menggunakan kamera DSLR, lebih tepatnya kamera DLSR Nikon D3200. Karena memiliki kualitas gambar yang cukup bagus dan memenuhi standar kualitas video. Selain itu kamera DSLR juga lebih praktis dan mudah dimengerti oleh penggunanya.



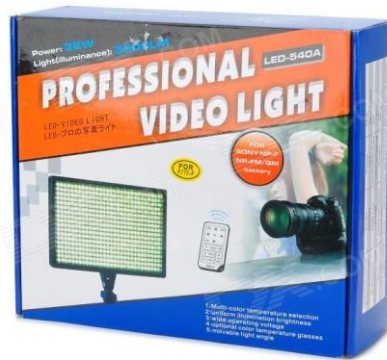
**Gambar 3.2**

Kamera Dslr Nikon D3200

(Sumber : [http://ecx.images-amazon.com/images/I/911Icinq-7L.\\_SL1500\\_.jpg](http://ecx.images-amazon.com/images/I/911Icinq-7L._SL1500_.jpg)  
Diakses pada tanggal 5 oktober 2015, pukul 02.43 WIB)

b) Lampu LED

Karena ada beberapa adegan di dalam video ini yang harus menggunakan latar yang gelap, maka penulis menggunakan cahaya tambahan yaitu dengan menggunakan lampu LED.



**Gambar 3.3**

*Profesional Video Light LED – 540A*

(Sumber : [http://img.dxcn.com/productimages/sku\\_306122\\_10.jpg](http://img.dxcn.com/productimages/sku_306122_10.jpg)  
Diakses pada tanggal 5 oktober 2015, pukul 02.45 WIB)

2) Perangkat Lunak :

a) VideoPad Video Editor

Merupakan salah satu *software* yang cukup baik untuk *editing video*. Selain itu juga *software* ini memiliki kapasitas yang tidak terlalu tinggi, sehingga tidak akan terlalu berat dan memakan waktu yang lama disaat proses pengeditan video.

Gambar 3.4

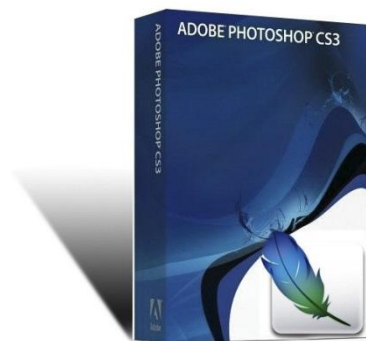


VideoPad Video Editor

(Sumber:<http://www2.pcmag.com/media/images/340310-videopad-video-editor.jpg?thumb=y/>  
Diakses pada tanggal 4 Oktober 2015, pukul 22.28 WIB)

b) Adobe Photoshop CS3

Merupakan *software* yang sering digunakan untuk mengedit foto, membuat gambar, memberi efek, dll. Penulis menggunakan Adobe Photoshop untuk membuat *template,font* yang di *display* untuk karya video tersebut.



**Gambar 3.5**

*Adobe Photoshp Cs3*

(Sumber: <http://down.cd/images/apps/Adobe-Photoshop-CS3-10.0-Extended-3576.jpg>  
Diakses pada tanggal 5 Oktober 2015, pukul 02.43 WIB)

c. *Story Line*

Hisqie Furqoni, 2015

**PROFIL DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<b>No</b>	<b>Adegan</b>	<b>Lokasi</b>	<b>Ukuran Gambar</b>	<b>Angle</b>	<b>Gerak Kamera</b>
1	<i>Opening</i>	Gedung Isola, Gedung FPSD, <i>Loby</i> Departemen Pendidikan Seni Rupa	<i>Longshot</i>	<i>Low angle</i>	<i>Tilting, Tracking, Panning,</i>
2	Suasana Departemen Pendidikan Seni Rupa	Ruang Tata Usaha, Ruang Satpam, Lorong, Mading	<i>Medium shot</i>	<i>Straight angle</i>	<i>Tilting, Panning,</i>
3	Suasana ruangan Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa	Ruangan Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa	<i>Medium shot</i>	<i>Straight angle, Low angle</i>	<i>Crabbing, Panning,</i>
4	Suasana Perpustakaan Departemen Pendidikan Seni Rupa	Perpustakaan Departemen Pendidikan Seni Rupa	<i>Medium shot</i>	<i>Straight angle</i>	<i>Tracking, Panning,</i>
5	Suasana kelas teori	Ruang Desain	<i>Medium close up, Medium shot</i>	<i>Straight angle, Low angle</i>	<i>Panning</i>
6	Suasana kelas praktek	Ruang Desain	<i>Longshot, Medium shot, Medium close up,</i>	<i>Straight angle, Low angle</i>	<i>Tracking, Panning, c</i>
7	Suasana rapat himpunan	Ruangan Rapat	<i>Longshot, Medium shot</i>	<i>Straight angle, Low angle</i>	<i>Tracking, Panning</i>
8	Suasana UKM Studio 229	Sekre Studio 229	<i>Medium shot, Close up</i>	<i>Straight angle,</i>	<i>Crabbing,</i>
9	Suasana Komunitas Ganiati	Depan mural gardu listrik	<i>Medium shot, Close up</i>	<i>Straight angle, Low angle</i>	<i>Tracking, Panning</i>
10	Suasana Komunitas Gapentingsih <i>channel</i>	Kelas <i>basement</i>	<i>Medium shot, Close up</i>	<i>Straight angle, Low angle</i>	<i>Panning</i>
11	Suasana komunitas Uvisual	Depan sekre studio	<i>Medium shot, Close up</i>	<i>Straight angle, Low angle</i>	<i>Panning</i>
12	Suasana kelas fotografi	Di ruang fotografi	<i>Longshot, Medium shot, Medium close up,</i>	<i>Straight angle, High angle, Low angle</i>	<i>Panning</i>
13	Suasana kelas batik	Depan ruangan batik	<i>Medium shot, Close up</i>	<i>Straight angle, High angle</i>	<i>Tilting, Tracking, Panning</i>
14	Suasana komunitas Parang	Di depan gedung FPSD lama	<i>Medium shot, Close up</i>	<i>Straight angle, High angle, Low angle</i>	<i>Panning</i>
15	Suasana Inomation Studio	Di kosan Dhea Noor Syamdhani	<i>Medium shot, Close up</i>	<i>Straight angle, High angle, Low angle</i>	<i>Panning</i>
16	Suasana kelas	Di ruang komputer	<i>Medium</i>	<i>Straight</i>	<i>Panning</i>

	komputer grafis	grafis	<i>shot, Close up</i>	<i>angle, High angle,</i>	
17	<i>Issue Djamoé #5</i>	Mural yang ada di dekat perpustakaan	<i>Longshot, Medium shot</i>	<i>Straight angle,</i>	<i>Panning</i>
18	Karya – karya mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa	Di <i>basement</i>	<i>Medium shot, Close up</i>	<i>Straight angle, High angle,</i>	<i>Tracking, Panning</i>
19	Suasana pekerjaan 1 ( Murni )	Di Galeri Popo Iskandar	<i>Medium shot, Close up, Long shot</i>	<i>Straight angle,</i>	<i>Tracking, Panning</i>
20	Suasana pekerjaan 2 ( Pendidikan )	Di SMA Kartika Siliwangi XIX Bandung	<i>Medium shot, Longshot</i>	<i>Straight angle, Low angle</i>	<i>Tracking, Panning</i>
21	Suasana pekerjaan 3 ( Desain )	Octagon Studio	<i>Medium shot, Close up, Longshot</i>	<i>Straight angle, High angle, Low angle</i>	<i>Tracking, Panning</i>
22	Pelukis pasir	M'Slay Studio	<i>Medium shot, Close up,</i>	<i>Straight angle, High angle, Low angle</i>	<i>Panning</i>

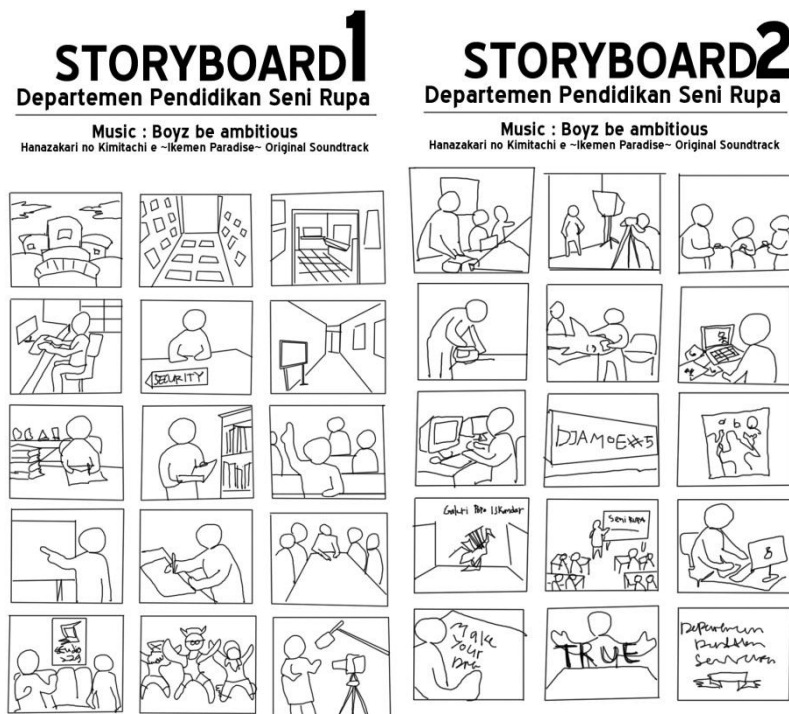
**Tabel 3.1**  
*Story Line*

d. *Story Board*

*Story board* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah.

Dengan *story board* kita dapat menyamakan ide cerita kepada orang lain dengan lebih

mudah. Berikut adalah *story board* yang penulis buat untuk video profil Departemen Pendidikan Seni Rupa.



**Gambar 3.6**  
*Storyboard*

( Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015 )

## 2. Produksi

### a. Pengambilan gambar ( *Shooting* )

Pengambilan gambar dilaksanakan oleh penulis sesuai dengan *story line* dan *story board* yang dilaksanakan beberapa hari, karena menyesuaikan waktu dengan kegiatan para *talent* yang nanti akan dishoot ke dalam video profil Departemen Pendidikan Seni Rupa. Berikut adalah jenis pengambilan gambar yang dilakukan penulis keika pembuatan video profil Departemen Pendidikan Seni Rupa tersebut :

#### 1) Pengambilan gambar *Outdoor*

Yaitu pengambilan gambar yang dilakukan di luar ruangan, yang biasanya memiliki tujuan untuk menunjukkan pemandangan atau gedung – gedung dan suasana – suasana lainnya yang hanya bisa direkam di luar ruangan.

#### 2) Pengambilan gambar *Indoor*

Merupakan pengambilan gambar yang dilakukan di dalam ruangan, yang memiliki tujuan untuk mengambil beberapa suasana seperti, suasana kelas, suasana



kantor, suasana administrasi, dan beberapa suasana lain yang harus dilakukan di dalam ruangan.

b. *Video Editing*

*Video Editing* adalah suatu proses penyeleksian, penambahan teks atau judul, variasi, transisi, efek, lagu, efek suara, narasi, mengubah tampilan warna, menyatukan adegan, dll yang bertujuan untuk membuat suatu rekaman video mentah menjadi suatu tampilan video yang menarik dan enak untuk dinikmati.

c. *Rendering*

*Rendering* adalah proses akhir dari keseluruhan setelah menyelesaikan tahap *editing video*. *Rendering* juga memiliki fungsi untuk menggabungkan semua komponen pembentuk *movie*, baik itu video, audio, teks, efek, filter, dan sebagainya, menjadi satu kesatuan yang tidak bisa diubah – ubah lagi.

3. Pasca-Produksi

a. Pengemasan

Video yang dibuat penulis selanjutnya dikemas ke dalam *hard copy* berupa CD yang telah *burning* berisikan file video profil Departemen Pendidikan Seni Rupa tersebut.