



**PEMBUATAN ANIMASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT  
TENTANG DAMPAK BURUK PEMAKAIAN GADGET DAN  
INTERNET SEBAGAI SUTRADARA**

**DI UPT.TIKP DINAS PENDIDIKAN PROVINSI JAWA TIMUR**

**KERJA PRAKTIK**

**Program Studi**

**DIV Komputer Multimedia**

**INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA**

**stikom  
SURABAYA**

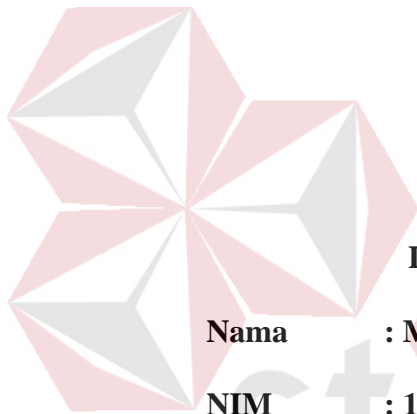
**Oleh:**

**MUHAMMAD HANIF TAQIUDDIN**

**15510160020**

**PEMBUATAN ANIMASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT  
TENTANG DAMPAK BURUK PEMAKAIAN GADGET DAN INTERNET  
SEBAGAI SUTRADARA  
DI UPT.TIKP DINAS PENDIDIKAN  
PROVINSI JAWA TIMUR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Tugas Akhir



**Disusun Oleh:**

**Nama : MUHAMMAD HANIF TAQUIDDIN**

**NIM : 15.51016.0020**

**Program : DIV (Diploma Empat)**

**Jurusan : Komputer Multimedia**

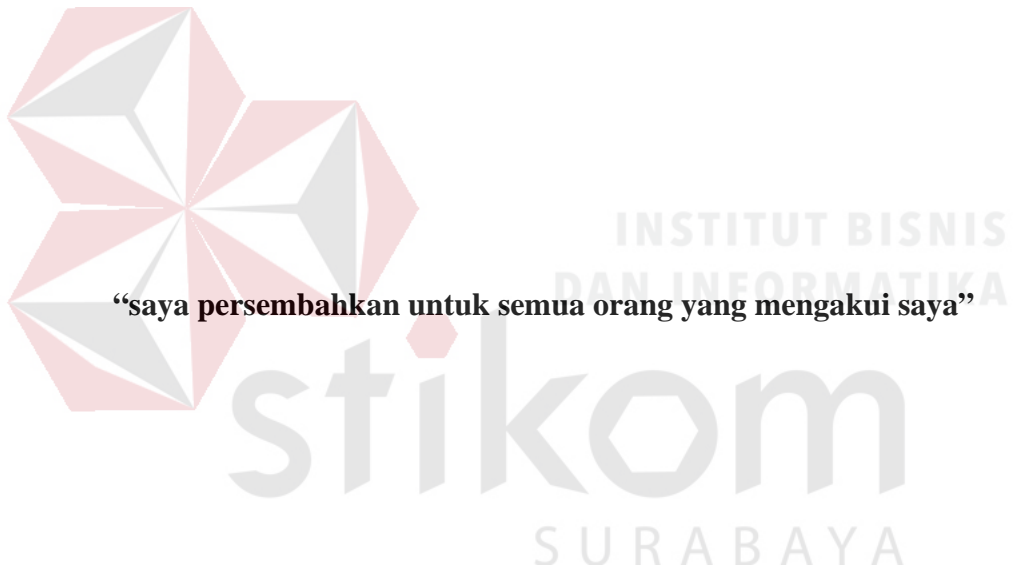
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2018**

## LEMBAR MOTTO



## LEMBAR PERSEMBAHAN



**LEMBAR PENGESAHAN**

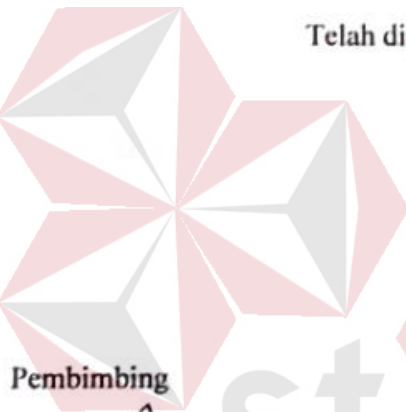
**PEMBUATAN ANIMASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT  
TENTANG DAMPAK BURUK PEMAKAIAN GADGET DAN INTERNET  
SEBAGAI SUTRADARA  
DI UPT.TIKP DINAS PENDIDIKAN  
PROVINSI JAWA TIMUR**

Laporan Kerja Praktik oleh  
**Muhammad Hanif Taquiuddin**  
NIM: 15.51016.0020

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 07 November 2018

Disetujui :



Pembimbing

**Yunanto Tri Laksono, M.Pd**

NIDN. 07040688505



Penyelia

**Shinta Mawardiana, SE, MA**

NIP:19701222 199903 2002

Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV Komputer Multimedia



FAKULTAS TEKNOLOGI  
LAN INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA

**Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.**

NIDN. 0711086702

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

Sebagai civitas akademika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Muhammad Hanif Taquiuddin  
NIM : 15.51016.0020  
Program Studi : DIV Komputer Multimedia  
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Judul karya : Pembuatan Animasi Iklan Layanan Masyarakat tentang Dampak Buruk Pemakaian Gadget dan Internet sebagai Sutradara di UPT.TIKP Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom 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 diatas 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, 07 November 2018



Muhammad hanif Taquiuddin  
NIM : 15.51016.0020

## ABSTRAK

Media video adalah media yang dapat digunakan untuk pembelajaran baik ilmu pengetahuan dan sosial dengan tujuan untuk membuat masyarakat mengetahui hal hal yang tidak diketahui. Disini saya bersama teman teman akan membuat animasi Iklan Layanan Masyarakat Tentang dampak buruk pemakaian internet dan gadget secara berlebihan pada anak, dengan menggunakan media video.

Media video ini nantinya penulis akan menggunakan animasi Iklan Layanan Masyarakat yang akan berbasis pada animasi 2d. Video animasi Iklan Layanan Masyarakat juga disebut satu bentuk produk audio visual yang menyampaikan informasi. Dalam pembuatan video animasi Iklan Layanan Masyarakat juga tidak lepas dari pengarahan sebuah proses produksi atau penyutradaraan agar jalannya proses produksi video animasi Iklan Layanan Masyarakat terstruktur selain itu dapat menghasilkan video animasi Iklan Layanan Masyarakat yang mudah dipahami dan dapat diterima informasinya.

Oleh karena itu, diperlukan suatu ilmu untuk mempelajari pengarahan sebuah proses produksi atau penyutradaraan dalam pembuatan suatu video animasi Iklan Layanan Masyarakat maka dalam penulisan laporan kerja praktik ini diambil judul “Pembuatan Animasi Iklan Layanan Masyarakat tentang Dampak Buruk Pemakaian Gadget dan Internet sebagai Sutradara di UPT.TIKP DINAS PENDIDIKAN PROVINSI JAWA TIMUR”.

**Kata kunci:** Video, Penyutradaraan, Iklan Layanan Masyarakat

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah Subhaanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan hidayah dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan kegiatan Praktik Kerja tepat waktu dengan judul: “Pembuatan Animasi Iklan Layanan Masyarakat tentang Dampak Buruk Pemakaian Gadget dan Internet sebagai Sutradara di UPT.TIKP Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur”.

Dalam laporan Kerja Praktik ini, penulis menyusun berdasarkan data-data yang diperoleh selama proses penelitian serta berdasarkan pengamatan yang dikerjakan dalam tahap kurang lebih 1 bulan. Dengan waktu yang relatif singkat, penulis menyadari bahwa masih perlu meningkatkan kemampuan terutama dalam dunia kerja nanti.

Penyusunan laporan kerja praktik ini tidak terlepas dari dukungan semua pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku ketua Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Bapak Singgih Malayson, Pak Edy Suwariyanto dan Pak Yatim Tasmiran selaku pembimbing lapangan di UPT.TIKP DINAS PENDIDIKAN PROVINSI JAWA TIMUR yang banyak membagi ilmu tentang Produksi Audio/Video baik teoritis maupun praktek dalam bidang Broadcasting Audio maupun Televisi.
4. Ibu Shinta Mawardiana, SE, MA selaku KaSubBag TU dan Bapak Ir. Taufik Hidayat Okky selaku kepala seksi Pengembangan dan Produksi.
5. Bapak Sunarto, SH, MSi selaku kepala UPT.TIKP (Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan).
6. Bapak Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Ketua Program Studi DIV Komputer Multimedia
7. Bapak Yunanto Tri Laksono, M.Pd., selaku dosen pembimbing kerja praktik.



8. Kerabat Kerja UPT.TIKP Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur yang telah membantu penulis dalam proses pembelajaran.

Semoga laporan kegiatan kerja praktik ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan. Penulis menyadari bahwa penulisan laporan kegiatan ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak.

Surabaya, 07 November 2018



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan .....	3
1.5. Manfaat.....	3
BAB II.....	5
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....	5
2.1. Profil Instansi.....	5
2.2. Divisi di dalam Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur .....	5
2.3. Tugas dan Fungsi.....	7
2.4. Struktur Organisasi dan Jabatan Tugas .....	9
2.5 Visi, Misi dan Tujuan .....	10
2.6 Unit-unit pada UPT. TIKP .....	11
BAB III.....	12
LANDASAN TEORI .....	12
3.1. Sutradara .....	12
3.1.1. Sejarah Sutradara.....	12

3.1.2. Pengertian Sutradara .....	14
3.1.3. Tipe Sutradara .....	16
3.1.4. Bekal Awal Sutradara .....	17
3.1.5. Tugas Sutradara .....	20
3.2. Iklan Layanan Masyarakat.....	25
3.3. Teknik Animasi <i>Explainer</i> .....	25
BAB IV .....	28
DESKRIPSI PEKERJAAN .....	28
4.1. Analisa Sistem.....	28
4.2. Posisi Dalam Instansi .....	29
4.3. Kegiatan Selama Kerja Praktik di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur ....	29
4.3.1. Minggu Ke-1: Praktek dan Penjelasan Teknik Audio .....	29
4.3.2. Minggu ke-2: Praktek dan Penjelasan Teknik Kamera Video .....	31
4.3.3. Minggu ke-3: Praktek/ Penjelasan Teknik Editing Video dan Produksi Pengisian Suara.....	50
4.3.4. Minggu ke-4 Editing Video dan Produksi Animasi.....	51
4.3.5. Minggu ke-5: Mencetak Label CD .....	52
BAB V .....	55
Kesimpulan dan Saran.....	55
5.1. Kesimpulan.....	55
5.2. Saran.....	56
Daftar Pustaka.....	57
LAMPIRAN .....	58
BIODATA .....	66

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 3.1. contoh animasi explainer .....	26
Gambar 3.2. contoh channel animasi explainer yang terkenal di sosial media .....	27
Gambar 4.1. Praktik Back/ rear panel audio mixer amplifier .....	30
Gambar 4.2. Praktik <i>Front panel audio mixer amplifier</i> .....	30
Gambar 4.3. Penjelasan/Praktik Teknik Kamera .....	31
Gambar 4.4. Praktek dan Penjelasan teknik Kamera .....	32
Gambar 4.5. Proses Pra produksi Diskusi Jadwal Kerja .....	33
Gambar 4.6. Proses Pra Produksi BreakDown Naskah.....	33
Gambar 4.7. <i>Storyboard</i> .....	49
Gambar 4.8. Proses Pengisian Suara.....	50
Gambar 4.9. Proses Pengisian Suara sesi 2.....	51
Gambar 4.10. Proses Animasi.....	51
Gambar 4.11. Proses <i>Editing</i> di <i>Control Room</i> UPT.TIKP.....	52
Gambar 4.12. Hasil karya Desain Cover CD.....	53
Gambar 4.13. Hasil karya Desain label CD.....	53
Gambar 4.14. Hasil karya opening scene dari animasi Iklan layanan masyarakat .....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Dinas Pendidikan .....	58
Lampiran 2. Form KP-5 (Acuan Kerja) .....	59
Lampiran 3. Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan).....	60
Lampiran 4. Log Harian Dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	61
Lampiran 5. Kehadiran Kerja Praktik.....	64
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Kerja Praktik .....	65



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada masa sekarang masyarakat membutuhkan sebuah media untuk menyampaikan informasi, pendapat, dan ide. Karena perkembangan zaman muncul banyak media untuk menyampaikan informasi, dari media online maupun offline seperti sosial media, Koran, televisi dan lain lain.

Diantara banyaknya media tersebut, ada yang sering digunakan untuk menyampaikan informasi yaitu media iklan. Media ini biasa digunakan untuk mempromosikan suatu barang atau jasa yang biasanya bersifat *profit*, tetapi ada yang tidak bersifat *profit* yaitu animasi iklan layanan masyarakat. Menurut pendapat (Khasali, 1992) Iklan layanan masyarakat adalah jenis iklan yang sifatnya non profit, artinya pemasang iklan tidak berniat untuk mencari keuntungan, sedangkan pendapat dari (Pujiyanto, 2014) Iklan layanan masyarakat (ILM) merupakan iklan yang digunakan untuk menyampaikan informasi persuasif atau mendidik khalayak yang bersifat sosial agar masyarakat sebagai audiens dapat bertambah pengetahuannya, bertambah kesadaran dan sikapnya, serta berubah perilakunya agar mempunyai pandangan positif dan kehidupan lebih baik.

Sebagai salah satu media informasi, umumnya video Animasi iklan layanan masyarakat tidak hanya dikerjakan oleh satu orang saja namun *crew* atau tim, oleh

karenanya dibutuhkan seorang sutradara/pengarah dalam melakukan pembuatan video animasi iklan layanan masyarakat.

Menyutradarai video animasi iklan layanan masyarakat memiliki perbedaan dengan menyutradarai film atau perngarah acara dalam sebuah acara televisi, dikarenakan video animasi iklan layanan masyarakat sudah memiliki sebuah informasi yang terstruktur dan *informative*, supaya dapat dengan mudah disampaikan kepada penonton/masyarakat.

Pada pembahasan kali ini, UPT.TIKP dinas pendidikan provinsi Jawa Timur menjadi pilihan untuk melakukan kerja praktik. Karena dengan melakukan kerja praktik di sebuah instansi yang membutuhkan video animasi iklan layanan masyarakat juga dapat mengetahui bagaimana etika bekerja, sikap yang harus dilakukan dalam sebuah tim kerja untuk memenuhi standar sebuah animasi iklan layanan masyarakat. Kerja praktik juga diharap dapat mengembangkan kreatifitas dan kemandirian mental mahasiswa di dunia kerja.

Lingkup materi yang akan didapat dari adanya kerja praktik ini ialah bagaimana melakukan manajemen produksi terhadap animasi iklan layanan masyarakat, hal ini dikarenakan tahap persiapan atau pra-produksi dari sebuah animasi iklan layanan masyarakat sangatlah penting. Dengan adanya manajemen produksi, *audience* tidak dibingungkan dengan informasi yang dipaparkan agar lebih mudah diterima dan dimengerti.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka didapati perumusan masalah, yaitu “bagaimana cara mengatur dan merencanakan jalanya produksi animasi iklan layanan masyarakat sebagai seorang sutradara?”.

## 1.3. Batasan Masalah

Dalam kerja praktik ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai Sutradara dalam produksi film animasi Iklan layanan masyarakat. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam produksi film animasi ini antara lain:

1. Cara menjadi Sutradara.
2. Tim yang bergerak merupakan tim kecil berjumlah 4 orang.
3. Animasi yang dikerjakan adalah film animasi 2D.

## 1.4. Tujuan

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka dapat ditentukan tujuan dari kerja praktik ini adalah membuat film animasi iklan layanan masyarakat berbasis 2D sebagai seorang sutradara.

## 1.5. Manfaat

Manfaat dari kerja praktik ini sangat banyak. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Penulis
  - a. Mengetahui proses produksi industri animasi yang sesungguhnya.



- b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.
  - c. Menambah Pengalaman kerja di bidang industri animasi.
  - d. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.
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.
  - c. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang animasi.
3. Manfaat bagi Akademik
- a. Mengaplikasikan keilmuan animasi pada pembuatan film dan iklan.
  - 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.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1. Profil Instansi

Nama Instansi : UPT. TIKP Dinas Pendidikan provinsi Jawa Timur

Alamat : Jl. Jagir Sidoresmo V, Sidosermo, Wonocolo, Kota

SBY, Jawa Timur 60239

Telp/Fax : 08123057129

Email : -

Website : <http://dindik.jatimprov.go.id/>

#### 2.2. Divisi di dalam Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur

Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur merupakan lembaga dinas yang berada langsung dibawah pemerintah Daerah Provinsi Jawa Timur namun tetap memiliki hubungan garis koordinasi dengan Dinas Pendidikan Pusat di Jakarta. Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur membawahi beberapa Bidang dan Unit Pelaksana Teknis.

- a. Bidang Pendidikan TK/SD dan Pendidikan Khusus.
- b. Bidang Pendidikan Menengah Pertama dan Pendidikan Menengah Atas.
- c. Bidang Menengah Kejuruan dan Perguruan Tinggi.
- d. Bidang Pendidikan Non Formal/Informal dan Nilai Budaya.

- e. Bidang Tenaga Pendidikan dan Kependidikan.
- f. UPT. Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
- g. UPT. Pelatihan dan Pengembangan Pendidikan Kejuruan.
- h. UPT. Pendidikan dan Pengembangan Kesenian Sekolah.
- i. UPT. Sekolah Menengah Atas Negeri Olahraga.

UPT TIKP adalah salah satu unit pelaksana teknis Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur yang diharapkan mampu membantu mengatasi masalah-masalah pendidikan di Jawa Timur khususnya dan pada tingkat nasional pada umumnya dengan menyelenggarakan model pendidikan alternatif, yaitu dengan memanfaatkan dan mendayagunakan TIK untuk pendidikan jarak jauh/terbuka. Beberapa pertimbangan yang menjadi latar belakang sehingga diperlukan UPT. TIKP Jawa Timur antara lain:

- a. Permasalahan pendidikan dan kebutuhan pendidikan di Jawa Timur yang makin meningkat dan terus menerus.
- b. Tekad Pemerintah Daerah untuk memecahkan permasalahan dan memenuhi kebutuhan sekolah.
- c. Penyelesaian secara konvensional kurang mampu mengatasi masalah yang timbul baik karena faktor-faktor geografis, kependudukan, maupun *social* ekonomi.
- d. Potensi teknologi sebagai sumber yang dapat dimanfaatkan untuk memecahkan permasalahan dan memenuhi kebutuhan tersebut.
- e. Perlunya lembaga khusus yang ada di Jawa Timur dalam mewujudkan potensi teknologi.

### 2.3. Tugas dan Fungsi

#### 1. Tugas

UPT TIKP Jawa Timur mempunyai tugas mengkaji, mengembangkan, menyebarluaskan, dan membina kegiatan pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk pendidikan dalam rangka pemerataan dan peningkatan mutu pendidikan di semua jenis, jenjang, dan jalur.

#### 2. Fungsi

Dalam melaksanakan tugas-tugas tersebut, UPT TIKP menyelenggarakan fungsi:

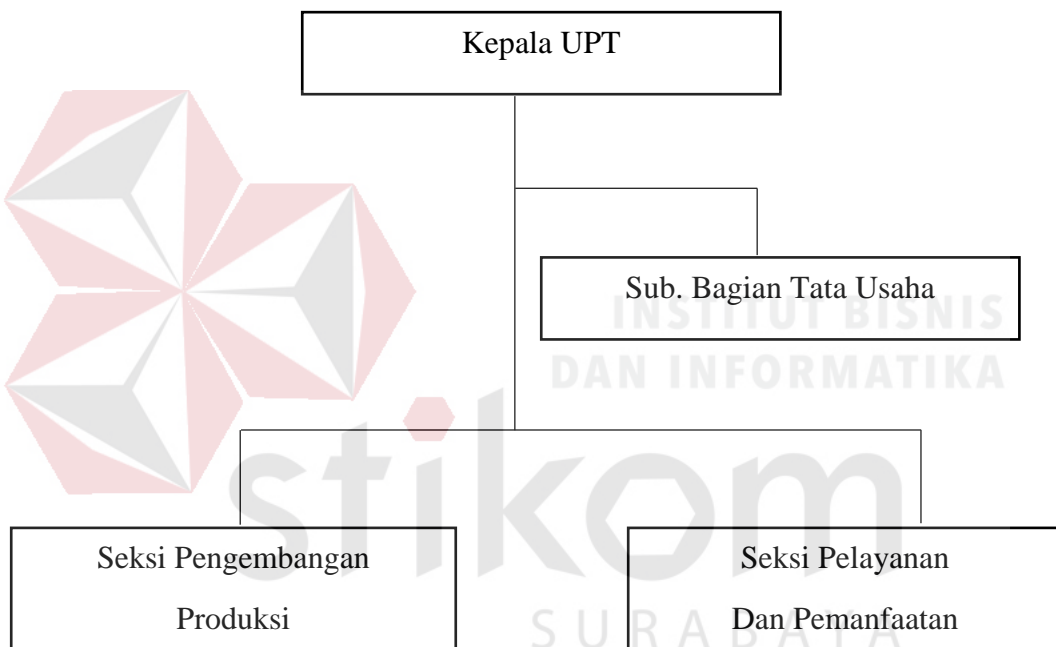
- 1) Pelaksanaan proses produksi data dan informasi pendidikan dari berbagai jenis, jenjang, dan jalur.
- 2) Pendayagunaan data dan informasi pendidikan untuk pengambilan keputusan, perumusan kebijakan teknis, perencanaan, monitoring, dan evaluasi.
- 3) Perumusan kebijakan teknis di bidang pengkajian, pengembangan, dan pembinaan pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi pendidikan.
- 4) Pengkajian dan pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi pendidikan.
- 5) Pengembangan dan penyebaran *system* (model) pembelajaran melalui pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi untuk pendidikan termasuk layanan konsultasi.
- 6) Penyusunan dan pengaturan standarisasi pendidikan jarak jauh terbuka.

- 7) Penilaian dan pembinaan terhadap pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi untuk pendidikan.
- 8) Pengembangan sumber daya manusia untuk pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi pendidikan.
- 9) Pengembangan bahan belajar dan program media pendidikan berbasis teknologi informasi dan komunikasi.
- 10) Pelaksanaan pelayanan masyarakat.



## 2.4. Struktur Organisasi dan Jabatan Tugas

UPT TIKP Jawa Timur dipimpin oleh seorang kepala UPT yang memiliki kewenangan tugas pemimpin, mengawasi mengkoordinasi pelaksanaan pendidikan, pelatihan, pengolahan dokumentasi, layanan informasi, ketatausahaan dan pelayanan masyarakat dalam pelaksanaan tugas sehari-hari bertanggung jawab langsung kepada kepala Dinas Pendidikan Jawa Timur.



**Bagan 2.1. Struktur Organisasi**

### **UPT. TIKP Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur**

Tugas Sub Bagian dan Seksi-seksi TIKP organisasi UPT TIKP Provinsi Jawa Timur, sebagai berikut:

- a. Sub. Bagian Tata Usaha mempunyai tugas melaksanakan pengelolaan surat menyurat, urusan rumah tangga, kehumasan dan kearsipan melaksanakan pengelolaan administrasi kepegawaian, melaksanakan pengelolaan administrasi keuangan, melaksanakan pengelolaan peralatan dan peralatan

kantor, melaksanakan penatausahaan, pelayanan masyarakat dan melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala UPT.

- b. Seksi Pengembangan Produksi mempunyai tugas melaksanakan proses produksi data dan informasi pendidikan untuk semua jenis, jenjang dan jalur menyusun bahan pelaksanaan kebijakan teknis di bidang pengkajian dan pengembangan system dan model pembelajaran melalui pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi untuk pendidikan, menyusun bahan pengembangan kerjasama dalam pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi pendidikan guna melaksanakan produksi media pendidikan, melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala UPT.
- c. Seksi Pelayanan dan Pemanfaatan mempunyai tugas menyusun, menyebarluaskan system dan informasi pendidikan, memberikan layanan pemanfaatan bahan belajar dan media pendidikan jarak jauh, memberikan konsultasi dalam pemanfaatan media cetak, audio, visual multimedia dan media lainnya melaksanakan kerjasama dengan instansi terkait dalam rangka mendayagunakan teknologi, melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala UPT.

## **2.5 Visi, Misi dan Tujuan**

### **a. Visi**

“Terwujudnya Insan Yang Cerdas, Berakhlak, Profesional dan Berbudaya”.

### **b. Misi**

Untuk merealisasikan visi tersebut diatas, misi UPT. TIKP sejalan dengan misi Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur:

“Mewujudkan pemerataan aksesibilitas dan kualitas pendidikan pada semua jenjang melalui pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi untuk pendidikan”.

c. Tujuan

1. Mewujudkan pemerataan kesempatan belajar bagi masyarakat Jawa Timur melalui pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi.
2. Mengembangkan model pembelajaran jarak jauh.
3. Memberdayakan berbagai model pembelajaran untuk menunjang system pendidikan melalui kerjasama antar lembaga/instansi terkait.

**2.6 Unit-unit pada UPT. TIKP**

1. Unit ROS (*Rapendik On Streaming*).
2. Unit Majalah Info Pendidikan.
3. Unit Pengembangan Media Internet dan Jardiknas (*Jejaring Pendidikan Nasional*).
4. Unit *Media Centre* dan Dokumentasi.
5. Unit Laboratorium Komputer.
6. *Production House* (Rumah Produksi).
7. Unit Laboratorium Multimedia, *Broadcast* Radio dan Televisi.
8. Unit PKL (Praktik Kerja Lapangan).



## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1. Sutradara**

Sutradara merupakan pihak atau orang yang bertanggungjawab terhadap proses pembuatan film di luar hal-hal yang berkaitan dengan dana dan properti lainnya. Karena itu sutradara biasanya menempati posisi sebagai “orang penting kedua” di dalam suatu tim kerja produksi film. Di dalam proses pembuatan film.

Sutradara harus dapat menciptakan nilai-nilai kehidupan supaya dapat dikomunikasikan kepada penontonnya. Peralatannya adalah daya pikir dan estetika. Sutradara sangat berperan penting didalam produksi karena dia memimpin dan mengkoordinasikan semua tahap-tahap produksi.

Dalam animasi iklan layanan masyarakat ini sutradara harus sudah memiliki ide dan rencana produksi, sebab jika tidak ada rencana maka pesan yg akan disampaikan tidak dapat diketahui penonton.

##### **3.1.1. Sejarah Sutradara**

Di proses pementasan teater, penanggung jawab proses perubahan naskah lakon ke bentuk pemanggungan adalah sutradara yang merupakan pimpinan utama kerja kolektif sebuah teater. Baik buruknya pementasan teater sangat ditentukan oleh

kerja sutradara, meskipun unsur-unsur lainnya juga berperan tetapi masih berada di bawah kewenangan sutradara.

Menurut (Cohen, 1994) Pada mulanya pementasan teater tidak mengenal sutradara. Pementasan teater muncul dari sekumpulan pemain yang memiliki gagasan untuk mementaskan sebuah cerita. Kemudian mereka berlatih dan memainkannya di hadapan penonton.

Keberadaan sutradara begitu penting, dapat dilihat dari beberapa peristiwa penting dalam sejarah timbulnya sutradara pada saat Saxe Meiningen mendirikan rombongan teater di Berlin, pada tahun 1874-1890. saat itu dipentaskan 2591 drama di wilayah Jerman. Kemudian mengadakan tour ke seluruh Eropa. Dengan peristiwa itu, dirasa kebutuhan akan adanya sutradara yang mengkoordinasikan pementasan-pementasan. Kehadiran sutradara dibutuhkan dalam merencanakan, memutuskan, mengarahkan, mewujudkan dan bertanggung jawab secara artistik dari pertunjukan atau pementasan yang dilaksanakan karena dalam drama tradisional, kurang lebih dua abad yang lalu, ketika belum ada sutradara, drama tradisional di Indonesia, masing-masing aktornya bermain improvisasi.

Sejalan dengan kebutuhan akan pementasan teater yang semakin meningkat, maka para aktor memerlukan peremajaan pemain. Para aktor yang telah memiliki banyak pengalaman mengajarkan pengetahuannya kepada aktor muda. Proses mengajar dijadikan tonggak awal lahirnya “sutradara”. Dalam terminologi Yunani sutradara (*director*) disebut didaskalos yang berarti guru dan pada abad pertengahan di seluruh Eropa istilah yang digunakan untuk seorang sutradara dapat diartikan sebagai master.

Istilah sutradara seperti yang dipahami dewasa ini baru muncul pada jaman Geroge II. Seorang bangsawan (duke) dari Saxe-Meiningen yang memimpin sebuah grup teater dan menyelenggarakan pementasan keliling Eropa pada akhir tahun 1870-1880. Dengan banyaknya jumlah pentas yang harus dilakukan, maka kehadiran seorang sutradara yang mampu mengatur dan mengharmonisasikan keseluruhan unsur artistik pementasan dibutuhkan. Meskipun demikian, produksi pementasan teater *Saxe-Meiningen* masih mengutamakan kerja bersama antarpemain yang dengan giat berlatih untuk meningkatkan kemampuan berakting mereka (Cohen, 1994).

Model penyutradaraan seperti yang dilakukan oleh George II diteruskan pada masa lahir dan berkembangnya gaya realisme. Andre Antoine di Tokohcis dengan *Teater Libre* serta Stansilavsky di Rusia adalah dua sutradara berbakat yang mulai menekankan idealisme dalam setiap produksinya. Max Reinhart mengembangkan penyutradaraan dengan mengorganisasi proses latihan para aktor dalam waktu yang panjang. Gordon Craig merupakan seorang sutradara yang menanamkan gagasannya untuk para aktor sehingga ia menjadikan sutradara sebagai pemegang kendali penuh sebuah pertunjukan teater (Waluyo, 2001)

### **3.1.2. Pengertian Sutradara**

Teknik penyutradaraan adalah suatu cara seorang sutradara dalam melakoonkan perannya untuk mengangkat sebuah naskah lakon ke dalam bentuk pementasan. (Ajib Hamzah, 1985) berpendapat bahwa “Sutradara ketika berkehendak

menyutradarai suatu naskah lakon, keberangkatan naskahlakon itu didukung oleh konsep yang telah dimiliki sebagai hasil kontrak dengan naskah”.

Sementara (Anirun, 1998) berpendapat bahwa “setiap pagelaran drama selalu bertolak dari pencetusnya ide-ide. Ide-ide yang telah melembaga menjadi suatu gagasan-gagasan itumengembang menjadi bahasa teater”.

Sutradara adalah orang yang dapat mengaktualisasikan naskah lakon ke dalam panggung pementasan. Sutradara tidak dapat bekerja sendiri. Dalam setiap proses pementasan, sutradara akan berhadapan dengan naskah, aktor, kru panggung, serta penonton Menurut Suyatna Anirun, ada empat unsur yang mengusung terciptanya sebuah teater yaitu, naskah, pemain, tempat pertunjukan, dan penonton.

Semua merupakan satu kesatuan yang meruang, hanya dari sana kita akan mendapat kemungkinan terciptanya atmosfer teater. atmosfer tersebut hanya tercipta apabila naskah sedang dimainkan, dipertunjukkan dengan tingkat permainan yang optimal, bertenaga dan berpengaruh, diusung oleh kondisi ruangan dan teknik akustik yang memadai sehingga secara visual memungkinkan terjadinya komunikasi estetis maupun emosional dengan penonton (Anirun, 2002). Seorang sutradara adalah seorang seniman, ia menyiapkan dan merencanakan kerja dan usaha-usaha kreatif untuk dapat menyuguhkan pementasan yang baik, namun sutradara juga menyadari bahwa seni bukan suatu dogma, apa yang diharapkan objektif selalu menjadi subjektif. Hal ini berkaitan dengan citra seseorang terhadap keindahan masing-masing ditentukan oleh sikap dan penalaran yang berbeda-beda.

### 3.1.3. Tipe Sutradara

berhasil tidaknya sebuah pertunjukan teater mencapai takaran artistik yang diinginkan sangat tergantung kepiawaian sutradara. Dengan demikian sutradara menjadi salah satu elemen pokok dalam teater modern.

Oleh karena kedudukannya yang tinggi, maka seorang sutradara harus mengerti dengan baik hal-hal yang berhubungan dengan pementasan. Oleh karena itu, kerja sutradara dimulai sejak merencanakan sebuah pementasan, yaitu menentukan lakon. Setelah itu tugas berikutnya adalah menganalisis lakon, menentukan pemain, menentukan bentuk dan gaya pementasan, memahami dan mengatur *blocking* serta melakukan serangkaian latihan dengan para pemain dan seluruh pekerja artistik hingga karya teater benar-benar siap untuk dipentaskan.

Sebagai pimpinan, sutradara selain bertanggung jawab terhadap kelangsungan proses terciptanya pementasan juga harus bertanggung jawab terhadap masyarakat atau penonton. Meskipun dalam tugasnya seorang sutradara dibantu oleh stafnya dalam menyelesaikan tugas-tugasnya tetapi sutradara tetap merupakan penanggung jawab utama. Untuk itu sutradara dituntut mempunyai pengetahuan yang luas agar mampu mengarahkan pemain untuk mencapai kreativitas maksimal dan dapat mengatasi kendala teknis yang timbul dalam proses penciptaan.

Sebagai seorang pemimpin, sutradara harus mempunyai pedoman yang pasti sehingga bisa mengatasi kesulitan yang timbul. Menurut (Harymawan, 1993) Ada beberapa tipe sutradara dalam menjalankan penyutradaraanya, yaitu:

1. Sutradara konseptor. Ia menentukan pokok penafsiran dan menyarankan konsep penafsirannya kepada pemain. Pemain dibiarkan mengembangkan konsep itu secara kreatif. Tetapi juga terikat kepada pokok penafsiran tersebut.
2. Sutradara diktator. Ia mengharapkan pemain dicetak seperti dirinya sendiri, tidak ada konsep penafsiran dua arah ia mendambakan seni sebagai dirinya, sementara pemain dibentuk menjadi robot-robot yang tetap buta tuli.
3. Sutradara koordinator. Ia menempatkan diri sebagai pengarah atau polisi lalu lintas yang mengkoordinasikan pemain dengan konsep pokok penafsirannya.
4. Sutradara paternalis. Ia bertindak sebagai guru atau suhu yang mengamalkan ilmu bersamaan dengan mengasuh batin para anggotanya. Teater disamakan dengan padepokan, sehingga pemain adalah cantrik yang harus setia kepada sutradara.

#### **3.1.4. Bekal Awal Sutradara**

Sutradara merupakan sebuah profesi dan komitmen sekaligus. Disebut profesi karena kerja seorang sutradara didasarkan atas keahlian, keterampilan, dan kreativitas di bidang teater. Disebut komitmen karena profesi sutradara bukanlah karena penunjukan atau SK sebagaimana sebuah jabatan di organisasi atau institusi pemerintah. Seorang sutradara merupakan niatan, janji, sikap, dan tanggung jawab untuk berproses kreatif dalam dunia teater sebagai seorang sutradara. Oleh karena itu, seseorang menjadi sutradara bukan karena ditunjuk oleh orang lain, tetapi dia sendiri yang menunjuk dirinya untuk menjadi seorang sutradara.

Sutradara adalah seorang seniman, sebagaimana seniman yang lain, yang berkarya di dunia teater. Dia dinilai, diberi gelar dan status, dan mengaku sebagai sutradara karena karya yang diciptakannya. Apakah dia seorang sutradara yang berkualitas, cerdas, dan kreatif akan dinilai dari karya teater yang disutradarai. Karena itu, sutradara lahir dari sebuah proses pertunjukan teater dan seberapa jauh dia berkomitmen sebagai seorang sutradara.

Karena ia lahir dari sebuah proses berteater, maka sutradara mesti membekali dirinya dengan pengetahuan dan kemampuan di bidangnya itu. Ada beberapa bekal awal yang harus dimiliki seorang sutradara yaitu:

1. Seorang sutradara haruslah memiliki pengetahuan teater. Pengetahuan itu diperoleh dari pengalaman menjadi seorang pekerja teater sebelumnya, pendidikan, dan membaca. Bisa saja seorang sutradara ketika masih menjadi seorang aktor, bukanlah aktor yang baik. Tetapi karena pengalamannya itu ia memiliki pengetahuan bagaimana berteater yang baik. Atau mungkin ia seorang alumni pendidikan teater lantas menjadi seorang sutradara.
2. Seorang sutradara haruslah memiliki kemampuan bersastra. Naskah drama yang akan diproses dalam pertunjukan teater merupakan genre sastra. Seorang sutradara mesti menganalisis dan menginterpretasi naskah drama yang akan digarapnya. Penafsiran dan analisis naskah drama merupakan kerja awal sebelum proses penyutradaraan berlangsung lebih lanjut. Untuk itu ia haruslah memiliki kemampuan bersastra untuk itu.
3. Seorang sutradara haruslah mempunyai konsep. Konsep dalam konteks ini adalah pandangan, keyakinan, dan sikap tentang profesi itu. Konsep itulah yang akan

menuntun seorang sutradara untuk menentukan, memikirkan, dan memutuskan apa yang terbaik bagi proses kerja penyutradaraannya. Konsep seorang sutradara adalah sebuah pilihan yang diyakini dan dipandang sebagai sesuatu yang baik dan bermanfaat bagi semua pihak; khususnya bagi dirinya sendiri dalam setiap prosesnya. Tidak hanya seorang sutradara, semua seniman sesungguhnya memiliki konsep kesenimanannya.

4. Seorang sutradara haruslah memiliki kemampuan manajerial. Sebagai seorang pemimpin, sutradara pada dasarnya adalah seorang manajer. Dialah yang merencanakan, mengkoordinasi, mengevaluasi, mensolusi semua masalah, dan mengontrol proses penggarapan pertunjukan teater. Tanpa manajemen yang baik, akan banyak hambatan dan persoalan yang muncul. Untuk itu, ia haruslah memiliki pengetahuan manajemen yang memadai sesuai kebutuhan proses kerjanya.
5. Seorang sutradara haruslah memiliki pengetahuan sosiopsikologi. Pertunjukan teater di atas panggung merupakan refleksi dari sosial dan psikologis manusia. Akting, karakterisasi, dan sarana panggung merupakan simbol-simbol bermakna kontekstual. Oleh karena itu, pengetahuan sosiopsikologis akan memperkaya wawasan sutradara dalam mempersiapkan sebuah pertunjukan teater.

Banyak cara dan pendekatan yang dapat dilakukan seorang dalam membekali dan mempersiapkan dirinya untuk berproses kreatif sebagai sutradara. Itu semua bagian dari profesi dan komitmennya.



### 3.1.5. Tugas Sutradara

Sebagai pemimpin kerja kolektif sebuah teater, sutradara memiliki tugas dan tanggung jawab sebagaimana berikut ini.

#### A. Memilih Naskah

Ada dua hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih naskah. Pertama, naskah yang bagaimana yang akan dipilih untuk digarap. Kedua, pertimbangan apakah sebuah naskah tertentu dipilih. Beberapa jenis naskah yang dapat ditentukan untuk proses penggarapan sebuah pertunjukan teater.

1. Naskah asli.
2. Naskah adaptasi.
3. Naskah saduran.
4. Naskah terjemahan.

Sedangkan dalam penentuan naskah tertentu yang dipilih untuk digarap, seorang sutradara memiliki beberapa pertimbangan.

1. Naskah yang dipilih bersifat aktual. Acap kali seorang sutradara menghadapi sekian banyak naskah yang harus dipilih. Pertimbangan aktual bisa menjadi alasan untuk memilihnya. Aktual dalam pengertian ini adalah mengangkat persoalan yang sedang hangat dibicarakan. Persoalan yang sedang ramai dibicarakan masyarakat sering kali mendorong seorang sutradara ikut terlibat. Tentunya melalui media pertunjukan teater yang digarapnya. Hal itu sesungguhnya perwujudan dari fungsi sosial karya seni sebagai institusi sosial.

2. Naskah yang dipilih bersifat kontekstual. Kontekstual dalam pengertian ini adalah mengangkat persoalan yang berangkat dari latar belakang sosial di mana pertunjukan teater itu berlangsung. Hal ini juga merupakan perwujudan dari fungsi sosial karya seni terhadap masyarakatnya. Di Indonesia banyak tersebar naskah-naskah drama yang ditulis oleh para penulis naskah drama. Tetapi sering kali naskah-naskah tersebut tidak berangkat atau bersumber dari masyarakat. Naskah-naskah terjemahan misalnya, tentunya berlatar belakang masyarakat dari mana naskah drama tersebut berasal. Di Indonesia naskah tersebut tidak kontekstual lagi meskipun ceritanya cukup menarik. Diperlukan adaptasi untuk itu.
3. Naskah yang dipilih memiliki kekuatan dramatik. Naskah drama dipilih untuk dipentaskan di atas panggung. Apa yang terjadi di atas panggung merupakan peristiwa dramatik yang mampu mensugesti dan menarik perhatian penonton untuk menghayati, memikirkan, dan mengimajinasikannya. Naskah yang memiliki kekuatan dramatik menjadi modal untuk membangun peristiwa dramatik di atas panggung. Meskipun dibutuhkan elemen yang lain untuk itu, tetapi kekuatan dramatik yang telah dimiliki oleh sebuah naskah akan menjadi sumber dan pedoman bagi sutradara dan *crew*nya. Kekuatan dramatik itu dapat berupa tema, alur dan adegan, dialog, atau cerita.
4. Naskah yang dipilih sesuai dengan konsep sutradara. Pada sub-bab tentang bekal awal sutradara di atas dikemukakan tentang konsep yang dimiliki oleh seorang sutradara sebagai seorang seniman. Sebagai seniman, seorang sutradara memiliki pandangan, keyakinan, dan sikap tentang profesinya itu. Konsep itulah yang akan menuntun seorang sutradara untuk menentukan, memikirkan, dan memutuskan apa

yang terbaik bagi proses kerja penyutradaraannya. Konsep inilah yang kemudian menjadi pertimbangan untuk memilih naskah drama yang akan digarap.

## B. Analisis naskah

Naskah drama merupakan salah satu sumber bagi sutradara dan semua *crew* yang terlibat untuk diproses ke atas panggung. Oleh karena itu, naskah drama perlu digali dan ditafsirkan untuk memperoleh bahan dalam proses mempersiapkan pertunjukan teater. Seorang aktor membutuhkan pemahaman tentang peran yang harus dimainkan. Seorang penata panggung membutuhkan pemahaman dari sudut pandangnya sebagai seorang yang bertugas di bidangnya itu. Demikian juga *crew* yang lain. Untuk itu diperlukan analisis naskah. Dalam hubungannya dengan sutradara, analisis naskah drama dilakukan dalam kaitannya dengan: tipe lakon, premis, plot atau alur, unity, struktur dramatik, struktur lakon, penokohan, bahasa, setting atau latar, dan gaya lakon.

## C. Memilih Pemain dan *crew* lain

Menurut (Santosa, 2008) pemilihan pemain (*casting*) dilakukan sutradara dengan mempertimbangkan faktor fisik dan kecakapan.

### 1. Fisik

Penampilan fisik seorang pemain dapat dijadikan dasar menentukan peran. Biasanya, dalam lakon yang gambaran tokohnya sudah melekat di masyarakat, misalnya tokoh-tokoh dalam lakon pewayangan, penentuan pemain berdasar ciri fisik ini menjadi acuan utama.

A. Ciri Wajah. Berkaitan langsung dengan penampilan mimik aktor. Meskipun kekurangan wajah bisa ditutupi dengan tata rias, tetapi ciri wajah pemain harus

diusahakan semirip mungkin dengan ciri wajah tokoh dalam lakon. Hal ini dianggap dapat mampu melahirkan ekspresi wajah yang natural. Misalnya, dalam cerita Kabayan, maka pemain harus memiliki ciri wajah yang tampak tolol.

B. Ukuran Tubuh. Dalam kasus tertentu, ukuran tubuh merupakan harga mati bagi sebuah peran. Misalnya, dalam wayang wong, tokoh Bagong memiliki ukuran tubuh tambun (gemuk), maka pemain yang dipilih pun harus memiliki tubuh gemuk. Tidak masuk akal jika Bagong tampil dengan tubuh kurus.

C. Tinggi Tubuh. Hal ini juga sama dengan ukuran tubuh. Tokoh Werkudara (Bima) harus diperankan oleh orang yang bertubuh tinggi besar. Sutradara akan diprotes oleh penonton jika menampilkan Bima bertubuh kurus dan pendek, karena tidak sesuai dengan karakter dan akan menyalahi laku lakon secara keseluruhan.

D. Ciri Tertentu. Ciri fisik dapat pula dijadikan acuan untuk menentukan pemain. Misalnya, dalam ketoprak, seorang yang tinggi tapi bungkuk dianggap tepat memainkan peran pendeta. Seorang yang memiliki kumis, janggut, dan brewok tebal cocok diberi peran sebagai warok atau jagoan.

## 2. Kecakapan

Menentukan pemain berdasar kecakapan biasanya dilakukan melalui audisi. Meskipun dalam khasanah teater modern, sutradara dapat menilai kecakapan pemain melalui portofolio tetapi proses audisi tetap penting untuk menilai kecakapan aktor secara langsung.

- A. Tubuh. Kesiapan tubuh seorang pemain merupakan faktor utama. Tidak ada gunanya seorang aktor bermain dengan baik jika fisiknya lemah. Dalam sebuah produksi yang membutuhkan latihan rutin dan intens dalam kurun waktu yang lama ketahanan tubuh yang lemah sangatlah tidak menguntungkan. Untuk menilai kesiapan tubuh pemain, maka latihan ketahanan tubuh dapat diujikan.
- B. Wicara. Kemampuan dasar wicara merupakan syarat utama yang lain. Dalam teater yang menggunakan ekspresi bahasa verbal kejelasan ucapan adalah kunci ketersampaian pesan dialog. Oleh karena itu pemain harus memiliki kemampuan wicara yang baik. Penilaian yang dapat dilakukan adalah penguasaan, diksi, intonasi, dan pelafalan yang baik. Dengan memberikan teks bacaan tertentu, calon aktor dapat dinilai kemampuan dasar wicaranya.
- C. Penghayatan. Menghayati sebuah peran berarti mampu menerjemahkan laku aksi karakter peran dalam bahasa verbal dan ekspresi tubuh secara bersamaan. Untuk menilai hal ini, sutradara dapat memberikan penggalan adegan atau dialog karakter untuk diujikan. Calon aktor, harus mampu menyajikannya dengan penuh penghayatan. Untuk menguji lebih mendalam sutradara juga dapat memberikan penggalan dialog karakter lain dengan muatan emosi yang berbeda.
- D. Kecakapan lain. Kemampuan lain selain bermain peran terkadang dibutuhkan. Misalnya, seorang calon aktor yang memiliki kemampuan menari, menyanyi atau bermain musik memiliki nilai lebih. Mungkin dalam sebuah produksi ia tidak memenuhi kriteria sebagai pemain utama, tetapi bisa dipilih sebagai seorang penari latar dalam adegan tertentu. Untuk itu, portofolio sangat penting bagi

seorang aktor profesional. Catatan prestasi dan kemampuan yang dimiliki hendaknya ditulis dalam portofolio sehingga bisa menjadi pertimbangan sutradara.

### **3.2. Iklan Layanan Masyarakat**

Iklan layanan masyarakat memiliki ciri ciri berikut:

1. Iklan sifatnya tidak komersial.
2. Iklan layanan masyarakat tidak bersifat keagamaan, lebih mengarah ke sosial.
3. Tidak juga bersifat politis.
4. Memiliki dampak tinggi, sehingga memperoleh dukungan dari media nasional ataupun lokal.
5. Iklan jenis ini biasanya diajukan oleh organisasi yang telah diakui.
6. Iklan diperuntukkan kepada semua lapisan masyarakat.

Iklan Layanan Masyarakat (ILM) dapat dibuat melalui media audio maupun video, sangat banyak kita temui di berbagai media, sebagai contoh media Youtube, Instagram, Televisi dan lain lain. Tujuan dibuatnya Iklan Layanan Masyarakat sebagai memberitahukan kepada masyarakat yang tidak mengetahui tentang peraturan peraturan yang telah dibuat oleh negara. Dalam media video.

### **3.3. Teknik Animasi *Explainer***

Teknik animasi *explainer* merupakan sebuah teknik baru, yang sedang terkenal di masyarakat, sesuai namanya *explainer* adalah teknik yang berarti

menjelaskan, teknik ini sangat cocok digunakan untuk animasi iklan layanan masyarakat.

Teknik ini sering digunakan pada media iklan, sebagai promosi suatu barang atau jasa, teknik ini lebih sering dikombinasikan dengan teknik *limited animation*, supaya mempermudah dalam produksi. *limited animation* merupakan sebuah teknik yang menggunakan sedikit frame yang tidak menggunakan 12 prinsip animasi, pergerakan didalam teknik animasi ini tidak halus tetapi menarik, biasanya *limited animation* digunakan dalam animasi jepang atau biasa disebut anime (Purnomo, 2013).

Berikut merupakan beberapa contoh animasi explainer:

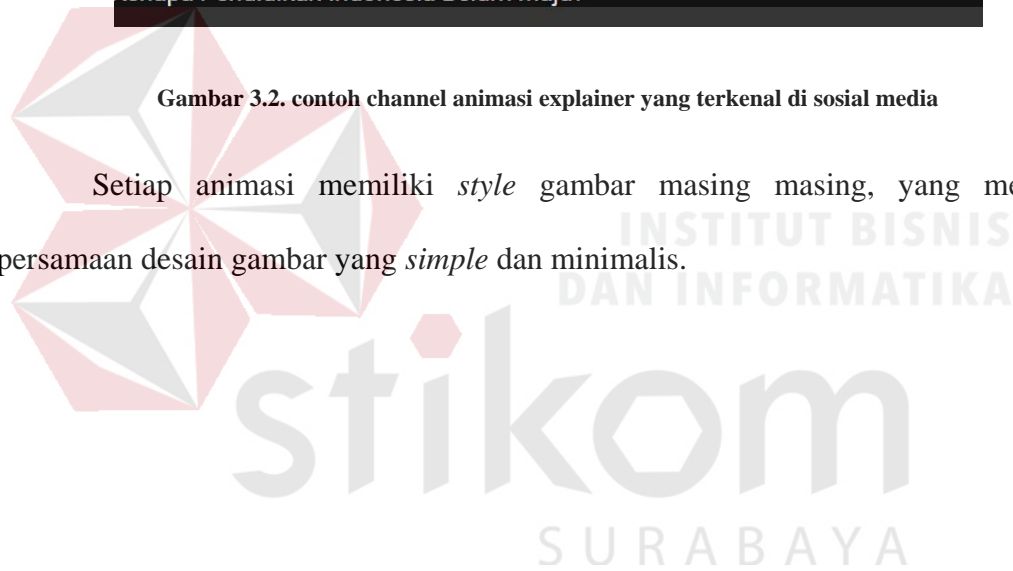


Gambar 3.1. contoh animasi explainer



Gambar 3.2. contoh channel animasi explainer yang terkenal di sosial media

Setiap animasi memiliki *style* gambar masing masing, yang memiliki persamaan desain gambar yang *simple* dan *minimalis*.





## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Dalam Bab IV ini akan dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan kerja praktik di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur Divisi UPT TIKP Pada pelaksanaan kerja praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Komputer Multimedia dan juga sekaligus berhubungan dengan kegiatan yang berlangsung pada Dinas Pendidikan Provins Jawa Timur . Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk membuat video animasi pembelajaran iklan layanan masyarakat tentang teknologi dan internet.

#### **4.1. Analisa Sistem**

Kerja praktik yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

Nama Institusi : UPT.TIKP Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur  
Divisi : Sutradara  
Tempat : Jalan Jagir Sidoresmo V,Sidosermo Surabaya Provinsi  
Jawa Timur

Kerja praktik dilaksanakan selama satu bulan, dimulai pada 16 Juli 2018 hingga 16 Agustus 2018, dengan jangka waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 07.30-15.00 WIB.

## **4.2. Posisi Dalam Instansi**

Pada saat pelaksanaan kerja praktik, awal masuk dalam kantor Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur ini hanya sebagai mahasiswa magang. Setelah melakukan perkenalan dengan instansi, diberikan materi tentang praktek dan produksi siaran selama dua minggu kemudian di berikan projek produksi video animasi pembelajaran, dengan batas waktu tiga minggu. Setelah berunding dengan instansi dan kelompok mahasiswa. Kami membagi tugas yang terbagi menjadi empat bagian yaitu sutradara, audioman, ilustrator dan animator. Pembagian tugas diberikan oleh saya sebagai sutradara atau ketua kelompok.

## **4.3. Kegiatan Selama Kerja Praktik di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur**

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur akan dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan akan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

### **4.3.1. Minggu Ke-1: Praktek dan Penjelasan Teknik Audio**

Pada minggu pertama kegiatan kerja praktik di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur adalah melakukan keliling dan perkenalan kepada setiap bagian instansi. Hal ini dilakukan karena peraturan dari instansi untuk mengenali satu bagian kantor. Karena semua yang terlibat yang ada di kantor semua saling berhubungan satu dengan yang lain. Setelah perkenalan kami diberikan materi dan praktek teknik audio/teknik *announcing*.



Gambar 4.1. Praktik Back/ rear panel audio mixer amplifier



Gambar 1.2. Praktik *Front panel* audio mixer amplifier

#### 4.3.2. Minggu ke-2: Praktek dan Penjelasan Teknik Kamera Video

Kegiatan kami pada minggu ke 2 adalah penjelasan dan praktek tentang video dan kamera yaitu:

- Main kamera dan multi kamera, Teknik Video Camera.
- *Standar operasional procedure (SOP)* kamera.
- Pengaturan lensa pada kamera iris *zoom* dan *focus*.
- Menu pada kamera.
- *Shutter speed*.
- *Lighting*.



Gambar4.3. Penjelasan/Praktik Teknik Kamera



**Gambar 4.4. Praktek dan Penjelasan teknik Kamera**

Minggu ke-2 ini kami sekaligus merencanakan projek yang akan kami buat untuk menyelesaikan tugas akhir kerja praktek di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur, Kami melakukan riset melalui acuan berita di semua media social mengenai permasalahan yang lagi trending dengan salah satu sumber dari kompas tentang kecelakaan bermain game link berikut:

[https://tekno.kompas.com/read/2017/11/29/11500067/studi--game-pokemon-go-tingkatkan-kecelakaan-lalu-lintas.](https://tekno.kompas.com/read/2017/11/29/11500067/studi--game-pokemon-go-tingkatkan-kecelakaan-lalu-lintas)



Gambar 4.5. Proses Pra produksi Diskusi Jadwal Kerja



Gambar 4.6. Proses Pra Produksi *BreakDown* Naskah

Berikut adalah hasil sinopsis, skenario, dan storyboard.



### JADWAL KERJA

Berikut adalah Jadwal kerja pembuatan Animasi iklan layanan masyarakat

NO	Kegiatan	WAKTU														KET	
		Juli		Agustus													
		30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	Pembuatan Naskah																
2	Pengkaji naskah																
3	BreakDown Naskah																
4	Desain Ilustrasi																
5	Pengisian Suara																
6	Pemilihan music dan Sound FX																
7	Produksi Animasi ILM																
8	Editing Audio																
9	Editing Video																
10	Render																
11	Evaluasi																
12	Finishing																

## Hasil Pembuatan Naskah

### Sinopsis

Program ini merupakan ILM (Iklan layanan masyarakat) yang berbasis animasi, yang akan menjelaskan tentang gadget dan teknologi internet. teknologi ini digemari semua orang termasuk juga anak kecil, dengan format video spot yang berjudul “APA INI?, APA ITU?”.

Video animasi ILM (Iklan layanan masyarakat) ini berdurasi 5 menit hingga 8 menit. Diawal dari pembukaan narrator dengan 1 karakter animasi dan menjelaskan singkat situasi masa kini lalu adegan dilanjutkan dengan menampilkan karakter bayi tumbuh menjadi anak kecil, kemudian ibunya memberikan hp kepada anak kecil tersebut sehingga dia selalu bergantung pada gadgetnya.

Setelah itu video akan dilanjutkan dengan adegan adegan permainan traditional yang dulu terkenal. Kemudian video itu perlahan menghilang selagi dilalui anak anak kecil yang bermain gadget. Tiba tiba seorang anak kecil yang terlalu fokus bermain hpnya ditabrak mobil, orang orang sekitar tidak peduli akan kecelakaan tersebut.

Video terus berjalan melewati beberapa adegan yang menggambarkan semakin buruknya situasi masa kini setelah itu visual menjadi hitam lalu Narrator tampil kembali mengajak penonton untuk berpikir jalan keluar permasalahan ini. Adegan dilanjutkan dengan menampilkan karakter orang ahli IT yang menjelaskan minimal umur orang untuk penggunaan gadget ,lalu memberikan himbauan kepada orang tua untuk menemani dan mengawasi anaknya.



**NASKAH ANIMASI ILM**

**“APA INI?,APA ITU?”**

**STIKOM SURABAYA**

(Oleh:Hanif Taquiuddin dan Kelompok)

No scene	Visual	Audio	Durasi	keterangan
1	OPENING KELUAR LOGO DINAS PENDIDIKAN PROVINSI JAWA TIMUR  LALU LOGO STIKOM SURABAYA	MUSIK FADE IN –UP – NORMAL - DOWN	00” – 15”	VIDEO COMPANY UTILITY R BUSINESS M  MUSIC BUSINESS

				ER
2	<p>CAPTION</p> <p>“MEMPERSEMBAHKAN”</p>	<p>MUSIK FADE IN –</p> <p>NORMAL</p>	<p>15” – 17”</p> <p>TEK</p>	<p>S</p> <p>SOU</p> <p>ND</p> <p>EFF</p> <p>ECT</p> <p>PE</p> <p>MB</p> <p>UK</p> <p>AA</p> <p>N</p> <p>FIL</p> <p>M</p>
3	<p>BUMPER IN</p> <p>LOGO TEKS PROGRAM</p> <p>ACARA “APA INI?, APA</p> <p>ITU?”</p> <p>BUMPER OUT</p>	<p>MUSIK FADE IN –UP –</p> <p>NORMAL - DOWN</p>	<p>17” – 22”</p>	<p>VID</p> <p>EO</p> <p>BU</p> <p>MP</p> <p>ER</p>

				MU SIK BU MP ER
4	COUNT DOWN  CAPTION “3.2.1”	SOUND EFFECT COUNT DOWN	22”-25”	TEK S “3.2. 1”
5	FADE IN  NARATOR IN FRAME KARAKTER ANIMASI SALAM PEMBUKA	MUSIK FADE IN LOW  NARATOR : “Assalamu’alaikum warahmatullahi wa barakatuh. Hai teman teman jumpa lagi bersama	25” – 35”	VID EO ANI MA SI  MU

		saya dalam acara APA INI?, APA ITU?”		SIK SAN TAI
6	NARATOR MENJELASKAN SECARA SINGKAT KONDISI MASA KINI TERKAIT TOPIK YANG DIBAHAS  NARATOR MENGELUARKAN GADGETNYA DAN MENGUNAKAN INTERNET	MUSIK LOW – MUSIK FADE OUT  NARATOR:  “Kalian pasti tahu dimasa sekarang atau yang sering disebut “JAMAN NOW” , manusia sudah tdk bisa lepas dari teknologi internet , zaman now semua serba online, mulai dari jual beli sampai berkomunikasi, karena teknologi internet semua jadi lebih mudah”	35” – 01’	VID EO ANI MA SI  MU SIK SAN TAI
7	NARATOR MENYINGGUNG	MUSIK FADE IN – MUSIK LOW	01’ – 01’20”	VID EO

	<p>PERMASALAHAN ANAK KECIL MASA KINI</p> <p>NARATOR FRAME OUT PERLAHAN – FRAME IN KARAKTER BAYI TUMBUH JADI ANAK KECIL A- FRAME IN IBU MEMBERIKAN HP/GADGET KE ANAK KECIL A – IBU FRAME OUT</p>	<p>NARATOR:</p> <p>“Zaman now kebanyakan dari orang tua, sudah memberikan anaknya HP sejak kecil dan sibuk dengan perkerjaannya sehingga melalaikan kewajiban untuk mengawasi anaknya”</p>		<p>AN MA SI  MU SIK SER IUS</p>
8	<p>ANAK KECIL A BERJALAN DAN FOKUS BERMAIN DENGAN GADGETNYA, SELAGI BERMAIN</p> <p>FRAME IN - ANAK KECIL LAINYA DENGAN KONDISI YG SAMA MELEWATI ANAK KECIL</p>	<p>MUSIK LOW – FADE OUT</p> <p>NARATOR: ”Hal itu menyebabkan kita sudah tidak asing lagi berjumpa dengan anak kecil yang memainkan gadget, membuat interaksi dengan</p>	<p>01’20” – 01’40”</p>	<p>ANI MA SI  MU SIK SER IUS</p>

	A - FRAME OUT  KAMERA TRACK RIGHT  DISOLVE	seusianya berubah ,dia  selalu memainkan hpnya  dan tidak memperhatikan sekitar, hal ini yg  membuat siapapun miris”		
9	DISOLVE  VIDEO PERMAINAN TRADITIONAL ANAK	MUSIK FADE IN -  MUSIK NORMAL  NARATOR: “Dimasa kini, banyak permainan traditional yang dulunya sudah terkenal sekarang sudah ditinggalkan seperti petak umpat, ,lompat tali karet, gandu, dan lain lain “	01’40” –  02’30”	VID EO KO MP UTE R YO UT UBE  MU SIK SAN TAI

10	<p>FRAME IN - ANAK KECIL BERMAIN HP MELEWATI VIDEO PERMAINAN TRADITIONAL</p> <p>DISOLVE VIDEO PERMAINAN TRADITIONAL – BG KOTA – FADE OUT</p>	<p>MUSIK NORMAL – FADE OUT MUSIK FADE IN – FADE OUT</p> <p>NARATOR: “Dan sekarang sudah ditinggalkan”</p>	<p>02’30” – 03’00”</p>	<p>VID EO YO UT UBE + ANI MA SI  MU SIK SA N TAI BER UB AH ME NJA DI MU</p>
----	--	---	----------------------------	---

				SIK SER IUS
11	FADE IN  MENAMPILKAN VIDEO GAME ONLINE PADA GADGET DI MASA KINI – ADEGAN ORANG BERMAIN GAME – DISOLVE	MUSIK FADE IN –  MUSIK LOW  NARATOR:  ” Di jaman now game online sangat terkenal, game online ini banyak dimainkan melalui teknologi internet, hal ini menyebabkan anak kecil tidak lagi bermain dengan teman sebaya"	03’00” –  03’30”	ANI  MA SI
12	DISOLVE  ANAK KECIL YANG BERMAIN HP DIJALAN	MUSIK LOW  Narrator: “Dari banyak kecelakaan yang terjadi	03’30” -  03’40”	ANI  MA SI



	<p>TDK MELIHAT KEARAH DEPAN SEHINGGA DITABRAK MOBIL</p> <p>KAMERA TRACK LEFT</p>	<p>salah satunya disebabkan penggunaan gadget di jalan tanpa memperhatikan sekitar.</p> <p>Bukan hanya itu , masih banyak hal negative lainnya karena sering bermain gadget”</p>		
13	<p>KAMERA TRACK RIGHT</p> <p>ORANG ORANG TIDAK MEMPEDULIKAN KECELAKAAN DAN MASIH FOKUS BERMAIN HP</p> <p>FRAME IN – ANAK KECIL MEMINTA UANG KE ORANG TUANYA DENGAN</p>	<p>MUSIK NORMAL</p>	<p>03’40” – 04’00”</p>	<p>ANI MA SI</p>

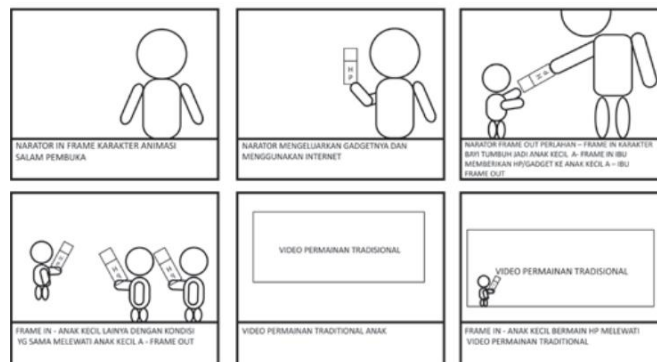
	PAKSAAN			
14	ANAK KECIL MENGAMBIL UANG ORANG TUANYA TANPA IZIN KARENA TIDAK DIBERI – ANAK KECIL BERLARI DAN LANGSUNG MENGUNAKAN UANG TERSEBUT FADE OUT	MUSIK NORMAL	04'00" – 04'20"	ANI MA SI
15	FADE IN ICON TOA  DENGAN CAPTION: “ADEGAN INI JANGAN DITIRU YA.!” CAPTION FRAME OUT	MUSIK DOWN – MUSIK LOW  Narrator:”Adegan ini jangan di tiru ya.!”	04'20" – 04'30"	ANI MA SI
16	CAPTION FRAME IN	MUSIK LOW	04'30"-	ANI

	<p>CAPTION :</p> <p>“BEBERAPA PERNYATAAN TENTANG PENGUNAAN GADGET”</p> <p>FRAME OUT CAPTION</p>	<p>Nartator: ”Sekarang ini kita akan mendengarkan pendapat dari narasumber”</p>	04’40”	MA SI
17	<p>FRAME IN</p> <p>KARAKTER NARASUMBER dan NARATOR</p>	<p>MUSIK FADE OUT</p> <p>Narasumber: ”Jadi yang perlu kita ketahui ,bahwa sebaiknya anak antara usia 14 tahun keatas baru diperbolehkan menggunakan gadget, karena anak usia dibawah itu masih polos dan suka meniru apa yang ia lihat”</p>	04’40” – 05’10”	ANI MA SI

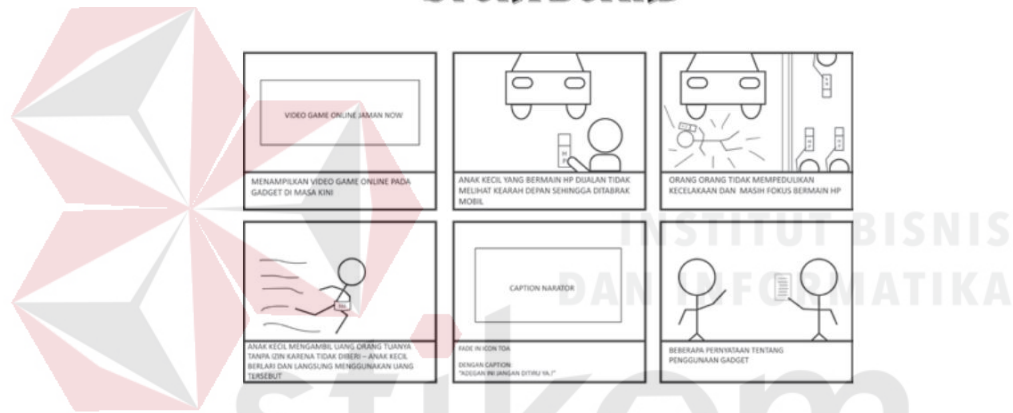
		Narator: “Oh jadi seperti itu pak.”		
18	KARAKTER NARASUMBER dan NARATOR  BERDIALOG – FRAME OUT	Narator: ”Jadi pak sebagai orang tua bagaimana cara menghadapi situasi seperti itu”	05’10” – 05’20”	ANI MA SI
19	FRAME IN IBU DAN ANAK – IBU MENGAWASI ANAKNYA  FRAME OUT	MUSIK FADE IN – MUSIK LOW  Narasumber: “Sebagai orang tua yang baik seharusnya kita meluangkan waktu untuk bersama keluarga”	05’20” – 05’40”	ANI MA SI
20	FRAME IN NARATOR MENYAMPAIKAN KESIMPULAN	MUSIK LOW  NARATOR: ”Jadi dimasa sekarang, kita sebagai orang tua harus dapat	05’40” – 06’05”	

		<p>meluangkan waktu bersama keluarga terutama anak-anak, sehingga kecanduan bermain gadget dapat dikurangi”</p> <p>“Cukup jelas bukan, sekian dari kami terima kasih telah menyaksikan acara ini, wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatu”</p>		
21	<p>CLOSING</p> <p>BUMPER IN –BUMPER</p> <p>OUT</p> <p>CREDIT ROLL</p>	<p>MUSIK BUMPER –</p> <p>FADE IN – FADE OUT</p> <p>MUSIK CLOSING</p>	<p>06’05” –</p> <p>06’30”</p>	<p>VID</p> <p>EO</p> <p>BU</p> <p>MP</p> <p>ER</p>

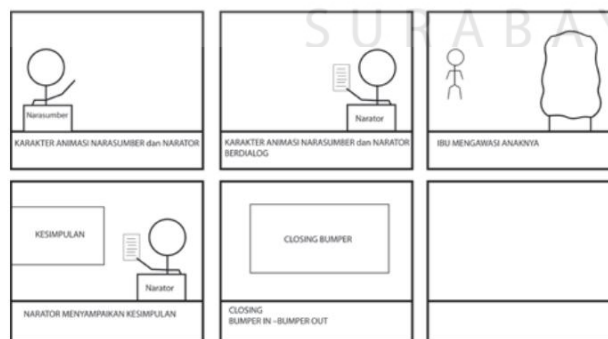
## STORYBOARD



## STORYBOARD



## STORYBOARD



Gambar 4.7. Storyboard

### 4.3.3. Minggu ke-3: Praktek/ Penjelasan Teknik Editing Video dan Produksi

#### Pengisian Suara

Kami melakukan kegiatan pra produksi video animasi pembelajaran iklan layanan masyarakat.

Di mulai dari riset melalui media social untuk menentukan topic utama dan menentukan target pasar, setelah menemukan topic utama melakukan rencana pelaksanaan jadwal kerja ,produksi story board dan design gambar karakter dan background, selanjutnya ke proses pengisian suara menggunakan alat-alat dari Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur UPT TIKP melalui microphone yang di hubungkan dengan *audio mixer amplifier* lalu di edit di computer menggunakan aplikasi cool edit dan mencari backsound, sound effect untuk animasi iklan layanan masyarakat agar lebih menarik.



Gambar 4.8. Proses Pengisian Suara



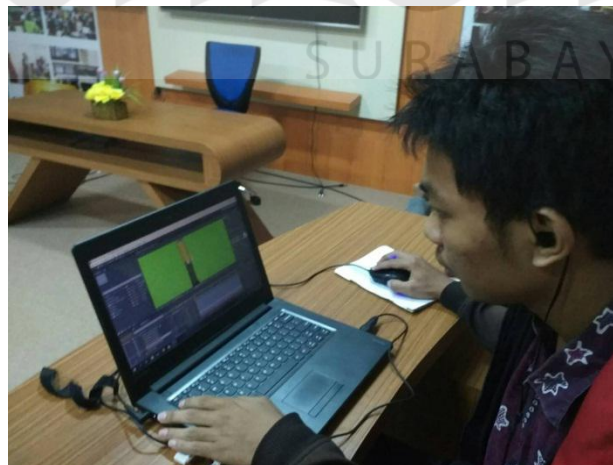
Gambar 4.9. Proses Pengisian Suara sesi 2

#### 4.3.4. Minggu ke-4 Editing Video dan Produksi Animasi

Proses produksi:

- *Editing* animasi menggunakan aplikasi edit video pada computer.
- Pemberian *effect* dan *sound effect*.
- Penyatuan semua video dan audio atau *rendering*.

Melakukan revisi yang di perintah oleh instruktur.



Gambar 4.10. Proses Animasi





Gambar 4.11. Proses *Editing* di *Control Room* UPT.TIKP

#### 4.3.5. Minggu ke-5: Mencetak Label CD

Pasca Produksi: Burning file video ke dalam cd/ dvd setelah itu desain cover dan label CD/ DVD, dengan desain sebagai berikut: Mencetak cover dan label CD/ DVD

Melakukan evaluasi dengan instruktur.

Pemberian laporan kerja kepada Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.



Gambar 4.12. Hasil karya Desain Cover CD



Gambar 4.13. Hasil karya Desain label CD



Gambar 4.14. Hasil karya *opening scene* dari animasi Iklan layanan masyarakat



## BAB V

### Kesimpulan dan Saran

Dalam Bab V, pembelajaran Laporan Kerja Praktik ini bisa diselesaikan dan ditutup dengan pengambilan kesimpulan serta saran-saran yang didapat dari evaluasi pribadi.

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan Implementasi di atas maka akan disimpulkan hasil dari pengerjaan yang telah dikerjakan:

1. Dalam Pembuatan Animasi iklan layanan masyarakat yang komunikatif perlu memperhatikan beberapa poin seperti penjelasan yang detail, informasi singkat namun dapat mewakili pesan yg disampaikan, tampilan konsisten, dan durasi tidak terlalu panjang.
2. Memperoleh ilmu dari di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur di UPT.TIKP (Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan) tentang teknik audio dan video dan penggunaan alat studio rekaman.
3. Mempelajari situasi dan kondisi sebuah perusahaan termasuk etika yang diterapkan.
4. Pembuatan Animasi *explainer* membutuhkan satu team yang berisi ketua/ sutradara, *illustrator*, *animator* dan *dubber*/ pengisi suara.
5. Seorang sutradara harus siap bertanggung jawab atas semua kesalahan timnya.
6. Konsep harus matang dan siap dipertanggung jawabkan sebelum membuat karya.

## 5.2. Saran

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan kerja praktik ini sebagai berikut:

### 1. Bagi Instansi

Menyediakan instruktur lebih untuk masing masing bagian yang masih belum memiliki Instruktur seperti penulisan naskah, dan alat-alat lainnya yang berhubungan dengan teknik video dan audio.

### 2. Bagi Kampus

Menyediakan dispensasi untuk Kerja Praktik yg lebih dari 1 bulan. Karena waktu 1 bulan cukup pendek untuk memproduksi dan sebagainya bagi beberapa Instansi. Disarankan minimal 2 bulan untuk masa Kerja Praktik di beberapa Instansi.

### 3. Bagi Mahasiswa yang akan melakukan Kerja Praktik

Bagi mahasiswa yang tertarik dengan bidang video, diharapkan dapat menambah wawasan di luar lingkungan kampus, karena ilmu yang diperoleh di luar lingkungan kampus lebih banyak dan baik daripada di dalam lingkungan kampus. Mencoba hal baru dalam membuat video pendidikan yang nantinya akan digunakan untuk masyarakat baik pelajar atau mahasiswa. Karena di dalam pembuatan video tersebut, terdapat banyak tantangan dan hal baru yang akan didapatkan seperti bekerjasama dengan tim dan menyesuaikan materi yang akan dikemas dalam pembentukan video.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Kasim Ahmad, Pendidikan Seni Teater (Buku Guru Sekolah Menengah Atas), Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1990
- Ajib Hamzah, A. (1985). *Pengantar bermain drama*. Bandung: Rosda.
- Anirun, S. (1998). *Menjadi Aktor*. Bandung: STB-Taman Budaya Jawa Barat.
- Anirun, S. (2002). *Menjadi Sutradara*. Bandung: STSI Press Bandung.
- Cohen, R. (1994). *Twelve plays for theatre*. California: Mayfield Pub.
- Harymawan. (1993). *Dramaturgi*. Remaja Rosdakarya: Bandung .
- Khasali, R. (1992). *Manajemen Periklanan*. Bandung: PAU-Ekonomi-UI.
- Pujiyanto. (2014). *Iklan Layanan Masyarakat*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Purnomo, W. (2013). *Teknik Animasi 2 Dimensi*. Malang : Kementerian Pendidikan & Kebudayaan republik indonesia.
- Santosa, E. (2008). *Seni Teater Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Waluyo, H. J. (2001). *Drama : teori dan pengajarannya*. Jakarta pusat: Hanindita Graha Widia.