



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Project

Konferensi Generasi Emas Asean 2023 merupakan *event* gabungan antara Maha Karya Cita Indonesia dan Indonesia Emas, irisan keduanya terletak pada budaya dan karakteristik bangsa, Maha Karya Cita Indonesia meletakkan budaya sebagai produk karya sebagai bangsa yang memiliki "pakem" utama, memodifikasi produk hanya sebagai penyesuaian berdasarkan kebutuhan jaman. Sementara Indonesia Emas meletakkan budaya sebagai *guidance* atau pedoman hidup bangsa ini, maka Indonesia Emas melihat budaya sebagai konsep waktu (pandangan jaman) yaitu dulu, kini dan nanti. Melihat masa lalu sebagai pelajaran, menjajarkannya sebagai keharusan dan melihat masa depan sebagai persiapan.

Penyelenggara *Event* Konferensi Generasi Emas Asean 2023 adalah Kappija 21, Kappija 21 sendiri merupakan organisasi alumni program *The Japan-ASEAN Youth, Friendship Program for 21 Century* dan *The Training Program For Young Leaders*. Program ini di pelopori oleh Perdana Menteri Jepang yaitu Yasuhiro Nakasone (中曾根 康弘 Nakasone Yasuhiro, lahir 27 Mei 1918) yang menjabat dari tanggal 27 November 1982 sampai 6 November 1987. Keluarga Alumni Program Persahabatan Indonesia Jepang Abad 21 disingkat KAPPIJA 21, didirikan pada tanggal 18 Maret 1985. Tujuan dari program ini adalah mengirimkan generasi muda Indonesia ke Jepang agar dapat belajar dan berinteraksi secara langsung dengan masyarakat Jepang. Hal ini dilakukan dengan maksud untuk memperkuat sumber



daya manusia serta meningkatkan pemahaman sosial dan budaya antara kedua negara (Kappija 21, 2018).

Event Konferensi Generasi Emas Asean 2023 diseleggarakan di kota Bandung, Jawa Barat. Tempat pelaksanaan diseleggarakan di Gedung Merdeka Jl. Asia Afrika No.65 Braga, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat 40111. Dalam penyelenggaraan event ini, Penulis berpartisipasi sebagai panitia dokumentasi, Penulis turut serta mengikuti event yang diselenggarakan selama tiga hari dari tanggal 8 Desember 2023 sampai 10 Desember 2023, dan konsisten menjalankan tugas melakukan pengambilan video untuk memproduksi rekam video Event Konferensi Generasi Emas Asean 2023.

Pada awalnya terdapat perbedaan antara rekam vdeo dan *profile* video. Video rekam adalah video pendek, biasanya berdurasi 1-3 menit, yang merangkum esensi suatu peristiwa. Tim videografi menangkap semua pemandangan dan suara: pembicara, pemain, reaksi penonton, emosi positif, dan banyak lagi (Justin Wedes, 2022).

Sedangkan *profile* video adalah jenis konten video yang dibuat untuk menggambarkan profil dan identitas suatu kegiatan. Video ini berfungsi untuk memperkenalkan perusahaan, mencerminkan nilai-nilai merek, menampilkan produk dan layanan yang ditawarkan, serta mengkomunikasikan pesan dan visi perusahaan secara *visual* dan menarik (Peter&co, 2018).

Dapat disimpulkan rekam video merupakan video hasil kegiatan yang menggambarkan seluruh aktifitas dalam suatu acara atau event yang diselenggarakan, dan dipublikasikan setelah acara atau event dilaksanakan, rekam video berfungsi untuk menarik partisipan mengikuti acara atau event tersebut

kedepannya. Sedangkan *profile* video merupakan video yang dibuat untuk memberikan gambaran kegiatan yang akan diselenggarakan sebelum acara atau *event* digelar, umumnya *profile* video digunakan untuk promosi mendatangkan banyak partisipan sebelum acara diselenggarakan.

Keputusan Penulis memproduksi video rekap karena video rekap dapat menjadi alat pemasaran yang kuat. Menciptakan video yang menyoroti pencapaian, produk atau layanan baru, atau keberhasilan suatu acara, sehingga dapat meningkatkan citra dan menarik perhatian pelanggan potensial, harapannya dapat menarik perhatian perguruan tinggi lainnya di Indonesia untuk ikut serta dalam *Event* Konferensi Generasi Emas Asean yang akan datang. Penulis juga memiliki ketertarikan dalam dunia *Cinematic* video, hal ini menjadi motivasi dasar Penulis untuk menciptakan karya yang menarik perhatian audiens dengan menyajikan gambar-gambar yang memanjakan mata.

Dengan adanya Karya Akhir Project pada jurusan Ilmu Komunikasi khususnya pada penjurusan (*Broadcasting*) ini, Penulis diberikan kesempatan untuk mengimplementasikan pengetahuan dan kemampuan yang didapatkan selama proses perkuliahan ke dalam praktik produksi rekap video ini. Dalam praktik produksi tersebut, Penulis menerapkan teknik-teknik dalam pengambilan gambar, penyusunan *storyboard*, *editing*, dan lain sebagainya.

Penulis telah melakukan persiapan secara matang, sebelum eksekusi penulis memperhatikan *rundown event*, karena dalam proses produksi video Penulis perlu menyesuaikan pengambilan gambar dengan kejadian yang dilakukan selama *event* Konferensi Generasi Emas Asean 2023 berlangsung, pengambilan angle serta *setting* camera (pengambilan gambar), sampai dengan komunikasi yang terjalin





antar panitia dan peserta, maupun dengan pihak-pihak eksternal yang terlibat dan tidak terlibat secara langsung di dalamnya. Hal ini teruji dan terbukti melalui karya yang dihasilkan yaitu berupa rekap video *event* serta laporan Project yang disusun ini.

Pada produksi rekap video ini, Penulis menggunakan teknik *live shot, medium shot, long shot, full shot, over shoulder, one shot, two shot*, dan *group shot* yang dimana dengan teknik-teknik tersebut diharapkan Penulis dapat menyajikan atau menyampaikan bentuk komunikasi *audio visual* yang maknanya diciptakan dengan membawa informasi dari representasi kegiatan *event* Konferensi Generasi Emas Asean 2023.

Produksi rekap video ini juga diharapkan menjadi salah satu upaya untuk dapat memperkenalkan atau melakukan brand awareness dari *event* Konferensi Generasi Emas Asean yang digelar perdana. Rekap video yang telah di garap oleh Penulis juga akan disajikan dan disebarluaskan secara lebih luas melalui *platform* Youtube Kappija 21 yang dapat di akses oleh seluruh penonton berbagai kalangan, serta yang memiliki ketertarikan ikut serta pada *event* tersebut kedepannya.

1.2. Rumusan Project

Berdasarkan latar belakang Project diatas terdapat rumusan Project yang telah di kaji dan dirumuskan dalam rumusan Project yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menyampaikan pesan dengan jelas kepada penonton melalui video rekap Konferensi Generasi Emas Asean 2023 agar informasi dapat jelas ditangkap oleh *audience* ?



1.3. Identifikasi Project

Identifikasi Project merupakan suatu aktivitas atau kegiatan yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, kepemimpinan, dan pengawasan dalam mencari, menemukan, mengumpulkan data, dan informasi dari kebutuhan lapangan serta pengelolaan sumber daya suatu organisasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Kadim, 2017). Berdasarkan definisi rumusan Project tersebut, maka identifikasi Project produksi rekam video *event* Konferensi Generasi Emas Asean 2023 yang telah dilakukan Penulis, yaitu:

1. Bagaimana cara Penulis mengemas rekam video *event* Konferensi Generasi Emas Asean 2023 dengan menggunakan teknik pengambilan gambar sesuai dengan teori maupun kajian literatur lainnya dan melalui adopsi rekam video?
2. Bagaimana Penulis mampu menuangkan ide serta konsep yang telah disusun agar pesan dan makna pengambilan gambar dapat tersampaikan ke dalam rekam video *event* Konferensi Generasi Emas Asean 2023 dengan sempurna?
3. Apa hasil atau output dari persiapan produksi rekam video yang mencakup kegiatan observasi, pengumpulan data, serta wawancara ke beberapa pihak terkait (Penyelenggara *event* Kappija 21 dan Dosen praktisi IBIKKG)?

1.4. Tujuan Project

Tujuan Project yang ingin dicapai dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini adalah:

1. Menyampaikan pesan gambar pada *event* Konferensi Generasi Emas Asean 2023 dalam bentuk rekam video yang mampu di nikmati oleh penonton dengan *style* dan pengambilan fotage yang menarik.



2. Membuat rekam video *event* Konferensi Generasi Emas Asean 2023 dengan teknik yang telah dipelajari selama di bangku perkuliahan khususnya teknik *live shot, medium shot, long shot, full shot, over shoulder, one shot, two shot,* dan *group shot* sampai tahap *editing* video.
3. Sebagai sarana bagi Penulis untuk membuat suatu karya yang berguna, baik, dan benar sesuai dengan teori yang telah dipelajari.

1.5. Manfaat Project

Manfaat yang Penulis harapkan dari penyusunan Laporan Project Karya Akhir ini adalah terbagi menjadi dua yaitu: manfaat akademis dan manfaat praktis:

1.5.1. Manfaat Akademis

Manfaat akademis yang dapat diberikan kepada pembaca yaitu menambah wawasan, pengetahuan, pengalaman, serta pemahaman pembaca tentang cara memproduksi rekam video. Pembaca juga dapat mengetahui pertimbangan dalam produksi rekam video yaitu minat *audience* namun pengemasan video dengan pengambilan gambar yang menarik dan unik.

Rekam video harus memiliki *style* atau ciri khas yang berbeda dari rekam video lainnya yang tersusun mulai dari tahap pra-produksi hingga pasca-produksi.

Manfaat akademis lainnya yang dapat diberikan yaitu memberikan pengertian dan pengetahuan mengenai urgensi membuat suatu perencanaan yang matang mulai dari penyusunan ide maupun konsep pengemasan video sebelum di *visualisasikan*. Maka dari itu, dibutuhkan kreativitas yang tinggi dan kerja sama antar crew agar dapat menghasilkan karya yang mempunyai kualitas dan mutu tinggi, sehingga dapat diterima atau cocok dengan selera masyarakat.



1.5.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pembuatan Project rekap video *event* Konferensi Generasi Emas Asean 2023 adalah semoga dapat bermanfaat untuk Kappija 21 sebagai penyelenggara karena Penulis telah melakukan pembuatan karya *visual* berupa rekap video pada *event* perdana Konferensi Generasi Emas Asean 2023 yang diharapkan dapat menjadi bahan promosi dari Kappija 21 maupun pagelaran *event* Konferensi Generasi Emas Asean kedepannya.

Selain itu, diharapkan pula dapat menjadi bahan kajian pembelajaran bagi Penulis tentang penerapan ilmu yang telah diperoleh Penulis selama di bangku perkuliahan dan memberi pengetahuan tentang bagaimana proses pengambilan gambar atau adegan (mulai dari tahap produksi) saat di lapangan sampai proses pengolahan video (*editing*) yang jauh lebih professional dan sesuai, sehingga dapat tercipta hasil rekap video yang menarik, unik, dan dapat dinikmati oleh masyarakat secara luas.

Di samping itu juga, Penulis dapat memperoleh masukan yang membangun tentang proses dan hasil karya pembuatan video ini dari Dosen Pembimbing dan juga Dosen Penguji agar kedepannya Penulis mampu menghasilkan karya yang semakin baik dan menginspirasi.

Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.