

LAPORAN

**PERANCANGAN VIDEO PROFIL
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA**



Disusun oleh:
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2015**

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN PENCIPTAAN KARYA SENI

1. Judul Penciptaan : Perancangan Video Profil
Jurusan Pendidikan Seni Rupa
2. Ketua Pelaksana :
- a. Nama : Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.
 - b. NIP : 19760131 200112 2 002
 - c. Pangkat/Gol. : Penata Muda III/a
 - d. Jabatan : Asisten Ahli
 - e. Jurusan/Prodi : Pendidikan Seni Rupa/Pendidikan Seni Rupa
 - f. Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual
 - g. No.Telp/HP : 0818265747
 - h. Email : arsiantilatifah@gmail.com

3. Personalia :
- Anggota Pelaksana Mahasiswa

No	Nama Mahasiswa	NIM
1.	Havian B.S.	08206244005

4. Jenis Penciptaan : Penciptaan karya Videografi
5. Jangka Waktu Penelitian : 6 bulan
6. Biaya yang diperlukan : 7.000.000,00
7. Sumber Dana : DIPA Fakultas Bahasa dan Seni

Yogyakarta, 20 Oktober 2015

Badan Pertimbangan Penelitian
Fakultas Bahasa dan Seni,

Ketua Tim Penciptaan,

Dr. Sutiyono, M.Hum.
NIP. 19631002 198901 1 001

Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn.
NIP. 19760131 200112 2 002

Mengetahui,
Dekan FBS UNY,

Dr. Widyastuti Puirbani, M.A.
NIP. 19610524 199001 2 001

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	1
PENGESAHAN	2
DAFTAR ISI	3
ABSTRAK	4
BAB I. PENDAHULUAN	5
A. Latar Belakang Masalah	5
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
1. Videografi	8
2. Karakteristik Media Video	8
3. Tahapan Pembuatan Video	9
B. Kerangka Berpikir	10
BAB III. METODE PENCIPTAAN	11
A. Pra Produksi	11
B. Produksi	11
C. Pasca Produksi	12
BAB IV. KONSEP DAN HASIL PENCIPTAAN	13
A. Konsep Penciptaan	13
B. HasilPenciptaan	14
DAFTAR PUSTAKA	22
CURRICULUM VITAE	23
PERNYATAAN	27
LAMPIRAN	29

ABSTRAK

Penciptaan karya seni ini bertujuan untuk menghasilkan karya videografi berupa profil Jurusan Pendidikan Seni Rupa melalui pendekatan visual dan historis dalam bentuk film pendek. Metode penciptaan yang digunakan adalah melalui pendekatan visual difokuskan pada pendekatan kreatif estetis yang menekankan pada aspek-aspek visual dan prinsip-prinsip penyusunannya melalui proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi sebuah film.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebuah lembaga atau institusi memiliki cara tersendiri dalam menyampaikan visi, misi, dan tujuannya. Melalui sebuah presentasi yang menarik tentunya akan sangat mempengaruhi keberhasilan pesan dan informasi yang ingin disampaikan. Beragam cara dilakukan dalam bentuk penyampaian langsung dengan audience melalui pertemuan-pertemuan, melalui media cetak, ataupun media lainnya.

Setiap awal tahun ajaran baru, sebuah lembaga pendidikan perguruan tinggi selalu mengawali kegiatan dengan mengadakan masa orientasi bagi mahasiswa baru dengan melakukan sosialisai tentang peraturan akademik, memaparkan profil perguruan tinggi, dan sebagainya. Kegiatan tersebut memiliki maksud sebagai upaya memperkenalkan secara lebih jauh tentang bagaimana lembaga tersebut memiliki visi, misi, dan tujuan perguruan tinggi, bagaimana aktivitas yang ada di dalamnya, SDM yang dimiliki, bahkan prestasi-prestasi akademik yang membanggakan penting untuk disampaikan kepada mahasiswa baru agar memiliki semangat berprestasi tinggi dan bangga akan kampus yang menjadi pilihan mereka.

Universitas Negeri Yogyakarta tentunya telah memiliki presentasi profil perguruan tinggi yang mampu menarik perhatian masyarakat. Hal ini dibuktikan dengan adanya animo masyarakat yang ingin melanjutkan kuliah di lembaga tersebut. Bahkan sampai pada tingkat fakultas, seperti contoh pada Fakultas Bahasa dan Seni telah memiliki presentasi profil fakultas dalam bentuk karya videografi yang menampilkan visi, misi, tujuan fakultas beserta dengan kilasan profil-profil jurusan yang mendokumentasikan kegiatan-kegiatan akademik masing-masing prodi dalam satu fakultas. Presentasi masing-masing jurusan dan program studi yang ditampilkan tidak dapat dipaparkan secara lebih terperinci dikarenakan keterbatasan durasi pada karya videografi tersebut. Hal inilah yang menjadikan adanya alasan tentang pentingnya dibuat sebuah karya videografi

yang secara khusus menyajikan profil sebuah jurusan dan program studi yang ada di dalamnya agar informasi dan pesan yang ingin disampaikan dapat lebih detail dan lebih jelas.

Karya video menyajikan profil Jurusan Pendidikan Seni Rupa merupakan sebuah solusi yang menarik ketika mahasiswa baru sedang melaksanakan orientasi pada tingkat jurusan ingin mengetahui lebih lanjut tentang jurusan yang telah mereka pilih. Video yang menjelaskan dengan gamblang tentang profil dosen dalam kegiatan-kegiatan yang tidak terlalu formal dan tidak dalam kegiatan mengajar, tetapi masih berhubungan dengan kegiatan berkarya dan kegiatan dalam rangka mengembangkan kailmuan lainnya sdalam kemasan sebuah karya video.

B. Rumusan Masalah

Penciptaan karya ini mengangkat permasalahan, yaitu:

Bagaimana konsep dan visualisasi karya video tentang profil Jurusan Pendidikan Seni Rupa?

C. Tujuan Penciptaan

Penciptaan karya ini memiliki tujuan sebagai berikut:

Untuk menghasilkan konsep dan visualisasi karya video tentang profil Jurusan Pendidikan Seni Rupa.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan melalui hasil penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa baru, akan mendapatkan informasi yang mendalam tentang profil Jurusan Pendidikan Seni Rupa.
2. Bagi dosen, diharapkan penciptaan karya ini mampu menjadi media alternatif dalam berkarya seni dan meningkatkan kemampuan dalam menyajikan karya seni melalui pendekatan yang bervariasi.

3. Bagi lembaga, dapat dijadikan media promosi dan informasi bagi masyarakat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Videografi

Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik mewakilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi, dapat juga digunakan dalam aplikasi teknik, saintifik, produksi dan keamanan. Kata video berasal dari kata Latin, "Saya lihat". Istilah video juga digunakan sebagai singkatan dari *videotape*, dan juga perekam video dan pemutar video (<http://en.wikipedia.org/wiki/Video>). Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 1119) mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Video mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya. Video memiliki kelebihan yaitu mampu membantu memahami pesan secara lebih bermakna. Dengan unsur gerak dan animasi yang dimiliki video, video mampu menarik perhatian khalayak lebih lama bila dibandingkan dengan media lain.

2. Karakteristik Media Video

Menurut Cheppy Riyana (2007:8-11), karakteristik video yaitu:

1) *Clarity of Message* (kejelasan pesan)

Dengan media video pesan dapat lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.

2) *Stand Alone* (berdiri sendiri).

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada media atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain.

3) *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya).

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

4) Representasi Isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi apapun baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

5) Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakuratan tinggi.

6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech* sistem komputer.

Hal yang senada juga disampaikan oleh Daryanto (2010:90) tentang keuntungan menggunakan media video antara lain: ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan.

3. Tahapan Pembuatan Video

Pada proses pembuatan video, melalui beberapa tahapan (SEAMOLEC, 2013), yaitu:

- a. Pra Produksi merupakan tahapan perencanaan. Secara umum merupakan tahapan persiapan sebelum memulai proses produksi (*shooting* film atau video). Pada intinya tujuan pra produksi adalah mempersiapkan segala sesuatunya agar proses produksi dapat berjalan sesuai konsep dan menghasilkan suatu karya digital video sesuai dengan harapan.
- b. Produksi dimulai dari merekam video dengan *script* dan konsep yang sudah dirancang dari awal. Kemudian proses rekaman baik

Visual maupun audio dilakukan, dan seluruh elemen bekerjasama dalam proses produksi.

- c. Pasca produksi adalah tahap penyelesaian produksi multimedia menjadi hasil akhir. Tahap Pasca produksi/*Post Production* diterapkan terutama pada bidang multimedia *broadcasting*; program *television*, video, *audio recording*, *photography* dan animasi.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penciptaan karya ini adalah bahwa perancangan video profil jurusan merupakan media presentasi bagi penyampaian informasi kepada khalayak, baik mahasiswa baru maupun masyarakat agar mengetahui tentang seluk beluk Jurusan Pendidikan Seni Rupa melalui tampilan-tampilan videografi yang menarik. Pendekatan yang dilakukan berupa tahapan pra produksi yang merupakan tahap awal dalam sebuah perencanaan pembuatan karya melalui penulisan naskah, skenario, *storyboard*. Pada tahapan produksi berupa pengambilan gambar/adegan yang sesuai dengan konsep yang telah direncanakan, dan pada tahapan pasca produksi adalah melakukan proses editing untuk hasil akhir yang lebih sempurna.

BAB III

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan yang digunakan dalam perancangan karya video profil Jurusan Pendidikan Seni Rupa adalah melalui tahapan-tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

A. Pra Produksi

Tahapan pra produksi yang dapat diartikan sebagai tahapan perencanaan adalah tahapan yang dimulai dari (1) ide dan gagasan yang menyebabkan timbulnya konsep, yang merupakan dasar bagi segala macam pengetahuan, baik sains maupun filsafat. Ide adalah pemikiran atau konsepsi yang berpotensi atau benar – benar ada dalam pikiran sebagai produk dari aktifitas mental. (2) Sinopsis adalah setiap peristiwa atau rekaan yang dikisahkan dalam bentuk cerita yang dapat disimpulkan ke dalam bentuk ringkas yang padat dan jelas. Pada sinopsis terjadi pemendekan cerita tanpa menghilangkan unsur – unsur pentingnya. (3) Naskah adalah suatu teks yang berisi aturan, alur cerita di dalam suatu dialog karena penulisan sebuah naskah berdasarkan ketentuan, aturan yang sudah lazim, dan sudah disepakati. (4) Pencahayaan Sederhana sebagai satu hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan video yang dibuat sesederhana mungkin dengan cara selama pembuatan video, subjek harus menghadap sumber cahaya utama melalui 3 titik, satu titik di depan subjek, dan dua lainnya berada di samping sehingga video yang dibuat dapat menghasilkan kualitas cahaya yang baik.

B. Produksi

Pada tahapan produksi yang dilakukan adalah dimulai dari merekam video dengan *script* dan konsep yang sudah dirancang dari awal. Kemudian proses rekaman baik visual maupun audio dilakukan, dan seluruh elemen bekerjasama dalam proses produksi. Pada proses produksi yang harus dipersiapkan adalah : komputer (personal

computer)/laptop, alat pengambil gambar (*camera*), *handphone* atau *webcam screen video*, *microphon*.

C. Pasca Produksi

Tahap Pasca produksi/*Post Production* diterapkan terutama pada bidang multimedia *broadcasting; program television, video, audio recording, photography* dan animasi. Setelah proses produksi maka akan dihasilkan footage atau koleksi klip video. Untuk membangun dan menyampaikan cerita, maka harus mengedit dan menyusun klip-klip tersebut dan tentu saja menambahkan *visual effects*, gambar, *title* dan *soundtrack*. Proses diatas disebut dengan *postproduction* atau pasca produksi. Setelah aplikasi beta diuji dan direvisi, memasuki tahap pengemasan. Produk akhir bisa dibakar ke CD-ROM yang kemudian akan dapat ditayangkan.

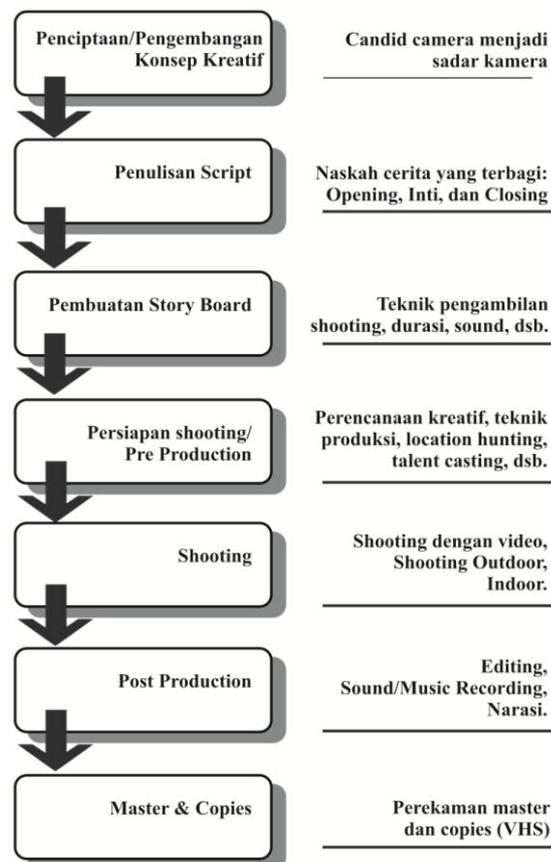
BAB IV KONSEP DAN HASIL PENCIPTAAN

A. Konsep Penciptaan

Konsep penciptaan dalam pembuatan video profil Jurusan Pendidikan Seni Rupa adalah menampilkan profil semua dosen dan tenaga administrasi jurusan dalam kegiatan keseharian yang tidak terlalu formal.

Konsep kreatif dalam video ini menampilkan gaya-gaya yang unik dan khas dari masing-masing figur dosen yang tampil dalam gaya alami. Melalui dua sampai tiga kali shoot yang dimulai dengan konsep *candid camera* pada saat melakukan kegiatan keseharian dan diakhiri dengan konsep sadar kamera lalu *dipause* dengan pengambilan gambar secara *close up* dan diberi teks atau keterangan nama dosen dan beberapa mata kuliah yang diampu.

Alur sistematika proses produksi video, yaitu:



B. Hasil Penciptaan

Penciptaan karya video telah melalui proses pengambilan gambar atau perekaman gambar yang dilaksanakan di *studio in door* dan *outdoor* di lingkungan Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY

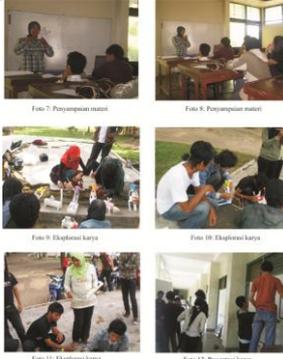
Proses penciptaan diawali dengan Pra Produksi yang menentukan: konsep penciptaan, yang setelah melalui analisis kebutuhan dan FGD, telah menghasilkan konsep tayangan yang menampilkan profil fisik prodi berupa kondisi kelas atau studio praktek (kekhasan studio Seni Rupa: Patung, Kayu, Logam, Keramik, Desain, dll.) dalam bentuk foto-foto. Tayangan non fisik meliputi profil masing-masing dosen dengan aktivitasnya yang tidak terlalu formal, dengan berlatar belakang ruang kerja dan atau studio praktek.

Penciptaan video yang diawali dengan pra produksi, menghasilkan naskah dalam bentuk *storyboard* sebagai acuan atau pedoman perekaman gambar yang menampilkan kegiatan keseharian dosen dan tenaga administrasi jurusan. Tahapan dalam *storyboard* terbagi dalam tiga tahap pengambilan gambar, yaitu *opening*, *inti*, dan *closing*. Pada *opening* dibuka dengan tampilan papan nama jurusan dan gedung kuliah, serta foto-foto kegiatan perkuliahan yang ditampilkan secara slide per slide melalui animasi *motion graphic*, pada *inti* video ditampilkan adegan dosen dan tenaga administrasi jurusan dalam berbagai kegiatan keseharian, dan pada penutup ditampilkan signature dan kalimat penutup.

Storyboard

Opening

Objek rekam	Jenis pengambilan gambar	
Gapura FBS	Long shoot, Medium Long Shoot	

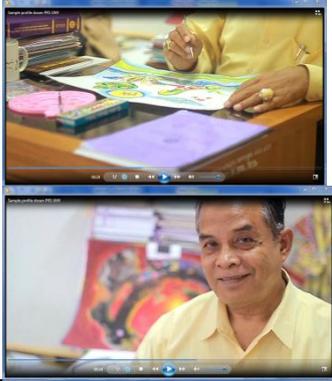
Gedung GK IV	Long shoot, Medium Long Shoot	
Plang Gallery lama dengan tulisan: Ruang Pameran Jurusan Pendidikan Seni Rupa	Close up	
Studio-studio Seni Rupa dan aktivitasnya	Medium close up	

Adegan Inti

Nama Dosen	Aktivitas adegan yang dilakukan	Properti	
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Shoot 1: Sedang mengoperasikan komputer, direkam dari belakang, Shoot 2: mulai di close up dari samping, kemudian baru wajah.	Meja kerja, set komputer Setting: R. Kajor	
Dwi Retno SA, S.Sn., M.Sn.	Shoot 1: Mahasiswa sedang konsultasi, posisi berdiri Shoot 2: Close up lembar kerja (kertas kalkir/kertas putih)	Mahasiswa (2-3 orang), kertas, pensil Setting: R. gallery	

	yang sedang digambar bu Retno (berupa gambar denah) Shoot 3: Close up wajah		
Dr. Hajar Pamadhi, MA	Shoot 1: Long shoot Pak Hajar sedang mengajar (outdoor) dikelilingi oleh mahasiswa Shoot 2: mulai close up wajah Pak Hajar	Mahasiswa 5-8 orang, kursi Setting: Di bawah pohon beringin	
Drs. Muria Zuhdi, M.Sn.	Shoot 1: Close up tangan yang sedang membuat keramik teknik putar Shoot 2: mulai closeup wajah Pak Muria	Alat putar keramik, tanah liat Setting: Ruang keramik	
Dr. Kasiyan, M.Hum.	Shoot 1: Close up tangan yang sedang membaca buku metodologi penelitian Shoot 2: Mulai close up wajah pak Kasiyan	Buku yang sedang dipegang dan beberapa tumpukan buku di meja Setting: Meja kerja dosen	
Drs. Iswahyudi, M.Hum.	Shoot 1: close up pak Iswahyudi yang sedang memainkan beberapa wayang Shoot 2: closeup wajah	Wayang, blangkon, Setting: meja kerja dosen	
Drs. Kuncoro WD, M.Sn.	Shoot 1: dari belakang punggung Pak kuncoro, lalu di shoot laptop yang ada tulisan DKV atau desain Shoot 2: close up wajah	Laptop, beberapa karya desain yang berada di dekat laptop Setting: Meja Kerja dosen	
Drs. Djoko Maruto, M.Sn	Shoot 1: Close up tangan yang sedang mengaduk kopi, diperlihatkan akik yg ada di tangan Shoot 2: close up wajah	Kopi dalam gelas, sendok Setting: R Pantry	

Drs. Susapto Murdowo, M.Sn	Shoot 1: Closeup buku estetika yang sedang dipegang pak sapto Shoot 2: Mulai closeup wajah pak sapto	Buku estetika Setting: R Pantry	
Drs. D Heri Purnomo, M.Pd	Shoot 1: close up grenda yang berputar dan tangan yang sedang menggrenda akik Shoot 2: mulai closeup wajah	Batu akik, grenda, Setting: R Pantry	
Zulfi Hendri, S.Pd., M.Sn.	Shoot 1: Sedang memberikan penilaian desain produk, mengamati karya mahasiswa (medium close up) Shoot 2: mulai closeup wajah	Karya desain produk, pulpen dan buku penilaian Setting: Meja kerja dosen	
Aran Handoko, M.Sn	Shoot 1: Sedang 'nginceng' kamera dari arah samping (closeup) Shoot 2: kamera di lepas dan mulai closeup wajah	Kamera Setting: halaman depan kampus	
Drs. Bambang Prihadi, M.Pd.	Shoot 1: Sedang mengamati karya Nirmana Trimatra Shoot 2: mulai closeup wajah	Karya nirmana trimatra Setting : Meja kerja dosen	
Muhajirin, S.Sn, M.Pd	Shoot 1: sedang memahat kayu Shoot 2: mulai closeup wajah	Kayu, alat ukir Setting: Ruang kayu	
Ismadi, S.Pd., MA	Shoot 1: Close up tangan yang sedang menjahit kulit Shoot 2: mulai closeup wajah	Kulit, benang, jarum Setting: Meja kerja dosen	

Drs. Suwarna, M.Pd.	Shoot 1: Closeup aktivitas membuat karya ilustrasi Shoot 2: Melihat jam dan memakai peci Shoot 3: Closeup wajah	Karya ilustrasi, peralatan gambar, peci Setting: meja kerja dosen	
Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn	Shoot 1: Sedang melihat2 karya batik dan memberikan penilaian Shoot 2: closeup kain batik Shoot 3: mulai close up wajah	Beberapa kain batik Setting: Ruang batik	
Drs. Darumoyo Dewojati.	Shhot 1: Close up tangan yang sedang membuat patung tanah liat Shoot 2: Mulai close up wajah	Patung tanah liat Alat patung Setting Studio patung	
Drs. Martono, M.Pd.	Shoot 1: Close up over buku penelitian Shhot 2: Medium close up sedang membaca buku Shoot 3: Close up wajah	Buku penelitian Laptop Setting: R. Kerja SR	
Eni PujiAstuti, M.Sn	Shoot 1: Close up tangan yang sedang membuat maket Shoot 2: mulai close up wajah	Maket Lem Setting: Studio Desain	
Prof.Dr.Tri Hartiti R.,M.Pd	Shoot 1: Tumpukan skripsi dan tesis Shoot 2: Sedang mengoreksi tesis Shoot 3: close up wajah	Tesis Skripsi Meja kerja Setting: R. kerja	

<p>Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn</p>	<p>Shoot 1: close up kaki yang sedang berjalan Shoot 2: berkas-berkas desain grafia yang dipegang Shoot 3: close up wajah dari belakang punggung, menengok ke belakang</p>	<p>Berkas tugas DKV Setting: lorong kelas</p>	
<p>Drs. I Wayan Suardana, M.Sn</p>	<p>Shoot 1: Mengoperasikan roll cetak grafis Shoot 2: mulai close up wajah</p>	<p>Alat grafis Roll cetak Gambar karya Setting: R Grafis</p>	
<p>Drs. Maraja Sitompul, M.Sn</p>	<p>Shoot 1: Close up sedang membuat ilustrasi Shoot 2: close up wajah</p>	<p>Kertas karya ilustrasi Alat gambar Setting R. Lukis</p>	
<p>Drs. Sigit Wahyu N , M.Si</p>	<p>Soot 1: Close up gitar yang sedang dipetik Shoot 2: close up wajah</p>	<p>Gitar Setting: R Pantry</p>	

Closing

Running text/ Animation text:
Jurusan pendidikan Seni Rupa
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tahapan produksi proses diawali dengan perekaman gambar yang dimulai dengan gapura FBS, gedung GK IV yang digunakan oleh Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Galerry Seni dan Ruang Pameran, serta studio-studio seni

sebagai *opening*. Perekaman selanjutnya adalah merekam dosen-dosen di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY dengan berbagai gaya sesuai dengan skenario dan *storyboard* yang telah disiapkan. Untuk *closing* dibuat teks yang merupakan kesimpulan atau pesan yang akan disampaikan kepada audience (melalui proses desain grafis dalam bentuk animasi teks pada proses *editing*).

Proses pasca produksi, melakukan proses *editing* dari hasil perekaman gambar, yang menggunakan *software* Adobe Premier dan After Effects. Dengan menambahkan berbagai animasi teks dan sound ke dalam video, sebagai upaya untuk menghasilkan tampilan video yang lebih jelas dan menarik.

BAB V

PENUTUP

Kesimpulan

Penciptaan karya videografi art Profil Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta menghasilkan kesimpulan terkait konsep dan visualisasi karya, yaitu konsep penciptaan menitikberatkan pada profil dosen dan tenaga administrasi dalam kegiatan keseharian yang tidak terlalu formal dengan gaya yang khas dan unik dari masing-masing dosen dan admin. Secara visualisasi melalui dua atau tiga kali pengambilan gambar nampak konsep yang semula *candid camera* (seolah-olah tidak sadar kamera) kemudian menjadi sadar kamera dan *dicloseup* untuk kemudian *dipause* untuk ditambahkan teks sebagai keterangan nama dan mata kuliah yang diampu.

DAFTAR PUSTAKA

Agus S. Madjadikara. 2004. *Bagaimana Biro Iklan Memproduksi Iklan: Bimbingan Praktis Penulisan Naskah Iklan (Copywriting)*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Southeast Asian Ministers of Education Organization Regional Open Learning Centre (SEAMOLEC). 2013. Simulasi Digital

Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi Kedua*. Jakarta: Balai Pustaka.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Video>

CURRICULUM VITAE
KETUA PENCIPTAAN SENI

I. DATA PRIBADI

1. Nama Lengkap : Arsianti Latifah, S.Pd.,M.Sn
2. Tempat Lahir : Gunungkidul,
3. Tanggal Lahir : 31 Januari 1976
NIP : 19760131 200112 2
4. Pangkat/ Gol. : Penata Muda / III/a
Jabatan : Asisten Ahli
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Perempuan
5. Alamat Rumah : Cepor RT 2 RW 1 Sendangtirto, Berbah, Sleman
6. Telepon : 0818265747
7. E-mail : arsiantilatifah@gmail.com

II. RIWAYAT PENDIDIKAN

No.	Nama Sekolah	Kota	Jurusan	Th. Lulus	Ket.
1	Institut Seni Indonesia Yogyakarta	Yogyakarta	Penciptaan Seni - DKV	2009	S2
2	Universitas Negeri Yogyakarta	Yogyakarta	Pendidikan Seni Rupa	2001	S1
3	SMSR Yogyakarta	Yogyakarta	Grafis Komunikasi	1995	
4	SMP N 1 Wonosari	Wonosari	-	1991	
5	SD N Wonosari VI	Wonosari	-	1988	

III. PELATIHAN DAN WORKSHOP YANG PERNAH DIKUTI

No.	Nama Pelatihan	Tahun	Tempat	Ket.
1	Pelatihan Dosen Pendamping dan Guru Pamong Program Pendidikan Profesi Guru (PPG)	2010	FBS UNY	Lokal
2	Workshop/Seminar Penciptaan dan Pameran Karya Seni Rupa	2010		Lokal
3	Workshop Peyusunan Pedoman Praktek Studio	2010	UNY	Lokal
4	ESQ Training II	2012	UNY	Regional
5	Workshop Peyusunan Pedoman Praktek Studio	2012	UNY	
6	Workshop/Seminar Penciptaan dan Pameran Karya Seni Rupa	2012	UNY	
7	Workshop Penyusunan Panduan Buku Pegangan Kuliah	2012	UNY	
8	Pengembangan Kur/Silabus dan RPP/Media	2012	UNY	
9	Workshop Peyusunan Pedoman Praktek Studio	2013	UNY	

10	Workshop Peyusunan Pedoman TAKS	2013	UNY	
11	Workshop Penciptaan dan Pameran Karya Seni Rupa	2013	UNY	
12	Workshop Penyusunan Panduan Buku Pegangan Kuliah/diktat	2013	UNY	
13	Workshop Pengembangan Kurikulum, Silabus, dan RPP	2013	UNY	
14	Pelatihan Presentasi dalam Bahasa Inggris yang diselenggarakan oleh FBS UNY	2014	UNY	Terus berlangsung
15	Workshop Identifikasi Karya Seni Berpotensi HAKI	2014	UNY	
16	Workshop Penciptaan Karya Seni Rupa dan Seni Kerajinan di Kaliurang Yogyakarta, 8-9 Nopember 2014	2014	UNY	

IV. BIDANG KEAHLIAN : Desain Komunikasi Visual

V. PENELITIAN YANG DILAKUKAN 5 TAHUN TERAKHIR (2009-2014)

No.	Judul	Kedudukan (ketua/anggota)	Tahun	Besar Dana	Ket.
1	Pendekatan Inquiry pada Pembelajaran DKV 1 Bagi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa	Ketua	2009	4 jt	DIPA Fakultas
2	Peningkatan Percepatan Penciptaan Karya Tugas Akhir Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Melalui Intensifikasi Kerja Studio	Anggota	2013	10 jt	BOPTN
3	Pembelajaran Berbasis Proyek (<i>Project Based Learning</i>) dengan Pendekatan Kolaborasi (<i>Collaborative Learning</i>) pada mata Kuliah dasar-dasar Desain Project	Ketua	2014	10 jt	IDB

VI. PENGABDIAN PADA MASYARAKAT 5 TH TERAKHIR (2009-2014) (Memberi Pelatihan, Menjadi Juri)

No.	Judul	Kedudukan	Tempat	Tahun	Besar Dana	Ket.
1	Pelatihan Penataan Interior Perpustakaan SD bagi Guru-guru SD se-Kabupaten Bantul Untuk Meningkatkan Minat Baca	Anggota	SD Wojo Bantul	2009	3 jt	
2	IbM Industri Kecil Kerajinan Batik Tulis Tradisional di Imogiri Bantul Yogyakarta	Anggota	Slamet Batik Imogiri	2012	45 jt	
3	Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran dengan Pemanfaatan	Anggota	SMA N 2 Wonosari	2012	4 jt	

	Program Photoshop CS3 bagi Guru-guru MGMP Seni budaya se-Kabupaten Gunungkidul					
4	Pelatihan pembuatan Kemasan (Packaging) untuk Meningkatkan Pemasaran Produk Topeng dan Patung Kayu di Patuk Kabupaten Gunungkidul	Anggota	Bina Karya	2013	8,5 jt	
5	IbM Kelompok Industri Kecil Alat Peraga Edukatif (APE) di Pedan, Klaten	Anggota	Putera Ragil Adi Candra	2014	46 jt	
6	Pelatihan Autocad dan Coreldraw bagi Guru-guru SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta	Anggota	SMK N 1 Kalasan	2014	6 jt	
7	Juri Lomba Poster dalam rangka Festival Geografi	Ketua Tim Juri	UNY	2014		

**VII. PUBLIKASI KARYA ILMIAH 5 TH TERAKHIR (2009-2014)
(Karya Seni Rupa dan Karya Ilmiah)**

No.	Judul	Publikasi (Sebutkan nama Jurnal yang mempublikasikan/ nama event pameran)	Tempat	Ket.
1	Penerapan pendekatan Inquiry dalam Pembelajaran Deskomvis I Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi belajar Mahasiswa	Imaji (Jurnal Seni dan Pendidikan Seni)	FBS UNY	Vol.11 Agustus, 2013 Hal.123- 136. ISSN 1693- 0479
2	Batik Dalam Tradisi Kekinian	Proseding (Seminar Nasional “Empowering Batik Dalam Membangun Karakter Budaya Bangsa)	UNY- 2011	Percetakan FIK UNY ISBN: 978-602- 8429-40-5
3	Karya lukisan berjudul : Kingdom of Instinc	Pameran Nasional Seni Rupa	UNY-2011	
4	Karya Lukisan Ilustrasi berjudul: Jaka Tarub dan Tujuh Bidadari	Workshop Penciptaan Karya Seni Rupa	Kembangar um, sleman	2012
5	Karya Lukis Ornamen berjudul: Metamorfosis	Workshop Penciptaan Karya Seni Rupa	Kaliurang, Sleman	2010
6	Desain Produk: Tas Etnik Paduan Perca Batik “Flowers in The Flow”	Pameran Hasil Lomba Desain Etnik Nusantara	UNY	2013
7	Desain Peralatan Olah Raga Maritim “Kayak Kayuh”	Dipresentasikan pada Lomba Desain peralatan	Jakarta	2010

		Olahraga Kementrian pemuda dan Olahraga		
8	Karya lukisan berjudul: Little Things Can Means Anything	Pameran DAM (Dosen-Alumni-Mahasiswa)	UNY	2014

VIII. DIKTAT/BUKU (semua Diktat/Buku yang pernah dibuat)

No.	Judul	Tahun	Tempat/Penerbit	Diktat/Buku
1	Packaging		FBS UNY	Diktat
2	Desain Komunikasi Visual I		FBS UNY	Diktat
3	Kearifan Lokal dalam Desain Komunikasi Visual	2014	FBS UNY	Buku

Yogyakarta, 15 Maret 2015
Dosen,

Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn
NIP. 19760131 200112 2 002

**SURAT PERNYATAAN
KESEDIAAN MELAKSANAKAN PENCIPTAAN KARYA SENI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.
NIP : 19760131 200112 2 002
Prodi/Jurusan : Pendidikan Seni Rupa/Pendidikan Seni Rupa

Menyatakan bersedia melaksanakan penciptaan karya seni:

Judul : Perancangan Videografi Art Profil Jurusan
Pendidikan Seni Rupa
Jenis Penciptaan : Penciptaan Karya Videografi
Sumber Dana : DIPA Fakultas Bahasa dan Seni

Demikian surat pernyataan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 Maret 2015

Yang menyatakan,

Arsianti Latifah, S. Pd., M.Sn.

NIP. 19760131 200112 2 002

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Mardiyatmo, M.Pd.
NIP : 19571005 198703 1 002
Jabatan : Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Havian B.S.
NIM : 08206244005
Judul TAKS : Kaktus dan Mawar (Sebuah Film Pendek
Tentang Cinta)
Pembimbing : Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn.
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

Adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang sedang melaksanakan TAKS dan siap dilibatkan dalam penelitian payung pada penelitian berikut ini:

Judul : Perancangan Videografi Art Profil Jurusan
Pendidikan Seni Rupa
Ketua : Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 Maret 2015
Ketua Jurusan,

Drs. Mardiyatmo, M.Pd.
NIP. 19571005 198703 1 002

