



**KEPUTUSAN DEKAN  
FAKULTAS KOMUNIKASI & DESAIN KREATIF  
UNIVERSITAS BUDI LUHUR**

**NOMOR : K/UBL/FKDK/000/068/09/25**

**TENTANG  
PENETAPAN DOSEN FAKULTAS KOMUNIKASI & DESAIN KREATIF  
UNIVERSITAS BUDI LUHUR  
SEMESTER GASAL 2025/2026**

**DEKAN FAKULTAS KOMUNIKASI & DESAIN KREATIF UNIVERSITAS BUDI LUHUR**

- Menimbang : a. Bahwa dalam upaya meningkatkan daya guna dan hasil guna Kegiatan belajar mengajar, perlu dijamin kelancaran sistem pendidikan berdasarkan Satuan Kredit Semester Universitas Budi Luhur;
- b. Bahwa untuk itu perlu ditugaskan Dosen-Dosen Semester Gasal Tahun Akademik 2025/2026 di Fakultas Komunikasi & Desain Kreatif Universitas Budi Luhur;
- Mengingat : 1. Undang-undang Republik Indonesia No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
3. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
4. Permendikbudristek Nomor 53 tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
5. Akta Yayasan Pendidikan Budi Luhur;
6. Statuta Universitas Budi Luhur No. K/YBLC/KET/000/216/06/23;
7. Keputusan Pengurus Yayasan Pendidikan Budi Luhur Cakti No. K/YBLC/KET/000/072/03/23 tentang Pengangkatan Dekan.

**MEMUTUSKAN**

- Pertama : Menetapkan nama-nama Dosen Semester Gasal 2025/2026 Fakultas Komunikasi & Desain Kreatif Universitas Budi Luhur seperti yang tercantum pada lampiran keputusan ini.
- Kedua : Dalam menjalankan tugasnya, Dosen tersebut pada lampiran keputusan ini wajib bertanggung jawab kepada Dekan Fakultas Komunikasi & Desain Kreatif melalui Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi dan Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
- Ketiga : Selama menjalankan tugasnya, berdasarkan keputusan ini, pada Dosen tersebut berhak memperoleh imbalan sesuai ketentuan yang berlaku di Yayasan Pendidikan Budi Luhur Cakti.
- Keempat : Keputusan ini berlaku untuk Semester Gasal 2025/2026, dan akan diubah sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan.

Ditetapkan di : Jakarta  
Pada Tanggal : 01 September 2025  
Dekan  
Fakultas Komunikasi & Desain Kreatif  
Universitas Budi Luhur



**Rocky Prasetyo Jati**



# UNIVERSITAS BUDI LUHUR

Fakultas Komunikasi & Desain Kreatif

KAMPUS PUSAT : Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260

Telp : (021) 5853753 (Hunting) Fax : (021) 7371164, 5853752

Website : <http://www.budiluhur.ac.id>

## LAMPIRAN KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KOMUNIKASI & DESAIN KREATIF UNIVERSITAS BUDI LUHUR

Nomor : K/UBL/FKDK/000/068/09/25

| NIP    | Nama Dosen                | Kode  | Matakuliah                      | KLP | SKS | Hari  | Waktu         |
|--------|---------------------------|-------|---------------------------------|-----|-----|-------|---------------|
| 170054 | Abdul Azis, S.S, M.I.Kom. | KM238 | Analisis Konsumen               | OC  | 3   | Kamis | 10:40 - 13:20 |
|        |                           | KM825 | Programming & Pemasaran Program | CB  | 3   | Kamis | 13:25 - 16:05 |

Ditetapkan di : Jakarta,

Pada tanggal : 01 September 2025

=====



FAKULTAS KOMUNIKASI & DESAIN KREATIF

Dr. Rocky Prasetyo Jati, M.Si



# “PELATIHAN KONTEN” MEDIA SOSIAL

*Produksi Konten Seni, Kreatif Membangun Identitas Digital.*

Membangun Koneksi Storytelling | Visualisasi Konten Seni | Kreatif Mengoptimalkan Medsos



Sabtu, 22 November 2025  
**14:00 - 16:00**



**Aula Kantor Kelurahan**  
Srengseng Sawah, Jagakarsa

## PEMBICARA:



Sekarseta Priatmadi, S.PT., M. Ikom.  
(Dosen FKDK Universitas Budi Luhur)



Abdul Azis, S.S., M.I.Kom.  
(Dosen FKDK Universitas Budi Luhur)



Sinta Dwi Utami S.I.P, M.I.kom.  
(Dosen FKDK Universitas Budi Luhur)

**Link Pendaftaran:**

<https://forms.gle/8oYkTbGJwHFPZbnE9>



# SERTIFIKAT

Sertifikat ini diberikan :

**Abdul Azis, S.S., M.I.Kom**

Sebagai

**Pembicara**

Dalam Kegiatan Pelatihan Konten Media Sosial Pada Program Inovasi Seni Nusantara (PISN) yang di selenggarakan pada Sabtu, 22 November 2025.

Aula Kantor Kelurahan Srengseng Sawah, Jakarta Selatan.

**Dekan Fakultas Komunikasi & Desain Kreatif**



**Dr. Rocky Prasetyo Jati, M.Si.**



# VISUALISASI KONTEN SENI

# Seni & Sanggar Betawi



- ▶ Seni & Sanggar Betawi; Representasi budaya masyarakat Jakarta
- ▶ - Seni Pertunjukan: Lenong, Ondel-ondel, Tanjidor, Topeng Betawi.
- ▶ - Seni Kriya: Tenun Betawi, kerajinan.
- ▶ --Sanggar Seni: Komunitas dan ruang berlatih
- ▶ .

# Seni & Sanggar Betawi

---

- Tantangan: Minimnya regenerasi, terbatasnya audiens, dan kesenjangan dengan generasi muda.
- Peluang: Media digital sebagai jembatan untuk mendokumentasikan, mempromosikan, dan menghidupkan kembali seni & sanggar Betawi.

# Digital Visual Storytelling

- ▶ Visualisasi konten seni Betawi bukan sekadar dokumentasi, tapi penceritaan visual
- ▶ - Edukasi & Hiburan (Edutainment) : Konten harus informatif namun disajikan dengan cara yang menghibur.
- ▶ - Tujuan: Membuat warisan budaya yang statis menjadi dinamis, mudah diakses, dan shareable.

# Teknik Produksi - Aspek Visual



## ► Sinematografi/Videografi

- - Shot Variety: Misalnya menggunakan wide shot untuk menunjukkan suasana pertunjukan, close-up untuk detail ekspresi penari atau alat musik.
- - Angle Camera: misalnya low angle untuk kesan megah (ondel-ondel), eye-level untuk wawancara yang intim dengan maestro seni.
- Pencahayaan: Manfaatkan cahaya natural untuk suasana dokumenter yang autentik. Gunakan lighting tambahan untuk menonjolkan detail kriya.
- Komposisi: Rule of thirds untuk wawancara dengan pelaku seni. Frame yang rapi dan bersih

# Teknik Produksi - Aspek Audial & Narasi

- Audio: menggunakan microphone eksternal (Lavalier/Shotgun) untuk merekam dialog dan suara natsoun (suara gamelan, tepuk tangan)
- Penulisan Naskah (Scriptwriting):
  - Gaya Feature News Package: Pembuka yang menarik, narasi yang mengalir, soundbite dari narasumber (seniman, pengelola sanggar), dan penutup yang kuat.
  - Bahasa: Formal namun mudah dimengerti, namun sisipn istilah-istilah Betawi dengan penjelasannya

# Strategi Distribusi Media Digital

Content is King, but Distribution is Queen

- Instagram & TikTok:

- Konten: Reels/Short Video. Potongan menarik (highlight) pertunjukan, tutorial singkat, fakta-fakta unik.

- Target: Generasi Muda (Gen Z, Milenial).

- YouTube:

- Konten: Dokumenter pendek atau short movie (5-15 menit), video proses kreatif di sanggar, pertunjukan seni, wawancara lengkap.

- Target: Audiens yang mencari konten mendalam.

# Contoh Konten Platform Pendek

- Instagram Reels / TikTok:

- Judul: 'Orang Betawi Kocak 'Siinyonk'

- <https://www.youtube.com/shorts/jQQ64e5czV8>

- YouTube Shorts:

- Judul: 'Nyok belajar lagi bahasa Betawi pinggiran'

- [https://www.youtube.com/shorts/SUx\\_6-oVa4I](https://www.youtube.com/shorts/SUx_6-oVa4I)

# Contoh Konten Platform Panjang

---

- YouTube Documentary (Format Feature Package):

Judul: "Seni Betawi Menolak Tergerus Zaman"

<https://www.youtube.com/watch?v=vcrxUCQ68Jw>

- Short Movie

Judul: "Dukun Dadakan"

<https://www.youtube.com/watch?v=VusbvAYi-8c>

# Tabel Perbandingan Strategi Visualisasi

| Jenis Seni Betawi | Konsep Visual Storytelling                                           | Teknik Produksi yang Disarankan                                                                                | Contoh Konten & Platform                                                                                                         |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Lenong            | Kisah komedi sosial yang relevan dengan isu kekinian.                | Multi-camera setup untuk merekam interaksi antar pemain dan reaksi penonton. Audio jelas untuk dialog lawakan. | <b>YouTube:</b> Potongan lakon (skets) terbaik. <b>TikTok:</b> Cuplikan joke terpopuler dengan subtitle.                         |
| Ondel-ondel       | Menampilkan manusia di balik topeng; perjuangan dan makna spiritual. | Dynamic shots (mengikuti parade), drone shot untuk skala besar, low-angle untuk kesan heroik.                  | <b>Instagram Reels:</b> Proses pembuatan/dandanan ondel-ondel. <b>YouTube:</b> Dokumenter tentang komunitas pembawa ondel-ondel. |
| Sanggar Seni      | Sebagai "rumah" kedua dan pusat regenerasi budaya.                   | Video profil dengan narasi. Wawancara intimate dengan pelatih dan murid muda.                                  | <b>Facebook/YouTube:</b> Video profil lengkap sanggar. <b>Instagram:</b> Poster digital jadwal latihan & open house.             |

# Zoom

- ▶ Zooming adalah gerakan lensa zoom mendekati atau menjauhi objek secara optik, dengan mengubah panjang fokal lensa dari sudut pandang sempit (telephoto) ke sudut lebar (wide angle)
- ▶ Zoom in : mendekatkan objek dari long shot ke close up
- ▶ Zoom out : menjauhkan objek dari close up ke long shot.

# FOCUS

- ▶ Fokus adalah pengaturan lensa yang tepat untuk jarak tertentu. Gambar dikatakan fokus apabila proyeksi gambar yang dihasilkan oleh lensa jatuh di permukaan tabung atau CCD jelas dan tajam. Sehingga nampak juga di viewfinder dan monitor.
- ▶ **depth of field** atau bidang kedalaman adalah bidang dimana objek-objek di depan dan di belakang objek utama tampak dalam fokus.

# Audio Levels

- ▶ Audio level pada kamera penting; kualitas gambar, & kualitas audio sama pentingnya.

# Kompisisi/Teori komposisi



Komposisi; sebuah proses penggabungan beberapa elemen menjadi satu kesatuan yang utuh.



Dalam videografi komposisi merupakan sebuah proses yang sangat vital karena dari komposisi itulah sebuah gambar bisa bercerita, dari komposisi pula sebuah gambar terlihat indah dan enak dipandang untuk dinikmati.



Berbeda dengan seni lukis yang memulai komposisi dari bidang kosong, kemudian menambahkan elemen-elemen yang dirasa perlu agar pesan lukisannya bisa sampai ketika dilihat orang lain.



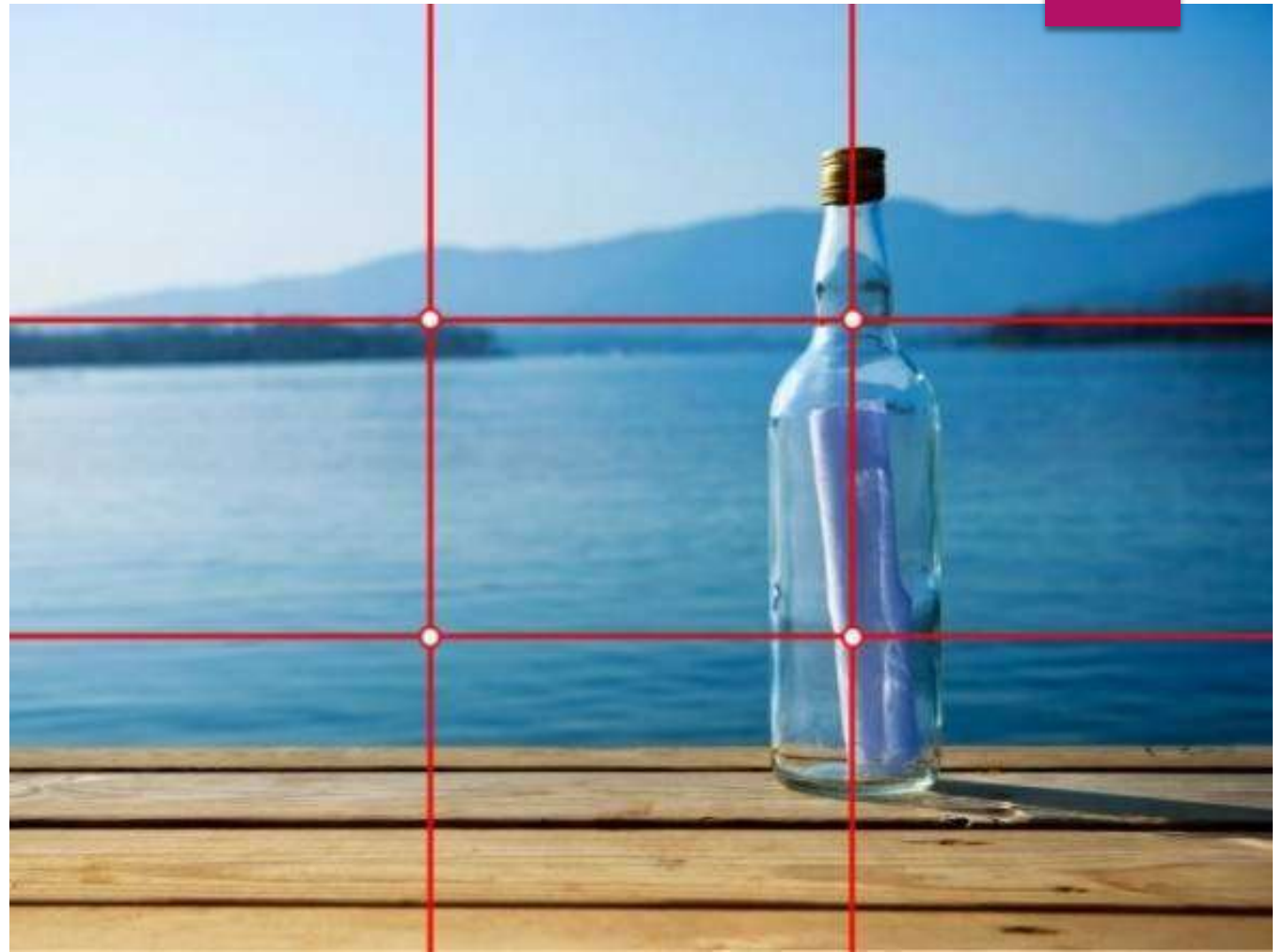
Komposisi dalam videografi dimulai dari bidang yang penuh, kemudian satu-persatu elemen yang tidak perlu disingkirkan untuk mencapai tujuan yang sama.

Buat menjadi simple (Simplicity)  
'*simple tapi menarik*'  
'backgroundnya terlalu ramai sehingga  
POI kurang menonjol'

Tujuan komposisi ini adalah memberikan  
penonjolan pada object utama gambar  
(point of interest – POI) agar langsung  
terlihat secara utuh tanpa gangguan  
elemen-elemen lain yang tidak  
diperlukan. Coba zoom lebih dekat atau  
cari sudut pandang lain untuk  
menentukan point of interest



► Untuk menempatkan subjek, kita harus memahami rule of thirds. Jangan berpatokan meletakkan subjek berada di tengah-tengah. Kita harus bisa menempatkan subjek dengan baik.





Dalam menempatkan subjek, kita juga bisa menggunakan patokan horizon karena akan memudahkan dalam membuat komposisi

## Jenis-jenis Shoot

- ▶ Tipe shoot yang akan akan menghasilkan sebuah rangkaian cerita , semakin lengkap dan beragam tipe shoot yang di shooting semakin lengkap dan variatif juga rangkaian cerita yang akan di hasilkan

- ▶ **Extreme long Shot**

Shott tipe ini adalah shoot yang mengambil gambar sangat jauh dari subyek yang mungkin tidak akan kelihatan dengan jelas. Teknik ini bertujuan untuk menunjukan lingkungan disekitar subjek dan dirancang untuk menunjukan pendengar di mana tempat tindakan diambil. Disebut dengan istilah extra long shot or extreme long show

### ► **Very Long Shoot**

Tipe ini sudah mengambil lebih dekat dengan lingkungan disekitar subjek. Subjek akan terlihat berada di lingkungan seperti apa. Teknik ini juga bisa memfokuskan pada satu objek seperti jendela atau berada dibagian apa dalam lingkunganya

### ► **Long Shoot**

Shoot ini mengambil subyek dalam bingkai yang penuh. Kita mengambil dari gambar kaki subjek dan juga mengambil pada bagian kepala hampir pada bagian atas frame.



### ► **Medium shoot**

Pengambilan gambar dengan tipe shoot ini bertujuan untuk menunjukkan subyek lebih detail, dan juga bisa menunjukkan emosi yang ditampilkan oleh subjek. Teknik ini banyak digunakan pada penyampaian berita televisi oleh presenter, wartawan yang akan mewawancarai sehingga subjek dengan leluasa mengeluarkan ekspresinya, seperti gerak tangan, dll

### ► **Medium Close Up**

shoot yang mengambil gambar dari dada sampai atas kepala untuk menunjukkan ekspresi wajah lebih jelas

### ► **Close up**

Shoot ini hanya mengambil gambar hanya pada bagian wajah (close up). Teknik ini lebih menonjolkan ekspresi wajah dari subjek. Close-up juga dapat digunakan sebagai teknik cut-in. Dengan teknik ini penonton dapat menggambarkan atau merasakan bahwa pribadinya yang menjadi sebagai subjek

### ► **Extreme Close Up**

Pengambilan gambar dengan teknik ini akan menunjukkan secara detail ekspresi dari subjek, seperti linangan air mata dan luapan kegembiraan terpancarkan dari wajah atau mata subjek

## Type Shot



1



2



3



4



5



6



7



8

- 1. ELS: Extreme Long Shot
- 2. LS: Long Shot
- 3. MLS: Medium Long Shot
- 4. MS: Medium Shot
- 5. MCU: Medium Close Up
- 6. CU: Close Up
- 7. ECU: Extreme Close Up
- 8. VECU: Very Extreme Close Up

long shot



medium long shot



mid shot



medium close up



close up

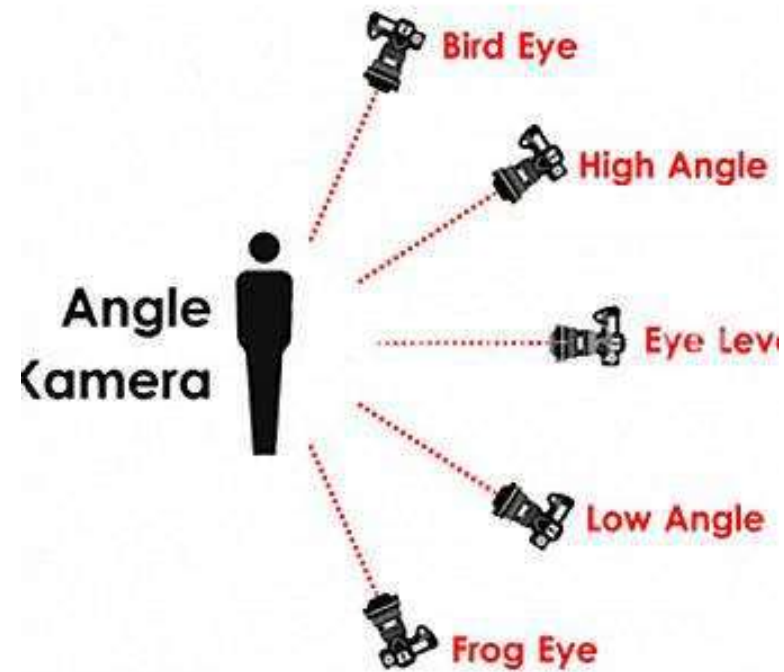


# Camera Angle

- ▶ Bird's Eye View: Pengambilan gambar dari posisi sangat tinggi, biasanya tegak lurus ke bawah, seperti pandangan mata burung. Memberikan perspektif yang luas terhadap lingkungan sekitar.
- ▶ High Angle: Kamera berada lebih tinggi dari subjek dan diarahkan ke bawah. Efeknya bisa membuat subjek terlihat kecil, lemah, atau tidak berdaya.
- ▶ Eye Level Angle: Kamera sejajar dengan mata subjek, menciptakan kesan netral dan alami seolah-olah penonton sedang berinteraksi langsung dengan subjek.

# Camera Angle

- ▶ Low Angle: Kamera diletakkan lebih rendah dari subjek dan diarahkan ke atas. Sudut ini sering digunakan untuk memberikan kesan kuat, megah, atau dominan pada subjek.
- ▶ Frog's Eye: Kebalikan dari *bird's eye view*, *angle* ini diambil dari posisi sangat rendah, hampir menyentuh tanah. Memberikan kesan dramatis dan monumental pada objek, seperti yang terlihat pada film-film superhero.



**ENIS-JENIS ANGLE FOTOGRAF**

# Cahaya dan Pencahayaannya

- ▶ Shooting adalah melukis dengan cahaya. Unsur cahaya berarti sangat penting dalam pembuatan film maupun acara televisi. Cahaya tidak selalu berurusan dengan lampu. Ada sumber cahaya lain selain dari sumber lampu.
- ▶ Secara sederhana ada dua jenis sumber pencahayaan, yakni pencahayaan alami (natural) dan pencahayaan buatan (artificial).

# Cahaya dan Pencahaya

- ▶ produksi film dan video memerlukan cahaya agar subyek bisa terlihat.
- ▶ Pencahaya televisi dan film memiliki fungsi-fungsi:
  - Menyinari obyek/subyek
  - Menciptakan gambar yang artistik,
  - Menghilangkan bayangan yang tidak perlu
  - Membuat efek khusus.



# Tips dalam Proses Syuting

- ▶ "Rasio yang baik untuk menyuting adalah 50 persen close-up dan ekstrim close-up, menyuting medium shot 25 persen, dan 25 persen syuting lebar/ wide shot,"
- ▶ Tidak mengandalkan hanya lensa zoom untuk mendapatkan gambar, tetapi bergerak kamera lebih dekat atau lebih jauh.
- ▶ Cari sudut yang berbeda untuk membuatnya lebih menarik



# Kesimpulan

---

- Visualisasi digital bisa salah satu strategi ampuh untuk menjembatani kesenjangan antara warisan tradisional Seni Betawi dan audiens kontemporer.
- Pendekatan Broadcast Journalism mampu memastikan konten tidak hanya menarik, tetapi juga informatif, berbasis data, dan berkualitas tinggi.
- Keberhasilan strategi ini bergantung pada sinergi konsep, teknik produksi, dan distribusi yang tepat sasaran.

Terimakasih

---