

BAB II

TINJAUAN PUSATAKA

2.1. Video

Video merupakan rangkaian banyak frame (bingkai) gambar yang di dalamnya berisi tahap demi tahap dari suatu gerakan / skuen yang diputar dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan *frame* dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan *frame rate*, dengan satuan fps (*frame per second*). Karena dimainkan dalam kecepatan yang tinggi maka tercipta ilusi gerak yang halus, semakin besar nilai *frame rate* maka akan semakin halus pergerakan yang ditampilkan.

2.1.1. Video Live Shoot

Live Shoot dapat diartikan yaitu pengambilan gambar bergerak secara langsung. Live Shoot juga dapat dikatakan sebagai video shooting di mana dalam pengerjaannya diperlukan editing untuk menyempurnakan hasil shooting. Pengertian live shot itu sendiri adalah serentetan perekaman tentang orang-orang, atau makhluk hidup lainnya, paling tidak ada satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang kemudian menciptakan suatu adegan yang dramatik, yang dipadu dengan kejadian dramatik lainnya dan disusun pada saat proses editing, dan semuanya ini apabila disatukan dapat menciptakan sebuah alur cerita yang bisa membuat penontonnya terhanyut (Prakoso, 2010).

2.1.2. Jenis-jenis *Angle*

Angle adalah teknik pengambilan gambar dengan memperhatikan sudut pandang atau singkatnya sudut pandang pengambilan gambar, untuk menghasilkan gambar atau *video* yang menarik dan profesional sangat disarankan untuk mengerti dan paham akan *angle* pada pengambilan gambar

1. *Normal Angle / Eye Level*

Pengambilan gambar dengan sudut pandang yang normal atau sejajar dengan mata manusia.



Gambar 2.1 Normal Angle / Eye Level

2. *High Angle*

Pengambilan gambar pada sudut pandang yang tinggi.



Gambar 2.2 High Angle

3. *Low Angle*

Pengambilan Gambar pada sudut pandang yang Rendah.



Gambar 2.3 Low Angle

4. *Bird Angle*

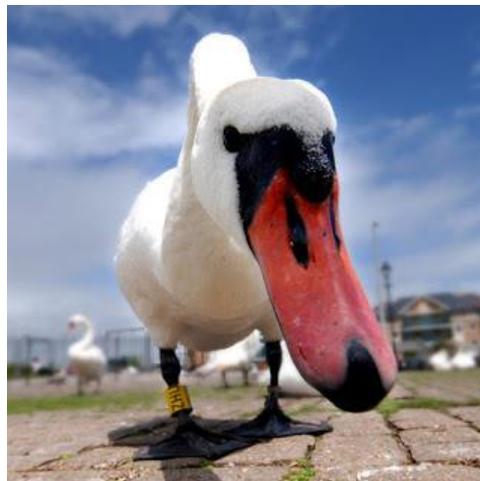
Pengambilan gambar pada sudut pandang yang sangat tinggi dan jauh, seperti halnya burung melihat kebawah.



Gambar 2.4 *Bird Angle*

5. *Frog Angle*

Pengambilan gambar pada Sudut pandang yang sangat rendah dan dekat dengan objek.



Gambar 2.5 *Frog Angle*

2.1.3. *Type Shot*

Type shots adalah teori umum yang berhubungan dengan framing. Namun, *type shot* lebih fokus pada pemilihan luas objek yang diambil serta makna yang ingin disampaikan secara emosional mengenai suatu objek.

1. ***Extreme Long Shot / Extreme Wide Shot***

Shot ini berkesan sangat jauh dan pandangan yang sangat luas, teknik ini biasanya mengambil gambar dengan keseluruhan.



Gambar 2.6 *Extreme Long Shot / Extreme Wide Shot*

2. ***Long Shot / Wide shot***

Sama halnya seperti extreme long shot, tapi pada long shot padangan lebih dekat.



Gambar 2.7 *Long Shot / Wide shot*

3. ***Medium Long Shot / Medium Wide shot***

Shot ini juga berkesan jauh dan luas, atau singkatnya lebih dekat dari teknik long shot.



Gambar 2.8 *Medium Long Shot / Medium Wide shot*

4. *Close Up*

Shot ini berkesan dekat, titik perhatian utama ialah objek, dan biasanya latar sangat sedikit. Untuk objek manusia biasanya shot dilakukan dari bahu sampai atas kepala.



Gambar 2.9 *Close Up*

5. *Medium Close Up*

Shot ini berkesan amat dekat, sama halnya dengan close up tetapi pada medium close up objek sedikit lebih jauh, untuk objek manusia biasanya shot dilakukan dari atas kepala sampai dada atau pinggang.



Gambar 2.10 *Medium Close Up*

6. *Extreme Close Up*

Shot ini berkesan sangat dekat dan detail, objek menjadi fokus utama sehingga mengisi seluruh layar, biasanya digunakan untuk menampilkan bagian bagian tertentu dari tubuh manusia.



Gambar 2.11 *Extreme Close Up*

2.1.4. *Camera Movement*

Gerakan Kamera (*Camera Movement*) adalah teknik pengambilan video dengan menggerakkan camera dengan tujuan memberi kesan dan arti tersendiri, biasanya teknik seperti ini sangat di perlukan oleh orang yang ingin terjun ke dunia *cinematography* (*film/video*).

1. ***Pan* atau *Panning***

Adalah teknik menggerakkan kamera secara mendatar (*horizontal*) dari kanan ke kiri atau sebaliknya.

1. *Pan right* : Gerakan kamera memutar ke kanan
2. *Pan left* : Gerakan kamera memutar ke kiri

2. ***Tilt* atau *Tilting***

Adalah teknik menggerakkan kamera secara mendongak dari bawah ke atas (*vertical*) atau sebaliknya.

1. *Tilt up* : kamera mendongak ke atas
2. *Tilt down* : kamera mendongak ke bawah

3. ***Dolly* atau *Track (Tracking)***

Adalah teknik menggerakkan kamera di atas tripod atau *dolly* mendekati atau menjauhi subyek.

1. *Dolly in* : kamera mendekati subyek
2. *Dolly out* : kamera menjauhi subyek

4. ***Zoom***

Adalah teknik gerakan lensa *zoom* yang mendekati atau menjauhi obyek secara *optic*, Dalam *Zooming* ini yang bergerak bukan nya kamera tetapi lensa kamera yang bergerak maju atau mundur.

1. *Zoom in* : Lensa bergerak maju atau pandangan mendekati objek
2. *Zoom out* : Lensa bergerak mundur atau pandangan manjauhi objek

2.1.5. Tahapan Produksi

1. **Pra Produksi**

Dalam pra-produksi, setiap langkah membuat film ini harus hati-hati dalam merancang dan merencanakannya. Sebuah PH ditetapkan. *storyboard* dibuat dan divisualisasikan dengan bantuan ilustrator dan seniman konsep. Anggaran

produksi disusun untuk merencanakan pengeluaran untuk film. Untuk produksi utama, asuransi diperoleh untuk melindungi terhadap kecelakaan.

Produser mempekerjakan kru. Sifat dari film dan anggaran menentukan ukuran dan jenis yang digunakan selama pembuatan film. Banyak film Hollywood mempekerjakan ratusan pemain dan kru. Kalau anggaran rendah, film indie dapat dilakukan oleh kru terdiri dari 8 atau 9 (atau kurang). Ini adalah posisi kru:

a. ***Sutradara***

bertanggung jawab untuk storytelling, keputusan yang kreatif dan akting para artis.

b. ***Asisten Sutradara***

mengelola jadwal syuting dan logistik produksi, di antara tugas-tugas lainnya. Ada beberapa jenis dari *Astrada*, masing-masing mempunyai tanggung jawab yang berbeda.

c. ***Sutradara casting***

menemukan aktor dan aktris untuk mengisi bagian dalam script.

d. ***Manajer lokasi***

menemukan dan mengelola lokasi film.

e. ***Manajer produksi***

mengelola anggaran produksi dan jadwal produksi. Mereka juga melaporkan atas nama PH untuk para eksekutif studio atau pemodal dari film.

f. ***Director of Photography***

(DOP) adalah sinematografer yang mengawasi/menilai/mengambil tata letak gambar seluruh film.

g. ***Director of Audiography***

(DOA) adalah audiographer yang mengawasi *audiography* (*check sound* dan kualitas suara) dari seluruh film.

h. ***Sound Mixer***

adalah kepala departemen suara selama tahap produksi pembuatan film. Mereka merekam dan mencampur *audio* di set – efek dialog. Mereka bekerja dengan operator booming, Sutradara, DOA, DOP, dan Astrada.

i. ***Sound Designer***

menciptakan konsepsi aural film. Pada beberapa produksi *Sound Designer* memainkan peran seorang *Director of Audiography*.

j. ***Komposer Musik***

menciptakan musik baru untuk film. (Biasanya tidak sampai pasca produksi)

k. ***Production Designe***

menciptakan konsepsi visual film, bekerja dengan *Art Director*.

l. ***Art Director***

mengelola departemen seni, yang membuat set produksi.

m. ***Costume Designer***

menciptakan/memilih pakaian untuk karakter dalam film, bekerja sama dengan aktor serta departemen lainnya.

n. ***Make-up Artist***

bekerja sama dengan *Costume Designer* untuk menciptakan tampilan tertentu untuk karakter.

o. ***Storyboard Artist***

menciptakan gambar visual untuk membantu Sutradara dan *Production Designer* mengomunikasikan gagasan mereka kepada seluruh tim produksi.

p. ***Choreographer***

menciptakan dan mengkoordinasikan gerakan dan tari biasanya untuk musikal. Beberapa film juga dilatih oleh ***Fight Choreographer***.

2. **Produksi**

a. **Tata Setting**

Set construction merupakan bangunan latar belakang untuk keperluan pengambilan gambar. Setting tidak selalu berbentuk bangunan dekorasi tetapi lebih menekankan bagaimana membuat suasana ruang mendukung dan mempertegas latar peristiwa sehingga mengantarkan alur cerita secara menarik.

b. **Tata Suara**

Untuk menghasilkan suara yang baik maka diperlukan jenis mikrofon yang tepat dan berkualitas. Jenis mikrofon yang digunakan adalah yang mudah dibawa, peka terhadap sumber suara, dan mampu meredam *noise* (gangguan suara) di dalam dan di luar ruangan.

c. **Tata Cahaya**

Penataan cahaya dalam produksi film sangat menentukan bagus tidaknya kualitas teknik film tersebut. Seperti fotografi, film juga dapat diibaratkan melukis dengan menggunakan cahaya. Jika tidak ada cahaya sedikitpun maka kamera tidak akan dapat merekam objek.

Penataan cahaya dengan menggunakan kamera video cukup memperhatikan perbandingan *Hi light* (bagian ruang yang paling terang) dan *shade* (bagian yang tergelap) agar tidak terlalu tinggi atau biasa disebut *high contrast*. Sebagai contoh jika pengambilan gambar dengan latar belakang lebih terang dibandingkan dengan artist yang sedang melakukan acting, kita dapat gunakan reflektor untuk menambah cahaya.

Reflektor dapat dibuat sendiri dengan menggunakan *styrofoam* atau *aluminium foil* yang ditempelkan di karton tebal atau triplek, dan ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan.

Perlu diperhatikan karakteristik tata cahaya dalam kaitannya dengan kamera yang digunakan. Lebih baik sesuai ketentuan buku petunjuk kamera *minimal lighting* yang disarankan. Jika melebihi batasan atau dipaksakan maka gambar akan terlihat seperti pecah dan tampak titik-titik yang menandakan cahaya under.

Perlu diperhatikan juga tentang standart warna pencahayaan film yang dibuat yang disebut *white balance*. Disebut *white balance* karena memang untuk mencari standar warna putih di dalam atau di luar ruangan, karena warna putih mengandung semua unsur warna cahaya.

d. **Tata Kostum (*Wardobe*)**

Pakaian yang dikenakan pemain disesuaikan dengan isi cerita. Pengambilan gambar dapat dilakukan tidak sesuai nomor urut adegan, dapat meloncat dari scene satu ke yang lain. Hal ini dilakukan agar lebih mudah, yaitu dengan mengambil seluruh shot yang terjadi pada lokasi yang sama. Oleh karenanya sangat erlu mengidentifikasi kostum pemain. Jangan sampai adegan yang terjadi berurutan mengalami pergantian kostum. Untuk mengantisipasi maka sebelum pengambilan gambar dimulai para pemain difoto dengan kamera digital terlebih dahulu atau dicatat kostum apa yang dipakai. Tatanan rambut, riasan, kostum dan asesoris yang dikenakan dapat dilihat pada hasil foto dan berguna untuk shot selanjutnya.

e. **Tata Rias**

Tata rias pada produksi film berpatokan pada skenario. Tidak hanya pada wajah tetapi juga pada seluruh anggota badan. Tidak membuat untuk lebih cantik atau tampan tetapi lebih ditekankan pada karakter tokoh. Jadi unsur manipulasi sangat berperan pada teknik tata rias, disesuaikan pula bagaimana efeknya pada saat pengambilan gambar dengan kamera. Membuat tampak tua, tampak sakit, tampak jahat/baik, dll.

3. Pasca Produksi

1. **Proses Editing**

Secara sederhana, proses editing merupakan usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih berguna dan enak ditonton. Dalam kegiatan ini seorang editor akan merekonstruksi potongan-potongan gambar yang diambil oleh juru kamera. Tugas editor antara lain sebagai berikut:

- a. Menganalisis skenario bersama sutradara dan juru kamera mengenai kontruksi dramatinya.
- b. Melakukan pemilihan shot yang terpakai (OK) dan yang tidak (NG) sesuai *shooting report*.
- c. Menyiapkan bahan gambar dan menyusun daftar gambar yang memerlukan efek suara.

- d. Berkonsultasi dengan sutradara atas hasil editingnya.
- e. Bertanggung jawab sepenuhnya atas keselamatan semua materi gambar dan suara yang diserahkan kepadanya untuk keperluan editing.

2. *Review Hasil Editing*

Setelah film selesai diproduksi maka kegiatan selanjutnya adalah pemutaran film tersebut secara intern. Alat untuk pemutaran film dapat bermacam-macam, dapat menggunakan VCD/DVD player dengan monitor TV, ataupun dengan PC (CD-ROM) yang diproyeksikan dengan menggunakan LCD (*Light Computer Display*). Pemutaran intern ini berguna untuk review hasil editing. Jika ternyata terdapat kekurangan atau penyimpangan dari skenario maka dapat segera diperbaiki. Bagaimanapun juga editor juga manusia biasa yang pasti tidak luput dari kelalaian. Maka kegiatan review ini sangat membantu tercapainya kesempurnaan hasil akhir suatu film.

2.1.5. *Software Editing*

Perangkat lunak atau *software* yang digunakan dalam proses editing antara lain Adobe Premiere Pro CC 2017, Adobe After Effect CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Flash, dan Blender 3d.

1. Adobe Premiere Pro



Gambar 2.12 Logo Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro adalah software yang menggabungkan kinerja yang luar biasa dengan rapi, antarmuka yang diubah dan sejumlah fitur kreatif baru

yang fantastis, termasuk didalamnya *Warp Stabilizer* untuk menstabilkan *footage*, *timeline trimming* yang dinamis, *multicam editing* yang diperluas, *adjustment layers*, dan banyak lagi. Dalam pembuatan video profil ini, Adobe Premiere Pro digunakan dalam melakukan proses editing.

2. Adobe After Effect

Adobe After Effects CS6 adalah animasi industri terkemuka dan perangkat lunak compositing kreatif yang digunakan oleh berbagai motion graphic dan seniman efek visual. Menawarkan kontrol yang unggul, banyak pilihan kreatif, dan integrasi dengan aplikasi pasca-produksi lainnya. Dalam pembuatan video profil ini, Adobe After Effects CS6 digunakan dalam melakukan proses compositing dan animasi.



Gambar 2.13 Logo Adobe After Effect

2.2. Motion Graphic

Motion graphic atau motion grafis adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. Pada dunia perdagangan, informasi, dan hiburan adalah suatu tantangan, ketika dimana pemirsa/audience memutuskan apakah tidak atau akan untuk saluran, keluar dari situs web, atau ketika menonton trailer, untuk melihat film. Maka dari itulah diperlukan strategi, kreativitas, dan keterampilan dari seorang desainer broadcasting, desainer judul film dan animator dalam seni motion grafis (Curran,

2000). Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai beberapa pertimbangan untuk menghasilkan motion graphic yang efektif:

1. Spatial

Merupakan pertimbangan ruangan, terdiri dari arah, ukuran, arah acuan, arah gerakan, perubahan ketika gerakan dipengaruhi gerakan lain, hubungan pergerakan terhadap batas-batas *frame*.

2. Temporal

Di dunia video dan film, time atau waktu menggambarkan secara *numeric* sebagai *frame per second* (fps).

3. Live Action

Faktor-faktor yang perlu diperhatikan ketika bekerja dengan konten live action termasuk bentuk atau konteks, properti film, dan sifat sinematik, seperti tone, contrast, lighting, depth of field, focus, camera angle, shot size, dan mobile framing.

4. Typographic

Type merupakan salah satu prinsip untuk membangun sebuah pesan dalam grafis desain. Hal yang perlu diperhatikan pada *typography* yaitu tipe huruf, ukuran, kapital atau huruf kecil.

2.3. Safety Induction

Safety induction adalah sebuah latihan tentang keselamatan dan kesehatan kerja yang diberikan kepada pekerja baru, kontraktor baru ataupun para tamu yang baru pertama kali datang di lokasi perusahaan tersebut. Tujuan dari *safety induction* ini adalah untuk mengkomunikasikan bahaya-bahaya keselamatan dan kesehatan kerja umum yang terdapat selama pekerjaan/kunjungan mereka sehingga mereka bisa sadar serta bisa melakukan tindakan pengendalian terhadap bahaya tersebut.

Safety induction sangat diperlukan bagi para pekerja baru karena banyak penelitian menyebutkan bahwa tingkat kecelakaan pada pekerja baru, Menurut penelitian dari *Health and Safety Executive* dan *institute for work and health*:

1. 8 dari 16 kecelakaan kerja yang menyebabkan kematian terjadi pada 10 hari pertama di tempat kerja, Setengah dari mereka terjadi pada hari pertama Risiko keselamatan kerja cedera hilang waktu (*lost time injury*) ditemukan sangat tinggi pada bulan pertama pekerjaan, risiko tersebut menjadi 3 kali lipat lebih besar daripada pekerja yang sudah punya pengalaman kerja 1 tahun.
2. Safety induction ini wajib diberikan kepada para pekerja/kontraktor/tamu sebelum mereka memulai aktifitasnya. Safety induction tidak perlu diulang setiap kali mereka ingin memulai aktifitasnya, safety induction ini hanya perlu diberikan setiap kali ada perubahan signifikan terkait dengan fasilitas kerja atau minimal safety induction ini diberikan setahun sekali sehingga para pekerja dapat terus *refresh* ilmunya terkait dengan perkembangan bahaya dan pengendalian keselamatan kerja yang ada di tempatnya.



Gambar 2.14 Logo Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)

Keselamatan dan Kesehatan Kerja adalah ilmu dan seni yang terdiri dari serangkaian metoda-metoda dalam melakukan intervensi terhadap sistem kerja sehingga menjamin keamanan dan kesehatan setiap sistem kerja yang dijalankan baik bagi pekerja, peralatan, maupun bagi lingkungan (Modjo,2009).

Inti dari Ilmu K3 ini adalah kegiatan identifikasi bahaya dan risiko sehingga bisa dilakukan pengendalian untuk mencegah kecelakaan kerja. Beberapa istilah yang harus dipahami:

1. Bahaya

adalah potensi dari sebuah kondisi, keadaan, perubahan kondisi atau keadaan yang dapat menghasilkan efek yang merugikan.

2. Risiko

Adalah hasil dari kemungkinan dan konsekuensi semua bahaya dalam sebuah aktivitas atau kondisi. Risiko merupakan penilaian subjektif terhadap kemungkinan kecelakaan, luka atau kerugian.

3. Kecelakaan

adalah sebuah kejadian yang tidak diinginkan, tidak diprediksi, dan tidak disengaja.

4. Penyakit Akibat Kerja

adalah Penyakit akibat kerja ialah penyakit yg diidap oleh tenaga kerja dan orang lain yg disebabkan oleh pekerjaan atau lingkungan kerja.

2.4. Dasar Hukum

1. UU No 1 Tahun 1977 Tentang Keselamatan Kerja

- a. Tempat dimana dilakukan pekerjaan bagi suatu usaha.
- b. Adanya tenaga kerja yang bekerja di sana.
- c. Adanya bahaya kerja di tempat itu.

2. Permenaker No 5 tahun 1996 Tentang Sistem Manajemen K3

Setiap Perusahaan yang memperkerjakan seratus tenaga kerja atau lebih dan atau yang mengandung potensi bahaya yang di ditimbulkan oleh karakteristik proses atau bahan produksi yang dapat mengakibatkan kecelakaan seperti peledakan, kebakaran, pencemaran lingkungan dan penyakit akibat kerja (PAK).

3. Permenaker No. 4 Tahun 1987 Tentang Pembinaan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (P2K3).

- a. Tempat kerja dimana pengusaha atau pengurus memperkerjakan 100 orang atau lebih.
- b. Tempat kerja dimana pengusaha memperkerjakan kurang dari seratus orang tetapi menggunakan bahan dan instalasi yang memiliki resiko besar akan terjadinya peledakan, kebakaran, keracunan dan pencemaran radio aktif.

2.5. Fasilitas K3

Fasilitas yang memadai dan sumber daya sehingga kebijakan kesehatan dan keselamatan dapat diimplementasikan dengan baik -termasuk anggaran, personil, pelatihan, kesempatan meningkatkan kualitas dan wadah untuk berpartisipasi dalam perencanaan, evaluasi pelaksanaan, dan tindakan menuju perbaikan.

1. Apar



Gambar 2.15 Apar.

APAR (Alat Pemadam Api Ringan) atau fire extinguisher adalah alat yang digunakan untuk memadamkan api atau mengendalikan kebakaran kecil. Alat Pemadam Api Ringan (APAR) pada umumnya berbentuk tabung yang diisi dengan bahan pemadam api yang bertekanan tinggi. Dalam hal Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3), APAR merupakan peralatan wajib yang harus

dilengkapi oleh setiap Perusahaan dalam mencegah terjadinya kebakaran yang dapat mengancam keselamatan pekerja dan asset perusahaannya.

2. *Water Springkler*



Gambar 2.16 *Water Springkler*.

Merupakan sistem yang digunakan untuk memadamkan kebakaran ketika terjadi kebakaran di sebuah bangunan. *Fire Sprinkler* akan menyala secara otomatis ketika ada api yang akan menyebabkan kebakaran.

3. *Water Hydrant*



Gambar 2.17 *Water Hydrant*.

Water Hydrant adalah sistem salah satu pemadam kebakaran yang terhubung dengan sumber air yang bertekanan dan mendistribusikan air ke lokasi pemadaman dengan laju yang cukup. Alat ini bermanfaat untuk pemadaman api tanpa membuat penggunanya khawatir terjadinya kekurangan pasokan air

4. Alarm Kebakaran



Gambar 2.18 Alarm Kebakaran.

Alarm Kebakaran merupakan alat yang dirancang untuk mendeteksi terjadi kebakaran pada area yang dipasang. Alarm kebakaran didisain khusus untuk mengeluarkan bunyi yang bising dan flash camp / lampu indicator dipanel control dan bunyi. Bunyi dan lampu indicator sebagai signal untuk memberitahu kepada operator / penghuni bangunan jika sedang terjadi kebakaran pada lokasi ruang yang telah di instalasi dengan sistem alarm kebakaran ini.

5. *Assamble Point* (Titik Kumpul)



Gambar 2.19 *Assamble Point* (Titik Kumpul).

Titik Kumpul merupakan area terbuka dekat dengan pusat-pusat lingkungan pemukiman yang apabila terjadi bencana maka menjadi titik pertemuan warga yang hendak dipindahkan ketempat yang aman.

6. Jalur Evakuasi



Gambar 2.20 Jalur Evakuasi.

Jalur Evakuasi adalah jalur yang diperuntukkan khusus menghubungkan semua area ke area yang aman sebagai Titik Kumpul. Dalam keadaan Darurat, Jalur Evakuasi menjadi sangat penting dan mutlak untuk diletakkan sebagai Penunjuk Arah.

2.6. Keadaan Darurat

Keadaan darurat adalah situasi atau kondisi atau kejadian yang tidak normal. Keadaan darurat dapat berubah menjadi bencana (disaster) yang mengakibatkan banyak korban atau kerusakan. Dalam K3 keadaan darurat yang sering terjadi

1. Gempa bumi
2. Kebakaran

2.7. Politeknik Negeri Sriwijaya

Politeknik Negeri Sriwijaya, adalah salah satu perguruan tinggi negeri yang terdapat di kota Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia. Bertempat di Jl. Sriwijaya Negara Bukit Besar, Bukit Lama, Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30139. Berdasarkan data tahun 2010 memiliki luas area sebesar 71.145 M2 atau 7,1145 HA yang terdiri dari luas persil bangunan 45.320 M2, dengan

luas bangunan 36.409 M² dan luas lantai 58.500 M² dan memiliki gedung belajar 3 lantai.

Politeknik Negeri Sriwijaya, dahulunya bernama Politeknik Universitas Sriwijaya secara resmi dibuka pada tanggal 20 September 1982. Pada fase pertama Politeknik hanya mempunyai 2 (dua) Jurusan yaitu Jurusan Teknik Sipil dan Jurusan Teknik Mesin dengan daya tampung maksimum 576 orang mahasiswa dan dengan sarana pendidikan, staf pengajar dan kurikulum yang dirakit secara nasional dan terpusat di Pusat Pengembangan Pendidikan Politeknik PEDC Bandung.

Pada fase kedua tahun 1987 Politeknik memperluas bidang keteknikan dan melahirkan bidang Tata Niaga. Bidang keteknikan yang dikembangkan adalah Jurusan Teknik Elektro, Teknik Elektronika, Teknik Telekomunikasi dan Teknik Kimia Industri sedangkan bidang tata Niaga terdiri atas Jurusan/Program studi Akuntansi Kesekretariatan telah dimulai tahun akademik 1986. Hingga saat ini telah ada 22 Program Study yang ada di politeknik Negeri Sriwijaya.

Sesuai dengan perkembangan Politeknik yang mampu menghasilkan almni yang dapat memenuhi kebutuhan pasar kerja baik local, nasional maupun internasional menjadikan Politeknik mandiri sejak tahun 1998 sesuai dengan surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor : 235/O/1998 menjadi Politeknik Negeri Sriwijaya.