BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan.

Dalam perusahaan Dinas Komunikasi dan Informatika (DISKOMNFO), penulis sebagai mahasiswa yang melaksanakan Kerja Praktek, ditempatkan di Seksi Penyajian Data dan Informasi sebagai tim kreatif yang mengerjakan bahan data untuk digunakan/dimasukkan ke dalam *website* yang dikelola oleh Dinas Komunikasi dan Informatika (DISKOMINFO) yakni www.jabarprov.go.id.

Sebagai tim kreatif disana, penulis sebagai mahasiswa yang melaksanakan kerja praktek diberi tugas untuk membuat media promosi untuk mengerjakan perancangan video “Bandung Kota *Cyber*”. Video ini nantinya akan dijadikan sebagai media promosi dan informasi mengenai program pemerintah kota Bandung.akan di unggah ke dalam website www.jabarprov.go.id agar nantinya dapat dilihat oleh masyarakat.

Dan berdasarkan inisiatif penulis maka pembuatan video Bandung Kota *Cyber* dibuat dengan bentuk video animasi karena dinilai lebih cocok untuk sasaran dari program Bandung Kota *Cyber* ini yakni remaja.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan.

Penulis sebagai mahasiswa yang melakukan Kerja Praktek di perusahaan Dinas Komunikasi dan Informatika (DISKOMINFO) ditugaskan oleh pihak perusahaan untuk mengerjakan seluruh perancangan dan pembuatan dari video Bandung Kota *Cyber*. Pembuatan video ini sehubungan dengan program pemerintah kota Bandung yang memang tengah mencanangkan

sebagai kota *cyber* yang sarat dengan informasi yang terkini (*Up to date*) dan juga teknologi yang canggih.

Sebagai seorang kreator yang tergabung dalam tim keratif di DISKOMINFO maka penulis dituntut untuk dapat menguasai teknik pengambilan video dan juga teknik fotografi. Selainitu juga penulis dituntuk untuk mengusai berbagai macam program yang berhubungan dengan pengeditan video, seperti program *Adobe Premier* , *Adobe Flash* , dan lainnya. Hal ini semata-mata agar hasil dari pembuatan video dapat memuaskan baik untuk penulis sendiri, pihak DISKOMINFO. Pemerintah Kota Bandung, hingga Masyarakat yang melihat videro tersebut.

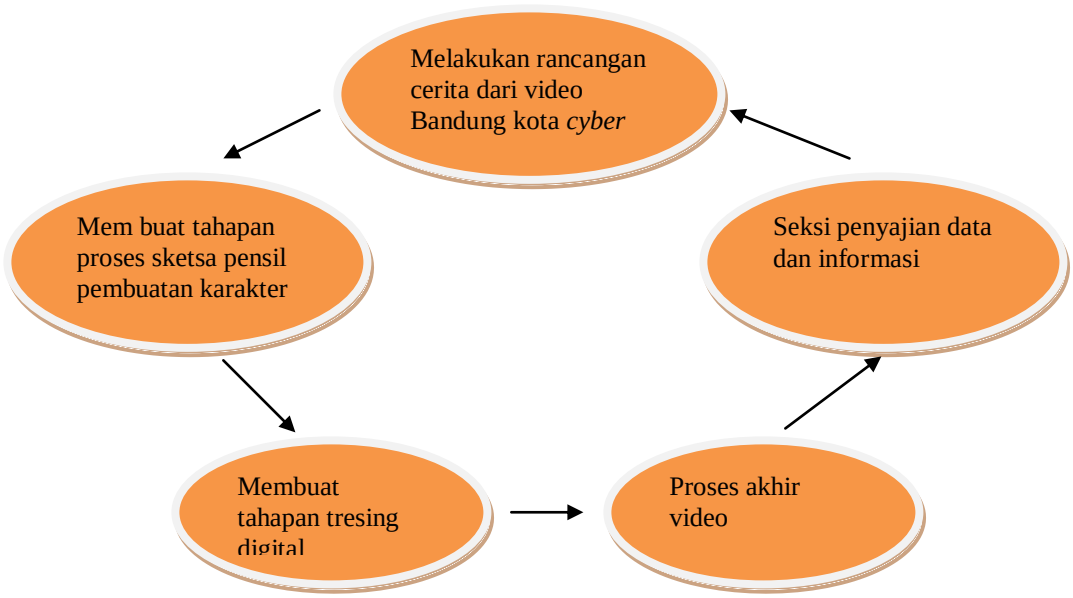
Video yang telah selesai dibuat ini nantinya akan diseleksi lagi dan jika telah lolos seleksi dari pihak perusahaan maka video “Bandung Kota *Cyber*” ini akan *Upload* kedalam website yang dikelola oleh pihak Dinas Komunuikasi dan Informatika yakni www.jabarprov.go.id. Dan diharapkan masyarakat yang melihat video ini dapat mengetahui mengenai program pemerintah kota Bandung tersebut.

3.3 Metode Kerja Praktikan.

Selama menjalani proses kerja praktek, pihak Dinas Komunikasi dan Informatika (DISKOMINFO) menetapkan jam kerja dimulai pada pukul 13.00 – selesai bagi mahasiswa yang melakukan kerja praktek, yaitu setiap Senin hingga Kamis. Namun, karena waktu pelaksaan kerja praktek bertepatan dengan jadwal kuliah penulis, maka penulis datang ke perusahaan Dinas Komunikasi dan Informasi (DISKOMINFO) setiap seminggu sekali yakni setiap hari Senin, untuk melaporkan progres pekerjaan yang diberikan pihak perusahaan yang nantinya akan diberi masukkan oleh pihak pembimbing dari perusahaan DISKOMINFO. Dan menyerahkan pekerjaan yang telah selesai

untuk kemudian dinilai oleh pihak pembimbing di perusahaan sesuai dengan tenggang waktu yang telah ditentukan oleh pihak perusahaan DISKOMINFO.

Untuk lebih jelasnya berikut lampiran gambar dari alur kerja dan alur perintah yang dilaksanakan oleh penulis selama melaksanakan kerja praktek di Dinas Komukasi dan Informatika :



Tabel III.1. Alur kerja dan alur perintah.

3.4 Perancangan Video Promosi "Bandung Kota Cyber".

Perancangan Video "Bandung Kota *Cyber*" akan dibuat unik karena video ini dibuat berupa video animasi. Dan untuk teknik pembuatannya video animasi Bandung Kota *Cyber* ini sendiri akan dibuat dengan menggunakan program flash.

Alasan dipilihnya video animasi karena video ini yang paling jarang digunakan untuk video promosi dari program pemerintah, sehingga hal ini

akan cukup menarik perhatian masyarakat. Selain itu dengan target audies dari program pemerinta sendiri yang merupakan remaja maka dengan pembuat video animasi, dinilai yang paling cocok. Video ini juga diharapkan dapat menarik jumlah orang yang mengunjungi website www.jabarprov.go.id.

Dalam perancangan video Bandung kota *Cyber* ini menggunkan metode :

a. Studi Literatur, yaitu penelitian dan penelaahan buku acuan dan Informasi-informasi yang berhubungan dengan perancangan video Bandung Kota Cyber, dan juga mengunjungi situs – situs yang menampilkan informasi dan refernsi yang berkaitan dengan pembuatan video animasi ini.
b. Diskusi dan konsultasi, yaitu metode yang dilakukan dengan cara berdiskusi dengan pihak lain yang dapat memberikan saran mengenai video animasi yang tegah digarap oleh penulis, separti berdikusi dengan pihak DISKOMINFO.

3.4.1Konsep Perancangan.

Sebelum melangkah ke teknis pembuatan video, penulis mengusulkan untuk menggunakan jenis video animasi. Hal ini di karenakan karena video animasi dinilai lebih unik dibandingkan video yang biasa dibuat. Selain itu video animasi juga dinilai cocok bagi para remaja yang merupakan sasaran utama dari program Bandung Kota *Cyber*.

Setelah usulan penulis disetujui oleh pihak perusahaan DISKOMINFO maka dan hal pertama yang penulis lakukan adalah mencari data mengenai animasi apa yang sedang digemari oleh para remaja saat ini yang merupakan sasaran dari video animasi yang tengah digarap oleh penulis. Dan berdasarkan hasil surver maka penulis mendapatkan data bahwa

animasi yang tengah digemari oleh banyak remaja saat ini adalah animasi jepang.

Setelah didapatkan data mengenai animasi yang tengah digemari remaja, penulis pun mulai mencari berbagai referensi dari berbagai video animasi dan film kartun jepang, sebagai bahan pendukung dalam pembuatan video animasi yang tengah digarap oleh penulis. Hal ini sangat penting karena video animasi yang dijadikan refersi akan dijadikan sebagai patokan oleh penulis, mulai dari pergerakan setiap karekter hingga pergerakan dari background. Namun penulis tidak serta merta menampilkan seluruh bentuk videonya menjadi seprti video animasi jepang. Penulis tetap menggunakan gaya gambarnya sendiri untuk menciptakan viseo animasi ini, namun penulis melihat pemakaian warna dan detail background dari video animasi Jepang sebagia suatu patokan.

Kemudian penulis mulai mencari program pendukung yang cocok untuk pembuatan video aniamsi. Dan dipilihlah program *adobe flash cs 3 profesional* sebagai program pendukung untuk proses teknis prokusi video animasi Bandung Kota *Cyber*.

Usai melakukan pencarian data dan referensi mengenai video animasi, penulis mulai membuat synopsis cerita dan storyboard. Dan inti cerita dari video “Bandung Kota *Cyber*” ini ialah menceritakan tentang seorang wisatawan yang tengah berwisata dikota Bandung, dan dia kebingungan karena banyak sekali orang yang asik dengan laptop dan Hp mereka , ditambah dengan banyak sekali tanda wifi. Kemudian setelah beberapa lama dia kebingungan akhirnya mengetahui bahwa dia berada di kota bandung yang berbasis kota Cyber.

Cerita tersebut diambil berdasarkan data mengenai hal – hal apa saja yang erat hubungannya dengan Bandung Kota *Cyber*. Dan hal – hal yang erat hubunganya dengan tema video tersebut adalah *gadget* dan wisatawan. *Gadget* kemudian diaplikasikan kedalam barang seperti laptop dan Hp yang memang barang tersebut paling banyak dimiliki oleh para remaja saat ini. Selain itu wisatawan mewakili masyarakat luas yang belum mengetahui mengenai program kota Bandung ini.

3.4.2 Teknis Perancangan.

Proses teknis dari perancangan video Bandung Kota Cyber ini di buat dengan 4 tahapan pembuatan, yakni sebagai berikut :

1. **Tahap pembuatan synopsis cerita,**

   Dalam tahapan ini penulis membuat synopsis dari cerita yang akan digunakan pada video animasi Bandung Kota *Cyber.* Tahapan ini berguna untuk menentukan alur cerita yang akan dibuat.

   Setelah menentukan aluar cerita dan synopsis maka tahap selanjutnya adalah tahap pembuatan karakter dan storyboard. Dan berikut adalah synopsis cerita yang digunakan dalan video animasi Bandung Kota *Cyber.*

   Seorang wisatawan yang tengah berwisata di kota Bandung, dia kebingungan karena banyak sekali orang yang asik dengan laptop dan Hp mereka , ditambah dengan banyak sekali tanda wifi. Kemudian setelah beberapa lama dia kebingungan akhirnya mengetahui bahwa dia berada di kota bandung yang berbasis kota Cyber.

2. Tahap seksa visual dari karakter,

Pada tahapan ini karakter yang telah dibuat pada tahap pertama dibuat sketsa visual. Seksa ini masih bebentuk kasar , namun stelah karakter yang dirasa pas telah dibuat maka skesa yang masih kasar tersebut mulai dirapihkan dengan menggunakan drawing pen. Hal in untuk memudahkan pada saat proses digitalisasi.

Berikut sketsa pensil karakter yang akan digunakan pada video animasi Bandung Kota *Cyber*

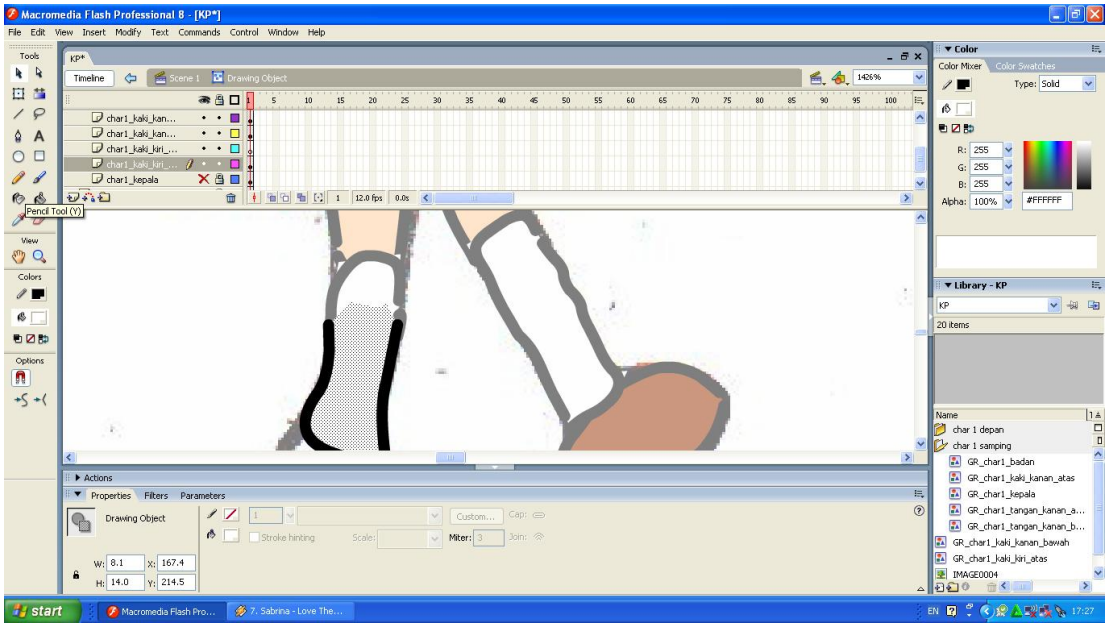


Gambar III.1. Sketsa Pensil Karekter dari Video Bandung Kota *Cyber*.

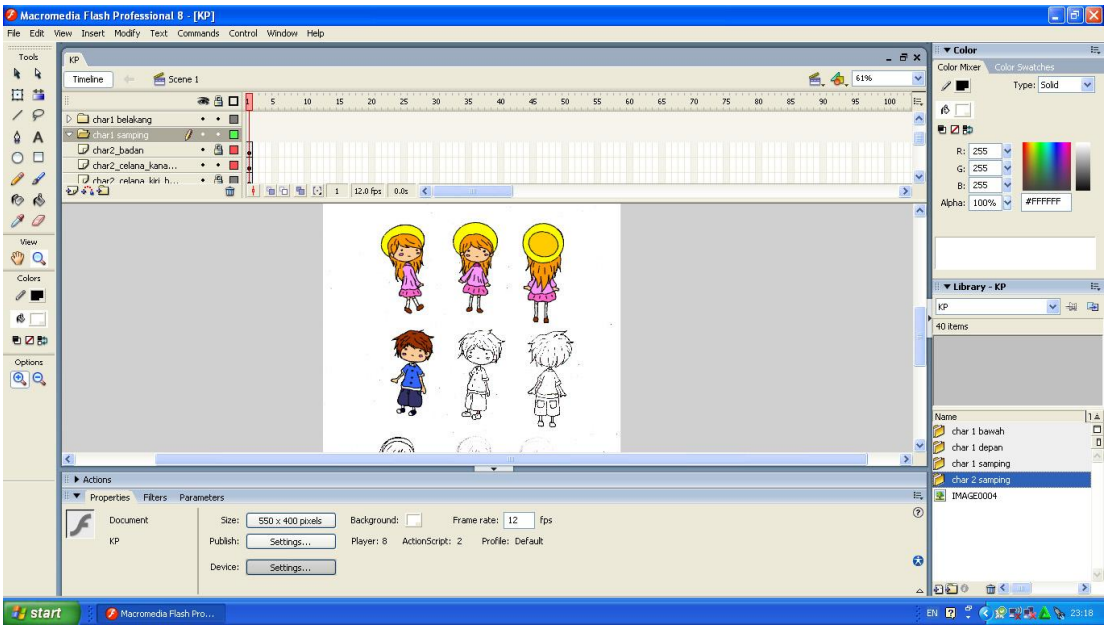
3. Tahapan proses pemindahan dari skesa manual ke digital,

Pada tahap ini sketsa pensil yang telah dibuat mulai dipindahkan keproses digitalisasi. Pada proses digitalisasi ini, skesta pensil discan terlebih dahulu. Kemudian untuk lebih menghemat waktu pengerjaan, maka proses digitalisasi ini langsung dilakukan didalam program adobe flashnya sendiri.

Berikut lampiran gambar dari proses digitalisasi gambar karakter :



Gambar III.2. Proses Tresing Sketsa Karakter.



Gambar III.3. Proses Pemberian Warna.

4. Tahap akhir pembuatan video animasi

Dalam tahap ini seluruh hasil tersing dari katakter yang telah selesai dibuat kemudian langsung memasuki proses terakhir yakni proses pembuatan pergerakan karakter. Agar pergerakan karakter terlihat halus dan tidak aneh maka pada proses sebelumnya gambar ditresing dengan menggunakan layer – layer yang berbeda persetiap karakternya. Hal ini juga mempermudah proses pergerakan dari karakter ketika pembuatan video dimulai

Setelah pergerakan karakter dan *background* telah selesai, tahap selanjutnya adalah memberikan efek suara dan music. Hal ini penting untuk lebih menghidupkan susana dan karekater didalam video. Tahap terakhir adalah mengubah format video dengan cara *import movie.* Format video diubah kedalam *format flv* untuk memudahkan pihak DISKOMINFO melihat dan mengmasukannya kedalam *website.* Berikut

beberapa lampiran potongan - potongan gambar dari video Bandung Kota *Cyber*.



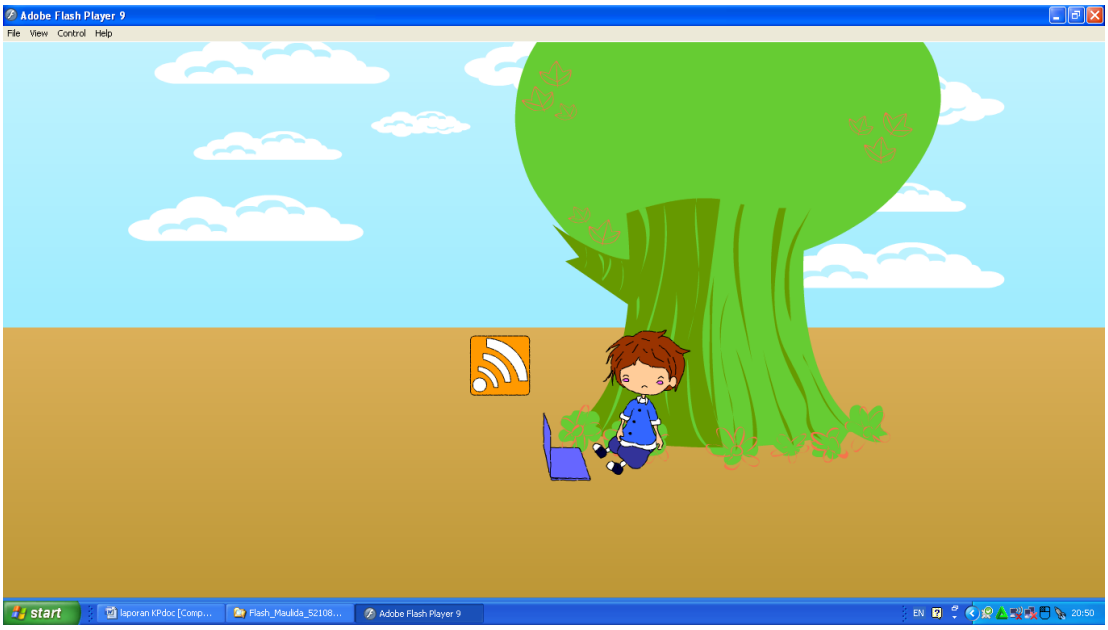
Gambar III.4. Adegan Pembuka dari Video Bandung Kota *Cyber*.



Gambar III.5. Adegan Awal dari Video Bandung Kota *Cyber*.



Gambar III.6. Salah Satu Adegan dalam Video Bandung Kota *Cyber*.



Gambar III.7. Adegan Akhir dari Video Bandung Kota *Cyber*.