BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Praktikan dalam perusahaan mempunyai peranan dalam divisi desain yang mengerjakan berbagai tugas yang diberikan oleh pembimbing kerja praktek dalam perusahaan, diantaranya :

- Praktikan membantu dalam pembuatan logo baru untuk perusahaan agar perusahaan tersebut terlihat lebih professional.
- Praktikan membantu memberikan masukan-masukan dalam bidang stategi promosi perusahaan
- Praktikan membantu dalam pembuatan *video company profile* yang sangat penting dalam suatu perusahaan

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

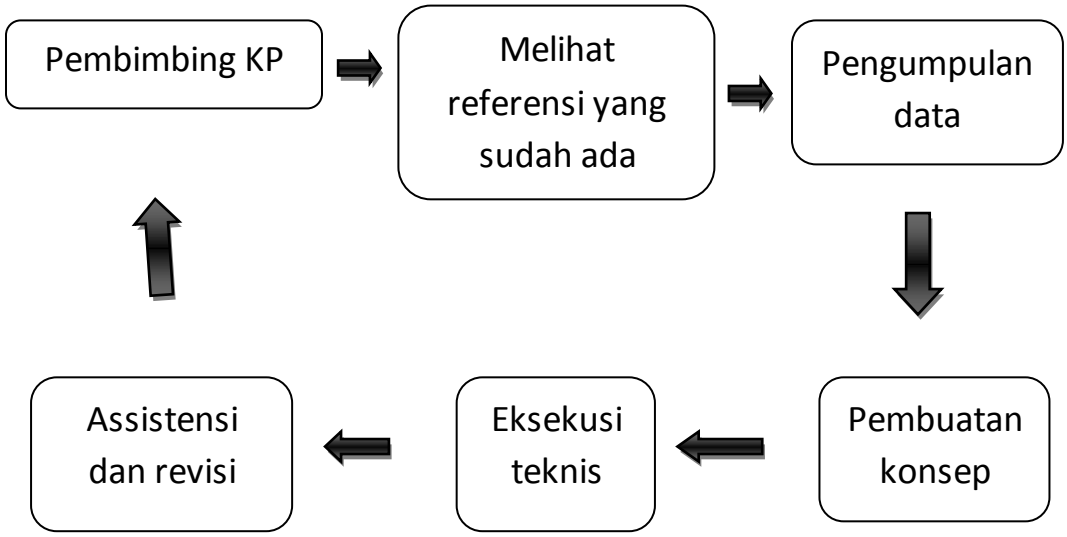
Manajer perusahaan memberikan tugas kepada praktikan untuk membuat dan menyelesaikan beberapa pekerjaan, dan salah satunya adalah “Perancangan *Video Company Profile* Wintech Divisi Training IT PT. Mandala Indonesia Technology, dimana sampai pada praktikan mendapat pekerjaan itu perusahan tersebut belum memiliki *video company profile.*

Dari masalah yang sudah ada praktikan diberikan kesempatan untuk menyelasaikan masalah tersebut, sesuai dengan permintaan dari Manajer Produksi Wintech divisi Training IT PT. Mandala Indonesia Technology, praktikan lalu merancang *video company profile*

3.3 Metode Kerja Praktikan

Metode yang digunakan praktikan dalam mengerjakan rancangan *video company profile* Wintech divisi *training* IT PT. Mandala Indonesia Technology diantaranya:

- Melihat referensi yang sudah ada.
- Pengumpulan data.
- Membuat konsep.
- Eksekusi teknis.
- Assistensi dan revisi kepada pembimbing di perusahaan.



B**agan III.1** Alur pengerjaan tugas

Beberapa referensi yang berkaitan dengan *video company profile*



Gambar III.1 *Video Company Profile Coca-cola*



Gambar III.2 *Video Company Profile* Doxa digital

3.4 Perancangan *Video Company Profile*

Perancangan *video company profile* Wintech divisi *training* IT PT. Mandala Indonesia Technology ini dilakukan atas permintaan dari PT. Mandala Indonesia Technology pada saat praktikan sedang mengerjakan kerja praktek.

3.4.1 Konsep Perancangan *Video Company Profile*

Konsep perancangan *video company profile* Wintech divisi *training* IT PT. Mandala Indonesia Technology tersebut adalah mengambil dari konsep perubahan (*transform*) dengan maksud dikarenakan perusahan banyak mengalami perubahan baik dalam bentuk logo, strategi promosi dsb. Dalam rancangan ini praktikan membuat tampilan seperti robot yang merupakan bentuk dari logo perusahaan yang lama, tetapi mengalami beberapa perubahan, dalam segi bentuk, warna dan *detail*.

A. Tema

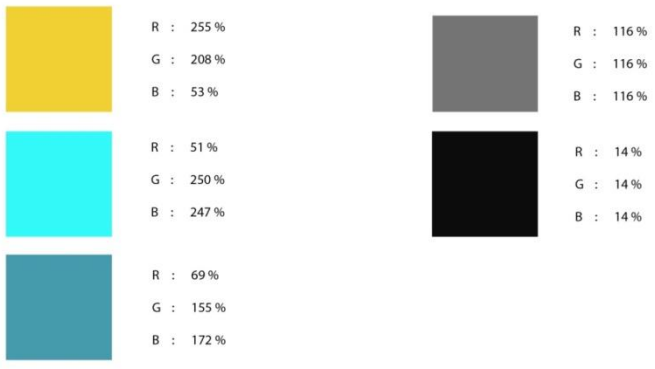
- Tema : *Transform*, dengan pengertian perubahan, diambil karena Wintech selama berdiri, telah mengalami banyak perubahan, begitu juga dengan *video* ini yang banyak menampilkan perubahan-perubahan bentuk untuk mewakili Wintech.

B. Konsep *Visual*

Konsep perancangan *video company profile* Wintech divisi *training* IT PT. Mandala Indonesia Technology diambil dari konsep logo Wintech yang dulu, dikarenakan Wintech telah mengalami banyak perubahan atau perkembangan dalam bisnis, maka dilakukanlah beberapa perubahan dalam konsep yang bertema *Transform*. Bentuk robot ini dipilih karena sangat khas dengan perusahaan ini dan merupakan bentuk pertama dari logo Wintech. Robot adalah mesin yang dapat diperintah untuk mengerjakan sesuatu bahkan untuk menjelaskan sesuatu dan sangat berhubungan dengan dunia IT.

Dalam rancangan ini praktikan hanya memberikan 4 warna yang sangat berhubungan dengan Wintech seperti *orange*, biru, *silver*, dan hitam.

C. Konsep Warna



Gambar III.3 Warna yang digunakan

Warna-warna yang dipilih adalah warna warna yang menurut praktikan dapat mewakili Wintech.

Warna *orange*, biru muda dan biru tua adalah warna yang digunakan pada logo Wintech dan logo PT. Mandala Indonesia Technology.

Sedangkan warna *silver* dan hitam, menurut praktikan adalah warna yang menggambarkan tentang *technology*. Dengan alasan diataslah maka warna-warna tersebut digunakan

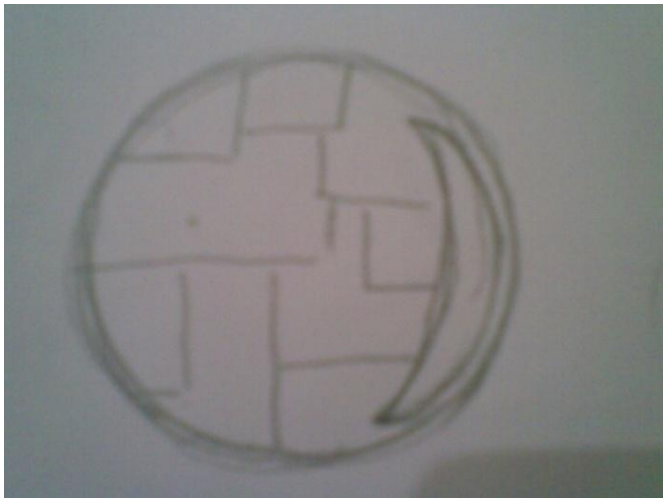
.

3.5 Teknis Perancangan video company profile

Teknis perancangan *video company profile* Wintech divisi *training* IT PT. Mandala Indonesia Technology meliputi beberapa tahapan perancangan, diantaranya

3.5.1 Tahap I

Pertama kali praktikan melakukan sketsa untuk menemukan ide atau konsep *visual* apa yang nantinya cocok dipakai dalam perancangan *video company profile*. Pada sketsa awal praktikan membuat dengan konsep bola dunia yang terbentuk oleh beberapa lapisan, yang nantinya lapisan tersebut digunakan untuk menjelaskan data-data yang telah diberikan.

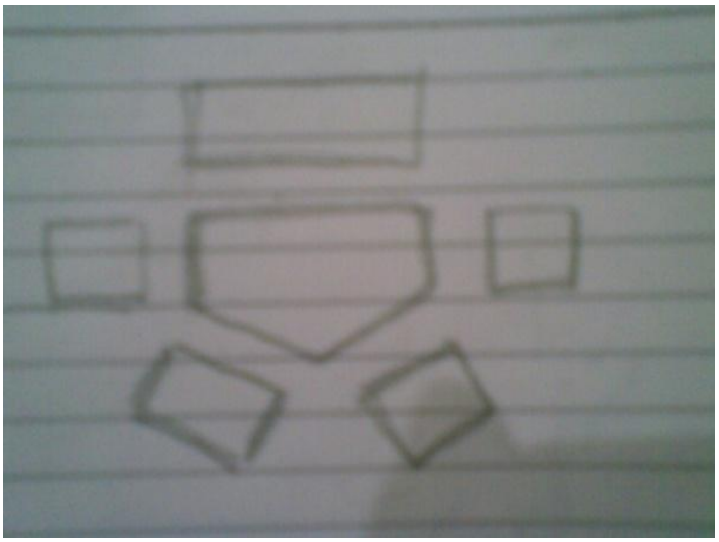


Gambar III.4 Sketsa awal

3.5.2 Tahap II

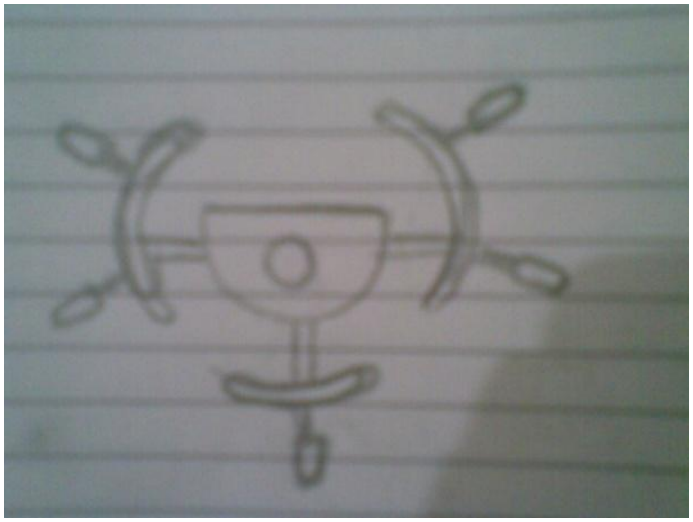
Pada tahap ini praktikan telah menentukan dan mendapat gambaran tentang konsep visual yang dipakai, yaitu bentuk robot. Tetapi untuk mendapatkan bentuk robot yang cocok mewakili Wintech, maka praktikan melakukan beberapa sketsa hingga mendapat konsep *visual* yang pas.

Pada sketsa ini, menggunakan konsep bentuk yang memiliki 5 sisi yang fungsinya akan menjelaskan data-data yang telah diberikan. Dibentuk oleh 5 sisi dikarenakan, praktikan sudah memilah-milah data menjadi 5 inti yang penting, yaitu sejarah, bidang perusahaan, visi, misi, dan profil perusahaan.



Gambar III.5 Sketsa

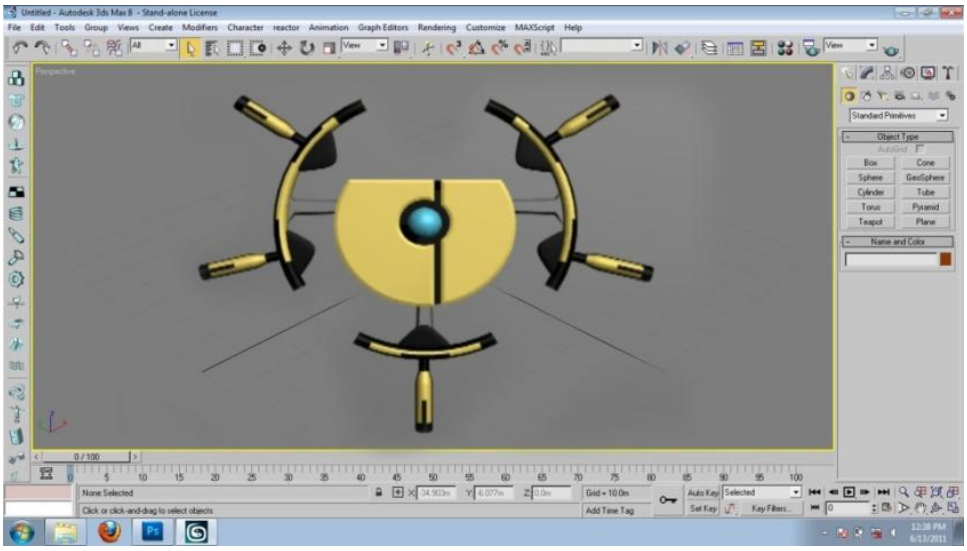
Setelah lebih terkonsep, praktikan membuat sketsa menjadi lebih terkonsep dan terfokus juga dan pada akhirnya menentukan satu sketsa yang menurut praktikan sangat cocok untuk mewakili Wintech, dikarenakan bentuknya menyerupai bentuk dari logo Wintech yang lama.



Gambar III.6 Sketsa akhir

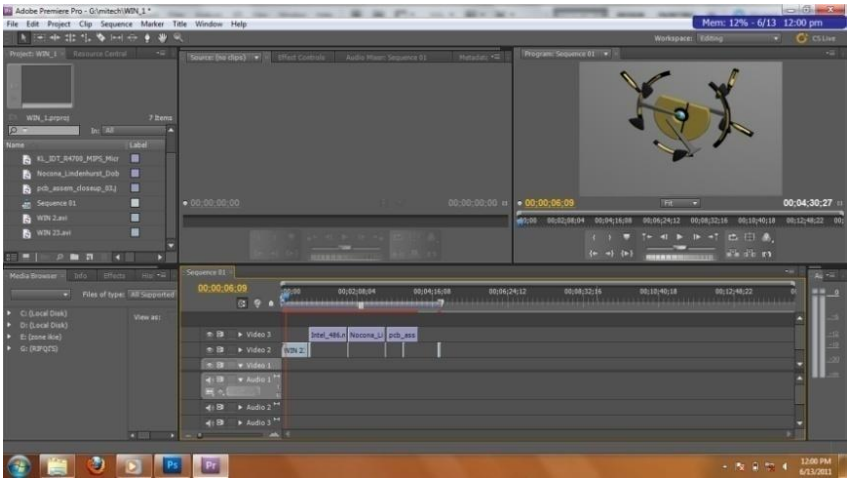
3.5.3 Tahap III

Pada tahap ini praktikan menggunakan 2 *software, 3D max dan Adobe Premier* sebagai *software* yang dipakai praktikan untuk membuat sketsa pada tahap dua kedalam bentuk *digital.* Pada tahap awal bentuk *digital*, praktika menggunakan *software* 3D max untuk membentuk 3 dimensi yang merupakan konsep dari *video company profile*.

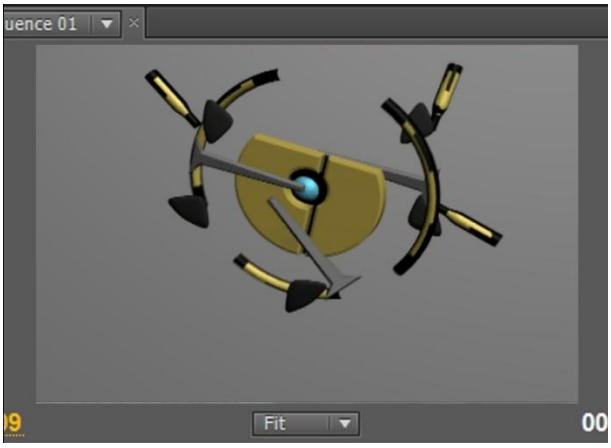


Gambar III.7 Konsep visual dalam bentuk 3D

Pada tahap berikutnya, bentuk *digital* yang sudah dilakukan pada *software* 3D max di*render* dalam format avi dan dilanjutkan pada *software* A*dobe Premier. Software* ini digunakan untuk menyatukan data-data yang telah diperoleh menjadi *video*.

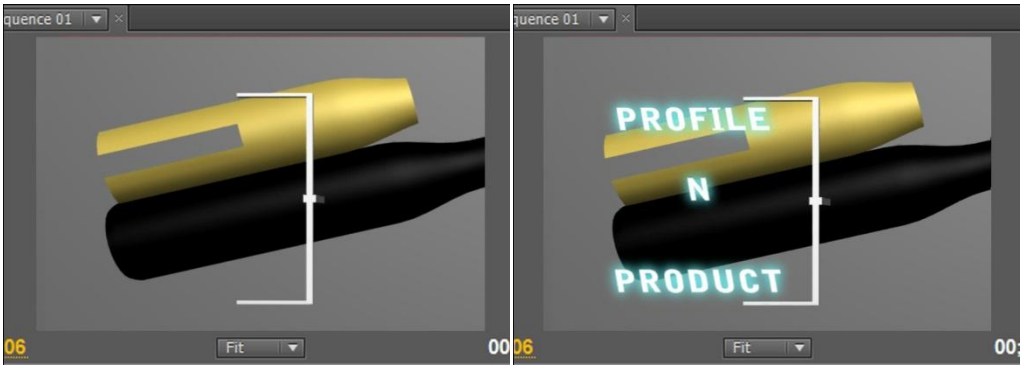


Gambar III.8 Pengeditan dalam *software adobe premier*

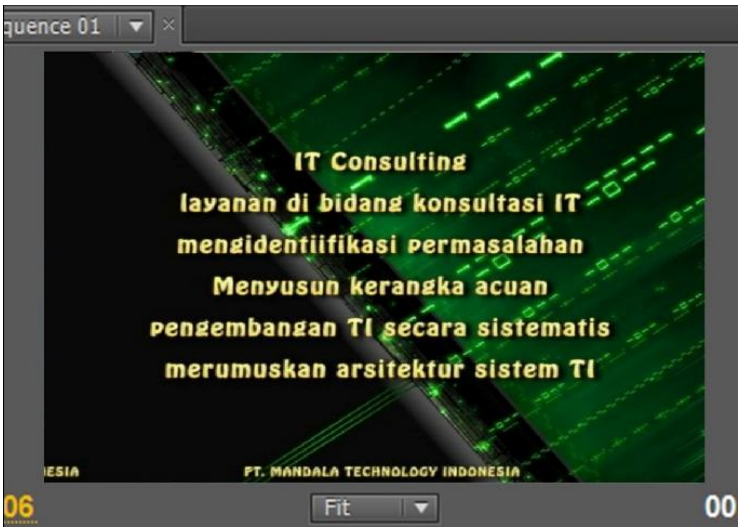


Gambar III.9 Pengeditan dalam *software Adobe Premier*

Pada tahap ini, video diberi efek agar tampilan *video* lebih menarik, Efek yang diberikan pada bentuk tulisan, dan bentuk perubahan-perubahan bentuk robot.



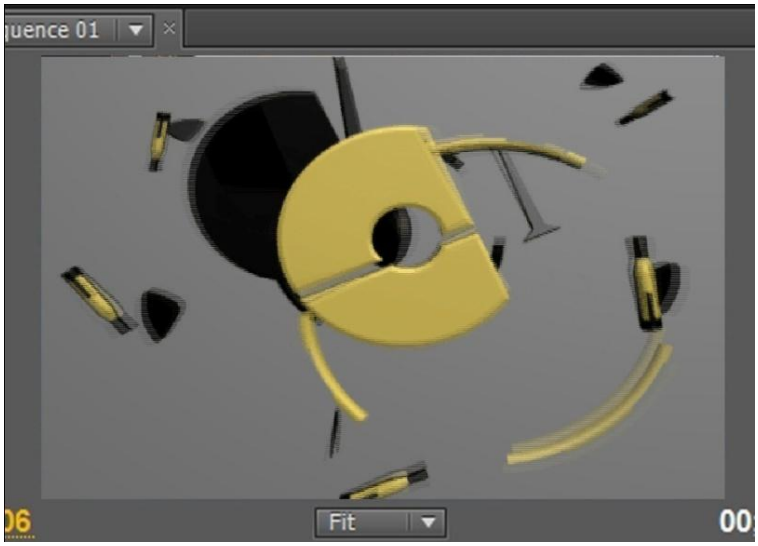
Gambar III.10 Pemberian efek



Gambar III.11 Pemasukan data perusahaan



Gambar III.12 Penjelasan lebih lanjut



Gambar III.13 Berakhirnya profil perusahaan

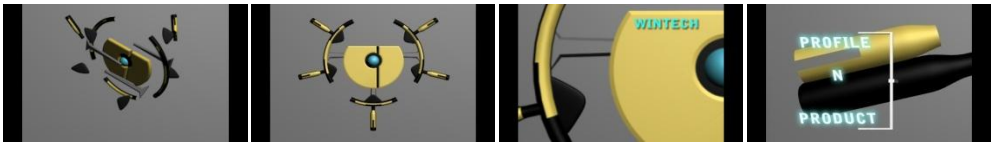
Pada tahap ini praktikan memvisualkan bentuk robot seakan-akan bertabur dan berserakan ke segala sudut, hal ini dimaksud perusahaan tersebut semakin berkembang dan menyebar keseluruh kota bahkan negara.

Pada tahap berikutnya, praktikan menampilkan nama dari Wintech, agar konsumen yang melihat profil tersebut bisa mengetahui *video* ini dari Wintech.



Gambar III.14 Penutup

Dari semua tahap yang telah dilakukan akhirnya selesailah *video company profile* Wintech dengan durasi 4 menit 48 detik.



Opening



Data tentabng perusahaan



Closing

Gambar III.15 Hasil akhir

Dengan berakhirnya penjelasan tentang pembuatan*video company profile*, sampai juga pada akhir laporan kerja praktek ini.