BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Suatu perusahaan pasti memiliki berbagai cara untuk membangun dan membuat perusahaan menjadi lebih baik. Ketekunan dan kinerja yang baik merupakan hal yang sangat penting dilakukan. Selain itu perlu berita dan info yang tepat juga baik untuk menaikan suatu citra perusahaan. Salah satunya adalah dengan media informasi *online* khususnya *website*.

Salah satu jenis *website* adalah *website* musik, *website* musik memberikan banyak informasi tentang berbagai macam hal yang berhubungan dengan musik. Untuk memberikan informasi tentang musik yang baik, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan oleh seseorang desainer. Ini tidak hanya berkaitan dengan teknik menggunakan *software* desain saja, melainkan juga hal lain seperti, mencari informasi tentang dunia musik atau lingkup itu sendiri, untuk siapa informasi ini dibuat, dan bagaimana cara agar para pembaca menyukai juga memahami isi dari informasi yang diberikan oleh suatu *website*. Pemberian informasi tentang musik salah satunya adalah dengan liputan pada suatu acara yang sengaja diliput dalam bentuk *digital video* dan di *upload* kedalam suatu *website* untuk memberikan informasi tentang suatu acara tertentu.

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media *digital*. Dan *digital video* adalah jenis sistem rekaman *video* yang bekerja menggunakan sistem *digital* dibandingkan dengan analog dalam hal representasi *video*.

Tujuan utama atau peran dari sebuah *video* adalah agar orang yang melihat merasa berada dilokasi atau ikut berpartisipasi dalam kejadian atau acara yang ditampilkan. Oleh sebab itu, suatu gambar harus dapat menyampaikan informasi yang detail dari suatu acara.

Tidak semua *video* dapat langsung disajikan atau di *upload* ke dalam *website*, semua harus melalui proses *editing*. *Video editing* adalah proses merubah baik pemotongan, *converting* maupun pemberian efek pada *video* ataupun *video digital* untuk memperoleh hasil yang baik dan tentu saja dengan ukuran data yang lebih ringan.

1.2. Waktu dan Tempat Kerja Praktek

1.2.1 Waktu Kerja Praktek

Waktu kerja praktek ditentukan dan disesuaikan dengan jadwal kuliah mahasiswa yang bekerja praktek. Dengan tujuan agar tidak menggangu kegiatan perkuliahan. Dan waktu kerja praktek dimulai pada awal bulan April 2011 dan berakhir pada bulan Juni 2011.

1.2.2 Tempat Kerja Praktek

Penulis mendapatkan kesempatan kerja praktek di Uncluster.com (PT. Pituari Inspira Semesta) Jl.Kelinci No.2 Buah Batu Bandung 40262, Telepon (+6222) 7304174, dan email : uncluster@ymail.com.

1.2.3 Tujuan Kerja Praktek

Adapun tujuan dari kerja praktek ini adalah :

1. Memenuhi syarat yang diberikan oleh fakultas desain, karena kerja praktek merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh untuk menyelesaikan kuliah jenjang S1.

2. Mengetahui bagaimana sistem kerja pada Uncluster.com (PT. Pituari Inspira Semesta).
3. Mengetahui bagaimana alur produksi perusahaan Uncluster.com (PT. Pituari Inspira Semesta).
4. Sarana pengaplikasian pengetahuan yang telah diperoleh selama kuliah.
5. Mendapatkan pengalaman penguasaan *software* khususnya Adobe Premier di Uncluster.com (PT. Pituari Inspira Semesta).