BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Peranan Praktikan selama kerja di CV. Mangele Private, Praktikan sebagai Desainer Grafis dan *editor video*, yang diberi tugas untuk menyelesaikan beberapa proyek, diantaranya yaitu membuat *video stop motion*. *Video stop motion* ini berfungsi sebagai salah satu media informasi dan sebagai daya tarik perusahaan.

Karena dengan adanya praktek dalam perusahaan, praktikan dapat membantu menyelesaikan beberapa perkerjaan desain perusahaan dalam berbagai hal, diantaranya :

- Praktikan dapat memberikan masukan-masukan kepada perusahaan dalam pemecahan masalah-masalah yang sedang dihadapi perusahaan.
- Praktikan dapat membantu perusahaan mengerjakan beberapa pekerjaan yang sedang ditangani perusahaan.
- Pratikan mendapat pengalaman kerja dan pengetahuan baru dari perusahaan tentang dunia kerja nyata.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama melaksanakan kerja praktek di CV. Mangele Private, peranan praktikan sebagai desainer grafis dan *editor video*, yang di beri tugas untuk menyelesaikan proyek, yaitu pembuatan *video stop motion*, berikut mengaplikasikan ke dalam media seperti pada *video advertising* produk, membuat Desain dan sebagainya. Semua ini merupakan Perancangan yang telah dibuat praktikan untuk mempromosikan perusahaan ini supaya dapat menarik klien dari perusahaan lain dan mengetahui identitas atau keberadaan perusahaan ini.

3.3 Metode Kerja Praktikan

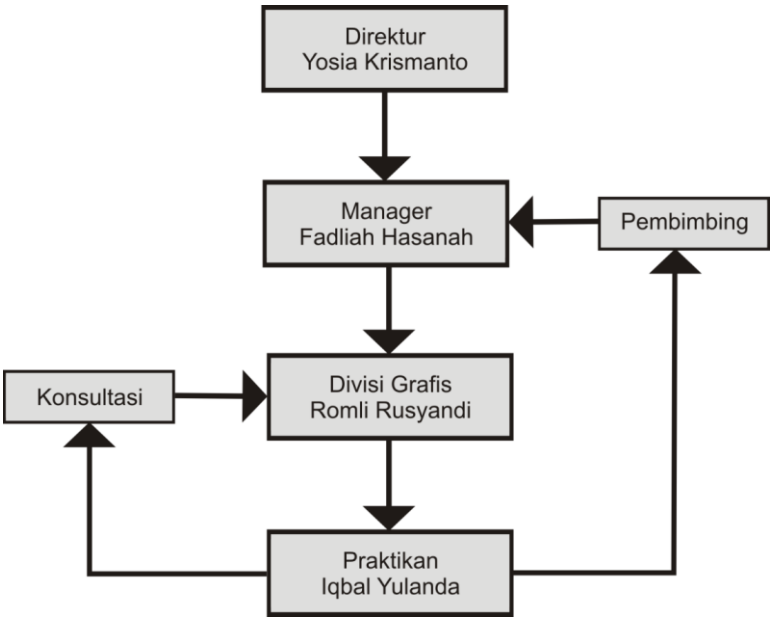
Metode kerja yang di lakukan selama kerja praktek di CV. Mangele Private adalah metode kerja *communication evaluation*, artinya setiap perkerjaan yang diterima praktikan dari *creative director* selaku pembimbing praktikan setiap proses dan hasilnya selalu di komunikasikan lalu di evaluasi, tentunya dengan tujuan agar karya yang dihasilkan sesuai dengan kualitas yang diinginkan.

Dalam pengerjaan pembuatan *video stop motion* hal pertama yang dilakukan praktikan adalah *riset*, mencari dan mengumpulkan referensi. Data visual berupa gambar, *video* dan *sound effect* di ambil dari media elektronik seperti internet, dan ada beberapa data yang diambil dari stok di *database* komputer.

Berikut beberapa metode diantaranya :

- Pengumpulan data
- Melihat referensi yang sudah ada
- Asistensi kepada pembimbing di perusahaan

Setelah data dan referensi terkumpul tahap selanjutnya adalah diskusi untuk mempertimbangkan konsep apa yang akan diambil, tentunya konsep yang diambil sebelumnya sudah di pertimbangkan dengan beberapa konsep alternatif, bila konsep sudah jadi, maka praktikan langsung mengeksekusi perkerjaan tersebut, serta untuk beberapa kali asistensi dan perbaikan hingga sampai perkerjaan itu selesai.



Tabel III.1 Bagan Struktur Metode Kerja Praktek

3.4 Perancangan *video stop motion* di CV. Mangele Private

3.4.1 Konsep Perancangan

Konsep yang digunakan dalam perancangan *video stop motion* yaitu perancangan desain *advertising.*

Pada Perancangan *video stop motion* ini setelah mendapatkan konsep dan sudah assitensi pembimbing praktikan membuat sketsa manual *frame* per *frame* sesuai dengan isi dari konsep, setelah itu mengedit ulang sketsa yang tadi supaya lebih jelas dan rapih.

Setelah konsep dasar selesai, langkah berikutnya masuk ke tahap *digital*, dengan menscan sketsa manual tadi kedalam digital atau Komputer.

Disini praktikan menggunakan beberapa *software* untuk memudahkan pengerjaannya yaitu Adobe Ilustrator, Photoshop, Premiere dan Corel Draw. Awalnya *tracing*, pembuatan model, *layout*, dan sketsa tambahan di Corel Draw setelah itu masuk ke *editing*, penyusunan *frame* per *frame*, memberi kesan 3D dan pewarnaan supaya tidak pudar pas nanti masuk ke tahap *video editing*, itu di kerjakan di Adobe Ilustrator dan Photoshop. Setelah selesai semua barulah masuk ke tahap *video editing*

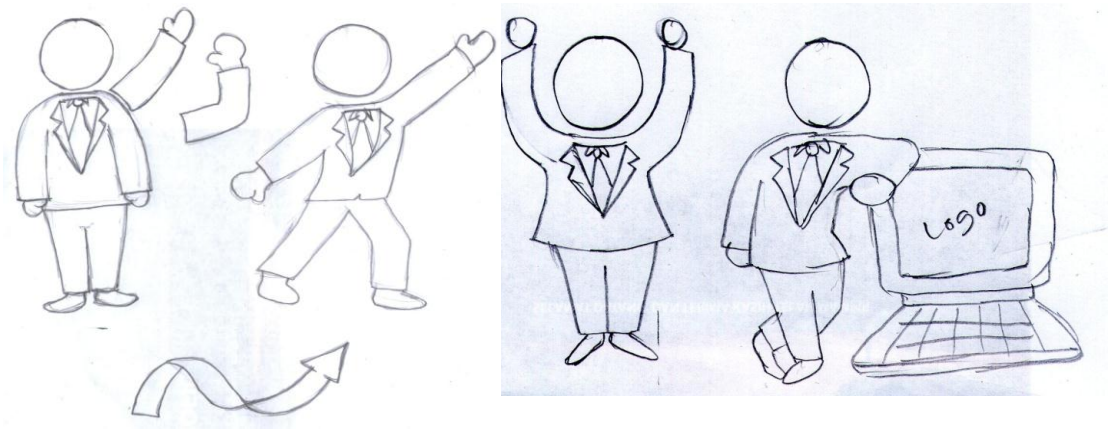
di Adobe Premiere di awali dengan penyusunan *frame*, menentukan *time* per satu *frame* nya, penempatan *background*, *teks,* gambar inti dan *sound*nya.

Di awal *video stop motion* ini praktikan menunjukan nama dan visi terusahaan setelah itu logo perusahaan lalu inti dari *video stop motion* ini yaitu mempromosikan perusahaan CV. Mangele Private supaya orang lain tau perusahaan ini ada dan mampu sesuai dengan apa yang tertulis di video tersebut, sedangkan di akhir video praktikan menunjukan alamat kantor serta web perusahaan.

Agar tampak menarik praktikan memberikan konsep kartun dengan pewarnaan yang cerah dan penjelasan yang jelas agar memberikan daya tarik bagi orang-orang yang melihatnya terutama para perusahaan dan pengusaha besar dan juga supaya tidak kebingungan dalam pengartiannya, *background*nya sendiri sengaja di buat diam tidak bergerak dan sengaja memilih warna putih supaya pandangan yang melihat lebih fokus.

3.4.2 Teknik Perancangan

Tahap 1



Gambar III.2 Sketsa Awal
Sumber : dokumen pribadi

Di tahap ini desainer melakukan proses sketsa model sebagai acuan dasar pembuatan *video stop motion.*

Tahap 2

Opening	Mangele Private Studio is The Brand Upgrader	setelah banner tadi semakin naik tampaklah model manusia sedang memegangi tiang yang menjadi tumpuan banner tadi, setelah itu muncul lah lingkaran lingkaran di	Kami Punya Banyak Solusi Untuk Masalah anda
tulisan mangele secara perlahan dan berderet keluar dari atas, mangele sendiri adalah nama perusahaan ini. setelah semua tulisan mangele memenuhi layar secara perlahan	mangele mangele mangele



Gambar III.4 *Snap Shoot*

Sumber : dokumen pribadi

Di tahap ini proses *Snap Shoot video* atau jalan cerita.

- Pembukaan atau *opening* di awali dengan menunjukan visi dari perusahaan yaitu “Mangele Privaate *is The Brand Upgrader*”.
- Tahap selanjutnya dengan memunculkan kata bertulikan “mangele” secara berulang ulang dan muncul dari atas menuju bawah, kata mangele sendiri adalah nama perusahaannya.
- Setelah kata mangele memenuhi layar, secara perlahan di tengah kata mangele muncullah logo perusahaan dengan ukuran besar
- Setelah logo perusahaan tadi muncul secara utuh perlahan lahan kata mangele dan logonya menggeser ke arah kiri di ikuti dengan slogan perusahaan, seakan akan slogan perusahaan mendorong kata mangele dan logo tersebut

- Tahap selajutnya setelah slogan tampil secara utuh memenuhi layar dari bawah muncul objek berbentuk lingkaran mendorong slogan tadi ke arah atas, lama kelaman slogan tadi tergeser ke atas dari layar *fream* dan objek lingkaran tadi tampaklah sebuah kepala dari model manusia

- Selanjutnya model manusia tadi mulai nampak utuh dengan tangan, kaki dan juga lengkap dengan pakaiannya di tambah lagi di belakang model manusia tersebut nampak sebuah kotak persentase yang menunjukan peningkatan dari bawah sampai ke atas

- Setelah itu dari sebelah kiri muncullah objek berbentuk arah panah dengan bentuk melengkung menuju arah kaki dari model manusia, setelah objek panah tadi tepat berada di bawah kaki model manusia secara perlahan mengangkat model manusia tersebut ke arah atas, di ikuti dari bawah muncul sebuah plang bertuliskan slogan berbentuk *banner* disertai model manusia yang sedang memegang plang tersebut, seakan ikut mendorongnya juga

- Setelah objek baner dan model manusia *full* layar dari dalam *banner* sebelah kanan muncullah lingkaran-lingkaran kecil disertai dengan gambar di tengah-tengahnya berjatuhan ke bawah

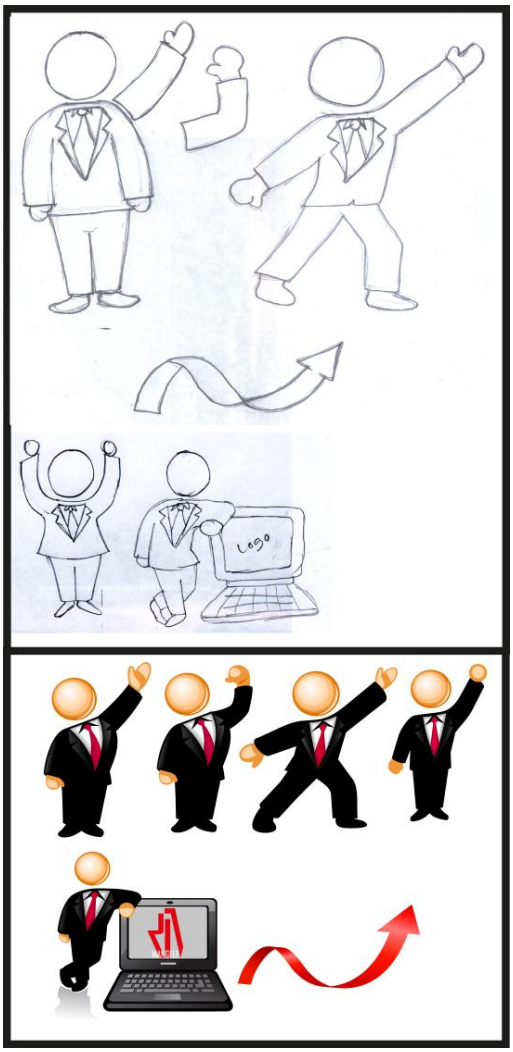
- Di *fream* ini baner dan model manusia sudah ada di layar di sertai tulisan slogan di baner tersebut , lalu dari atas munculah objek berbentuk % menuju model manusia secara perlahan, setelah objek % sampai di tangan model manusia secara perlahan bergeser ke arah kiri tepat berada di atas *banner*

- Setelah itu muncullah model manusia dengan gaya santai dan bersandar ke model berbentuk laptop menggeser objek-

objek tadi ke arah kiri, lama kelaman model manusia dan laptop sudah ada di sebelah kiri setelah itu muncul sebuah garis di tengah-tengah layar seakan membatasi lalu di ikuti dengan muncul kata-kata “jadi, segera *upgrade brand* anda”

- Tahap selanjutnya *closing* dengan menampilkna alamat web perusahaan dan alamat kantor perusahaan.

Tahap 3



PGambar III.5 *Coloring*

Sumber : dokumen pribadi

Proses pewarnaan atau disebut juga *coloring,* bertujuan untuk memberikan kesan nyata terhadap apa yang menjadi landasan gambar atau sketsa.