BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 PERANAN PRAKTIKAN DALAM PERUSAHAAN

Dalam perusahaan Kizaru Animanga, praktikan sebagai mahasiswa yang melaksanakan Kerja Praktek, ditempatkan di bagian *event* dan *promotion* sebagai tim kreatif lapangan yang meliput *event* untuk pengambilan sebuah gambar di dalam *event* “hotaru” yang dimana Kizaru Animanga,sebagai *endorsement band* b-hustler, Sebagai tim kreatif disana, praktikan sebagai mahasiswa yang melaksanakan kerja praktek diberi tugas mengambil gambar, untuk mengerjakan perancangan *video event hotaru*. *Video* ini nantinya akan dijadikan sebagai media promosi dan informasi mengenai liputan *event-event* yang di sponsori Kizaru Animanga, yang nantinya akan di unggah ke dalam *website* www.kizaruanimanga.com agar dapat dilihat oleh masyarakat.

3.2 PEKERJAAN PRAKTIKAN SELAMA KERJA PRAKTEK

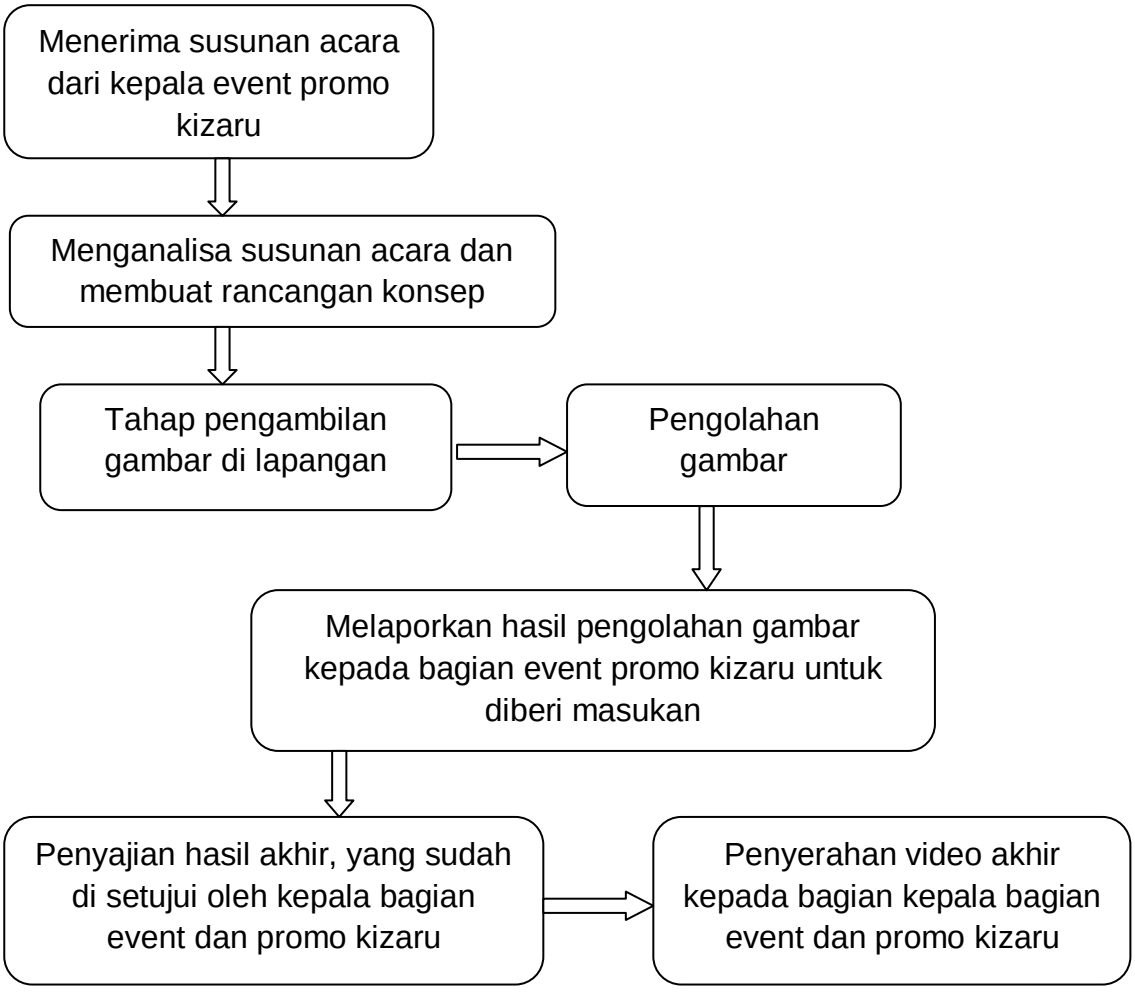
Praktikan sebagai mahasiswa yang melakukan Kerja Praktek di perusahaan Kizaru Animanga ditugaskan oleh pihak perusahaan untuk mengerjakan seluruh perancangan dan pembuatan *video event* “hotaru” dari mulai pengambilan gambar di lapangan(*shooting), editing,* sampai *finishing.*

3.3 METODE KERJA PRAKTIKAN

Selama menjalani proses kerja praktek, pihak Kizaru Animanga menetapkan jadwal kerja praktek, yaitu saat *event* dilaksanakan, 1 hari sebelum *event* berlangsung. Dan saat *event* berlangsung perusahaan memberikan jangka waktu selama 1 bulan, untuk hasil akhir dan setiap hari jumaat setelah liputan *event*, praktikan di haruskan untuk melaporkan progres pekerjaan yang nantinya akan diberi masukkan oleh pihak pembimbing dari perusahaan

dan menyerahkan pekerjaan yang telah selesai untuk kemudian dinilai oleh pihak pembimbing di perusahaan, sesuai dengan tenggang waktu yang telah ditentukan oleh pihak perusahaan Kizaru Animanga.

Untuk lebih jelasnya berikut lampiran bagan dari alur kerja dan alur perintah yang dilaksanakan oleh praktikan selama melaksanakan kerja praktek di Kizaru Animanga



Tabel lll.1 Bagan dari Alur Kerja dan Alur Perintah

3.4 PERANCANGAN

Perancangan *Video event* “Hotaru” Kizaru Animanga akan dibuat unik karena *video* ini dibuat berupa *video* liputan *event* yang menampilakan *band endorsmen* kizaru, yang akan digunakan sebagai media promosi Kizaru Animanga, Dan untuk teknik pembuatannya *video* akan dibuat seperti *video* klip musik *live* dengan menggunakan 2buah kamera *slr* dan kamera *gopro* dan di olah menggunakan program *sony vegas 11 hd platinum*

Alasan dipilihnya *video* liputan yang di buat seperti *video* klip musik yang menampilkan *band endorsmen* Kizaru Animanga karena dengan cara menampilkan band *endorsmen* kizaru yang banyak penggemarnya akan dilihat cukup menarik perhatian masyarakat. Selain itu dengan target *audiance* dari *event* kejepangan sendiri yang merupakan remaja, maka dengan pembuat *video perfom* band endorsmen.

3.4.1 Konsep Perancangan

Konsep pengambilan gambar yang akan dibuat untuk pembuatan perancangan *video event hotaru* sebagai media promosi akan menggunakan 3 buah kamera, kamera jenis slr canon 600d, dengan spesifikasi APS-C *Digital SLR*, 18 *Megapixel*, *LiveView*, *Full* HD 1080, SD/SDHC *Card Slot*, 3.0" *TFT LCD*, Dengan dipasang lensa berukuran 50mm dengan bukaan lensa f ½



Gbr lll. 1 *Canon* 600D



Gbr lll. 2 Lensa *Canon* 50mm f 1.4

Kamera ke dua menggunakan kamera jenis slr canon 550d dengan spesifikasi APS-C *Digital* SLR, 18.7 *Megapixel*, *LiveView*, *Full* HD 1080, SD/ SDHC/ SDXC *Card Slo*t, 3.0" TFT LCD dengan dipasang lensa 50mm dengan bukaan lensa f 1/4



Gbr lll. 3 *Canon* 550D



Gbr lll. 4 Lensa *Canon* 50mm f: 1.8

Kamera ketiga praktikan menggunakan kamera gopro, kamera gopro adalah kamera *supermini* dengan spesifikasi *Full* HD 1080p, 5 *Megapixels*, *Fixed Lens*



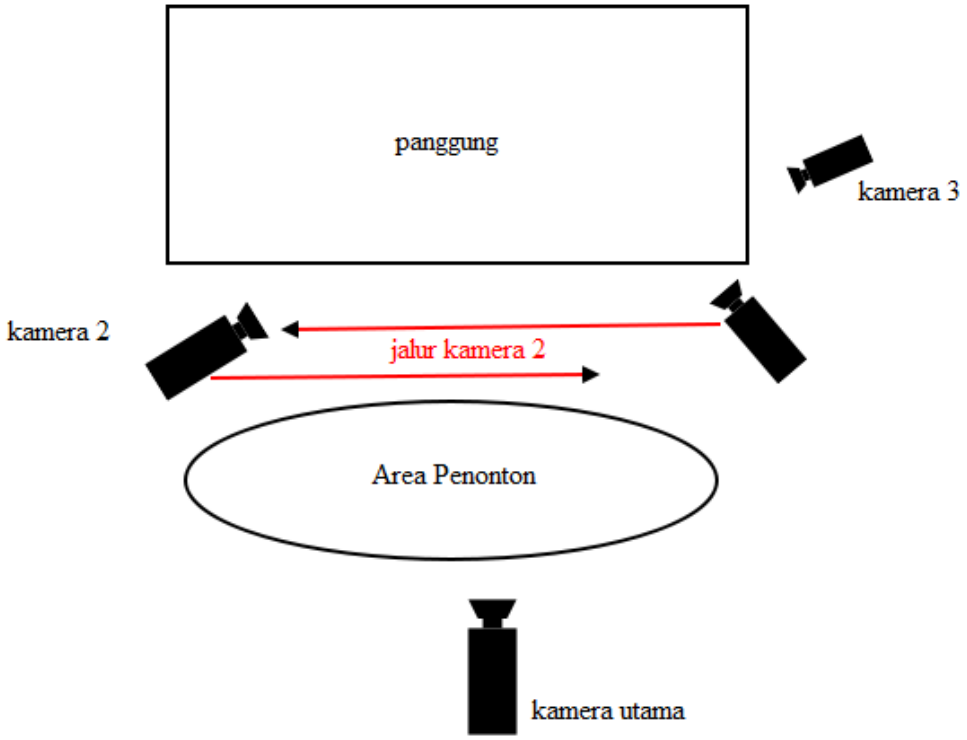
Gbr lll. 5 Kamera *Gopro*

Dari keitga kamera tersebut praktikan membuat konsep rancangan penempatan gambar agar mendapatkan *angle* yang berbeda-beda, dalam konsep perancangan kamera utama menggunakan kamera *slr canon 600d* dengan menempatkan di belakang penonton menggunakan *tripod takara* TV-1935



Gbr lll. 6 *Tripod Takara*

Kamera kedua akan di gunakan sebagai pengambilan gambar dari jarak yang dekat, untuk pengambilan gambar gambar *detail* ,Dan kamera ke tiga akan di tempatkan di atas speaker panggung yang berada di sebelah kanan penonton Untuk lebih jelasnya berikut lampiran gambar konsep penempatan kamera pada *event hotaru*



Gbr lll. 7 Konsep Penempatan Kamera

Dalam konsep *editing video event hotaru, video* akan dibuat seperti *video* klip musik *live* yang dimana *audio* dan *visual* akan selaras dengan yang di tampilkan ,di dalam *rendering video event "*HOTARU" akan di *render* dengan format mp4 , karena hasil akhir *video* akan di *publish* oleh pihak kizaru kedalam *website Kizaru Animanga*, Dalam proses *editing* praktikan menggunakan *software sony vegas* HD *platinum* 11. Proses *editing* akan dikerjakan dengan menggunakan *Laptop Acer* 4540 dengan spesifikasi

processor : *AMD Turion* II X2 2.3 GHz

memory : 3 GHz *RAM*

Display Memory: *ATI Radeon* HD4200

3.4.2 Teknis Perancangan

teknis pengambilan gambar pada saat acara berlangsung menggunakan beberapa teknik pengambilan gambar diantara nya Kamera utama menggunak pengambilan gambar dengan teknik *Frog Level*

Sudut pandang *Frog Level* adalah Sudut pengambilan gambar ini diambil sejajar dengan permukaan tempat objek berdiri, seolah-olah memperlihatkan objek menjadi sangat besar.

Kamera di tempatkan di belakang penonton dengan *stand* kamera atau *tripod* dengan setingan kamera 60 fps



Gbr lll. 8 Sudut Pandang *Frog Level*

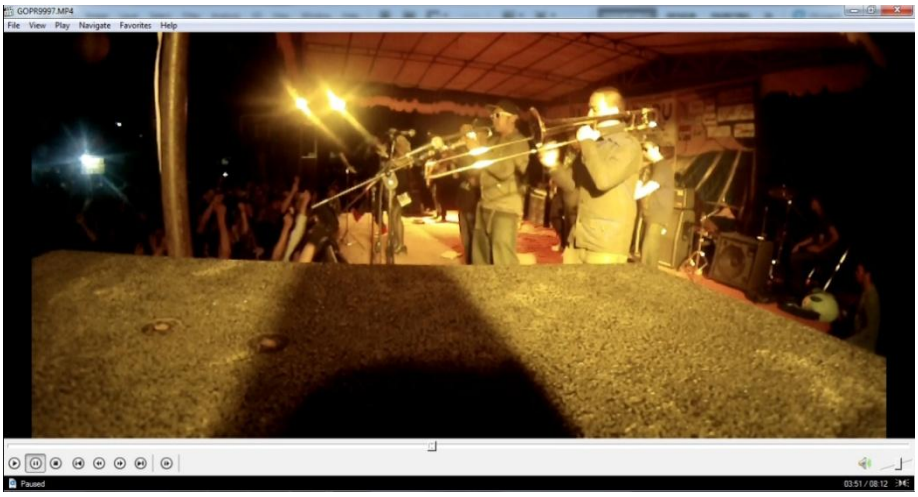
Kamera 2 dioprasikan dengan cara di pegang oleh praktikan, untuk pengambilan gambar *detail* dibawah panggung dengan cara mengelilingi panggung untuk meendapatkan *detail* dari setiap aksi panggung, gambar diambil dengan teknik *Low Angle*

Sudut pandan *Low Angel* yaitu Pengambilan gambar diambil dari bawah si objek, sudut pengambilan gambar ini merupakan kebalikan dari *high angle*. Kesan yang ditimbulkan dari sudut pandang ini yaitu keagungan atau kejayaan.



Gbr lll. 9 Sudut Pandang *Low Angel*

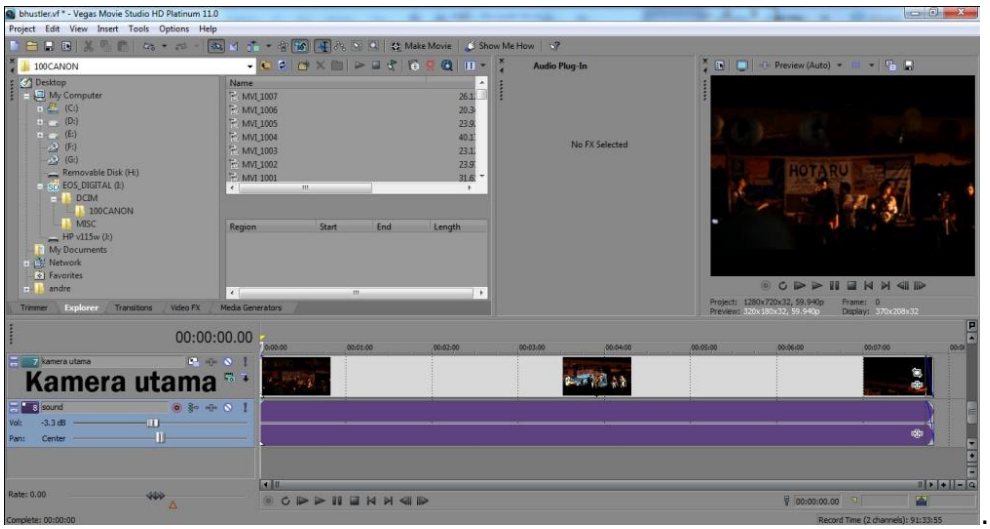
Kamera 3 di operasikan dengan cara menempatkan kamera diatas *speaker* , teknik yang digunakan, menggunakan *bird eye view* yang menyerot ke penonton , dimana aktifitas penenonton terekam dari atas.



Gbr lll. 10 Sudut Pandang *Bird Eye*

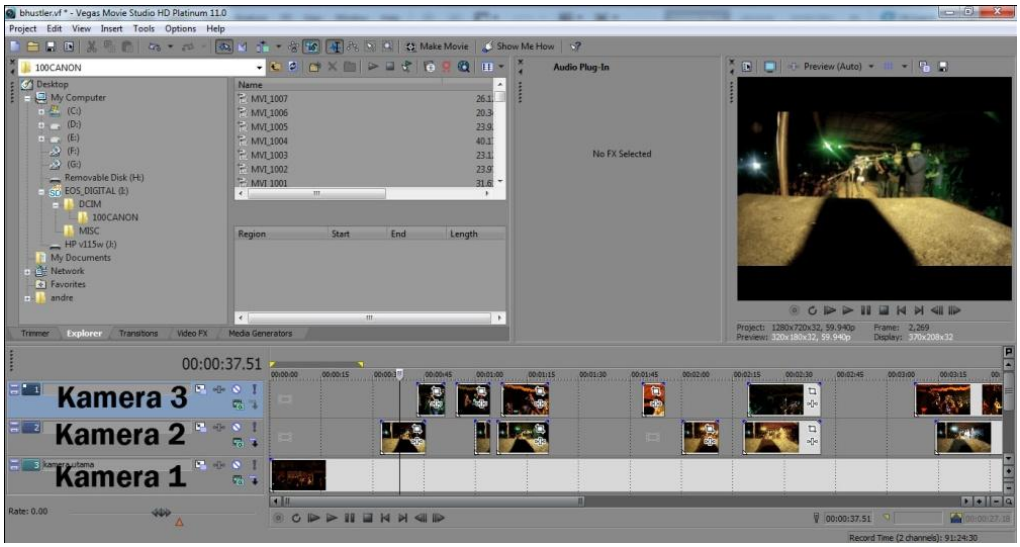
Sudut pandang *bird eye view* adalah Pengambilan gambar dilakukan dari atas dari ketinggian tertentu sehingga memperlihatkan lingkungan yang sedemikian luas dengan benda-benda lain yang tampak dibawah sedemikian kecil. Pengambilan gambar biasanya menggunakan helikopter maupun dari gedung-gedung tinggi.

Dalam teknis *editing video* praktikan mengimport hasil kamera utama di tempankan pada *layer* 3,hasil dari kamera utama di jadikan sebagai *master* dalam *editing video*



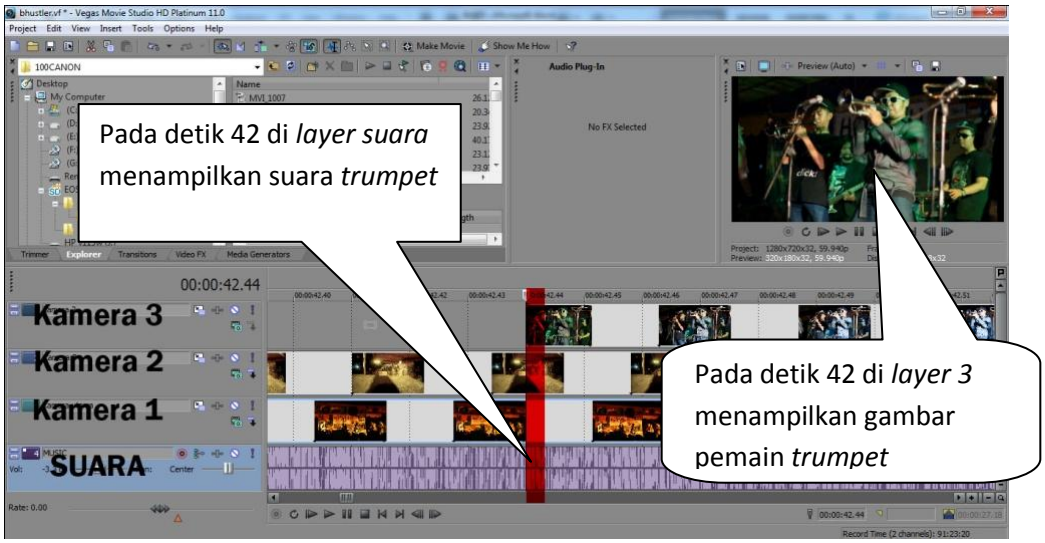
Gbr III. 11 Penempatan Kamera Utama

Hasil kamera kedua di tempatkan pada *layer* 2 dan hasil dari kamera ketiga di tempatkan pada *layer* ke 1 saat di *import* gambar di seleksi dengan cara di potong potong menggunakan *tool loop region* pada *sony vegas*

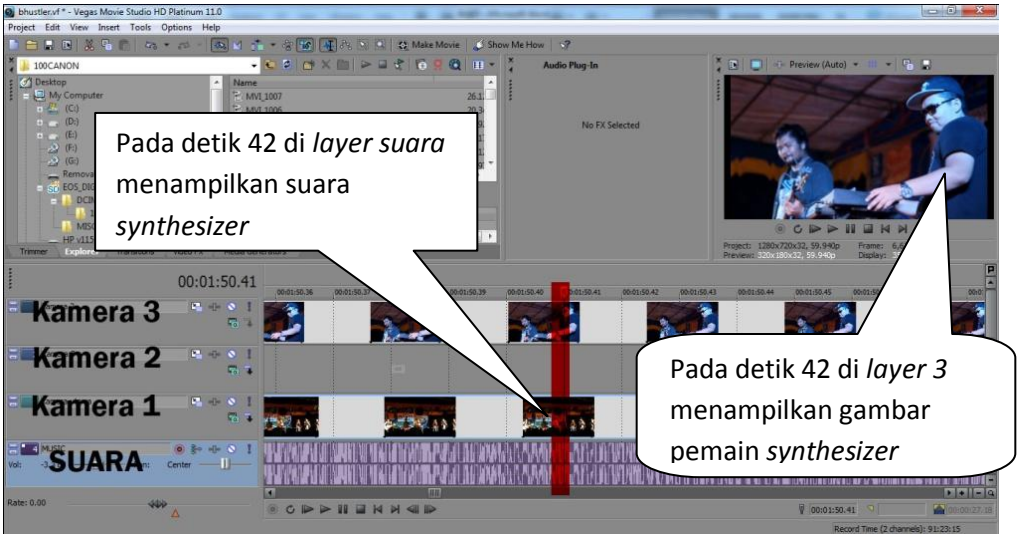


Gbr III. 12 Hasil Penyeleksian Gambar

Setelah selesai tahap penyeleksian gambar, gambar di sesuaikan dengan sound, agar berjalan selaras, dimana penempatan hasil gambar kamera 3 di sesuaikan dengan *sound* yang diambil dari kamera 1 Hal ini penting untuk lebih menghidupkan Susana *event* didalam video

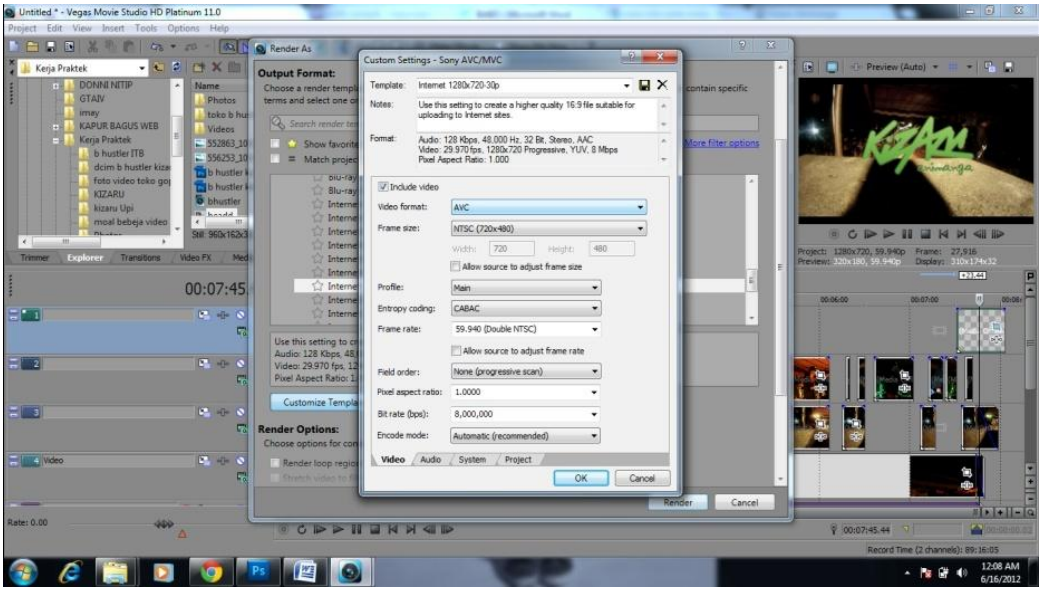


Gbr III. 13 Hasil Penyesuaian Gambar dan Suara



Gbr III.14 Hasil Penyesuaian Gambar dan Suara

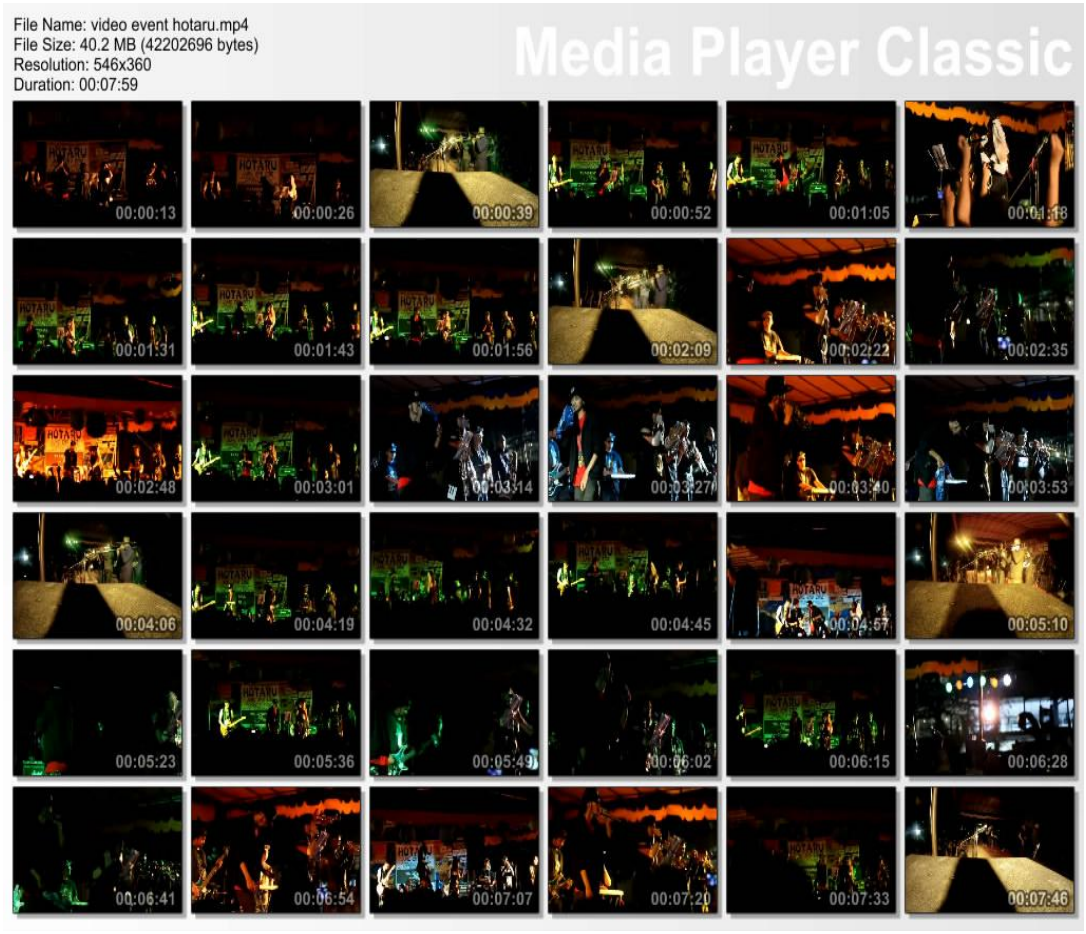
Setelah proses penseleksian gambar dan penyesuaian gambar dan suara selesai proses selanjutnya tahapan *rendering, Rendering* adalah proses akhir dari keseluruhan proses pemodelan ataupun animasi komputer. Dalam *rendering*, semua data-data yang sudah dimasukkan dalam proses akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk *output* (tampilan akhir pada *model* dan animasi).



Gbr lll. 15 Tahapan *Rendering*

Dalam tahap *Rendering Video* di *render* menjadi *output* berformat AVC mp4 dengan dengan ukuran *frame* 720x480 dan *frame* rate 59.940 (*Double* NTSC) *pixel rate* 1.0000*, aspect ratio* 1.0000 dan *bit rate* 8000 000 .

Dan berikut lampiran dari potongan hasil akhir *video event hotaru* beberapa bagian adegan, yang di *capture* dari *media player classic*



Gbr lll. 16 Potongan *Video* dari Beberapa Adegan

Proses terakhir adalah pengemasan *video*, *Video* di *burn* kedalam dvd , dan dimasukan kedalam kotak dvd, untuk di serahkan kepada pihak Kizaru Animanga yang nantinya di *upload* ke *youtube* lalu di *publish* kedalam *website* Kizaru Animanga dan jejaring sosial sebagai media promosi.