BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain atau perancangan merupakan upaya kreatif dalam perencanaan dan pembuatan sesuatu yang memiliki kegunaan dengan mengutamakan prinsip kenyamanan dan pencapaian suatu kepentingan tertentu. Komunikasi visual menurut AD. Pirous pada hakekatnya adalah bahasa. Tugas utamanya adalah membawakan pesan dari seseorang, lembaga atau kelompok masyarakat tertentu kepada orang lain. Dalam karya DKV terdapat dua pesan sekaligus yaitu pesan verbal dan pesan visual.

Dalam proses pasca produksi pembuatan film dan video, footage merupakan kompilasi rekaman yang tidak melalui proses editing atau tidak lolos seleksi rekaman yang akan melalui tahap edit. *Footage* berisi gambar – gambar berbentuk video yang berupa proses pelaksanaan persiapan suatu proyek yang hasil luarannya bisa film. Dewasa ini video *footage* mulai beralih fungsi menjadi video dokumentasi. Dari video diluar hasil penyisihan dan hanya bisa disaksikan secara internal yang terkait perusahaan, menjadi video dokumentasi yang dapat dilihat pihak luar dan bahkan dapat diakses secara *online* oleh publik secara bebas setelah melalui proses mengunggah dan menempatkan di situs – situs terkemuka (*posting*). Biasanya proses yang disebut terakhir fungsinya menjadi video dokumentasi sekaligus portofolio personal atau kolektif perusahaan sebagai output lain dari hasil proyek utama mereka dan dianggap mampu merepresentasikan profil kinerja perusahaan mereka pada klien langsung secara online. Dalam hal ini, video yang dikompilasi menjadi video *footage* diedit untuk membuat film, klip video, acara televisi atau pekerjaan yang telah diselesaikan.

Pengaplikasian keilmuan Desain Komunikasi Visual pada media – media interaktif di masa sekarang terus mengalami progresnya, seiring dengan perkembangan teknologi yang terus mengalami kemajuan dalam memfasilitasi kebutuhan manusia akan informasi. Bentuk multimedia interaktif yang paling banyak digunakan perusahaan dan sering kali ditelusuri oleh banyak orang adalah situs komersial, atau banyak orang mengenalnya dengan sebutan *website*. Situs komersial digunakan perusahaan untuk menunjukan identitas dan kepentingan komersialnya kepada khalayak sebagai media promosi yang dapat menghubungkan secara langsung lewat internet antara pihak perusahaan dengan khalayaknya. Sehingga khalayak tertarik untuk menggunakan produk yang diperkenalkan perusahaan. *Footage* berbentuk kumpulan gambar yang menampilkan proses produksi ini kemudian di posting di situs perusahaan.

Peran sumber daya keilmuan DKV sebagai pelaku produksi video yang tergabung dalam tim video editing adalah mengemas dan menyusun footage menjadi rangkaian video dokumentasi suatu proyek yang layak disaksikan khalayak . Tugas seorang desainer komunikasi visual dibidang produksi footage adalah menghubungkan perusahaan dengan segala identitas dan produk yang ditawarkan, dengan khalayak sebagai target pasar yang memiliki berragam selera, agar tujuan dan maksud komersialitas yang diajukan perusahaan bisa sampai dengan baik dan menghasilkan tanggapan yang baik pula di benak khalayak lewat video pendek berdurasi tidak lebih dari 2 menit 30 detik.

Di Mata Kuliah Kerja Praktek kali ini, projek yang dikerjakan oleh praktikan adalah perancangan video *footage* yang menampilkan tahap instalasi hingga demo proyek *mapping* berjudul *Constellation Neverland* milik perusahaan yang menekuni

media kreatif yakni PT. Sembilan Matahari *designed film*, yang didemokan pada acara pembukaan *workshop* desain Indonesia *Contemporary Art and Design* (ICAD) tahun 2012 di Hotel Grand Kemang Jakarta. ICAD adalah ajang kreativitas & inspirasi anak bangsa yang mengkolaborasikan desain, seni & budaya Indonesia untuk maju ke panggung internasional. Acara ini diselenggarakan untuk yang ketiga kalinya. Tahun 2012 ini tema yang diangkat adalah genius. Di tahun ketiga ini, sesuai dengan temanya, ICAD mampu menampilkan kegeniusan desain, seni & budaya Indonesia. Diikuti oleh 38 insan kreatif lintas generasi yang memamerkan karya mereka untuk memeriahkan pergelaran yang mengolaborasikan dunia seni dan desain dan Hotel Grandkemang sebagai perhotelan besar. Perhelatan ini juga dihadiri oleh Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Marie Elka Pangestu. Selain pameran atau *exhibition*, acara ini juga mengadakan *workshop film* dan *talkshow* yang membedah seputar inovasi dan kreativitas sebagai konten acaranya. Acara diadakan mulai tanggal 5 Mei hingga 15 juni 2012.

Video *Mapping* merupakan sebuah teknik yang menggunakan pencahayaan dan proyeksi sehingga dapat menciptakan ilusi optis pada objek – objek yang menjadi layarnya. Objek – objek tersebut secara visual akan berubah dari bentuk biasanya menjadi bentuk baru yang berbeda dan sangat fantastis. Perubahan visual tersebut terjadi dari sebuah proyeksi yang menampilkan grafis video digital kepada suatu objek, benda atau bidang. Video *Mapping* digunakan oleh para seniman untuk mewujudkan ide yang mereka desain kedalam materi 3D apapun di dalam bentukan arsitektur. (Wikipedia, *update* terakhir 15 Maret 2012). Hasil luarannya adalah bentuk pertunjukan yang memukau secara visual. Video *Mapping* digunakan sebagai bentuk promosi lain untuk mempromosikan kepekaan lokal & global dari identitas

sebuah tempat, orang atau sejarahnya. Proyek video *mapping* yang dirancang oleh PT. Sembilan Matahari bertemakan *Genius Jakarta*, dengan judul *Constellation Neverland*. Dalam proses perancangannya, praktikan menyusun video - video dokumentasi dan mengajukan asistensi kepada pembimbing di perusahaan secara berkala. Hasil akhir rancangan yang telah disetujui asistensinya kemudian langsung digunakan dengan cara disebarluaskan melengkapi situs yang sudah ada sebagai materi portofolio.

Dokumentasi merupakan kumpulan data berbentuk redaksi maupun visual yang berupa gambar dalam bentuk foto maupun video. Bentukan dokumentasi bersifat faktual dan memberitakan apa – apa saja yang hadir dan kegiatan apapun yang sudah dilakukan sebagai berita atau informasi yang menegaskan kebenaran suatu proyek yang telah terjadi. Media dokumentasi yang digunakan oleh PT. Sembilan Matahari *designed film* pada proyek *Constellation Neverland* adalah dalam bentuk foto dan video. Kumpulan video inilah yang mengalami rangkaian proses *editing* untuk kemudian menjadi *footage* yang dibakukan sebagai portofolio perusahaan. Video dokumentasi berisi rangkaian produksi proyek mapping dimulai dari instalasi media alat dan material hingga dokumentasi apresiasi pengunjung saat *mapping* ini didemokan dalam sebuah *dome* yang telah diatur.

Portofolio menjadi komponen yang sangat penting terutama dimiliki oleh seorang desainer maupun perusahaan yang bergerak di bidang seni dan desain. Portofolio dewasa ini menjadi tolak ukur pertama yang merepresentasikan kemampuan kreator seni atau desainernya. Cukup dengan portofolio yang impresif dan representatif, klien – klien yang berkeinginan menggunakan jasanya akan berdatangan untuk melakukan kerjasama bisnis.

Menurut Collins (1992) dalam Susilo (2003) portofolio adalah suatu kumpulan bukti yang dikumpulkan untuk tujuan tertentu. Bukti ini berupa dokumen yang dapat digunakan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk menyimpulkan mengenai pengetahuan, keterampilan dan atau watak penyusunnya. Portofolio adalah kumpulan pekerjaan seseorang yang representatif menunjukkan perkembangan dari waktu ke waktu (dikutip dari http://azwirdafrist.wordpress.com Ibrahim dalam Nur, 2002:9).

Secara etimologi, portofolio berasal dari dua kata, yaitu *port* (singkatan dari *report*) yang berarti laporan dan *folio* yang berarti penuh atau lengkap. Jadi portofolio berarti laporan lengkap segala aktivitas seseorang yang dilakukannya (Erman S.A., 2003 dalam Nahadi dan Kartono, 2007. Dikutip dari Gudangmateri.com). secara umum portofolio merupakan kumpulan dokumen seseorang, kelompok, lembaga, organisasi, perusahaan atau sejenisnya yang bertujuan untuk mendokumentasikan perkembangan suatu proses dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Portofolio perusahaan yang bergerak dibidang desain dan seni akan dikemas penyajiannya seatraktif dan seimpresif mungkin. Kata inovasi dan penyajian yang unik menjadi dasarnya.

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dari pembuatan laporan Kerja Praktek ini yakni merupakan hasil dari proses pembelajaran dari mata kuliah yang didapat, yang kemudian dapat diaplikasikan di bunia kerja yang sesungguhnya dalam hal proses pengolahan video *footage*.

Tujuan dari Kerja Praktek ini selain memberikan bekal pengalaman dan keahlian yang tidak didapat di bangku perkuliahan diantaranya :

1. Menambah pemahaman akan aplikasi keilmuan dari pengetahuan yang diperoleh mahasiswa di dunia perkuliahan ke dunia kerja
2. Menerapkan teori-teori yang didapat diperkuliahan dalam proses perencanaan dan perancangan suatu proyek.
3. Menjadi kesempatan mahasiswa untuk mengasah kemampuan desainnya hingga dapat menempatkan diri di dunia kerja nyata

1.3 Waktu dan Tempat Kerja Praktek

Praktikan melaksanakan kerja praktek selama kurang dari satu bulan di perusahaan yang menekuni media kreatif yakni PT. SEMBILAN MATAHARI *designed Film*. Jl. Muararajeun No. 26 Bandung. dari tanggal 18 April 2012 sampai dengan 6 Juli 2012.

1.4 Proses Dalam Kerja Praktek

Setelah praktikan melalui perkuliahan mulai dari awal masuk kuliah sampai melalui Mata Kuliah Kerja Praktek, praktikan telah dianggap siap untuk melaksanakan kerja praktek dan mengajukan lamaran ke beberapa perusahaan yang memiliki proyek Desain Komunikasi Visual.

1.4.1 Proses Pendaftaran Kerja Praktek

Pengajuan awal untuk mendapatkan tempat dimana mahasiswa akan bekerja praktek, mahasiswa mengurus sebuah surat pengantar dari pihak sekretariat jurusan sebagai bukti resmi dari pihak kampus untuk diberikan sebagai bukti pengantar di perusahaan.

Proses mendapatkan suatu tempat untuk melaksanakan kerja praktek mengalami banyak hambatan, salah satunya adalah faktor proses birokrasi yang sangat panjang dengan hasil penempatan kerja yang minim kemungkinannya. Namun pada akhirnya praktikan mendapat konfirmasi penerimaan kerja dari Creative Agency PT. SEMBILAN MATAHARI *designed film*, sebuah perusahaan yang murni bergerak dalam memproduksi karya - karya seni dan desain sebagai media pencapaian tujuan tertentu.

1.4.2 Proses Pengajuan Kerja Praktek

Mengajukan lamaran pada perusahaan yang menerima praktikan, dengan melampirkan surat pengantar kerja praktek yang asli dan telah disahkan oleh sekretariat jurusan desain komunikasi visual, Universitas Komputer Indonesia. Kemudian praktikan mengajukan surat pengantar Kerja Praktek pada PT. SEMBILAN MATAHARI *designed film* Kemudian dari pihak perusahaan menerima praktikan dan ditempatkan sebagai *Graphic Designer* dan *Video Editor*

1.4.3 Proses Dalam Kerja Praktek

Pada awalnya dari pihak perusahaan ingin mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh praktikan dengan memperlihatkan beberapa referensi Video *Mapping* yang pernah mereka lakukan. Kemudian tanpa perlu berlama - lama praktikan diajak untuk pemetaan dan pencarian ide mengenai pembuatan maket untuk layar mapping dalam proyek *"Constellation Neverland"* milik mereka. Dilanjut praktikan diajak ke lapangan untuk mengikuti setiap langkah

instalasi proyek tersebut. Pengambilan *video shooting* dilakukan oleh divisi publikasi dari pihak perusahaan. Hasilnya data kemudian dikumpulkan oleh praktikan, kemudian disunting menjadi material video untuk menjadi satu sekuen dengan format MPEG4. Penataan artistik juga dilakukan oleh praktikan dengan pelengkapan *bumper intro* yang telah ada dan beberapa elemen artistik lain dalam video tersebut

1.4.4 Proses Akhir Masa Kerja Praktek

Praktikan melaksanakan Kerja Praktek selama kurang lebih 25 hari dari total 2 bulan 20 hari atau juga berdasarkan kesediaan perusahaan dan sesuai dengan ketentuan dari pihak kampus yang memberikan waktu kerja praktek.