BAB III. LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan dalam Perusahaan

Proyek yang dikerjakan oleh praktikan adalah perancangan video berdurasi sangat pendek yaitu *footage* mengenai proses pemasangan *mapping* karya *creative director* PT. SEMBILAN MATAHARI *designed film*, Muhammad Adi Panuntun berjudul "*Constellation Neverland*" pada acara *Indonesia Contemporary Art and Design 2012* yang diadakan di Hotel Grandkemang Jakarta. Proses yang dimaksud mulai dari instalasi *sound* dan *projector*, *setting* maket dan penataan artistik, hingga demo dan apresiasi para pengunjung dalam acara tersebut. Pembutan video *footage* ini dibuat sebagai video portofolio perusahaan, yang berfungsi sebagai media promosi setelah diunggah dan ditempatkan dan dipublikasikan di situs jejaring *video share* seperti Vimeo dan dihubungkan ke situs perusahaan PT. SEMBILAN MATAHARI *designed film*.

PT. SEMBILAN MATAHARI *designed film* berkonsentrasi pada bisnis video *mapping*, yakni seni pertunjukan multimedia 3D dan produksi film. Video editing merupakan bagian dari proses pasca produksi yang tidak akan terpisahkan. Proses editing adalah salah satu elemen penting dalam sinematografi, dan tidak dapat dipisahkan dari dunia broadcasting. Video editing adalah suatu proses memilih atau menyunting gambar dari hasil shooting dengan cara memotong gambar ke gambar (*cut to cut*) atau dengan menggabungkan gambar – gambar dengan menyisipkan sebuah transisi video.

Praktikan selama masa kerja praktek dilalui mendapat beberapa pesanan yang berkaitan erat dengan bidang desain komunikasi visual, diantara perancangan poster acara *mapping* untuk dipublikasikan ke khalayak, perancangan ulang *thumbnail*

menu gambar video pada situs perusahaan, dan peranan yang berkaitan dengan proyek *mapping* "*Constellation Neverland*" di acara *Indonesia Contemporary Art and Design 2012*, Mei – Juni 2012. Peranan praktikan adalah menyunting video *shooting* proses instalasi *mapping* disana, untuk kemudian menjadi media promosi sekaligus dokumentasi bagi perusahaan tersebut. Hasil luarannya adalah video *footage*. Video ini nantinya akan ditempatkan di situs perusahaan, dan hasilnya dapat dinikmati oleh para pengunjung situs.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

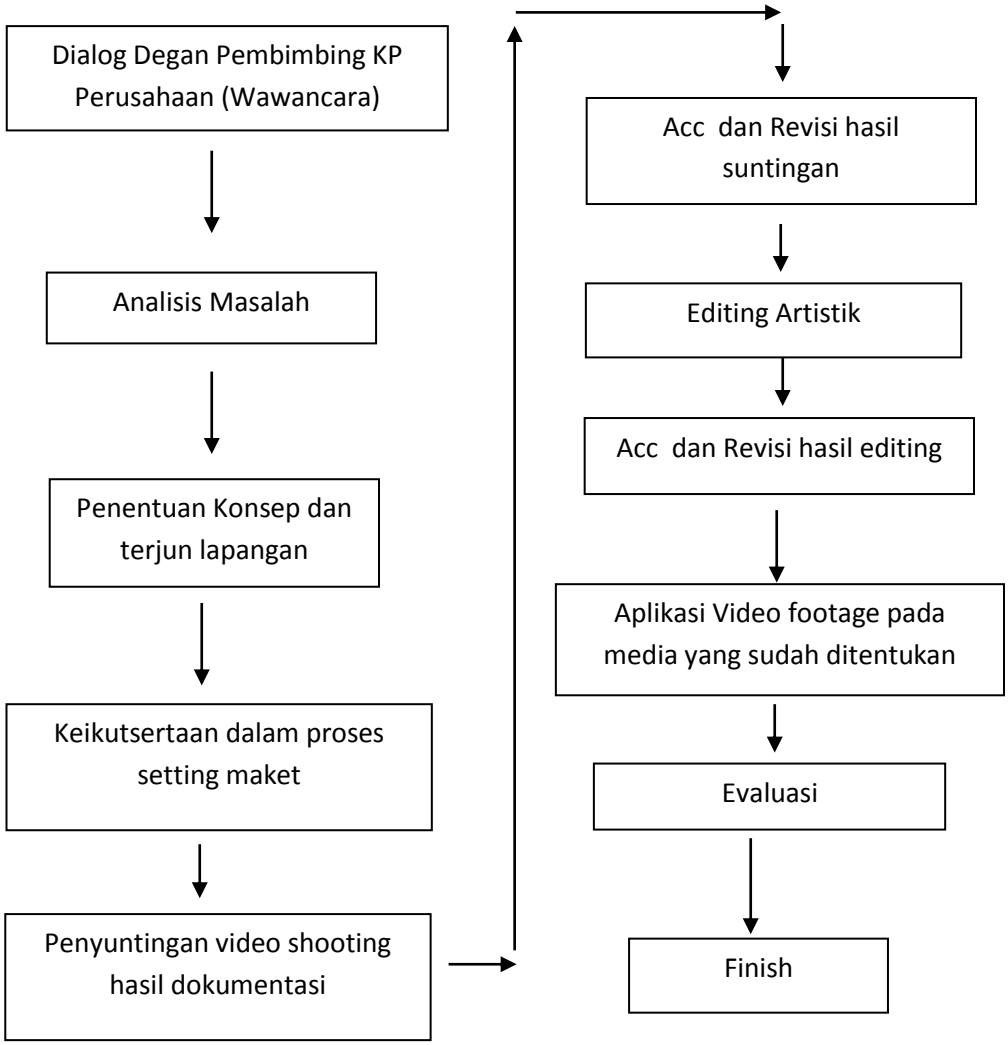
Praktikan selama masa kerja praktek peranan di bidang Desain Komunikasi Visual diantaranya adalah perancangan poster acara *mapping* Gedung Sate yang kedua untuk dipublikasikan ke khalayak, perancangan ulang *thumbnail* menu gambar video pada situs perusahaan, dan peranan yang berkaitan dengan proyek *mapping "Constellation Neverland"* di acara *Indonesia Contemporary Art and Design 2012*, Mei – Juni 2012. Laporan ini mengulas tentang penyuntingan video shooting dan perancangan video *footage* mengenai instalasi proyek *mapping* berjudul "*Constellation Neverland* " karya Muhammad Adi Panuntun, *creative director* PT. SEMBILAN MATAHARI dalam acara *Indonesia Contemporary Art and Design 2012* sebagai komponen media promosi dalam situs perusahaan sekaligus sebagai media dokumentasi atas kontribusi perusahaan pada acara tersebut.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Metode Kerja yang dipakai adalah metode deskriptif dengan memaparkan dan menguraikan data secara jelas dan terperinci. Tahap-tahap yang dilakukan adalah sebagai berikut

1. Dialog Langsung dengan pembimbing KP di Perusahaan, untuk mengetahui secara umum memahami prinsip kerja praktek perusahaan dan jenis proyek yang ditangani.
2. Penerimaan instruksi dari pembimbing KP mengenai kegiatan apa saja yang sekiranya praktikan dapat diikut sertakan dalam proyek perusahaan pada saat itu.
3. Pengumpulan data-data dan kegiatan brainstorming seputar pekerjaan yang diinstruksikan pembimbing KP.
4. Penyuntingan gambar dan perancangan artistik dalam penyajian gambar video berikut alternatif hingga mencapai hasil akhir asistensi.

Bagan Metode Pengarjaan Proyek



bagan III.1

Bagan metode pegerjaan proyek

Pertama praktikan melakukan analisis masalah dan dialog dengan koordinator KP perusahaan, lalu setelah itu pembuatan desain serta konsep dan alternatif, bila desain telah di acc, selanjutnya pengaplikasian dalam media yang telah ditentukan, bila masih memiliki masalah maka akan kembali ke proses revisi dan acc desain.

3.4 Perancangan Video *Footage* Instalasi *Mapping* Sebagai Media Dokumentasi Dan Portofoli PT. SEMBILAN MATAHARI *designed film*

3.4.1 Konsep perancangan

Proyek *mapping " Constellation Neverland "* merupakan kontribusi para desainer muda yang diakui karyanya baik nasional maupun internasional. Oleh karena itu konsep perancangan video *footage* tidak merubah suatu tema apapun, tetap menggunakan tema *Genius Jakarta* dalam tampilan dan instalasi yang futuristik. Dalam proyek ini praktikan diintruksikan untuk mentransfer video dengan format QuickTime Movie (.MOV) dengan panjang *frame* 1920 dan lebar *frame* 1088. Semua video yang dikumpulkan dalam satu folder sebesar 32,5 GB berisi 447 File Video dan Foto yang dibagi kedalam 8 *Folder*. Kompilasi data dilakukan pada tanggal 23 Mei 2012. Video yang disunting menjadi *folder* video dengan berat sebanyak 7, 17 GB berisikan 45 file Video yang telah diubah kedalam format Video Clip (avi) dengan panjang *frame* 720 dan lebar *frame* 576.

Video *shooting* yang diedit adalah video proses instalasi *mapping* berjudul *"Constellation Neverland"* bertemakan *Genius Jakarta*. Lokasi yang diambil dalam video *shoot* ini adalah lobi Hotel Grandkemang Jakarta.

Setelah praktikan melakukan asistensi dan pengamatan data berakali – kali, kemudian diputuskan alur cerita dari video yang berdurasi tidak lebih dari dua menit ini diantaranya :

1. *Bumper Intro*
2. Judul
3. Gambaran *Demo Mapping*
4. Berkoordinasi dengan pihak penyelenggara
5. Gambar *Dome* atau kubah tempat lokasi dilaksanakan

6. Instalasi Proyektor
7. Gambar material maket
8. Tampilan Proyektor
9. Tampilan Maket
10. Apresiasi para pengunjung
11. Suasana saat karya dilakukan ditengah berlangsungnya bincang – bincang Creative Director PT. SEMBILAN dengan calon kliennya.
12. Ditutup dengan tampilan alamat situs perusahaan

3.4.2 Teknis perancangan

Dalam proses pengeditan, video yang semula berformat Quicktime (MOV) tidak cocok dengan perangkat yang digunakan oleh praktikan, itulah mengapa video diubah ke format Video Clip (avi). Praktikan dalam proses pengeditan menggunakan Notebook ASUS UL80V Series.

Spesifikasi Notebook yang digunakan untuk pengeditan video *footage* ini yakni sebagai berikut :

1. VGA NVidia GeForce G 210M Approx. Total
2. Memory 782 MB
3. VRAM 512MB
4. Processor Genuine Intel(R) CPU U7300
5. Memori RAM : 2048MB RAM.

Software yang digunakan dalam proses Editing Video Footage adalah :

1. Adobe Media Encoder CS5
2. Adobe Premiere Pro 2.0
3. Adobe After Effect CS3
4. Adobe Ilustration CS5.

Adapun pembahasan mengenai pekerjaan yang dilakukan praktikan selama kerja praktek adalah melakukan proses pengolahan dengan menggunakan Adobe Premiere Pro 2.0 untuk melakukan aransemen video, dan Adobe After Effect CS3 untuk melakukan penataan artistik video. Dalam pengeditan ini praktikan melalui tahap - tahap, yaitu :

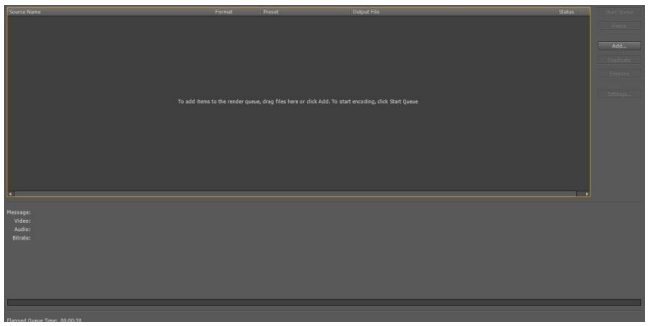
1. Penyuntingan Video atau Pengompilasian Data dari 470 Video menjadi 50 video
2. mengubah video dari format yang semula Quicktime (MOV) ke format Video Clip (avi) agar video dapat diedit di Adobe Premiere Pro 2.0
3. melakukan penyuntingan ulang menjadi berjumlah 30 video mentah, dan menyusunnya menjadi sebuah alur yang bercerita, mulai dari proses keadatangan ke lokasi, instalasi proyektor, tata suara dan segala perangkat yang mendukung, instalasi maket sebagai layarnya, hingga demo *mapping* itu selesai dan mendapat apresiasi yang impresif dari para pengunjung.
4. melakukan penataan artistik seperti pembubuhan tipografi judul *mapping*, *bumper intro* dan penutupan, serta pembubuhan garis (stroke) yang dibuat *vector* di Adobe Ilustrator CS5 untuk kemudian dihubungkan ke tampilan kerja Adobe After Effect CS3.
5. Hasil luaran video adalah rangkaian video dengan format video MOV dan dengan kapasitas yang sangat besar, diubah ulang ke bentuk MPEG4 dan ukuran definisi lebih besar (*High Definition*) agar video dapat digunakan dengan nyaman di media besar untuk kebutuhan presentasi.
6. Video yang telah jadi kemudian ditempatkan di Vimeo dengan nama akun Sembilan Matahari dan juga melengkapi situs perusahaan yang sudah ada.

3.5 Langkah - Langkah Proses Editing

Video hasil pengambilan gambar terkumpul dengan format Quicktime (MOV) yang tidak terbaca oleh Adobe Premiere Pro 2.0, sehingga video harus diubah kedalam format Video Clip (avi). Untuk merubah ke format tersebut, praktikan menggunakan software Adobe Media Encoder.

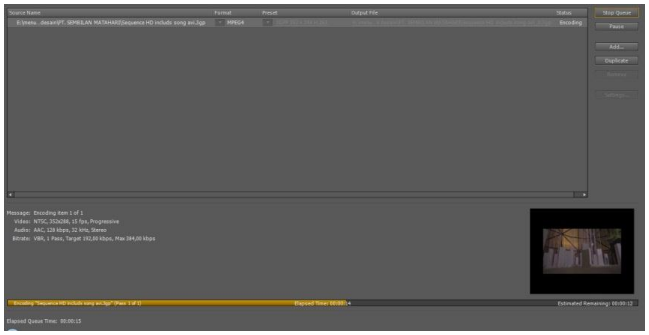
Langkah _ langkah mengubah video dari format Quicktime (MOV) ke format Video Clips (avi) adalah sebagai berikut :

a. Buka program tersebut
b. Tampilan Adobe Media Encoder seperti tertera pada gambar dibawah ini



Gambar 3.1
Tampilan awal Adobe Media Encoder

c. Berikut tampilan Adobe Media Encoder ketika sedang memproses perubahan format data.



Gambar 3.2
Program sedang bekerja

d. proses mengubah format ini dilakukan pada satu demi satu file yang akan dijadikan material video.
e. File Video akan tampil dalam dua format pada satu folder yang sama.

Setelah seluruh file dalam format video Clip (avi) didapat, barulah tampilan kerja di monitor harus diubah. Untuk melakukan proses penyuntingan dan penyusunan video dilakukan dengan program Adobe Premiere Pro 2.0. Langkah - langkah dalam proses pengeditan lewat Adobe Premiere Pro 2.0 ini diantaranya sebagai berikut :

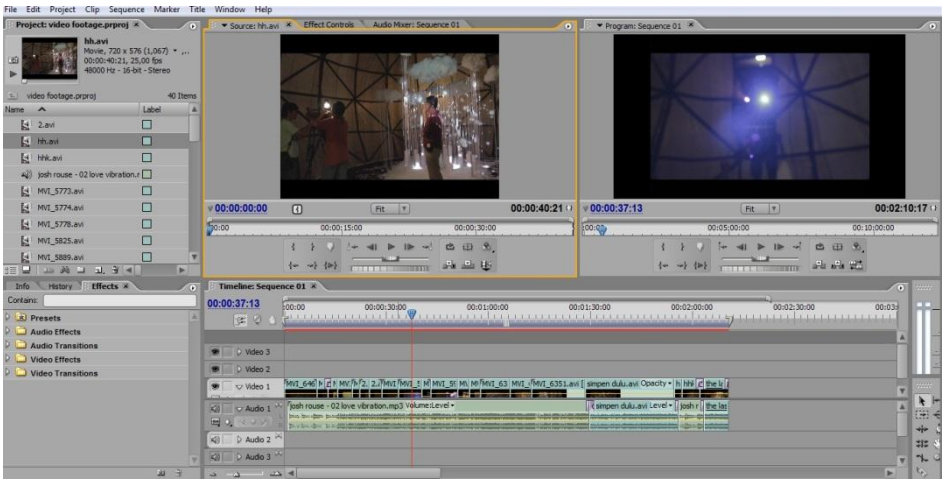
1. Langkah pertama, praktikan membuat suatu brainstorming yang diasistensikan dengan pembimbing dari perusahaan untuk mengkonsep alur gambar yang bercerita atau story line dari video ini nantinya. Prosesnya adalah dengan menyusun urutan mulai dari pemasangan atau instalasi hingga bagaimana efeknya bagi para apresiator yang hadir yaitu pengunjung acara tersebut.
2. Semua file video yang akan menjadi material editing dikumpulkan dalam satu folder berdasarkan tanggal diambilnya video tersebut. Dalam folder tersebut sudah termasuk file video bumper intro yang telah ada atau data milik perusahaan. Video bumper intro ini telah umum digunakan oleh perusahaan sebagai bentuk kesamaan intro dari portofolio video yang mereka posting. Video bumper intro ini berupa tipografi yang bergerak dari logo PT. SEMBILAN MATAHARI *designed film* itu sendiri. Berikut dibawah ini reka tampilannya.



Gambar 3.3

Tampilan Bumper Intro milik PT. Sembilan Matahari

3. Setelah itu praktikan mengolah data yang telah diubah formatnya itu di program Adobe Premiere Pro 2.0. Tampilan pengolahan datanya adalah sebagai berikut.



Gambar 3.4

Tampilan kerja saat video diolah di Adobe Premiere Pro

3.6 Proses Finalisasi Desain

Pada tahap ini setelah melakukan proses revisi yang panjang, selanjutnya praktikan melakukan pemantapan desain. Desain yang telah diseleksi selanjutnya diterima oleh pembimbing perusahaan dan dieksekusi sebagai rangkaian video hasil

aransemen. Setelah proses aransemen selesai hasil luarannya adalah video dengan format 3GPP Audio/Video (.3gp) sebesar 5,03 MB (5.280.762 bytes). Kemudian Video diolah dengan program Adobe After Effect untuk kepentingan penataan artistik video. Salah satu potongan gambar hasil luarannya adalah sebagai berikut.



Gambar 3.5

Salah satu model penambahan tipografi 1



Gambar 3.6

Salah satu contoh model penambahan tipografi 2



Gambar 3.7

Salah satu contoh model penambahan tipografii 3

4. Setelah proses pengolahan artistik selesai, hasil luarannya adalah video footage sebagai video dokumentasi proyek mapping Constellation Neverland dengan format MP4 dengan ukuran sebesar 215 MB (225.539.718 bytes). Print Screen urutan video nya adalah sebagai berikut.



Gambar 3.8

Tampilan awal video



Gambar 3.9

Tampilan judul dan hasil akhir *mapping*



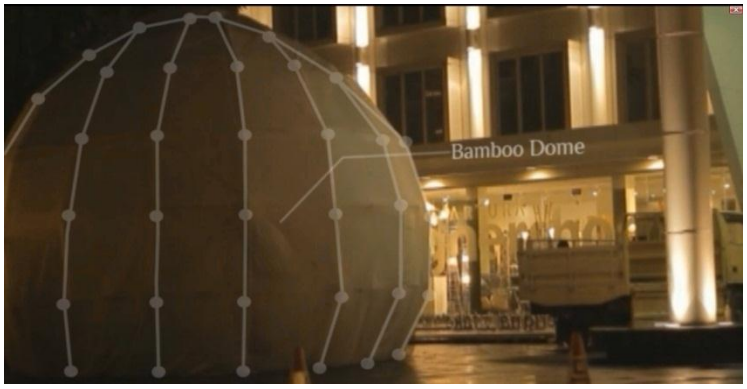
Gambar 3.10

Gambaran Maket



Gambar 3.11

Diskusi dengan pihak penyelenggara



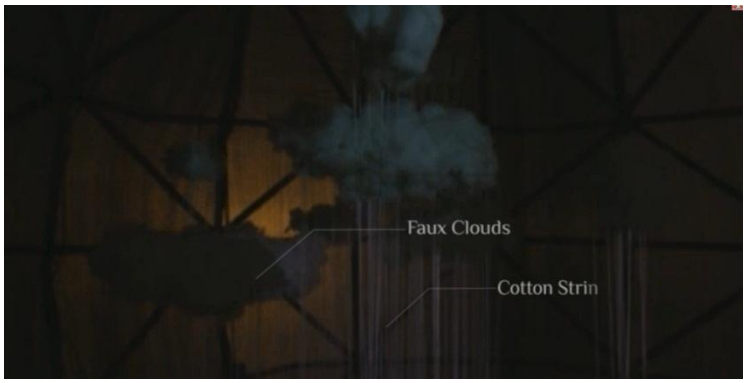
Gambar 3.12

Gambar dome yang telah disediakan penyelenggara



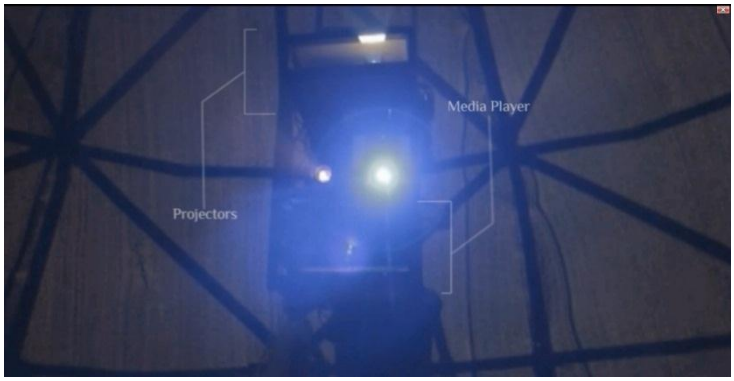
Gambar 3.13

Instalasi proyektor



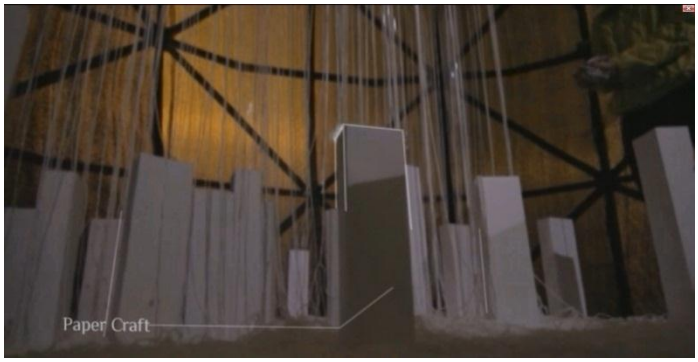
Gambar 3.14

Pengidentifikasian material maket



Gambar 3.15

Sumber ilusi optik, kondisi proyektor yang sedang bekerja



Gambar 3.16

Pengidentifikasian material maket gedung – gedung tinggi Jakarta



Gambar 3.17

Semangat mengapresiasi dari para pengunjung



Gambar 3.18

Apresiasi impresif dari beberapa pengunjung



Gambar 3.19

Apresiasi dari pejabat terkait acara dan dari media



Gambar 3.20

Presentasi dari *Creative Director* PT. SEMBILAN MATAHARI

designed film



Gambar 3.21

Gambar penutup sekaligus demo *mapping* yang lebih jelas disaksikan dari layar



Gambar 3.21

Penutup dengan tampilan alamat situs PT. SEMBILAN MATAHARI *designed film*