

## **BAB IV**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **4.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktik**

Prosedur dalam pelaksanaan Kerja Praktik sesuai dengan yang ditetapkan oleh Stikom Surabaya yaitu dengan beberapa tahapan–tahapan penting yang harus dilalui:

1. Survei atau observasi, kegiatan ini ditujukan untuk mengamati proses pembuatan produksi multimedia.
2. Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan landasan teori yang sesuai dengan permasalahan dan dapat menjadi refrensi untuk pelaksanaan rencana penggambaran sistem.
3. Analisa Permasalahan ditujukan untuk menetapkan kebutuhan *client* atau kebutuhan instansi dan menentukan bagaimana solusi terbaik yang akan diterapkan dalam instansi.

Pembuatan Produk Multimedia, pada pembuatan produk sendiri terdapat beberapa tahapan, antar lain:

1. Pendahuluan, identifikasi permasalahan yang ada, evaluasi, alternatif, solusi dan prioritas pengembangan.
2. Tahap analisa ruang lingkup permasalahan, ruang lingkup dan sasaran yang akan dikembangkan, identifikasi area permasalahan yang lebih terinci,

evaluasi, perumusan dan penyusunan untuk menunjang pembuatan video *Company Profile*.

3. Tahap analisa kebutuhan pengguna, mendefinisikan kebutuhan fungsional dan non-fungsional untuk menunjang informasi yang akurat.
4. Pembuatan laporan, semua dokumentasi dalam pembuatan produk multimedia tersebut, sebagai hasil dari proyek disusun dalam sebuah laporan.

#### **4.2 Acuan Kerja Praktik**

Sebelum melakukan Kerja Praktik, ada beberapa acuan yang harus dilalui.

Di dalam Kerja Praktik memiliki sebuah acuan, diantaranya adalah:

1. Pra-Kerja Praktik:
  - a. Sebelum melaksanakan Kerja Praktik, wajib mengisi form acuan kerja yang terdiri dari dua halaman yang merupakan “kontrak kerja” antara mahasiswa dengan perusahaan dimana anda melaksanakan Kerja Praktik dan dosen pembimbing Kerja Praktik.
  - b. Pengisian form acuan kerja harus lengkap beserta tanda tangan pihak terkait.
  - c. Form acuan kerja yang terisi lengkap, diperbanyak oleh mahasiswa sebanyak dua kali dengan ukuran A4.
  - d. Copy 1 / diserahkan kepada perusahaan.
  - e. Copy / diserahkan kepada PPKP.
  - f. Asli / dilampirkan saat pembuatan Buku Laporan Kerja Praktik.

2. Kerja Praktik:

- a. Melaksanakan Kerja Praktik sesuai jangka waktu yang ditetapkan.
- b. Melakukan bimbingan ke dosen pembimbing.

3. Pasca Kerja Praktik:

- a. Mengambil form nilai Kerja Praktik untuk perusahaan.
- b. Mahasiswa melakukan demo ke pihak perusahaan terlebih dahulu, kemudian ke dosen pembimbing.
- c. Setelah demo keperusahaan, mahasiswa meyerahkan form nilai dari perusahaan secara lengkap kebagian PPKP untuk ditukar dengan form nilai Kerja Praktik untuk dosen pembimbing.
- d. Melakukan demo ke dosen pembimbing dan setelah melakukan demo ke dosen pembimbing mahasiswa menyerahkan form nilai dari dosen pembimbing kebagian PPKP.
- e. Mahasiswa membuat buku laporan Kerja Praktik dengan bimbingan dosen pembimbing Kerja Praktik.
- f. Merevisi laporan jika ada yang perlu di benahi.
- g. Buku laporan Kerja Praktik dan CD diserahkan kebagain PPKP/ perpustakaan.
- h. Kerja Praktik berakhir, mahasiswa tinggal menunggu hasil nilainya.

### 4.3 Metodologi Penelitian

Metodologi dalam penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif yang menggunakan pendekatan analisis interaksi dan analisis interpretasi. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Totok Sumaryanto, 2007: 75).

### 4.4 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan metode mengidentifikasi masalah terlebih dahulu dan membuat alur perancangan yang akan dilaksanakan, agar dalam proses pencarian data tidak terjadi penyimpangan dalam mengemukakan tujuan yang ingin dicapai.

#### 1. Wawancara

Kegunaan metode wawancara adalah agar mampu mengetahui lingkup lingkungan kerja dan mengetahui bagaimana yang diminta dari project leader tentang pembuatan *Video Company Profile* tersebut. Berikut adalah beberapa hasil wawancara:

Tabel 4.1 Hasil Wawancara

NO	NAMA	WAKTU	TEMPAT	HASIL WAWANCARA
1	Helmi	11-02-2017	Kantor CV.NIAGA JAYA	Mendapatkan cara pembuatan <i>Video Company Profile</i> .
2	Lhuay	20-02-2017	Kantor CV.NIAGA JAYA	Mendapatkan pengetahuan dari dalam instansi yang

				terdapat beberapa divisi untuk mampu menyatu dengan Video Company Profile yang telah dibuat.
3	Koesnan hadi	25-02-2017	Kantor CV.NIAGA JAYA	Menetapkan deadline serta membuat Video Company Profile sesuai standart dan berkualitas

## 2. Studi Eksisting

Dalam pembuatan suatu *Video Company Profile* dibutuhkan studi eksisting yang berfungsi untuk mengamati sebuah *Video Company Profile* yang sudah ada guna mempelajari kelebihan dan kekurangan dari sampel yang sebelumnya sudah ada. Berikut cuplikan dari salah satu *video company profile* dari CV. NIAGA JAYA :



Gambar 4.1 cuplikan *video company profile* CV. NIAGA JAYA

(Sumber: Dokumen CV. NIAGA JAYA)

### 3. Studi Literatur

Studi literatur adalah metode pengumpulan data dari perpustakaan. Pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku literature, majalah, artikel internet, dan informasi lainnya sebagai bahan tinjauan literature. Pengumpulan data ini berkaitan dengan penelitian *Video Company Profile* seperti yang dijelaskan pada landasan teori diatas.

### 4.5 Analisa Data

Metode analisa data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data (Lexy J Moleong. 1996: 103). Dalam penelitian kualitatif analisa data dilakukan setelah data berhasil dikumpulkan dan tersusun secara sistematis. Atau definisi lain dari analisis data yaitu kegiatan yang dilakukan untuk menubah data hasil dari penelitian menjadi informasi yang nantinya bisa dipergunakan dalam mengambil kesimpulan. Berikut hasil dari analisis yang sudah dilakukan:

Table 4.2 Hasil analisis

No	Analisis	Buku/Internet	Wawancara	Kesimpulan
1	<i>Company Profile</i>	<i>Company profile</i> merupakan perpanjangan dari rencana bisnis ( <a href="http://www.companyprofile.co.id">www.companyprofile.co.id</a> )	<i>Company Profile</i> merupakan gambaran sebuah perusahaan	<i>Company Profile</i> yaitu gambaran sebuah perusahaan yang dapat memperpanjang sebuah rencana bisnis kepada masyarakat  Editing video: menyatukan beberapa

2	Editing Video	Editing adalah pelaksanaan penyusun gambar hasil shooting dilapangan maupun studio (Dadan Effendi 1993 : 107)	Editing video yaitu menggabungkan beberapa stock shoot untuk dijadikan satu menjadi sebuah video yang bercerita	video hasil shooting di lapangan pada saat produksi untuk dijadikan satu menjadi sebuah video yang bercerita
---	---------------	---	---	--

#### 4.6 Perangcangan Karya

##### 1. Pasca produksi

Editing merupakan tahapan akhir dari pembuatan *Video Company Profile* maka tugas dari editor hanya pada proses pasca-produksi saja, yang telah dilakukan penulis naskah, kameraman, dan *sound engineering* dan akan dilanjutkan oleh divisi publikasi. Agar sebuah *Video Company Profile* tersebut dapat dipublikasikan dan di distribusikan ke masyarakat luas. Dan ini adalah beberapa tahapan yang dilakukan untuk mencapai sasaran tersebut:

###### a. Studi Literatur dan konsultasi

Mengumpulkan data dan mekanisme *Video Company Profile* yang sudah ada dari literatur dan internet untuk digunakan pada tahap pengembangan *Video Company Profile* dengan tujuan mencari dan memilih genre *Video Company Profile* yang akan digunakan.

###### b. Menyesuaikan dengan Naskah

Naskah adalah acuan kita agar tau akan dibuat seperti apa dan bertemakan apa *Video Company Profile* yang akan kita buat.

c. Menyesuaikan *Storyboard*

Yaitu gambar berurutan yang menunjukkan penyusunan gambar dari storyboard dan menjadi acuan kita saat diedit.

d. Memilih *stock shot*

Memilih stock shot yang akan kita edit, sesuai/tidak dan layak/tidaknya *stock shot*.

e. *Editing*

Mulai mengedit berbagai *stock shot* yang terpilih tadi seperti memotong dan memberi *speed* yang ditentukan dan juga menyesuaikan ukuran *frame*.

f. *Colour Grading*

Yaitu mengedit agar gambar mempunyai warna *cinematic* dan warna menjadi tidak mentah dari kamera.

g. Memberi *effect*

Memberi *effect* seperti *tracking motion* gambar seperti membuat *till down, panning* dan *slide*.

h. Menggabungkan dengan sound/lagu

Menggabungkan sound atau lagu yang telah dibuat oleh *sound engineering*.

i. *Rendering, Export* dan *Mastering*.

Merender hasil *editing* gambar dan penggabungan dengan sound, lalu diexport menjadi format media video lalu *mastering* dimasukkan ke dalam DVD/CD agar dapat dipublikasikan dan didistribusikan.