

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Dalam Bab IV ini akan dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan kerja praktik di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Pada pelaksanaan kerja praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Komputer Multimedia dan juga sekaligus berhubungan dengan internal di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk mendokumentasikan kegiatan “FEB Fair 2016”.

#### **4.1 Analisa Sistem**

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

Divisi : Publikasi dan dokumentasi

Tempat : Lantai VII Institut Bisnis dan Informatika Stikom  
Surabaya, Jl Kedung Baruk 98 Surabaya

Kerja praktik dilaksanakan selama satu bulan, dimulai pada 05 Desember 2016 hingga 5 Januari 2017, dengan alokasi waktu senin sampai jum'at pada pukul 08.00-17.00 WIB.

## 4.2 Posisi Dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan kerja praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai sutradara, yang memiliki tugas mengatur segala sesuatu yang berhubungan dengan proses pembuatan video dokumentasi serta persiapan-persiapan sebelum eksekusi video dokumentasi.

## 4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya akan dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan akan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

### 1. Minggu Ke -1

Pada minggu pertama kegiatan kerja praktik di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya ialah menentukan *software-software* apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan video dokumentasi “FEB Fair 2016”. Dalam pembuatan video dokumentasi “FEB Fair 2016” penulis sebagai sutradara menentukan beberapa *software* yang akan digunakan yaitu *software* Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere pro CS6, Adobe Audition CS6 dengan logo seperti gambar 4.1 di bawah ini.



Gambar 4.1 Logo *software* yang digunakan

(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah pemilihan *software* dilanjutkan dengan pembuatan iklan dan profil kelompok, Pertama-tama yang penulis lakukan sebagai sutradara adalah memilah tugas mana yang dapat diselesaikan terlebih dahulu, Kemudian penulis mengarahkan crew untuk menyelesaikan video profil kelompok terlebih dahulu dikarenakan melihat kelompok yang ikut dalam rangkaian acara “FEB Fair 2016” ini diberikan kesempatan memasarkan produknya secara umum hanya 2 kali selama 2 hari pada hari minggu di Taman Bungkul, konsep dari pembuatan video profil kelompok ini sendiri penulis buat moderen dan mewah sehingga menampilkan kesan megah dan berkelas yang ditunjukkan pada gambar 4.2 dan 4.3 di bawah ini.



Gambar 4.2 Video *Bumper Opening* “FEB Fair 2016”

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.3 Proses Pembuatan Video *Bumper* “FEB Fair 2016”

(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah *take* video untuk profil kelompok selanjutnya penulis membuat iklan untuk acara “FEB Fair 2016” ini, hal pertama yang dilakukan adalah menyiapkan konsep pembuatan iklan, mengingat target peserta dan audience dari kegiatan “FEB Fair 2016” didominasi oleh kalangan mahasiswa maka

konsep iklan yang penulis angkat adalah *simple* dan *young* yang kemudian diterjemahkan kedalam naskah oleh astrada (asisten sutradara) menjadi pesan berantai antar prodi (Program Studi), dengan konsep ini dimaksudkan agar acara “FEB Fair 2016” diketahui oleh semua prodi yang berada di dalam Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, selain menyiapkan konsep dalam pembuatan iklan penulis dibantu oleh astrada memilih *talent* yang tepat untuk mewakili tiap-tiap prodi dengan menggunakan seragam prodi mereka masing-masing, setelah *talent* terpilih akan dilakukan proses *breafing talent* dikarenakan iklan ini merupakan iklan *simple* tanpa dialog maka konsep hanya dijelaskan/dijabarkan kepada *talent* hanya melalui arahan sutradara yang selanjutnya akan dijelaskan secara rinci oleh astrada mulai dari ekspresi, *gesture*, dan *blocking camera* hasil dari konsep di atas dapat terlihat pada gambar 4.4, 4.5, dan 4.6 berikut.



Gambar 4.4 Hasil Pembuatan Iklan “FEB Fair 2016”

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.5 Iklan “FEB Fair 2016”

(Sumber: Olahan Penulis)

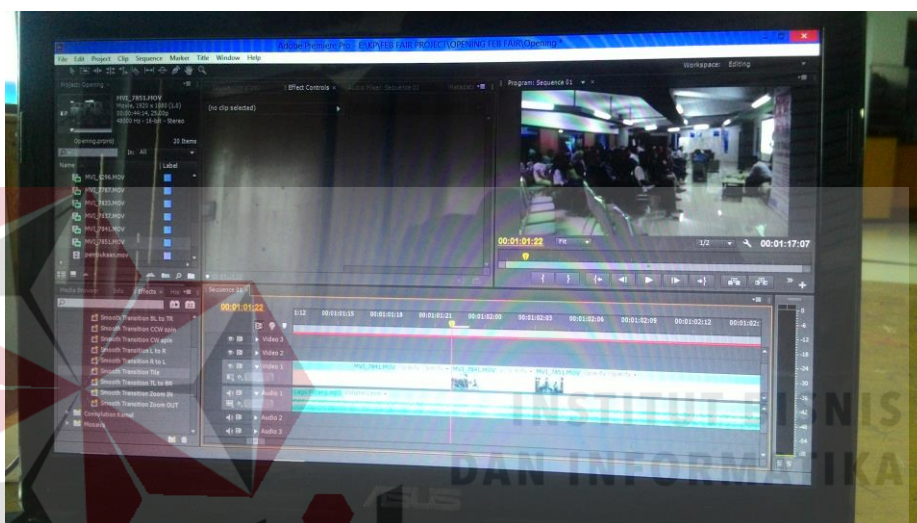


Gambar 4.6 Hasil Penerapan Konsep Dalam Iklan “FEB Fair 2016”

(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah melalui proses *shooting* iklan dan video *bumper* terakhir masuklah kedalam tahap *editing*, tahap dimana seluruh hasil video yang sudah diambil oleh DOP (*Director of Photography*) disortir oleh editor video yang

kemudian disesuaikan dengan konsep dan naskah yang diberikan oleh sutradara, dalam hal ini penulis juga mengawasi kinerja editor agar hasil *editing* video yang dikerjakan sesuai dengan naskah dan konsep yang sudah diberikan oleh sutradara, proses *editing* video dapat terlihat pada gambar 4.7 dan 4.8 dibawah ini.



Gambar 4.7 Proses *Editing* Video “FEB Fair 2016”

(Sumber: Olahan Penulis)

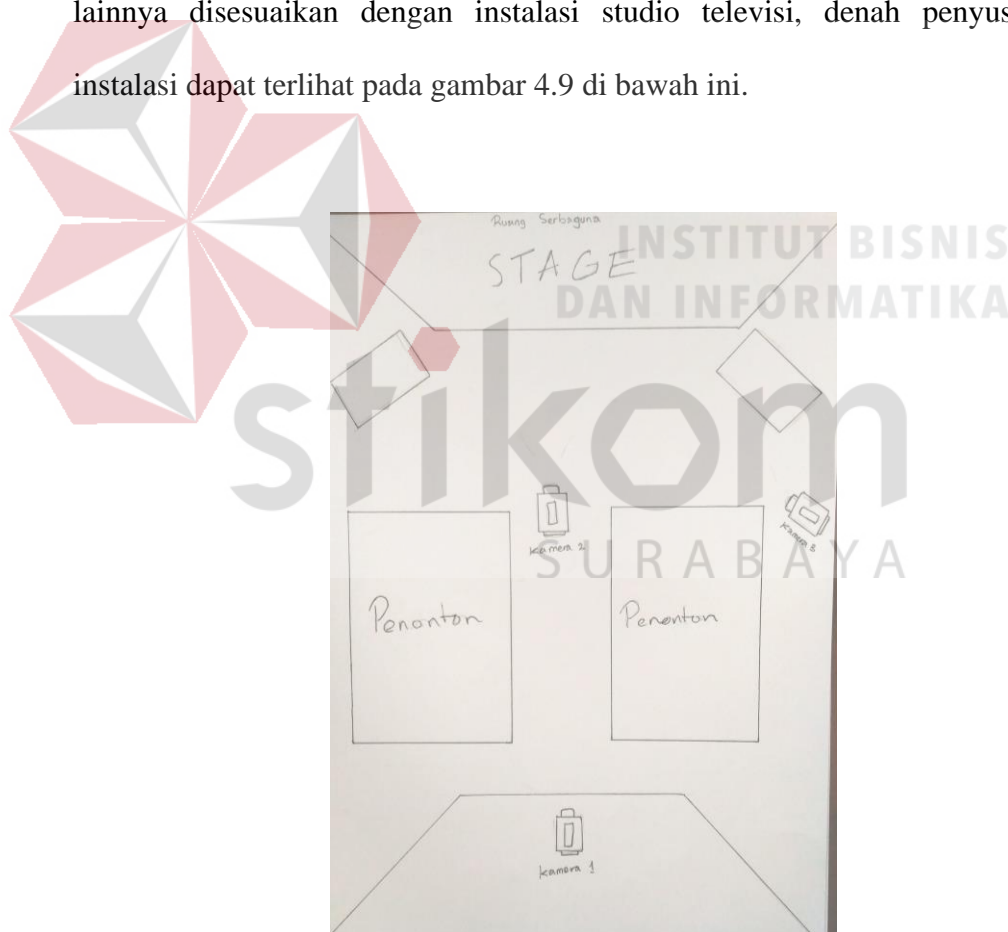


Gambar 4.8 Proses *Editing* Bersama Editor

(Sumber: Olahan Penulis)

## 2. Minggu Ke-2

Pelaksanaan kerja praktik pada minggu ke dua yaitu mempersiapkan proses dokumentasi dan penempatan kamera untuk acara *awarding* “FEB Fair 2016”, dalam proses persiapan dokumentasi sesuai dengan permintaan ketua umum “FEB Fair 2016” Rudi Santosa, menginginkan bahwa selama proses dokumentasi juga ditampilkan secara langsung pada layar proyektor/*live*, dari situlah penulis dibantu dengan bagian Humas Stikom Surabaya memberikan arahan kepada tim agar tata letak kamera dan pemasangan instalasi alat lainnya disesuaikan dengan instalasi studio televisi, denah penyusunan instalasi dapat terlihat pada gambar 4.9 di bawah ini.



Gambar 4.9 Denah Tata Letak Kamera

(Sumber: Olahan Penulis)



Pada saat proses dokumentasi berlangsung penulis dibantu oleh astrada melakukan *switching* gambar atau memindah gambar sesuai dengan kegiatan yang sedang berlangsung yang akan ditampilkan pada proyektor agar ada kesesuaian antara jadwal kegiatan dan runtutan video yang diambil serta menambah kesan menarik video agar tidak terkesan *monotone*, setelah penulis dan DOP menentukan tata letak kamera, selanjutnya penulis mengarahkan DOP untuk mengoperasikan bagian grafis yaitu menampilkan *name tag*, video nominasi pemenang, video profil kelompok, video *behind the scene* secara langsung disisipkan ketika penayangan proses dokumentasi, pada minggu kedua ini penulis beserta tim fokus untuk menyiapkan proses dokumentasi dan pemasangan instalasi, proses dokumentasi “FEB Fair 2016” dapat terlihat pada gambar 4.10 dan 4.11 di bawah.



Gambar 4.10 Proses Dokumentasi “FEB Fair 2016”

(Sumber: Olahan Penulis)

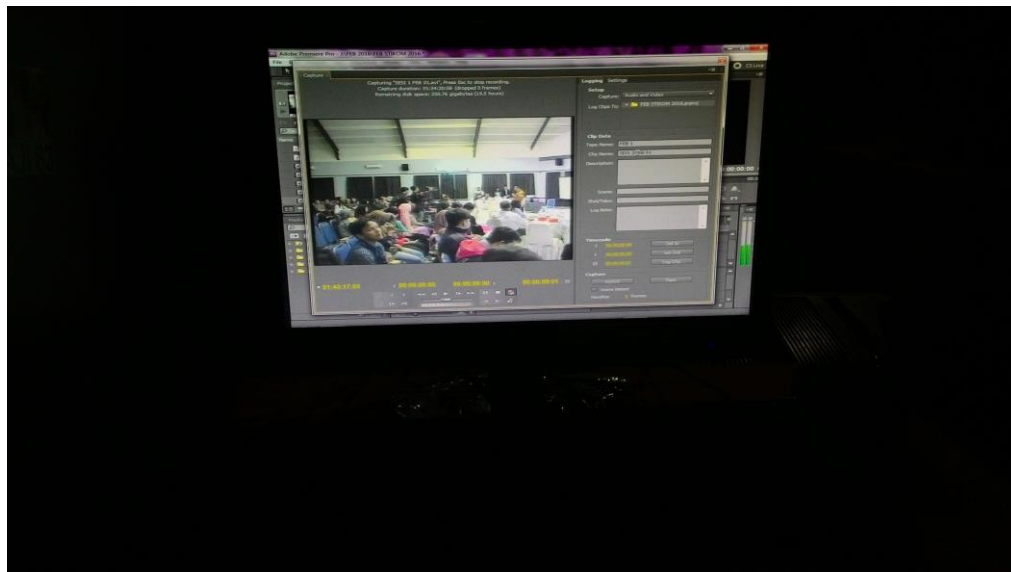


Gambar 4.11 Pemasangan Instalasi dan Persiapan Ttim

(Sumber: Olahan Penulis)

### 3. Minggu Ke-3

Setelah melakukan proses dokumentasi kegiatan “FEB Fair 2016” selanjutnya pada minggu ke 3 ini sutradara ditemani oleh editor dan astrada melakukan *review* hasil pengambilan gambar yang akan dipakai dalam *editing* video, pada saat proses *review* ini dibutuhkan ketelitian yang sedikit lebih ekstra dikarenakan seorang sutradara haruslah teliti dalam pemilihan gambar mana yang akan dia pilih serta dalam proses pemilihan gambar inilah yang akan menentukan hasil dan kualitas akhir dari video dokumentasi seperti pada gambar 4.12 di bawah.



Gambar 4.12 *Review* Hasil Pengambilan Gambar

(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah proses pemilahan gambar selesai selanjutnya penulis ditemani oleh editor untuk membahas tahap-tahap dalam proses editing serta menyamakan pandangan tentang konsep yang sudah dibuat penulis, selain mengawasi proses *editing* penulis juga membuat rancangan *design* untuk *cover box CD* dan *CD label*, pada saat proses pembuatan *design* penulis menyesuaikan *design* yang akan dibuat dengan konsep awal yaitu *simple* dan *young* yang pada akhirnya terciptalah *design* dengan menggunakan *effect* simetris dan menggunakan warna-warna cerah, hasil *design* dapat terlihat pada gambar 4.13 dan 4.14 dibawah ini.



Gambar 4.13 Hasil *Design Cover Box CD*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.14 Hasil *Design Label CD*

(Sumber: Olahan Penulis)

#### 4. Minggu Ke-4

Pada minggu terakhir yaitu minggu ke 4 penulis beserta editor mengekstraksi hasil editing video atau melakukan proses *render* yaitu mengekspor hasil video yang telah diedit menjadi satu video jadi. Setelah penulis berunding dengan editor akhirnya saat melakukan proses *render* penulis menggunakan format H.264 dengan preset Youtube HD 720 yakni untuk menghasilkan video dengan kualitas *High Definition* namun dengan file yang tidak terlalu besar seperti yang terlihat pada gambar 4.15



Gambar 4.15 Proses *Rendering*

(Sumber: Olahan Penulis)

Dikarenakan durasi dokumentasi yang terbilang cukup lama sekaligus tanpa jeda, pada hasil akhir setelah proses rendering *file* video menjadi besar akhirnya penulis memiliki inisiatif untuk membagi file menjadi 3 bagian yang dimana setiap bagiannya memiliki durasi video yaitu sekitar 1 jam jadi total keseluruhan hasil *render* berdurasi 3 jam. Setelah membagi menjadi 3

bagian penulis beserta tim melakukan *burning* file kedalam CD yang nantinya menjadi *file* video yang dapat diputar menggunakan CD *player* maupun DVD *player* yang selanjutnya akan diberikan CD *label* dan *cover box* CD sebelum diberikan kepada ketua umum “FEB Fair 2016”.

Proses *burning file* dilakukan hanya menggunakan windows tanpa menggunakan *software* khusus dikarenakan untuk mempermudah proses *burning* dan menjaga konsistensi hasil *burning*.

