

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada Bab IV ini dibahas mengenai metode Kerja Praktik dan implementasi karya. Metode Kerja Praktik meliputi prosedur pelaksanaan Kerja Praktik dan acuan Kerja Praktik, sedangkan implementasi karya meliputi kegiatan selama Kerja Praktik dan hasil karya yang telah dibuat selama melakukan Kerja Praktik di PT. Medixsoft Surabaya.

4.1 Metode Kerja Praktik

Metode Kerja Praktik meliputi prosedur pelaksanaan Kerja Praktik dan acuan Kerja Praktik sesuai dengan aturan yang ditetapkan oleh Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

4.1.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktik

Prosedur dalam pelaksanaan Kerja Praktik adalah sesuai dengan prosedur pelaksanaan Kerja Praktik yang ditetapkan oleh Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, yaitu dengan beberapa tahapan-tahapan penting yang harus dilalui sebagai berikut:

1. Survey Lapangan 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 referensi untuk pelaksanaan rencana penggambaran sistem.

3. Analisa Permasalahan

Penganalisaan permasalahan ditujukan untuk menetapkan kebutuhan *client* atau kebutuhan instalasi dan menentukan bagaimana solusi terbaik yang akan diterapkan dalam instalasi.

4. Pembuatan Produk Multimedia

Pada pembuatan produk sendiri terdapat beberapa tahapan antara lain:

a. Pendahuluan

Identifikasi permasalahan yang ada, evaluasi, alternatif, solusi, dan prioritas pengembangan.

b. Tahap Analisa Ruang Lingkup Permasalahan

Ruang lingkup dan sasaran yang akan dikembangkan, identifikasi area permasalahan yang lebih terinci, evaluasi, perumusan, dan penyusunan untuk menunjang perancangan desain.

c. Tahap Analisa Kebutuhan Pengguna

Mendefiniskan kebutuhan fungsional dan non-fungsional untuk menunjang informasi yang akurat.

d. Tahap Spesifikasi Media

Dilakukan untuk melakukan spesifikasi fungsional, konfigurasi *hardware* atau *software* yang *support* dengan komputer *client*.

e. Revisi Produk

Melakukan perbaikan dan pemantauan untuk menghasilkan produk yang sesuai target.

f. Pembuatan Laporan

Semua dokumentasi dalam pembuatan produk multimedia tersebut sebagai hasil dari proyek disusun dalam sebuah laporan.

4.1.2 Acuan Kerja Praktik

Acuan Kerja Praktik yang harus dilalui sebelum melaksanakan Kerja Praktik adalah sebagai berikut:

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.
 - 1) Copy 1: Diserahkan kepada perusahaan.

- 2) Copy 2: Diserahkan kepada PPKP.
 - 3) 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 ke perusahaan, mahasiswa menyerahkan form nilai dari perusahaan secara lengkap ke bagian PPKP untuk ditukar dengan form nilai Kerja Praktik untuk dosen pembimbing.
 - d. Melakukan demo ke dosen pembimbing kemudian menyerahkan form nilai dari dosen pembimbing ke bagian PPKP.
 - e. Mahasiswa membuat buku laporan Kerja Praktik dengan bimbingan dosen pembimbing Kerja Praktik.
 - f. Merevisi laporan jika ada yang perlu dibenahi.
 - g. Buku laporan Kerja Praktik dan CD diserahkan ke bagian PPKP atau perpustakaan.
 - h. Kerja Praktik berakhir, mahasiswa tinggal menunggu hasil nilainya.

4.2 Implementasi Karya

Implementasi karya meliputi kegiatan selama Kerja Praktik dan hasil karya yang telah dibuat selama melakukan Kerja Praktik di PT. Medixsoft.

4.2.1 Kegiatan Selama Kerja Praktik

1. Hari Ke-1

Hari pertama bekerja di PT. Medixsoft, penulis jalani dengan orientasi, yaitu pengenalan terhadap para staff di kantor kemudian pengenalan pekerjaan yang akan dilakukan selama Kerja Praktik.

2. Hari Ke-2 dan Hari Ke-3

Hari ke dua dan hari ke tiga bekerja di PT. Medixsoft, penulis jalani dengan studi literatur. Selain itu, penulis juga dikenalkan dengan beberapa *software* yang akan digunakan selama melaksanakan Kerja Praktik. Beberapa *software* tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Adobe Photoshop*



Gambar 4.1. Logo *Adobe Photoshop*

(Sumber: Olahan Penulis)

b. *Adobe After Effect*



Gambar 4.2. Logo *Adobe After Effect*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.3. Logo *Adobe Premiere*

(Sumber: Olahan Penulis)

3. Hari Ke- 4 hingga Hari Ke-6

Hari ke empat hingga hari ke enam bekerja di PT. Medixsoft, penulis jalani dengan melakukan perancangan konsep *Desain* dan mencari refrensi tentang Pembuatan Animasi 2D dengan *Adobe After Effect*. Beberapa refrensi tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 4.4. Refrensi 1

(Sumber: Ire-lim)

4. Hari Ke-7 hingga Hari Ke-11

Hari ke tujuh hingga hari ke sebelas bekerja di PT. Medixsoft, penulis jalani dengan melakukan perancangan desain grafis. Penulis menggunakan *software Adobe Photoshop CS6* untuk membuat karakter.



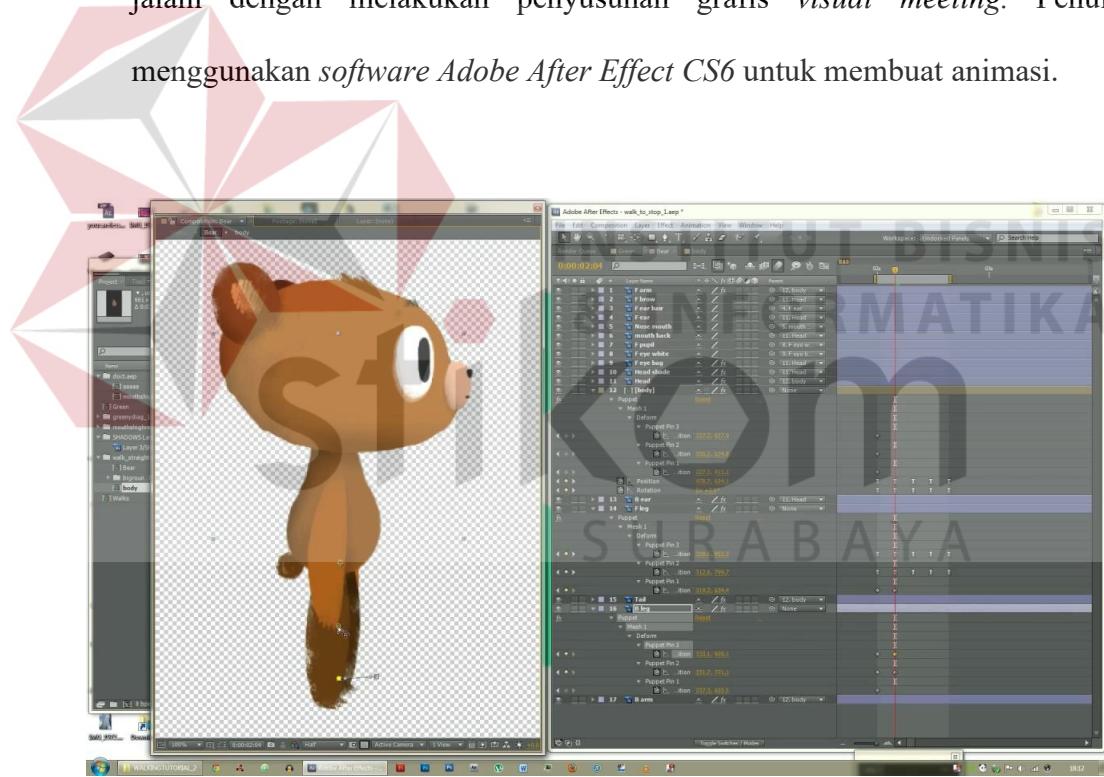
Gambar 4.5. Desain Karakter

(Sumber: Hasil Karya Penulis)

Gambar sebelumnya merupakan karakter untuk di video animasi 2D Pembuatan Animasi 2D dengan *Adobe after Effect* yang menggunakan *software Adobe Photoshop CS6*. Pada karakter tersebut Sebagai bahan dalam pembelajaran pembuatan animasi 2D.

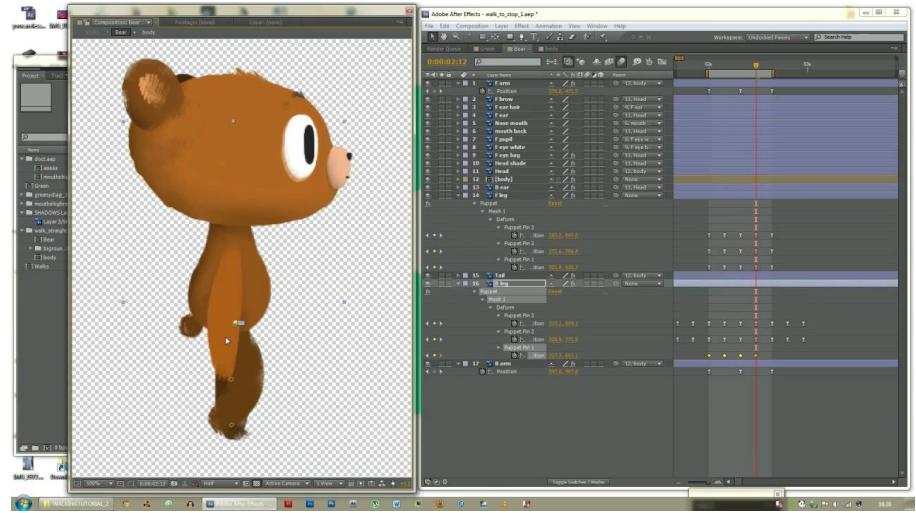
5. Hari Ke-12 hingga Hari Ke-16

Hari ke dua belas hingga hari ke enam belas bekerja di Medixsoft, penulis jalani dengan melakukan penyusunan grafis *visual meeting*. Penulis menggunakan *software Adobe After Effect CS6* untuk membuat animasi.



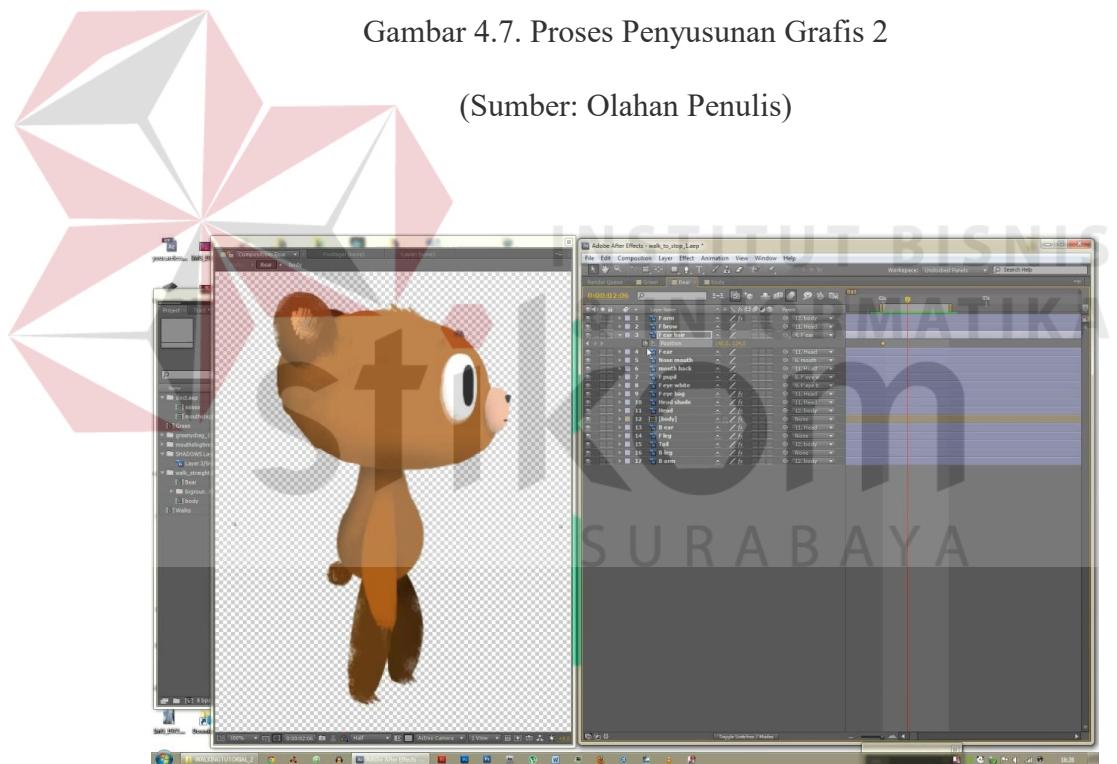
Gambar 4.6. Proses Penyusunan Grafis 1

(Sumber: Olahan Penulis)



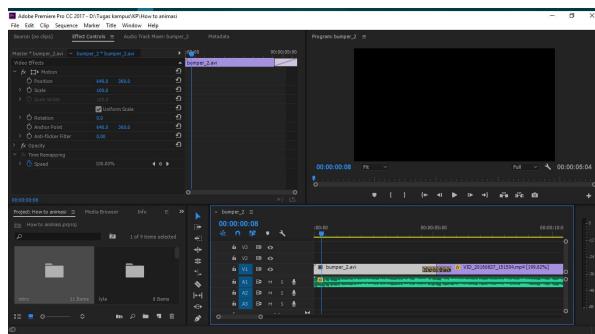
Gambar 4.7. Proses Penyusunan Grafis 2

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.8. Proses Penyusunan Grafis 3

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.9. Proses Audio

(Sumber: Olahan Penulis)

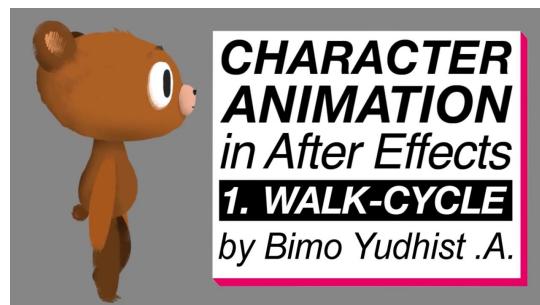
6. Hari Ke-17 dan Hari Ke-18

Hari ke tujuhbelas dan ke delapanbelas bekerja di PT. Medixsoft, penulis jalani dengan melakukan proses editing video tersebut. Proses video tersebut diproses editing melalui *software Adobe after effect*.

4.2.2 Hasil Karya Kerja Praktik

1. Desain

Penulis menggunakan *software Adobe Premiere CS6* untuk membuat judul video.



Gambar 4.10. Desain judul

(Sumber: Hasil Karya Penulis)

Desain judul adalah konsep yang digunakan dalam pembuatan desain di atas. Proses pembuatannya dimulai dengan membuat model yang simpel dan hanya menekankan kontras pada karakter dan judul.

2. *Scene Visual Meeting*

Penulis menggunakan *software* Adobe Photosop CS6 untuk membuat Karakter ini.



Gambar 4.12. *Scene Penutup*

(Sumber: Hasil Karya Penulis)