

# LAPORAN KERJA PRAKTEK

PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PT. GLOBAL CAHAYA VISION

TANGGAL 23 FEBRUARI S/D 23 MARET 2012



Oleh:

Nama : Haris

NIM : 08.51016.0099

Program Studi : DIV Komputer Multimedia

SEKOLAH TINGGI  
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER  
SURABAYA  
2012

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN KERJA PRAKTEK**  
**“Pembuatan Video Company profil PT.Global Cahaya Vision”**

**Kerja Praktek**

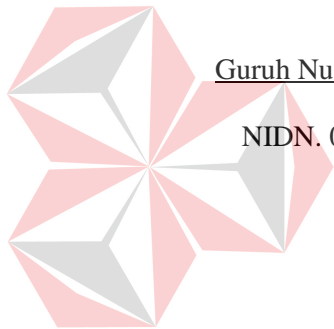
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya , 22 Juni 2012

Disetujui :

Dosen Pembimbing,

Penyelia KP,



Guruh Nusantara, S.ST.

Giovani Danan Jaya

NIDN. 0709048103

UNIVERSITAS

**Dinamika**

Mengetahui,

Kaprodi DIV Komputer Multimedia

**Abdul Aziz, S.Sn., M.Med.Kom**

**NIDN. 0714117101**

## ABSTRAK

Keberadaan multimedia merupakan hal yang tidak dapat dihindari lagi pada zaman seperti sekarang ini. Banyak symbol – symbol dalam masyarakat yang di visualisasikan dalam bentuk sebuah desain. CV.Firs Aid Kit Media bergerak di bidang advertising khususnya desain grafis, desain web, foto, video, dan animasi. CV. First Aid Kit Media mempunyai tujuan yang ingin dicapai yaitu tujuan jangka pendek dan tujuan jangka panjang.

Berdasarkan bidangnya multimedia video company profile ini memberikan informasi bagaimana cara menarik konsumen agar dapat bergabung bersama perusahaan tersebut. Penulis mendesain sebuah video companya profile yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ada dalam perusahaan tersebut . Tahap selanjutnya mengimplementasikan sebuah karya untuk disajikan kepada konsumen.

Video company profile ini bertujuan membantu di bidang multimedia dalam mengelolah angan – angan untuk di visualisasikan menjadi sebuah video company profile yang sangat menarik

**Kata Kunci : Video Company Profile**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan pada Tuhan YME atas rahmat-Nya maka penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek Pembuatan Video company PT.Cahaya Global Vision Sidoarjo. Laporan Kerja Praktek adalah merupakan salah satu tugas dan persyaratan untuk menyelesaikan tugas mata kuliah kerja praktek di STIKOM Surabaya.

Dalam mengerjakan kerja praktek ini penulis mendapat banyak bantuan baik langsung maupun tidak langsung, oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada pihak-pihak yang membantu dalam menyelesaikan laporan ini, kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Kedua orang tua penulis yang memberi doa dan dorongan dalam mengerjakan kerja praktek ini.
3. Ibu Vita Selaku PPKP serta segenap jajarannya yang telah memberikan kemudahan-kemudahan baik berupa moril maupun materil selama mengikuti Kerja Praktek.
4. Bapak Guruh Nusantara, selaku Dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan, dorongan dalam rangka penyelesaian penyusunan laporan ini.

5. Bapak Geovani Danan Jaya , selaku penyelia yang telah memberikan kesempatan dan bimbingan selama bekerja di PT.Cahaya Global Vision Sidoarjo.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dalam penulisan laporan ini.

Dalam Penulisan laporan Kerja Praktek ini penulis merasa masih banyak kekurangan-kekurangan baik pada teknis penulisan maupun materi, mengingat akan kemampuan yang dimiliki penulis. Untuk itu kritik dan saran dari semua pihak sangat penulis harapkan demi penyempurnaan pembuatan laporan ini.



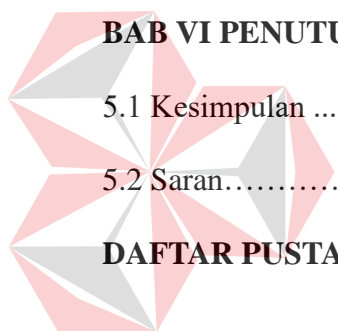
UNIVERSITAS  
Surabaya, 22 Juni 2012  
**Dinamika**

Penulis

# DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	viii
<b>BAB 1: PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	1
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Kontribusi .....	2
1.6 Metode Penilitan.....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II PROFIL PERUSAHAAN</b> .....	6
2.1 Sejarah CV.First Aid Kit Media Sidoarjo .....	6
2.2 Visi dan Misi .....	7
2.3 Tstruktur Organisasi .....	7
<b>BAB III LANDASAN TEORI</b> .....	11
3.1 Teori Desain Grafis .....	11
3.2 Elemen-Elemen Desain Grafis.....	12
3.3 Prinsip-prinsip Desain Grafis .....	14

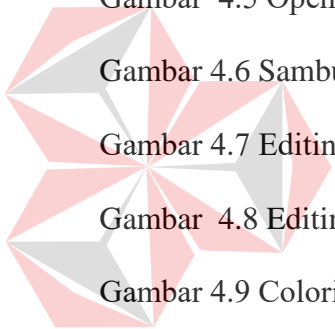
3.4 Video.....	19
3.5 Langkah-langkah pembuatan Video profil..	24
<b>BAB V METODE DAN IMPLEMENTASI KARYA.....</b>	<b>27</b>
4.1 Prosedur pelaksanaan KP .....	27
4.2Acuan Kerja Praktek .....	28
4.3 TahapanKonsep .....	30
4.4 Implementasi Kara .....	30
4.5 PraProduksi .....	30
4.6 Produksi .....	31
4.7Post Produksi .....	32
<b>BAB VI PENUTUP.....</b>	<b>37</b>
5.1 Kesimpulan .....	37
5.2 Saran.....	37
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>38</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>39</b>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV. First Aid Kit Media.....	8
Gambar 4.1 Behind The Scene .....	31
Gambar 4.2 Kesalahan Peserta .....	32
Gambar 4.3 Adobe premiere CS5 .....	32
Gambar 4.4 Adobe photoshop CS5 .....	32
Gambar 4.4 Adobe after effect CS5 .....	32
Gambar 4.5 Opening .....	33
Gambar 4.6 Sambutan direktur .....	33
Gambar 4.7 Editing Opening .....	34
Gambar 4.8 Editing Konten / Isi .....	35
Gambar 4.9 Coloring .....	36

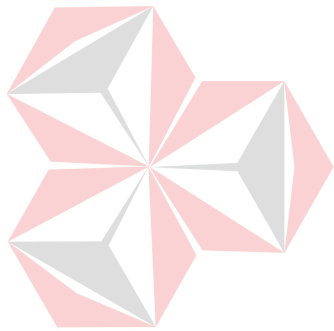


UNIVERSITAS  
Dinamika



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1    Kartu Bimbingan .....	39
Lampiran 2    Acuan Kerja Praktek .....	40
Lampiran 3    Garis Besar Rencana Kerja Mingguan .....	41
Lampiran 4    Log Harian .....	42
Lampiran 5    Form Kehadiran Kerja Praktek .....	43



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Multimedia diambil dari kata mukti dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menajubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna computer multimedia dapat diartikan sebagai informasi computer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, garfik dan animasi.

Salah satu dari multimedia adalah tentang video company profile dengan teknik live shoot. Pembuatan video company profile dengan teknik live shoot sanga tmenarik. Karena dalam video live shoot terdapat banyak efek suara dan efek video yang bias bertujuan untuk berkomunikasi dan promosi sebagai solusi yang kreatif dan inovatif. Media tersebut akan digunakan oleh penulis sebagai proyek video live shoot pada sebuah instansi yang bergerak melayani masyarakat, khususnya di bidang praktek swasta PT Cahaya Global Vision, pemilik merek Vionseal penambal ban otomatis ingin membuat video company profile. Dalam media video company profile ini akan berisi informasi mengena iproduk Vion sea lpenambal ban otomatis, mulai dari profile, sejarah, visi, misi, dll.

## **1.2 PerumusanPermasalahan**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dijabarkan sebuah rumusan masalah “Bagaimana membuat video company profile untuk PT Global Vision pemilik merek Vionseal penambal ban otomatis ?”

## **1.3 BatasanMasalah**

Adapun batasan masalah pembuatan video company profile ini adalah :Membuat video company profile PT Global Vision pemilik merek Vion seal penambal ban otomatis yang berisikan informasi mengenai sejarah, visi & misi, dll. Yang telah dilaksanakan oleh PT Global Vision pemilik merek Vion seal penambal ban otomatis.

## **1.4 Tujuan**

Tujuan pembuatan video company profile PT Global Vision pemilik merek Vion seal penambal ban otomatis, adalah sebagai media informasi dan promosi sekaligus presentasi tentang profil PT Global Vision pemilik merek Vion seal penambal ban otomatis .

## **1.5 Kontribusi**

Pembuatan video company profile ini, memiliki kontribusi sebagai media informasi dan presentasi bagi setiap anggota PT Global Vision pemilik merek Vion seal penambal ban otomatis yang akan mempresentasikan dengan lebih praktis dan efisien. Karena dalam video company profile ini memuat banyak informasi yang perlu disampaikan, yaitu tentang kegiatan yang telah dikerjakan

oleh PT Global Vision pemilik merek Vion seal penambal ban otomatis , sehingga mampu membuat orang yang melihatnya tertarik dan lebih yakin akan peranan PT Global Vision dalam mengatasi masalah dalam kendaraan masyarakat luas.

### **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian dalam proses pembuatan video company profile ini menggunakan SDLC (System Development Life Cycle) yaitu proses logis yang digunakan oleh analisi system untuk menggambarkan sebuah system informasi, dalam hal ini adalah PT Global Vision pemilik merek Vion seal penambal ban otomatis. Berikut langkah yang dilakukan penulis dalam proses pembuatan video company profile oleh PT Global Vision pemilik merek Vion seal penambal ban otomatis:

1. Planing / perencanaan, untuk menghasilkan sebuah karya multimedia yang berkualitas perlu dilakukan perencanaan yang matang dengan melakukan suatu dikelayakan. Studi kelayakan yang di lakukan meliputi : scenario, shooting, dan editing.
2. Analisa, tujuan dari analisa system adalah untuk menentukan masalah upaya untuk memperbaiki system. Sehingga diharapkan dengan dilakukanny aanalisa system, maka permasalahan yang ada akan dapat teratasi.

3. Desain, system desain menguraikan efek sound, efek grafik, dan dokumentasi lainnya. Hasil dari tahap ini akan menjelaskan system baru sebagai kumpulan modul atau subsistem.
4. Implementasi, pada tahap ini dilakukan implementasi dari perancangan dan desain yang telah dilakukan, sehingga pada tahap ini menghasilkan suatu multimedia.
5. Testing / pengujian, setelah perangkat lunak dibangun, maka dilakukan pengujian yang telah dihasilkan. Hal ini dilakukan untuk memastikan video company profile yang dihasilkan sudah sesuai harapan.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Laporan kerja praktek ini terdiri dari beberapa bab, dimana setiap bab terdiri dari beberapa sub bab. Adapun system penulisan laporan ini adalah sebagai berikut :

#### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang kegiatan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, kontribusi, dan sistematis penulisan.

#### **BAB 2 PROFILE PERUSAHAAN / INSTANSI**

Dalam bab ini diuraikan tentang sejarah singkat perusahaan, domisili perusahaan, Visi & Misi, tujuan, dan struktur organisasi perusahaan.

### **BAB 3 LANDASAN TEORI**

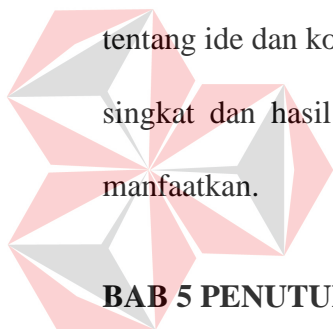
Dalam bab ini membahas berbagai teori dasar tentang video live shoot dan pengertian multimedia, yang digunakan sebagai acuan dalam proses pembuatan sebuah karya desain.

### **BAB 4 METODE KERJA PRAKTEK DAM IMPLEMETASI KARYA**

Dalam bab ini menjelaskan metode – metode kerja selama melaksanakan pembuatan video company profile, dimulai dengan mempelajari desain yang sudah ada( studi eksisting) terhadap competitor. Dalam bab ini juga terdapat tentang ide dan konsep desain yang digunakan, penjelasan proses produksi secara singkat dan hasil akhir dari proses pengerjaan video live shoot yang siap di manfaatkan.

### **BAB 5 PENUTUP**

Dalam bab ini penulis mengemukakan kesimpulan dan saran dari proses pembuatan video company profile



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM CV FIRST AID KIT MEDIA**

#### **2.1 Sejarah Berdirinya CV First Aid Kit media**

Perusahaan First Aid Kit Media merupakan perusahaan yang bergerak dibidang usaha produksi multimedia khususnya desain grafis, desain web, foto, video, dan animasi. Pada mulanya perusahaan ini di dirikan oleh Bapak Andy pada tahun 2011 yang merangkap sebagai pimpinan perusahaan. Pada saat itu perusahaan ini masih merupakan industri rumah tangga yang berlokasi di jalan Rajawali 4 no.6 Waru, Sidoarjo.

Perusahaan First Aid Kit Media merupakan perusahaan dengan surat izin usaha perdagangan (Siup) : 407/IK/IZ.00.02/IX/93. Didalam menjalankan usahanya CV. First Aid Kit Media mempunyai tujuan yang ingin dicapai yaitu tujuan jangka pendek dan tujuan jangka panjang.

Tujuan jangka pendek adalah meningkatkan efisiensi penggunaan modal kerja, mempertahankan dan memperbaiki tingkat rentabilitas serta menjaga kontinuitas perusahaan. Sedangkan tujuan jangka panjang adalah untuk mencapai profit yang optimal dan mengadakan ekspansi perusahaan.

## 2.2 Visi dan Misi

First aid Kit Media adalah creative studio yang berbasis di Surabaya dan mengerjakan multidimensional project dalam "*Design and Direction*", "*Artwork and Concept Art*", "*Printing and Offset*", "*website and Interactive media*", "*Room concept and Exhibitions*", "*Motiongraph and Animation*" hingga "*Photography and Documentation*". Dalam setiap pengerjaan proyek, kita selalu mengutamakan untuk me-representasikan sesuatu yang baru yang menyelaraskan antara Ide, media, teknik, literatur yang ada serta sisi estetikanya.

### a. Visi

Sebagai pertolongan pertama pada siapa saja yang punya persoalan dengan Desain dan urusan kreativitas.

### b. Misi

Menjadi sebuah biro desain ber-skala Nasional yang memiliki *Passions* dan selera dalam berkarya. Baik itu karya personal, kru maupun *Comersial Work*, Sekaligus mampu hadir sebagai Tutor di khalayak Indonesia akan arti dan khasanah desain dalam usaha dan kehidupan sehari-hari

## 2.3 Struktur Organisasi

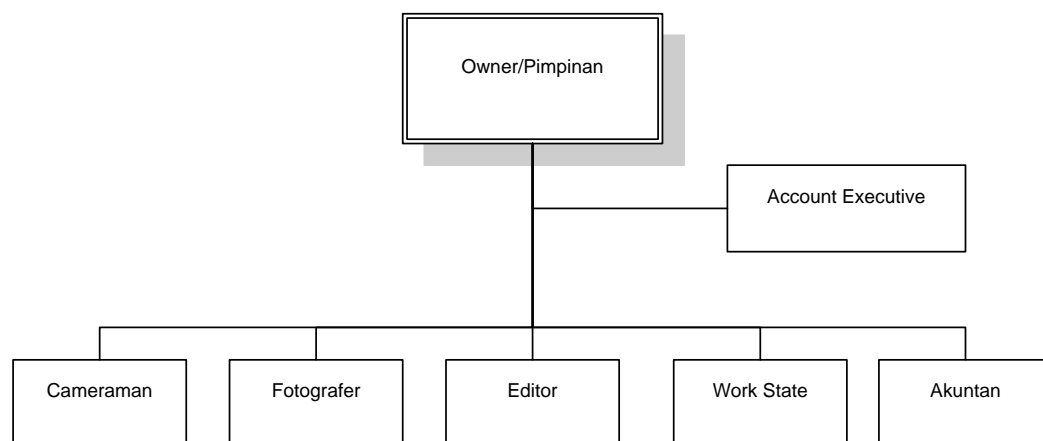
Dalam suatu organisasi, langkah pertama yang harus dilakukan oleh seorang pimpinan adalah menetapkan pekerjaan apa yang harus dikerjakan agar tujuan suatu perusahaan dapat tercapai. Untuk mengetahui secara jelas aliran tugas, wewenang dan tanggung jawab dari semua pihak yang ada dalam perusahaan dapat dilihat dari struktur organisasi. Struktur organisasi merupakan suatu kerangka yang dapat menunjukkan segenap tugas dan tanggung jawab dalam



mencapai tujuan dari suatu perusahaan. Dengan adanya struktur organisasi akan memungkinkan terjadinya suatu kerjasama yang baik diantara bagian- bagian yang ada sehingga dapat mencegah atau mengurangi adanya pertentangan atau salah pengertian yang mungkin timbul diantara bagian-bagian yang ada.

Dilihat dari tugas dan wewenang, struktur organisasi yang ada pada CV. First Aid Kit Media termasuk dalam bentuk “organisasi atau garis lini”, dimana hubungan antara perintah atau wewenang mengalir dari pimpinan sampai pada pekerja yang paling bawah dan juga sebaliknya gabungan tanggung jawab mengalir dari bawah sampai puncak pimpinan. Struktur ini dipilih dengan pertimbangan agar ada kesatuan dalam pimpinan serta adanya pertimbangan tugas dan tanggungjawab yang jelas.

Adapun struktur organisasi CV. First Aid Kit Media akan lebih jelas terlihat pada gambar berikut ini :



Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV. First Aid Kit Media

Adapun tugas dan tanggung jawab masing-masing bagian adalah sebagai berikut :

a. *Owner/Pimpinan*

- Merupakan top manager atau puncak pimpinan yang bertanggung jawab atas jalannya kegiatan yang ada di perusahaan. Beliau merupakan penanggung jawab tunggal secara keseluruhan
- Sebagai penasehat dalam perusahaan
- Sebagai penentu kebijakan dalam perusahaan mendelegasikan
- Sebagai pemberi wewenang kepada kepala bagian
- Meminta pertanggungjawaban atas pekerjaan yang dilimpahkan
- Bertindak atas nama perusahaan dalam kegiatan yang menyangkut kepentingan perusahaan

b. *Account Executive*

- Membantu tugas yang dikerjakan pimpinan perusahaan
- Menggantikan tugas-tugas yang dikerjakan pimpinan perusahaan
- Menjalankan tugas dari atasan

c. *Akuntan*

- Menyelenggarakan manajemen keuangan sehingga kondisi perusahaan tetap sehat
- Menyelenggarakan pembukuan informasi-informasi keuangan dan menyusun laporan keuangan secara periode
- Atas persetujuan pimpinan membuat anggaran pendapatan belanja perusahaan
- Menciptakan sistem pedoman untuk melancarkan dan mengamankan lalu lintas keuangan

d. *Fotografer*

- Melaksanakan seluruh tugas produksi foto yang diberikan oleh Account Executive

- Memberikan hasil produksi yang sesuai dengan kebutuhan

- Bertanggung jawab terhadap property perusahaan pada saat bertugas

*e. Work State*

- Melaksanakan perintah yang berhubungan dengan tugas-tugasnya

- Bertanggungjawab atas keberhasilan tugas yang diberikan

- Berwenang untuk meminta petunjuk atas tugas-tugas yang diberikan

- Bekerja sama dengan fotografer pada saat penugasan produksi

*f. Cameraman*

- Melaksanakan seluruh tugas produksi video yang diberikan oleh Account Executive

- Memberikan hasil produksi yang sesuai dengan kebutuhan

- Bertanggung jawab terhadap property perusahaan pada saat bertugas

*g. Editor*

- Bertanggung jawab terhadap editing foto dan video yang telah diproduksi

- Memberikan hasil editing yang sesuai dengan kebutuhan

- Bertanggung jawab terhadap hasil editing dan seluruh proses yang ada didalamnya

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1 Teori Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan atau pun disiplin ilmu yang digunakan.

Desain grafis adalah proses untuk menciptakan tampilan sebuah publikasi, presentasi, atau di situs web yang menarik, dengan cara logis. Ketika desain selesai maka menarik perhatian, menambah nilai, dan meningkatkan minat audiens, simpel, terorganisir, memberikan penekanan selektif, dan menciptakan kesatuan yang utuh. (Arwan, 2009)

Menurut Wikipedia seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak. Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia. Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran

tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang.

Langkah-langkah dalam Proses Desain Grafis:

1. Menganalisis audiens.
2. Menentukan tujuan anda pesan.
3. Memutuskan dimana dan bagaimana Anda akan muncul (apakah ia akan menjadi publikasi cetak, presentasi, atau situs web).
4. Menetapkan tujuan.
5. Mengatur teks dan gambar.
6. Pilih format yang sesuai dan tata letak.
7. Pilih sesuai typefaces, jenis ukuran, jenis gaya, dan spasi.
8. Menambah dan memanipulasi grafik.
9. Mengatur teks dan gambar.
10. Proses proofing
11. Memperbaiki dan menyempurnakan.

### **3.2 Elemen-Elemen Desain Grafis**

Elemen desain adalah alat yang nyata dalam mewujudkan prinsip-prinsip desain. Elemen ini adalah bagian utama sebuah desain. Elemen desain tersebut adalah garis, bentuk, ukuran, warna dan tekstur.

#### **1. Garis**

Garis membantu menggabungkan dua bidang berbeda, membuat keteraturan, mengarahkan pandangan dan memberikan kesan bergerak. Dengan

kemampuan yang baik, penggunaan garis dapat meningkatkan keterbacaan, bentuk dan pesan sebuah desain.

## 2. Bentuk

Bentuk hati sebagai contoh, dapat menyampaikan arti yang universal dan pada saat bersamaan dapat menjadi bagian utama dalam sebuah desain. Ukuran, elemen desain lainnya yang membuat perbandingan ukuran satu bentuk terhadap bentuk lainnya dalam satu halaman desain.

## 3. Warna

Desainer grafis biasanya menggunakan elemen warna untuk menyampaikan 'kesan' yang diinginkan. Warna pastel dan cerah memberikan kesan ramah, menyenangkan, sementara warna yang lebih gelap memberikan kesan kalem. Penggunaan warna sangat membantu dalam memberikan keseimbangan dalam sebuah desain.

## 4. Elemen tekstur

Tekstur menggambarkan suatu bentuk dengan visualisasi permukaannya. Ini bisa dihasilkan dengan menggunakan garis, bentuk atau foto khusus tentang suatu permukaan. Pemilihan tekstur yang baik dapat menghidupkan suatu gambar yang 'datar' atau biasa saja.

## 5. Ruang

Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya yang pada praktik desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (figure) dan latar belakang. Kunci keberhasilan sebuah desain

yang kadang kurang diperhatikan adalah ruang (ruang kosong/ *white space*). Ruang berpotensi untuk memberikan stabilitas dan kesan elegan.

## 6. Ukuran

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Unsur ini digunakan untuk memperlihatkan mana objek manakah yang kita mau tonjolkan atau yang mau dipublikasikan dengan menggunakan unsur ini Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada obyek desain anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

Memanfaatkan dan menyeimbangkan elemen desain inilah pekerjaan sesungguhnya dalam mendesain. Untuk mencapai hal ini haruslah mengikuti aturan-aturan dan prinsip-prinsip desain, sehingga didapatkan desain grafis yang efektif menyampaikan pesannya.

### 3.3 Prinsip-Prinsip Desain Grafis

Dalam bekerja desainer grafis harus mempertimbangkan berbagai prinsip demi mencapai hasil akhir yang baik. Prinsip-prinsip desain yang akan dijelaskan di bawah ini bukanlah sebuah nilai mati bahwa desain yang paling baik adalah seperti apa yang dikandung dalam prinsip tersebut. Tetapi sekadar anjuran beginilah seharusnya desain yang. Karena sesungguhnya tidak ada penilaian bagus atau jelek atas sebuah desain. Semuanya itu tergantung selera desainer grafis, klien dan khalayak yang menjadi sasaran pesan.

Hal ini ditegaskan pakar desain grafis, Danton Sihombing dalam majalah Cakram "*Sihombing, Danton, Konsep Desain Grafis dalam Desain Publikasi,*

*Majalah Cakram, Mei, 2004"* :**Penilaian karya desain grafis sesungguhnya adalah menguji tingkat kelayakannya, dalam arti tidak ada karya desain grafis yang benar ataupun yang salah.** Hal ini dinilai efektivitasnya dalam memberikan solusi terhadap masalah desain yang dihadapinya. Prinsip-prinsip desain grafis adalah sebagai berikut :

### 1. Kesederhanaan

Banyak pakar desain grafis menyarankan prinsip ini dalam pekerjaan desain. Hal ini sangat logis demi kepentingan kemudahan pembaca memahami isi pesan yang disampaikan. Dalam penggunaan huruf sebuah berita misalnya, huruf judul (*headline*), subjudul dan tubuh berita (*body text*) sebaiknya jangan menggunakan jenis font yang ornamental dan rumit, seperti huruf *blackletter* yang sulit dibaca. Desainer grafis lazim juga menyebut prinsip ini sebagai KISS (Keep It Simple Stupid). Prinsip ini bisa diterapkan dengan penggunaan elemen ruang kosong (*white space*) dan tidak menggunakan terlalu banyak unsur-unsur aksesoris. Seperlunya saja. Perhatikan gambar di bawah ini sebuah *body text* menggunakan huruf yang tergolong huruf hias.

### 2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual. Prinsip keseimbangan ada dua, yaitu keseimbangan formal (simetris) dan keseimbangan informal. Keseimbangan formal memberikan kesan sempurna, resmi, kokoh dan harmoni. Keseimbangan formal juga menyinggung mengenai konsistensi dalam penggunaan berbagai elemen desain. Misalnya dalam desain kartu nama desain



dibuat dengan *full color*. Tetapi dengan pertimbangan agar desain lebih variatif dan tidak membosankan, maka pada media desain yang berbeda logo tersebut dibuat dengan warna duotone.

### 3. Kesatuan

Dalam mendesain, pasti terjadi suatu proses dimana unsur-unsur yang mendukung desain tersebut mengalami penyatuan secara utuh, yang akhirnya menggambarkan hubungan individu terhadap objek-objek visual. (*Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra), Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984*). Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok

dari komposisi. Contohnya adalah boks grafis yang dibuat litbang KOMPAS.

Ilustrasi, garis dan teks tentang terjadinya tsunami dijadikan satu dalam sebuah boks garis dan diberi raster memberikan kesan kesatuan terhadap pesan yang dimaksud.

### 4. Penekanan (aksentuasi)

Penekanan dimaksudkan untuk menarik perhatian pembaca, sehingga ia mau melihat dan membaca bagian desain yang dimaksud. Kalau dalam konteks desain surat kabar ini bisa dilakukan dengan memberikan kotak raster atas sebuah berita. Hal ini akan mengesankan pentingnya berita itu untuk dibaca oleh pembaca. Atau juga membesarkan ukuran huruf pada judul berita, sehingga terlihat jauh berbeda dengan berita lainnya.

### 5. Irama (repetisi)

Irama merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang, serupa dengan

interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama. Desain grafis mementingkan interval ruang atau kekosongan atau jarak antar obyek. Misalnya jarak antarkolom. Jarak antar teks dengan tepi kertas, jarak antar 10 foto di dalam satu halaman dan lain sebagainya.

## 6. Tipografi

Tipografi adalah sebuah disiplin khusus dalam desain grafis yang mempelajari mengenai seluk beluk huruf (*font*). Huruf-huruf tersebut dikelompokkan menurut beberapa kategori tertentu. Hal ini menunjukkan demikian banyaknya jenis dan karakter huruf yang bisa digunakan dalam desain publikasi. Sebab beberapa jenis huruf bisa menciptakan kesan-kesan tertentu sesuai dengan tema publikasi. Kesan misteri misalnya sangat sulit dibangun jika Anda menggunakan jenis font Arial untuk judul tulisan. Tapi, sebaiknya menggunakan jenis font Nos feratu atau Mystery. Atau ketika dihadapkan membuat desain iklan pernikahan, maka bisa menggunakan font huruf sambung (*script*) sebagai title dan arial sebagai body text-nya. Berdasarkan fungsinya tipografi dibagi menjadi dua jenis, yaitu text types dan display types. Untuk text types gunakan ukuran 8 hingga 12 pt (point). Jenis ini biasanya digunakan untuk badan teks (*body text/copy*) Sedangkan untuk display types, gunakan 14 pt ke atas.

## 7. Foto dan Ilustrasi

Foto dan ilustrasi termasuk dalam kategori yang disebut sebagai gambar (*graphic*). Gambar sendiri memiliki kedudukan istimewa dalam pekerjaan grafis. Mengapa? Anda pasti sering mendengar pepatah: Foto mewakili 1000 kata. Oleh sebab itu satu foto dalam satu berita tanpa teks sama sekali mengenai sebuah

kerusuhan dalam demonstrasi misalnya, bisa memberikan banyak informasi kepada pembaca, setidaknya mereka merasakan kondisi pada saat itu. Seolah-olah mereka masuk dalam kejadian itu. Dan ini cukup membantu, karena pada umumnya pembaca lebih suka foto ketimbang dominasi teks. Gambar lebih mudah diidentifikasi dan diingat, karena mewakili realitas visual manusia.

Demikian halnya dengan ilustrasi memberikan sentuhan yang unik terhadap penyampaian sebuah informasi. Ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang benar-benar mewakili substansi tulisan. Dan terkadang dipakai ketika foto tidak mampu memberikan gambaran visual sebuah teks informasi. Ilustrasi di halaman

Opini di Kompas misalnya sangat baik menggambarkan isi tulisan.

Kesan ilustrasi secara fisik yang muncul terkadang realistis dan abstrak. Hal ini memberikan kesan bahwa sang ilustrator memiliki imajinasi yang cukup baik, terutama pada pemahaman teks Opini itu sendiri. Permainan interpretasi mereka baik sekali. Untuk mendapatkan ilustrasi yang baik, bisa meminta bantuan ilustrator yang memiliki kemampuan menggambar. Dan jikalau memang terkendala dana dan waktu, banyak desainer grafis menggantungkan pada koleksi clip art mereka. Ini sah-sah saja, selama itu tersebut ditegaskan bisa dipakai secara bebas.

Dalam praktik desain grafis, pemilihan, pengolahan dan penerapan foto sebaiknya tidak dilakukan sembarangan. Sesuaikan dengan isi inti informasi yang hendak disampaikan. Dalam proses pengolahan juga harus hati-hati. Hasil akhir menambah terang sebuah foto yang gelap belum tentu sama ketika nanti dicetak. Dan lakukan cropping yang tepat ketika diterapkan pada media publikasi. Jangan

sampai memotong informasi foto yang memang hendak disampaikan. Demikian juga mengenai ukuran foto hasil cropping. Foto yang menggambarkan panorama alam, bisa di-cropping menjadi bentuk lanskap. Atau dalam memfokuskan latar depan, sebaiknya lakukan cropping untuk memisahkannya dengan latar belakang.

### 3.4 Video

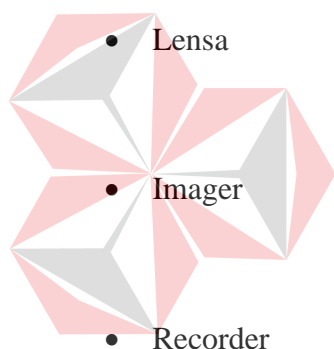
Secara empiris kata video berasal dari sebuah singkatan yang dalam bahasa Inggris yaitu visual dan audio. Kata Vi adalah singkatan dari Visual yang berarti gambar, kemudian pada kata Deo adalah singkatan dari Audio yang berarti suara. Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan pemahaman bahwa video merupakan seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Pada dasarnya hakekat video adalah mengubah suatu ide atau gagasan menjadi sebuah tayangan gambar dan suara.

Menurut <http://jurnaltusirku.blogspot.com>, video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Berkaitan dengan “penglihatan dan pendengaran”

- Aplikasi video pada multimedia mencakup banyak aplikasi
- Entertainment: roadcast TV, VCR/DVD recording
- Interpersonal: video telephony, video conferencing
- Interactive: windows

Digital video adalah jenis sistem video recording yang bekerja menggunakan sistem digital dibandingkan dengan analog dalam hal representasi videonya. Biasanya digital video direkam dalam tape, kemudian didistribusikan melalui optical disc, misalnya VCD dan DVD. Salah satu alat yang dapat digunakan untuk menghasilkan video digital adalah camcorder, yang digunakan untuk merekam gambar-gambar video dan audio, sehingga sebuah camcorder akan terdiri dari camera dan recorder. Macam-macam camcorder: miniDV, DVD camcorder, dan digital8.

Camcorder terdiri dari 3 komponen:



- Lensa : untuk mengatur banyak cahaya, zoom, dan kecepatan shutter
- Imager : untuk melakukan konversi cahaya ke sinyal electronic video
- Recorder : untuk menulis sinyal video ke media penyimpanan (sepertimagnetic videotape)

## 1. Pengambilan gambar video kamera dapat menggunakan teknik interleaced

### a. *Interlaced*

Adalah metode untuk menampilkan image/gambar dalam raster-scanned display device seperti CRT televisi analog, yang ditampilkan bergantian antara garis ganjil dan genap secara cepat untuk setiap frame. Refresh rate yang disarankan untuk metode interlaced adalah antara 50-80Hz. *Interlace* digunakan di sistem televisi analog:

PAL (50 fields per second, 625 lines, even field drawn first)

SECAM (50 fields per second, 625 lines)

NTSC (59.94 fields per second, 525 lines, even field drawn first)

## 2. Video digital memiliki keuntungan:

### a. Interaktif

### b. Cara Penyimpanan

Video digital disimpan dalam media penyimpanan random contohnya magnetic/optical disk. Sedangkan video analog menggunakan tempat penyimpanan sekuensial, contohnya magnetic disc/kaset video. Video digital dapat memberikan respon waktu yang cepat dalam mengakses bagian manapun dari video.

### c. Proses editing

Dalam melakukan proses editing yang menggunakan sistem digital menjadikan proses editing menjadi lebih cepat dan mampu dilihat secara langsung hasilnya.

### d. Kualitas

Kualitas: sinyal analog dari video analog akan mengalami penurunan kualitas secara perlahan karena adanya pengaruh kondisi atmosfer. Sedangkan video digital kualitasnya dapat diturunkan menggunakan teknik kompresi. Transmisi dan distribusi mudah karena dengan proses kompresi, maka video digital dapat disimpan dalam CD, ditampilkan pada web, dan ditransmisikan melalui jaringan.

### 3. Format Video

#### a. Digital Video Compressed

- CCIR-601 untuk broadcast tv.
- MPEG-4 untuk video online
- MPEG-2 untuk DVD dan SVCD
- MPEG-1 untuk VCD

#### b. Analog / Tapes Video

- Betacam: format untuk broadcast dengan kualitas tertinggi.
- DV dan miniDV untuk camcorder
- Digital8 dibuat oleh Sony tahun 1990-an, mampu menyimpan video selama 60 -90 menit.
- Hitachi Digital8 Camcorder

#### c. ASF (Advanced System Format)

Dibuat oleh Microsoft sebagai standar audio/video streaming format Bagian dari Windows Media framework Format ini tidak menspesifikasikan bagaimana video atau audio harus di encode, tetapi sebagai gantinya menspesifikasikan struktur video/audio stream. Berarti ASF dapat diencode dengan codec apapun.

- Dapat memainkan audio/video dari streaming media server, HTTP server, maupun lokal.
- Beberapa contoh format ASF lain adalah WMA dan WMV dari Microsoft.
- Dapat berisi metadata seperti layaknya ID3 pada MP3

- ASF memiliki MIME “type application/vnd.ms-asf” atau “video/x-ms-asf”.
- Software : Windows Media Player

**d. MOV (Quick Time)**

- Dibuat oleh Apple
- Bersifat lintas platform.
- Banyak digunakan untuk transmisi data di Internet.
- Software: QuickTime
- Memiliki beberapa track yang terdiri dari audio, video, images, dan text sehingga masing-masing track dapat terdiri dari file-file yang terpisah.

**e. MPEG (Motion Picture Expert Group)**

- Merupakan file terkompresi lossy.
- MPEG-1 untuk format VCD dengan audio berformat MP3.
- MPEG-1 terdiri dari beberapa bagian:
  - Synchronization and multiplexing of video and audio.
  - Compression codec for non-interlaced video signals.
  - Compression codec for perceptual coding of audio signals.
- MPEG-1 beresolusi 352x240.
- MPEG-1 hanya mensupport progressive scan video.
- MPEG-2 digunakan untuk broadcast, siaran untuk direct-satelit dan cable tv.
- MPEG-2 support interlaced format.



- MPEG-2 digunakan dalam/pada HDTV dan DVD video disc.  
MPEG-4 digunakan untuk streaming, CD distribution, videophone dan broadcast television.  
MPEG-4 mendukung digital rights management.

**f. DivX**

Salah satu video codec yang diciptakan oleh DivX Inc. Terkenal dengan ukuran filenya yang kecil karena menggunakan MPEG4 Part 2 compression. Versi pertamanya yaitu versi 3.11 diberi nama “DivX ;-). DivX bersifat closed source sedangkan untuk versi open sourcenya adalah XviD yang mampu berjalan juga di Linux.

**g. Windows Media Video (WMV)**

Codec milik Microsoft yang berbasis pada MPEG4 part 2 Software: Windows Media Player, Mplayer, FFmpeg. MV merupakan gabungan dari AVI dan WMA yang terkompres, dapat berekstensi wmv, avi, atau asf. Software: QuickTime, Windows Media Player, ZoomPlayer, DivXPro, RealOne Player, Xing Mpeg Player, PowerDVD.

### **3.5 Langkah-langkah dasar pembuatan video profil**

**1. Tentukan konsep desain**

Sebelum membuat video profil, sebaiknya kita membuat konsep terlebih dahulu.

Pembuatan konsep awal terdiri dari :

- a. Video Profilapa yang hendak kita buat.

- b. Kontenapa yang akan mengisi Video Profil yang hendak kita buat.
  - c. Bagaimana menampilkan informasi didalam video profil kepada audience
- 2. Langkah-Langkah Membuat Video Profil menggunakan Adobe AfterEffects CS5 :**

**1. Membuat Bumper/Opening**

Setelah menentukan konsep, maka langkah selanjutnya adalah membuat bumper atau opening, dalam hal ini tampilan akan sangat penting karena untuk menarik hati audience, jika pada sesi pembukaannya saja kurang menarik, maka audience dapat dipastikan akan kurang tertarik pada kontennya.

**2. Menggabungkan Video**

Footage-footage yang ada, baik berupa foto maupun video dapat kita gabungkan dan kita hapus/potong bagian-bagian yang sekiranya tidak perlu untuk ditampilkan. Penyisipan audio sebagai pemanis juga merupakan kunci agar audience merasa tertarik untuk menyimak konten dari video yang telah kita sajikan.

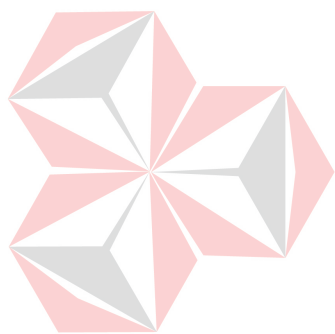
**3. Compositing**

Setelah semua footage telah disatukan, penambahan efek dan compositing warna sangat penting agar video terlihat lebih unik dan menarik di mata audience.

**3. Finishing**

Setelah keseluruhan isi sudah terbuat, maka diperlukan finishing yaitu proses rendering dari video yang telah kita edit menjadi video dengan

ekstensi tertentu agar bisa dibuka dan dilihat oleh semua pengguna, misalnya ekstensi \*.avi, \*.wmv, atau \*.flv.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB IV

### METODE DAN IPMLEMENTASI KARYA

#### 4.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktik

Prosedur dalam pelaksanaan kerja praktik adalah sesuai dengan prosedur pelaksanaan kerja praktik yang ditetapkan oleh STIKOM Surabaya. Yaitu dengan beberapa tahapan – tahapan penting yang harus dilalui sebagai berikut :

1. *Survei lapangan atau observasi*, kegiatan ini ditujukan untuk mengamati proses pembuatan produksi multimedia.
2. *Studi Kepustakaan*, dilakukan untuk mendapatkan landasan teori yang sesuai dengan permasalahan dan dapat menjadi referensi untuk pelaksanaan rencana pengembangan sistem.
3. *Analisa Permasalahan*, penganalisaan permasalahan ditujukan untuk menetapkan kebutuhan klien atau kebutuhan instalasi dan menentukan bagaimana solusi terbaik yang akan diterapkan dalam intalasi.
4. *Pembuatan produk multimedia*, pada pembuatan produksen diri terdapat beberapa tahap, antara lain :
  - a. Pendahuluan, identifikasi permasalahan yang ada, evaluasi, alternatif, solusi dan prioritas pengembangan.
  - b. Tahapan alias 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, mendefinisikan 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 klien.
- e. Revisi Produk, melakukan perbaikan dan pemantauan baik untuk CD-Rom setelah dilakukan percobaan oleh klien.
- f. Pembuatan laporan, semua dokumentasi dalam pembuatan produk multimedia tersebut, sebagai hasil dari proyek disusun dalam sebuah laporan.

## 4.2 Acuan Kerja Praktik

### 1. Pra-Kerja Praktik :

- a. Sebelum melaksan akan kerja praktik, wajib mengisi Form Acuan Kerja yang terdiri 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 para pihak terkait.
- c. Form acuankerja yang telah terisi lengkap, diperbanyak oleh masing-masing mahasiswa sebanyak tiga kali dengan ukuran kertas A4.
  - Copy 1 : Diserahkan kepada Perusahaan.
  - Copy 2 : Diserahkan kepada Dosen Pembimbing.

- Copy 3 : Diserahkan kepada Stikom Career Centre
- Asli : Dilampirkan saat pembuatan Buku Laporan KP.

2. Kerja Praktik:

- a. Melaksanakan kerja praktik selama 80 jam.
- b. Melakukan Bimbingan kedosen pembimbing.

3. Pasca Kerja Praktik :

- a. Mengambil Form Nilai Kerja Praktik untuk perusahaan dan formulir berakhirnya kerja praktik di STIKOM Career Centre.
- b. Mahasiswa melakukan demo kepihak perusahaan terlebih dahulu, kemudian kedosen pembimbing.
- c. Setelah demo di perusahaan, mahasiswa menyerahkan Form Nilai dari perusahaan secara lengkap ke STIKOM Career Centre untuk ditukarkan dengan Form Nilai Kerja Praktik untuk dosen pembimbing kerja praktik.
- d. Melakukan demo kedosen pembimbing.
- e. Mahasiswa membuat Buku Laporan Kerja Praktik dengan bimbingan dosen pembimbing kerja praktik.
- f. Merevisi laporan jika ada yang perlu dibenahi.
- g. Mencetak laporan tersebut menjadi Buku Laporan Kerja Praktik
- h. Buku Laporan Kerja Praktik dan CD diserahkan ke SCC.
- i. Kerjapraktik selesai dan mahasiswa tinggal menunggu nilainya keluar.

### 4.3 Tahap Konsep

Mengetahui permintaan konsep video company profile, setelah mencari informasi dan permintaan CV. First Aid Kit Media, maka konsep yang di setuju untuk digunakan yaitu "*simple and professional*". Untuk mewujudkan konsep itu ada beberapa aspek yang mengikuti, yaitu simple, minimalis dan elegan. 3 aspek ini dikemas sesuai dengan latar belakang dari CV. First Aid Kit Media yaitu minimalis dan elegan.

### 4.4 Implementasi Karya

Selama melakukan kerja praktik di C.V First Aid Kit Media Sidoarjo, penulis banyak melakukan proyek diantaranya:

Mengetahui permintaan konsep video company profile, setelah mencari informasi dan permintaan PT. Cahaya Global Vision, maka konsep yang di setuju untuk digunakan yaitu "*simple and professional*".

Untuk mewujudkan konsep itu ada beberapa aspek yang mengikuti, yaitu simple, minimalis dan elegan. 3 aspek ini dikemas sesuai dengan latar belakang dari PT. Cahaya Global Vision yaitu simple dan elegan.

## 1. Pra Produksi

### Sinopsis

Suatu perusahaan yang berkerja di bidang wirausaha yang mempunyai produk cairan pengganti ban bocor yaitu vion seal. Di buka oleh direktur perusahaan tersebut lalu disertai masyarakat – masyarakat sekitar tentang kendala dalam berkendara. Di visualisaikan dalam bentuk cerita bermula dari tengah kota yang sangat panas sepagi kekasih sedang menuju kesuatu tempat

akan tetapi dalam perjalanan ban motor pacarnya bocor. Lalu sicowok mendorong motornya dan mencari tempat tambal ban, akan tetapi di belakang sicowok pacaranya sangat bête karna ban motornya bocor.lalu berlanjut kecerita staff PT.Cahaya Global vison.

## 2. Produksi

Di saat pengambilan gambar saya di damping oleh crew dan penyelia

Antara lain :

Geovanidananjaya : sebagaisuadara

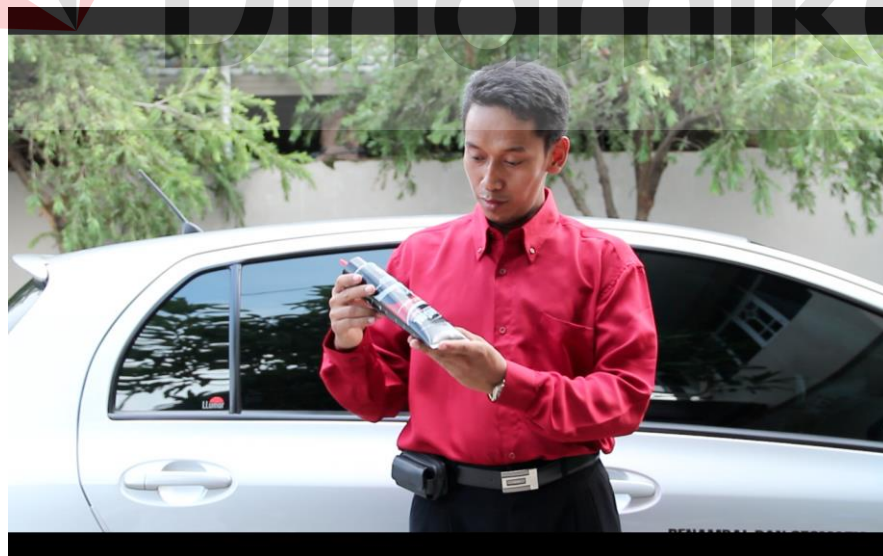
Andiklabina : crew

Fikarpradupta : crew

Zeal hardian : audio editor

Banyak kendala dalam pembuatan video company profile ini

Di antaranya :



Gambar 4.1 Behind The Scene

Dalam pembuatan video company profile ini banyak terjadi kesalahan, seperti talent ini dia nervous di depan kamera sehinggabanyak adegan yang di ulang.





Gambar 4..2 Kesalahan Peserta

Di saat di pemecahan rekamuri banyak peserta yang kita wawancarai , tetapi banyak peserta yang gugup untuk di wawancarai , banyak kesulitan untuk pengambilan gambar tersebut.

### 3. Post Produksi

Desain bumper opening ini pada umumnya ditujukan untuk membangun interaksi dengan konsumen. Tampilan awal dengan menggunakan video tamplate yang terlihat gagah .

#### a. Tahapan Desain

Dalam tahapan ini desain manual di realisasi kanpada software, software yang digunakan adalah *adobe premiere CS5* , *adobe photoshop CS5* , dan *adobe after effect CS5*.



Gambar 4.3 Adobe Collection CS5



Gambar 4.5 Opening

Tampilan awal langsung disambut oleh direktur PT. Global Cahaya Vision untuk mengajak konsumen mengenal perusahaan serta kelebihan dari produk vision seal.



Gambar 4.6 Sambutan direktur

#### 1) Observasi dan Komplikasi data

Di dalam menyelesaikan pembuatan video company profile untuk PT. Global Vision Sidoarjo, penulis awali dengan mengumpulkan data, baik data PT. Global Vision maupun data yang langsung disediakan oleh pihak C.V First Aid Kit Media berupa data gambar, keterangan / tulisan, serta

video. Untuk pengambilan *footage*, penulis membutuhkan waktu sekitar 2 minggu, yang meliputi pengambilan video staff PT.Global Vision , pemecahan rekoroleh MURI, dan fasilitas – fasilitas PT. Global Vision sidoarjo.

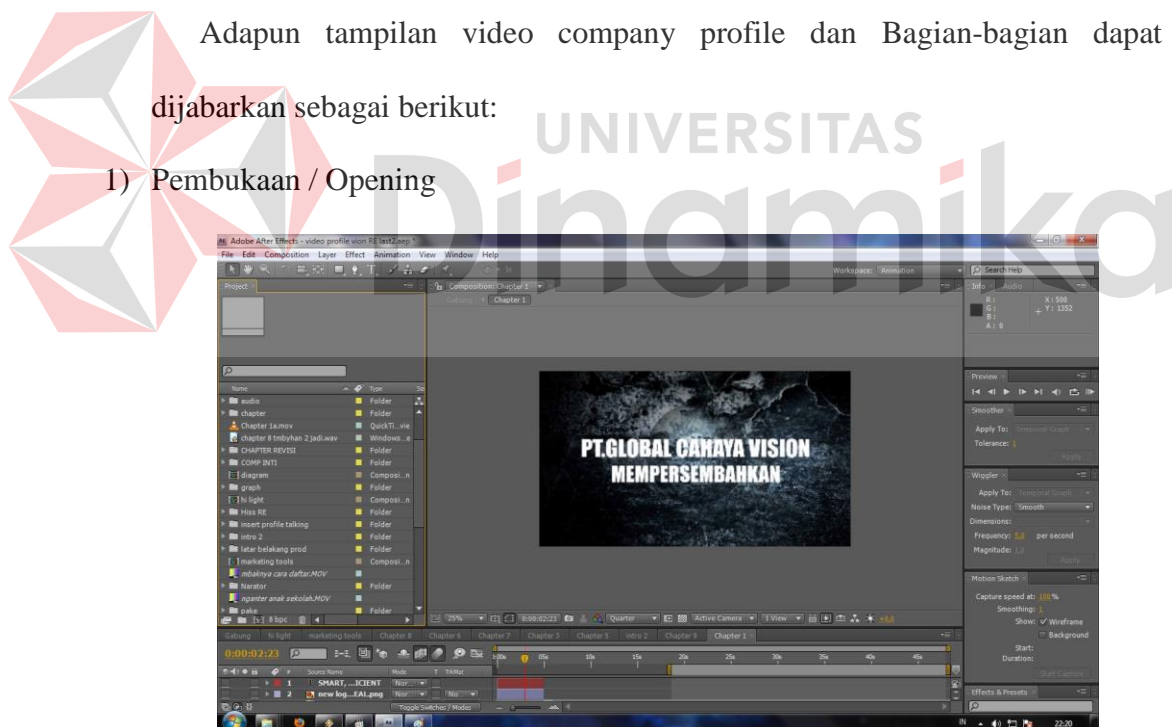
## 2) Video company profile PT.Global Vision Sidoarjo

Pembuatan video company profile sendiri memakan waktu 3 minggu, yang di gunakan untuk pembuatan *opening / bumper*, konten video company profile, serta proses pengeditingan , proses *compositing* dan proses *rendering*.

### b. Desain dan Bagian-bagian video company profile

Adapun tampilan video company profile dan Bagian-bagian dapat dijabarkan sebagai berikut:

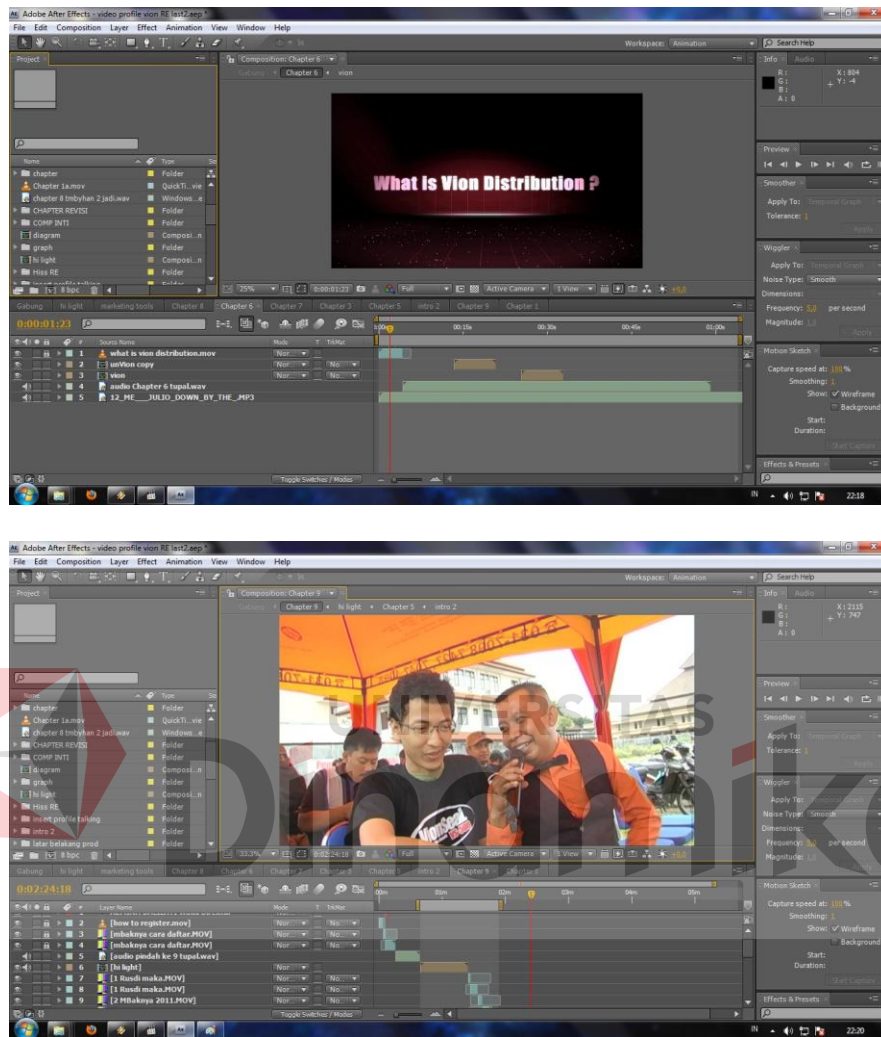
#### 1) Pembukaan / Opening



Gambar 4.7 Editing Opening

Penulis merancang tampilan pembukaan dengan background template, yang diawali dengan animasi pembuka berupa galeri, video, dan info yang dianimasikan untuk menuju kesesise lanjutnya, yaitu sesikonten/isi.

## 2) Konten/Isi



Gambar 4.8 Editing Konten / Isi

Setelah melewati opening, audience akan disajikan konten yang merupakan footage yang disatukan yang terdiri atas info tentang perusahaan PT. Cahaya Vision.

### 3) Compositing



Gambar 4.9 Coloring

Ini adalah tahapan dimana penambahan efek dan compositing warna, karena penambahan efek dan compositing warna sanga tpenting agar video terlihat lebih unik menarik di mata audience.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan dan implementasi karya yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

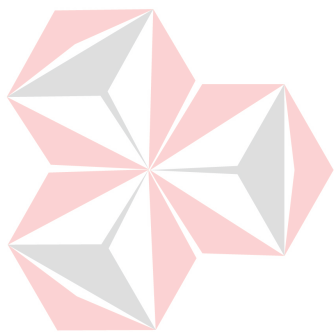
1. Video company profil yang menarik adalah video yang didalamnya disertakan animasi - animasi dan mempunyai tone / pengaturan warna yang sesuai.
2. Video company profile PT. Cahaya Global Vision yang menarik adalah video profil yang didalamnya berisikan informasi seputar PT. Cahaya Global Vision Surabaya yang meliputi fasilitas, kegiatan - kegiatan, serta penjelasan oleh direktur PT. Cahaya Global Vision.

#### **5.2 Saran-saran**

Adapun saran-saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan penulisan Kerja Praktik ini adalah sebagai berikut :

1. Dalam kegiatan pembuatan program berita ini, penulis tidak merasa apa yang telah dibuat ialah sudah seratus persen benar, tetapi penulis masih mengharap kritik dan saran dari siapa saja atas hasil yang sudah dicapai dalam proses pembuatan program berita.
2. Dalam proses editing video, sebaiknya menggunakan fitur *auto-save* untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan seperti listrik mati, komputer yang *hang*, dsb.

3. Relas iantara PT. Cahaya Global Vision dan CV. First Aid Kit Media harus dijalin dengan baik, guna melancarkan segalaurusan yang ada di wilayah kerja.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## DAFTAR PUSTAKA

Drs. Arfial Arsad Hakim. 1984. *Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra)*. Penerbit Andi. Yogyakarta

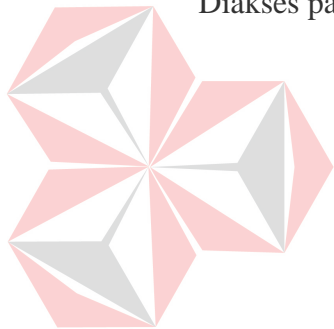
Jarot S. 2009. *Buku Pintar Menguasai Multimedia*. Mediakita. Jakarta Selatan

Sihombing, Danton. 2004. *Konsep Desain Grafis dalam Desain Publikasi*, Majalah Cakramedisi Mei

*Teori Desain Grafis*. 2011. **Internet**. <http://www.escaneva.com>  
Diakses pada tanggal 22 Maret 2011

Pengertian Video. 2011. **Internet**. <http://arisandi.com/?p=890>  
Diakses pada tanggal 30 Agustus 2011

Perkembangan Multimedia. 2011. **Internet**. <http://www.va-media.com>  
Diakses pada tanggal 23 Maret 2011



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## DAFTAR PUSTAKA

Drs. Arfial Arsad Hakim. 1984. *Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra)*. Penerbit Andi. Yogyakarta

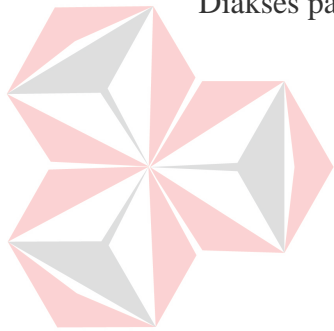
Jarot S. 2009. *Buku Pintar Menguasai Multimedia*. Mediakita. Jakarta Selatan

Sihombing, Danton. 2004. *Konsep Desain Grafis dalam Desain Publikasi*, Majalah Cakramedisi Mei

*Teori Desain Grafis*. 2011. **Internet**. <http://www.escaneva.com>  
Diakses pada tanggal 22 Maret 2011

Pengertian Video. 2011. **Internet**. <http://arisandi.com/?p=890>  
Diakses pada tanggal 30 Agustus 2011

Perkembangan Multimedia. 2011. **Internet**. <http://www.va-media.com>  
Diakses pada tanggal 23 Maret 2011



UNIVERSITAS  
**Dinamika**