LAPORAN KERJA PRAKTEK

PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF PT. SCORPION DELTA FILM



BAYU AGUNG P NIM. 08.51016.0103

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER SURABAYA 2013

ABSTRAK

Media promosi saat ini sudah semakin beragam, mulai dari media konvensional seperti poster, katalog, billboard, banner sampai media modern audio visual televisi, maupun media promosi modern lainnya. Dengan beragam media tersebut, maka suatu media promosi yang dapat menghadirkan suasana menyenangkan mutlak diperlukan. Oleh karena itu tidak salah jika video interaktif merupakan salah satu alternatif media yang dapat menjawab kebutuhan tersebut.



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan Rahmat dan Kasih Sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan penyusunan laporan Kerja Praktek dengan judul "Pembuatan Video interaktif Profile PT. Scorpion Delta Film".

Dalam Laporan ini, penulis menyusun berdasarkan data-data yang diperoleh dan proyek yang telah dikerjakan selama proses kerja praktek di PT. Scorpion Delta Film, selama satu bulan penuh. Akan tetapi dengan waktu yang terbatas tersebut, membuat penulis menyadari bahwa masih perlu menimba ilmu dan pengalaman lebih dalam lagi untuk menuju dunia kerja yang sebenarnya.

Berkaitan dengan hal tersebut, selama proses penulisan laporan ini penulis banyak mendapat bantuan baik moral maupun materiil dari banyak pihak, maka dalam kesempatan ini penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

- 1. Kedua orangtua yang telah memberikan dukungan moral dan materiil.
- 2. Najwa yang telah sangat membantu penyusunan laporan ini.
- Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya.
- 4. Bpk. Karsam, S.Sn., M.Med.Kom, selaku Kaprodi DIV Multimedia Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya.
- 5. Bapak Achmad Yanu, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bantuan, saran, dan kritik.

- 6. Bapak Krisna, selaku pihak penyelia Kerja Praktek.
- 7. Teman-teman di jurusan Multimedia angkatan 2008, yang telah memberikan masukkan dan inspirasi.

Tidak ada gading yang tak retak, demikian juga kiranya laporan Kerja Praktek ini, tentu masih banyak kekurangannya, baik secara materi maupun tekniknya. Oleh karena itu penyusun mengharapakan kritik dan saran dari pembaca demi sempurnanya tulisan ini pada kemudian hari. Akhir kata, semoga Laporan Kerja Praktek ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca dan penulis pada khususnya.



BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia teknologi informasi sampai saat sekarang ini begitu berkembang dengan pesatnya. Waktu yang berjalan yang diikuti oleh sebuah perkembangan. Apa yang akan kita lakukan dengan pekembangan ini, apa yang dapat kita perbuat dan yang dapat kita berikan.

Video, dilihat sebagai media penyampai pesan, termasuk media audio-visual atau media pandang-dengar setyosari & Sihkabuden, (2005: 117). Media audio visual dapat dibagi menjadi dua jenis: pertama, dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, dinamakan media audio-visual murni; dan kedua, media audio-visual tidak murni. Film bergerak (movie), televisi, dan video termasuk jenis yang pertama, sedangkan slide, opaque, OHP dan peralatan visual lainnya yang diberi suara termasuk jenis yang kedua Munadi, (2008: 113)

Saat ini, video telah dikembangkan dalam berbagai bentuk program, salah satunya adalah program program video interaktif. Yang dimaksud dengan program video interaktif adalah suatu bentuk multimedia yang memadukan rekaman video yang disajikan secara interaktif dengan menggunakan teknologi komputer.

Definisi multimedia, yaitu dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan Hofstetter (2001), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik,audio,gambar bergerak (video

dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi Suyantono dari Hoffstetter (2003:21). Kelebihan Inilah yang menyebabkan tampilan multimedia lebih dinamis dan menyenangkan bagi user.

Dalam industri elektronika menurut Suyanto (2003:20), Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (McCormick, 1996) atau multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001).

Definisi yang lain dari multimedia, yaitu dengan menempatkan dalam konteks, seperti yang dilakukan oleh Hofstetter (2001), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Media promosi saat ini sudah semakin beragam, mulai dari media konvensional seperti poster, katalog, billboard, banner sampai media modern audio visual televisi, maupun media promosi modern lainnya. Dengan beragam media tersebut, maka suatu media promosi yang dapat menghadirkan suasana menyenangkan mutlak diperlukan. Oleh karena itu tidak salah jika video interaktif merupakan salah satu alternatif media yang dapat menjawab kebutuhan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dijabarkan sebuah rumusan masalah "Bagaimana membuat video interaktif dengan baik agar hasil yang didapat sesuai dengan yang diinginkan oleh pihak PT. Scorpion Delta Film?".

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang didapat setelah merumuskan masalah di atas adalah membuat video interaktif dengan baik yang sesuai dengan keinginan pihak PT. Scorpion Delta Film.

1.4 Tujuan

Sesuai dengan batasan masalah, maka tujuan yang didapat adalah membuat video interaktif dengan baik sesuai dengan keinginan pihak PT. Scorpion Delta Film.

1.5 Manfaat

1. Bagi Penulis

- a. Penulis dapat menerapkan ilmu video multimedia interaktif yang telah dipelajari di DIV Komputer Multemedia STIKOM Surabaya.
- b. Mendapat ilmu membuat video multimedia interaktif baru dari pengalaman kerja praktek di PT. Scorpion Delta Film.

2. Bagi Perusahaan

a. Hasil video multimedia interaktif penulis telah mengurangi hambatan produksi film PT. Scorpion Delta Film.

1.6 Pelaksanaan

Kerja Praktik ini dilakukan di PT. Scorpion Delta Film. Waktu pelaksanaanya sejak tanggal 30 Oktober 2012 s.d 08 Desember 2012. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah membuat video interaktif sesuai yang diinginkan pihak PT. Scorpion Delta Film.

1.7 Sistematika Penulisan

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

1. BAB 1 PENDAHULUAN

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

2. BAB 2 LANDASAN TEORI

Dalam bab ini diuraikan tentang semua teori yang menjadi dasar dalam perancangan karya pada Kerja Praktik ini.

3. BAB 3 METODE PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan metode peneletian yang sesuai untuk mendukung metode perancangan karya pada Kerja Praktik ini.

4. BAB 4 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

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

5. BAB 5 IMPLEMENTASI KARYA

Menerapkan hasil karya sesuai dengan metode perancangan pada bab 3.

6. BAB 6 PENUTUP

Dalam bab ini akan menjelaskan kesimpulan dari seluruh kegiatan kerja praktik, serta saran-saran yang menjelaskan kekurangan serta kelebihan selama kegiata kerja praktik berlangsung.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian video

Pengertian Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, video-vidi-visum yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat (K. Prent dkk., Kamus Latin-Indonesia, 1969: 926). Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 1119) mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Senada dengan itu, Peter Salim dalam The Contemporary English-Indonesian Dictionary (1996:2230) memaknainya dengan sesuatu yang berkenaan dengan penerimaan dan pemancaran gambar. Tidak jauh berbeda dengan dua definisi tersebut, Smaldino (2008: 374) mengartikannya dengan "the storage of visuals and their display on television-type screen" (penyimpanan/perekaman gambar dan penanyangannya pada layar televisi).

Editing yaitu kegiatan memotong-motong gambar yang panjang, menyambung potongan-potongan gambar yang bercerita (memiliki sekuen) dalam durasi yang ditentukan, dan siap ditayangkan pada waktunya. (J.B Wahyudi: 2004).

Editing dibangun oleh beberapa elemen. Hasil dari sebuah editing tergantung pada bagaimana elemen tersebut digunakan, bagus tidaknya dan

apakah gambar mengganggu atau tidak saat ditonton. Elemen-elemen tersebut adalah:

1. Motivasi

Dalam mengedit harus selalu ada motivasi atau alasan yang jelas pada saat memindah, menyambung, atau saat menggunakan perpindahan serta fade. Motivasi ini bisa dalam gambar, suara maupun kombinasi gambar dengan suara.

2. Informasi

Gambar yang memiliki informasi adalah dasar dari sebuah editing. Setiap shot baru berarti mempunyai informasi yang baru pula dan susunan harus ideal agar gambar menarik. Karena semakin penonton mendapatkan banyak informasi dan mengerti maka ia akan semakin menikmati dan seperti terlibat dalam cerita sebuah tayangan. Tugas seorang editor untuk mendapatkan gambar yang penuh informasi dalam sebuah program, namun tanpa kesan menggurui penonton.

3. Komposisi

Meskipun editor tidak bisa menciptakan suatu komposisi gambar, namun salah satu tugas editor adalah memilih dan menyusun shot yang ada dengan komposisi menjadi dapat diterima. Karena komposisi shot yang buruk adalah hasil dari proses shooting yang buruk.

4. Suara

Suara adalah elemen penting dalam editing, suara bukan hanyalebih langsung dari gambar namun juga lebih abstrak. Suara dapat membangun suasana dan emosi yang menjadi suatu daya tarik serta dapat digunakan untuk menyiapkan penonton dalam pergantian scene ataupun cerita.

2.2 Interkatif

Interaktivitas bukanlah medium, interaktivitas adalah rancangan dibalik suatu program multimedia. Interaktivitas mengijinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur didalam suatu program multimedia sehingga program tersebut dapat lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan bagi pengguna. Interaktivitas dapat disebut juga sebagai *interface design* atau human factor design.

Interaktivitas dapat dibagi menjadi dua macam struktur, yakni struktur linear dan struktur non linear. Struktur linear menyediakan satu pilihan situasi saja kepada pengguna sedangkan struktur nonlinear terdiri dari berbagai macam pilihan kepada pengguna.

2.3 Layout

2.3.1 Definisi Layout

Layout adalah penataletakan atau pengorganisasian atau strukturisasi dari beberapa unsure desain agar teratur dan tercipta hierarki yang baik guna mendapatkan dampak yang kuat dari yang melihat Harimurti kridalaksana dalam kamus istilah periklanan (1996:74)

2.3.2 Prinsip-Prinsip Layout

Menurut Allan Swan dalam bukunya yang berjudul *Basic Design and Layout* (1989:55) layout memiliki bebrapa prinsip ilmu mutlak, antara lain:

- 1. *Balance* (seimbang): keseimbangan membantu menentukan ukuran dan peraturan setiap bagian dari layout,layout yang tidak seimbang membuat pembaca kesulitan membaca dan akan merasakan sesuatu yang salah pada hal yang dia baca.
- 2. Ryhthm (irama): irama merupakan bentuk yang dihasilkan dengan mengulang elemen secara bervariasi. Pengulangan secara konsisten dan bervariasi adalah kunci utamanya, keduanya saling melengkapi, karena tanpa adanya variasi, pengulangan akan tampak membosankan.
- 3. Emphasis (titik berat): dalam menarik upaya perhatian audience, setiap pesan pada layout harus memiliki daya tarik yang tinggi.jika tidak, audience akan berpaling.
- 4. *Unity* (kesatuan): kesatuan dalam layout harus saling memiliki satu dengan yang lainya. Hal ini akan menentukan banyak elemen yang ingin disampaikan.

2.3.3 Elemen Layout

Menurut Frank F. Jeffkin,Layout adalah tata letak dari suatu halaman.Layout memiliki bagian-bagian yang mendukung untuk menjadi satu kesatuan yang utuh.Elemen-elemen layout dibagi menjadi 22,antara lain:

1. Header

Header adalah area diantara sisi atas kertas dan margin atas.

2. Judul/Head/headline

Suatu tulisan biasanya diawali oleh sebuah atau beberapa kata singkat yang disebut judul. Judul dibuat ukuran besar untuk menarik perhatian pembaca dan membedakannya dari elemen layout lainnya. Selain dari ukuran, pemilihan sifat yang tercermin dari jenis huruf yang dipilih juga harus menarik, karena segi estetik pada judul lebih diprioritaskan. Misalnya dapat menggunakan huruf-huruf yang bersifat dekoratif dan tidak terlalu formal.

3. Deck/Blurb/Standfirst

Deck adalah gambaran singkat tentang topik yang dibicarakan pada isi tulisan (bodytext). Letaknya bervariasi tapi biasanya antara judul dengan isi. Fungsi deck yaitu sebagai pengantar sebelum orang membaca isi tulisan, dengan ciri: ukuran hurufnya lebih kecil dari judul tapi tidak sekecil huruf pada isi, jenis huruf yang digunakan berbeda dengan judul, dapat menggunakan jenis huruf yang sama tetapi warna deck dibedakan dengan judul dan isi tulisan (bodytext)

4. Initial caps

Merupakan huruf awal yang berukuran besar dari kata pertama pada paragraf. Karena lebih bersifat estetis, tidak jarang hanya terdapat satu initial caps di dalam satu naskah.

5. Kotak/Box/Bingkai/Border/Frame

Kotak biasanya berisi tulisan yang bersifat tambahan dari tulisan utama.

Bila letaknya dipinggir halaman disebut dengan sidebar. Penggunaan Kain

Sintetis dan Kain Tradisional di Indonesia Garis sebagai pembagi area.

6. Artworks

Artworks adalah semua jenis karya seni bukan fotografi baik berupa ilustrasi, kartun, atau sketsa. Pada situasi tertentu, artworks atau clip art seringkali menjadi pilihan yang lebih dapat diandalkan dibanding- kan bila memakai teknik fotografi, karena dapat menyajikan informasi menjadi lebih menarik.

7. Kicker/Eyebrows

Kicker atau eyebrows adalah sebuah tulisan yang menunjukkan bab atau topik yang sedang dibaca.

8. Footer

Footer adalah area diantara sisi bawah kertas dan margin bawah.

9. Callouts

Callouts merupakan keterangan yang menyertai elemen visual, biasanya ditulis dalam suatu bidang atau memiliki garis-garis yang menghubungkannya dengan bagian-bagian dari elemen visualnya.

10. Byline/ Credit Line/ Writer's credit

Byline atau Credit Line adalah nama seseorang yang menjadi penulis atau pengarang yang mengisi bagian isi atau bodytext.

11. Caption

Caption adalah keterangan yang menyertai elemen visual. Biasanya dicetak dalam ukuran kecil dan dibedakan gaya atau jenis hurufnya dengan bodytext dan elemen teks lainnya.

12. Foto

Foto merupakan elemen penting karena dapat menjelaskan isi pesan pada tulisan yang dibuat. Foto mempunyai kekuatan untuk memberi kesan sebagai "dapat dipercaya".

13. Sidebar

Sidebar merupakan nama situs yang dapat dikunjungi oleh pembaca untuk memperoleh informasi lebih lanjut tentang isi dari tulisan tersebut.

14. Point Bullets

Point merupakan suatu daftar atau list yang mempunyai beberapa baris berurutan kebawah, biasanya di depan tiap barisnya diberi penanda berupa angka (*numbering*) atau simbol (*digbats*).

15. Informational/ graphics/ infographics

Informational graphic atau infographic merupakan fakta-fakta dan datadata statistik dari hasil survey dan penelitian yang disajikan dalam bentuk grafik (chart), diagram, tabel, dan peta.

16. Signature/ Mandatories

17. Nomor halaman/ page number

Number page bertujuan untuk mengingatkan pembaca dalam mengingat halaman mana saja yang sudah dibaca.

18. Indent

Indent adalah baris pertama paragraf yang menjorok masuk ke dalam, sedangkan hanging indent adalah kebalikannya, yaitu baris pertama tetap pada posisi dan baris-baris di bawahnya menjorok masuk ke dalam.

19. Subjudul/ subhead/ crosshead

Subjudul adalah sebuah sebuah judul kecil yang berada dalam isi atau *bodytext*. Tulisannya harus dapat menarik perhatian pembaca, biasanya tulisannya diberi warna lain dan di pertebal.

20. Pull quotes/ Liftouts

Pull quotes atau Lifttouts, merupakan elemen layout yang menerangkan Bodyext atau garis besar dari isi.

21. Isi/Bodytext/ Bodycopy/ Copy/ Cpytext

Isi atau *bodytext* tulisan, merupakan elemen layout yang paling banyak memberikan informasi terhadap topik bahasan. Keberhasilan suatu *bodytext* ditentukan oleh judul dan deck yang menarik, sehingga pembaca meneruskan keingintahuan akan informasi yang lengkap, serta gaya penulisan yang menarik dari bahasan tersebut.

22. Running head/Running headline/running title/running feet/runners

Running head merupakan judul buku, bab atau topik yang sedang dibaca,
nama pengarang atau informasi lainnya yang berulang-ulang ada pada tiap

halaman dan posisinya tidak berubah. *Running head* bisa ditempatkan di header atau footer.



BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Pada bab 3 ini , penulis akan menjelaskan metode yang digunakan dan proses perancangan karya dalam pembuatan video interaktif pada PT. Scorrpion Delta Film.

3.1 Metodologi

Metodologi pengumpulan data yang digunakan dalam pengerjaan laporan ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualiatif adalah penelitian yang digunakan deskriptif. Data yang dikumpulkan lebih banyak kata-kata atau atau gambar-gambar daripada angka.

3.1.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah Studi Pustaka. Studi Pustaka adalah usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan masalah atau topik yang sedang diteliti.

Studi Pustaka dalam perancangan karya ini yaitu dengan cara mencari data melalui buku-buku tentang video interaktif, jenis-jenis interaktif, dan lain-lain.

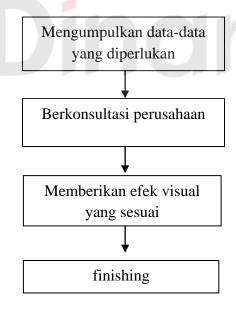
Untuk data tambahan, penulis juga mencari melalui internet.

3.1.2 Analisa Data

Proses analisa data dimulai dari mencari data-data melalui sumber-sumber terutama buku, karena teknik pengumpulan data disini menggunakan studi kepustakaan. Sumber dari internet juga digunakan hanya untuk menambah referensi data. Data utama tetap diambil dari sumber buku. Kemudian data-data tersebut dipelajari kembali dan dikelompokkan agar dapat ditarik sebuah kesiimpulan. Jika terdapat data yang belum dimaksukkan, maka dilakukan ulang pengumpulan data, pengelompokan dan penarikan kesimpulan.

3.2 Metode Perancangan

Video interaktif yang dikerjakan melalui beberapa proses yang dapat digambarkan pada gambar 3.1 ini.



Gambar 3.1 bagan tahap kerja membuat video interaktif

3.3 Proses membuat Video Interaktif

1. Mengumpulkan data - data

Tahap ini adalah tahapan paling awal dalam proses pembuatan video interaktif. Data-data yang diperlukan akan diedit akan di input dan dikumpulkan ke dalam *software* flash.

2. Berkonsultasi dengan perusahaan

Dalam tahap ini diperlukan perusahaan dalam proses editing. Hal tersebut perlu dilakukan agar video interaktif yang dibuat sesuai dengan keinginan perusahaan.

3. Memberikan efek visual

Memberikan efek visual yang dimaksud adalah memberikan efek visual dalam bentuk suara maupun efek-efek digital.

4. Finishing

Tahapan finishing di dalam video interaktif yang dibuat diserahkan keperusahaan.

BAB IV

PROFIL PERUSAHAAN

4.1 Sejarah Berdirinya dan Profil PT. Scorpion Delta Film

PT. Scorpion Delta Film didirakan oleh Bapak J.S Krisna pada tahun 2003 di Kota Sidoarjo, PT. Scorpion Delta Film adalah *Production home* yang bergerak di bidang perfilman. Perusahhan ini dikenal menghasilkan film-film yang berkualitas. Pada awal berdirinya Bapak J.S Krisna sendiri yang merangkap sebagai konseptor, penanggung jawab, sekaligus pimpinan perusahaan tersebut. Bapak J.S Krisna membawahi kru yang berjumlah enam orang. Melihat prestasi PT. Scorpion Delta Film yang bagus, banyak stasiun televisi lokal yang memesan film kepada PT. Scorpion Delta Film.

Pada bulan Agustus 2004, Bapak J.S Krisna bersama kru PT. Scorpion Delta Film memutuskan untuk pindah kantor, dari awalnya di daerah Gedangan Sidoarjo, berpindah menuju daerah Kota Sidoarjo, agar lebih dekat dengan fasilitas serta penunjang sarana prasarana yang lebih baik di Kota Sidoarjo. Dikarenakan order produksi film semakin banyak PT. Scorpion Delta Film tidak hanya memproduksi film, melainkan juga mencari bakat-bakat artis dengan cara mengadakan audisi-audisi secara rutin, dan Bapak J.S Krisna bersama kru PT. Scorpion Delta Film sendiri yang menjadi jurinya, hal ini semata-mata dilakukan agar kualitas film yang dihasilkan juga semakin baik. Dalam setiap produksi film

Bapak J.S Krisna sendiri yang menjadi Sutradara, hal ini bukan tanpa dasar, akan tetapi bapak J.S Krisna sendiri sudah lama berkecimpung di dunia perfilman.

Di bulan Juni 2007, PT. Scorpion Delta Film mengalami masalah finansial yang cukup serius, imbasnya Film yang diproduksi menjadi lebih sedikit dan sering terjadi keterlambatan tanggal tayang dari yang sudah ditentukan oleh stasiun-stasiun televisi. Akan tetapi Bapak J.S Krisna tetap berusaha mempertahankan perusahaan yang telah didirikanya tersebut. Setelah berusaha meyakinkan kembali stasiun-stasiun televisi selaku pelanggan, Bapak J.S Krisna melakukan perombakan di tubuh PT. Scorpion Delta Film.

Dengan beberapa pertimbangan, akhirnya Bapak J.S Krisna mengajukan dana kredit ke beberapa bank, serta memutuskan memindahkan kantornya lagi ke daerah Pagerwojo Sidoarjo, hal itu dimaksutkan agar terjadi efisiensi dalam hal pengeluaran perusahaan. Setelah melalui masa-masa yang sulit, perlahan-lahan perusahaan dapat bangkit kembali, serta kredit-kredit dari berbagai bank dapat dilunasi dengan baik.

Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang perfilman PT. Scorpion Delta Film, National Geograpic melihat bahwa PT. Scorpion Delta Film memiliki potensi yang sangat besar. Sangat disayangkan jika perusahaan ini hanya berkecimpung di regional Jawa Timur saja. Setelah melalui berbagai negosiasi antara PT. Scorpion Delta Film yang diwakili Bapak J.S Krisna, National Geograpic, akhirnya memutuskan kalau PT. Scorpion Delta Film menjadi bagian dari National Geograpic, segala wewenang produksi, pengonsepan film tetap

menjadi tanggung jawab Bapak J.S Krisna, namun Proses distribusi serta konsep penayangan semua dilakukan oleh Natonal Geograpic.

Di bawah bendera Dharmo Balon Group, Sebagai anak perusahaan dari National Geograpic yang bergerak di bidang perfileman serta perkebunan. Format film yang ditayangkan menjadi lebih kaya, tidak hanya memproduksi film-film drama lagi akan tetapi juga berhasil memproduksi film kartun anak-anak, film komedi, film edukasi.

Karena prestasi PT. Scorpion Delta Film yang semakin bagus serta untuk menghindari terjadinya masalah lagi, maka pada bulan April 2009 PT. Scorpion Delta Film mendirikan cabang di daerah Sukodono Sidoarjo. Sebagai kepala cabang maka ditunjuk Haning Bramanto sebagai pimpinan cabang PT. Scorpion Delta Film yang berada di daerah Sukodono Sidorajo, sehingga pembagian kerja dapat dialkukan lebih teratur, serta untuk memenuhi target deadline tanggal tayang dari perusahaan-perusahaan televisi dapat dipenuhi secara maksimal.

Tidak hanya PT. Scorpion Delta Film. Melihat perkembangan dunia perfilman yang semakin pesat, maka para *production home* pesaing seperti Soraya Production, Disney, Columbia Picture, Sony, juga banyak memproduksi film-film berkualitas yang banyak beredar televise-televisi di rumah, dan memiliki kru yang solid pula, melihat hal ini Bapak J.S Krisna bersama Tim Dharmo Balon Group mengadakan rapat, fokus pada rapat tersebut adalah membahas konsep yang tepat agar dapat bersaing dengan *production-production home* lainya. Dan dalam perlanannya hingga sekarang, PT. Scorpion Delta Film telah merayakan Ulang Tahunya yang ke sepuluh dan tetap bertahan ditengah persaingan yang ketat.

4.2 Visi & Misi Perusahaan

1. Visi:

Memproduksi film yang berkualitas untuk para penikmat film di Indonesia dan menjadi rumah yang nyaman untuk berkumpul dan menggali informasi seputar dunia perfilman

2. Misi:

Memproduksi film yang berbobot baik secara tema maupun cerita, serta mampu bersaing dengan film-film dalam maupun Luar Negeri

4.3 Lokasi Perusahaan

PT. Scorpion Delta Film berkantor di Ruko Puri Indah RK-14 Sidoarjo

Indonesia. Telepon: (031) 8288888, e-mail: Scrpiongitu@yahoo.com



Gambar 4.1 Lokasi perusahaan

4.4 Logo Perusahaan



Gambar 4.2 Logo Perusahaan PT. Scorpion Delta Film

4.5 Struktur Perusahaan

Pemimpin Umum : J.S Krisna

Pemimpin Produsi : Jhoen

Redaktur Pelaksana : Siswo Sugilo

Redaktur Senior : Sutris Subiatko

Kepala Editor : Alief, Rudi

Editor : Yudhy Hanata(Sydney), Fachrudin

Grafis-Percetakan : Yudit W, Andre H, Agus, Sandi N, Heru

Manager Iklan : Okky Tri Hutomo

Iklan : Iwan Sihombing

Manager Pemasaran : Tri Cahyo

Staf Pemasaran : Muryanto, Adi Fitriawan, Akif, Andreas H,

Aris Yulianto, Solekan

BAB V

IMPLEMENTASI KARYA

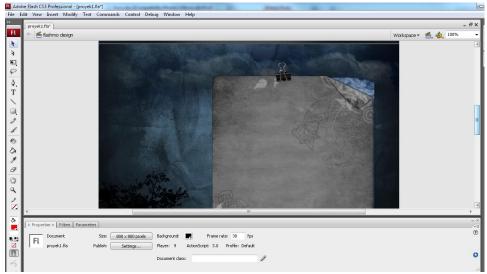
5.1 Produksi

Dalam pembuatan video interaktif ini, saya selaku peserta magang ikut membantu membuat video interaktif yang di buat oleh PT. Scorpion Delta Film.Dengan ikut membantu dalam proses pembuatan video interaktif di perusahaan ini, kita mendapat ilmu tentang membuat video interaktif yang baik, mudah dipahami dan cara menyampaikan suatu pesan



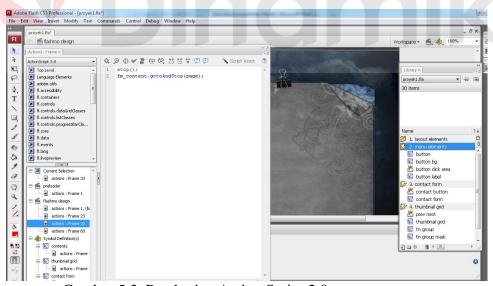
Gambar 5.1 Software yang digunakan

Software yang digunakan untuk proses pembuatan Video Interaktif di PT. Scorpion Delta Film adalah Adobe Flash. Kelebihan dari software ini adalah pemakaiannya yang simple dan hasil yang bagus sehingga mudah untuk digunakan.



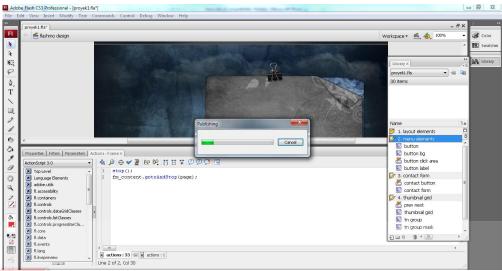
Gambar 5.2 proses pembutan video interaktif

Dalam proses ini data-data yang sudah dikumpulkan lalu dimasukan kedalam software yang selanjutnya data-data tersebut dibuat pada tahap selanjutnya.



Gambar 5.3 Pemberian Action Script 2.0

Dalam proses gambar atau data yang sudah dimasuka lalu diberi *Action Sripct.Action Sript* itu sendiri berguna untuk memberi efek suara,motion yang menambah kesan video interaktif lebih enak digunakan dan tidak membosankan.



Gambar 5.4 Publishing

Dalam proses kita sudah bisa melihat hasil yang kita kerjakan dengan mem*publish* dengan cara masuk ke file > publish preview ataua cukup menekan tombol (F12)



Gambar 5.5 hasil jadi

BAB VI

PENUTUP

6.1 Simpulan

Dari Pembahasan bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan video interkatif diperlukan kraetivitas yang cukup tinggi untuk mendapatkan hasil yang sesuai. Dalam penyusunan layout interkatif tidak boleh mengkesampingkan elemen-elemen layout yang sudah ada. Disamping itu pembuatan video interaktif harus memperhatikan aspek warna,font dan efek yang menambah kesan eksklusif. Ketiga aspek hal tersebut tidak bisa dipisahkan karena sudah menjadi satu kesatuan yang utuh untuh menciptakan karya yang baik.

6.2 Saran

Adapun saran-saran penulis terkait pembutan video interaktif adalah:

- Diperlukan improvisasi dan perubahan desain agar tidak terkesan membosankan
- Dunia Kuliah lebih ringan dibanding dunia kerja. Oleh karena itu, manfaatkan saat kuliah dengan serius.

DAFTAR PUSTAKA

Swan, Allan(1989:55), Basic Design and Layout

http://wahyuercheend.blogspot.com/2011/11/elemen-elemen-layout-dan.html (Diakses tanggal 25-April-2013)

http://rahayu-teoribelajar.blogspot.com/2012/02/media-video-interaktif.html (diakses tanggal 25-April-2013)

