



PEMBUATAN PROFIL PERUSAHAAN

GROEDU LIMARDI INDONESIA DENGAN MEMASUKAN UNSUR

TIMELAPSE DAN HYPERLAPSE DI DALAMNYA

KERJA PRAKTIK

Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi

Oleh:

LAURENSIUS ADRIEL IGO

17510160028

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2020**

**PEMBUATAN PROFIL PERUSAHAAN
GROEDU LIMARDI INDONESIA
DENGAN MENGGUNAKAN UNSUR TIMELAPSE
DAN HYPERLAPSE DI DALAMNYA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Tugas Akhir



Disusun Oleh:

Nama : LAURENSIUS ADRIEL I.

NIM : 17.51016.0028

Program : DIV (Diploma Empat)

Jurusan : Produksi Film dan Televisi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

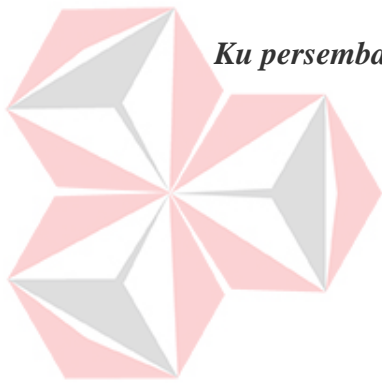
2020

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
"Tekun Kunci Kesuksesan"
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



Ku persembahkan untuk Bangsa dan Tanah Airku, Keluarga, Sahabat serta

Teman-teman seperjuangan.

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

**PEMBUATAN PROFIL PERUSAHAAN GROEDU LIMARDI INDONESIA
DENGAN MEMASUKAN UNSUR TIMELAPSE DAN HYPERLAPSE
DIDALAMNYA**

Laporan Kerja Praktik oleh

Laurensisu Adriel Igo

NIM: 17.51016.0028

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 12 Juni 2020

Disetujui :

Pembimbing,

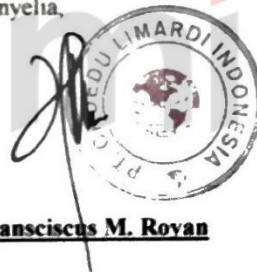


Digitally signed by
Novan Andrianto
DN: cn=Novan
Andrianto,
o=Universitas
Dinamika, ou,
email=novan@dina
mika.ac.id, c=ID
Date: 2020.07.03
17:17:00

Novan Andrianto, M.Kom

NIDN. 0717119003.

Penyelia,



Fransiscus M. Royan

Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi



Digitally signed by Hardman Budiardjo
DN: cn=Hardman Budiardjo, o=FTI,
Undika, ou=Produksi Film dan Televisi,
email=hardman@dinamika.ac.id, c=ID
Date: 2020.08.04 14:12:50 +07'00'

Ir. Hardman Budiardjo, M. Med.Kom., MOS.

NIDN. 0711086702

LEMBAR PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Universitas Dinamika, saya :

Nama : Laurensius Adriel Igo
NIM : 17.51016.0028
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul karya : Pembuatan Profil Perusahaan Groedu Limardi Indonesia
Dengan Menggunakan Unsur Timelapse dan Hyperlapse di dalamnya


Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 18 Juli 2020




Laurensius Adriel Igo
NIM : 17.51016.0028

ABSTRAK

Profil perusahaan adalah suatu rangkuman dari suatu perusahaan yang mencerminkan kualitas serta focus kerja dari satu perusahaan. Pada umumnya, profil perusahaan dibutuhkan suatu perusahaan untuk mendapat perhatian dari klien untuk dapat melakukan kerja sama dengan klien atau mitra bisnis.

Untuk menciptakan suatu profil perusahaan yang baik maka wajib memiliki daya Tarik dimata masyarakat dan memiliki keunikan tersendiri.

Kata Kunci: Profil Perusahaan



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul *“Pembuatan Profil Perusahaan Groedu Limardi Indonesia dengan menggunakan 3D”* dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk diucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan dan semangat selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor.
3. Bapak Dr. Jusak selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika
4. Novan Andrianto, M.I.Kom, selaku dosen DIV Produksi Film dan TV dosen pembimbing Kerja Praktik.
5. Bapak Fransciscus M. Royan, selaku Kepala **PT. GROEDU LIMARDI INDONESIA**
6. Mas Rahmad selaku pembimbing Kerja Praktik dari pihak Groedu Limardi Indonesia
7. Seluruh karyawan **PT. GROEDU LIMARDI INDONESIA**
8. Sahabat, dan teman-teman, serta keluarga besar prodi Produksi Film dan Televisi angkatan 2017 yang selalu mendukung saya.

Demikian Laporan Kerja Praktik ini disusun jika terdapat kesalahan dalam penulisan, maupun penyusunan Laporan Kerja Praktik ini dimohon memberikan kritik dan saran. Semoga Laporan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya bagi teman-teman Jurusan DIV Produksi Film dan Televisi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

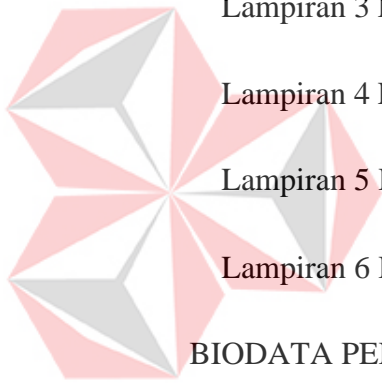
Surabaya, 25 Juni 2019
Laurensius Adriel Igo

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1. Profil Instansi	5
2.2. Sejarah Singkat Groedu Limardi Indonesia	5
2.3. <i>Overview</i> Instansi	6
2.4. Misi dan Motto Groedu Limardi Indonesia	8
2.5. Tujuan Groedu Limardi Indonesia	9
BAB III LANDASAN TEORI	10
3.1 Profil Perusahaan	10
3.2 Pengertian Animasi 2D	10
3.4 4 Dasar Editing	11

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	15
4.1 Analisa Sistem	15
4.2 Posisi Dalam Instansi	15
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Groedu Limardi Indonesia.....	16
BAB V PENUTUP.....	20
5.1 Kesimpulan.....	20
DAFTAR PUSTAKA	21
Lampiran 1 Surat Balasan Groedu Limardi Indonesia.....	22
Lampiran 2 Form KP-5 (Acuan Kerja)	23
Lampiran 3 Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan).....	24
Lampiran 4 Log Harian Acuan Kerja Selama 1 Bulan	25
Lampiran 5 Kehadiran Kerja Praktik Selama 1 Bulan.....	26
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing.....	27
BIODATA PENULIS	28



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Logo Groedu Limardi Indonesia	7
Gambar 2.2. Peta Lokasi Groedu	7
Gambar 2.3. Kantor Groedu Limardi Indonesia	8
Gambar 3.1. Contoh video profil perusahaan	10
Gambar 4.3.1. Software yang digunakan	16
Gambar 4.3.2. Membuat footage dari google earth	17
Gambar 4.3.3. Modelling untuk opening	17



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Surat Balasan Groedu Limardi Indonesia.....	22
Lampiran 2 Form KP-5 (Acuan Kerja)	23
Lampiran 3 Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan).....	24
Lampiran 4 Log Harian Acuan Kerja Selama 1 Bulan	25
Lampiran 5 Kehadiran Kerja Praktik Selama 1 Bulan.....	26
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing.....	27



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan di dunia digital sekarang semakin maju, baik dalam bidang Pendidikan, hiburan, hingga ke pemasaran. Dalam memberikan kepercayaan kepada calon klien atau mitra kerja bisnis suatu perusahaan membutuhkan profil perusahaan atau profil usaha dimana ini akan membantu klien untuk dapat percaya kepada suatu perusahaan untuk menggunakan jasa atau produk dari usaha yang ditawarkan.

Pada masa lampau, suatu perusahaan masih menggunakan cara dari mulut kemulut untuk memberikan kepercayaan kepada klien yang merupakan cara yang kurang efisien, sehingga sekarang banyak perusahaan yang menggunakan seseorang yang bergerak dibidang kreatif untuk membuat profil perusahaan.

Video Profil menghadirkan banyak jenis kebutuhan di tiap sektornya antara lain adalah Pendidikan, dimana video yang diberikan memperlihatkan system Pendidikan dan fasilitas suatu sekolah. Dimasa kini pun banyak sekali tawaran tawaran untuk membuatkan suatu perusahaan, sekolah, ataupun usaha yang bergerak dibidang jasa untuk membuat profil perusahaan mereka guna meningkatkan calon klien yang akan menggunakan jasa atau produk yang ditawarkan..

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja Praktik ini yaitu bagaimana membuat profil perusahaan PT. Groedu Limardi Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Dalam Kerja Praktik ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai yang mendesain 3D modelling, pengisi suara, animator, dan final editor dari keseluruhan video profil perusahaan. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini antara lain:

1. Teknik dan teori dalam proses pembuatan 3D modelling
2. Proses penggerakan 3D modelling

1.4 Tujuan

Pendidikan Praktik Kerja Industri merupakan suatu kegiatan di luar kampus dimana memerlukan bantuan dari pihak terkait, seperti pelaku dunia usaha atau instansi-instansi lainnya. Pihak terkait tersebut diharapkan dapat bekerja sama untuk membantu dan membina mahasiswa yang melakukan kegiatan Kerja Praktik agar dapat menjalankan tugasnya dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

Tujuan dari Kerja Praktik yang telah dilaksanakan ini adalah untuk mempelajari bekerja sama dalam tim, serta mempelajari bagaimana membuat profil suatu perusahaan.

1.5 Manfaat

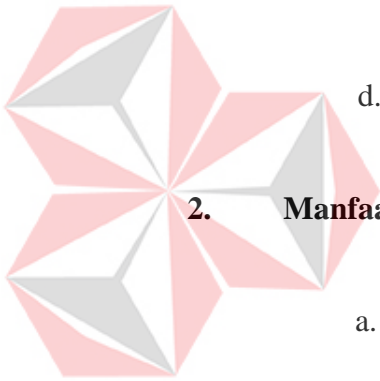
Manfaat yang diharapkan dalam Kerja Praktik ini adalah:

1. Manfaat bagi Penulis

- a. Mengetahui lebih dan menambah wawasan dalam dunia kerja dan bisnis, dapat mempersiapkan diri untuk terjun di dunia kerja baik secara teoritis maupun secara praktis.
- b. Menambah Pengalaman kerja di bidang Multimedia, Film, Animasi.
- c. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.
- d. Mengetahui tentang time management

2. Manfaat bagi Perusahaan

- a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
- b. Pihak instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
- c. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang animasi.



UNIVERSITAS
Dinamika

3. Manfaat bagi Akademik

- a. Mengaplikasikan dan menerapkan ilmu yang diperoleh dalam kegiatan Kerja Praktik di ranah *3D Animation*.
- b. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
- c. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Profil Instansi

Nama Instansi : PT. GROEDU LIMARDI INDONESIA

Alamat : Jl. A. Yani 288 City of Tommorow Mall, Lantai UG Blot
: 23, no 3-5, Surabaya

Telp/Fax : (081) 13444910

Email : groedu@gmail.com

Website : <https://konsultanmanajemenusaha.com>

2.2. Sejarah Singkat Groedu Limardi Indonesia

PT. Groedu Limardi Indonesia didirikan tahun 2015 dengan Lokasi Usaha di Surabaya Timur dan menempati ruang perkantoran di Cito Mall di tahun 2017. Perusahaan ini dibangun dengan tujuan untuk membantu para pemilik bisnis dalam bidang manajemen antara lain terkait pemasaran, Sumberdaya manusia, accounting & pajak, Manajemen ISO seputar konsultasi dan training-training.

Sebelum perusahaan ini berdiri, perusahaan dimulai dengan Implementasi Software accounting dan Distribusi dengan kantor awal di Surabaya Timur, yaitu Gahara Gunung Anyar Kv 35 dengan nama company lain yaitu CV. Groedu Inti Global Inovasi.

Kinerja 2 perusahaan saling menunjang, ketika PT. Groedu limardi Indonesia mendapatkan pekerjaan dibidang manajemen, tidak akan ketinggalan kebutuhan IT juga akan dilakukan bersama berdampingan dan saling melengkapi.

PT. Groedu Limardi Indonesia memiliki partner kerja sama Konsultan assosiasi yang memiliki keahlian beragam, sehingga layanan di bidang manajemen selalu terintegrasi dengan berbagai keahlian yang saling mensupport.

Pada saat ini layanan konsultasi yang beragam dari berbagai Industri seperti Ritel, Distributor dan manufacturing bahkan industri jasa juga ditangani. Melalui keunggulan bersaing berupa kelengkapan bidang IT yaitu khususnya software accounting, software Distribusi yang terdiri dari Back end, SFA (Sales force automation) dan Yuk kulak (Software Omni Channel) PT. Groedu Limardi Indonesia terus mengembangkan layanannya diberbagai sektor perdagangan dan jasa.

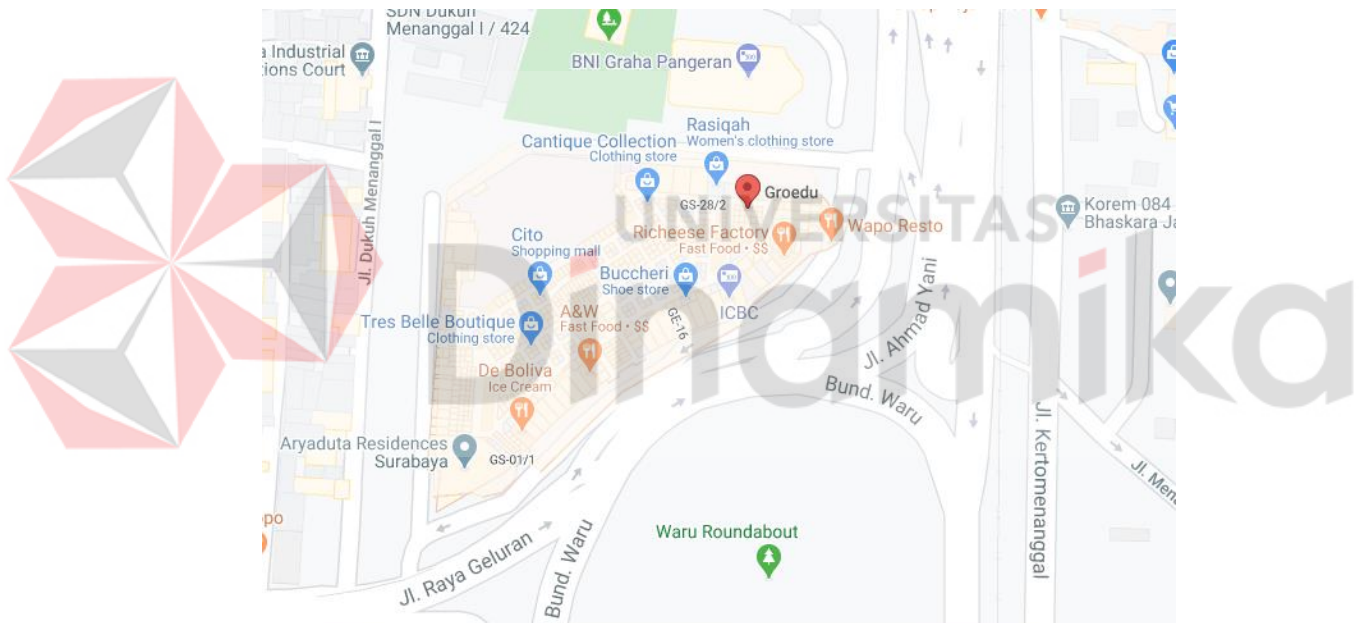
2.3. Overview Instansi

Dalam melakukan Kerja Praktik, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan tersebut. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di sekitar perusahaan. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa kerja. Groedu Limardi Indonesia terletak di Jl. A. Yani 288 City of Tommorow Mall, Lantai UG Blok US 23, no 3-5, Surabaya.



Gambar 2.1. Logo Groedu Limardi Indonesia

(Sumber: olahan penulis)



Gambar 2.2. Peta Lokasi Groedu

(Sumber: www.maps.google.com)



Gambar 2.3. Kantor Groedu Limardi Indonesia

(Sumber: olahan penulis)

2.4. Misi dan Motto Groedu Limardi Indonesia

Koperasi Mandiri Pratista Wiguna mempunyai misi dan motto dalam membangun usahanya.

1. Misi

Menyediakan jasa Pendidikan dan konsultasi manajemen bisnis di bidang pemasaran, kewirausahaan dan pengembangan sumber daya manusia dengan standard internasional.

2. Motto

“Accurate Growth and Profit”

Suatu perusahaan akan mendapatkan profit atau keuntungan dengan cara merapikan manajemennya terlebih dahulu sehingga pada akhirnya suatu perusahaan akan bertumbuh dan mendapatkan profit atau keuntungan.

2.5. Tujuan Groedu Limardi Indonesia

Tujuan pokok yang hendak dicapai adalah dengan menyediakan jasa Pendidikan dan konsultasi manajemen bisnis di bidang pemasaran, kewirausahaan dan pengembangan sumber daya manusia akan meningkatkan kinerja dari perusahaan baru untuk dapat bertumbuh tentunya dengan standard Internasional.



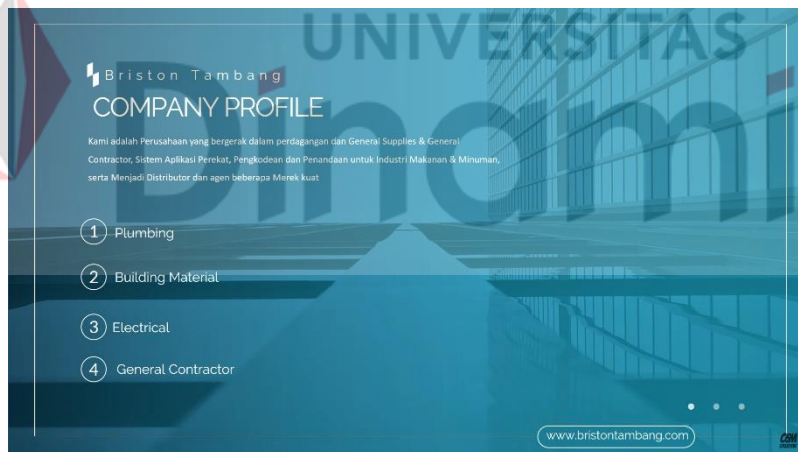
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Profil Perusahaan

Profil perusahaan merupakan suatu deskripsi mengenai perusahaan yang disusun secara ringkas. Deskripsi ini berisi tentang kualitas dan fokus kerja dari suatu perusahaan. Umumnya suatu profil yang menggambarkan sebuah perusahaan akan dibutuhkan pada saat perusahaan yang bersangkutan bermaksud untuk mengajukan kerja sama. Selain itu perusahaan yang ingin menawarkan produk kepada para konsumen juga perlu mengemukakan profil dari sebuah perusahaan. Tentunya profil semacam ini sangat berpengaruh terutama pada saat perusahaan ingin menjalin kerja sama dan memperluas jaringan. Gambaran mengenai perusahaan tersebut sering kali disebut dengan istilah company profile oleh beberapa orang terutama yang terlibat sebagai tenaga kerja di dalam suatu perusahaan. (Questibilia, n.d.)



Gambar 3.1. Contoh video profil perusahaan

(Sumber: www.youtube.com)

3.2 Pengertian Animasi 2D

Sejarah awal editing itu muncul setelah adanya pemutaran film bisu milik Lumiere Frere alias Lumiere bersaudara, masing-masing bernama Louis Jean Lumiere dan Auguste Marie Louise Lumiere, lewat judul *La Sortie Des Usines* (1895). Film ini dibuat dengan shot dan posisi kamera yang statis. Beberapa sineas kemudian melakukan eksperimen dengan mencoba menyusun sejumlah shot sambil mempelajari sejauh mana gambar dapat disusun sedemikian rupa, sehingga memiliki kemampuan untuk merangsang emosi dan membentuk atau memutarbalikan persepsi.

Jika di era tahun 1900-an, Georges Melies sering menggunakan teknik dissolves untuk melakukan trik sulap dalam film-filmnya. Maka di era 1910-an, D.W. Griffith diawali eksperimen Porter yang dilakukan ketika dia mencoba menggabungkan rekaman dokumentasi mengenai aksi petugas pemadam kebakaran di sebuah peristiwa kebakaran, dengan membuat rekaman baru berdasarkan imajinasinya tentang seorang ibu yang sedang panik karena anaknya tertinggal didalam sebuah gedung yang terbakar, yang kemudian ditolong petugas pemadam kebakaran. Di filmnya yang berjudul *The Life of an American Fireman*.

Kedua susunan adegan fakta dan fiksi ini digabung dalam susunan yang menarik dalam judul *The Life of an American Fireman* (1903). Porter berhasil membuat terobosan baru dalam teori editing, yaitu teknik parallel editing, yakni menggabungkan shot-shot dari dua kejadian yang berbeda lokasi, tetapi dalam waktu yang bersamaan. Metode porter ini kemudian dilanjutkan oleh D.W. Griffith yang mengembangkan metode parallel editing untuk menambah ketegangan adegan aksi dalam filmnya menjadi teori baru, yaitu penekanan dramatik (*dramatic emphasis*). Griffith membuat variasi tipe shot, seperti long shot, medium shot, close-up, cutaway dan tracking shot sebagai materi untuk melakukan teknik editing parallel yang dianggap sebagai konstruksi dramatik (*dramatic emphasis*). (Broadcasting, n.d.)

3.4 4 Dasar Editing

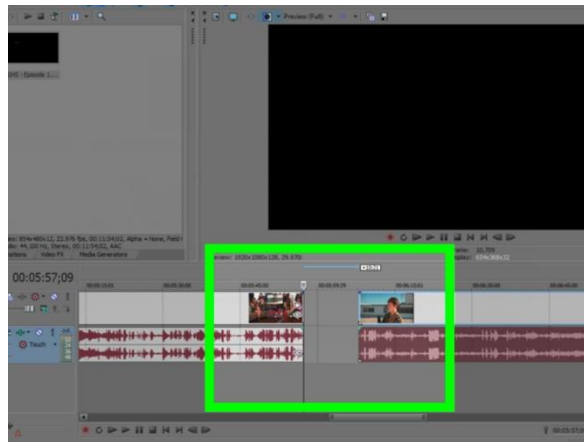
Trims

Kamu bisa menggunakan Trims atau Trimming untuk memangkas suatu obyek. Proses editing tentu akan sangat membutuhkan fungsi ini, yang mana kamu dapat mengedit suatu bagian ataupun membuang bagian yang tidak kamu inginkan. Selain itu dalam editing video kamu bisa menggunakan fungsi Trims untuk memperpendek durasi video yang ditayangkan.

Adanya Trims ini akan membantu menyusun video sesuai kehendakmu dan tidak ada bagian video yang tidak kamu sukai karena sebelumnya kamu telah melakukan pemangkasan pada bagian yang tidak perlu kamu tampilkan. Kamu juga bisa menyesuaikan durasi video dengan kebutuhan acara yang akan kamu lakukan sehingga tidak akan terjadi miscommunication antara lama pemutaran video dengan rundown acara yang kamu buat. Trim ini difungsikan khusus untuk menentukan sebuah awal dan akhir sebuah video. Jadi kita hanya akan menggunakan trim di awal dan akhir video

Split

Selanjutnya kamu bisa menggunakan Split untuk memecah sebuah video menjadi beberapa bagian. Pemecahan video ini akan menguntungkan kamu saat kamu membutuhkan video dengan durasi yang singkat dan berkaitan antara satu video dengan video yang lainnya. Nah, apa sih keuntungannya menggunakan Split pada editing video. Pertama kamu tidak perlu memutar video dari awal lagi misal ingin memutar video di bagian tengah.



Gambar 3.4.1. Split Editing Video

(Sumber: <https://www.wikihow.com/Split-Videos-Using-Sony-Vegas-Pro>)

Kedua, secara otomatis video yang sudah di Split akan terbagi menjadi beberapa bagian, ini memudahkanmu saat ingin memutarinya. Ketiga, adanya Split sangat bermanfaat untuk acaramu yang mengonsepkkan acara inti dengan selingan video-video atau musik. Cara melakukan Split pun juga sangat mudah, kita hanya perlu meletakkan kursor pada bagian yang ingin kita beri efek Split kemudian tekan tombol S pada keyboard. Split pun sudah aktif dalam video buatan kita.

Cut

Cut merupakan teknik dasar editing video yang digunakan untuk memindahkan gambar satu dengan gambar lainnya tanpa adanya interupsi terlebih dahulu. Cut ini berfungsi untuk memperjelas adegan atau gambar sebelumnya dengan menampilkan detailnya. Ada hal yang perlu diperhatikan saat akan melakukan cut pada editing video yaitu kompisis dan kontinuitas gambar. Keduanya sangat berpengaruh terhadap hasil editing dan dapat mengganggu serta membuat rancu alur cerita bila salah dalam menempatkan cut.

Oleh karena itu, saat melakukan cut seorang editor perlu memperhatikan beberapa point dibawah ini agar hasil editing tetap bagus dan tidak melenceng dari jalan cerita, antara lain:

Saat melakukan cut pada shot video, editor harus melakukannya dengan halus sehingga penonton tidak merasakan adanya perubahan dan perpindahan pada gambar.

Lakukan cut dengan cermat dan hati-hati seta pada waktu yang tepat karena cut bertujuan untuk menampilkan detail suatu shot utama dan memperjelas adegan

yang ingin dilihat oleh penonton, misalnya tumpukan buku dan nama-nama buku untuk memperjelas adegan orang yang sedang membaca buku.

Sebelum melakukan cut kita harus memikirkannya baik-baik terlebih dahulu agar kita tidak salah dalam menempatkan cut dan membuat alur cerita menjadi rancu. Jadi selalu memikirkan kapan saat yang tepat untuk melakukan cut.

Jangan memberikan efek cut pada orang yang sama dan pastikan shot berikutnya berisi adegan yang baru dan berbeda dari adegan sebelumnya.

Adanya cut juga bisa membingungkan penonton saat kita mengambil cut dari adegan very long shot ke adegan big clouse up. Penonton akan bingung bagian mana yang ingin ditonjolkan oleh editor saat mengambil cut dari bagian tersebut. Bila ingin menunjukkan lebih detail detail suatu adegan bisa menggunakan cut dari big clouse up ke clouse up.

Sudut pandang kamera perlu dirubah bila kita akan melakukan cut dari very long shot (VLS) ke Medium Shot (MS) atau dari Medium Shot (MS) ke Custom Shot (CS).

Terdapat beberapa jenis cut yang sering digunakan dalam proses editing video, antara lain:

Cut In, pemotongan gambar dengan cut in dilakukan dengan cara memasukan atau menyisipkan gambar lain ke gambar utama yang bertujuan untuk memperjelas gambar utama.

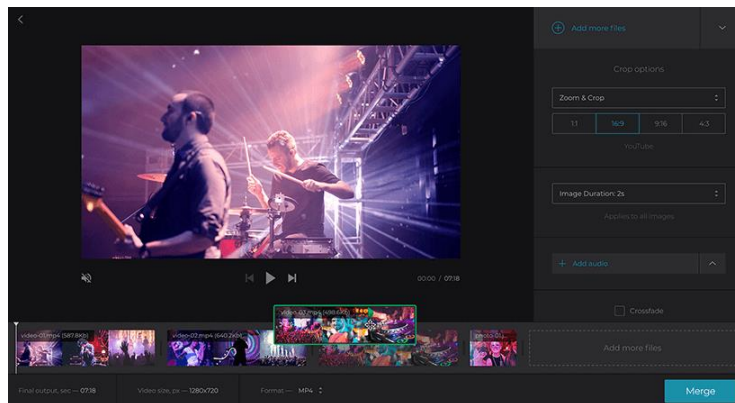
Cut Away, Intercut, Reaction Cut merupakan jenis efek cut yang digunakan untuk menunjukkan reaksi terhadap gambar utama dan gambar lain yang bisa dijadikan selingan.

Jump cut merupakan jenis efek cut yang digunakan melakukan pemotongan dengan pergantian atau pemotongan gambar yang mana kesinambungan waktunya terputus karena perbedaan waktu.

Join

Join merupakan teknik dasar dalam editing video yang digunakan untuk menggabungkan dua gambar menjadi satu. Selain gambar kamu juga menggabungkan video, musik, dan juga konten yang lainnya ke dalam video yang kamu buat. Hal ini membuatmu dapat terus berkreasi dengan video yang kamu buat. Join akan memungkinkanmu menggabungkan gambar yang menarik ke dalam gambar yang kamu ambil.

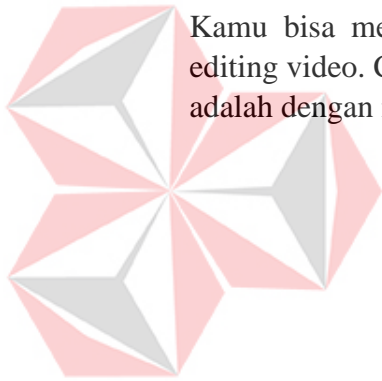
Join juga memungkinkanmu memasukan video lain ke dalam video yang sedang kamu buat. Cara membuat join juga cukup mudah tinggal mengimport gambar dan file lainnya ke dalam task videomu kemudian tinggal kamu joinkan saja.



Gambar3.4.2. Join dalam Editing video

(Sumber: <https://kreativv.com/film-animasi-video/teknik-editing/2/>)

Masih banyak teknik-teknik dalam editing video yang perlu kamu tahu. Kamu bisa mempelajarnya dengan mengumpulkan berbagai informasi tentang editing video. Cara paling murah dan tidak membutuhkan banyak waktu dan biaya adalah dengan mencari-cari informasi melalui internet. (ILMUNESIA, n.d.)



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini akan dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan kerja praktik di Groedu. Pada pelaksanaan kerja praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Produksi Film dan TV, khususnya untuk peminatan animasi. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk mengerjakan proyek profil perusahaan.

4.1 Analisa Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi	: Groedu Limardi Indonesia
Divisi	: Pembuatan Profil Perusahaan
Tempat	: Jl. A. Yani 288 City of Tommorrow Mall, Lantai UG Blok US 23, no 3-5, Surabaya

Kerja praktik dilaksanakan selama satu bulan, dimulai pada 17 Februari 2020 hingga 18 Maret 2020, dengan alokasi waktu senin sampai sabtu pada pukul 10.00-18.00 WIB.

4.2 Posisi Dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan kerja praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai *Pembuatan profil perusahaan*, yang memiliki tugas mendesain, membuat konsep, editing akhir.

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Groedu Limardi Indonesia

Kegiatan yang dilakukan selama pelaksanaan kerja praktik di Groedu Limardi Indonesia dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

Hal yang juga paling penting dalam proses kegiatan adalah *software* yang dipakai untuk menunjang pekerjaan dan kegiatan selama kerja praktik, dan beberapa *software* utama yang digunakan antara lain Adobe Premiere Pro CC 19, Blender seperti pada gambar 4.3.1 berikut.



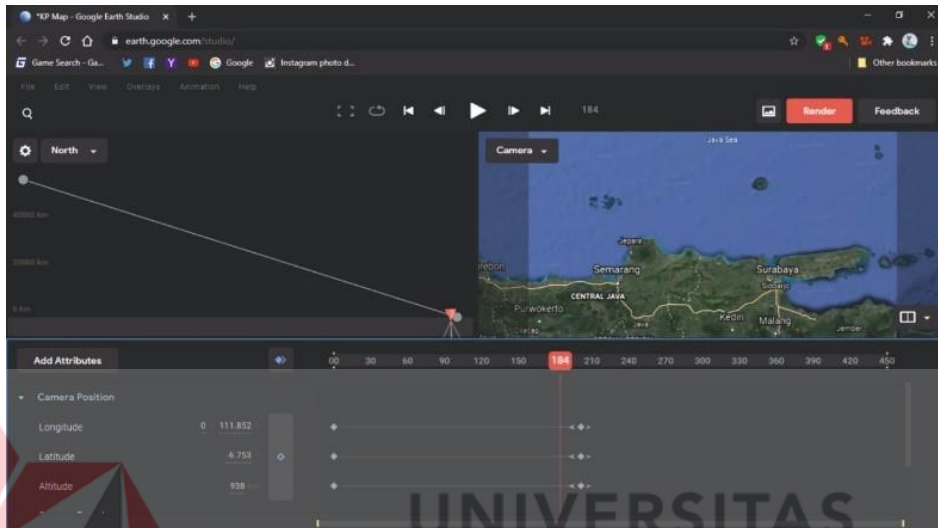
Gambar 4.3.1. Software yang digunakan

(Sumber: Olahan Penulis)

1. Minggu Ke -1

Kegiatan di Groedu yang pertama adalah kontrak kerja dan penempatan kerja. Melalui wawancara dan kebutuhan kantor saat itu, lalu di berikan project profil perusahaan.

sehingga pada minggu pertama kami membuat konsep terlebih dahulu dan meminta beberapa jadwal dari bapak Frans untuk ketersediaan untuk membuat video. Lalu membuat beberapa footage yang nantinya akan dimasukan ke dalam video profil perusahaan antara lain lowerthird dan menggunakan google earth.



Gambar 4.3.2. Membuat footage dari google earth
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 4.3.3. Modelling untuk opening
(Sumber: Olahan Penulis)

2. Minggu Ke -2

Pada minggu ke2 kami melakukan kegiatan dengan mengikuti bapak frans untuk menemui klien dan kami pada minggu kedua adalah mengambil stock footage.



Gambar 4.3.4. Rigging Karakter
(Sumber: Olahan Penulis)

3. Minggu Ke -3

Pada minggu ke 3 kami melakukan syuting Bersama dengan bapak frans dan bapak stan untuk mendukung dalam video profil perusahaan.

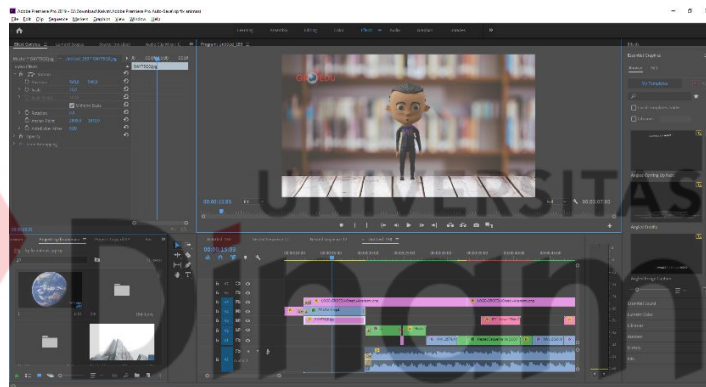


Gambar 4.3.5. Proses Pembuatan Foto Produk dan Video
(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah melakukan syuting dengan Pak Frans dan Pak Stan Langkah selanjutnya kami memproses dengan memilah beberapa video yang menurut kami kurang atau tidak dipakai, lalu masuk ke tahap editing akhir.

4. Minggu Ke -4

Pada minggu ke empat kami melakukan editing final dengan memasukan beberapa bahan yang akan dijadikan satu video profil perusahaan, dan setelah itu dari beberapa mentahan video tersebut akan di render menjadi satu video profil perusahaan dengan sedikit menambahkan beberapa audio.



Gambar 4.3.6. Proses Editing Final

(Sumber: Olahan Penulis)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di Groedu Limardi Indonesia, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Dalam proses produksi video dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk dapat melakukan koordinasi dengan sesama team.
2. Dibutuhkan kerja sama tim dan koordinasi pada saat proses produksi berlangsung dikarenakan dalam sebuah produksi film

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan kerja praktik ini sebagai berikut:

1. Bagi Perusahaan
Menurut saya fasilitas dari kantor sudah cukup baik
2. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik

Untuk mahasiswa yang akan magang dengan bidang film carilah tempat praktik yang mendukung basic dari diri masing masing mahasiswa sehingga dapat menyelesaikan tugas tugas yang di berikan melalui kerja praktik tersebut dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

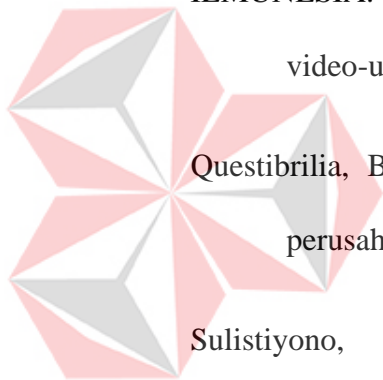
Broadcasting, S. D. (n.d.). Retrieved from
<http://seputarduniabroadcasting.blogspot.com/2017/10/sejarah-singkat-editing-film.html#:~:text=Sejarah%20awal%20editing%20itu%20muncul,dan%20posisi%20kamera%20yang%20statis>.

GRAHA CHANDRADINANGGA, S. N. (n.d.). Retrieved from
<https://animazione70.weebly.com/12-prinsip-animasi.html>

ILMUNESIA. (n.d.). Retrieved from <https://ilmunesia.com/4-teknik-dasar-editing-video-untuk-pemula/>

Questibrilia, B. (n.d.). Retrieved from <https://www.jojonomic.com/blog/profil-perusahaan/>

Sulistiyono, W. (n.d.). Retrieved from
<https://wahyu017says.wordpress.com/2016/01/21/desain-karakter/>



UNIVERSITAS
Dinamika