



EDITING PEMBUATAN VIDEO

COMPANYPROFILE SMKN 1 BANGIL

KERJA PRAKTIK



Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh :

MOCHAMMAD HASBY ASSIDDIQI

18510160036

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

EDITING PEMBUATAN VIDEO COMPANY

PROFILE SMKN 1 BANGIL

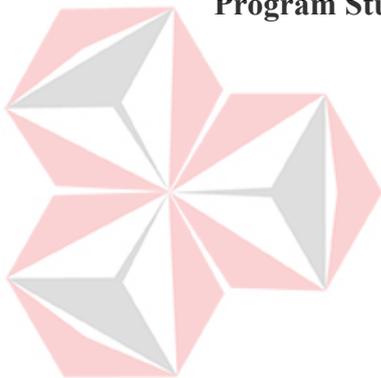
Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Tugas Akhir

Disusun Oleh :

Nama : MOCHAMMAD HASBY ASSIDDIQI

NIM : 18510160036

Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi



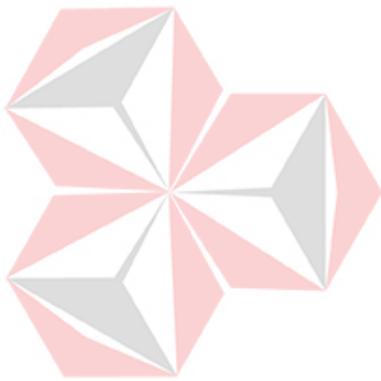
UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

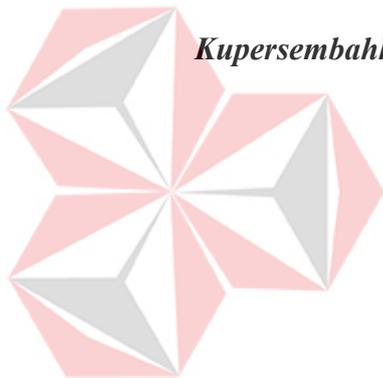
LEMBAR MOTTO



“Karya, saksi perjalanan pencapaian hidup”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



Kupersembahkan untuk kedua orang tua yang kucintai, diri sendiri serta orang

- orang yang selama ini selalu mendukungku

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

EDITING PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SMKN 1 BANGIL

Laporan Kerja Praktik

Oleh

Mochammad Hasby Assiddiqi

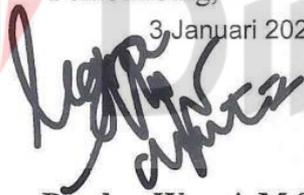
NIM : 18510160036

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Bangil, 13 Oktober 2021

Disetujui :

Pembimbing,
3 Januari 2022



Mega Pandan Wangi, M.Sn.

NIDN. 0624038504

Penvelia



Ir. H. Indra Jaya, M.Pd.

NIP. 196207091993031004

Mengetahui,

Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi



Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS

Dinamika

Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN 0704017701

PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Mochammad Hasby Assiddiqi

NIM : 18510160036

Program Studi : Produksi Film dan Televisi

Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik

Judul Karya : EDITING PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SMKN 1 BANGIL

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas 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 hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 13, Oktober 2021



Mochammad Hasby Assiddiqi

NIM : 18510160036

ABSTRAK

Di era digital saat ini sekarang video begitu berkembang pesat sehingga banyak sekali bermunculan profesi konten kreator video, video sendiri berfungsi sebagai media komunikasi menyampaikan suatu makna pesan secara tersirat dan dikemas secara kreatif dan unik. Terdapat *step by step* yang perlu di lakukan sebelum membuat film atau video dimulai dari pencarian konsep ide, membuat sinopsis, membuat naskah, membuat *storyboard shootlist*, produksi dan pasca produksi. Tentunya juga terdapat sinopsis dalam suatu film, sinopsis adalah gambaran alur cerita yang ditulis secara singkat, sinopsis dijelaskan dalam tulisan secara singkat yang menjelaskan layaknya cuplikan alur film sehingga penonton dapat memahami isi cerita yang disampaikan melalui suatu video atau film. Video *company profile* salah satu bentuk media komunikasi yang digunakan untuk mempublikasikan informasi sebuah *brand* atau jasa yang ditawarkan suatu lembaga atau perusahaan ke audiens (penonton, pendengar), yang sudah ditargetkan yang dikemas dengan media secara audio visual agar dapat lebih memikat daya tarik audiens.

Kata Kunci : Video, *Company profile*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmatnya, sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik ini dengan judul “*Editing Pembuatan Video Company profile SMKN 1 Bangil*” dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam penyelesaian laporan kerja praktik ini semoga dari segala bantuan masukkan dapat dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendo’akan dan memberi dukungan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik.
2. Bapak Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom. Selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
3. Ibu Mega Pandan Wangi, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
4. Bapak Dr. Moh. Aries Syufagi, S.Pd., M.T. selaku wakil kurikulum yang telah mengizinkan melakukan kerja praktik di SMKN 1 Bangil.
5. Pak Sobirin dan pak Bassam yang membantu serta membimbing selama kegiatan kerja praktik berlangsung.
6. Pak Kromo Aji dan pak Lingga yang mengizinkan dan membantu serta mengarahkan selama proses dokumentasi kegiatan demi kepentingan pembuat video *company profile*.
7. Sahabat angkatan 2018 yang selalu mendukung dalam keadaan apapun.
8. Rekan-rekan SMKN 1 Bangil atas ilmu yang telah dibagikan.
9. Keluarga besar program studi DIV Produksi Film dan Televisi.
10. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

Demikian mohon kritik dan saran sehingga Laporan Kerja Praktik ini menjadi lebih baik. Semoga Laporan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat khususnya bagi temanteman prodi DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.

Bangil, 13 Oktober 2021

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II.....	5
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Profil Instansi.....	5
2.2 Sejarah Singkat SMKN 1 Bangil.....	5
2.3 <i>Overview</i> SMKN 1 Bangil.....	6
2.4 Visi Misi SMKN 1 Bangil.....	9
2.5 Tujuan.....	9
BAB III.....	10
LANDASAN TEORI.....	10
3.1 Sejarah dan Pengertian Videografi.....	11
3.2 Pengertian Video <i>Company profile</i>	11

3.3 Konsep Dasar Videografi beserta <i>Company profile</i>	12
3.4 Unsur Dasar Video <i>Company profile</i>	12
3.5 Tahapan dalam membuat konsep Video.....	12
BAB IV	14
DESKRIPSI PEKERJAAN	14
4.1 Analisa Sistem.....	14
4.2 Posisi Dalam Instansi.....	14
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di SMKN 1 Bangil.....	15
BAB V	21
PENUTUP	21
5.1 Kesimpulan.....	21
5.2 Saran.....	21
DAFTAR PUSTAKA	22
BIODATA PENULIS	32

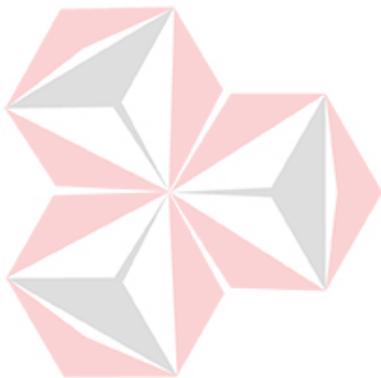


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo SMKN 1 Bangil.....	6
Gambar 2.2 Peta Lokasi SMKN 1 Bangil.....	7
Gambar 2.3 Interior Studio SMKN 1 Bangil.....	7
Gambar 2.4 Exterior Bangunan SMKN 1 Bangil.....	8
Gambar 2.5 Website SMKN 1 Bangil.....	8
Gambar 4.1 Software yang digunakan.....	15
Gambar 4.2 percobaan pembuatan karakter maskot.....	16
Gambar 4.3 tahap <i>finishing</i> dan menguji animasi karakter maskot.....	17
Gambar 4.4 Pembuatan karakter maskot sesuai dengan permintaan instansi.....	17
Gambar 4.5 tahap <i>finishing</i> karakter maskot serta menganimasikannya.....	18
Gambar 4.6 Pembuatan tambahan karakter maskot sesuai dengan permintaan...	18
Gambar 4.7 persiapan h-1 gladi bersih <i>Event augmented reality</i>	19
Gambar 4.8 pemeriksaan kepala sekolah terhadap kesiapan kegiatan.....	19
Gambar 4.9 perekaman <i>footage video company profile</i>	20
Gambar 5.0 editing hasil akhir video <i>company profile</i>	20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran ke 1. Surat Balasan SMKN 1 Bangil.....	23
Lampiran ke 2. Form KP-5 (Acuan Kerja).....	24
Lampiran ke 3. Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan).....	25
Lampiran ke 4. Log Harian Acuan kerja Selama 1 Bulan.....	26
Lampiran ke 5. Kehadiran Kerja Praktik Selama 1 Bulan.....	28
Lampiran ke 6. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing.....	30
Lampiran ke 7. Hasil Kerja Praktik	31



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era industri kreatif saat ini telah banyak potensi jenis pekerjaan baru yang berkembang, sebagaimana halnya industri videografi ikut berdampingan berkembang dengan pesat mengikuti tren setiap zamannya. Video saat ini digunakan sebagai media ekspresi diri untuk mengkomunikasikan suatu topik atau pemikiran tertentu yang nantinya dikemas dengan visual dan audio yang dibuat dengan kreatif dan semenarik mungkin. Dan manusia sendiri tidak akan bisa lepas dari yang namanya komunikasi, komunikasi sudah ada dalam keseharian kehidupan kita saat ini di manapun dan kapan pun berada. Tentunya sangat berkaitan dengan industri kreatif saat ini peran video ini memiliki andil yang besar dalam media promosi suatu lembaga instansi atau perusahaan.

Video company profile pada dasarnya ialah salah satu cara suatu lembaga menggambarkan atau mengenalkan profil perusahaan kepada khalayak umum yang bertujuan untuk menawarkan jasa atau produk yang mereka unggulkan sehingga dapat mencapai sesuai dengan target yang telah ditetapkan. Promosi melalui media *video company profile* menjadi pilihan yang cukup efektif untuk menyebar luaskan informasi terkait suatu instansi perusahaan tertentu sehingga masyarakat umum sebagai target audiens menjadi mengenali ciri khas produk atau jasa instansi perusahaan.

Media cetak dan media video menjadi salah satu pilihan media promosi dan bagian dari komunikasi itu sendiri. Media cetak mengutamakan pesan-pesan secara visual berupa kata-kata dan gambar yang merekam suatu fakta dan aktual

dalam suatu masyarakat serta dapat memperoleh ilmu dan pengalaman yang berharga selama magang dan perusahaan sebagai penyedia fasilitas tidaklah merasa keberatan.

Program ini dianggap sangatlah penting untuk mempersiapkan seorang mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja selepas pendidikan formal, dengan harapan agar nantinya mahasiswa dapat beradaptasi dan sigap, terutama dalam perkembangan industri kreatif dan tuntutan pekerjaan yang selalu berkembang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam Kerja Praktik ini adalah bagaimana menjadi *Editor* yang baik dan benar, yaitu antara lain

1. Bagaimana menjadi *Editor* yang kreatif dan benar
2. Bagaimana menjadi *Editor* yang kreatif dan benar

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dipertimbangkan dalam Kerja Praktik, antara lain:

1. Mengatur *angle* seorang kameramen dalam pengambilan sesuai dengan *shot list* yang telah dipersiapkan.
2. Memeriksa hasil rekaman video sebelum dilakukannya editing
3. Menyusun dan menyelaraskan video dan audio sehingga menghasilkan video yang menarik dan kreatif

1.4 Tujuan

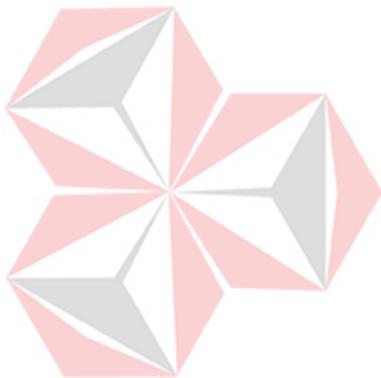
Tujuan yang diharapkan dapat dicapai dalam masa program kerja praktik ini adalah untuk memproduksi video *company profile* untuk media promosi salah satu jurusan dari lembaga pendidikan SMKN 1 Bangil.

1.5 Manfaat

Kerja Praktik ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Manfaat bagi Penulis
 - a. Mengetahui proses pembuatan iklan video serta *company profile*
 - b. Mengetahui proses kerja produksi dalam industri kreatif film maupun animasi.
 - c. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan di dunia kerja.
 - d. Menambah pengalaman kerja di bidang film, televisi, dan animasi.
 - e. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.
 - f. Dapat menambah wawasan serta pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis keilmuan.
2. Manfaat bagi Perusahaan
 - a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
 - b. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
 - c. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang film, televisi, dan animasi.

3. Manfaat bagi Akademik/Perguruan Tinggi
 - a. Mengaplikasikan keilmuan fotografi, videografi dan sinematografi pada proses pembuatan video iklan.
 - b. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan akademikdi 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 : SMKN 1 Bangil

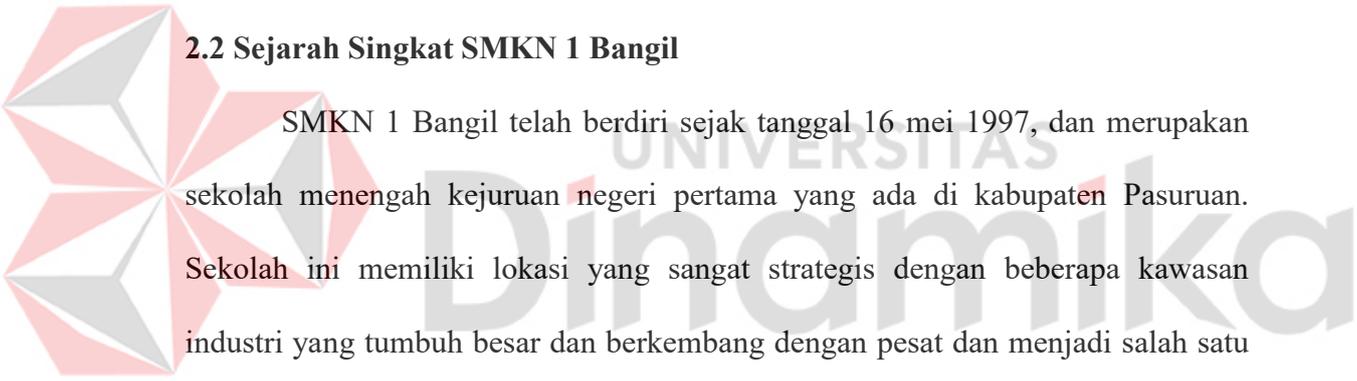
Alamat : Jl. Tongkol No.3, Sukalipuro, Dermo, Kec. Bangil, Pasuruan,
Jawa Timur 67153

Telp/Fax : (0343) 744144

Website : smkn1bangil.sch.id

Email : smknesaba@yahoo.com

2.2 Sejarah Singkat SMKN 1 Bangil



SMKN 1 Bangil telah berdiri sejak tanggal 16 Mei 1997, dan merupakan sekolah menengah kejuruan negeri pertama yang ada di kabupaten Pasuruan. Sekolah ini memiliki lokasi yang sangat strategis dengan beberapa kawasan industri yang tumbuh besar dan berkembang dengan pesat dan menjadi salah satu sekolah yang diunggulkan serta menghasilkan lulusan yang siap menghadapi dunia kerja di kabupaten Pasuruan, oleh karena itu SMK Negeri 1 Bangil memiliki peluang untuk tumbuh dan berkembang dengan begitu cepat mengikuti arus pertumbuhan ekonomi dan industri terutama pada era industri 4.0 saat ini, banyak peluang pekerjaan yang bisa dicapai baik di bidang industri kreatif maupun industri lokal yang berada di sekitarnya .

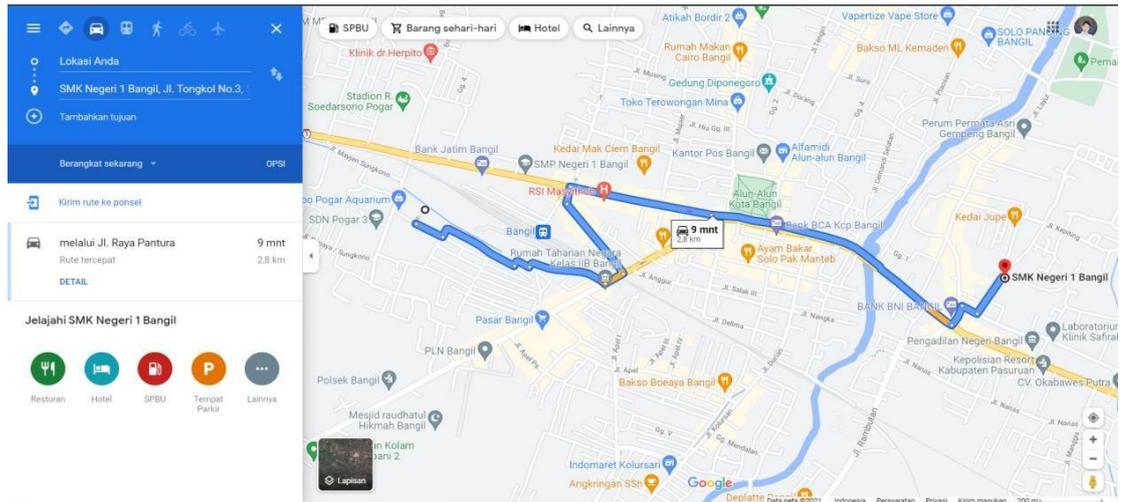
2.3 Overview Perusahaan

Dalam rangka melakukan kegiatan praktik, sangat penting sekali bagi seorang mahasiswa untuk mengenali dan beradaptasi dengan lingkungan dari instansi atau perusahaan tersebut. Baik dari segi perorangan hingga dengan segi lingkungan kerja di sekitar perusahaan. Oleh karena itu akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa kerja praktik. SMKN 1 Bangil bertempat di kawasan tersendiri berdekatan dengan pemukiman warga yang beralamatkan di Jl. Tongkol No.3 Bangil.



Gambar 2.1 Logo SMKN 1 Bangil

(Sumber : <https://smkn1bangil.sch.id>)



Gambar 2.2 Peta Lokasi SMKN 1 Bangil

(Sumber: www.maps.google.com)



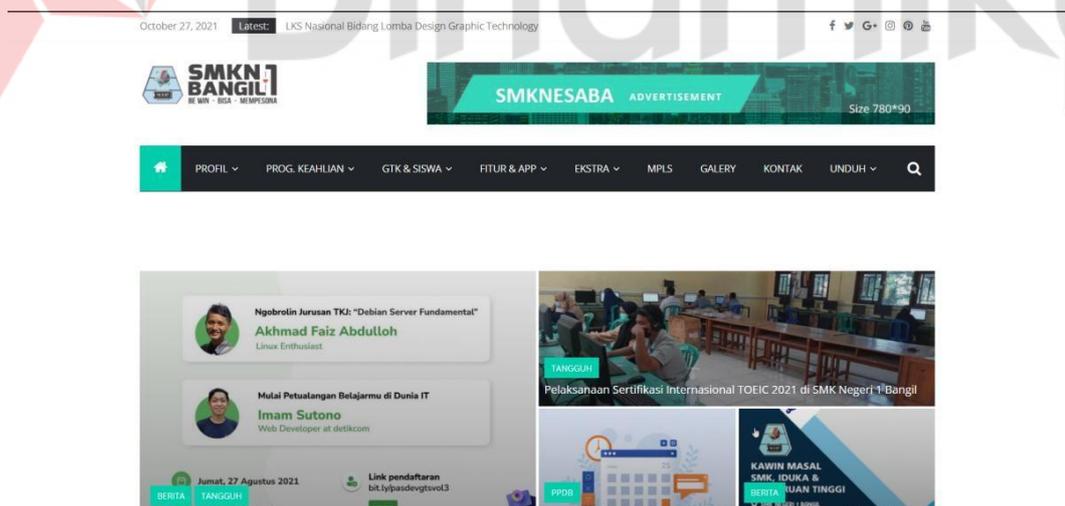
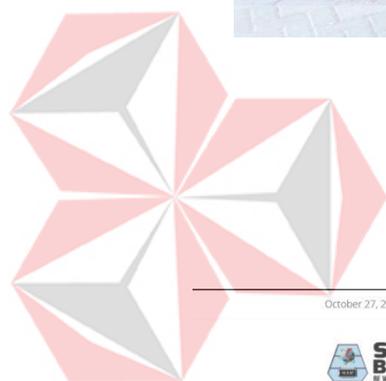
Gambar 2.3 Interior Studio Praktik PSPT SMKN 1 Bangil

(Sumber: Foto Pribadi Penulis)



Gambar 2.4 *Exterior* Bangunan SMKN 1 Bangil

(Sumber: Foto Pribadi Penulis)



Gambar 2.5 Website SMKN 1 Bangil

(Sumber : <https://smkn1bangil.sch.id>)

2.4 Visi dan Misi SMKN 1 Bangil

Visi

Terwujudnya SMK Negeri 1 Bangil yang “TANGGUH” (Taqwa, Andal, Nature Green, Gainful, Useful, Healthy)

Misi

1. Mewujudkan Akhlaqul Karimah bagi seluruh warga sekolah, sesuai dengan agama yang dianutnya.
2. Menyiapkan peserta didik yang berkompotensi sesuai dengan bidang keahliannya, mampu bersaing di dunia
3. Usaha dan dunia industri, serta dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
4. Membimbing warga sekolah untuk peduli lingkungan
5. Mewujudkan sekolah beradiwiyata.
6. Mewujudkan warga sekolah yang dapat bermanfaat bagi sesama;
7. Membimbing peserta didik untuk mampu berwirausaha.
8. Mewujudkan sekolah sehat.

2.5 Tujuan SMKN 1 Bangil

1. Meningkatkan mutu pembelajaran di SMK Negeri 1 Bangil dengan terpenuhinya tempat praktik siswa.
2. Meningkatkan kualitas lulusan SMK Negeri 1 Bangil dengan adanya tempat praktik yang memenuhi standar ruang praktik siswa serta peralatan yang menunjang.
3. Mendukung berkembangnya *Teaching Factory*.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Sejarah dan Pengertian Videografi

Videografi bisa hadir seperti saat ini diawali dengan sebuah inovasi penemuan kamera fotografi dan film siluloid. Penemuan ini diciptakan pada sekitar abad ke 16 hingga 17 silam, semuanya bermula dari sebuah kotak yang dibuat menggunakan material kayu namun apa yang membuat kotak kayu tersebut menjadi spesial melainkan ditemukan lensa *obscura* yang terletak pada bagian tertentu kotak tersebut. Lensa tersebut berupa lubang kecil, yang posisinya berada tengah kotak.

Videografi yang kita kenal saat ini dulunya merupakan sebuah ilusi suatu gambar tetap yang dimana satu gambar tetap tersebut disebut *still picture* Oleh karena itu ilusi yang dihasilkannya bukanlah sebuah gerakan. Perkembangan videografi berkembang dengan cukup signifikan Sebab pada masa itu sudah ada film (*Motion Picture*) yang dilakukan oleh seseorang terkenal bernama Thomas Alva Edison. Pada 28 Desember 1894 mereka telah berhasil menciptakan sebuah cinematographe atau merupakan sebuah piranti yang bekerja dengan cara menggabungkan kamera yang nantinya bakal digunakan sebagai alat untuk memproses film maupun proyektor.

Perkembangan Telekomunikasi

Penemuan alat telekomunikasi pertama yaitu telegram, telah ditemukan pada tahun 1844 oleh Samuel Morse. kemudian mulai bermunculan berbagai inovasi penemuan yang lainnya, Paul Nipkow yang pertama berhasil menemukan tv mekanik pada tahun 1884.

Pada tahun 1894 menjadi awal mula film bioskop diputar dan ditonton secara beramai-ramai oleh masyarakat. Pada tahun 1933, RCA mulai melakukan dokumentasi siaran televisi di Amerika, dan pada tahun 1941 merupakan menjadi cikal bakal dari televisi komersial yang berkembang hingga saat ini.

3.2 Pengertian Video *Company profile*

Video company profile adalah sebuah ulasan secara singkat tentang profil suatu brand atau jasa yang ditawarkan kepada konsumen yang dikemas ke dalam satu video. isi konten yang ada didalam video berisikan informasi mengenai tujuan perusahaan, brand atau jasa yang mereka miliki. Ide utama video adalah agar perusahaan atau lembaga dapat menarik perhatian audiens, mempertahankannya, dan melibatkan mereka untuk menjadi pelanggan setia mereka, walaupun konten yang terkandung perlu melibatkan beberapa visi dan misi suatu perusahaan, tidak ada batasan untuk konsep dalam video yang akan dikemas, sang kreator dengan bebas mengembangkan kreatifitasnya dalam menyusun konsep video yang dikehendakinya. Mereka harus memikirkan pesan apa yang akan disampaikan kepada audiens sehingga mereka tertarik untuk tetap menjadi pelanggan setia brand yang sedang mereka kembangkan saat itu.

Biasanya *video company profile* berdurasi kurang lebih 1 - 2 menit sehingga membuat konten kreator harus memikirkan teknik konsep pengambilan gambar dengan *view angle* yang menarik dan tidak monoton, sehingga audiens bisa terpukau dengan visual yang ditampilkan yang membuat konsumen tanpa berpikir dua kali untuk membeli brand atau jasa yang mereka tawarkan.

3.3 Konsep Dasar Videografi Beserta *Company profile*

1. Terdapat video yang memiliki visual menarik.
2. Melakukan editing dengan teknik transisi yang rapi dan halus.
3. Menempatkan *angle* dan *shot* yang memanjakan mata untuk kebutuhan pembuatan video.
4. Memiliki pengembangan ide konsep cerita yang menarik.

3.4 Unsur Dasar Video *Company profile*

1. Memiliki visi dan misi suatu perusahaan.
2. Terdapat produk atau layanan yang ditawarkan
3. Adanya pencapaian telah dilakukan perusahaan
4. Adanya SDM yang ikut andil dalam membuat video
5. Adanya isi cerita video *company profile* yang berkaitan dengan perusahaan.

3.5 Tahapan Dalam Membuat Konsep Video

Menentukan Ide Konsep

Ini adalah tahap paling awal, Pada tahap ini kita akan memberikan segala masukan yang berkaitan serta kemungkinan-kemungkinan yang dapat ditempuh, mulai dari bentuk yang di inginkan, alur cerita, pendekatan visual, gaya penyutradaraan, hingga gaya bicara. Setelah konsepnya telah disetujui dan disepakati oleh tim. Barulah lanjut ke langkah berikutnya. Melalui konsep, kita bisa mulai merencanakan strategi distribusi dan pemasaran agar hasilnya sesuai dengan harapan.

Membuat Susunan Naskah

Setelah konsep telah ditentukan, saatnya kita melakukan pengembangan plot cerita yang pada beberapa *scene*. Pada tahap ini, semua deskripsi menjadi lebih detail dan mendalam. Seperti naskah film, teks-teks telah dibuat sesuai dengan urutan akhir hasil video tersebut agar hasilnya dapat maksimal.

Menentukan Visual Dengan *Storyboard*

Pada tahap ini kita melakukan rancangan penggambaran visualisasi setiap adegan yang kita buat seperti *comic strip* yang menjadi acuan urutan-urutan gambar yang akan diambil sewaktu ketika syuting. Di saat yang bersamaan pula, tim produksi akan mengatur jadwal syuting serta mengorganisir para kru yang akan terlibat saat syuting hingga pasca produksi.

Melaksanakan Syuting Video

Pada tahap ini sutradara dan para kru fokus pada pengambilan gambar sesuai dengan arahan sutradara dan selaras dengan alur yang tertulis di dalam naskah yang di finalisasi dan mendapat hasil yang sesuai.

Melakukan Editing Hasil Akhir

Pada tahap ini masuk ke dalam pasca produksi, semua video yang sudah direkam akan diseleksi dan dipilah, beberapa *footage* video akan disusun menjadi kesatuan cerita yang disesuaikan dengan naskah dan storyboard yang telah disepakati. Namun tak menutup kemungkinan akan banyak perubahan yang terjadi di lapangan tetapi semua sudah disusun sesuai dengan hasil diskusi bersama tim, setelah itu sudah memasuki di tahap *finishing* yaitu melakukan penyesuaian warna gambar (*Color Correction*) dan suara (*Sound Mixing*).

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam BAB IV ini akan dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan kerja praktik di SMKN 1 Bangil. Pada pelaksanaan kerja praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi DIV Film dan Televisi dan juga sekaligus berkaitan dengan bagian beberapa pihak internal jurusan di SMKN 1 Bangil. Dalam kesempatan ini penulis diberikan kepercayaan untuk membuat animasi karakter 3D dan membuat serta mengedit video *company profile* mengenai Jurusan PSPT di SMKN 1 Bangil.

4.1 Analisa Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut :

Nama Institusi : SMKN 1 Bangil
Divisi : Iklan video *company profile*
Alamat : Jl. Tongkol No.3, Sukalipuro, Dermo, Kec. Bangil, Pasuruan,
Jawa Timur

Kerja praktik dilaksanakan selama satu bulan, dimulai pada 02 September 2021 hingga 12 Oktober 2021, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 08.00 - 14.00 WIB.

4.2 Posisi Dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan kerja praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai pembuat dan *editing video company profile*, sebagaimana mestinya yang memiliki tugas memproduksi dan mengedit video beberapa jurusan yaitu *Editor*

video *Company profile* jurusan PSPT dan *Event* kunjungan kepala dinas pendidikan Jawa Timur, *Editor*, membuat *modelling*, dan video animasi 3D “*Augmented Reality*” yang dilakukan jurusan RPL.

4.3 Kegiatan Selama Di SMKN 1 Bangil

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di SMKN 1 Bangil akan dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan akan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

Hal yang paling penting dalam proses kegiatan kegiatan adalah software yang dipakai untuk menunjang pekerjaan dan kegiatan selama kerja praktik, terdapat beberapa software utama yang digunakan antara lain adalah *Adobe Premiere CC 2017*, *Blender 2.92*, *Unity 2020* seperti pada gambar berikut.



Gambar 4.1 Software yang digunakan

(Sumber : <https://indonesiamendesain.com/2020/06/09/10-software-adobe-yang-wajib-untuk-dipelajari-sebagai-desainer>)

(Sumber : <https://www.pngdownload.id/png-zp5ids>)

(Sumber : <https://unity3d.com>)

4.4 Minggu Ke 1

Kegiatan pada awal minggu melakukan perjanjian kontrak kerja dan penempatan kerja, melalui diskusi dengan penyelia berkaitan dengan pembagian project dalam waktu dekat serta menjelaskan pengalaman ilmu yang dimiliki, penulis di tempatkan pada posisi *Editor* di *project* ganda yakni pembuatan animasi 3D berbasis *augmented reality* yang bertepatan pada kunjungan kepala pendidikan jawa timur dan pembuatan video *company profile* SMKN 1 Bangil sesuai dengan judul yang dibuat penulis secara fleksibel.



Gambar 4.2 percobaan pembuatan karakter maskot
(Sumber : Olahan Penulis)

Minggu Ke 2

Pada minggu ini penulis ditugaskan untuk membuat beberapa maskot animasi 3 dimensi yang akan digunakan pada *Event augmented reality*.



Gambar 4.3 Tahap *finishing* dan menguji animasi karakter maskot
(Sumber : Olahan Penulis)



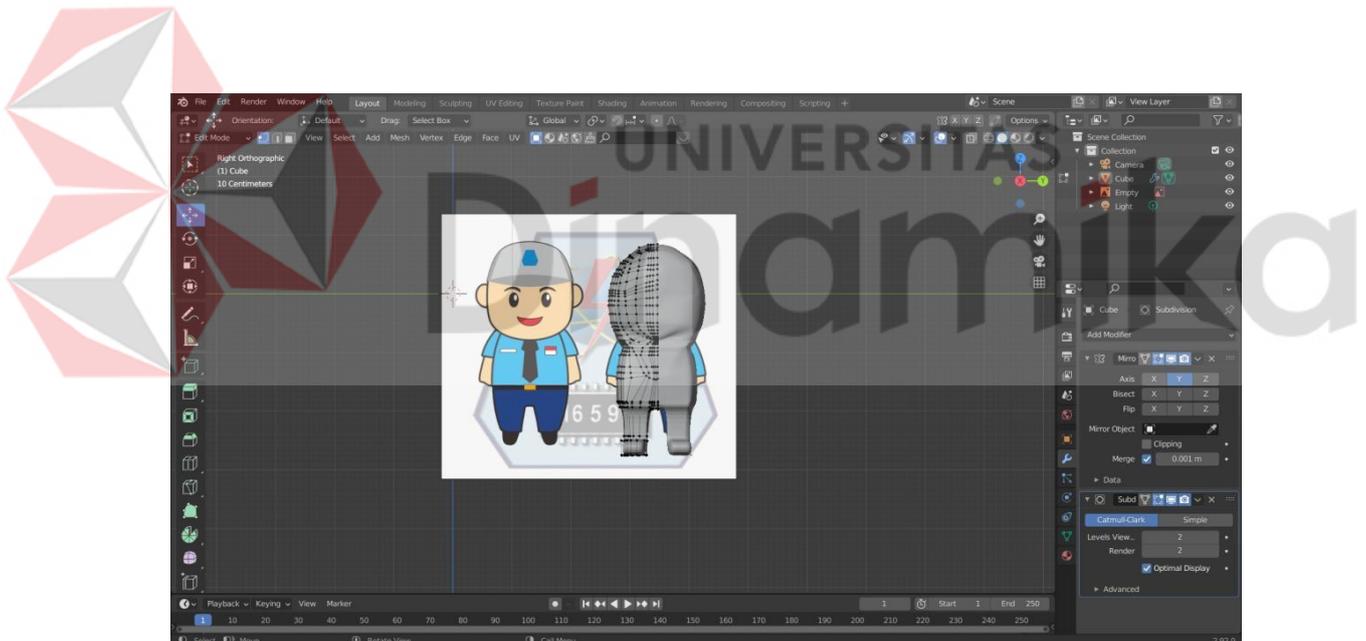
Gambar 4.4 Pembuatan karakter maskot sesuai dengan permintaan instansi
(Sumber : Olahan Penulis)

4.6 Minggu Ke 3

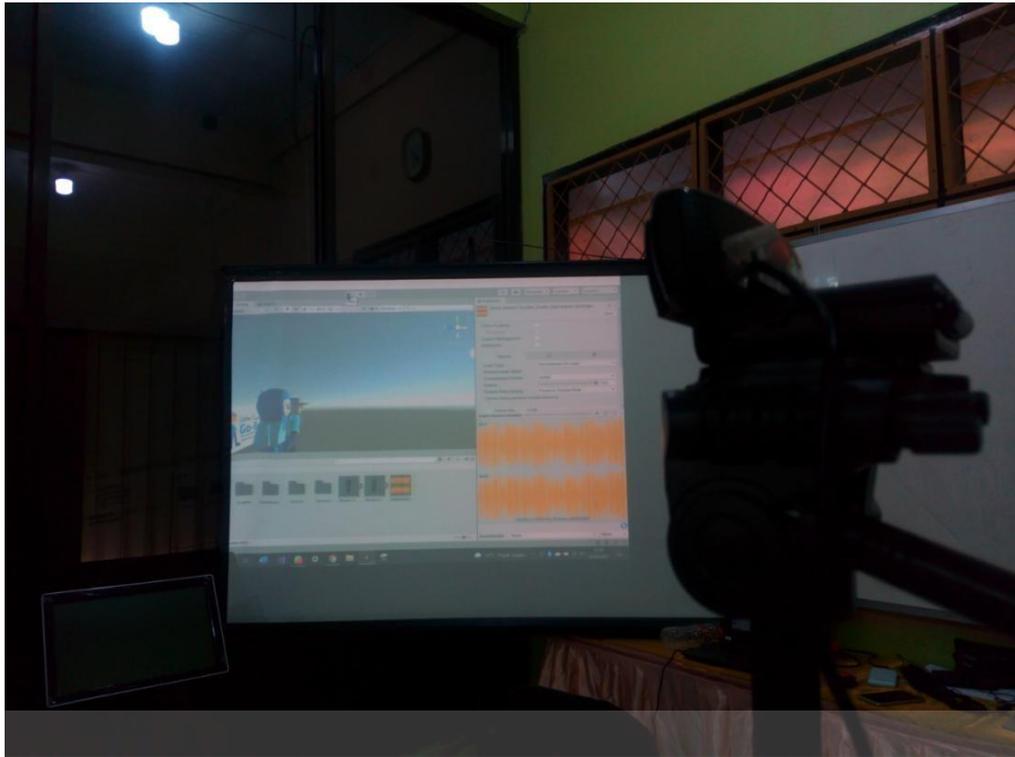
Pada minggu ini, penulis menyelesaikan beberapa karakter maskot, menganimasikan dan melakukan gladi bersih persiapan *Event augmented reality*.



Gambar 4.5 Tahap *finishing* karakter maskot serta menganimasikannya
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 4.6 Pembuatan tambahan karakter maskot sesuai dengan permintaan
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 4.7 Persiapan H-1 gladi bersih *Event Augmented Reality*
(Sumber : Olahan Penulis)



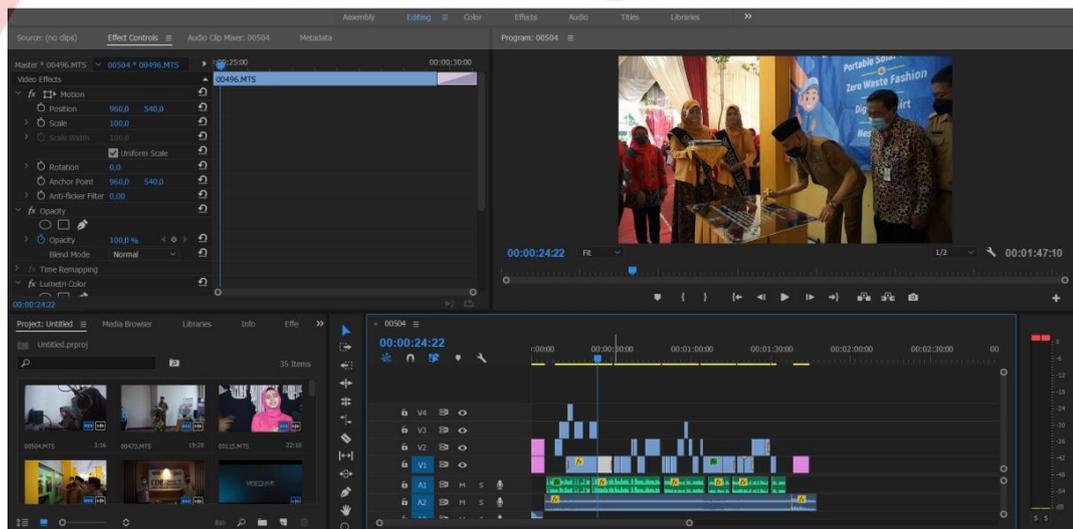
Gambar 4.8 Pemeriksaan Kepala Sekolah terhadap kesiapan kegiatan
(Sumber : Olahan Penulis)

4.7 Minggu Ke 4

Pada minggu keempat ini penulis telah menyelesaikan proyek pembuatan animasi 3 dimensi maskot untuk *Event Augmented Reality*, dan melanjutkan menyusun, memproduksi serta mengedit *video company profile*.



Gambar 4.9 Perekaman *footage* video *company profile*
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 5.0 Editing hasil akhir video *company profile*
(Sumber : Olahan Penulis)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik SMKN 1 Bangil, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni :

1. Sebagai pelaku videografi dan *Editor* pada video *company profile*, haruslah cermat dan memiliki kepekaan terhadap dalam pengambilan *angle* video serta menguasai teknik - teknik pembuatan video yang menarik.
2. Dengan adanya video *company profile* dapat memudahkan masyarakat mengetahui dan mengenal jurusan program siaran pertelevisian yang ada di SMKN 1 Bangil serta dapat menarik banyak peminat dan menciptakan bibit cikal bakal sineas dalam industri kreatif.

5.2 Saran

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

1. Bagi Perusahaan

Bagi perusahaan alangkah baiknya mengatur jadwal yang teratur sehingga dapat memaksimalkan waktu produksi dengan baik sehingga tidak terkesan jadwal produksi berubah-ubah.

2. Bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa yang memiliki minat dalam membuat video di bidang *company profile* yang nantinya berkesempatan dapat bekerja menjadi bagian dari rumah produksi, semoga diharapkan dapat lebih rajin Meningkatkan pengetahuan dan teknik serta kerja sama tim dalam pembuatan video khususnya video *company profile*

DAFTAR PUSTAKA

Diambil dari Internet :

Andre Oliver, “Bisa Tingkatkan Popularitas Perusahaan, Kenalan dengan Video *Company profile*, yuk!” diakses pada 25 juli 2021. Dari <https://glints.com/id/lowongan/video-company-profile>

Aditya Rumi, “*Company profile* : Pengertian, Fungsi, & Cara Membuatnya”. Dari <https://pandagila.com/company-profile> (RPL, 2019)

Zakaria, “Pengertian Videografi Beserta Sejarah dan Teknik dalam Videografi” diakses pada 1 Agustus 2020. Dari <https://www.nesabamedia.com/pengertian-videografi/>

“Sejarah SMK”. Dari <https://smkn1bangil.sch.id/sejarah-smk> (RPL, 2019)

“6 Langkah Kunci Produksi Video”. Dari <https://studioantelope.com/6-langkah-kunci-produksi-video-2> (RPL, Visi Misi, 2020)

Lugu Kumiawan, “Pengertian Video *Company profile* Serta Cara Pembuatannya” diakses pada 13 Agustus 2021. Dari <https://jepretproduction.co.id/pengertian-video-company-profile-serta-cara-pembuatannya/>

“Visi Misi”. Dari <https://smkn1bangil.sch.id/visi-misi> (RPL, Visi Misi, 2020)