



PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL BERUPA VIDEO DI KINETIC.ID

LAPORAN KERJA PRAKTIK



Program Studi S1

Desain Komunikasi Visual

Oleh:

AWANGGA SATYA MAHARDHIKA

19420100069

**UNIVERSITAS
Dinamika**

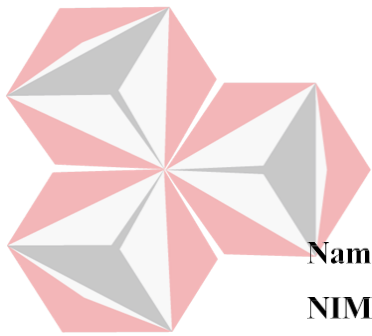
FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL BERUPA VIDEO DI KINETIC.ID

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Kerja Praktik



UNIVERSITAS

Disusun Oleh:

Nama : AWANGGA SATYA MAHARDHIKA

NIM : 19420100069

Program : S1 (Strata Satu)

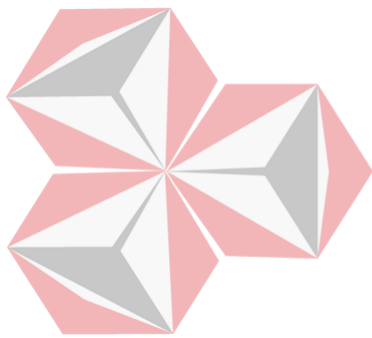
Jurusan : Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

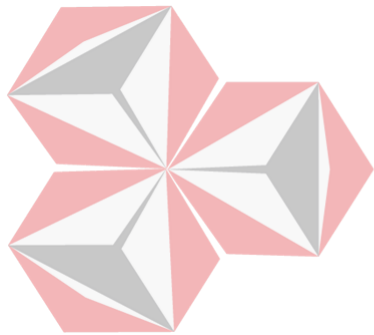
LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

"Menebar Kebaikan, Bersikap Adil, dan Melakukan Kebajikan"

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

Teruntuk seluruh orang terdekat yang telah memberikan dukungan dan semangat untuk saya dalam menyelesaikan laporan ini sehingga saya mampu mengerjakan secara seksama dan dalam tempo sesingkat-singkatnya,

Thanks All

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL BERUPA VIDEO DI KINETIC.ID

Laporan Kerja Praktik Oleh

Awangga Satya Mahardhika

NIM : 1942010069

Telah Diperiksa, Diuji dan Disetujui

Sidoarjo, 20 Januari 2023

Dosen Pembimbing,

Penyelia



Digitally signed
by Fenty
Fahminnansih,
ST, MMT
Date:
2024.01.31
10:54:43 +07'00'

Fenty Fahminnansih , S.T., M.M.T.
0706028502

UNIVERSITAS
Dinamika
PT KINETIC DIGITAL
INDONESIA



Toufan Widhi Hatmoko

Mengetahui,

Ketua Progam Studi S1 Desain Komunikasi Visual



Digitally signed
by Dhika Yuan
Yurisma, M.Ds
Date: 2024.01.31
12:33:58 +07'00'

Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA
NIDN. 0720028701

v

v

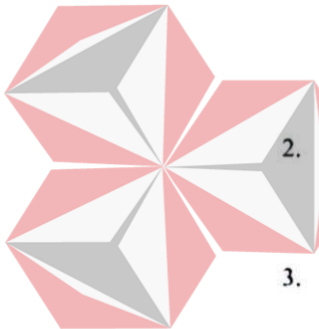
PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Awangga Satya Mahardhika**
NIM : **19420100069**
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktek**
Judul Karya : **PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL BERUPA VIDEO DI KINETIC.ID**

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, 17 januari 2023



Awangga Satya Mahardhika
NIM : 19420100069

ABSTRAK

Perancangan konten media sosial berupa video PT Kinetic Digital Indonesia ini bertujuan untuk meningkatkan brand awareness dan menarik minat calon konsumen terhadap produk yang dijual oleh PT Kinetic Digital Indonesia. Dalam perancangan konten ini, digunakan metode penelitian yang meliputi analisis situasi, analisis target pasar, dan analisis kompetitor. Hasil dari analisis ini digunakan untuk menentukan konten yang sesuai dengan kebutuhan dan minat target pasar.

Video yang dihasilkan dari perancangan konten ini akan menampilkan produk-produk yang dijual oleh PT Kinetic Digital Indonesia, serta menyuguhkan informasi yang bermanfaat bagi calon konsumen. Selain itu, video juga akan dibuat dengan estetika yang menarik dan disajikan dengan cara yang menarik perhatian.

Perancangan konten media sosial ini diharapkan dapat meningkatkan brand awareness PT Kinetic Digital Indonesia dan menarik minat calon konsumen untuk mengetahui lebih lanjut tentang produk yang dijual oleh perusahaan tersebut.

Kata Kunci: desain grafis, aplikasi 3D, brainstorming, kemampuan desainer, PT KINETIC DIGITAL INDONESIA



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktek yang berjudul " PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL BERUPA VIDEO DI KINETIC ID ". Laporan Kerja Praktik ini disusun sebagai pelengkap praktek kerja di PT KINETIC DIGITAL INDONESIA, sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang industri kreatif.

Dalam usaha menyelesaikan laporan Kerja Praktik ini penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak baik berupa moral maupun materi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Budi Djatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
2. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual yang telah membimbing dan memberikan saran terbaik sebelum kerja praktik terlaksana hingga selesainya laporan kerja praktik ini
3. Fenty Fahminansih, S.T., M.MT. selaku dosen pembimbing kerja praktik yang telah membimbing, memberi pengarahan, hingga memberikan banyak dukungan agar segera terselesaikan laporan kerja praktik ini
4. Bapak Toufan Widhi Hatmoko selaku Direktur PT KINETIC DIGITAL INDONESIA yang telah bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik.
5. Bapak Rizqi Nurdiansa selaku Supervisor PT KINETIC DIGITAL INDONESIA yang telah bersedia memberikan arahan dan bimbingan selama melakukan Kerja Praktik.
6. Sahabat dan teman-teman yang telah memberi dukungan hingga tersusunnya laporan ini.

Surabaya 11 Januari 2023

Penulis

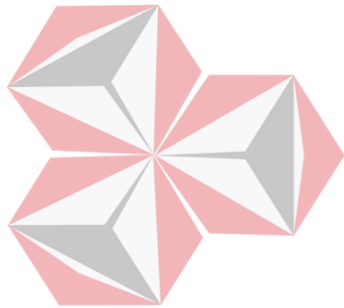
Awangga Satya M

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
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	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Profil Perusahaan	4
2.2 Sejarah Singkat PT KINETIC DIGITAL INDONESIA	4
2.3 Visi dan Misi PT KINETIC DIGITAL INDONESIA.....	4
2.4 Logo Perusahaan PT KINETIC DIGITAL INDONESIA.....	5
2.5 Stuktur Organisasi PT KINETIC DIGITAL INDONESIA.....	5
BAB III LANDASAN TEORI	6
3.1 Definisi Desain Grafis.....	6
3.2 Instagram	6
3.3 Definisi Videografer	7
3.4 Event Organizer.....	7
BAB IV PROSES KERJA	8
4.1 Materi Kerja Praktik.....	8
4.2 Sistem Pelaksanaan Kerja Praktik	8
4.3 Proses Pembuatan Desain	8
1. Brief Permasalahan.....	8
2. Konsep.....	9

3. Desain.....	9
4.4 Software yang digunakan.....	9
4.4.1 Adobe Premiere Pro.....	10
4.4.2 CapCut.....	10
4.5 Proses pengerjaan	10
4.6 Hasil akhir pengerjaan.....	15
BAB V PENUTUP	17
5.1 Kesimpulan	17
5.2 Saran	17
DAFTAR PUSTAKA	18
LAMPIRAN	19
BIODATA PENULIS.....	25



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo Perusahaan	5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi	5
Gambar 4.1 Proses editing video Morula dan Nasional Hospital	10
Gambar 4.2 Menambahkan visual effect dan background music	10
Gambar 4.3 Editing video pembukaan produk kosmetik dermstory	11
Gambar 4.4 Teknik cut to cut dan efek cahaya	11
Gambar 4.5 Editing video Wuling di Jawa Tengah.....	12
Gambar 4.6 Teknik cut to cut dan menambahkan visual effect	12
Gambar 4.7 Foto Bersama anggota Wuling di Jawa Tengah.....	13
Gambar 4.8 Proses Editing video Compro	14
Gambar 4.9 Menggunakan Teknik cut to cut	14
Gambar 4.10 Video Compro Kinetic.....	15
Gambar 4.11 Video posko siaga Wuling Motors di Jawa Tengah.....	15
Gambar 4.12 Video Morula dan National hospital di Surabaya	16
Gambar 4.13 <i>Product launching</i> Dermstory di Vasa Hotel.....	16

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Latar belakang masalah dalam perancangan konten media sosial berupa video di PT Kinetic Digital Indonesia adalah pentingnya pemanfaatan media sosial dalam meningkatkan brand awareness dan meningkatkan interaksi dengan target audience. Media sosial saat ini menjadi salah satu platform yang paling efektif untuk menjangkau audiens dan mempromosikan produk atau layanan.

Namun, untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan perancangan yang matang dalam pembuatan konten video agar dapat menarik perhatian dan meningkatkan *engagement* dengan *audience*.

Perancangan konten video yang baik akan mampu meningkatkan brand awareness dan meningkatkan interaksi dengan target audience secara efektif" - PT Kinetic Digital Indonesia

Konten video yang kreatif dan menarik akan lebih efektif dalam meningkatkan engagement dengan audience dan mempromosikan produk atau layanan" - PT Kinetic Digital Indonesia. Menurut Ellen Lupton dan Jennifer Cole Phillip (2011). Desain grafis merupakan bagian penting dari banyak pekerjaan yang membutuhkan kemampuan untuk mengkomunikasikan pesan secara visual. Dalam proses desain, para desainer seringkali dihadapkan pada tantangan untuk mengembangkan ide-ide yang kreatif dan efektif. Salah satu teknik yang sering digunakan untuk mengatasi tantangan ini adalah brainstorming, yaitu metode untuk menggali ide-ide dengan cara membiarkan pikiran bebas berkembang tanpa terlalu terpengaruh oleh pertimbangan-pertimbangan praktis. Seiring berkembangnya zaman Desain grafis kini di aplikasikan pada aplikasi 3D dapat digunakan untuk membuat model 3D, animasi, dan visualisasi yang digunakan dalam berbagai macam industri, seperti film, game, arsitektur, produk, dan desain interior. Para desainer grafis yang bekerja pada aplikasi 3D biasanya bertanggung jawab untuk membuat konten visual yang menarik dan membantu menyampaikan pesan secara efektif kepada audiens.

Selain itu, para desainer juga harus memiliki kemampuan untuk menggabungkan desain grafis dengan teknik-teknik animasi dan efek visual untuk menciptakan konten yang menarik dan memukau. Dalam hal ini membantu PT KINETIC DIGITAL INDONESIA Kinetic Indonesia adalah digital marketing communication agency yang berlokasi di Surabaya, Indonesia. konsisten pada jasa pengembangan manajemen bisnis serta pemasaran terpadu berbasis internet yang didasari riset akurat dan analisis yang mendalam. dalam melakukan pekerjaan di bidang industri Kreatif antara lain Creativ workshop.

Dari latar belakang yang telah tersajikan dan data yang diperoleh dari perusahaan besar harapan penulis yaitu mmiliki ilmu dan pengalaman yang berguna sebagai bekal untuk menuju dunia kerja serta diharapkan dalam pembuatan laporan kerja praktek ini mampu memberikan manfaat dan informasi terbaru untuk pembaca serta khususnya penulis, sehingga mampu memberikan inspirasi untuk pembaca dalam pengalaman saya selama melakukan Praktek Kerja di PT KINETC DIGITAL INDONESIA.

1.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang sebuah konten video instagram yang cocok untuk membangun citra promosi untuk perusahaan?

1.3 Batasan Masalah

- Laporan proses editing video instagram menggunakan software capcut, adobe premiere pro dan after effect di PT KINETIC DIGITAL INDONESIA.
- Laporan ini tidak membahas masalah-masalah yang diluar dari tujuan kerja praktik.

1.4 Tujuan

Untuk mendapatkan ilmu yang digunakan oleh para desainer grafis di PT KINETIC DIGITAL INDONESIA untuk mengembangkan ide-ide kreatif dan efektif dalam proses kerja secara langsung.

1.5 Manfaat

Manfaat dari Kerja Praktik ini sangat banyak. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

- a. Memperoleh pemahaman tentang teknik-teknik yang dapat digunakan untuk mengembangkan ide-ide kreatif dalam proses desain grafis dan editing video.
- b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan selama Kerja Praktik.
- c. Melatih sikap profesional.
- d. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.

2. Bagi Instansi/Perusahaan

- a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
- b. Membantu industri dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari selama Kerja Praktik dilakukan.
- c. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
- d. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang desain.
- e. Hasil Kerja Praktik Praktik dapat menjadi bahan masukan bagi pihak industri untuk menentukan kebijakan instansi/perusahaan di masa yang akan datang khususnya di bidang desainer produk.

3. Bagi Akademik

- a. Perguruan tinggi memperoleh masukan dan cara untuk meningkatkan kualitas lulusannya melalui pengalaman Kerja Praktik.
- b. Jalinan kerjasama dengan dunia usaha, Lembaga BUMN, BUMD, Perusahaan Swasta, dan Instansi Pemerintahan.
- c. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
- d. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

Tempat	: PT KINETIC DIGITAL INDONESIA.
Alamat	: Jl. Medokan Sawah Timur Gg. IV No.08, Medokan Ayu, Kec. Rungkut, Kota SBY, Jawa Timur 60295
Telpon & Faks	087853708777
Email	: info@kinetic.id
Website	: www.kinetic.id

2.2 Sejarah Perusahaan

Pada awalnya Kinetic Indonesia adalah digital marketing communication agency yang berlokasi di Surabaya, Indonesia. Aktif sejak mulai tahun 2012 dan dikukuhkan sebagai badan usaha di tahun 2015. yang konsisten pada jasa pengembangan manajemen bisnis serta pemasaran terpadu berbasis internet yang didasari riset akurat dan analisis yang mendalam. Seiring berjalannya perusahaan sekarang Kinetic Indonesia sudah menjelma sebagai Brand Activator yang menagani banyak proyek proyek ternama seperti Gery, GarudaFood, Mandiri, Persada Hospital.

2.3 Visi dan Misi PT KINETIC DIGITAL INDONESIA

A. Visi

- Menjadi sebuah perusahaan terbaik dalam konsultan digital marketing communication dan Brand Activator di Indonesia.

B. Misi

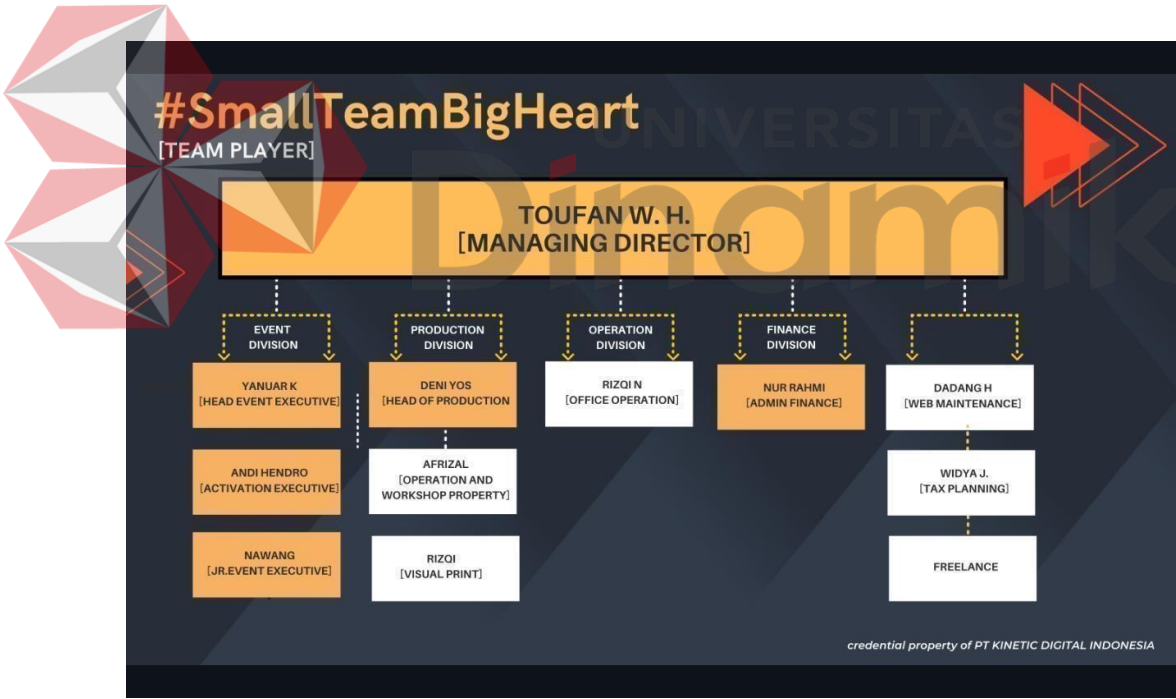
- Menyediakan solusi pemasaran yang efektif dan efisien bagi pelanggan.
- Membantu pelanggan meningkatkan brand awareness dan meningkatkan traffic ke website.
- Menyediakan analisis yang berguna bagi pelanggan untuk meningkatkan efektivitas strategi pemasaran.
- Menyediakan layanan pelanggan yang responsif dan membantu pelanggan dalam memahami dan mengelola strategi pemasaran merek.

2.4 Logo Perusahaan



Gambar 2.1 Logo PT KINETIC DIGITAL INDONESIA
(Sumber kinetic.id 2022)

2.5 Struktur Organisasi



Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT KINETIC DIGITAL INDONESIA
(Sumber kinetic.id 2023)

BAB III LANDASAN TEORI

3.1. Definisi Desain Grafis

Desain grafis adalah proses pembuatan komunikasi visual yang bertujuan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada audiens melalui penggunaan elemen seperti warna, tipografi, ikon, dan layout. Desain grafis dapat terdiri dari berbagai jenis media, seperti poster, brosur, iklan, atau website.

Sejarah desain grafis tercatat sejak abad ke-17, ketika orang-orang mulai menggunakan prinsip-prinsip desain untuk membuat poster, brosur, dan kartu nama. Pada awal abad ke-19, teknologi cetak terus berkembang, Pada awal abad ke-20, munculah beberapa tokoh penting dalam sejarah desain grafis, seperti William Addison Dwiggins, Josef Müller-Brockmann, dan Saul Bass. iNews Biro Surabaya merupakan salah satu program yang di sajikan dalam televisi local, dimana tayangan yang di berikan di rancang untuk di nikmati Pada abad ke-21, teknologi digital telah menjadi bagian integral dari desain grafis, dengan software desain grafis seperti Adobe Illustrator dan Photoshop menjadi alat yang sangat populer bagi para desainer grafis. Desain grafis juga telah berkembang dari hanya berfokus pada media cetak menjadi juga merambah ke dunia digital, seperti website, animasi, dan game.

(Sumber argiaacademy.sch.id)

3.2 Instagram

Secara istilah Instagram diambil dari kata “Insta” yang berasal dari kata “Instan”. Nama ini diambil dari kamera polaroid di mana merupakan kamera instan yang langsung jadi seketika. Sedangkan kata “gram” diambil dari kata “Telegram” yang mampu mengirim informasi secara cepat. Dalam hal ini, kata kata yang dibuat sesuai dengan tujuan Instagram yang mampu mengirim foto dan video dalam jaringan internet secara instan dan cepat. Selain disebut Instagram, orang masa kini lebih suka menyebutnya IG atau Insta. (Sumber Dianisa.com)

3.3 Definisi editor videografer

Seseorang yang melakukan proses editing video atau konten video yang akan dimuat di platform atau website. Video Editor bertanggung jawab dalam memilih, merangkai ataupun memanipulasi beberapa materi video yang sudah direkam yang kemudian menjadi satu video utuh yang siap untuk dimuat.

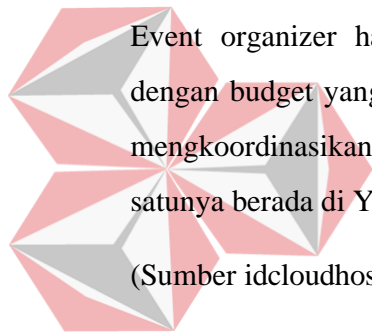
(Sumber recreative.com)

3.4 Event organizer

Definisi Event organizer adalah perusahaan atau individu yang bertanggung jawab untuk mengelola dan menyelenggarakan acara, baik acara besar maupun kecil. Event organizer bertugas mengurus segala sesuatu yang berkaitan dengan acara, mulai dari perencanaan, pemasaran, hingga pelaksanaan acara tersebut.

Event organizer harus memahami kebutuhan klien dan mengelola acara sesuai dengan budget yang tersedia. Event organizer juga harus mampu mengelola tim dan mengkoordinasikan kegiatan yang terkait dengan acara tersebut. wadah salah satunya berada di Youtube, Instagram

(Sumber idcloudhost.com)



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

PROSES KERJA

4.1 Materi Kerja Praktik

Kerja praktik dilakukan di PT KINETIC DIGITAL INDONESIA yang berlokasi di Jl. Medokan Sawah Timur Gg. IV No.08, Medokan Ayu, Kec. Rungkut, Kota SBY, Jawa Timur 60295. Kegiatan yang dilakukan pada Kerja Praktik adalah Perancangan konten media sosial berupa video di kinetic.id

4.2 Sistem Pelaksanaan Kerja Praktik

1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik.

Tempat	: PT KINETIC DIGITAL INDONESIA
Alamat	: Jl. Medokan Sawah Timur Gg. IV No.08, Medokan Ayu, Kec. Rungkut, Kota SBY, Jawa Timur 60295.
Tanggal Pelaksanaan:	13 April – 15 Juli 2022
Lama Pelaksanaan :	2 Bulan
Hari Kerja	: Senin – Jumat
Jam Kerja	: 09.00 -16.00



2. Uraian Pelaksanaan Kerja Praktik

Setelah melakukan pengumpulan data Kerja Praktik, maka dapat dijelaskan bagaimana proses pembuatan PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL BERUPA VIDEO DI KINETIC ID.

a. Brief permasalahan

Untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi, penyelia memberikan brief dan rapat yang berisi gambaran proyek yang akan di kerjakan.

b. Konsep

Proses penyusunan konsep dilakukan setelah brief permasalahan diberikan oleh penyelia yang kemudian akan lanjutkan ke tahap editing.

c. Desain

Setelah mendapatkan arahan dari penyelia terkait konsep maka editing video dibuat menggunakan capcut dan adobe premiere pro.

d. Asistensi dan Revisi

Video yang sudah dibuat diserahkan ke penyelia untuk proses asistensi. Kemudian dikoreksi kekurangan dari video untuk selanjutnya direvisi.

4.3 Proses Kerja praktik

1. Brief tugas Kerja praktik

- a. Sebelum Kerja Praktik dimulai, mahasiswa diminta datang ke tempat Kerja Praktik untuk diberi pengarahan dan melihat situasi perusahaan.
- b. Di tempat Kerja Praktik, mahasiswa diberi informasi apa saja masalah yang berkaitan dengan proyek kerja dan mendapat informasi yang nantinya bisa akan digunakan sebagai judul laporan Kerja Praktik.

2. Konsep

Memikirkan konsep yang sesuai dengan order dari konsumen yang akan dikerjakan.

3. Desain

Mempresentasikan hasil desain ke leader tim kreatif yang nantinya diteruskan ke Direktur perusahaan.

4.4 Software yang digunakan

Dalam editing video seperti pembuatan karya digital pada umumnya, yaitu membutuhkan aplikasi/software sebagai penunjang dalam hal pengerjaan. Software untuk pembuatan desain kemasan antara lain:

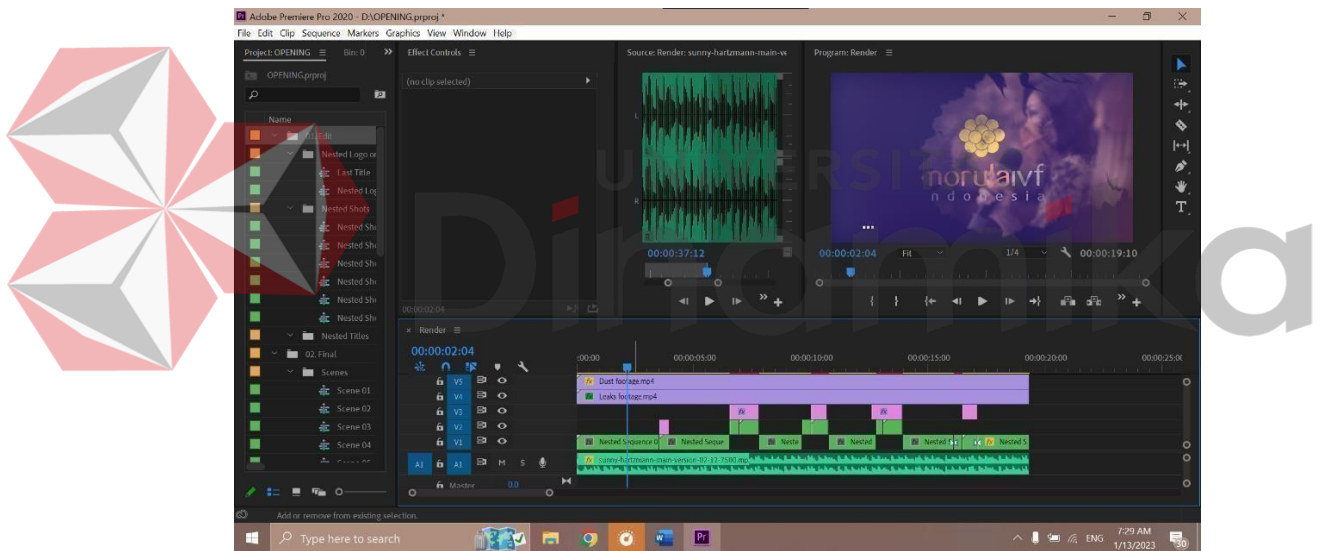
4.4.1 Adobe Premiere Pro

Perangkat lunak penyunting video yang dikhususkan untuk membuat rangkaian gambar, audio dan video. Premiere Pro merupakan rilis-an baru dan sebagai penerus ulang dari Adobe Premiere yang telah diluncurkan sejak 2003. Software editing video ini banyak digunakan oleh rumah produksi video, media televisi, iklan, broadcasting, dan perusahaan konten video. Dibanding software editing lainnya, Adobe Premiere menjadi salah satu software edit video yang mudah dipahami dari antarmuka dan fiturnya. (Sumber diansa.com)

4.4.2 CapCut

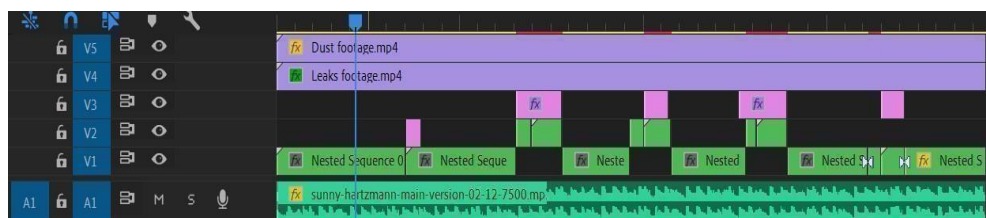
Aplikasi untuk mengedit video di Android yang dikembangkan oleh Bytendance Pte. Ltd. Sebelumnya, CapCut ini memiliki nama Viamaker. (Sumber mediaketik.com)

4.5 Proses Pengerjaan



Gambar 4.1 Proses Editing video Morula dan Nasional Hospital

(Sumber: Olahan Penulis 2022)



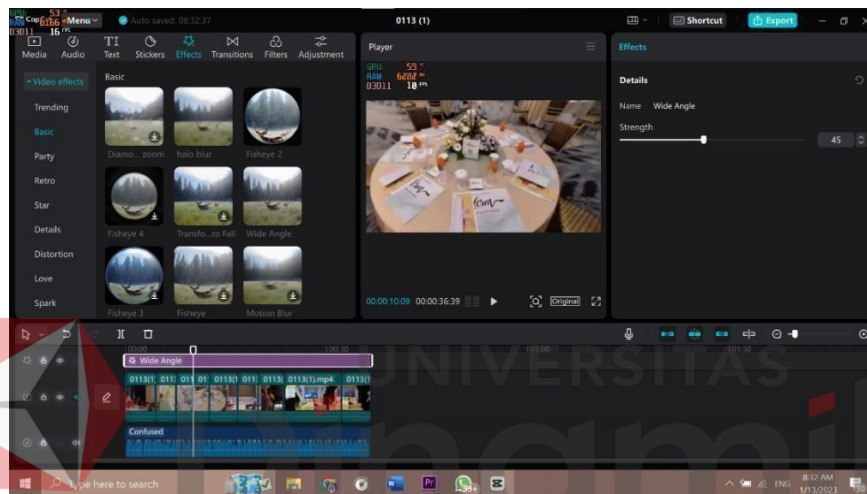
Gambar 4.2 menambahkan *visual effect* dan *background music*

(Sumber: Olahan Penulis 2022)

Pada proses pembuatan video Morula bekerjasama dengan Nasional Hospital

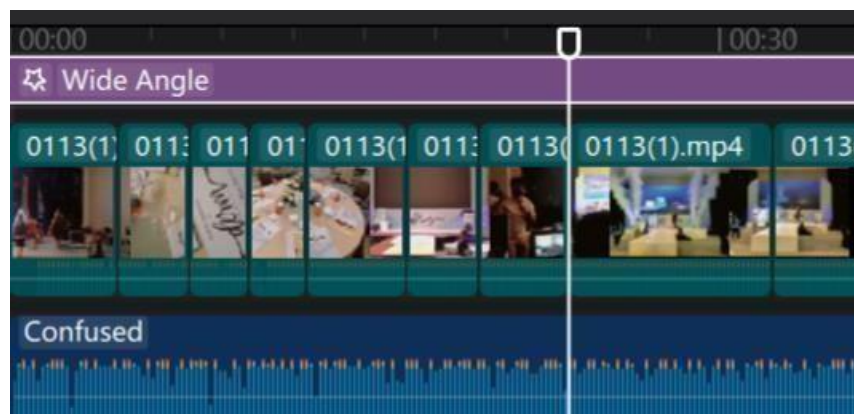
menggunakan Adobe premiere pro, klien meminta video pembukaan/opening dengan waktu singkat, untuk Teknik pembuatan video menggunakan cut to cut mengikuti irama background music dikarenakan untuk menghemat durasi dalam video selanjutnya.

Meningkatkan intensitas cahaya dan saturasi dalam footage agar lebih terlihat cerah dan natural dikarenakan bahan video tersebut sangat minim cahaya. Selain meningkatkan intensitas dan saturasi footage memberikan dust footage sebagai overlay. Background music menggunakan music slow beat.



Gambar 4.3 Editing video pembukaan produk kosmetik dermstory

(Sumber: Olahan Penulis 2022)



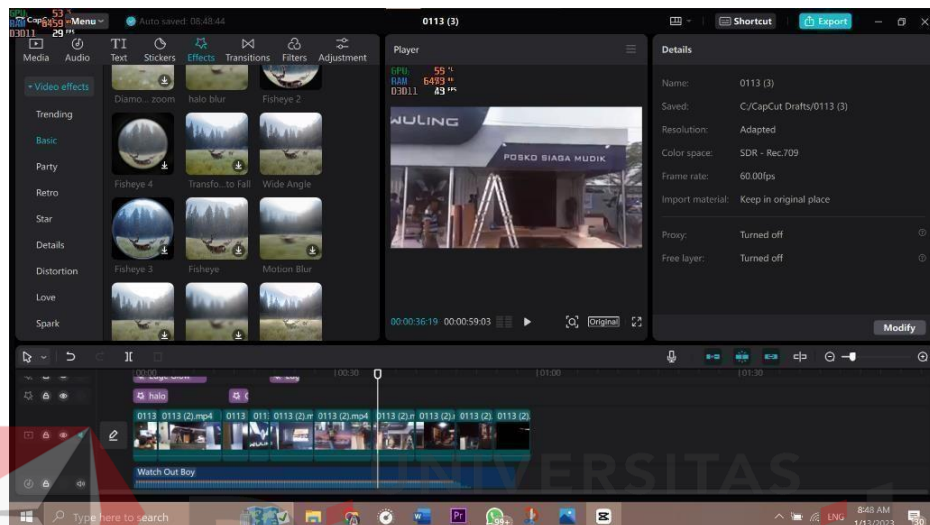
Gambar 4.4 Teknik cut to cut dan efek cahaya

(Sumber: Olahan Penulis 2022)

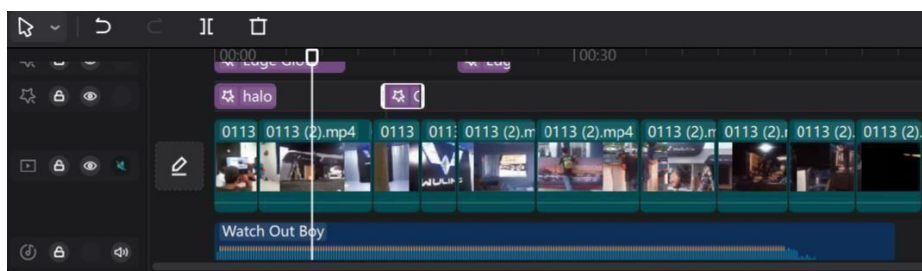
Proses pembuatan selanjutnya masih sama menggunakan teknik cut to cut namun

menggunakan software yang berbeda yang bernama CapCut pc. Client mengirimkan beberapa video dan foto yang akan digabungkan menjadi satu video dengan durasi 1 menit.

Menggunakan *background* music yang berjudul *confused* yang memberikan kesan dramatis dalam video tersebut, menambahkan visual effect yang Bernama *wide angel*, visual effect *Wide Angel* memberikan cahaya lebih terang namun penempatannya disebelah video.



Gambar 4.5 Editing video *Wuling Motors* di Jawa Tengah
(Sumber: Olahan Penulis 2022)



Gambar 4.6 Menggunakan Teknik *cut to cut*, menambahkan *background* music dan *visual effect*
(Sumber: Olahan Penulis 2022)

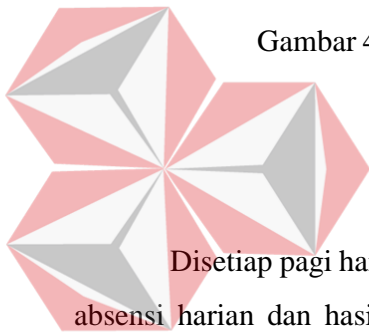
Membuat daily video disetiap kegiatan yang sedang lakukan oleh mekanik Wuling Motors di Jawa Tengah, pengambilan footage menggunakan smartphone dan software mengedit menggunakan CapCut Pc, memberikan visual effect halo untuk awalan video memberikan kesan dramatis saat pembukaan video.

Menggunakan background music ber genre bass dan beat dikarenakan memberikan kesan work out bersemangat saat melakukan pekerjaan.

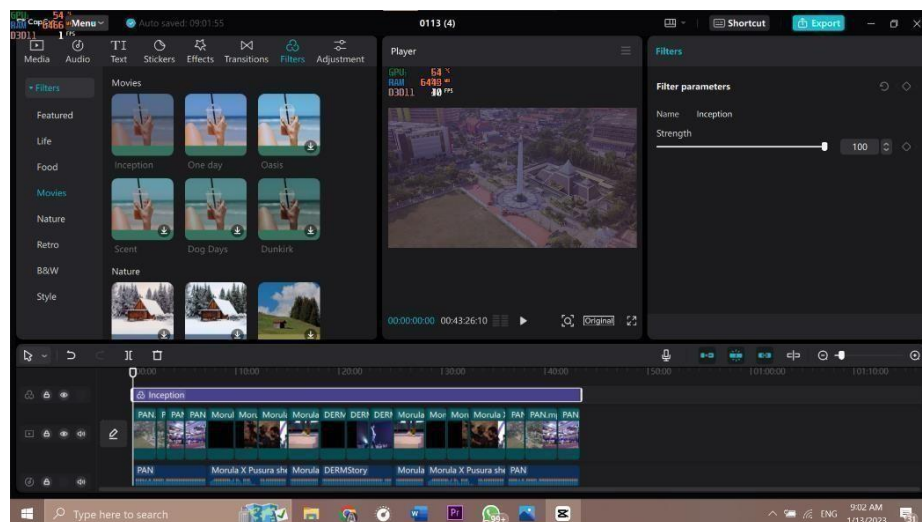


Gambar 4.7 Foto bersama anggota mekanik wuling dan tempat pembuatan video

(Sumber: Olahan Penulis 2022)

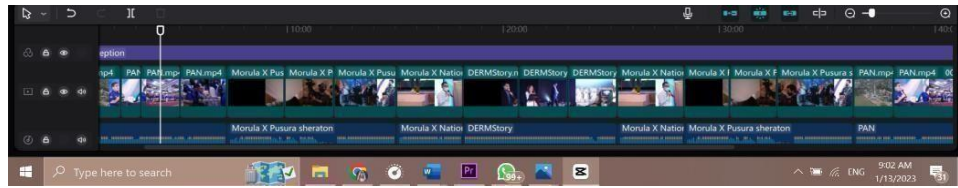


Disetiap pagi hari melakukan foto Bersama dengan mekanik dari *Wuling Motors* untuk absensi harian dan hasil foto absen harian akan dikirimkan ke pihak *Wuling Motors*.



Gambar 4.8 Proses Editing video compro (*Company Profile*)

(Sumber: Olahan Penulis 2022)

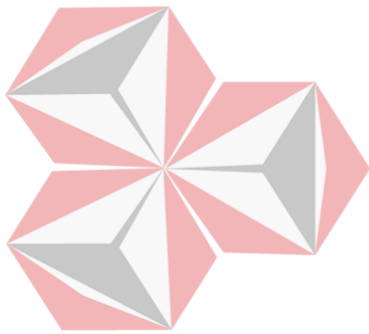


Gambar 4.9 Menggunakan Teknik *cut to cut*

(Sumber: Olahan Penulis 2022)

Pembuatan video Company Profile Kinetic menggunakan software CapCut Pc, dalam satu video ada 4 video yaitu Kinetic bersama Morula Hospital, PAN, Dermstory, dan Morula Ivy yang harus disatukan dengan durasi total 1 menit, metode editing menggunakan *cut to cut* namun harus disamakan dengan timing beat lagu dan video.

Menggunakan background music yang bertipe beat/cepat dan video sedikit dipercepat dan di potong-potong karena 4 video dijadikan 1 video dalam durasi 1 menit tidak cukup.



UNIVERSITAS
Dinamika

4.6 Hasil Akhir Pengerjaan



Gambar 4.10

Video Compro Kinetik (Sumber Instagram akun kineticid)



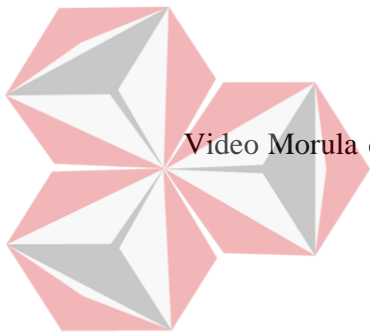
Gambar 4.11

Video posko siaga Wuling Motors di Jawa Tengah (Sumber Instagram kineticid)



Gambar 4.12

Video Morula dan National hospital di Surabaya (Sumber Instagram kineticid)



UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 4.13

Product launching Dermstory di Vasa Hotel (Sumber Instagram kineticid)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari laporan kerja praktik ini yang berjudul “Perancangan Konten media sosial berupa video di kinetic.id”. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses perancangan hasil editing video ini bertujuan sebagai media promosi yang dapat dijangkau dengan mudah guna meningkatkan awareness kepada masyarakat, juga sebagai media komunikasi kepada pelanggan dengan harapan dapat menumbuhkan kepercayaan atau loyalitas.
2. Dalam perancangan ini diperlukan adanya brief secara jelas dan terperinci yang sudah diberikan oleh perusahaan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil laporan kerja praktik berjudul “Perancangan konten media sosial berupa video di kinetic.id”, maka penulis memiliki sedikit saran, diantaranya

1. Memilih tugas maupun pekerjaan yang cocok dan sesuai dengan skill kita maka sangat berpengaruh untuk hasil kerja yang maksimal.
2. Dalam bekerja secara *professional*, maka dibutuhkan tanggung jawab dan manajemen waktu agar meminimalisir kesalahan saat bekerja.
3. Dengan komunikasi yang baik maka dapat mempermudah tugas yang diberikan

DAFTAR PUSTAKA

Internet

Kusrianto, Adi (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi

Madcoms. (2008). Mahir dalam 7 Hari Adobe Premiere Profesional CS3. Madiun: Andi

Ir. Pandapotan Sianipar. (2004). Cara Mudah Menguasai Videp Editing dengan Adobe Premiere Pro CS3. Jakarta : PT Elex Media Komputindo

<http://id.wikipedia.org/wiki/animasi/grafik> (diakses tgl 19 November 2010)

(Sugiarto, wawancara priadi. 2020, November 09) Widjaja, C. (2008). Kamera dan Video Editing, Cara membuat video mulai pembuatan cerita, penggunaan kamera, dan edit dengan Adobe Premiere Pro. Tangerang: Widjaja.

S.,W.G. (2006). Editin Video Menggunakan Adobe Premiere Pro. BelajarSendiri.com