

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Seiring dengan berjalannya waktu, perkembangan teknologi pun semakin maju di bidang fotografi maupun videografi. Fotografi dan videografi sendiri pada zaman ini dianggap cara yang paling mudah dalam mengabadikan suatu momen. Di dalam fotografi dan videografi sendiri ada bermacam-macam kategori, perkembangan jaman menuntut manusia untuk selalu berkembang dalam berbagai bidang, termasuk dalam pembuatan media yang dapat memberikan suatu informasi untuk masyarakat luas. Saat ini media yang cukup populer dikalangan masyarakat adalah foto, video dan *motion* grafis yang dapat memberikan informasi secara audio dan visual dimana masyarakat dapat melihat (menonton) atau mendengarkan informasi yang akan disampaikan secara menarik. Masyarakat tidak lagi harus membaca ataupun bersusah payah mencari informasi mengenai suatu hal dalam sebuah artikel. Hal ini menjadi salah satu peluang yang digunakan pembisnis dalam mengenalkan dan memasarkan jasa ke suatu perusahaan dan kepada masyarakat luas

Zaman sekarang, fotografi, videografi dan *motion* grafis sudah banyak dikenal oleh seluruh masyarakat didunia. Fotografi dan videografi sendiri juga sudah dapat dilakukan dengan mudah melalui *smartphone* pribadi masing-masing terkecuali *motion* yang membutuhkan software khusus. Beda dengan zaman dahulu, fotografi dan videografi masih menggunakan kamera film yang masih dapat dibbilang sangat rumit untuk menghasilkan sebuah foto dan video. Jaman sekarang, orang-orang dapat menghasilkan foto dan video dengan kamera yang canggih, seperti kamera DSLR, kamera mirrorless, dan juga kamera dari telepon genggam masing-masing orang. Meskipun begitu, tetapi tidak banyak juga orang-orang yang ahli dalam pengambilan gambar dan video, karena tidak mengetahui komposisi yang tepat. Maka dari itu, bisnis fotografi dan videografi di dunia sekarang berjalan dengan pesat. Bisnis fotografi tersebut juga dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu *event photography* seperti *wedding*, *birthday party*, *consert* dan *event* lainnya,

*advertisement photography*, seperti *photo/video product*, *food photography* dan juga bisnis fotografi dan videografi lainnya (Zaki, Faiz, 2018).

Menurut Afriyonga, dkk (2014). Fotografi adalah suatu kombinasi yang mengagumkan antara seni dan ilmu pengetahuan. Tergantung pada teknologi kamera, lensa, cahaya dan film tapi juga membutuhkan potensi kreatif dari penggunaannya untuk menciptakan suatu gambar yang biasa menjadi menarik dan informatif, seiring perkembangan jaman dan kebutuhan manusia, maka perkembangan kamera di Indonesia bermula dari keperluan praktis berkembang menjadi keperluan teknis dan seni. Banyaknya permintaan masyarakat untuk mendokumentasikan momen penting dalam bentuk foto, membuat bisnis *photo studio* berkembang. Apalagi, sekarang, teknologi kamera digital semakin maju dan harga kamera semakin murah sedangkan video menurut Ayuningtyas (2011:7), merupakan gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam satu waktu dengan kecepatan tertentu. Sedangkan menurut Binanto kata video berasal dari kata latin yang berarti “saya lihat” Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak. Sehingga dapat disimpulkan video merupakan sebuah kumpulan gambar-gambar mati yang bergerak dalam suatu framedan kecepatan tertentu dalam sebuah bentuk dimensi yang berbeda.

Menurut Curran (2000) *motion graphic* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. Pada perkembangan teknologi zaman sekarang, informasi dan hiburan merupakan suatu tantangan, ketika dimana pemirsa/*audience* memutuskan apakah ingin menonton atau tidak. Maka dari itulah diperlukan strategi, kreativitas, dan keterampilan dari seorang *motion* desain. *Motion graphic* pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain atau animasi yang berbasis visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis yang dapat dicapai dengan memasukkan sejumlah elemen berbeda seperti animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, dan musik (Machda, 2010). Hubungan antara *graphic* dan *motion* sangat vital karena *motion* yang baik terdiri atas *graphic* yang baik. Begitupun dengan

*frame*, efektivitas komposisi akan lebih mudah jika dibentuk dari *graphic form* yang bisa diubah atau ditranslate ke dalam *motion form* (Shaw, 2016).

Sebagai salah satu mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang memiliki fokus untuk menjadi seorang fotografer dan videografer, maka pelaksana bersedia untuk melakukan praktik kerja lapangan, sehingga pelaksana dapat mengetahui dan dapat menghadapi dunia kerja yang sebenarnya. Pemilihan dari tempat Praktik Kerja Lapangan didasari dari potensi untuk dapat mengembangkan skill fotografi dan videografi dengan baik, maka dari itu pelaksana memilih tempat yaitu Happipolla Indonesia yang berlokasi di Suhat, Malang. Happipolla Indonesia merupakan salah satu penyedia jasa foto dan video yang terkenal di Malang. Adapun masalah yang dihadapi Happipolla Indonesia yaitu kurangnya fotografer, videografer dan editor fotografi, videografi dan *motion* grafis. Maka dari itu, pelaksana berharap setelah diterima masalah yang dihadapi dapat terselesaikan dengan baik. Selain itu, pelaksana berharap agar Happipolla Indonesia dapat menjadi tempat acuan untuk mempelajari hal yang berkaitan dengan fotografi dan videografi. Sehingga pemilihan Happipolla dinilai tepat dan laporan dengan judul “Perancangan *Photography, Videography* dan *Motion Graphic* di Happipolla Indonesia”

## **1.2 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah bagi penulis selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan Happipolla, yaitu sebagai berikut:

- a. Pelaksana diterima sebagai mahasiswa magang di Happipolla Indonesia.
- b. Pelaksana melakukan magang di Happipolla Indonesia karena kurangnya editor fotografi, videografi dan *motion* grafis di Happipolla Indonesia.
- c. Pelaksana melakukan magang di Happipolla Indonesia karena kurangnya fotografer dan videografer di Happipolla Indonesia.
- d. Pelaksana ditugaskan untuk melakukan fotografi, videografi dan *motion* grafis beserta pengeditan dari beberapa *event* dan *project* yang menggunakan jasa Happipolla Indonesia sebagai fotografer, videografer dan *motion* grafis. Selama 3 bulan mulai dari 04 Juli-04 Oktober.

### **1.3 Tujuan Praktik Kerja Lapangan**

Tujuan dari Praktik Kerja Lapangan di Happipolla Indonesia yang akan dicapai yaitu sebagai berikut:

- a. Praktik kerja lapangan dilakukan agar mahasiswa dapat menyiapkan diri untuk bekerja di lingkungan dunia kerja yang sesungguhnya atau nyata dan mempraktikkan ilmu yang selama ini telah dicapai selama perkuliahan.
- b. Praktik kerja lapangan dilakukan untuk menjalin hubungan baik antar mahasiswa dan pihak lain, khususnya Happipolla Indonesia .
- c. Praktik kerja lapangan dilakukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Praktik Kerja Lapangan .
- d. Praktik kerja lapangan merupakan salah satu syarat kelulusan di Universitas Ma Chung.

### **1.4 Manfaat Praktik Kerja Lapangan**

Melalui kegiatan Praktik Kerja Lapangan, diharapkan dapat mampu memberikan berbagai manfaat bagi mahasiswa, bagi Universitas Ma Chung, dan serta bagi Happipolla Indonesia, berikut adalah manfaatnya:

#### **1.4.1 Bagi Mahasiswa**

Manfaat bagi mahasiswa sebagai berikut:

- a. Dengan dilaksanakannya praktik kerja lapangan, diharapkan mahasiswa mampu mengerti serta memahami realita di lingkup dunia kerja dengan segala tantangan yang ada di dalamnya.
- b. Praktik kerja lapangan adalah salah satu bentuk wadah pengaplikasian ilmu pengetahuan yang telah didapat selama proses perkuliahan yang diolah menjadi sebuah karya yang baik dan bermanfaat.
- c. Praktik kerja lapangan mengajarkan mahasiswa untuk berinteraksi secara langsung serta membangun sebuah relasi nyata yang tidak hanya dilakukan berdasarkan teori saja.
- d. Memenuhi persyaratan mata kuliah praktik kerja lapangan yang merupakan salah satu syarat kelulusan di Universitas Ma Chung.

#### **1.4.2 Bagi Universitas Ma Chung**

Manfaat bagi Universitas Ma Chung sebagai berikut:

- a. Dapat memperkenalkan Universitas di masyarakat secara luas.
- b. Universitas mampu membangun hubungan yang lebih luas dengan pihak yang berkaitan dengan dunia kerja.
- c. Membuat alumni Universitas Ma Chung menjadi pribadi yang terampil dalam melakukan pekerjaan setelah menjalani praktik kerja lapangan.

#### **1.4.3 Bagi Happipolla Indonesia**

Manfaat bagi Happipolla Indonesia sebagai berikut:

- a. Mahasiswa mampu membantu dalam menyelesaikan sebuah persoalan dalam perusahaan sesuai dengan bidang yang ditekuni.
- b. Perusahaan mendapatkan hasil foto, video dan *motion* yang bisa menjadi aset untuk kedepannya.
- c. Perusahaan mampu mempromosikan usahanya lebih baik dengan foto, video dan *motion* yang telah di edit dan dikerjakan oleh mahasiswa magang.