

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1 Video

Menurut <http://jurnaltusirku.blogspot.com>, video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Berkaitan dengan “penglihatan dan pendengaran”

- Aplikasi video pada multimedia mencakup banyak aplikasi
- Entertainment: roadcast TV, VCR/DVD recording
- Interpersonal: video telephony, video conferencing
- Interactive: windows

Digital video adalah jenis sistem video recording yang bekerja menggunakan sistem digital dibandingkan dengan analog dalam hal representasi videonya. Biasanya digital video direkam dalam tape, kemudian didistribusikan melalui optical disc, misalnya VCD dan DVD. Salah satu alat yang dapat digunakan untuk menghasilkan video digital adalah camcorder, yang digunakan untuk merekam gambar-gambar video dan audio, sehingga sebuah camcorder akan terdiri dari camera dan recorder. Macam-macam camcorder: miniDV, DVD camcorder, dan digital8.

Camcorder terdiri dari 3 komponen:

- Lensa : untuk mengatur banyak cahaya, zoom, dan kecepatan shutter

- Imager : untuk melakukan konversi cahaya ke sinyal electronic video
- Recorder : untuk menulis sinyal video ke media penyimpanan (seperti magnetic videotape)

**A. Pengambilan gambar video kamera dapat menggunakan teknik *interleaced***

*Interlaced*

Adalah metode untuk menampilkan image/gambar dalam raster- scanned display device seperti CRT televisi analog, yang ditampilkan bergantian antara garis ganjil dan genap secara cepat untuk setiap frame. Refresh rate yang disarankan untuk metode interlaced adalah antara 50-80Hz. *Interlace* digunakan di sistem televisi analog:

PAL (50 fields per second, 625 lines, even field drawn first)

SECAM (50 fields per second, 625 lines)

NTSC (59.94 fields per second, 525 lines, even field drawn first)

**B. Video digital memiliki keuntungan:**

- Interaktif
- Cara Penyimpanan

Video digital disimpan dalam media penyimpanan random contohnya magnetic/optical disk. Sedangkan video analog menggunakan tempat penyimpanan sekuensial, contohnya magnetic disc/kaset video. Video

digital dapat memberikan respon waktu yang cepat dalam mengakses bagian manapun dari video.

c. Proses editing

Dalam melakukan proses editing yang menggunakan sistem digital menjadikan proses editing menjadi lebih cepat dan mampu dilihat secara langsung hasilnya.

d. Kualitas

Kualitas: sinyal analog dari video analog akan mengalami penurunan kualitas secara perlahan karena adanya pengaruh kondisi atmosfer. Sedangkan video digital kualitasnya dapat diturunkan menggunakan teknik kompresi. Transmisi dan distribusi mudah karena dengan proses kompresi, maka video digital dapat disimpan dalam CD, ditampilkan pada web, dan ditransmisikan melalui jaringan.

**C. Representasi sinyal video meliputi 3 aspek**

**Representasi Visual**

Tujuan utamanya adalah agar orang yang melihat merasa berada discene (lokasi) atau ikut berpartisipasi dalam kejadian yang ditampilkan. Oleh sebab itu, suatu gambar harus dapat menyampaikan informasi spatial dan temporal dari suatu scene.

a. *Vertical Detail dan Viewing Distance*

Aspek rasio adalah perbandingan lebar dan tinggi, yaitu 4:3.

Tinggi gambar digunakan untuk menentukan jarak pandang dengan menghitung rasio viewing distance (D) dengan tinggi

gambar (H)  $\rightarrow$  D/H. setiap detail image pada video ditampilkan dalam pixel-pixel.

*b. Horizontal Detail dan Picture Width*

Lebar gambar pada TV konvensional =  $\frac{4}{3}$  x tinggi gambar

*c. Total detail content*

Resolusi vertikal = jumlah elemen pada tinggi gambar.

Resolusi horizontal = jumlah elemen pada lebar gambar x aspek rasio. Total pixel = pixel horizontal x pixel vertikal.

*d. Perception of depth*

Dalam pandangan / penglihatan natural, kedalaman gambar tergantung pada sudut pemisah antara gambar yang diterima oleh kedua mata. Pada layar flat, persepsi kedalaman suatu benda berdasarkan subject benda yang tampak.

*e. Warna*

Gambar berwarna dihasilkan dengan mencampur 3 warna primer RGB (merah, hijau, biru).

*f. Continuity of motion*

Mata manusia melihat gambar sebagai suatu gerakan kontinyu jika ambar-gambar tersebut kecepatannya lebih besar dari 15 frame/detik Untuk video motion biasanya 30 frame/detik, sedangkan movies biasanya 24 frame/detik.

g. *Flicker*

Untuk menghindari terjadinya flicker diperlukan kecepatan minimal melakukan refresh 50 cycles/s.

#### D. **Pertelevisian**

##### **NTSC (National Television System Committee)**

- a. 525 baris, 60 Hz refresh rate.
- b. Digunakan di Amerika, Korea, Jepang, dan Canada.
- c. Frame rate 30 fps
- d. Menggunakan format YIQ

##### **PAL (Phase Alternating Line)**

- a. 625 baris, 50 Hz refresh rate
- b. Digunakan di sebagian besar Eropa Barat.
- c. Frame rate 25 fps
- d. Menggunakan format YUV.

##### **SECAM (Séquentiel couleur avec mémoire)**

- a. Digunakan di Perancis, Rusia, dan Eropa timur
- b. Berdasarkan frequency modulation dengan 25 Hz refresh rate dan 625 baris.

##### **HDTV (High Definition TV)**

- a. Standar televisi baru dengan gambar layar lebar, lebih jernih dan suara kualitas CD Audio.
- b. Aspek ratio 16:9 dibandingkan dengan sistem lain 4:3.
- c. Resolusi terdiri dari 1125 (1080 baris aktif) baris

- d. Jumlah garis horisontal dalam gambar video (525 atau 625)
- e. Apakah frame ratenya 30 atau 25 frame per detik
- f. Jumlah bandwidth yang digunakan.
- g. Apakah menggunakan sinyal AM atau FM untuk audio videonya.

**E. Perbedaan mendasar dari standar video analog diatas:**

**Transmisi**

Sistem broadcast menggunakan channel yang sama untuk mentransmisikan gambar berwarna maupun hitam putih. Untuk gambar berwarna sinyal video dibagi menjadi 2 sinyal, 1 untuk luminance dan 2 untuk chrominance. Sehingga sinyal Y, Cb, Cr harus ditransmisikan bersama-sama (composite video signal). Dalam sistem PAL, digunakan parameter U (Cb) dan V (Cr).

$$Y = 0.299 R + 0.587 G + 0.114 B \text{ (luminance)}$$

$$U = 0.492 (B - Y) \text{ (chrominance)}$$

$$V = 0.877 (R - Y) \text{ (chrominance)}$$

Dalam sistem NTSC, digunakan parameter I, singkatan dari in-phase (Cb)

dan Q, singkatan dari quadrature (Cr)

$$Y = 0.299 R + 0.587 G + 0.114 B$$

$$I = 0.74 (R - Y) - 0.27 (B - Y)$$

$$Q = 0.48 (R - Y) + 0.41 (B - Y)$$

### Digitalization

Dalam aplikasi multimedia sinyal video harus diubah ke dalam bentuk digital agar dapat disimpan dalam memory komputer dan dapat dilakukan pengeditan. Sampling rate: mencari nilai resolusi horisontal, vertikal, frame rate untuk disample. Quantization: melakukan pengubahan sampling sinyal analog ke digital. Digitalisasi warna video: semakin banyak warna yang diwakilkan, maka semakin baik resolusi warnanya dan ukuran kapasitasnya juga makin besar. Dalam sistem TV digital proses digitasi ketiga komponen warna dilakukan sebelum ditransmisikan. proses pengeditan dan operasi lain dapat dilakukan dengan cepat dibutuhkan resolusi yang sama untuk ketiga sinyal Beberapa jenis VGA untuk video digital:

#### CGA (Color Graphics Array):

- Menampung 4 colors dengan resolusi 320 pixels x 200 pixels.

#### EGA (Enhanced Graphics Array)

- Menampung 16 colors dengan resolusi 640 pixels x 350 pixels.

#### VGA (Video Graphics Array)

- Menampung 256 colors dengan resolusi 640 pixels x 480 pixels.

#### XGA (Extended Graphics Array)

- Menampung 65000 colors dengan resolusi 640 x 480
- Menampung 256 colors dengan resolusi 1024 x 768

SVGA (Super VGA)

- Menampung 16 juta warna dengan resolusi 1024 x 768

## **F. Format Video**

### **Digital Video Compressed**

- CCIR-601 untuk broadcast tv.
- MPEG-4 untuk video online
- MPEG-2 untuk DVD dan SVCD
- MPEG-1 untuk VCD

### **Analog / Tapes Video**

- Betacam: format untuk broadcast dengan kualitas tertinggi.
- DV dan miniDV untuk camcorder
- Digital8 dibuat oleh Sony tahun 1990-an, mampu menyimpan video selama 60 -90 menit.
- Hitachi Digital8 Camcorder

### **ASF (Advanced System Format)**

Dibuat oleh Microsoft sebagai standar audio/video streaming format Bagian dari Windows Media framework Format ini tidak menspesifikasikan bagaimana video atau audio harus di encode, tetapi sebagai gantinya menspesifikasikan struktur video/audio stream. Berarti ASF dapat diencode dengan codec apapun.

- a. Dapat memainkan audio/video dari streaming media server, HTTP server, maupun lokal.
- b. Beberapa contoh format ASF lain adalah WMA dan WMV dari Microsoft.
- c. Dapat berisi metadata seperti layaknya ID3 pada MP3
- d. ASF memiliki MIME “type application/vnd.ms-asf” atau “video/x-ms-asf”.
- e. Software : Windows Media Player

#### **MOV (Quick Time)**

- a. Dibuat oleh Apple
- b. Bersifat lintas platform.
- c. Banyak digunakan untuk transmisi data di Internet.
- d. Software: QuickTime
- e. Memiliki beberapa track yang terdiri dari audio, video, images, dan text sehingga masing-masing track dapat terdiri dari file-file yang terpisah.

#### **MPEG (Motion Picture Expert Group)**

- a. Merupakan file terkompresi lossy.
- b. MPEG-1 untuk format VCD dengan audio berformat MP3.
- c. MPEG-1 terdiri dari beberapa bagian:
  - Synchronization and multiplexing of video and audio.
  - Compression codec for non-interlaced video signals.
  - Compression codec for perceptual coding of audio signals.
- d. MPEG-1 beresolusi 352x240.

- e. MPEG-1 hanya mensupport progressive scan video.
  - f. MPEG-2 digunakan untuk broadcast, siaran untuk direct-satelit dan cable tv.
  - g. MPEG-2 support interlaced format.
  - h. MPEG-2 digunakan dalam/pada HDTV dan DVD video disc.
- MPEG-4 digunakan untuk streaming, CD distribution, videophone dan broadcast television.
- MPEG-4 mendukung digital rights management.

### **DivX**

Salah satu video codec yang diciptakan oleh DivX Inc. Terkenal dengan ukuran filenya yang kecil karena menggunakan MPEG4 Part 2 compression. Versi pertamanya yaitu versi 3.11 diberi nama “DivX ;-). DivX bersifat closed source sedangkan untuk versi open sourcenya adalah XviD yang mampu berjalan juga di Linux.

### **Windows Media Video (WMV)**

Codec milik Microsoft yang berbasis pada MPEG4 part 2

Software: Windows Media Player, Mplayer, FFmpeg. MV merupakan gabungan dari AVI dan WMA yang terkompres, dapat berekstensi wmv, avi, atau asf. Software: QuickTime, Windows Media Player, ZoomPlayer, DivXPro, RealOne Player, Xing Mpeg Player, PowerDVD.

### 3.2 BROADCASTING

Menurut buku “Teknik Broadcasting Televisi” milik Fakultas Teknik Informatika Universitas, atau penyiaran radio dan televisi adalah media massa, alat yang dipakai untuk berkomunikasi dengan orang banyak. Distribusi program radio (audio) dan televisi (video) disampaikan dengan transmisi kepada pendengar dan penonton. Setelah masa kepemimpinan Soeharto, perkembangan jumlah stasiun radio dan televisi sangat pesat sehingga banyak pekerja kedua media ini yang tidak mengenyam ilmu broadcasting.

Ada banyak sekali keahlian yang dibutuhkan untuk menjalankan sebuah stasiun radio apalagi televisi. Beberapa profesi yang sangat populer adalah penyiar radio, presenter televisi dan produser. Selebihnya mungkin masih sangat jarang kita dengar sambil kita kuliah, ada baiknya mendekatkan diri ke berbagai bisnis. Radio dan, khususnya televisi sangat membutuhkan orang-orang yang kreatif, inovatif dan produktif.

#### A. Jenis-jenis media

Seperti kita ketahui, media adalah suatu ‘alat’ yang menghubungkan kita dengan dunia luar. Tanpa media, kita akan sulit mengetahui apa yang terjadi di sekeliling kita. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa media adalah sumber informasi utama bagi semua orang di dunia.

Media dapat digolongkan menjadi tiga menurut jenisnya, yaitu media cetak yang terdiri dari koran, majalah, dll, media elektronik terdiri dari televisi dan radio, dan yang masih tidak jelas statusnya yaitu media

online dengan perangkat internet.

Media online juga sering disebut ‘media banci’ karena fungsinya sama-sama dapat digolongkan ke dalam dua media sebelumnya, cetak dan elektronik.

Tiga jenis media tadi juga mempunyai kekurangan dan kelebihan berdasarkan kecepatan, biaya produksi, ketajaman berita, dll. Kelebihan serta kekurangan ketiga media tersebut adalah:

**a. Media Cetak**

Kelebihan (+):

Repeatable, dapat di baca berkali-kali dengan menyimpannya atau mengklippingnya. Analisa lebih tajam, dapat membuat orang benar-benar mengerti isi berita dengan analisa yang lebih mendalam dan dapat membuat orang berfikir lebih spesifik tentang isi tulisan.

Kekurangan (-):

Lambat, dari segi waktu media cetak adalah yang terlambat karena media cetak tidak dapat menyebarkan langsung berita yang terjadi kepada masyarakat dan harus menunggu turun cetak. Media cetak sering kali hanya memuat berita yang telah disebarluaskan oleh media lainnya.

Tidak adanya audio, media cetak hanya berupa tulisan yang tentu saja tidak dapat didengar. Visual yang terbatas, media cetak hanya dapat memberikan visual berupa gambar yang mewakili keseluruhan isi berita. Produksi, biaya produksi yang cukup mahal karena media cetak harus mencetak dan mengirimkannya sebelum dapat dinikmati masyarakat.

### **b. Media Elektronik**

Kelebihan (+):

Cepat, dari segi waktu, media elektronik tergolong cepat dalam menyebarkan berita ke masyarakat luas. Ada audio visual, media elektronik mempunyai audio visual yang memudahkan para audiensnya untuk memahami berita.(khusus televisi) Terjangkau luas, media elektronik menjangkau masyarakat secara luas.

Kekurangan (-):

Tidak ada pengulangan, media elektronik tidak dapat mengulang apa yang sudah ditayangkan.

### **c. Media Online**

Kelebihan (+):

Sangat cepat, dari segi waktu media online sangat cepat dalam menyampaikan beritanya. Audio Visual, media online juga mempunyai audio visual dengan melakukan streaming. Praktis dan Fleksibel, media online dapat diakses dari mana saja dan kapan saja yang kita mau.

Kekurangan (-):

Tidak selalu tepat, karena mengutamakan kecepatan berita yang dimuat di media online biasanya tidak seakurat media lainnya. Tidak terjangkau luas. Belum semua lapisan masyarakat bisa menikmati layanan media online.

Melihat kekurangan dan kelebihan yang dimiliki ketiga media di atas, media online mempunyai keunggulan dalam segi kecepatan. Kecepatan tersebut dapat mengalahkan kedua media lainnya karena audiens sekarang

lebih mengutamakan kecepatan dan kemudahan dalam mengakses informasi, dan hal itu dimiliki oleh media online.

Melihat hal ini, prospek media online akan sangat unggul dan dapat mengalahkan kedua jenis media lainnya. Apalagi jika seluruh dunia dapat mengakses internet dengan mudah, otomatis media online akan lebih sering digunakan audiens dibanding kedua jenis media lainnya. Permasalahan yang dihadapi adalah, saat ini media online belum bisa menjangkau semua lapisan masyarakat. Hanya beberapa kalangan tertentu yang bisa mengakses informasi melalui media online ini. Mungkin sekarang sudah lebih maju karena masyarakat lapisan bawah yang selama ini menjadi masyarakat minoritas pengakses media online, jumlahnya sudah meningkat. Namun masih ada kendala lain, yaitu keterbatasan Sumber Daya Manusia mereka, yang hanya bisa mengakses beberapa informasi kecil atau hanya sekedar chatting dan membuka situs jejaring sosial.

#### **B. Proses Produksi Dalam Stasiun Televisi**

Televisi sebagai media elektronik merupakan media yang paling banyak digunakan oleh masyarakat dalam memperoleh informasi. Selain karena informasi yang ditampilkan berupa audio visual, televisi bisa menayangkan informasi secara serempak. Selain itu televisi dapat menjangkau banyak masyarakat karena untuk dapat menikmati tayangan televisi, masyarakat tidak perlu mengeluarkan biaya yang terlalu banyak. Dengan demikian sebuah program televisi akan bisa terus tayang tergantung respon dari masyarakat. Agar sebuah program televisi dapat mencapai

sasaran penonton yang diinginkan, maka harus dilakukan beberapa tahapan produksi televisi sebelum kita membuat sebuah program televisi. Untuk melakukan produksi di stasiun televisi terdiri dari 9 tahap, kesembilan tahap tersebut adalah:

**a. Membuat tujuan dari produksi**

bagian terpenting dalam tahapan produksi. Kita harus membuat tujuan dan sasaran yang jelas karena dengan tujuan tersebut maka tahapan produksi akan berjalan dengan lancar. Jika tujuan tersebut tidak tercapai, maka kita dapat mengevaluasi bagaimana tujuan yang benar agar sebuah acara dapat diproduksi dengan baik. Tujuan produksi bisa untuk informasi, edukasi, dan lain-lain. Kenyataannya, tujuan utama dari produksi sebuah program adalah menarik minat pemirsanya sehingga akan mempengaruhi sukses atau tidaknya sebuah produksi program acara.

**b. Menganalisa target penonton**

sebelum melaksanakan produksi, hal yang harus kita lakukan adalah menganalisa target penonton baik dari psikografis, demografis, geografis, dan lain-lain sehingga tidak akan terjadi “salah alamat” dalam membuat suatu program. Program yang ditargetkan untuk orang tua, kemungkinannya program tersebut agar menarik ditonton oleh orang tua. Jangan sampai malah anak-anak yang menikmati sehingga yang terjadi adalah pemirsa bosan dan pemirsa yang bukan targetnya akan terkena imbas “Sindrom Televisi”.

**c. Evaluasi acara**

Lihat kembali program sejenis yang sudah ada sebelumnya, Dalam memproduksi sebuah program, mari kita tengok ke belakang apakah program sejenis sudah ada atau pernah kita buat sebelumnya. Jika program yang pernah dibuat itu gagal, maka buatlah sebuah program baru. Kesalahan-kesalahan yang terjadi dalam program sebelumnya akan membuat program baru ini berbeda karena semua sudah dievaluasi. Perubahan itu penting. Dalam hal ini menyangkut konsep, pendukung artis, lokasi, dan waktu.

**d. Membuat proposal program**

Membuat proposal program adalah tahapan dimana konsep-konsep yang sudah dipikirkan matang-matang diterjemahkan ke atas kertas. Dalam menyusun proposal ini ada beberapa tahapan lagi yang harus dilewati. Yang pertama adalah membuat treatment dan jelaskan detail maksud dari dibuatnya program tersebut. Setelah bagian tersebut selesai dikerjakan, maka buatlah naskah keseluruhan program. Dalam hal ini menganalisa & menilai rancangan program, yang nantinya disetujui atau ditolak menjadi desain program.

**e. Membuat Pengaturan Jadwal/Schedule**

Pengaturan schedule acara tidak dilakukan begitu saja tanpa perencanaan serta evaluasi setelahnya. Ada proses yang dilalui sehingga tayangan tersebut bisa secara rutin dilakukan stasiun televisi. Yang mengatur itu semua dilakukan di satu departemen yakni Programming Departement. Di dalam TV Programming akan

tercakup

- i. Orientasi Program
- ii. Kebijakan Program
- iii. Strategi Program
- iv. Sumber Acara
- v. Pola Acara
- vi. Kriteria Acara
- vii. Pengembangan Program

**f. Memilih lokasi**

Jika produksi didalam studio tidak mencukupi, anda harus memutuskan lokasi di luar . Orang yang bertugas untuk mensurvei dan mengkoordinasi lokasi dinamakan location scout atau location manager.

**g. Memilih pemeran dan peralatannya**

Disini anda memutuskan siapa yang akan memerankan tokoh-tokoh dalam produksi anda pemeran langsung menawarkan kepada orang terkenal/bisa juga melalui proses seleksi (casting). Hal ini juga dapat dilakukan jauh sebelum produksi berlangsung. Ini bisa digunakan sebagai bahan proposal. Orang yang menangani hal kostum dan peralatan disebut Set Designer. Dia bertugas melihat naskah lalu melakukan penelitian kemudian mendiskusikannya dengan sutradara, setelah melakukan perjanjian diatas. Set Designer dapat juga sebagai Designer pada proses komputer jika produksi tersebut membutuhkan sentuhan computer.

#### **h. Memulai latihan dan shooting**

tergantung dari jenis acaranya seperti apa. Latihan atau disebut dengan gladiresik bisa dilakukan pada saat sebelum acara utama dilakukan atau di shooting kan. Produksi acara yang menggunakan sistem live on tape harus melakukan gladiresik karena nantinya akan ada latihan khusus untuk gerakan, kamera, properti, dan lain-lain yang tidak bisa di rekam ulang. Berbeda dengan produksi drama yang bisa mengambil gambar berulang-ulang karena terbantu dengan teknologi editing.

#### **i. Pasca Produksi**

Setelah semua produksi dilakukan, selanjutnya menindaklanjuti hasil dari produksi kita. Televisi penyiaran memiliki rating. Di dalam lembaga televisi, acara akan dievaluasi, diuji coba/ditanggapi oleh para informer.

### **C. Produksi news/berita**

#### **a. Softnews**

Menurut buku “Teknik Produksi Televisi” hal 23 tentang produksi program televisi, dalam produksi *softnews* sedikit lebih berbeda dengan pemberitaan yang lain atau *hardnews*. Dalam produksi *softnews*, berita yang ditampilkan dan lebih cepat dari pemberitaan yang lain, karena penggarapannya kurang lebih 3 – 4 jam sebelum tayang. Sehingga diperlukan kerja cepat dalam produksi tersebut.

## b. Pra Produksi

Persiapan dalam pencarian berita harus benar-benar cepat dalam hal ini, reporter dan kameraman harus cepat dan tanggap dalam mencari informasi terbaru tentang berita-berita yang akan diliput. Dalam hal ini perencanaan dan kerja tim sangat diperlukan, selain itu pihak televisi juga harus tetap berhubungan dengan masyarakat, pelayan masyarakat seperti, kepolisian, rumah sakit, kedinasan dan lain-lain, untuk tanggap dan cepat dalam pencarian berita. Beberapa hal yang biasa dilakukan pada tahap pra produksi antara lain adalah riset dan daftar harapan atau *wishlist*. *wishlist* adalah daftar sejumlah hal yang diharapkan diperoleh tim liputan saat berada di lapangan. Salah satu unsur dalam *wishlist* adalah urutan *visual/shot list*. *Visual/shot list* adalah urutan gambar yang diinginkan produser sehingga bisa dikatakan bahwa ini merupakan bentuk sederhana dari *storyboard*. *wishlist* juga seringkali disamakan dengan TOR atau *Terms Of Reference*.

Contoh *Wishlist*:

WISH LIST

REP/CAM :

LOCATION :

DURATION :

NARASUMBER :

Rancangan *wishlist* berguna agar saat dilapangan pembagian kerja dapat dilakukan dengan rapi dan memperoleh informasi dan stok

gambar yang lebih. Ini semua dilakukan agar saat melakukan produksi para editor tidak mengalami kesulitan dalam pemilihan gambar dan menyesuaikan dengan tema berita tersebut.

**c. Produksi**

Produksi dapat dilakukan setelah mendapatkan stok gambar dari reporter dan kameraman saat pasca produksi, stok gambar tersebut dipilah-pilah sesuai dengan kejadian dilapangan. Setelah itu dapat dilakukan produksi, produksi ini terbagi atas tim yang berbeda.

**d. Pembuatan V.O**

Sebelum melakukan editing tim pembuat narasi harus dilakukan pembuatan V.O atau *voice over*, atau latar belakang suara. Ini dibuat untuk mendukung proses editing nanti. Setelah narasi dibuat untuk V.O maka proses perekaman dapat dilakukan. Proses perekaman V.O akan dilakukan oleh presenter atau orang yang memang mampu dalam melakukan V.O. Orang-orang tersebut harus memiliki karakter suara yang baik dan tegas, agar dalam penempatan dalam latar belakang akan mendukung pemberitaan.

**e. Proses Editing**

Sebelum melakukan editing, editor harus melihat narasinya terlebih dahulu. Setelah itu latar belakang atau V.O diperoleh, maka editor dapat melakukan editing. Dalam hal ini editor harus jeli, pemilihan gambar yang sesuai akan menjadikan berita yang ditampilkan tidak hanya sekedar memberikan informasi tetapi juga akan menarik bila dilihat oleh masyarakat. Dalam proses editing

pemilihan gambar, peletakan V.O dengan benar, memilih musik untuk *background*, dan tarnsisi pada gambar adalah faktor-faktor utama dalam proses editing. Apabila semua telah diedit dengan baik, editor dapat mengirim hasil editan-nya ke komputer kepala editor untuk diperiksa ulang sebelum ditayangkan.

**f. Pasca Produksi**

Saat pasca produksi produksi kepala editor akan men-cek ulang hasil dari editor *news*, berita-berita yang sekiranya belum layak tampil akan direvisi ulang untuk dilakukan pembetulan lagi. Berita-berita yang belum layak akan dikembalikan pada editonya dan diberitahu oleh kepala editor letak kesalahan dari berita yang telah di edit olehnya. Sedangkan berita yang sudah *fix*/layak tayang akan, maka akan langsung dikirim ke komputer pusat untuk dipersiapkan tampil sesuai dengan jam program-program acara yang ditentukan pula.

Dalam hal ini kepala editor bertanggung jawab penuh dengan bawahannya, sehingga apabila terjadi kesalahan maka yang akan terkena imbas atau teguran ialah kepala editor. Tanggung jawab dan ketelitian tetap harus dilakukan terus menerus oleh kepala editor dengan hasil berita yang akan ditayangkan.