

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

Dalam halaman ini, membahas tentang langkah-langkah metodologi dan perancangan karya yang digunakan dalam menyelesaikan karya.

3.1 Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan yang juga disebut pendekatan investigasi karena biasanya peneliti mengumpulkan data dengan cara bertatap muka langsung dan berinteraksi dengan orang-orang yang berada di tempat penelitian.

Penelitian kualitatif juga bisa dimaksudkan sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Sekalipun demikian, data yang dikumpulkan dari penelitian kualitatif memungkinkan untuk dianalisis melalui suatu penghitungan. Sehingga dapat menjadi dasar dan sumber dalam penyusunan laporan.

Diharapkan dengan metode kualitatif penelitian ini dapat menghasilkan data yang sifatnya deskriptif, seperti hasil wawancara, catatan lapangan, gambar, rekaman *video* dan lain-lain. Metode penelitian kualitatif ini diperlukan kedekatan dengan orang-orang yang ahli di dalam bidangnya, sehingga mendapatkan pemahaman yang jelas mengenai keadaan dan kenyataan di lapangan.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan sekumpulan cara untuk memperoleh data dan informasi mengenai masalah atau objek yang akan diteliti. Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah metode sebagai berikut:

1. Observasi

Metode observasi adalah pengumpulan data dan informasi dengan cara mempelajari dan menelaah sumber-sumber berupa buku, materi kuliah dan referensi lainnya yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti. Dalam tahap ini dilakukan penelitian langsung mengenai semua hal yang berhubungan dengan proses *editing* suatu program acara “Musik & Inspirasi” di suatu stasiun televisi yakni PT. Bama Berita Sarana Televisi (BBS TV) Surabaya.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari referensi, literatur atau bahan-bahan teori yang diperlukan dari berbagai sumber wacana yang berkaitan dengan penyusunan laporan.

Studi pustaka dalam penyusunan laporan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui *internet*, mencari buku yang membahas *Editing video*, penyiaran televisi, serta buku tentang pertelevisian.

3. Wawancara

Kegunaan metode wawancara adalah agar penulis mengetahui lingkup lingkungan kerja dan mengetahui bagaimana yang diminta dari pihak perusahaan mengenai proses *editing* suatu program acara televise yang

bejudul “Musik & Inspirasi”. Dalam tahap ini dilakukan tanya jawab kepada beberapa pihak yang terkait yaitu *Editor* dan salah satu *produser* yang memegang program acara “Musik & Inspirasi”. Berikut adalah beberapa hasil wawancara:

- a. Ibu Nita, adalah salah satu *produser* di BBS TV Surabaya. Menjelaskan tentang tata cara mengedit suatu program, karena tidak semua gambar layak untuk ditayangkan.
- b. Bapak Galih, adalah salah satu *editor* BBS TV Surabaya. Menjelaskan mengenai program, bagaimana cara *editing* yang tepat dan sekaligus menjadi membimbing selama pelaksanaan kerja praktik.
- c. Mendapatkan informasi *content* apa saja yang akan diterapkan dalam suatu proses *editing*.
- d. Mendapatkan referensi, sehingga mampu menetapkan sebuah standart dalam *editing video*.

3.3 Analisa Data

Analisa data dilakukan agar data dan informasi yang terkumpul bisa ditarik kesimpulan untuk menjawab permasalahan yang diteliti. Proses analisa data dimulai dengan membaca seluruh sumber (hasil-hasil metode penelitian) yang masih bersifat acak, kemudian dipelajari dan ditelaah. Langkah berikutnya yaitu mengukur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode, dan mengkategorikannya dalam sekumpulan informasi yang memungkinkan adanya penarikan kesimpulan dari hasil wawancara dan dokumentasi tersebut.

Kemudian dianalisis agar mudah dipahami, setelah itu dilanjutkan dengan pencatatan, pengertian dan penyutingan yang akhirnya dikelompokkan dalam ciri-ciri yang sama (diverifikasikan) lalu disimpulkan. Jika masih terdapat data yang penting dan belum dimasukkan, maka dilakukan kembali dimulai dari pengumpulan data, pemeriksaan data, dan seterusnya. Ini merupakan proses yang simultan dari satu tahap ke tahap lainnya.

Dalam laporan Kerja Praktik ini, dilakukan beberapa tahapan. Pasca produksi, Antara lain yaitu *editing video*, memberi CG nama dan tema atau *episode* sesuai dengan naskah yang sudah disiapkan oleh *produser* sebelumnya, *editing* pada warna *video*, memberi efek transisi dan lain sebagainya.

3.4 Pasca Produksi

Pada tahap ini proses pra produksi dan produksi sudah dilakukan beberapa hari sebelum proses *editing* berlangsung. Proses selanjutnya akan dilakukan proses pasca produksi yaitu pengeditan *video*, penatan *video* dan *audio* hasil liputan diluar studio. Pada proses pengolahan *editing*, tugas seorang *editor* kali ini adalah memberi efek transisi dan pemberian CG nama, tema dan lokasi liputan tersebut. Mengedit sebuah program acara tidak semudah seperti mengedit gambar. Karena dalam proses *editing* suatu program acara televisi dibutuhkan ketelitian dan keseriusan, agar hasil yang dihasilkan memuaskan dan layak untuk ditayangkan.

Setelah proses produksi dilakukan, maka tahap berikutnya adalah proses pasca produksi. Pasca produksi adalah tahapan atau proses-proses dimana sebuah

program akan ditayangkan secara Langsung dan dapat dinikmati oleh masyarakat luas. Pada tahap ini ada beberapa proses yang harus disiapkan:

1. **VTR**

VTR digunakan untuk menyimpan hasil produksi/ rekaman (*video*) suatu acara yang ada di studio. Sebelum memulai proses tayang, VTR harus disiapkannya. Orang yang menjalankan bagian VTR harus mengecek berapa giga sisa dari HDD.

2. **Lead**

Lead adalah alat bantu baca khususnya bagi seorang *host* yang ingin membaca sebuah berita. Dengan *Lead* ini, akan memudahkan *host* untuk membaca sehingga terlihat seperti berbicara lisan tanpa menggunakan teks.

3. **VT/Playlist/Tele**

Setelah semua materi *video* sudah diedit kemudian dimasukkan ke dalam komputer *VT/Playlist*, kemudian operator akan menyusun materi-materi *video* tersebut sesuai *rundown* yang telah disiapkan oleh produser. Kemudian operator akan menjalankan atau *me-roll* materi tersebut.

4. **CG (Character Generator)**

CG merupakan sebuah informasi tertulis yang mendukung materi *video*. Biasanya *CG* berupa *template-template* yang berisi informasi seperti nama presenter, judul berita, nama nara sumber, super impuls (iklan), dan lain sebagainya sesuai perintah *PD (Program Director)*.

5. **Audio Mixer**

Seorang *audio mixer* adalah orang yang bertanggung jawab atas semua aspek dalam perekaman suara. Dalam proses penayangan sebuah acara televisi

operator duduk di belakang alat *audio mixer*, alat itu yang digunakan untuk mengatur tinggi rendahnya suara dari presenter atau suara *audio VT*. Orang yang menjalankan *audio mixer* biasa disebut *soundman*. Selain mengatur tinggi rendahnya volume, *audioman* juga bertugas untuk menyiapkan *clip on* dan mengecek apakah *clip on* tersebut berfungsi dengan baik atau tidak.

6. PD (Program Director)

PD adalah seseorang yang bertanggung jawab secara teknis atas kelancaran suatu acara televisi. Kedudukan *PD* akan terkait langsung dengan penampilan suatu program berita pada saat ditayangkan. Seseorang yang ditunjuk untuk bertanggung jawab secara teknis dalam pelaksanaan produksi suatu mata acara siaran, menyutradarai program acara televisi.

PD bertugas dengan memberi perintah kepada kameramen, seperti gambar apa yang harus diambil. Selain itu *PD* juga harus memiliki *sense of art*, karena semua gambar yang ditayangkan bergantung kepada *PD*. *PD* juga harus menguasai teknik-teknik kamera, seperti *paning*, *tilting*, *zooming*, dan lain-lain. *PD* biasanya bertugas dengan menghadap monitor dan sebuah alat *switcher*. Alat inilah yang digunakan seorang *PD* untuk memindahkan gambar dari kamera satu ke kamera yang lain, guna mendapatkan hasil yang bagus.

7. Time Keeper

Time keeper adalah seseorang yang bertugas untuk mengawasi dan menghitung durasi, selain itu *time keeper* juga bertugas mengingatkan *PD* dan produser supaya program acara tersebut sesuai dengan rundown yang telah

ditentukan dan supaya acara tersebut tidak mengalami *over* durasi atau melebihi durasi yang telah ditentukan oleh *rundown*.

8. *Floor Director*

Floor Director adalah seseorang yang bertugas untuk mengontrol keadaan di dalam studio produksi, sebagai asisten atau penyambung informasi dari seorang PD.

3.5 Proses Mengedit *Video*

Langkah pasca produksi kali ini yaitu proses mengedit *video*, setelah naskah selesai di *edit* oleh *produser* dan hasil dari proses pengambilan gambar telah benar-benar selesai dilakukan, maka kemudian *produser* membawa naskah dan hasil *video* ke ruang *editor*.

Tugas *editor* adalah mengedit *video*, memberi CG nama dan tema atau *episode* sesuai dengan naskah yang sudah disiapkan oleh *produser* sebelumnya dan juga menentukan hasil editan. Pada Saat melakukan Proses *editing* perlu juga memperhatikan kalimat-kalimat apa saja yang dikatakan oleh *presenter* atau *host*, apabila ada kalimat yang kurang baik, maka bagian itu harus di potong atau *cut*, agar tidak terjadi kesalahan dalam penayangan nanti.

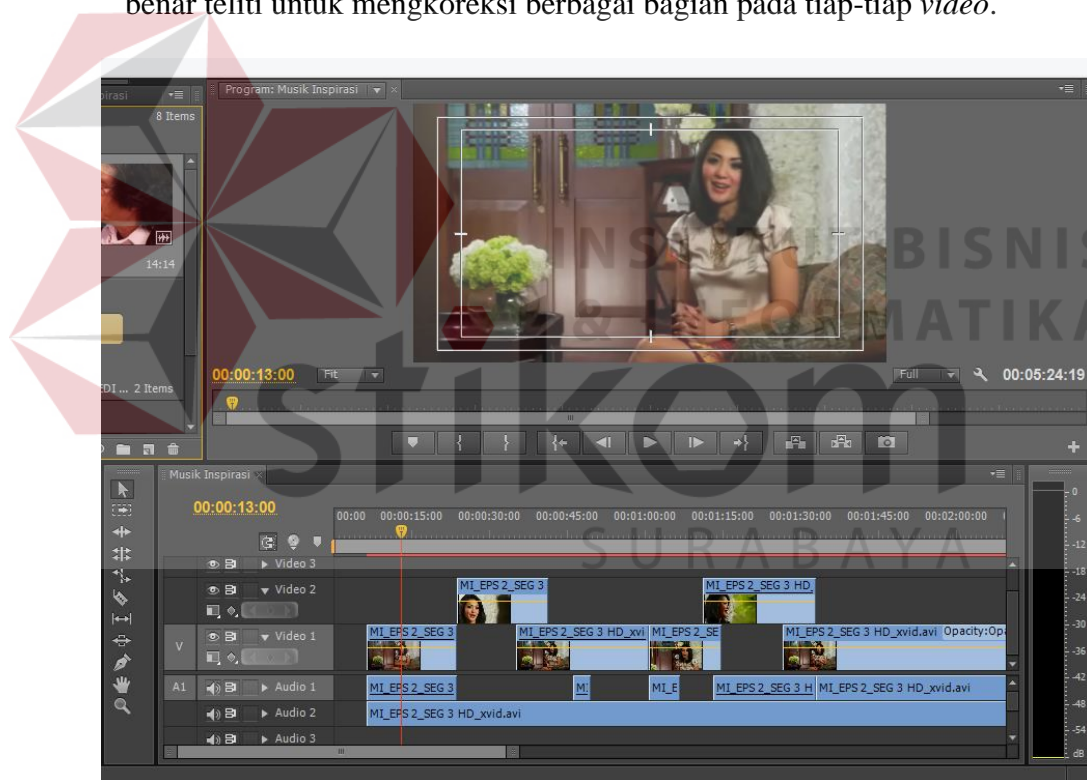
Setelah Proses *editing* selesai, maka materi atau hasil jadi dari editan tersebut dikirim ke MCR. MCR Bertugas untuk menyusun sebuah jalannya suatu program maupun promo. Penyiaran akan dilakukan oleh bagian MCR dan sekaligus bertanggung jawab atas apa yang disiarkan dan harus sesuai dengan *rundown* penyiaran yang sudah disediakan.

Berikut ini adalah gambaran dari proses yang dilakukan selama proses *editing* program “Musik & Inspirasi” berlangsung:

1. Proses *Editing* Tahap Pertama

Pada tahap ini, seorang *editor* melakukan *editing* berupa Memilah-milah gambar atau memotong (*cut to cut*) pada gambar yang kurang baik (bergerak, kata-kata yang kurang tepat, dan kesalahan lainnya).

Pada tahap ini dilakukan dua jenis metode proses *editing*, yakni metode Digital komputer dan *Live editing*. Dalam hal ini *editor* harus sangat benar-benar teliti untuk mengoreksi berbagai bagian pada tiap-tiap *video*.



Gambar 3.1 Proses *editing* menggunakan metode Digital komputer
(Sumber: *Screenshot* Pribadi)

Dalam metode ini, gambar atau *clip* di *capture* kemudian disimpan dalam *harddisk* yang kemudian akan di *edit* dengan menggunakan perangkat lunak yang merupakan program atau *software* tertentu. Tentu memakai metode ini

mempunyai keuntungan yang lebih dari *linear editing*, karena metode ini sangat flexibel. Dalam metode ini seorang *editor* dapat mengedit gambar sesuka hati dan tidak perlu dilakukan secara *linear*, itulah kenapa metode ini disebut sebagai *non linear*.



Gambar 3.2 Proses *editing* menggunakan metode *Live Editing*
(Sumber: *Screenshot Pribadi*)

proses yang dilakukan secara *live editing* (*edit* secara langsung) menggunakan sentral *Mixing*, jadi tidak perlu mengedit lagi di komputer. Prosesnya adalah beberapa kamera dan *video* disambungkan langsung ke sentral *mixing* dan kontrol dan diedit pada saat itu juga dan langsung terekam dalam memori.

2. Proses *Editing* Tahap Kedua

Pada tahap kedua ini, seorang *editor* melakukan *editing* pemberian CG nama, tema dan lokasi yang sesuai pada tayangan atau *video* tersebut. Juga

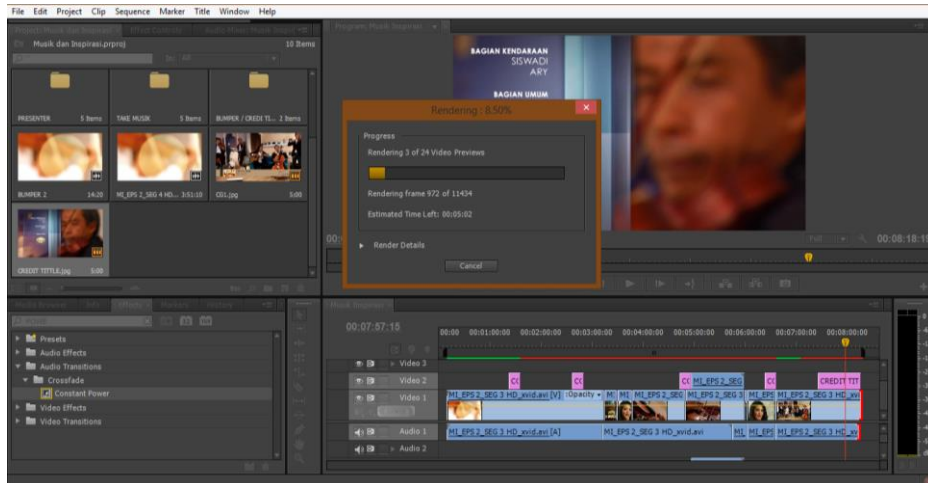
memberikan *Bumper opening* dan *closing segmen*. Pada saat di akhir acara, seorang *editor* harus memberikan juga *credit tittle* dan *copyright*.



Gambar 3.3 Proses editing pemberian CG nama, tema dan lokasi
(Sumber: *Screenshot Pribadi*)

3. Proses *Editing* Tahap Ketiga

Pada tahap ini, jika pada tahap-tahap sebelumnya telah selesai dikerjakan semua, maka yang harus dilakukan berikutnya adalah proses *rendering*, proses *rendering* ini bukanlah proses *rendering* akhir, melainkan proses *render previews*. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

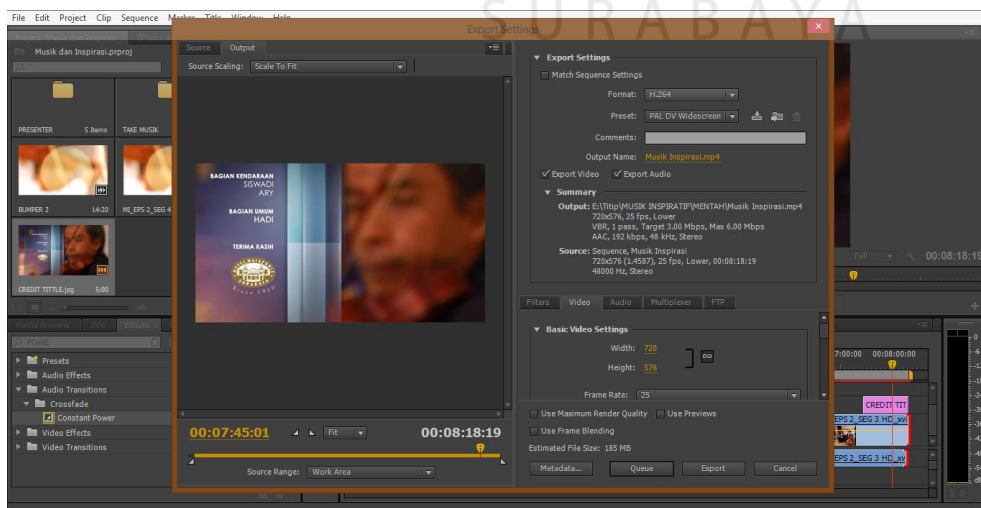


Gambar 3.4 Proses *Render Previews Video*
(Sumber: Screenshot Pribadi)

Gambar 3.4 menjelaskan pada tahap ini dilakukan untuk mempermudah atau memperingan pemutaran *video* yang ada dalam *time line*, hal ini juga perlu dilakukan untuk memperingan jalannya proses *rendering* pada tahap berikutnya.

4. Proses *Editing* Tahap Keempat

Pada tahap keempat ini, dilakukan proses *export video* atau *finishing*. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

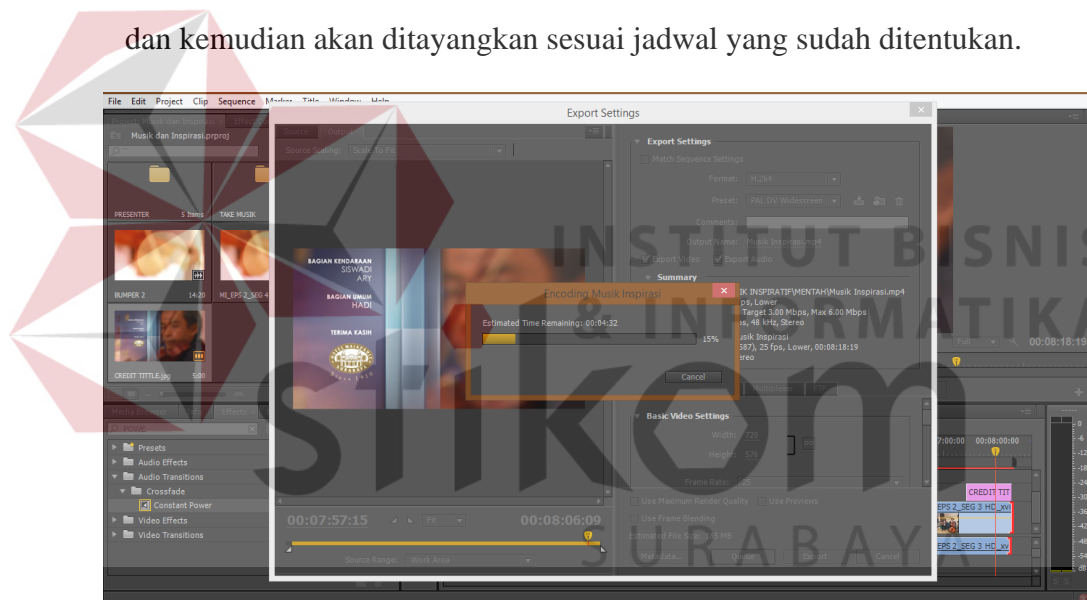


Gambar 3.5 Proses *Export Video*
(Sumber: Screenshot Pribadi)

Yang dilakukan pada tahap ini adalah proses *export video*, pada tahap ini akan dilakukan berbagai pengaturan-pengaturan yakni pada format *video*, tata letak *video*, kualitas *video*, dan pengaturan lainnya.

5. Proses *Editing* Tahap Kelima/terakhir

jika pada tahap-tahap sebelumnya telah selesai dikerjakan semua, maka yang harus dilakukan berikutnya adalah proses *rendering*. Pada tahap terakhir ini, proses *export video* atau *rendering video* pada tahap akhir sedang berlangsung. Setelah proses *export* selesai, *video* tersebut langsung dikirim dan kemudian akan ditayangkan sesuai jadwal yang sudah ditentukan.



Gambar 3.6 *Render Video*
(Sumber: *Screenshot Pribadi*)

Menunjukkan proses *render video*, dimana dalam proses ini *video*, *background* dan teks yang sudah dirangkai pada *timeline* dijadikan dalam satu format *video* yang siap tayang. Kegiatan ini biasanya memakan waktu cukup lama karena *PC* atau *Laptop* harus memproses satu per satu isi *timeline* hingga menjadi satu kesatuan *video*, tetapi proses ini bisa lebih cepat apabila *PC* atau *Laptop* yang digunakan spesifikasinya sangat mumpuni untuk *render video*.