



**EDITOR VIDEO PADA PUBLIC SPEAKING CLASS  
DI ARTV SCHOOL OF PUBLIC SPEAKING**



**Oleh:**

**DEVA ARTA MAHARDIKA**

**14510160026**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA  
2018**

## ABSTRAK

Video dokumentasi merupakan salah satu alat untuk mengabadikan peristiwa yang mudah dijangkau oleh banyak lapisan masyarakat. Video dokumentasi yang memiliki banyak manfaat selain dapat mengabadikan suatu kejadian atau peristiwa di suatu tempat, video dokumentasi juga sebagai pemaparan fakta pada peristiwa tertentu.

*Editor* adalah orang terakhir dari seluruh pekerja produksi dalam penggarapan sebuah karya visual film dan program acara televisi. *Editor* bertanggung jawab untuk *editing* program yaitu mengumpulkan, memilih, memotong, menyambung gambar–gambar hasil shooting dan mengurutkan, menata gambar dan suara, background, sound efek sesuai dengan naskah program sehingga menghasilkan hasil produksi program yang berkualitas jumping dan enak dinikmati.

*Editing* adalah proses menyusun, memotong dan memadukan kembali (film/rekaman) menjadi sebuah cerita utuh dan lengkap.

**Kata Kunci :** *Editor, Editing*, Dokumentasi



## DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I 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 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Profil Instansi .....	5
2.2 Sejarah Singkat ARTV School of Public Speaking Surabaya.....	5
2.3 <i>Overview</i> Instansi .....	8
2.4 Visi dan Misi ARTV School of Public Speaking Surabaya.....	11
2.5 Tujuan ARTV School of Public Speaking.....	11
2.6 Program ARTV School of Public Speaking.....	11
2.7 Data Penyelenggara ARTV School of Public Speaking Surabaya.....	13
BAB III LANDASAN TEORI.....	14
3.1 Multimedia .....	14
3.2 Sejarah <i>Editing</i> .....	15
3.3 <i>Editing</i> .....	15
3.4 Tahap-tahap <i>Editing</i> .....	16
3.5 <i>Editor</i> .....	18
3.6 Peran <i>Editor</i> .....	19
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....	20
4.1 Analisa Sistem.....	20
4.2 Posisi Dalam Instansi .....	20
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di ARTV School of Public Speaking...	21
BAB V PENUTUP .....	40

5.1	Kesimpulan.....	40
5.2	Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA .....		42
LAMPIRAN.....		43
BIODATA PENULIS .....		51



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era digital seperti saat ini, dokumentasi sudah menjadi hal yang umum bagi masyarakat. Dokumentasi bertujuan untuk menangkap dan menyimpan moment-moment yang nantinya akan menjadi kenangan.

Output dari sebuah dokumentasi dapat berupa foto dan video. Untuk menghasilkan video dokumentasi yang utuh, perlu menjalani berbagai macam proses seperti pengambilan gambar *take*, proses penyuntingan dan rendering. Disini penulis melakukan Kerja Praktik dan berperan sebagai video *editor* di ARTV School of Public Speaking Surabaya.

Tugas seorang video editor adalah menyunting dan menyusun potongan-potongan gambar menjadi utuh dan dapat dinikmati. Tidak hanya sebagai *editor* yang melakukan *editing*, tetapi di ARTV School of Public Speaking juga menjadi kameraman di kegiatan atau *event* tertentu, sehingga apa yang penulis pelajari dari prodi DIV Komputer Multimedia dapat di aplikasikan dengan baik saat Kerja Praktik di ARTV School of Public Speaking.

Sebagai *editor* bertanggungjawab mengkontruksi cerita secara estetis dari *shot* yang dibuat berdasarkan acara yang telah diselenggarakan. Seorang editor dituntut memiliki *sense of storytelling* (kesadaran/rasa/indera penceritaan) yang kuat, sehingga tentunya dituntut sikap kreatif dalam menyusun *shot-shot* yang ada. Kekuatan yang dimaksud bahwa seorang *editor* harus mengerti akan

konstruksi struktur cerita yang menarik dan mampu membuat kesinambungan aspek emosionalnya (Ariatama dan Muhlisiun, 2008: 143).

Kerja praktik diperlukan bagi mahasiswa karena dengan kerja praktik di perusahaan, mahasiswa dapat belajar bagaimana dunia kerja yang sebenarnya. Mahasiswa dapat belajar dan mengetahui etika bekerja, sikap, sopan santun dan bertutur kata yang baik kepada atasan maupun mitra kerja.

Lingkup materi yang akan didapat dari adanya kerja praktik ini ialah bagaimana melakukan manajemen produksi dan waktu terhadap sebuah dokumentasi kegiatan, hal ini dikarenakan tahap pasca-produksi dari sebuah video yang disusun saat proses dokumentasi selesai sangatlah penting.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat perumusan masalah, yaitu bagaimana Editor Video pada Public Speaking Class di Artv School of Public Speaking.

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan dibutuhkan beberapa batasan masalah. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam laporan ini antara lain:

1. Peran *editor* video dalam semua kegiatan kelas dan event di ARTV
2. *Editing* video dengan menggunakan *software Adobe Premier*
3. Membuat stiker label cd menggunakan *software Adobe Photoshop*

### 1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai penulis dari kerja praktik ini adalah menyunting video dokumentasi kegiatan kelas *public speaking* dan event di ARTV School of Public Speaking Surabaya.

### 1.5 Manfaat

Manfaat dari kerja praktik ini sangat banyak. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Pribadi
  - a. Dapat membangun jiwa disiplin dan mengikuti segala aturan yang berlaku di tempat magang
  - b. Menambah pengalaman kerja di bidang Multimedia, Film, dan TV (Televisi) dan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan.
  - c. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.
  - d. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.
  - e. Menambah ketrampilan, pengetahuan, dan gagasan-gagasan seputar dunia usaha serta industri yang professional.
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 multimedia.

3. Manfaat bagi Akademik

a. Mengaplikasikan keilmuan videografi dan sinematografi pada pembuatan video dokumentasi.

b. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.

c. Dapat meningkatkan kerjasama antara perguruan tinggi dengan instansi.

Sebagai bahan evaluasi dibidang akademik, khususnya meningkatkan mutu pendidikan sehingga didapat suatu keselarasan kenyataan yang ada pada lapangan kerja serta sebagai sarana untuk menjalin hubungan antar perguruan tinggi dengan tempat kerja praktik.





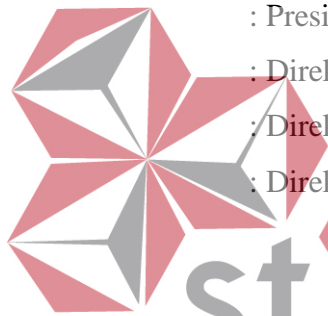
## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profil Instansi

Nama Perusahaan : ARTV School of Public Speaking  
Nama PT. : PT. Pancaran Lima Warna  
Alamat Usaha : Raya Kali Rungkut 1-5, Ruko Rungkut Megah  
Raya M20 Surabaya  
(031) 879 01117 / ph : 081 938 211 402

Struktur Organisasi : Komisaris : The Tjoan Sik  
: Presiden Direktur : Harisman Susanto, S.H  
: Direktur 1 : Kho. Jimmy Gunawan, S.E  
: Direktur 2 : Dewi Suryani Susanto, S.Kom  
: Direktur 3 : Vianney Nana Yuanita Susanto, QWP



#### 2.2 Sejarah Singkat ARTV School of Public Speaking Surabaya

ARTV School Of Public Speaking adalah anak perusahaan dari PT. Pancaran Lima Warna yang bergerak di bidang jasa Edukasi / sekolah public Speaking yang terfokus pada bidang pembelajaran informal. Pengajar dari ARTV School of Public Speaking adalah praktisi di bidangnya, antara lain: MC, *radio announcer*, *tv presenter*, dan *trainer for human performance*. Dalam pengalaman *training/seminar* yang pernah diadakan oleh ARTV School of Public Speaking, dapat disimpulkan kondisi di lapangan membutuhkan kelincahan teknik komunikasi selain produk *knowledge* yang dimiliki masing-masing individu dalam keberhasilan mencapai tujuan. Teknik komunikasi yang diajarkan

memberikan gaya *entertainment* yang tentunya sudah menjadi pengalaman dari para pengajar, yaitu: *first impression, holding hands, eye contact, ice breaking, master of ceremony skill, tv presenter skill*, hingga cara berpresentasi, bernegosiasi, serta kemampuan untuk mengarahkan seseorang dalam mengambil keputusan tanpa harus memaksa. Dengan konsep 80% praktek, dan 20 % teori. Cara belajar yang seru tersebut menjadikan pengalaman baru bagi peserta.

Berbicara mengenai fasilitas yang disuguhkan kepada murid-murid nya adalah memberikan fasilitas ruang kelas yang nyaman, terdapat studio *broadcasting* (radio, tv, dan MC stage), selain itu terdapat informasi casting, perlombaan, dan *field trip* ke media TV, dan Radio. Penulis memilih perusahaan ini karena memiliki nilai lebih, yaitu mereka memiliki layanan *pengarahan job berkelas* yang membuat ARTV School of Public Speaking mengungguli beberapa kompetitornya. Jadi bukan hanya job MC kelas kampus atau *event* sosial, melainkan job/ *show* MC berkelas *event* besar (*ballroom / mall*), dapat dikatakan seperti MC *Wedding, MC Engagement, MC bazaar*, dan lain lain).

ARTV School Of Public Speaking setiap tahunnya memiliki murid rata-rata per tahunnya ialah 200 Murid, dan ARTV School juga secara rutin menyelenggarakan setidaknya 5 *event* dalam setahun diluar job komersil atau pelatihan sosial, hal ini guna membantu murid ARTV School dalam mengeksplorasi bakat dan kemampuan mereka di bidang *broadcasting* serta terbukti efektif mendorong murid RTV siap tampil di depan publik. ARTV School juga memiliki program dapat disesuaikan dengan permintaan, keinginan serta kebutuhan murid. Misal saja, kebutuhan sang anak ini ialah agar dapat *speech / berpidato* di panggung saat audisi model, kebetulan anak ini adalah

calon model cilik dengan kemampuan *catwalk* sangat baik, tetapi selalu kalah di *grand final* karena tidak dapat berkomunikasi dengan baik dan kurang memukau para juri. Maka, kami ARTV School Of Public Speaking menyediakan kurikulum sesuai kebutuhan anak tersebut (tidak kaku dengan pembelajaran umumnya), Kata Miss Dewi Suryani Susanto, Selaku Direktur di sekolah public speaking tersebut.

ARTV School Of Public Speaking tidak hanya memberikan pelayanan jasa terhadap murid- murid nya nya tetapi memberikan juga perhatian yang lebih mendalam. Tujuannya untuk menciptakan kepuasan murid dan mempertahankan loyalitas murid terhadap layanan jasa yang diberikan.

Sebagai contoh, semua murid- murid ARTV School Of Public Speaking yang mengikuti kompetisi internal, eksternal, termasuk *job* / pengarahan tampil/ *show*/ mendapatkan pelatihan secara cuma- cuma (tidak dipungut biaya apapun). Mereka dibekali pelatihan (*coaching*) sampai simulasi performances untuk mempersiapkan agar setiap tampilan murid murid nya tampil prima di stage.

Lembaga pendidikan yang memiliki Ijin Diknas No 4219/8428/43664/2016 ditunjang dengan *coach* yang berpengalaman dan praktisi di bidangnya, maka siswa dapat belajar dan bertanya langsung dari pengalaman *coach* ketika di lapangan. Sistem belajar kami lebih menonjolkan pada praktek, sehingga proses belajar menjadi lebih mudah untuk dipahami oleh siswa. Kemudian dibuat simulasi suasana mirip dengan kondisi arena yang sebenarnya, hal ini membuat tingkat percaya diri siswa mulai diuji. Dengan kata lain semakin banyak praktek

saat belajar, maka secara otomatis menambah rasa percaya diri pada siswa yang bersangkutan. Kami memiliki beberapa kelas antara lain: *public speaking*

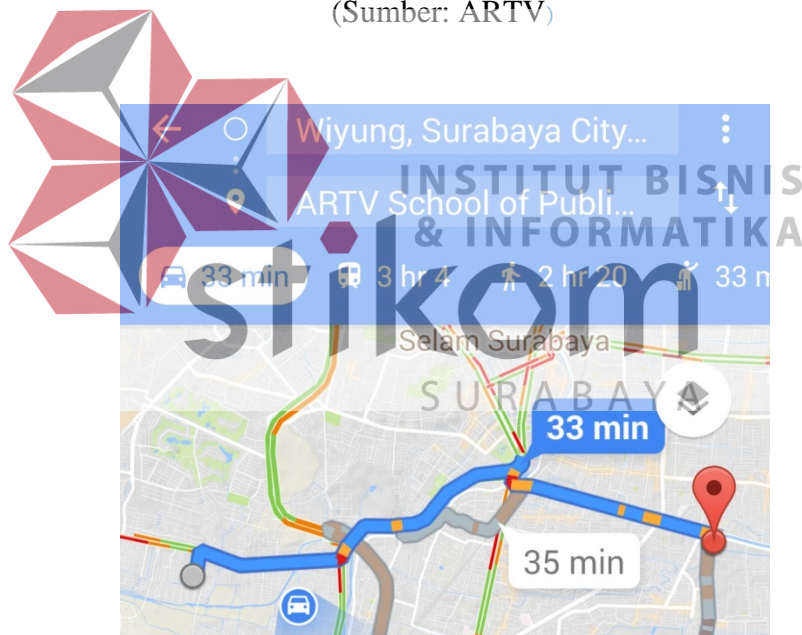
*presentation skill, master of ceremony, radio announcer, tv presenter.* Kelas tersebut telah dipersiapkan dengan baik dan sistematis, sehingga dapat membantu menggali potensi setiap peserta yang belajar *public speaking* maupun *broadcasting class*.

### **2.3 Overview Instansi**

Dalam melakukan kerja praktik, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan/instansi tersebut. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di sekitar perusahaan/instansi, karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa kerja. ARTV School of Public Speaking bertempat di Ruko Rungkut Megah Raya M20 yang beralamatkan di Jl. Raya Kali Rungkut 1-5 Surabaya. Tampak dari gambar 2.1 yang merupakan logo dari ARTV School of Public Speaking Surabaya, gambar 2.2, gambar 2.3 dan gambar 2.4 merupakan peta lokasi dan tempat kerja di ARTV School of Public Speaking Surabaya.



Gambar 2.1 Logo ARTV School of Public Speaking Surabaya  
(Sumber: ARTV)



Gambar 2.2 Peta Lokasi ARTV School of Public Speaking Surabaya  
(Sumber: [www.maps.google.com](http://www.maps.google.com))



Gambar 2.3 Letak ARTV School of Public Speaking Surabaya  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 2.4 Ruang Kerja ARTV School of Public Speaking Surabaya  
(Sumber: Olahan Penulis)

## 2.4 Visi dan Misi ARTV School of Public Speaking Surabaya

Visi ARTV School of Public Speaking adalah mengembangkan kemampuan *public speaking* dan *broadcasting* bagi generasi muda untuk menjadi pribadi yang percaya diri dalam mengembangkan potensi di dunia *entertainment* (pembicara, mc, *announcer radio*, dan *tv presenter*). Misi ARTV School of Public Speaking adalah memberikan pelatihan yang berjenjang dan berkualitas sehingga mudah dipahami oleh peserta. Sistem belajar yang modern serta praktek langsung yang membuat peserta berani mencoba untuk tampil dan berbicara di depan umum. Melakukan *review* di tiap kali pertemuan sehingga ada goal dan proses yang bisa diukur.

## 2.5 Tujuan ARTV School of Public Speaking Surabaya

Tujuan pokok yang akan dicapai oleh ARTV School of Public Speaking yaitu:

1. Dapat mengkomunikasikan sesuatu hal/ide kepada sekelompok orang didepan umum.
2. Dapat memberikan informasi, mempengaruhi atau menghibur peserta.

## 2.6 Program ARTV School of Public Speaking

*Public speaking presentation class* adalah kelas yang mengajarkan bagaimana cara mengkomunikasikan sesuatu hal/ide kepada sekelompok orang didepan umum (biasanya dalam bentuk pengajaran, pemaparan materi, ceramah ataupun pidato) yang bertujuan untuk memberikan informasi, mempengaruhi atau



menghibur peserta. Presentation skill adalah hal yang wajib dikuasai oleh mereka yang dalam keseharian banyak bertemu dengan orang dalam kelompok kecil ataupun besar. Teknik keterampilan berbicara di depan umum sangat diperlukan guna meningkatkan kualitas diri di era global sekarang ini.

*Master of ceremony class (mc)* adalah kelas yang mengajarkan bagaimana memandu acara dengan baik sesuai dengan *rundown* yang ada. Beberapa hal yang tentunya melalui praktek yang dilakukan oleh peserta

*Radio announcer class* adalah kelas yang mengajarkan bagaimana menyapa dan meyakinkan pendengar melalui kata-kata yang diucapkan oleh host, sehingga pendengar dapat merasakan dan memahami informasi dengan penuh warna dan rasa meski hanya mendengarkan penyampaian host tersebut. Dalam kelas ini juga diajarkan teknik olah vokal, intonasi, dan aksentuasi baca sebagai *host radio*.

*TV presenter* dan *tv news anchor* adalah kelas yang mengajarkan ketrampilan dalam mengolah kata dan bahasa tubuh yang sesuai di depan kamera. Sehingga mampu menyampaikan informasi dengan baik dan mudah dimengerti oleh pemirsa. Hal ini diperlukan pembelajaran olah vokal dan *body language* yang sesuai dengan tema dan segmen yang akan dibawakan oleh presenter.



## 2.7 Data Penyelenggara ARTV School of Public Speaking Surabaya

**NAMA PERUSAHAAN** : PT. Pancaran Lima Warna  
**NAMA LEMBAGA PENDIDIKAN** : ARTV School Of Public Speaking  
**NAMA PEMILIK** : Vianney Nana Yuanita Susanto  
**ALAMAT KANTOR** : Jalan Raya Kalirungkut No 1-5, Surabaya Ruko Rungkut Megah Raya Blok M20  
**NO TELP** : 031.879.0117 / 081.938.211.402  
**EMAIL** : [radiovtsurabaya@gmail.com](mailto:radiovtsurabaya@gmail.com)  
**WEBSITE** : [www.radiovtsurabaya.com](http://www.radiovtsurabaya.com)  
**COACH** : Praktisi dan berpengalaman di bidangnya  
**KATEGORI** : Kids (4 – 11 thn), Teens (12 – 17 thn), Profesional (usia di atas 18 thn)  
**FASILITAS BELAJAR**

1. Ruko 3 lantai dengan parkir yang luas
2. Ruang kelas yang luas dan nyaman
3. AC yang dingin di setiap ruangan
4. Peralatan belajar yang memadai
5. Studio *live show streaming* (magang)



INSTITUT BISNIS  
 & INFORMATIKA  
**stikom**  
 SURABAYA

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1 Multimedia

Multimedia, ditinjau dari bahasanya, terdiri dari 2 kata, yaitu multi dan media. Multi memiliki arti banyak atau lebih dari satu. Sedangkan media merupakan bentuk jamak dari medium, juga diartikan sebagai saran, wadah, atau alat. Istilah multimedia sendiri dapat diartikan sebagai tranmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi, baik berbentuk kata-kata, gambar, video, musik, angka, atau tulisan tangan dimana dalam dunia komputer, bentuk informasi tersebut diolah dari dan dalam bentuk data digital.

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu: suara, gambar dan teks. Disisi lain, multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau *output* dari data, dimana media tersebut dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar.

Aplikasi multimedia umumnya dipisahkan menjadi aplikasi yang digunakan untuk membuat, dan yang hanya untuk menampilkan saja dan aplikasi pengaturan. Sebagai contoh, aplikasi media yang digunakan untuk membuat adalah kamera. Dengan kamera dapat menangkap informasi digital berupa visual yang selanjutnya akan tersimpan baik dalam bentuk memori (Darma & Shenita, 2009: 2)

### 3.2 Sejarah *Editing*

Sejarah awal editing itu muncul setelah adanya pemutaran film bisu milik *Lumiere Frere* alias Lumiere Bersaudara, lewat judul *La Sortie des usines* (1895). Beberapa sineas kemudian melakukan eksperimen dengan mencoba menyusun sejumlah *shot* sambil mempelajari sejauh mana gambar dapat disusun sedemikian rupa, sehingga memiliki kemampuan untuk merangsang emosi dan membentuk atau memutarbalikan persepsi (Mabruri, 2013: 3).

Dalam catatan sejarah ada 3 tokoh utama dalam dunia editing, yaitu :

1. David Wark Griffith (D.W. Griffith), dengan teori *dramatic emphasis*. Lahir di LaGrange, Kentucky, 22 Januari 1875, meninggal di Hollywood, 23 Juli 1948.
2. Vsevolod Illarionovich Pudovkin (Poedovkin), dengan teori *Constructive Editing*. Lahir di Penza, Russian Empire yang sekarang Russia 28 Februari 1893, meninggal di Riga, Latelevisiian SSR, USSR sekarang Latelevisiia pada 30 Juni 1953.
3. Sergei Mikhailovich Eisenstein, dengan teori *Intellectual Montage*. Lahir 23 Januari 1898 di Riga, meninggal 11 Februari 1948.

### 3.3 *Editing*

Menurut Technopark Surakarta dalam *website* [www.technopark.surakarta.go.id](http://www.technopark.surakarta.go.id) video *editing* merupakan proses edit terhadap klip-klip video hasil dari proses *shooting*, dimana pada proses ini seorang *editor* memilih atau menyunting gambar dalam bentuk video tersebut dengan cara memotong klip-klip video (*cut to cut*) kemudian menggabungkan potongan-potongan video tersebut, menjadi

sebuah video yang utuh untuk kemudian menjadi sebuah video yang baik untuk ditonton.

Dalam proses *editing* itu sendiri seorang *editor* akan menambahkan berbagai effect serta menyisipkan transisi, sehingga video akan terlihat menarik saat ditonton. Oleh sebab itu proses *editing* menjadi salah satu elemen penting di dalam sinematografi dan tidak dapat dipisahkan dari dunia broadcasting.

Dalam proses editing, tidak cukup hanya menggabungkan gambar begitu saja, tetapi banyak sekali variabel yang harus diketahui dalam proses editing, misalnya: seorang editor harus juga bisa memberi sentuhan rasa dalam memandang sebuah angle camera yang baik, sehingga bisa memberi sentuhan editing yang menarik.

### 3.4 Tahap-tahap Editing

Menurut Maburi dalam bukunya yang berjudul “*Teori Dasar Editing Program Acara Televisi & Film*” (2013) tahap-tahap editing dibagi menjadi sebagai berikut:

#### 1. *Logging*

*Logging* adalah proses *editor* memotong gambar dengan mencatat waktu pengambilan gambar, dan memilih shot-shot yang ada, disesuaikan dengan kamera report. Proses *logging* pada dasarnya adalah me-review (menonton bahan) yang telah dihasilkan pada saat produksi, dengan dibantu oleh seorang asisten editor.

Proses *logging* ini diperlukan sebagai antisipasi dari penuhnya kapasitas harddisk/harddrive sehingga pemilihan gambar yang paling baik yang membuat harddisk tidak terlalu penuh.

## 2. *Offline Editing*

*Offline editing* merupakan sebuah proses menata gambar sesuai dengan skenario dan urutan–urutan shot yang telah ditentukan oleh sutradara. Dalam proses *offline editing* aktivitas memanggil file gambar yang telah di-logging untuk diurutkan sesuai konsep cerita. *Offline editing* juga disebut edit mentah, sebab tahap ini hanya baru menyusun cerita sesuai skenario belum ada penambahan–penambahan efek yang diinginkan.

## 3. *Online Editing*

Menurut Krisna Maulana dalam *website* [www.krisnamaulana.net](http://www.krisnamaulana.net) *Online Editing* adalah proses *editing* ketika seorang *editor* mulai memperhalus hasil *offline*, memperbaiki kualitas hasil dan memberikan tambahan transisi serta efek khusus yang dibutuhkan.

## 4. *Mixing*

*Mixing* berkaitan dengan proses *synchronizing* audio dan juga pemberian ilustrasi musik maupun audio efek khusus yang dibutuhkan. Bagian yang harus di-*mixing* pada proses ini adalah dialog, efek dan musik. Dialog adalah suara yang berasal dari adegan dialog atau narasi yang direkam di studio dubbing. Efek suara digunakan untuk mempertegas suasana dan memberi informasi benda, misalnya pesawat, mobil melaju, ataupun suara gelas pecah, suara binatang dan lain sebagainya.

## 5. *Distribute*

*Distribute* adalah akhir dari suatu tahapan editing dimana file project akan *diexport* sesuai kebutuhan pada saat akan melakukan *screening* (pemutaran).

Umumnya pada saat melakukan *distribute*, semua file video telah melalui tahapan *render*.

### 3.5 *Editor*

Menurut Widjaja dalam bukunya yang berjudul “*Kamera dan Video Editing*” (2008: 16) *editor* adalah sineas profesional yang bertanggung jawab mengkonstruksi cerita secara estetis dari shot-shot yang dibuat berdasarkan skenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi sebuah film cerita yang utuh.

*Editor* adalah orang terakhir dari seluruh pekerja produksi dalam penggarapan sebuah karya visual film dan program acara televisi. Pekerjaannya adalah mengolaborasi berbagai unsur kreatif sehingga mampu memberikan sentuhan seni pada hasil akhir karya visual.

*Editor* bertanggung jawab untuk *editing* program yaitu mengumpulkan, memilih, memotong, menyambung gambar–gambar hasil shooting dan mengurutkan, menata gambar dan suara, backsound, sound efek sesuai dengan naskah program sehingga menghasilkan hasil produksi program yang berkualitas jumping dan enak dinikmati.

*Editor* dituntut memiliki *sense of story telling* (kesadaran/ rasa/ indra penceritaan) yang kuat, sehingga sudah pasti dituntut sikap kreatif dalam menyusun *shot*.

### 3.6 Peran *Editor*

Menurut Youthmanual dalam *website* [www.youthmanual.com](http://www.youthmanual.com) peran atau tugas seorang *editor* adalah mengatur dan mengurutkan potongan-potongan rekaman mentah menjadi sebuah tayangan utuh, sesuai naskah atau sesuai instruksi sutradara dan produser.

Mengulas atau menonton ulang tayangan yang ia susun atau edit, untuk menentukan jika ada perbaikan yang diperlukan.

Memotong segmen-segmen tayangan sesuai durasi yang diinginkan, lalu menyusun ulang segmen tayangan untuk membuat adegan yang dapat "bercerita" dengan maksimal.

Menentukan suara, musik, dan efek visual spesifik yang dibutuhkan untuk melengkapi sebuah tayangan.

Memasang dan mengoperasikan sistem editing pada komputer, sistem penjudulan elektronik, peralatan penggantian video, dan unit efek video digital untuk memproduksi sebuah produk final.

## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini akan dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Kerja Praktik di ARTV School of Public Speaking Surabaya. ada pelaksanaan Kerja Praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi DIV Komputer Multimedia. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk menjadi *editor* video dalam penyuntingan video dokumentasi.

#### 4.1 Analisa Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Perusahaan : ARTV School of Public Speaking

Divisi : *Editor Video*

Tempat : Raya Kali Rungkut 1-5, Ruko Rungkut Megah Raya

M20 Surabaya

Kerja praktik dilaksanakan selama satu bulan, dimulai pada 1 Agustus 2017 hingga 30 Agustus 2017, dengan alokasi waktu jumat sampai rabu pada pukul 08.30-17:00 WIB.

#### 4.2 Posisi Dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan kerja praktik, posisi yang didapat ialah sebagai *editor video*, yang memiliki tugas menyunting video atau gambar yang telah di ambil oleh *camera person* pada saat kegiatan kelas kursus *public speaking*.



### 4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di ARTV School of Public Speaking

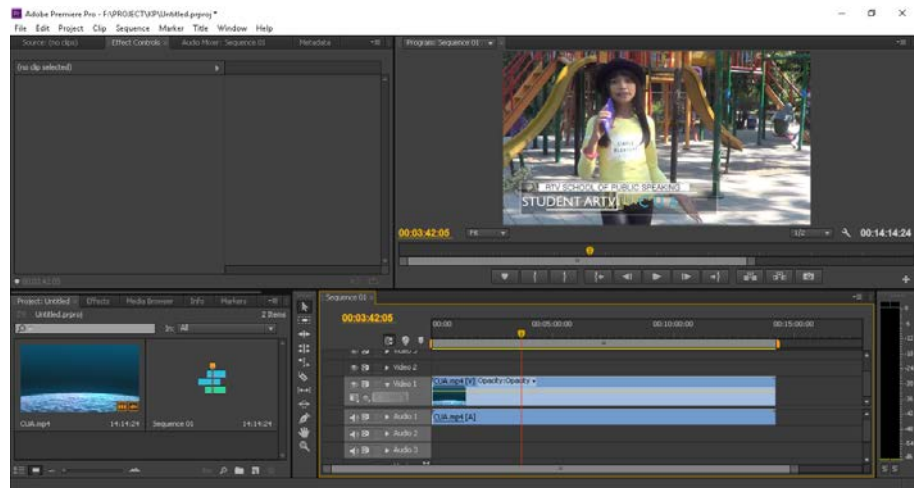
Kegiatan perminggu yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di ARTV School of Public Speaking akan dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan akan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

#### 1. Minggu ke -1

Awal kegiatan kerja praktik di ARTV School of Public Speaking adalah melakukan editing video kelas bisnis dan kelas kids, dilakukan di setiap ada pertemuan kelas bisnis dan kelas kids. Mendokumentasikan kelas broadcasting dan kelas TV News Anchor. Potongan gambar 4.1 dan 4.2 di bawah ini adalah potongan gambar saat melakukan proses editing untuk kelas bisnis dan kelas kids.



Gambar 4.1 Proses *editing* kelas bisnis  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.2 Proses *editing* kelas kids  
(Sumber: Olahan Penulis)

Untuk kelas *broadcasting* dan kelas TV News Anchor terdapat pada potongan gambar 4.3 dan 4.4 di bawah ini.



Gambar 4.3 Dokumentasi kelas *broadcasting*  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.4 Dokumentasi kelas TV News Anchor  
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada potongan gambar 4.3 di atas adalah pembelajaran menjadi seorang penyiar radio, sedangkan pada gambar 4.4 di atas adalah pembelajaran menjadi seorang pembawa berita.

Dalam melakukan dokumentasi video tentu saja mempersiapkan alat untuk merekam yaitu menggunakan kamera *handycam* untuk pengambilan video seperti gambar 4.5, kamera *mirrorless* untuk pengambilan foto seperti gambar 4.6, dan tripod untuk menyangga kamera saat pengambilan video seperti gambar 4.7 di bawah ini.



Gambar 4.5 Kamera *handycam*  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com))



Gambar 4.6 Kamera *mirrorless*  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com))



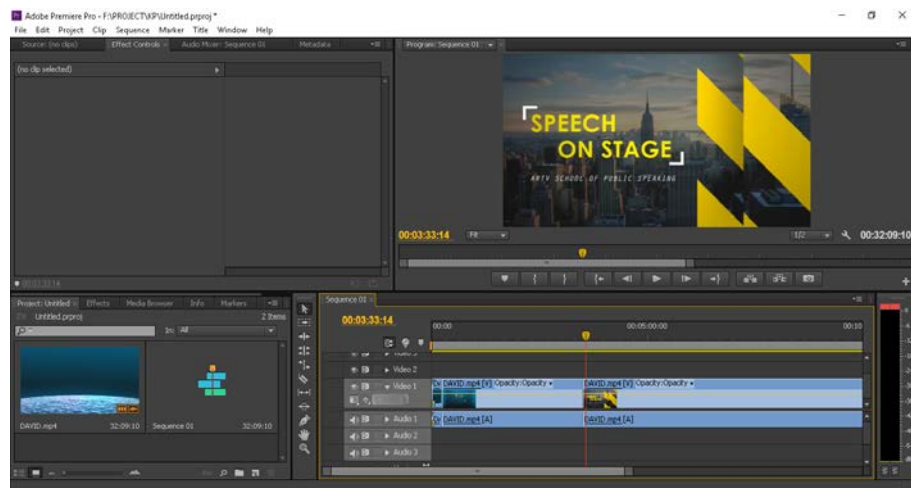
Gambar 4.7 *Tripod*  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com))

## 2. Minggu Ke-2

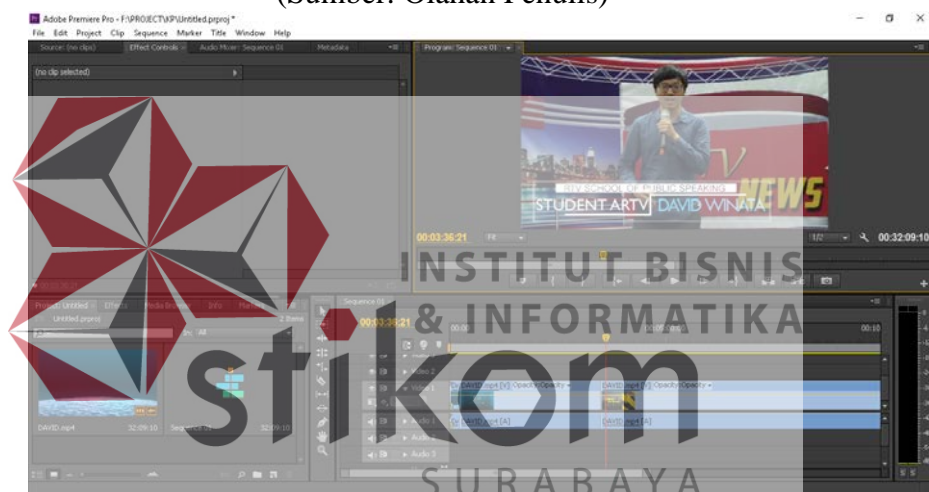
Pelaksanaan kerja praktik pada minggu ke dua, melakukan editing video kelas bisnis. Proses editing diperoleh dari hasil video dokumentasi setiap pertemuan kursus yang sudah di jadwalkan.



Gambar 4.8 Proses *editing* video  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.9 Bumper kelas bisnis  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.10 Proses *editing* video kelas bisnis  
(Sumber: Olahan Penulis)

Proses dokumentasi pengambilan video kelas *TV News Anchor*, kelas *TV News Anchor* ini mengajarkan untuk menjadi seorang presenter TV dan pembaca berita. Dokumentasi dilakukan saat murid *breafing* dan saat murid praktik, seperti gambar 4.11 dan 4.12 di bawah ini.





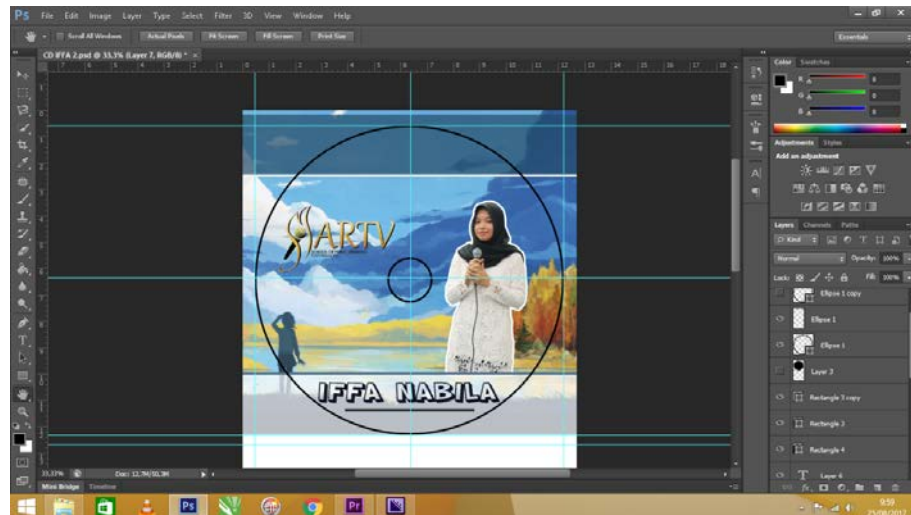
Gambar 4.11 Suasana kelas TV News Anchor  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.12 Praktik TV News Anchor  
(Sumber: Olahan Penulis)

Video yang telah dirender dikemas dalam bentuk CD. Untuk mendesain cover CD menggunakan software Adobe Photoshop. Tidak

hanya mendesain, tetapi juga harus diukur agar tidak melebihi ukuran kepingan CD yang akan digunakan.



Gambar 4.13 Desain Cover CD  
(Sumber: Olahan Penulis)

### 3. Minggu ke-3

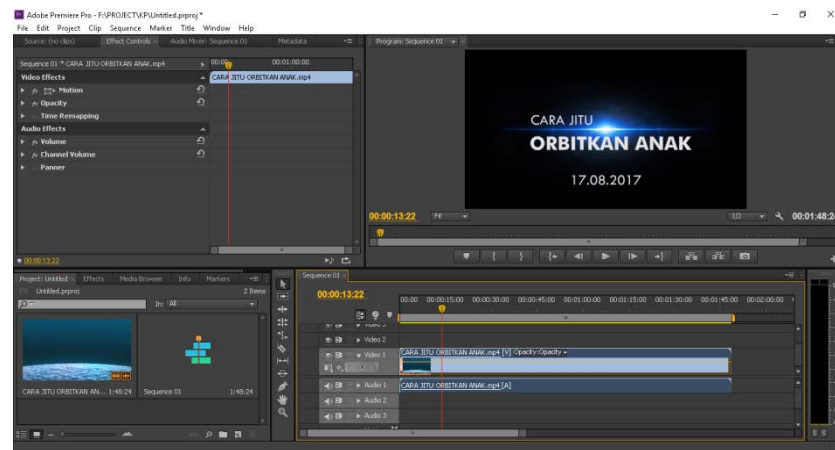
Pelaksanaan kerja praktik pada minggu ketiga yang pertama adalah melakukan dokumentasi dan editing video “Cara Jitu Orbitkan Anak”. Pengambilan video dokumentasi acara tersebut bertepatan pada tanggal 17 Agustus 2017. Berikut ini adalah gambar pada saat melakukan dokumentasi acara.





Gambar 4.14 Dokumentasi acara Cara Jitu Orbitkan Anak  
(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah mendokumentasikan video, tiba saatnya untuk proses editing menggunakan *software* Adobe Premier. Pada pembuatan bumper “Cara Jitu Orbitkan Anak” juga menggunakan *software* Adobe Premier. Pada tulisan “Cara Jitu Orbitkan Anak” menggunakan efek *zoom* dimana tulisan tersebut akan besar dengan sendirinya sesuai setingan pada *software* Adobe Premier.



Gambar 4.15 Bumper “Cara Jitu Orbitkan Anak”  
(Sumber: Olahan Penulis)



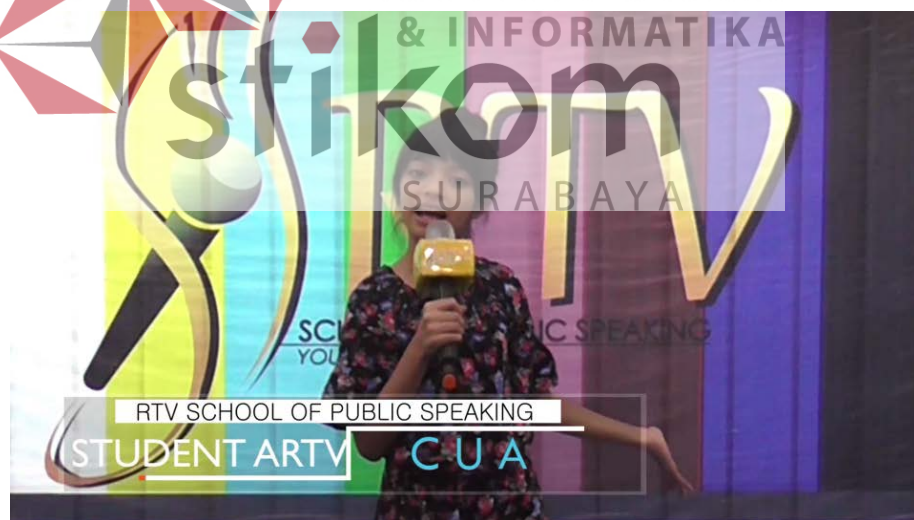
Gambar 4.16 Foto bersama para peserta  
(Sumber: Olahan Penulis)

Tugas kedua adalah melakukan editing untuk kelas akting, dimana file video telah didokumentasikan sebelumnya oleh rekan saya. Dari gambar 4.17, terlihat *coach* memberikan contoh bagaimana cara akting untuk marah kepada para murid.



Gambar 4.17 Foto coach dan murid ARTV  
(Sumber: Olahan Penulis)

Sedangkan untuk tugas ketiga yaitu mendokumentasikan kelas Kids. Dalam kelas Kids minggu ke 3 ini, materi yang diberikan adalah pembelajaran bagaimana menjadi seorang MC *Product Launching*.



Gambar 4.18 Foto Praktik menjadi MC  
(Sumber: Olahan Penulis)



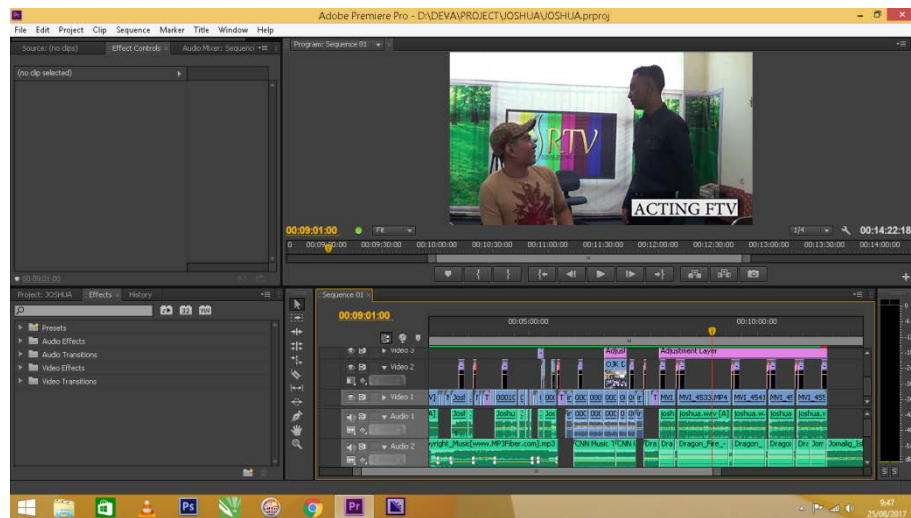
Gambar 4.19 Foto bersama para peserta  
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada gambar 4.19 setelah praktik menjadi MC, semua peserta yang mengikuti kelas Kids foto bersama untuk dokumentasi ARTV. Terlihat dari gambar di atas, peserta terlihat senang dan puas setelah mengikuti kelas Kids.

#### 4. Minggu ke-4

Pada minggu ke empat ini, tugas pertama yang di kerjakan adalah mengedit video dari kelas akting. Dalam kelas akting kali ini, para murid di ajarkan oleh *coach* menjadi aktor pemain FTV. Peran menjadi preman, anak sekolah, hingga pedagang kaki lima pun juga di ajarkan.





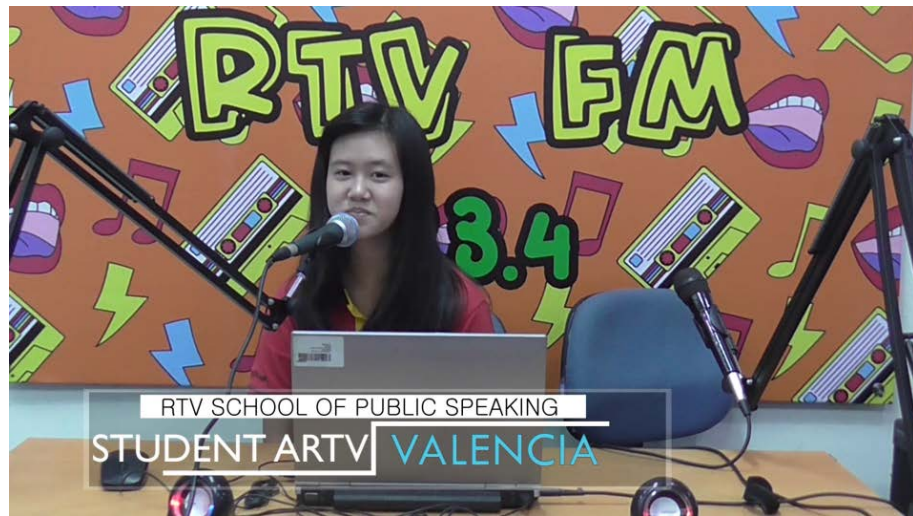
Gambar 4.20 Proses *editing* video kelas akting  
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada tugas selanjutnya adalah *editing* kelas *broadcasting*, editing kali ini dirasa cukup mudah dikarenakan murid sudah tidak kaku lagi dalam berekspresi serta berbicara di depan kamera pun tidak terbelit-belit.



Gambar 4.21 Proses *editing* kelas *broadcasting*  
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada gambar di atas, kelas *broadcasting* dilaksanakan di *outdoor* dimana murid tersebut berperan sebagai *host traveling*.



Gambar 4.22 Dokumentasi kelas radio  
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada gambar di atas, seorang murid berperan sebagai penyiar radio. Penyiar radio harus bisa *smiling voice* agar para pendengar radio merasa nyaman atas pembawaan dari penyiar tersebut.

Tugas ke empat adalah dokumentasi kelas pelatihan MC Birthday untuk kelas kids. Di kelas ini, anak-anak berperan sebagai MC acara ulang tahun temannya sendiri, mulai dari *rundown* acara, tempat diadakannya ulang tahun, anak-anak yang belajar menjadi MC sangat ceria.

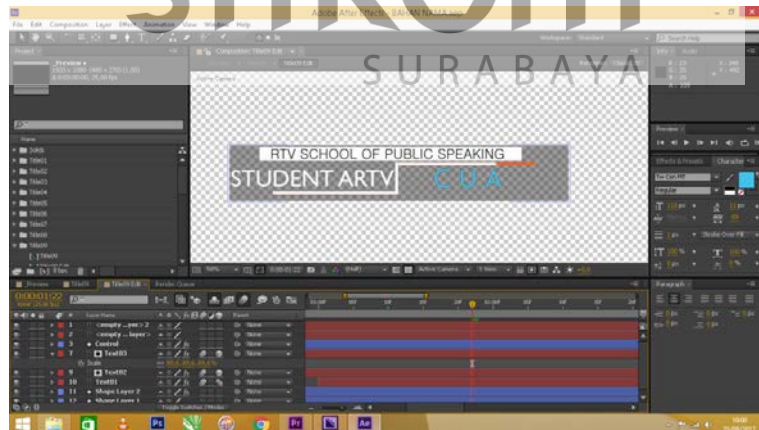


Gambar 4.23 Dokumentasi kelas MC Birthday  
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada tugas terakhir adalah *editing* final exam dan testimoni ARTV, *editing* video ini memerlukan *cutting* dan memasukkan bumper in, efek, transisi, bumper nama, dan tulisan untuk pertanyaan testimoni dan *bumper out*. Setelah menggabungkan video dari pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir, barulah video final exam dan testimoni dimasukkan. Tidak lupa pemilihan *background* yang menarik dan selaras dengan video dimasukkan kedalam *software* Adobe Premier agar dapat diolah.



Gambar 4.24 Proses *editing* ujian praktik  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.25 Proses *editing* name tag  
(Sumber: Olahan Penulis)





Gambar 4.26 *Bumper in testimoni*  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.27 Teks pertanyaan testimoni  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.28 Testimoni murid ARTV  
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada gambar 4.26 adalah contoh pertanyaan-pertanyaan testimoni yang harus dijawab oleh para murid. Kemudian pada gambar 4.27 murid ARTV mendapatkan sertifikat setelah *final exam*, dan dinyatakan lulus.



Gambar 4.29 *Bumper out*  
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada proses akhir adalah *rendering* video, *render* adalah menyatukan *frame* video yang sudah di edit dari beberapa potongan video menjadi satu video. Proses *render* menggunakan *software* *Adobe Premier* yang akan membutuhkan waktu lama.



Gambar 4.30 Proses *render* video  
(Sumber: Olahan Penulis)

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di ARTV School of Public Speaking Surabaya, maka dapat disimpulkan beberapa hal yaitu:

1. Sebagai *Editor* video, maka harus mengetahui bagaimana pengambilan gambar yang baik dan benar saat kegiatan berlangsung.
2. Dengan adanya *editor*, memberikan bukti bahwa adanya suatu kegiatan kelas kursus di ARTV School of Public Speaking dan sekaligus dapat menjadi media promosi.
3. Kerja praktik ini sangat berguna bagi mahasiswa, bagaimana memahami antara realita dan dengan teori yang sudah dipelajari.
4. Mahasiswa mampu mengukur sejauh mana, kemampuan ilmu yang di dapat saat perkuliahan diimplementasikan terhadap realita, khususnya pengambilan gambar pada saat kegiatan kelas kursus berlangsung.

## 5.2 Saran

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

1. Bagi ARTV School of Public Speaking

Lebih memfokuskan pada setiap *jobdesk* yang ada, dan tidak memberatkan salah satu pihak karena adanya *jobdesk* ganda. Menambah peralatan untuk menyimpan video, khususnya untuk *backup* data.

2. Bagi mahasiswa yang akan melakukan kerja praktik

Bagi mahasiswa yang tertarik dengan bidang dokumentasi atau semacamnya, diharapkan untuk menguasai teknik pengambilan gambar dan *editing* untuk dokumentasi kelas kursus ARTV School of Public Speaking Surabaya.



## DAFTAR PUSTAKA

### 1. Diambil dari Buku:

Ariatama & Muchlisiun. (2008). *Job Description Pekerja Film*. Jakarta: FFTV-IKJ.

Mabruri, A. (2013). *Teori Dasar Editing Program Acara Televisi & Film*. Depok: Mind 8 Publishing House.

S, Jarot & Shenian. (2009). *Buku Pintar Multimedia*. Jakarta: Mediakita

Widjaja, Christianito. (2008). *Kamera dan Video Editing*. Tangerang: Widjaja.

### 2. Diambil dari Internet:

Maulana, Krisna. 2015. Internet. *Tahap Umum Sebuah Editing*. <http://www.Krisnamaulana.net/2015/05/tahapan-umum-sebuah-editing-berikut-ini.html>. Diakses tanggal 24 Desember 2017.

Technopark Surakarta. 2017. Internet. *Apa itu Video Editing?*. <http://technopark.Surakarta.go.id/id/media-publik/sains-dan-edukasi/182-apa-itu-video-editing>. Diakses tanggal 08 Januari 2018.

Youthmanual. 2017. Internet. *Editor film dan Video*. <https://www.youthmanual.com/profesi/media-dan-periklanan/editor-film-dan-video>. Diakses tanggal 08 Januari 2018.