



EDITING DOKUMETASI ACARA
DI PT. KOEN CINEMA INDONESIA

KERJA PRAKTIK

Program Studi
DIV Komputer Multimedia

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

stikom
SURABAYA

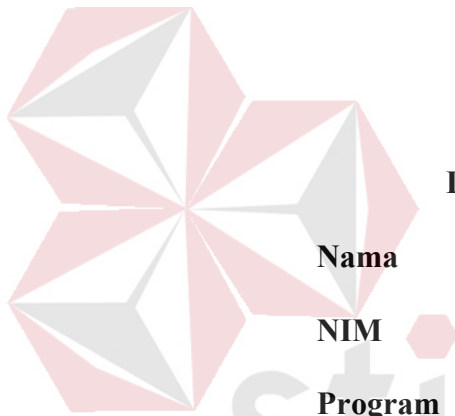
Oleh:

THERESIA INDY WIDOWATI

15510160023

**EDITING DOKUMENTASI ACARA
DI PT. KOEN CINEMA INDONESIA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Tugas Akhir



Disusun Oleh:

Nama : THERESIA INDY WIDOWATI

NIM : 15.51016.0023

Program : DIV (Diploma Empat)

Jurusan : Komputer Multimedia

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

2018

LEMBAR MOTTO



LEMBAR PERSEMBAHAN



*Ku persembahkan untuk Bangsa dan Tanah Airku, Keluarga, Sahabat serta
Teman-teman seperjuangan.*

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

LEMBAR PENGESAHAN

**EDITING DOKUMENTASI ACARA
DI PT. KOEN CINEMA INDONESIA**

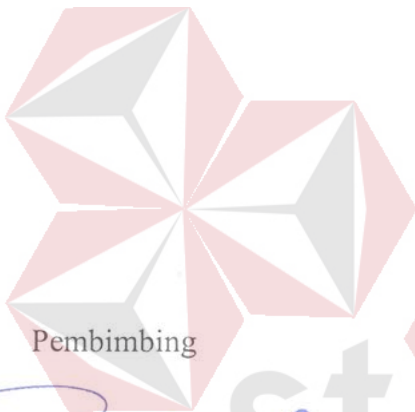
Laporan Kerja Praktik oleh

Theresia Indy Widowati

NIM: 15.51016.0023

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 22 November 2018



Pembimbing

Disetujui :

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

Penyelia

Karsam, M.A., Ph.D.

NIDN. 0705076802

Reva Girindra Ariyadi

KOLN
CINEMA

Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV. Komputer Multimedia



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
STIKOM
SURABAYA

Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.

NIDN. 0711086702

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Theresia Indy Widowati

NIM : 15.51016.0023

Program Studi : DIV Komputer Multimedia

Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Judul karya : *Editing* Dokumentasi Acara di PT. Koen Cinema Indonesia

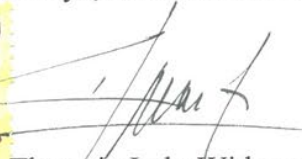
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas 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 karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 22 November 2018




Theresia Indy Widowati
NIM : 15.51016.0023

ABSTRAK

Editing merupakan salah satu bagian dari proses dalam pembuatan video, memilih dan menggabungkan antara *visual* dan *audio* menjadi sebuah karya yang dapat menyampaikan informasi.

Proses *editing* dapat terlaksana dengan baik jika bahan dasarnya yang berupa *stock shot video*, dan unsur pendukung lainnya seperti *text*, *graphic*, *audio*, dan juga *sound effect* sudah mencukupi. Secara umum proses *editing* adalah suatu pekerjaan yang berkaitan dengan pasca produksi.

Oleh karena itu, diperlukan suatu ilmu untuk mempelajari bidang *editing* dalam konteks dokumentasi sebagai media rekam melalui seorang *editor* yang bertugas mengoperasikannya. Di PT. Koen Cinema Indonesia yaitu sebuah *Production House* (PH) yang bergerak di bidang dokumentasi acara dan juga kegiatan perfilman lainnya, peran seorang *editor* sangat diperlukan. Dari permasalahan tersebutlah penulis melakukan kerja praktik di PT. Koen Cinema Indonesia. Sehingga dalam penulisan laporan Kerja Praktik ini diambillah judul "*Editing Dokumentasi Acara di PT. Koen Cinema Indonesia*"

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



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan laporan kerja praktik dengan judul “*Editing Dokumentasi Acara di PT. Koen Cinema Indonesia*” dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam penyelesaian laporan kerja praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan selama proses penyusunan laporan kerja praktik.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor.
3. Bapak Dr. Jusak selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika
4. Bapak Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Ketua Program Studi DIV Komputer Multimedia.
5. Bapak Karsam M.A., Ph.D. selaku Dosen pembimbing kerja praktik.
6. Reva Girindra Ariyadi selaku *Founder* PT. Koen Cinema Indonesia bersedia memberikan tempat untuk melakukan kerja praktik.
7. Bagus Eko yang telah membimbing dalam proses proses kerja praktik.
8. Sahabat, kekasih, teman-teman angkatan 2015 yang selalu mendukung dalam keadaan apapun.
9. Rekan-rekan *editor* yang sudah membagi ilmunya..
10. Keluarga besar program studi DIV Komputer Multimedia.
11. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

Demikian laporan kerja praktik ini disusun jika terdapat kesalahan dalam penulisan, maupun penyusunan laporan kerja praktik ini dimohon memberikan kritik dan saran. Sehingga laporan kerja praktik ini menjadi lebih baik. Semoga laporan kerja praktik ini dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya bagi teman-teman program studi DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Surabaya, 22 November 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
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.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Profil Instansi.....	5
2.2 Sejarah Singkat PT. Koen Cinema Indonesia.....	5
2.3 <i>Overview</i> Perusahaan.....	7
2.4 Visi dan Misi PT. Koen Cinema Indonesia.....	10
2.5 Tujuan PT. Koen Cinema Indonesia	11
BAB III LANDASAN TEORI.....	12
3.1 <i>Editing</i>	12
3.2 Persiapan <i>Editing</i>	13
3.3 Teknik <i>Editing</i>	13
3.3.1 Live on tape	13
3.3.2 Retakes.....	13
3.3.3 Rekaman bagian demi bagian.....	13
3.3.4 <i>Single source recording</i>	14
3.4. Jenis <i>Editing</i>	14
3.4.1 <i>Switching</i> atau <i>Editing Spontan</i>	14
3.4.2 <i>Post Production Editing</i>	14
3.4.3 <i>Assemble Editing</i>	15
3.4.4 <i>Insert Editing</i>	15
3.5 Jenis Transisi	15
3.5.1 <i>Cut</i>	15
3.5.2 <i>Dissolve</i>	16
3.5.3 <i>Fade</i>	16
3.5.4 <i>Wipe</i>	17
3.5.5 <i>Split Screen</i>	17
3.5.6 <i>Chroma</i> key.....	17

3.6 <i>Editing</i> Dialog	17
3.7 Dokumentasi.....	17
BAB IV <u>D</u> ESKRIPSI PEKERJAAN	19
4.1 Analisa Sistem.....	19
4.2 Posisi Dalam Instansi	19
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di PT. Koen Cinema Indonesia.....	20
BAB V <u>P</u> ENUTUP.....	32
5.1 Kesimpulan.....	32
5.2 Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN.....	35
BIODATA PENULIS	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT. Koen Cinema Indonesia.....	8
Gambar 2.2 Peta Lokasi PT. Koen Cinema Indonesia.....	8
Gambar 2.3 Letak PT. Koen Cinema Indonesia berdasarkan SIUP.....	9
Gambar 2.4 Tampilan Website PT. Koen Cinema Indonesia	9
Gambar 2.5 Tampilan Website PT. Koen Cinema Indonesia	10
Gambar 2.6 Tampilan Website PT. Koen Cinema Indonesia	10
Gambar 4.1 <i>Software</i> yang Digunakan.....	20
Gambar 4.2 Dokumentasi Acara di ITD UNAIR Surabaya.....	21
Gambar 4.3 Dokumentasi Acara di ITD UNAIR Surabaya.....	22
Gambar 4.4 Dokumentasi Acara <i>Go-Talk</i> by Go-Jek Jakarta	23
Gambar 4.5 Persiapan Dokumentasi Acara <i>Go-Talk</i>	23
Gambar 4.6 Proses <i>Editing</i> Video Go-Jek.....	24
Gambar 4.7 Proses <i>Editing</i> Video Seminar ITD	24
Gambar 4.8 Permintaan Revisi Video <i>Go-Talk</i>	25
Gambar 4.9 Dokumentasi Acara P&G <i>Annual Meeting</i> 2018	26
Gambar 4.10 Dokumentasi Acara P&G <i>Annual Meeting</i> 2018	26
Gambar 4.11 Dokumentasi Acara P&G <i>Annual Meeting</i> 2018	27
Gambar 4.12 Proses <i>Editing</i> video P&G <i>Annual Meeting</i> 2018	27
Gambar 4.13 Dokumentasi Acara <i>Global Health Diplomacy</i> (GHD) 2018.....	28
Gambar 4.14 Dalam Acara <i>Global Health Diplomacy</i> (GHD) 2018.....	28
Gambar 4.15 Dokumentasi <i>Global Health Leader</i> (GHL) 2018	29

Gambar 4.16 Dokumentasi <i>Global Health Leader</i> (GHL) 2018	30
Gambar 4.17 Dokumentasi <i>Global Health Leader</i> (GHL) 2018	30
Gambar 4.18 Proses <i>Editing</i>	31
Gambar 4.19 Proses <i>Grading</i>	31



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan PT. Koen Cinema Indonesia.....	35
Lampiran 2 Form KP-5 (Acuan Kerja)	36
Lampiran 3 Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan).....	37
Lampiran 4 Log Harian Acuan Kerja Selama 2 Bulan	39
Lampiran 5 Kehadiran Kerja Praktik Selama 2 Bulan.....	41
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing	43



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi khususnya multimedia sekarang ini telah berkembang semakin pesat sehingga sangat membantu dalam kehidupan manusia menjadi sedemikian mudah dan cepat. Multimedia merupakan elemen yang berperan penting dalam menunjang penyediaan informasi secara cepat dan mudah.

Media penyampaian informasi sangatlah beragam dan memiliki keunggulan masing-masing, salah satu contoh dari media tersebut adalah video. Video merupakan media penyampaian informasi yang menggabungkan teknologi *audio* dan *visual* secara bersamaan sehingga menjadi suatu tayangan informasi yang dinamis dan menarik.

Tentunya di era yang serba *digital* dan *online* seperti saat ini, kegiatan *videography* cukup sulit untuk dipisahkan dari kegiatan sehari-hari, masyarakat semakin mudah untuk menonton video melalui *smartphone*, komputer, televisi dan juga berbagai perangkat elektronik lainnya. Berbagai *platform* di internetpun berlomba-lomba untuk memberikan fasilitas tontonan dan informasi yang sesuai sehingga dapat menarik peminatnya.

Video juga memiliki kategori masing-masing seperti hobi, hiburan, informasi, dokumentasi dan lain sebagainya. Dalam pokok bahasan kali ini yaitu *editing* dokumentasi acara. Proses *editing* video sangatlah tidak asing lagi bagi pegiat *videography* atau *cinematography*. Tentunya proses *editing* ini sangatlah

membantu dan dapat menambah nilai kualitas dari video yang akan dihasilkan nantinya.

Pada proses *editing* dokumentasi, tidak cukup hanya dengan menggabungkan beberapa *stock* video begitu saja, namun banyak unsur yang harus diperhatikan di dalam prosesnya, seperti *angle* kamera, pergerakan kamera, informasi, komposisi dan juga motivasi didalamnya agar menghasilkan video yang memiliki alur dan cerita yang sesuai dengan yang dikehendaki.

Maka dari itu penulis ingin menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dan juga ingin mempelajari hal baru yang dapat diperoleh dari PT. Koen Cinema Indonesia. Penulis memilih PT. Koen Cinema Indonesia menjadi tempat kerja praktik, karena PT. Koen Cinema Indonesia merupakan *Production House* yang bergerak dibidang industri kreatif dan telah memiliki relasi yang cukup luas serta telah berstatus PT atau Perseroan Terbatas. Dengan melakukan kerja praktik di PT. Koen Cinema Indonesia, penulis bisa mengetahui banyak hal tentang dunia industri kreatif salah satunya adalah *editing* video, selain itu penulis tidak hanya belajar mengenai *editing* video namun juga pengambilan gambar dan audio serta sikap etika dalam bekerja. Kerja praktik juga diharapkan dapat mempersiapkan kemandirian mental mahasiswa dan mengembangkan kreatifitas di dunia kerja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang didapat yaitu: Bagaimana cara melaksanakan tugas sebagai *Editing* Dokumentasi Acara di PT. Koen Cinema Indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Dalam kerja praktik ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai *editor* video dokumentasi acara di PT. Koen Cinema Indonesia. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam kerja praktik ini antara lain:

1. Melakukan *editing* di pasca produksi kegiatan dokumentasi.
2. Menyusun alur cerita dan menyiapkan materi pendukung untuk keperluan *editing*.
3. Memilih *stock* video dan *audio* yang cocok untuk keperluan alur cerita di dalam video dokumentasi.
4. Menggabungkan *stock* video dan *audio* dan memperbaiki kualitas gambar (*color grading* dan *audio mixing*).

1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah menjadi *editor* dokumentasi acara di PT. Koen Cinema Indonesia.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

1. **Manfaat bagi Penulis**
 - a. Mengetahui proses pembuatan video dokumentasi acara.
 - b. Mengetahui cara mengedit video yang diminati oleh klien.
 - c. Mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dan menerapkannya dalam dunia kerja.
 - d. Menambah pengalaman kerja dalam bidang industri kreatif.
 - e. Membentuk sikap profesional, kritis serta kerja sesuai target.

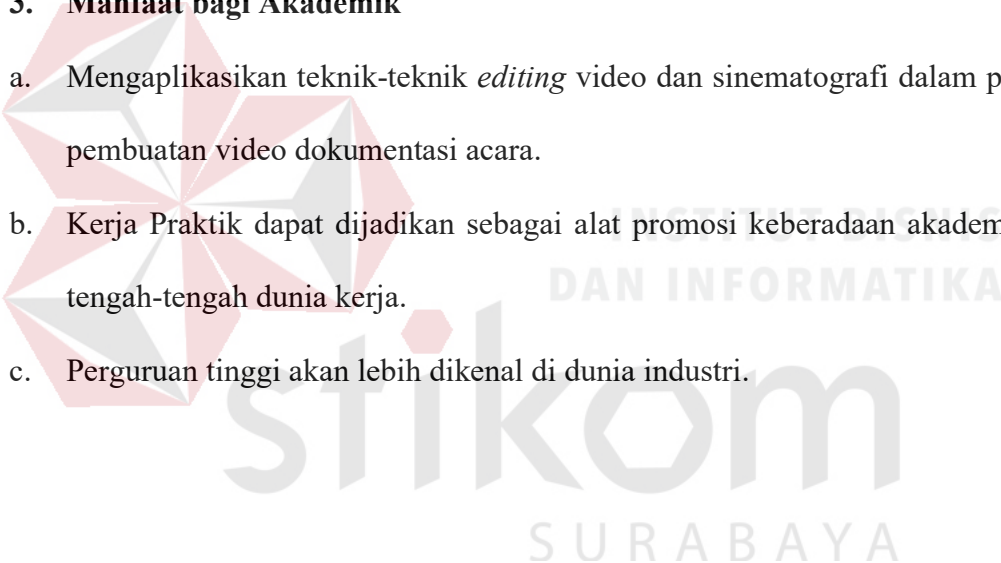
- f. Menambah wawasan dan pengalaman untuk mempersiapkan diri dalam dunia kerja, baik secara teoritis maupun secara praktis.

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 dan sinematografi.

3. Manfaat bagi Akademik

- a. Mengaplikasikan teknik-teknik *editing* video dan sinematografi dalam proses pembuatan video dokumentasi acara.
- b. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan akademik di tengah-tengah dunia kerja.
- c. Perguruan tinggi akan lebih dikenal di dunia industri.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi : PT. Koen Cinema Indonesia
*(Cinematic Film and Video Production) Based In
Surabaya and Yogyakarta.*

Alamat : Jalan Patimura IE No.09 RT.029 RW.006, Desa
Sengon, Kecamatan Jombang, Kabupaten Jombang

Telp/Fax : 085745000109

Email : koencinema.id@gmail.com

Website : koencinema.id

2.2 Sejarah Singkat PT. Koen Cinema Indonesia.

Koen Cinema Indonesia merupakan salah satu perusahaan baru yang ikut meramaikan industri kreatif terutama dalam bidang videografi atau pembuatan video. Videografi merupakan suatu cara menyampaikan pesan atau berkomunikasi melalui gambar bergerak atau dikenal sebagai video. Video biasanya disampaikan dengan alur cerita dan konsep kreatif tertentu yang diharapkan dapat memberikan informasi, inspirasi, atau bahkan meninggalkan kesan mendalam kepada penonton. Beberapa produk unggulan yang dihasilkan oleh perusahaan ini antara lain video profil perusahaan, video CSR, video iklan komersial, video acara, video

dokumenter, video produk, video pernikahan, dan lain sebagainya bergaya khas perfilman atau lebih dikenal dengan istilah *cinematic*.

Perusahaan ini telah resmi berdiri pada bulan Oktober 2017 di Kabupaten Jombang, Jawa Timur di bawah nama PT. Koen Cinema Indonesia. Perusahaan ini berbasis di Surabaya dan Yogyakarta dan melayani wilayah kerja secara nasional.

Brand Koen sendiri berasal dari bahasa lokal kasar yang umum dipergunakan oleh masyarakat Jawa Timur untuk kata “Kamu”. Pemilik utama perusahaan ini adalah Reva Girindra Ariyadi, alumni S1 Teknik Fisika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember tahun angkatan 2012. Perusahaan ini dimulai dari kerjasama dan kolaborasi antara pemilik utama dengan teman sekolah beliau yang bernama Bagus Eko Prasetyo, mahasiswa S1 Akuntansi, Universitas Gajah Mada tahun angkatan 2013. Dikarenakan adanya kesamaan dan kecocokan visi, misi, dan semangat berkarya di antara keduanya, maka dari itu dibentuklah brand Koen Cinema sebagai wadah untuk berekspresi sekaligus mencari penghasilan.

Segmentasi pasar PT Koen Cinema Indonesia adalah perseorangan, perusahaan lokal, perusahaan rintisan (startup), organisasi masyarakat atau Non Government Organization (NGO), perguruan tinggi, instansi pemerintah, hingga perusahaan nasional maupun multi-nasional di seluruh wilayah Indonesia dan membuka kemungkinan permintaan pasar internasional.

Di perusahaan ini, manajer pemasaran berperan dalam memasarkan produk-produk yang dimiliki oleh perusahaan. Selain itu manajer pemasaran juga bertanggung jawab atas kerjasama yang dilakukan oleh perusahaan dengan klien dan pihak-pihak lain yang terkait. Manajer produksi bertanggung jawab atas semua kegiatan produksi, baik dari pemilihan lokasi dan adegan, penyusunan konsep dan

cerita, pembentukan tim produksi, dan hal-hal lain yang terkait dengan proses pengambilan gambar. Manajer post produksi bertanggung jawab atas seluruh kegiatan dalam proses penyuntingan gambar dan suara (*editing*). Manajer post produksi mengatur penjadwalan proses penyuntingan gambar dan suara dari seluruh proyek. Selain itu manajer post produksi juga memberikan penilaian akhir atas kinerja seluruh pihak dari proses pra-produksi hingga produksi. Dari seluruh produk yang dimiliki PT Koen Cinema Indonesia, produk video perusahaan dan video dokumentasi merupakan pendapatan utama/unggulan.

2.3 Overview Perusahaan

Dalam melakukan Kerja Praktik, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan tersebut. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di sekitar perusahaan. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa kerja. Berdasarkan SIUP (Surat Izin Usaha Perdagangan) yang terbit pada tanggal 04 Desember 2017.

PT. Koen Cinema Indonesia beralamat di Jalan Patimura IE No.9 RT.029 RW.006, Desa Sengon, Kecamatan Jombang, Kabupaten Jombang, namun berbasis di Surabaya dan Yogyakarta serta melayani wilayah kerja secara nasional. Gambar 2.2 dan gambar 2.3 merupakan tempat PT. Koen Cinema Indonesia berdasarkan SIUP yang merupakan rumah pemilik serta Gambar 2.4 merupakan tampilan website dari PT. Koen Cinema Indonesia yang berisi portofolio kerja untuk menjangkau konsumen. Berikut ini adalah logo PT. Koen Cinema Indonesia.



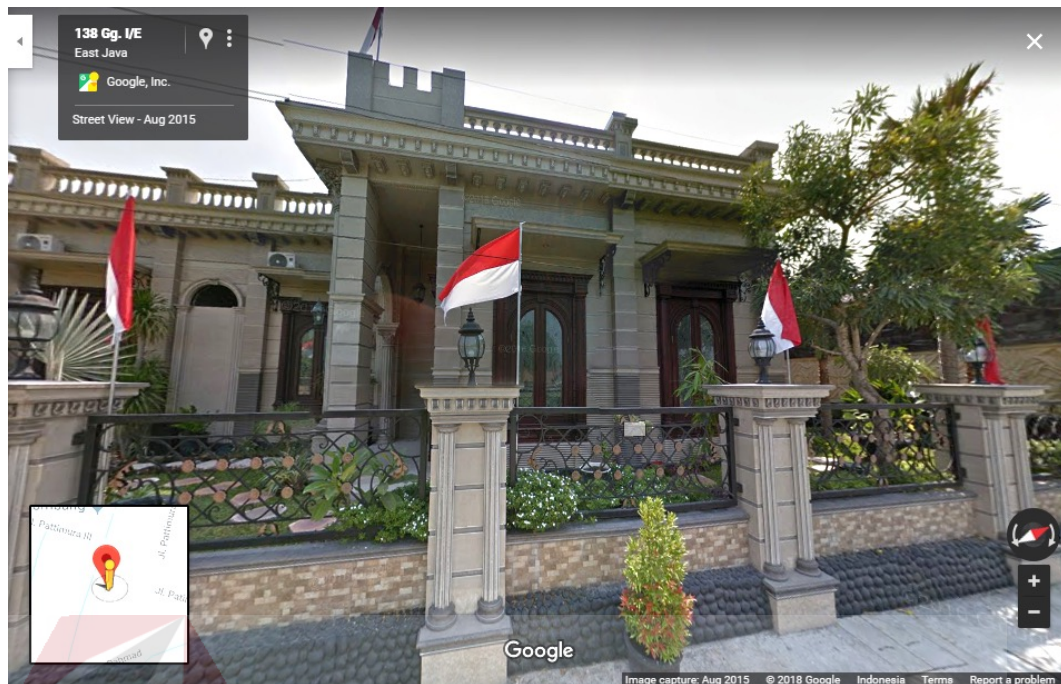
Gambar 2.1 Logo PT. Koen Cinema Indonesia

(Sumber: www.koencinema.id)



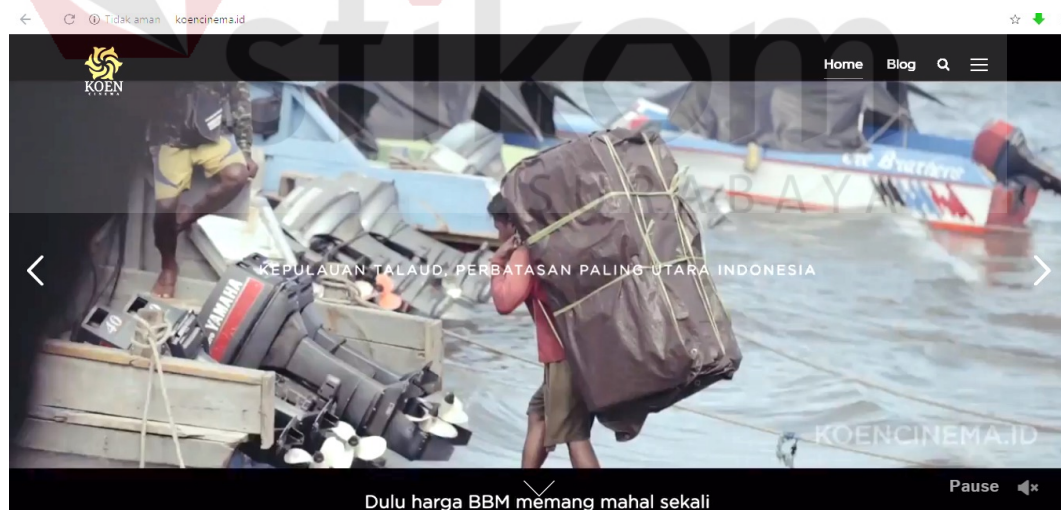
Gambar 2.2 Peta Lokasi PT. Koen Cinema Indonesia

(Sumber: www.maps.google.com)



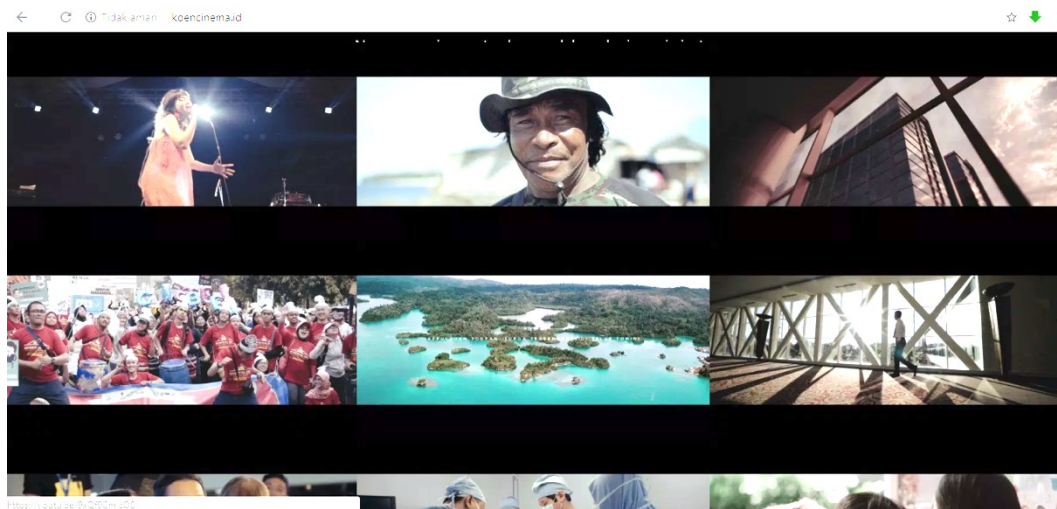
Gambar 2.3 Letak PT. Koen Cinema Indonesia berdasarkan SIUP

(Sumber: Olahan Penulis)



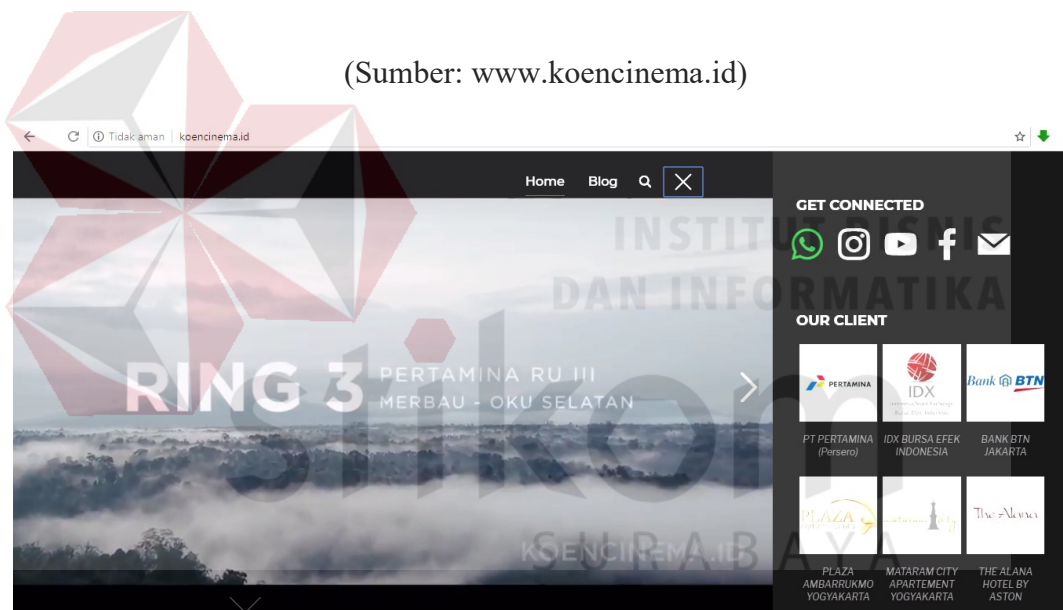
Gambar 2.4 Tampilan Website PT. Koen Cinema Indonesia

(Sumber: www.koencinema.id)



Gambar 2.5 Tampilan Website PT. Koen Cinema Indonesia

(Sumber: www.koencinema.id)



Gambar 2.6 Tampilan Website PT. Koen Cinema Indonesia

(Sumber: www.koencinema.id)

2.4 Visi dan Misi PT. Koen Cinema Indonesia

Visi

Menjadi rumah produksi yang turut serta meramaikan dan menyumbangkan karya video atau karya film yang berkualitas, diakui, dan menjadi inspirasi baru di dunia industri kreatif tanah air maupun internasional.

Misi

Terus menerus memproduksi video maupun film kreatif dengan dedikasi dan semangat tinggi untuk selalu menerapkan hal-hal baru, dengan selalu menjaga kredibilitas dalam proses produksi untuk pelayanan maupun hasil yang maksimal.

2.5 Tujuan PT. Koen Cinema Indonesia

Tujuan yang hendak dicapai oleh PT. Koen Cinema Indonesia adalah sebagai berikut:

Tujuan:

1. Meramaikan industri kreatif terutama dalam bidang videografi atau fotografi.
2. Menghasilkan produk videografi dan fotografi unggulan untuk bisa bersaing di industri kreatif.
3. Menginisiasi para *videographer* dan *photographer* berbakat untuk berkarya bersama dan menjadi wadah untuk berkumpul untuk menghasilkan produk yang memiliki daya apresiasi tinggi.
4. Terwujudnya relasi dan kerjasama dengan berbagai institusi dan perusahaan.
5. Meningkatkan *branding* untuk memperluas jejaring di masyarakat.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 *Editing*

Definisi *video editing* adalah suatu proses seleksi, penambahan teks/judul, efek, variasi, transisi, musik, *sound effect*, narasi, *color grading*, dari video mentah yang dihasilkan langsung dari alat perekam video seperti *handycam*, kamera video, *handphone* atau alat-alat perekam video lainnya supaya menjadi sebuah karya video yang mempunyai tampilan dan format video seperti yang kita inginkan (Danusasmita, 2014).

Editing adalah jiwa dalam sebuah film/video. Kiranya ungkapan ini tidaklah berlebihan sebab terjadinya sebuah film/video tentu melalui proses *editing*. *Editing* adalah suatu proses memilih, mengatur serta menyusun *shot-shot* menjadi satu *scene*, menyusun dan mengatur *scene-scene* menjadi *sequence* yang akhirnya merupakan rangkaian *shot-shot* yang berturut tentang sebuah cerita yang utuh. Begitu pentingnya proses *editing* sehingga peranan seorang editor hampir dapat disamakan dengan peranan seorang sutradara. Oleh karena itu, seorang editor sering juga disebut *second director*. Editor sebagai seseorang yang mempunyai peran membantu atau bekerja sama dengan sutradara, mempunyai kewajiban merangkai gambar dengan baik dan teliti sehingga dapat bercerita kepada penonton melalui karya film/video yang telah dibuat (Nugroho, 2014).

Editing adalah jantung proses pembuatan video. Tujuan *editing* yaitu untuk menyeleksi *shot*, mengambil yang baik dan membuang yang buruk sehingga

menjamin bahwa penonton benar-benar menyaksikan video yang baik (Purba, 2013).

Video *editing* adalah salah satu proses yang mutlak dilakukan untuk menghasilkan sebuah film. Setelah berbagai macam adegan diambil langsung dari lapangan dan direkam, tahap berikutnya adalah memotong dan membuang adegan-adegan yang tidak dipakai dan merangkumnya menjadi satu cerita yang menarik (Chandra, 2003).

3.2 Persiapan *Editing*

Sebelum memulai *editing* hendaknya seorang editor memahami ide keseluruhan cerita yang akan disajikan, tema dasar cerita, plot/alur cerita, apa yang diharapkan dari penonton untuk ikut merasakan dan mengalaminya (tujuan komunikasi), memilih apa yang penting dan membuang apa yang tidak penting dalam hubungan keseluruhan cerita, apa pesan utama dari program, serta memahami siapa *audience*-nya (Nugroho, 2014).

3.3 Teknik *Editing*

3.3.1 Live on tape

Acara yang direkam secara terus-menerus (siaran langsung), pelaksanaan *editing*-nya menggunakan *vision mixer* (Purba, 2013).

3.3.2 Retakes

Pengulangan pengambilan gambar (Purba, 2013).

3.3.3 Rekaman bagian demi bagian

Acara yang direkam *sequence* demi *sequence* sesuai dengan *breakdown script* yang telah dibuat sebelumnya (Purba, 2013).

3.3.4 *Single source recording*

Gambar yang dihasilkan dari beberapa kamera, di mana setiap kamera merekam sendiri-sendiri dari acaranya, penyelesaiannya dilakukan pada saat *post production* (Purba, 2013).

3.4. Jenis *Editing*

3.4.1. *Switching* atau *Editing Spontan*

Switching dilakukan apabila sedang melakukan siaran langsung, pergantian *shot* dari satu sumber ke video satu (kamera 1) ke *switcher*. *Switching* dituntut suatu keputusan yang spontan, cepat, dan tepat (Nugroho, 2014).

Editing yang dilakukan selama produksi berlangsung dengan menggunakan dua kamera atau lebih. Setiap kamera dihubungkan dengan alat elektronik yang disebut dengan *switcher* kemudian dihubungkan dengan alat perekam. Pada saat perekaman gambar seorang *switcher* mengatur secara terus-menerus, dari satu kamera video ke kamera video lain secara bergantian sesuai dengan adegan yang tengah berlangsung. Proses *editing* dilakukan secara langsung, tetapi *title* dan animasi grafis sudah dibuat sebelumnya (Purba, 2013).

3.4.2. *Post Production Editing*

Post production editing adalah *editing* di mana *shot* dan *scene* yang telah direkam terlebih dahulu pada pita video/*memory card* disusun berdasarkan plot ke dalam satu master *editing*, baik dengan mempergunakan peralatan linier atau nonlinier (Nugroho, 2014).

Editing ini dilakukan setelah videografer selesai mereka baik *single* maupun multi kamera. Videografer boleh merekam *stock shot* dan seluruh *sequence* yang

berlangsung tanpa harus terbebani memikirkan konsep, tetapi yang harus diperhatikan adalah *cutaway* untuk mengantisipasi agar adegan tidak *jumping* dan kesinambungan cerita tetap runtut, meski penataan gambar setelah perekaman. Untuk hasil edit pasca produksi yang efektif, harus ada kontrol dari *supervisor editor* pada seluruh rekaman dari awal hingga akhir (Purba, 2013).

3.4.3. Assemble Editing

Assemble editing adalah penyusunan *shot-shot* gambar langsung disalin ke dalam pita video/*memory card* utama yang masih kosong secara berurutan (Nugroho, 2014).

3.4.4. Insert Editing

Penyusunan *shot* ke dalam pita video/*memory card* utama yang sudah diisi dengan sinyal video, termasuk *control track* dan *time code* sebagai referensi waktu. Dalam *insert editing*, bisa menyisipkan bagian video saja, atau *audio* saja di bagian manapun yang kita inginkan (Nugroho, 2014).

3.5 Jenis Transisi

3.5.1. Cut

Cut adalah perpindahan langsung secara tegas dari satu *shot* ke *shot* berikutnya. *Cut* merupakan transisi yang paling sering digunakan dalam penyambungan *shot*. Fungsi *cut* adalah untuk menunjukkan kesinambungan action, detail objek, peningkatan atau penurunan kejadian, perubahan tempat dan waktu, serta menciptakan irama kejadian (Nugroho, 2014).

Cut adalah proses pergantian gambar antara satu *shot* ke *shot* yang berikut secara tiba-tiba, sehingga perpindahannya tidak dirasakan oleh pemirsa, merupakan transisi yang lazim digunakan (Purba, 2013).

3.5.2. *Dissolve*

Dissolve adalah perpindahan *shot* secara berangsur-angsur. Akhir dari suatu *shot* sedikit demi sedikit tercampur dengan *shot* berikutnya, *shot* pertama hilang secara perlahan-lahan dan akhirnya jelas sama sekali penggunaan *dissolve* ini lebih kuat dari *cut*. Umumnya, *dissolve* digunakan untuk jembatan penghubung atau transisi dari *shot action*, pergantian tempat dan waktu, dan menunjukkan hubungan yang erat antara dua *shot* (Nugroho, 2014).

Dissolve adalah proses pergantian gambar dari satu *shot* ke *shot* berikutnya dimana masa-masa pergantian tersebut bisa dirasakan oleh pemirsa, merupakan *overlapping* dua gambar, yaitu pada saat gambar yang satu mulai menghilang, gambar berikutnya mulai muncul (Purba, 2013).

3.5.3. *Fade*

Fade biasanya digunakan pada awal dan akhir suatu adegan. Macam-macam *fade* adalah *fade in*, *fade out*, *fade from black*, dan *fade to black*. Penggunaan *fade to black* yang terlalu sering akan mengganggu intensitas cerita (Nugroho, 2014).

Fade adalah pergantian gambar yang sedikit demi sedikit dari gambar menjadi *blank* (tidak ada gambar), atau dari *blank* menjadi ada gambar (Purba, 2013).

3.5.4. *Wipe*

Wipe adalah suatu *shot* yang disapu oleh *shot* sehingga *shot* yang pertama nampak terdorong keluar dari *frame*. Seperti halnya *fade*, *wipe* biasanya digunakan sebagai permulaan adegan, kecuali jika ada bermacam-macam konfigurasi efek *wipe* yang bisa digunakan untuk menampilkan kesan tertentu (Nugroho, 2014).

3.5.5. *Split Screen*

Split screen adalah efek di mana layar dibagi menjadi dua bagian atau lebih yang masing-masing bagian menampilkan *shot* atau adegan yang berbeda (Nugroho, 2014).

3.5.6. *Chromakey*

Sebuah objek yang ditempatkan di depan *background* dengan warna tertentu (biasanya biru atau hijau), bisa dipotong dan dimasukkan ke dalam latar belakang yang lainnya (Nugroho, 2014).

3.6 *Editing Dialog*

Editing dialog biasanya dilakukan dengan memotong dialog-dialog yang diperlukan. Setelah semua dialog yang diperlukan diedit, baru *general sound/atmosfer* ataupun suara pendukung suasana dimasukkan sebagai latar belakang. Hal tersebut dilakukan untuk mengatasi suara latar belakang yang patah-patah yang diakibatkan hasil *editing* dialog sebelumnya (Nugroho, 2014).

3.7 Dokumentasi

Dokumentasi ialah kumpulan dari dokumen-dokumen dapat memberikan keterangan atau bukti yang berkaitan dengan proses pengumpulan dan pengelolaan

dokumen secara sistematis serta menyebar luaskan kepada pemakai informasi tersebut (Setiawan, 2018).

Dokumentasi adalah berasal dari istilah internasional, dalam bahasa Inggris disebut dengan “*documentation*”. Sedangkan dalam bahasa Belanda disebut dengan “*documentatie*”, lalu dalam bahasa Latin disebut “*documentum*” yang dapat di artikan pencarian, penyelidikan, pengumpulan, penyusunan, pemakaian dan juga penyediaan dokumen untuk mendapatkan berbagai keterangan serta penerapan-penerapan dan bukti (Sora, 2014).



BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab IV ini membahas tentang deskripsi pekerjaan selama melakukan Kerja Praktik di PT. Koen Cinema Indonesia. Dalam pelaksanaan Kerja Praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Komputer Multimedia sekaligus berhubungan dengan PT. Koen Cinema Indonesia. Dalam kesempatan kali ini diberikan kepercayaan untuk menjadi editor video dokumentasi acara yang ditangani oleh PT. Koen Cinema Indonesia.

4.1 Analisa Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : PT. Koen Cinema Indonesia

Divisi : Editor Video

Tempat : Surabaya, Jakarta, Yogyakarta, Bandung.

Kerja praktik dilaksanakan selama dua bulan, dimulai pada 16 Juli 2018 sampai 16 September 2018, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 07.30-18.00 WIB serta pukul 07.30-16.00 WIB.

4.2 Posisi Dalam Instansi

Dalam melaksanakan kerja praktik, posisi yang diperoleh penulis adalah sebagai editor video, yang bertugas untuk memilih video yang berasal dari *direct of photography* atau *cameraman*, lalu merangkai video tersebut sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan kemudian memberi efek suara dan *background music*

setelah itu memberikan sentuhan efek dan transisi serta informasi-informasi tambahan untuk menambah nilai kualitas video.

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di PT. Koen Cinema Indonesia

Kegiatan yang dilakukan selama pelaksanaan kerja praktik di PT. Koen Cinema Indonesia dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

Hal yang juga paling penting dalam proses kegiatan adalah *software* yang dipakai untuk menunjang pekerjaan dan kegiatan selama kerja praktik, dan beberapa *software* utama yang digunakan antara lain *Adobe Premier pro CC 2017*, *Adobe After Effect CC 2017* dan *Adobe Audition CC 2017*, seperti pada gambar 4.1 berikut.



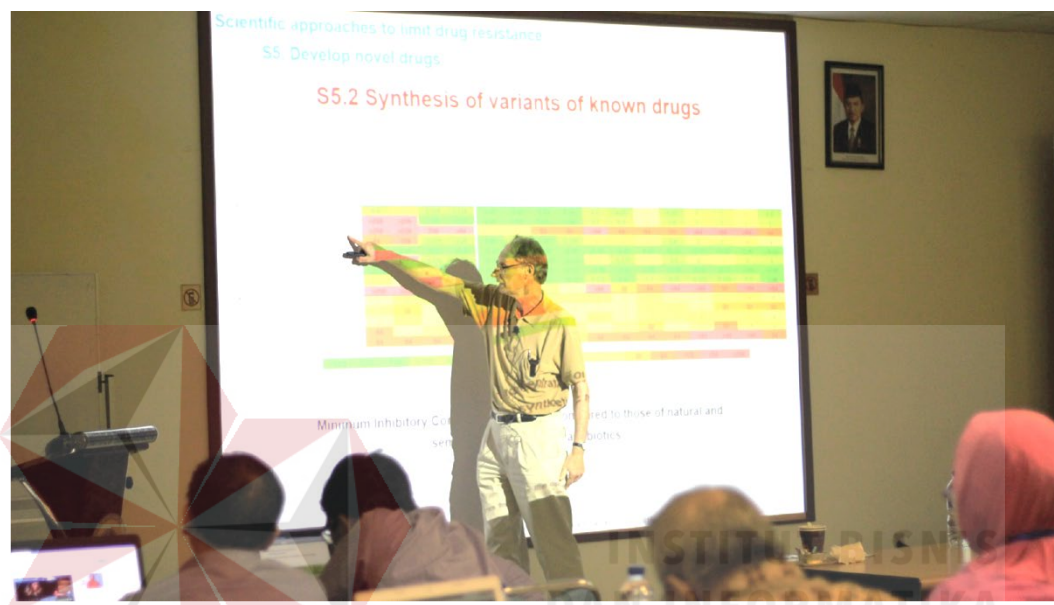
Gambar 4.1 Software yang digunakan

(Sumber: Olahan Penulis)

1. Minggu Ke -1

Minggu pertama dalam kegiatan kerja praktik di PT. Koen Cinema Indonesia adalah tugas dokumentasi dua acara sekaligus yaitu, acara yang pertama adalah dokumentasi acara seminar di *Institute of Tropical Disease (ITD)* di Kampus C

Universitas Airlangga Surabaya, berupa video kegiatan selama acara seminar berlangsung dari pembukaan sampai penutupan seperti gambar 4.2 dan gambar 4.3 di bawah ini



Gambar 4.2 Dokumentasi Acara di ITD UNAIR Surabaya

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.3 Dokumentasi Acara di ITD UNAIR Surabaya

(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah dokumentasi acara seminar di Institut of Tropical Disease (ITD) Universitas Airlangga Kampus C Surabaya selesai, acara kedua dalam minggu yang sama diberikan tugas untuk datang ke kantor Go-Jek di Pasaraya Blok M Jakarta Selatan untuk dokumentasi acara *Go-Talk* (program *sharing* atau *talkshow internal* antar pegawai dan pimpinan di perusahaan Go-Jek) acara ini dilaksanakan setiap satu bulan sekali. Tertera pada gambar 4.4 dan 4.5 di bawah ini.



Gambar 4.4 Dokumentasi Acara *Go-Talk* by Go-Jek Jakarta

(Sumber: Olahan Penulis)

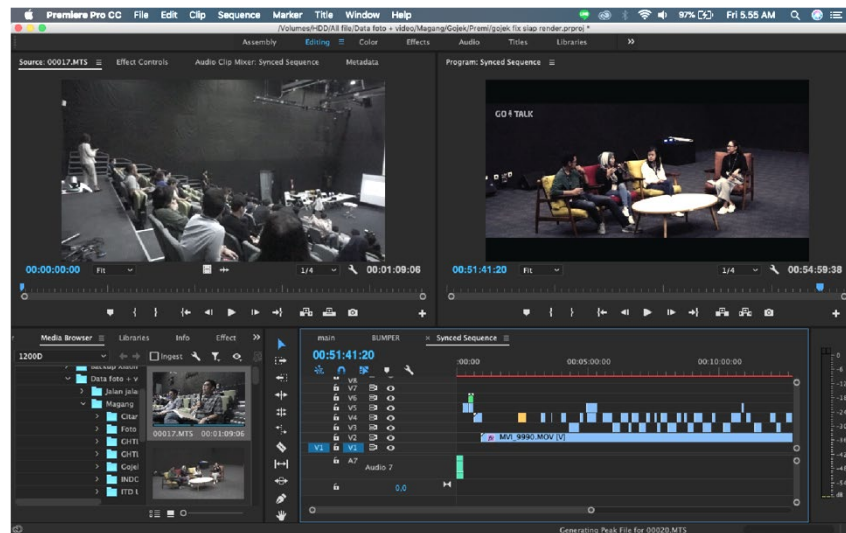


Gambar 4.5 Persiapan Dokumentasi Acara *Go-Talk*

(Sumber: Olahan Penulis)

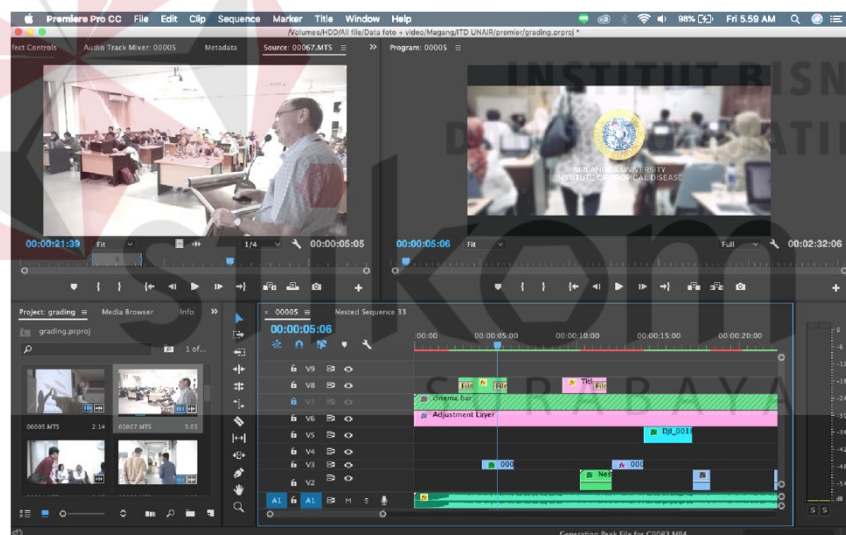
2. Minggu Ke-2

Kerja praktik pada minggu kedua yaitu mengedit hasil video dokumentasi untuk Go-Jek yaitu *talkshow Go-Talk* dan seminar *Institute of Tropical Disease (ITD)* di kampus C Universitas Airlangga Surabaya, seperti pada gambar 4.6 dan 4.7 di bawah ini.



Gambar 4.6 Proses *Editing* video Go-Jek

(Sumber: Olahan Penulis)



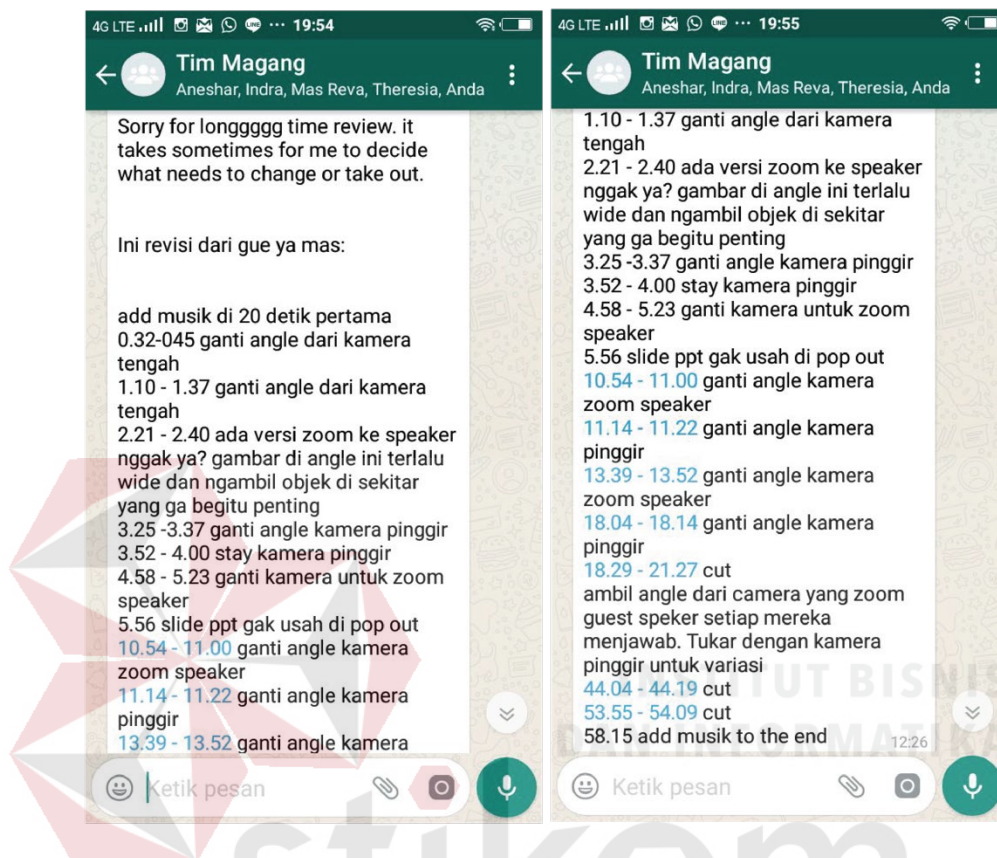
Gambar 4.7 Proses *Editing* video seminar ITD

(Sumber: Olahan Penulis)

3. Minggu Ke-3

Setelah melakukan proses *editing* seminar di *Institute of Tropical Disease* (ITD) Kampus C Universitas Airlangga Surabaya, dan *editing* video dokumentasi

talkshow *Go-Talk* di Kantor Go-Jek Jakarta, minggu ketiga kerja praktik digunakan untuk revisi *project* dari ITD dan Go-Jek tertera pada gambar 4.8 berikut.



Gambar 4.8 Permintaan Revisi video *Go-Talk*

(Sumber: Olahan Penulis)

4. Minggu Ke-4

Minggu ke empat kerja praktik, berpindah ke Yogyakarta untuk dokumentasi acara *P&G Annual Meeting 2018* yang berlokasi di hotel *Grand Hyatt Regency* Yogyakarta yang merupakan acara internal keluarga besar P&G. Acara ini berlangsung selama beberapa hari yang terdiri dari *awarding*, *open mic competition* dan *outbond*, seperti yang terlihat pada gambar 4.9, gambar 4.10 dan gambar 4.11 berikut.



Gambar 4.9 Dokumentasi Acara P&G *Annual Meeting* 2018

(Sumber: Olahan Penulis)

INSTITUT BISNIS



Gambar 4.10 Dokumentasi Acara P&G *Annual Meeting* 2018

(Sumber: Olahan Penulis)

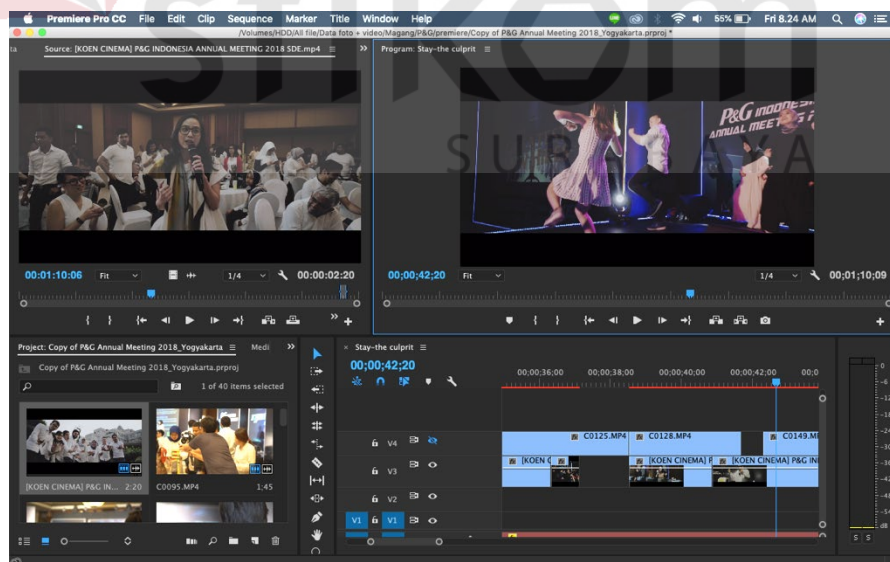


Gambar 4.11 Dokumentasi Acara P&G *Annual Meeting* 2018

(Sumber: Olahan Penulis)

5. Minggu Ke-5

Minggu kelima ini adalah proses *editing* dokumentasi acara P&G *Annual Meeting 2018* seperti pada gambar 4.12 berikut.



Gambar 4.12 Proses *Editing* Video P&G *Annual Meeting* 2018

(Sumber: Olahan Penulis)

6. Minggu ke-6

Minggu keenam dokumentasi acara di kota Bandung yaitu *Global Health Diplomacy (GHD) 2018* yang diselenggarakan oleh *Indonesia One Health University Network (INDOHUN)* yaitu sebuah komunitas yang fokus untuk peningkatan kesehatan. Acara ini diadakan di hotel Bidakara Savoy Homann Jalan Asia Afrika Bandung. Diikuti oleh kaula muda yang bertujuan melatih kemampuan berdiplomasi dengan negara lain. Kami bertugas mendokumentasikan forum dari mulai awal sampai akhir acara seperti yang terdapat pada gambar 4.13 dan gambar 4.14 berikut ini.



Gambar 4.13 Dokumentasi Acara *Global Health Diplomacy (GHD) 2018*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.14 Dalam Acara *Global Health Diplomacy (GHD) 2018*

(Sumber: Olahan Penulis)

7. Minggu ke-7

Minggu ketujuh, mendokumentasikan acara *Global Health True Leader (GHTL) 2018* yang juga diselenggarakan oleh *Indonesia One Health University Network (INDOHUN)* yaitu sebuah komunitas yang fokus untuk peningkatan kesehatan. Acara ini bertempat di Hotel Aston Tropicana Cihampelas Bandung, yang diikuti oleh para PNS muda dari berbagai dinas terkait dan fokus dari acara ini adalah pelatihan untuk menjadi *leader* dan *agent of change* bagi sungai citarum agar kembali bersih. Pelatihan ini terdiri dari materi, serta turun langsung ke lokasi terdampak pencemaran sungai citarum, yang juga mendatangkan para pemateri dan pembicara yang sangat kompeten dalam bidang kesehatan, baik itu lingkungan, hewan serta manusia sendiri, selain itu juga mendatangkan TNI yang merupakan garda terdepan dalam proses eksekusi program “Citarum Harum”. Seperti pada gambar 4.15, gambar 4.16 dan gambar 4.17 berikut ini.



Gambar 4.15 Dokumentasi *Global Health True Leader (GHTL) 2018*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.16 Dokumentasi *Global Health True Leader (GHTL) 2018*

(Sumber: Olahan Penulis)

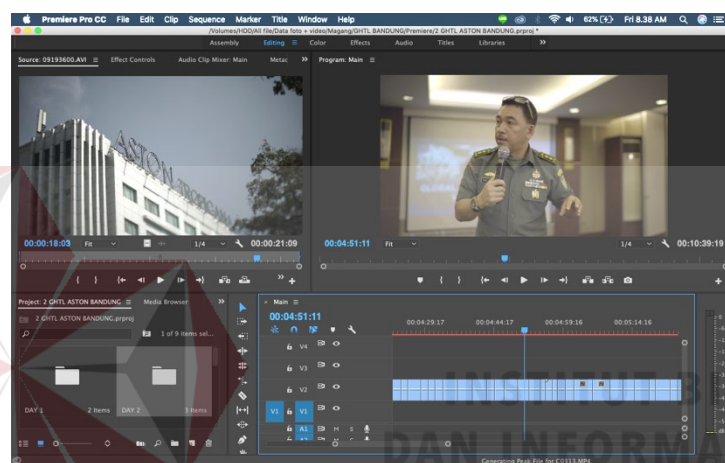


Gambar 4.17 Dokumentasi *Global Health True Leader (GHTL) 2018*

(Sumber: Olahan Penulis)

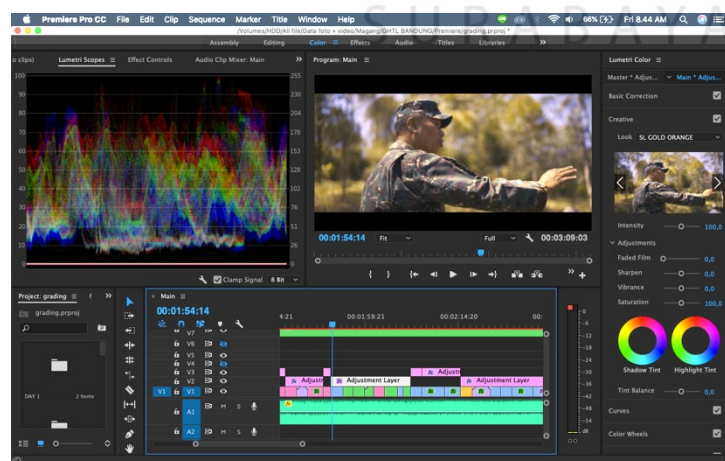
8. Minggu ke-8

Minggu kedelapan bertugas mengedit video hasil dokumentasi acara *Global Health True Leader (GHTL) 2018* yang juga diselenggarakan oleh *Indonesia One Health University Network (INDOHUN)*. Tertera pada gambar 4.18 dan gambar 4.19 di bawah ini.



Gambar 4.18 Proses *editing*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.19 Proses *Color Grading*

(Sumber: Olahan Penulis)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di PT. Koen Cinema Indonesia, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang editor dokumentasi acara, haruslah mengetahui seluk beluk proses pra kegiatan, puncak acara/kegiatan yang menjadi momentum paling penting, dan proses pasca kegiatan yang nantinya akan diolah dalam bentuk video dokumentasi acara yang menarik serta berdasarkan konsep yang diinginkan.
2. Dengan adanya video dokumentasi akan memudahkan masyarakat luas dan PT. Koen Cinema Indonesia untuk mengabadikan momentum atau mendokumentasikan suatu kejadian penting dari *client* yang dikemas menarik dalam sebuah tampilan video.
3. Dalam proses produksi video dokumentasi dibutuhkan konsentrasi tinggi dikarenakan ketika sutradara mengamati/mencari gambar yang menarik didalam rangkaian kegiatan tidak kehilangan momentum.
4. Dibutuhkan kerja sama tim dan koordinasi yang sangat kuat pada saat proses produksi/kegiatan berlangsung dikarenakan dalam sebuah produksi video dokumentasi terutama *live* dibutuhkan beberapa tim yang mendukung dan dapat memahami satu sama lain, momentum yang tercipta harus sebisa mungkin ditangkap dengan baik sebab tidak bias diulang dua kali. Oleh sebab itu pada proses produksi, komunikasi kepada tim merupakan hal yang wajib

dilakukan terutama bagi seorang *videographer* agar proses dokumentasi dapat berjalan dengan lancar dan mendapatkan hasil yang maksimal, agar memudahkan saat proses *editing* berlangsung.

5.2 Saran

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

1. Bagi Perusahaan

Menyiapkan peralatan pendukung proses *editing* video dokumentasi acara seperti, *computer* atau laptop yang memiliki spesifikasi yang memadai agar mempermudah dan mempercepat proses *editing*.

2. Bagi Mahasiswa yang Akan Melakukan Kerja Praktik

Bagi mahasiswa yang tertarik dengan bidang *editing* video yang nanti menjadi *editor* video dokumentasi acara terutama mengikuti *production house (PH)*, diharapkan lebih menambah wawasan dan referensi video serta sering-sering bekerja dengan tim. Karena dalam proses dokumentasi acara tidak akan lepas dari kerja tim yang solid.

DAFTAR PUSTAKA

1. Diambil dari Buku:

- Chandra, Handi. (2003). *Profesional Video Editing Premiere 6.5*. Palembang: CV Maxikom.
- Nugroho, Sarwo. (2014). *Teknik Dasar Videografi*. (P. Christian, Ed.) Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Purba, Januarius Andi. (2013). *Shoting yang Benar! Jadikan Video Anda Sekelas Karya Videografer Profesional*. (A. Prabawati, Ed.) Yogyakarta: CV Andi Offset.

2. Diambil dari Internet:

- Danusasmita, H. (2014, September 04). *Apa Itu Video Editing*. Diakses pada 20 November 2018 pukul 08.00 WIB. <http://www.infofotografi.com/blog/2014/09/apa-itu-video-editing/>
- Setiawan, S. (2018, Agustus 27). “*Dokumentasi*” *Pengertian Menurut Para Ahli & (Kegiatan – Tugas – Fungsi – Pengkodean)*. Diakses pada 23 November 2018 pukul 19.00 WIB. <https://www.gurupendidikan.co.id/dokumentasi-pengertian-menurut-para-ahli-kegiatan-tugas-fungsi-pengkodean/>
- Sora. (2014, September 15). *Mengetahui Pengertian Dokumen dan Dokumentasi*. Diakses pada 23 November 2018 pukul 11.00 WIB. <http://www.pengertianku.net/2014/09/mengetahui-pengertian-dokumen-dan-dokumentasi.html>

SURABAYA