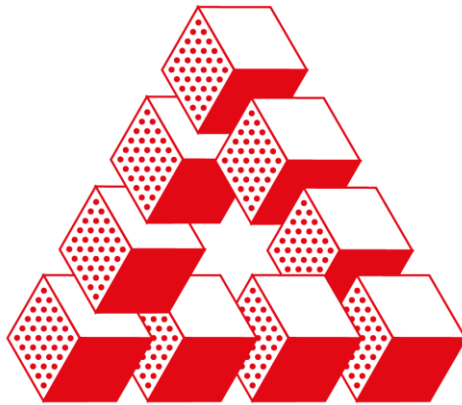


**Editing Video Pada Pembuatan Film Di PT. Scorpion  
Delta Film**

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**



**STIKOM  
SURABAYA**

**AHMAD SYARIF P.S.**

**NIM. 08.51016.0098**

**SEKOLAH TINGGI  
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER  
SURABAYA**

**2013**

## **ABSTRAK**

Banyak perusahaan yang saat ini bergerak di bidang perfilman atau *production house*. Salah satunya adalah PT. Scorpion Delta Film. Akan tetapi, PT. Scorpion Delta Film kekurangan kru editor yang kompetitif di bidang editing video. Hal tersebut menjadi hambatan tersendiri dalam proses suatu produksi, sehingga tak jarang video yang dihasilkan kurang sesuai seperti yang diinginkan. Oleh karena itu PT. Scorpion Delta Film membutuhkan kru tambahan yang kompetitif di bidang editing video.

Editing yaitu kegiatan memotong-motong gambar yang panjang, menyambung potongan-potongan gambar yang bercerita (memiliki sekuen) dalam durasi yang ditentukan, dan siap ditayangkan pada waktunya. (J.B Wahyudi: 2004).

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan Rahmat dan Kasih Sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan penyusunan laporan Kerja Praktek dengan judul “Editing Movie Pada Pembuatan Film Di PT. Scorpion Delta Film”.

Dalam Laporan ini, penulis menyusun berdasarkan data-data yang diperoleh dan proyek yang telah dikerjakan selama proses kerja praktek di PT. Scorpion Delta Film, selama satu bulan penuh. Akan tetapi dengan waktu yang terbatas tersebut, membuat penulis menyadari bahwa masih perlu menimba ilmu dan pengalaman lebih dalam lagi untuk menuju dunia kerja yang sebenarnya.

Berkaitan dengan hal tersebut, selama proses penulisan laporan ini penulis banyak mendapat bantuan baik moral maupun materiil dari banyak pihak, maka dalam kesempatan ini penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Kedua orangtua yang telah memberikan dukungan moral dan materiil.
2. Fahrida Hilda Fariska yang telah menginspirasi untuk terus lebih baik.
3. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya.
4. Bpk. Karsam, MA., Ph.D. selaku Kaprodi DIV Multimedia Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya.
5. Bapak Karsam, MA., Ph.D., selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bantuan, saran, dan kritik.
6. Bapak Krisna, selaku pihak penyelia Kerja Praktek.

7. Teman-teman di jurusan Multimedia angkatan 2008, yang telah memberikan masukan dan inspirasi.

Penulis menyadari masih banyak kekurangannya, baik secara materi maupun tekniknya. Oleh karena itu penyusun mengharapkan kritik dan saran dari pembaca agar penyusun tidak mengulangi kesalahan yang sama lagi ke depannya. Akhir kata, semoga Laporan Kerja Praktek ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca dan penulis pada khususnya.

Surabaya, Juni 2013

Penulis

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Saat ini kemajuan teknologi sudah semakin maju. Tidak terkecuali teknologi di bidang editing video. Sudah banyak *software-software* editing video yang beredar seperti Adobe Premier, Final Cut Pro, Avid, Sony Vegas, iMovie, Windows Movie Maker, Blender, Ulead Video Studio 9, dll. Pengeditan video menjadi hal yang harus dilakukan jika ingin mendapatkan video dengan hasil yang baik dan sesuai yang diinginkan. Baik itu video film, video clip, video iklan, dll. Pengeditan video memerlukan penguasaan materi yang kompetitif di bidang editing video dari seseorang yang berprofesi sebagai editor video, dan juga butuh kru yang kompetitif di bidang editing video pula agar hasil yang didapat dari editing video menjadi baik, dan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. Akan tetapi tidak sedikit perusahaan yang kekurangan tenaga editor video yang kompetitif di bidangnya.

Editing video secara umum diartikan sebagai penggabungan beberapa potongan-potongan video, kemudian mengelolanya menjadi satu video. Dimana hasil penggabungan video tersebut sesuai dengan maksud yang ingin disampaikan dan pantas diperlihatkan kepada masyarakat sesuai dengan asas-asas kepatutan badan perfilman yang berlaku. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Bpk. Rizki Dela Mahardika selaku kepala editor di PT. Scorpion Delta Film.

Banyak perusahaan yang saat ini bergerak di bidang perfilman atau *production house*. Salah satunya adalah PT. Scorpion Delta Film. Akan tetapi, PT. Scorpion Delta Film kekurangan kru editor yang kompetitif di bidang editing video. Hal tersebut menjadi hambatan tersendiri dalam proses suatu produksi, sehingga tak jarang video yang dihasilkan kurang sesuai seperti yang diinginkan. Oleh karena itu PT. Scorpion Delta Film membutuhkan kru tambahan yang kompetitif di bidang editing video.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dijabarkan sebuah rumusan masalah “Bagaimana mengedit video dengan baik agar hasil yang didapat sesuai dengan yang diinginkan oleh pihak PT. Scorpion Delta Film?”

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah yang didapat setelah merumuskan masalah di atas adalah mengedit suatu video dengan baik yang sesuai dengan keinginan pihak PT. Scorpion Delta Film

## **1.4 Tujuan**

Sesuai dengan batasan masalah, maka tujuan yang didapat adalah mengedit suatu video dengan baik sesuai dengan keinginan pihak PT. Scorpion Delta Film

## **1.5 Manfaat**

1. Bagi Penulis
  - a. Penulis dapat menerapkan ilmu editing video yang telah dipelajari di DIV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya.
  - b. Mendapat ilmu editing video baru dari pengalaman kerja praktek di PT. Scorpion Delta Film.
2. Bagi Perusahaan
  - a. Hasil editing video penulis telah mengurangi hambatan produksi film PT. Scorpion Delta Film.
3. Bagi Pembaca
  - a. Pembaca dapat mengerti gambaran umum bagaimana bekerja sebagai editor video di suatu perusahaan yang bergerak di bidang perfilman.

## **1.6 Pelaksanaan**

Kerja Praktik ini dilakukan di PT. Scorpion Delta Film. Waktu pelaksanaannya sejak tanggal 30 Oktober 2012 s.d 08 Desember 2012. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah mengedit video sesuai yang diinginkan pihak PT. Scorpion Delta Film

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Penulisan Laporan kerja praktek ini terdiri dari beberapa bab, dimana setiap bab terdiri dari beberapa sub bab. Adapun sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut :

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang kegiatan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, kontribusi, dan sistematika penulisan.

## **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini diuraikan tentang semua teori yang menjadi dasar dalam perancangan karya pada Kerja Praktik ini

## **BAB 3 METODE PERANCANGAN**

Dalam bab ini menjelaskan metode penelitian yang sesuai untuk mendukung metode perancangan karya pada Kerja Praktik ini.

## **BAB 4 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Dalam bab ini diuraikan tentang sejarah singkat perusahaan, domisili perusahaan, Visi-Misi, tujuan, dan struktur organisasi perusahaan.

## **BAB 5 IMPLEMENTASI KARYA**

Menerapkan hasil karya sesuai dengan metode perancangan pada bab 3.

## **BAB 6: PENUTUP**

Dalam bab ini akan menjelaskan kesimpulan dari seluruh kegiatan kerja praktik, serta saran-saran yang menjelaskan kekurangan serta kelebihan selama kegiatan kerja praktik berlangsung.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. Pengertian Editing Video

Pengertian editing (Roy Thompson and Christopher J. Bowen, 2009: 1) menyebutkan: *“Editing for motion pictures is the process of organizing, reviewing, selecting, and assembling the picture and sound “footage ” captured during production. The result of these editing efforts should be a coherent and meaningful story or visual presentation that comes as close as possible to achieving the goals behind the original intent of the work — to entertain, to inform, to inspire, etc”* yang jika diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia adalah: “Editing adalah proses mengorganisir, reviewing, memilih, dan menyusun gambar dan suara hasil rekaman produksi. Editing harus menghasilkan tayangan gambar yang padu dan cerita yang penuh makna sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya yaitu untuk menghibur, menginformasikan, memberi inspirasi dan lainnya”

Editing yaitu kegiatan memotong-motong gambar yang panjang, menyambung potongan-potongan gambar yang bercerita (memiliki sekuen) dalam durasi yang ditentukan, dan siap ditayangkan pada waktunya. (J.B Wahyudi: 2004).

Editing dibangun oleh beberapa elemen. Hasil dari sebuah editing tergantung pada bagaimana elemen tersebut digunakan, bagus tidaknya dan apakah gambar mengganggu atau tidak saat ditonton. Elemen-elemen tersebut adalah:

1. Motivasi

Dalam mengedit harus selalu ada motivasi atau alasan yang jelas pada saat memindah, menyambung, atau saat menggunakan perpindahan serta fade. Motivasi ini bisa dalam gambar, suara maupun kombinasi gambar dengan suara.

2. Informasi

Gambar yang memiliki informasi adalah dasar dari sebuah editing. Setiap shot baru berarti mempunyai informasi yang baru pula dan susunan harus ideal agar gambar menarik. Karena semakin penonton mendapatkan banyak informasi dan mengerti maka ia akan semakin menikmati dan seperti terlibat dalam cerita sebuah tayangan. Tugas seorang editor untuk mendapatkan gambar yang penuh informasi dalam sebuah program, namun tanpa kesan menggurui penonton.

3. Komposisi

Meskipun editor tidak bisa menciptakan suatu komposisi gambar, namun salah satu tugas editor adalah memilih dan menyusun shot yang ada dengan komposisi menjadi dapat diterima. Karena komposisi shot yang buruk adalah hasil dari proses shooting yang buruk.

4. Suara

Suara adalah elemen penting dalam editing, suara bukan hanya lebih langsung dari gambar namun juga lebih abstrak. Suara dapat membangun suasana dan emosi yang menjadi suatu daya tarik serta dapat digunakan untuk menyiapkan penonton dalam pergantian scene ataupun cerita.

5. Angle kamera

Adalah elemen paling penting dalam editing, pada prinsipnya saat perpindahan shot yang satu dengan yang lain harusnya berbeda angle. Perbedaan angle satu objek/subjek adalah kurang dari 45o, sedangkan untuk garis khayal antara dua objek adalah tidak lebih dari 180o, jika melebihi ini maka akan terjadi jumping gambar.

#### 6. Kontinuitas

Kontinuitas atau kesinambungan gambar dimana setiap perpindahan shot baru dengan agle dan komposisi baru merupakan kelanjutan dari shot sebelumnya. Kesinambungan ini mencakup kontinuiti konten, pergerakan, posisi dan suara. (Roy Thompson and Christopher J. Bowen, 2009: 58).

Pada prinsipnya editing bukan hanya memotong dan menyambung shot, namun yang perlu diperhatikan bahwa setiap shot memiliki aspek ruang dan waktu. Maka perhitungkan bagaimana susunan shot tersebut efisien dan tidak bertentangan dengan logika penonton. Hal tersebut bisa dicapai dengan cara sebagai berikut:

##### 1. Kontinuitas aksi (continuity action)

Aksi yang terdapat pada suatu shot dengan shot berikutnya tidak mengalami perubahan mendadak dalam kecepatan gerakan dan arah gerakan.

##### 2. Arah layar (screen direction)

Objek/subjek yang sama pada setiap shot harus mempertahankan arah gerakan yang sama.

##### 3. Garis mata

Garis mata subjek yang melihat ke suatu arah haruslah sesuai dengan arah yang dipercaya penonton merupakan tempat apa yang dilihat subjek.

### **2.1.1 Jenis-Jenis Editing Video**

Dalam <http://sieditor.blogspot.com> jenis-jenis editing video dibagi menjadi antara lain:

#### **1. Editing continuitas**

Yaitu menyambungkan potongan yang sesuai, dimana aksi yang berkesinambungan dan mengalir dari shot yang satu ke shot yang lainnya, dimana aksi yang diperlihatkan bukan merupakan bagian dari shot sebelumnya. Suatu sekuen yang berkesinambungan atau rangkaian dari sambungan yang sesuai boleh terdiri dari berbagai angle yang berbeda, namun gambar harus memperlihatkan kesinambungan pergerakan gambar, ketika subjek berpindah posisi maupun arah harus disambung bersama. Jika suatu shot tidak sesuai atau berurutan maka akan mengakibatkan jump-cut.

#### **4. Editing kompilasi**

Film berita dan film jenis dokumenter mengenai survey, laporan, analisa dokumentasi, sejarah atau laporan perjalanan, umumnya menggunakan editing kompilasi karena sifat snapshot yang mengasyikan dari informasi visual, ini semua dihubungkan oleh narasi yang berkesinambungan. Narasi suara menggerakkan gambar dan akan sedikit maknanya jika gambar tanpa penjelasan suara. Editing kompilasi ini akan sedikit menemui masalah karena semua semua shot menggambarkan apa yang terdengar/narasi.

#### **3. Editing kontinuitas dan kompilasi**

Film-film cerita yang menggunakan editing kontinuitas boleh juga sesekali menggunakan editing kompilasi, seperti serangkaian long-shot introduksi, sebuah sekuen editing dengan waktu dan ruang yang diringkaskan, atau

serangkaian shot yang tidak saling berkaitan untuk memberikan impresi, bukannya suatu reproduksi dari suatu peristiwa. (Joseph V. Mascelli, 1998: 149).

## **BAB III**

### **METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA**

Pada bab 3 ini , penulis akan menjelaskan metode yang digunakan dan proses perancangan karya dalam pembuatan editing video pada PT. Scorrpion Delta Film

#### **3.1 Metodologi**

Metodologi pengumpulan data yang digunakan dalam pengerjaan laporan ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan deskriptif. Data yang dikumpulkan lebih banyak kata-kata atau atau gambar-gambar daripada angka.

##### **3.1.1 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah Studi Pustaka. Studi Pustaka adalah usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan masalah atau topik yang sedang diteliti.

Studi Pustaka dalam perancangan karya ini yaitu dengan cara mencari data melalui buku-buku tentang editing video, jenis-jenis editing video, dan lain-lain. Untuk data tambahan, penulis juga mencari melalui internet.

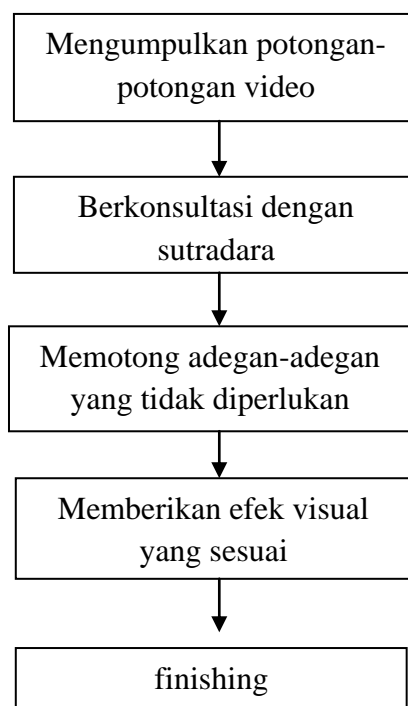
##### **3.1.2 Analisa Data**

Proses analisa data dimulai dari mencari data-data melalui sumber-sumber terutama buku, karena teknik pengumpulan data disini menggunakan studi

kepuustakaan. Sumber dari internet juga digunakan hanya untuk menambah referensi data. Data utama tetap diambil dari sumber buku. Kemudian data-data tersebut dipelajari kembali dan dikelompokkan agar dapat ditarik sebuah kesimpulan. Jika terdapat data yang belum dimasukkan, maka dilakukan ulang pengumpulan data, pengelompokan dan penarikan kesimpulan.

### 3.2 Metode Perancangan

Editing video yang dikerjakan melalui beberapa proses yang dapat digambarkan pada gambar 3.1 ini.



Gambar 3.1 Bagan Tahap Kerja Editing Video

### 3.3 Proses Editing Video

1. Mengumpulkan potongan-potongan video

Tahap ini adalah tahapan paling awal dalam proses editing video. Potongan-potongan video yang akan diedit akan di input dan dikumpulkan ke dalam *software* editing video.

2. Berkonsultasi dengan sutradara

Dalam tahap ini diperlukan sutradara dalam proses editing video. Hal tersebut perlu dilakukan agar video yang didapat sesuai dengan keinginan sutradara, sekaligus agar memahami alur-alur potongan video supaya waktu digabungkan menjadi satu kesatuan video tidak salah dengan alur cerita yang diinginkan.

3. Memotong adegan yang tidak diperlukan

Setelah berkonsultasi dengan sutradara, baru kemudian masuk ke dalam tahapan editing berupa pemotongan-pemotongan adegan dalam video yang tidak diperlukan.

4. Memberikan efek visual

Memberikan efek visual yang dimaksud adalah memberikan efek visual dalam bentuk suara maupun efek-efek digital yang disambungkan dengan rekaman video asli.

5. Finishing

Tahapan finishing di dalam editing video adalah menyesuaikan durasi video yang telah selesai sekaligus dikoreksi ulang



## **BAB IV**

### **PROFIL PERUSAHAAN**

#### **4.1 Sejarah Berdirinya dan Profil PT. Scorpion Delta Film**

PT. Scorpion Delta Film didirikan oleh Bapak J.S Krisna pada tahun 2003 di Kota Sidoarjo, PT. Scorpion Delta Film adalah *Production home* yang bergerak di bidang perfilman. Perusahaan ini dikenal menghasilkan film-film yang berkualitas. Pada awal berdirinya Bapak J.S Krisna sendiri yang merangkap sebagai konseptor, penanggung jawab, sekaligus pimpinan perusahaan tersebut. Bapak J.S Krisna membawahi kru yang berjumlah enam orang. Melihat prestasi PT. Scorpion Delta Film yang bagus, banyak stasiun televisi lokal yang memesan film kepada PT. Scorpion Delta Film.

Pada bulan Agustus 2004, Bapak J.S Krisna bersama kru PT. Scorpion Delta Film memutuskan untuk pindah kantor, dari awalnya di daerah Gedangan Sidoarjo, berpindah menuju daerah Kota Sidoarjo, agar lebih dekat dengan fasilitas serta penunjang sarana prasarana yang lebih baik di Kota Sidoarjo. Dikarenakan order produksi film semakin banyak PT. Scorpion Delta Film tidak hanya memproduksi film, melainkan juga mencari bakat-bakat artis dengan cara mengadakan audisi-audisi secara rutin, dan Bapak J.S Krisna bersama kru PT. Scorpion Delta Film sendiri yang menjadi jurinya, hal ini semata-mata dilakukan agar kualitas film yang dihasilkan juga semakin baik. Dalam setiap produksi film Bapak J.S Krisna sendiri yang menjadi Sutradara, hal ini bukan tanpa dasar, akan tetapi bapak J.S Krisna sendiri sudah lama berkecimpung di dunia perfilman.

Di bulan Juni 2007, PT. Scorpion Delta Film mengalami masalah finansial yang cukup serius, imbasnya Film yang diproduksi menjadi lebih sedikit dan sering terjadi keterlambatan tanggal tayang dari yang sudah ditentukan oleh stasiun-stasiun televisi. Akan tetapi Bapak J.S Krisna tetap berusaha mempertahankan perusahaan yang telah didirikannya tersebut. Setelah berusaha meyakinkan kembali stasiun-stasiun televisi selaku pelanggan, Bapak J.S Krisna melakukan perombakan di tubuh PT. Scorpion Delta Film.

Dengan beberapa pertimbangan, akhirnya Bapak J.S Krisna mengajukan dana kredit ke beberapa bank, serta memutuskan memindahkan kantornya lagi ke daerah Pagerwojo Sidoarjo, hal itu dimaksudkan agar terjadi efisiensi dalam hal pengeluaran perusahaan. Setelah melalui masa-masa yang sulit, perlahan-lahan perusahaan dapat bangkit kembali, serta kredit-kredit dari berbagai bank dapat dilunasi dengan baik.

Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang perfilman PT. Scorpion Delta Film, National Geographic melihat bahwa PT. Scorpion Delta Film memiliki potensi yang sangat besar. Sangat disayangkan jika perusahaan ini hanya berkecimpung di regional Jawa Timur saja. Setelah melalui berbagai negosiasi antara PT. Scorpion Delta Film yang diwakili Bapak J.S Krisna, National Geographic, akhirnya memutuskan kalau PT. Scorpion Delta Film menjadi bagian dari National Geographic, segala wewenang produksi, pengonsepan film tetap menjadi tanggung jawab Bapak J.S Krisna, namun Proses distribusi serta konsep penayangan semua dilakukan oleh National Geographic.

Di bawah bendera Dharmo Balon Group, Sebagai anak perusahaan dari National Geographic yang bergerak di bidang perfileman serta perkebunan. Format

film yang ditayangkan menjadi lebih kaya, tidak hanya memproduksi film-film drama lagi akan tetapi juga berhasil memproduksi film kartun anak-anak, film komedi, film edukasi.

Karena prestasi PT. Scorpion Delta Film yang semakin bagus serta untuk menghindari terjadinya masalah lagi, maka pada bulan April 2009 PT. Scorpion Delta Film mendirikan cabang di daerah Sukodono Sidoarjo. Sebagai kepala cabang maka ditunjuk Haning Bramanto sebagai pimpinan cabang PT. Scorpion Delta Film yang berada di daerah Sukodono Sidorajo, sehingga pembagian kerja dapat dilakukan lebih teratur, serta untuk memenuhi target deadline tanggal tayang dari perusahaan-perusahaan televisi dapat dipenuhi secara maksimal.

Tidak hanya PT. Scorpion Delta Film. Melihat perkembangan dunia perfilman yang semakin pesat, maka para *production home* pesaing seperti Soraya Production, Disney, Columbia Picture, Sony, juga banyak memproduksi film-film berkualitas yang banyak beredar televise-televise di rumah, dan memiliki kru yang solid pula, melihat hal ini Bapak J.S Krisna bersama Tim Dharmo Balon Group mengadakan rapat, fokus pada rapat tersebut adalah membahas konsep yang tepat agar dapat bersaing dengan *production-production home* lainnya. Dan dalam perlanannya hingga sekarang, PT. Scorpion Delta Film telah merayakan Ulang Tahunnya yang ke sepuluh dan tetap bertahan ditengah persaingan yang ketat.

#### 4.2 Visi & Misi Perusahaan

**Visi:**

Memproduksi film yang berkualitas untuk para penikmat film di Indonesia dan menjadi rumah yang nyaman untuk berkumpul dan menggali informasi seputar dunia perfilman

**Misi:**

Memproduksi film yang berbobot baik secara tema maupun cerita, serta mampu bersaing dengan film-film dalam maupun Luar Negeri

#### 4.3 Lokasi Perusahaan

PT. Scorpion Delta Film terletak di Ruko Puri Indah RK-14 Sidoarjo Jawa Timur. Telepon : (031) 8288888, e-mail : [Scorpindeltafilm@yahoo.com](mailto:Scorpindeltafilm@yahoo.com)

#### 4.4 Logo Perusahaan



Gambar 4.1 Logo Perusahaan PT. Scorpion Delta Film

## 4.5 Lokasi Perusahaan



Gambar 4.2 Lokasi Perusahaan

## 4.5 Struktur Perusahaan

|                    |   |
|--------------------|---|
| Pemimpin Umum      | : J.S Krisna  |
| Pemimpin Produksi  | : Jhoen   |
| Redaktur Pelaksana | : Siswo Sugilo  |
| Redaktur Senior    | : Sutris Subiatko   |
| Kepala Editor      | : Alief, Rudi   |
| Editor             | : Yudhy Hanata(Sydney), Fachrudin   |
| Grafis-Percetakan  | :Yudit W, Andre H, Agus, Sandi N, Heru  |
| Manager Iklan      | : Okky Tri Hutomo   |
| Iklan              | : Iwan Sihombing  |
| Manager Pemasaran  | : Tri Cahyo   |
| Staf Pemasaran     | : Muryanto, Adi Fitriawan, Akif, Andreas H,<br>Aris Yulianto, Solekan, Yoyok Indra, Suharno |

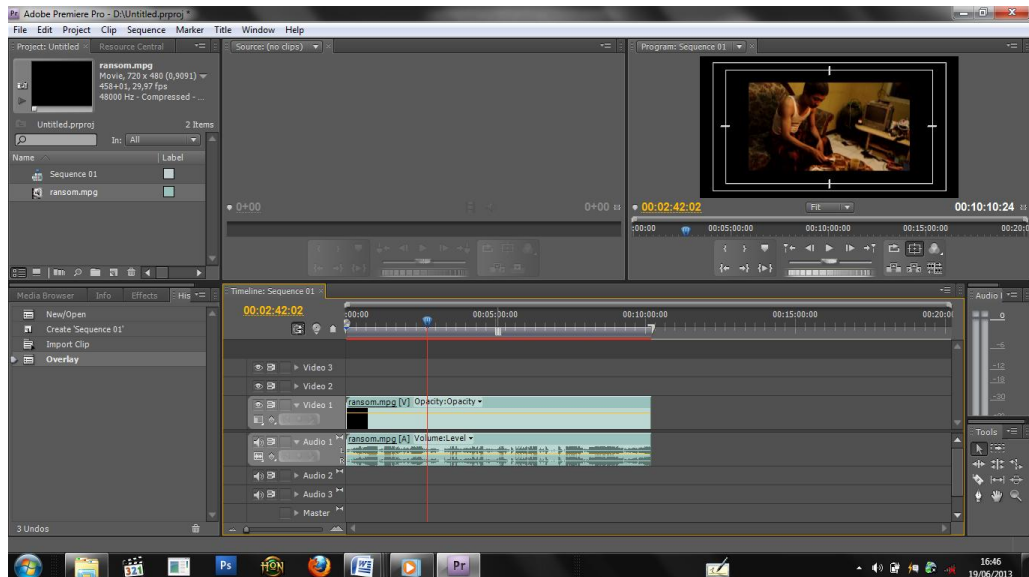
## BAB V

### IMPLEMENTASI KARYA

#### 5.1 Editing video

##### 5.1.1 Memotong Adegan yang Tidak diperlukan

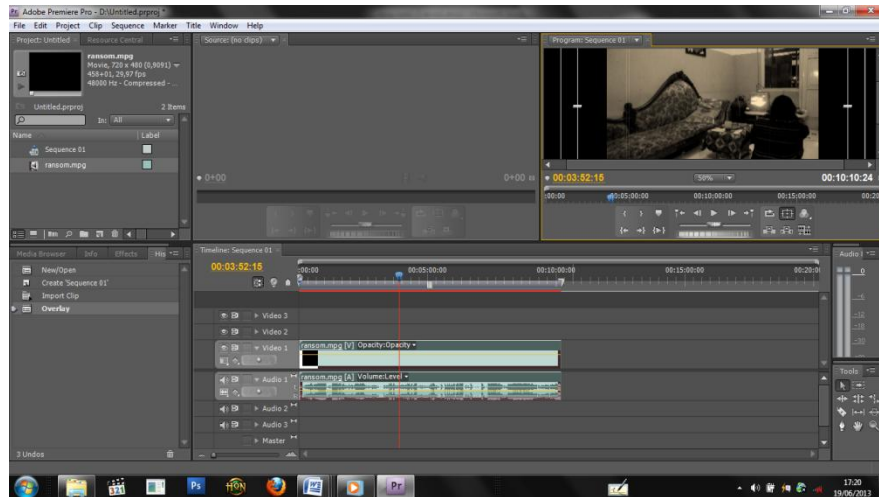
Proses editing video ini diawali dengan memotong adegan-adegan yang tidak diperlukan. Adegan-adegan yang tidak diperlukan seperti adegan yang harusnya dipotong karena harus menyesuaikan dengan durasi yang telah ditentukan oleh sutradara, dalam proses memotong adegan yang tidak diperlukan penulis menggunakan software Adobe Premier CS 4 Pro seperti gambar di bawah ini



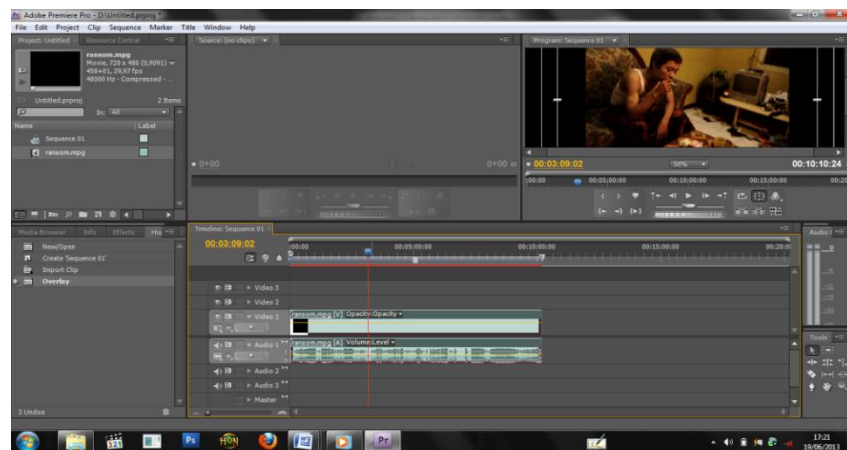
Gambar 5.1 Proses Pemotongan Video Menggunakan Adobe Premier CS 4 Pro

Dalam menggunakan software Adobe Premier CS 4 Pro, proses pemotongan video bisa dilakukan dengan menggunakan tombol 'C' sebagai *shortcut* yang bisa mempraktikkan penggunaanya.

Video yang dipotong dalam gambar 5.1 merupakan salah satu adegan dalam film *Ransom*, dimana penulis memotong 5 detik terakhir dalam film tersebut karena tidak sesuai dengan naskah cerita yang telah ada. Berikut contoh-contoh pemotongan adegan dalam film *Ransom*:



Gambar 5.2 Poses Editing Movie



Gambar 5.3 Poses Editing Movie

### 5.1.2 Memberikan Efek Visual

Tahap pemberian efek visual, dilakukan setelah tahap pemotongan-pemotongan adegan yang tidak diperlukan dan penggabungannya telah selesai.

Pemberian efek visual tidak dilakukan di semua adegan, akan tetapi dilakukan pada adegan-adegan yang memang diperlukan saja. Pada film *Ransom* yang penulis edit videonya, penulis memberikan efek visual berupa api yang keluar dari tangan salah satu pemeran dalam video pada adegan pertarungan, seperti yang terlihat pada gambar 5.4 di bawah ini:



Gambar 5.4 Proses Pemberian Efek Visual

Penulis juga memberikan efek visual berupa gambar layout pertarungan yang telah diedit sedemikian rupa sehingga dapat dilihat lebih menarik, seperti yang terlihat pada gambar 5.5 di bawah ini:





### Gambar 5.5 Proses Pemberian Efek Visual

Pada gambar di atas penulis tetap menggunakan *software* Adobe Premier CS 4 Pro, hal itu dikarenakan Adobe Premier CS 4 Pro lebih mudah digunakan dan fitur-fitur di dalamnya lebih menunjang daripada *software-software* editing video lainnya.

Film Ransom merupakan genre film action, dimana di dalamnya banyak terdapat adegan-adegan pertarungan, oleh karena itu penulis harus dapat memotong-memotong adegan yang tidak diperlukan, sehingga point-point yang penting dalam film ransom dapat terlihat menarik.

#### **5.1.3 Koreksi Hasil Editing Video**

Pada tahap ini, hasil editing video yang telah selesai, diperiksa kembali oleh kepala editor untuk mendapatkan hasil yang sesuai. Hasil editing video yang telah dibuat oleh penulis dapat diubah apabila ada ketidaksesuaian atau ada hal yang perlu ditambah atau dikurangi. Setelah tahap ini, video yang telah selesai telah siap memasuki tahap penayangan ke publik.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa dalam editing video diperlukan ketrampilan yang cukup tinggi, serta dapat mengatasi tekanan yang dikarenakan dikejar oleh tanggal tayang yang telah ditentukan, untuk menghasilkan film yang diinginkan.

#### **6.2 Saran**

Adapun saran-saran dari penulis terkait editing video adalah:

1. Diperlukan lebih banyak komunikasi kepada sutradara agar dapat menghasilkan lebih banyak kreatifitas dan tidak membosankan.
2. Karena dalam dunia kerja, tekanan yang didapat lebih berat daripada saat kuliah, maka perlu adanya peningkatan terutama dalam hal kedisiplinan, serta ketepatan waktu didalam perkuliahan.
3. Untuk perusahaan terkait, sebaiknya lebih terbuka dan membimbing kepada mahasiswa yang bekerja praktik di sana, agar dapat menghasilkan keuntungan kepada ke dua belah pihak.
4. Untuk pihak kampus, sebaiknya tidak memberikan prosedur yang mempersulit mahasiswa dalam menyelesaikan proses kerja praktik.

## DAFTAR PUSTAKA

Bahasa, e. 2009. *media*. Retrieved oktober 4/ 2010 from bahasa endonesa:  
<http://endonesa.wordpress.com/ajaran-pembelajaran.html>

Mascelli, Jospeh. 1998. *How To Be The Best Editor*. Oklahoma: U.S Press

Thompshon, Roy.2008. Retrieved oktober 2, 2011, from artikata:  
<http://artikata.com/arti-181887-tabloid.html>

Wahyudi, JB. 1999. *Media Cetak*. Retrieved 10 02, 2004, from  
<http://budpar.go.id/page.php>

## DAFTAR ISI

|   | <b>Halaman</b> |
|---|----------------|
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                           | iii            |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                               | v              |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                            | vii            |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....                        | 1              |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....                      | 1              |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                             | 2              |
| 1.3 Batasan Masalah .....                             | 2              |
| 1.4 Tujuan .....                                      | 2              |
| 1.5 Manfaat .....                                     | 3              |
| 1.6 Pelaksanaan .....                                 | 3              |
| 1.7 Sistematika Penulisan .....                       | 3              |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....                    | 5              |
| 2.1. Pengertian Editing Video .....                   | 5              |
| 2.1.1 Jenis-Jenis Editing Video .....                 | 8              |
| <b>BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA</b> ..... | 10             |
| 3.1 Metodologi .....                                  | 10             |
| 3.1.1 Teknik Pengumpulan Data .....                   | 10             |
| 3.1.2 Analisa Data .....                              | 10             |
| 3.2 Metode Perancangan .....                          | 11             |
| 3.3 Proses Editing Video.....                         | 12             |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>BAB IV PROFIL PERUSAHAAN .....</b>                          | <b>13</b> |
| 4.1 Sejarah Berdirinya dan Profil PT. Scorpion Delta Film..... | 13        |
| 4.2 Visi & Misi Perusahaan .....                               | 16        |
| 4.3 Lokasi Perusahaan.....                                     | 16        |
| 4.4 Logo Perusahaan .....                                      | 17        |
| 4.5 Struktur Perusahaan .....                                  | 17        |
| <b>BAB V IMPLEMENTASI KARYA .....</b>                          | <b>18</b> |
| 5.1 Editing video .....  | 18        |
| 5.1.1 Memotong Adegan yang Tidak diperlukan.....               | 18        |
| 5.1.2 Memberikan Efek Visual.....                              | 19        |
| 5.1.3 Koreksi Hasil Editing Video.....                         | 21        |
| <b>BAB VI PENUTUP .....</b>                                    | <b>22</b> |
| 6.1 Kesimpulan .....   | 22        |
| 6.2 Saran.....   | 22        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                    | <b>23</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>   | <b>24</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|   | <b>Halaman</b> |
|---|----------------|
| Gambar 3.1 Bagan Tahapan Kerja Editing Video..... | 11             |
| Gambar 4.1 Logo Perusahaan.....                   | 16             |
| Gambar 4.2 Lokasi Perusahaan.....                 | 17             |
| Gambar 5.1 Proses Pemotongan Video.....           | 18             |
| Gambar 5.2 Proses Editing Movie.....              | 19             |
| Gambar 5.3 Proses Editing Movie.....              | 19             |
| Gambar 5.4 Proses Pemberian Visual Efek.....      | 20             |
| Gambar 5.5 Proses Pemberian Visual Efek.....      | 21             |