



**PEMBUATAN KONTEN DAN EDITOR UNTUK INSTAGRAM
DAN YOUTUBE @BANGGASURABAYA “GERAKAN
MENCUCI TANGAN”
DI HUMAS PEMERINTAHAN KOTA SURABAYA**



KERJA PRAKTIK

Program Studi

DIV Produksi Film Dan Televisi

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

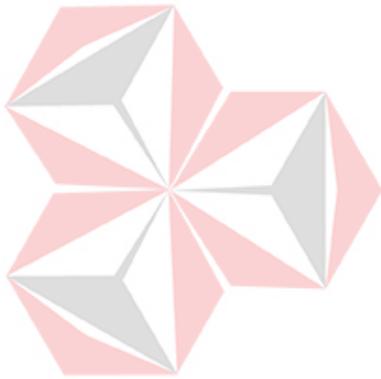
SAZKIA NOVITA ANGELINA

17510160002

**FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2020**

**PEMBUATAN KONTEN DAN EDITOR UNTUK INSTAGRAM DAN
YOUTUBE @BANGGASURABAYA “GERAKAN MENCUCI TANGAN”
DI HUMAS PEMERINTAHAN KOTA SURABAYA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Tugas Akhir



Disusun Oleh:

Nama : SAZKIA NOVITA ANGELINA

NIM : 17.51016.0002

Program : DIV (Diploma Empat)

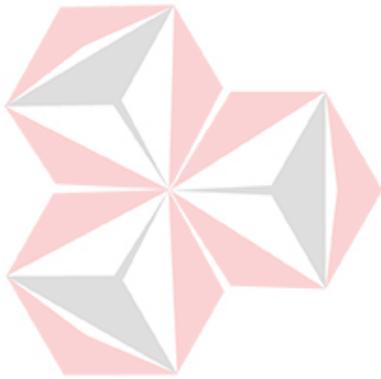
Jurusan : Produksi Film Dan Televisi

FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

“Sesuatu yang kau bayangkan adalah nyata”

LEMBAR PERSEMBAHAN



*Ku persembahkan untuk Keluarga, Almamater, Sahabat serta teman-teman
tercinta.*

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN
PEMBUATAN KONTEN DAN EDITOR UNTUK INSTAGRAM DAN
YOUTUBE @BANGGASURABAYA “GERAKAN MENCUCI TANGAN”
DI HUMAS PEMERINTAHAN KOTA SURABAYA

Laporan Kerja Praktik oleh
Sazkia Novita Angelina
NIM: 17.51016.0002
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 13 Juli 2020

Disetujui :



Pembimbing

Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom.

NIDN. 0711086702

Penyelia



Jefry, S.Sos

NIP. 198801222011011008

Mengetahui,
Ketua Program Studi
DIV Produksi Film dan Televisi

Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom.

NIDN. 0711086702

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Universitas Dinamika saya :

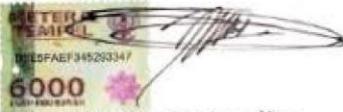
Nama : Sazkia Novita Angelina
NIM : 17.51016.0002
Program Studi : DIV Produksi Film Dan Televisi
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul karya : Pembuatan Konten Dan Editor Untuk Instagram Dan Youtube @Banggasurabaya "Gerakan Cuci Tangan" di Humas Pemerintahan Kota Surabaya

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika. 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, 13 Juli 2020


Sazkia Novita Angelina
NIM : 17.51016.0002

ABSTRAK

Content Creator adalah profesi pembuat konten media sosial, baik berupa tulisan, gambar, video, suara ataupun gabungan dari dua atau lebih materi, yang tersusun atas suatu ide dan gagasan.

Media sosial adalah sebuah media online dimana pengguna dapat dengan mudah berpartisipasi berbagi dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Media sosial menurut Chris Garrett adalah alat, jasa dan komunikasi yang memfasilitasi ubungan antar orang satu dengan satu sama lain dan memiliki kepentingan atau kepentingan yang sama.

Instagram adalah sebuah aplikasi yang dapat mengunggah foto dengan internet. Hal ini membuat Instagram sebagai salah satu wadah untuk membagikan dan menerima foto atau informasi dengan sangat mudah dan cepat.

Editor video merupakan proses menyunting beberapa potongan atau klip-klip video dari hasil proses *shooting*.

Dalam hal ini penulis bertindak sebagai *Content Creator* dan *Video Editor*. Sebagai *Content Creator*, penulis mempunyai tugas menyusun serta membuat konsep video dari ide dan gagasan yang telah dirancang. Sedangkan sebagai *Video Editor* adalah bertanggung jawab terhadap penyuntingan video bertemakan (COVID-19) tentang langkah awal pencegahan Virus Corona dengan “*gerakan mencuci tangan*” agar lebih menarik dan mengedukasi sebelum dipublikasikan.

Oleh karenanya dibutuhkan orang-orang kreatif dalam dunia industri kreatif sehingga mampu berfungsi sebagai *Content Creator* dan *Video Editor*. Penulis melakukan kerja praktik di Humas Pemerintahan Kota Surabaya, sehingga dalam penulisan laporan Kerja Praktik ini diambillah judul "*Pembuatan Konten Dan Editor Untuk Instagram Dan Youtube @Banggasurabaya "Gerakan Mencuci Tangan"*

Kata Kunci: Content Creator, Media Sosial, Instagram

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul “*Pembuatan Konten dan Editor Untuk Instagram dan Youtube @banggasurabaya Gerakan mencuci tangan*” apat 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. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor.
3. Dr. Jusak selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika
4. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film Dan Televisi sekaligus Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
5. Bapak Jefry, S.Sos selaku Kepala Bagian Hubungan Masyarakat (Humas) Pemerintahan Kota Surabaya bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik.
6. Rekan-rekan *crew* dari Humas Pemkot Surabaya yang sudah membagi ilmunya sehingga saya bisa seperti sekarang.
7. 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 Jurusan DIV Produksi Film Dan Televisi Universitas Dinamika.

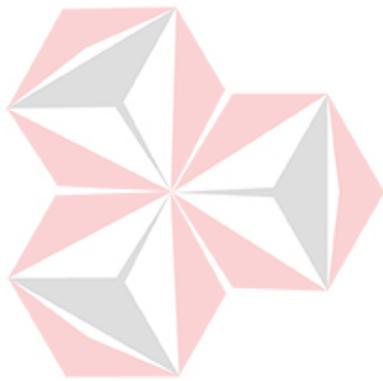
Surabaya, Mei 2020

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
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
1.1. Sejarah Singkat Humas Pemerintahan Kota Surabaya.....	5
1.2. Overview Perusahaan.....	5
1.3. Visi dan Misi Humas Pemerintahan Kota Surabaya	7
1.4. Tujuan Humas Pemerintahan Kota Surabaya	8
BAB III LANDASAN TEORI	9
3.1. Konten.....	9
3.2. Jenis Konten.....	9
3.3. Instagram.....	10
3.4. Editing Video	10
3.5. Editor Video.....	11
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	13
4.1. Analisa Sistem	13
4.2. Posisi Dalam Instansi	13
4.3. Kegiatan Selama Kerja Praktik di Humas Pemerintahan Kota Surabaya	14
BAB V PENUTUP	20
5.1. Kesimpulan	20
5.2. Saran	21
DAFTAR PUSTAKA	22

LAMPIRAN.....	23
BIODATA PENULIS.....	30



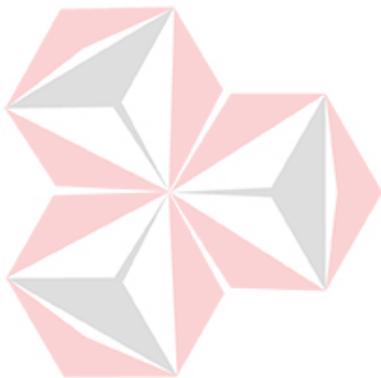
UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo Humas Pemerintah Kota Surabaya	06
Gambar 2.2 Peta Lokasi Humas Pemerintah Kota Surabaya.....	06
Gambar 2.3 Letak Humas Pemerintah Kota Surabaya.....	07
Gambar 4.1 Software Yang Digunakan	14
Gambar 4.2 Dokumentasi Liputan dan Telent Bus Surabaya <i>Shopping and Culinary Track</i>	14
Gambar 4.3 Editor foto Bus Surabaya <i>Shopping and Culinary Track</i>	15
Gambar 4.4 Menyiapkan dan Mengirim Berita harian	15
Gambar 4.5 Editor konten Video “MERR”	16
Gambar 4.6 Talent dan Proses <i>Editing</i> foto konten “Jogging Track”	16
Gambar 4.7 Mendesain cover Summarry	16
Gambar 4.8 Conten Creator Video “Gerakan Cuci Tangan”	17
Gambar 4.9 Editor Conten Creator Video “Gerakan Cuci Tangan”	17
Gambar 4.10 Koordinator Kegiatan Shooting video Diyanta’s team	18
Gambar 4.11 Koordinasi undangan dan jaga stand humas	18
Gambar 4.12 Hunting foto proyek Pemerintah kota Surabaya	19
Gambar 4.13 Produksi Konten gerakan mencuci tangan	19

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Balasan Humas Pemerintah Kota Surabaya	23
Lampiran 2 Acuan Kerja	24
Lampiran 3 Garis Besar Rencana Mingguan	25
Lampiran 4 Log Harian	26
Lampiran 5 Kehadiran Kerja Praktik	28
Lampiran 6 Kartu Bimbingan	29



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era modern ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menyebabkan perubahan pada seluruh aspek kehidupan. Hal ini pula yang mempengaruhi perkembangan dunia media. Secara bahasa, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media adalah alat; sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk yang terletak diantara dua pihak. Maka, dapat disimpulkan bahwa media merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan maupun menerima informasi dari berbagai sumber.

Peran media sangat besar dan tidak dapat dilepas dari kehidupan masyarakat. Dari sekian media yang ada, salah satu media yang sangat diminati dan berkembang pesat adalah video dan film. Di dalam aspek perkembangan media tak luput juga dari seorang *Content Creator* yakni seseorang yang bertugas membuat sebuah konten yang di gagas dari sebuah ide dan perencanaan. Konten memiliki banyak makna, konten yang berhubungan dengan industri mengarah pada kreative, sehingga dalam kerja praktik ini penulis menekankan pada *content creator* dimana penulis dituntut untuk menciptakan sebuah ide dan konsep kreative untuk pembuatan video tersebut.

Hal ini didukung dengan adanya banyak alat *optic* seperti kamera digital yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan para pemakainya serta berbagai macam peralatan pendukung seperti lensa, tripod, *clip mic*, dan lain sebagainya yang mampu menghasilkan suatu karya secara maksimal. Juga tak luput dari peran penting seorang *Video Editor* yang bertanggung jawab melakukan penyuntingan beberapa potongan atau klip video dari proses shooting agar mendapatkan hasil video yang lebih menarik untuk ditonton oleh penonton.

Video Editor yang dimaksud dalam Konten Video ini adalah video mengenai pandemic Virus Corona (COVID-19) yang sedang terjadi di beberapa negara terutama Indonesia. Pembuatan video berjudul “Gerakan Mencuci Tangan” merupakan langkah awal sebagai pencegahan Virus ini menyebar. Hal ini di maksudkan untuk mengedukasi masyarakat dalam kebersihan.

Seorang *Content Creator* dan *Video Editor* adalah seseorang yang sangat bertanggung jawab terhadap seluruh proses pembuatan video mulai dari ide, konsep, proses produksi hingga proses editing video tersebut. Dengan berbekal pengetahuan dan keterampilan mengenai perencanaan sebuah produksi video dan organisasi serta mampu bertindak tegas, teliti serta didukung oleh kemampuan berkomunikasi dengan jelas dan baik, maka terciptalah suatu bentuk media video yang menarik dan mampu mengedukasi penontonnya.

Pada pembahasan kali ini, Humas Pemerintahan Kota Surabaya menjadi pilihan penulis untuk melakukan kerja praktik karena Humas Pemerintahan Kota Surabaya adalah satuan unit kerja di bawah naungan Sekretariat Daerah Kota Surabaya yang bergerak dalam bidang Hubungan Masyarakat, dimana di dalamnya terdapat beberapa divisi seperti dunia *Broadcasting* “pers”. Humas Pemerintahan Kota Surabaya berperan aktif dalam perkembangan kota Surabaya terlebih dalam industri kreatif dimana Humas Pemerintahan Kota Surabaya merupakan Admin dari berbagai social media @banggasurabaya, yang didalamnya berisi mengenai informasi-informasi seputar kota Surabaya. Dengan hal tersebut, penulis mendapatkan pengetahuan lebih banyak mengenai dunia *Broadcasting* salah satunya *Content Creator* dan *Video Editor*, selain itu penulis mendapatkan pengetahuan mengenai bagaimana etika bekerja serta sikap yang harus dilakukan dalam sebuah tim kerja untuk memenuhi keinginan *client*. Dalam kerja praktik ini diharapkan dapat mengukur kemampuan dan mengembangkan kreatifitas serta kemandirian mental penulis dan pembaca khususnya mahasiswa dalam dunia kerja.

Lingkup materi yang akan didapat dari adanya kerja praktik ini ialah bagaimana menjalankan tugas sebagai *Content Creator dan Video Editor* dalam menciptakan sebuah karya yang mengedukasi bagi warga masyarakat Kota Surabaya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja Praktik ini adalah bagaimana proses pembuatan sebuah konten video dengan tema Covid-19 yang menarik dan mengedukasi bagi masyarakat Kota Surabaya. Dalam hal ini

juga, penulis berperan sebagai editor dalam produksi pembuatan konten video tersebut.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan dibutuhkan beberapa batasan masalah. Adapun batasan masalah yang dibahas dalam peran penulis, antara lain:

1. Penulis berperan sebagai *Content Creator dan Video Editor* dalam sebuah produksi video di Humas Pemerintahan Kota Surabaya
2. Melakukan pengawasan penuh terhadap proses produksi pembuatan video kreatif (*Gerakan Mencuci Tangan*)
3. Mengedit video setelah produksi dilaksanakan

1.4. Tujuan

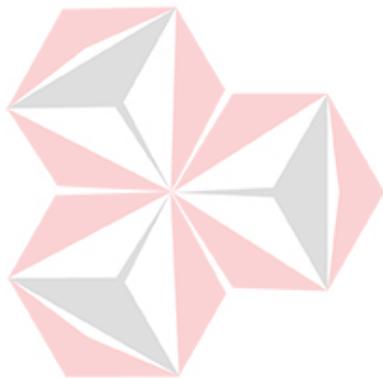
Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah mempraktikkan keilmuan dibidang konten kreatif dan Video Editor di departemen produksi Humas Pemerintahan Kota Surabaya.

1.5. Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari Kerja Praktik ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses manajemen produksi video.
2. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan.
3. Menambah wawasan, keterampilan serta pengetahuan di bidang *Content Creative* dan *Video Editor* untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktik.
4. Menambah pengalaman kerja di *industry* kreatif dalam bidang Multimedia, Film, TV (Televisi), dan dunia Broadcasting.
5. Membangun jiwa disiplin, sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.
6. Menambah relasi dalam dunia pekerjaan.
7. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
8. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.

9. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang multimedia.
10. Mengaplikasikan keilmuan manajemen produksi, videografi, sinematografi dan konten creator pada proses pembuatan dokumentasi acara.
11. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.
12. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Profil Instansi

Nama Instansi : Humas Pemerintahan Kota Surabaya
Alamat : Jalan Jimerto No 10 Ketabang Kec. Genteng,
Kota Surabaya
Telp/Fax : 0315475005
Email : Humas.sby@gmail.com
Website : Humas

1.1. Sejarah Singkat Humas Pemerintahan Kota Surabaya.

Hubungan Masyarakat Pemerintahan Kota Surabaya satuan unit kerja di bawah naungan Sekretariat Daerah Kota Surabaya. Sebelumnya bagian Humas berada di bawah Dinas Komunikasi dan Informasi (Dikominfo) Kota Surabaya, namun kemudian dipisahkan menjadi dua bagian yaitu bagian Humas dan Protokol Sekretariat Daerah Kota Surabaya dan Badan Pusat Penelitian Teknologi Komunikasi (Bappetikom) pada pemulaan tahun 2006. Pada awal tahun 2008, Sub Bagian Protokol dipisahkan sari Sub Bagian Humas dan menjadi Bagian Humas. Sedangkan subbag Protokol bergabung dengan bagian umum sehingga menjadi bagian Umum dan Protokol hingga saat ini Bagian Humas yang berada di bawah Sekretariat Daerah berdiri sendiri dan membawahi tiga Sub. Bagian yaitu : Sub. Bagian Layanan Informasi, Sub. Bagian Dokumentasi dan Pelaporan Sub. Bagian Liputan dan Pers sedangkan bagian Protokol tergabung dalam Bagian Umum

1.2. Overview Perusahaan

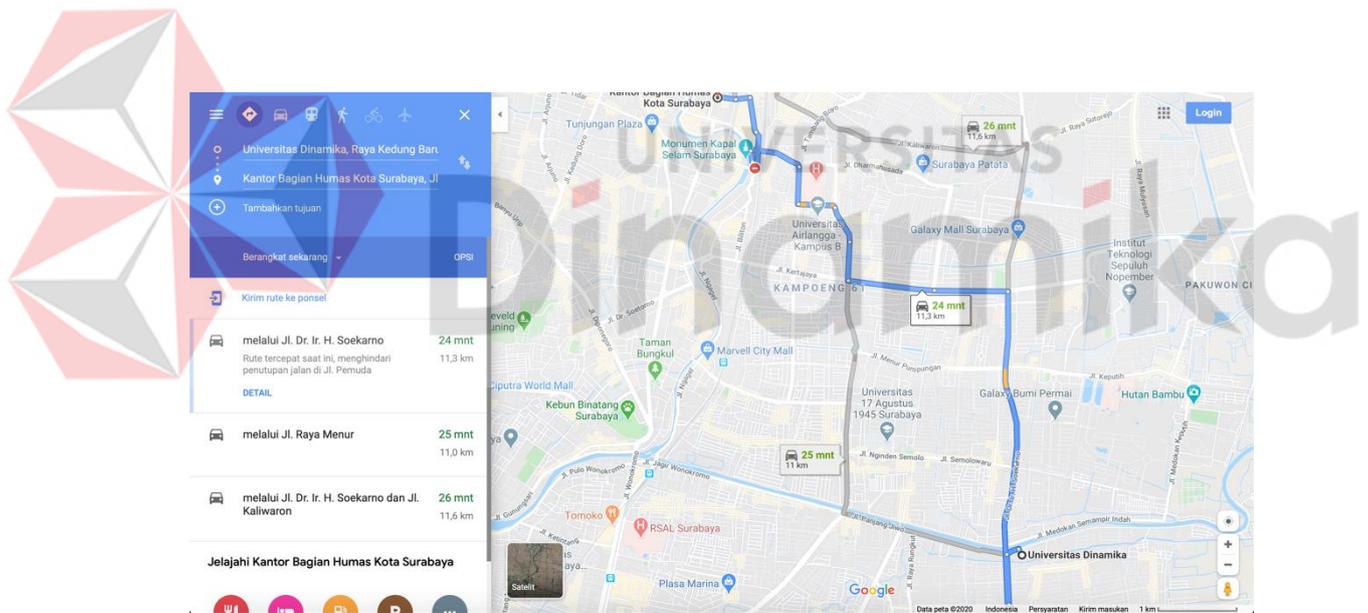
Dalam melakukan Kerja Praktik, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan tersebut. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di sekitar perusahaan. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa kerja.

Humas Pemerintahan Kota Surabaya, Jalan Jimerto No 6-8, Ketabang, Kec. Genteng, Kota Surabaya. Gambar 2.2 dan gambar 2.3 merupakan tempat Humas

Pemerintahan Kota Surabaya. Humas Pemerintahan Kota Surabaya. Berikut ini adalah Logo atau lebih dikenal Maskot dari @banggasurabaya Humas Pemerintahan Kota Surabaya



Gambar 2.1 Logo Bangga Surabaya



Gambar 2.2 Peta Lokasi Humas Pemerintahan Kota Surabaya



Gambar 2.3 Letak Lokasi Humas Pemerintahan Kota Surabaya

1.3. Visi dan Misi Humas Pemerintahan Kota Surabaya

Visi

Terwujudnya Pelaksanaan Informasi, yang Cepat, Tepat, Transparan dan Objektif dengan Subtansi sebagai berikut :

“Tercapainya Pemahaman yang sama antara Pemerintahan Kota dan Masyarakat terhadap Kebijakan – Kebijakan Pemerintahan yang di Sosialisasikan kepada masyarakat, serta peningkatan partisipasi masyarakat dalam pembangunan Kota Surabaya”

Misi

Dengan mewujudkan visi dan subtansi yang telah di jabarkan diatas maka misi Bagian Humas Sekretariat Daerah Kota Surabaya adalah :

1. Meningkatkan pelayanan Informasi dan menampung Aspirasi Publik melalui pemanfaatan arus Informasi dan Komunikasi
2. Meningkatkan kualitas arus Informasi secara cepat, tepat dan transparan dan objektif

3. Mendorong terwujudnya pemahaman Informasi dan Komunikasi yang positif antara Pemerintah Kota dengan Pers, Masyarakat dan Lembaga lainnya.
4. Meningkatkan hubungan yang harmonis antara Pemerintah Kota, masyarakat, dan pers serta anggota Lembaga lainnya.
5. Mengembangkan SDM di bidang kehumasan dalam rangka meningkatkan pelayanan publik.

1.4. Tujuan Humas Pemerintahan Kota Surabaya

Tujuan yang hendak dicapai oleh Humas Pemerintahan Kota Surabaya adalah sebagai berikut:

Tujuan:

1. Terwujudnya pelayanan Informasi yang prima dan berkualitas
2. Terwujudnya komunikasi yang harmonis antara Pemkot, masyarakat serta Lembaga lainnya.
3. Meningkatkan pemberdayaan dan partisipasi masyarakat dalam menyelenggarakan pembangunan
4. Meningkatkan penyaluran informasi dan aspirasi publik.
5. Terciptanya Majalah Pemerintah Daerah.
6. Terciptanya citra yang positif bagi Pemerintahan Kota Surabaya.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. Konten

Content Creator adalah sebuah profesi membuat suatu konten, baik berupa tulisan, gambar, video, suara, ataupun gabungan dari dua atau lebih materi. Konten – konten tersebut dibuat untuk media, terutama media digital seperti Youtube, Snapchat, Instagram, WordPress, Bloggers dll (Production, 2019). Seorang *Content Creator* juga di tuntut untuk punya ide-ide orisinil supaya bisa menghasilkan materi baru yang berbeda tapi tetap bisa diterima dan laku di masyarakat. Dan seorang konten kreator juga harus memiliki pengetahuan tentang teknik, peralatan, dan prinsip desain termasuk terjun langsung dalam Produksi pembuatan konten. Seorang Content Creator juga mengerjakan beberapa hal wajib seperti. Mengumpulkan ide, data, serta melakukan riset serta membuat sebuah konsep untuk menghasilkan suatu konten, memastikan sebuah ide dan konsep yang telah di rencanakan telah sesuai dengan identitas dan branding yang diinginkan oleh client, memenuhi tujuan yang telah disepakati oleh client misal tujuan promosi sebuah product, edukasi, ataupun sebuah konten untuk memberi informasi. Selain itu Content Creator juga wajib memiliki pengetahuan tentang media produksi, komunikasi, teknik, serta mampu dengan baik menyampaikan ide, konsep maupun aspirasi nya di depan khalayak umum, juga harus memiliki pengetahuan mengenai teknik, peralatan, maupun komponen-komponen dalam pembuatan sebuah video (dapur produksi)

3.2. Jenis Konten

Jenis Konten di era digital kini dapat dibagi menjadi beberapa bagian, diantaranya :

1. Konten Kreator Youtube
2. Konten Kreator Instagram
3. Konten Kreator Videographer

4. Jenis lain : profil perusahaan (*corporate profile*), iklan televisi (*tv commercial/ tvc*), program televisi (*tv programme*), dan video klip (*music video*)

Salah satu pekerjaan di bidang *Content Creator* adalah *Video Creator*, sering di samakan dengan Editor Video, yang membedakannya adalah *Video Creator* adalah orang yang juga membuat ide, menyusun, serta menambahkan beberapa effect maupun animasi pendukung

3.3. Instagram

Istilah Instagram sendiri berasal dari kata “Insta” yang di ambil dari kata instan atau dikenal Foto instan di terinspirasi dari kamera Polaroid, Sedangkan kata “Gram” diambil dari “Telegram” yang dapat diartikan sebagai mengirim informasi kepada orang lain dengan cara yang tepat. Berdasarkan dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengertian Instagram adalah sebuah aplikasi yang dapat mengunggah foto dengan menggunakan Internet (Pahlevi, 2019).

Hal ini membuat Instagram sebagai wadah untuk membagikan foto atau informasi dengan sangat mudah dan cepat. Aplikasi ini dapat memungkinkan pengguna untuk mengunggah foto atau video ke dalam feed.

3.4. Editing Video

Editing merupakan proses penyuntingan (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 baik untuk di tonton.

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

Dalam proses editing, tidak cukup hanya menggabungkan gambar begitu saja, tetapi banyak sekali variable yang harus diketahui dalam proses editing

misalnya: seorang editor juga bisa memberi sentuhan rasa dalam memandang sebuah angle camera yang baik, sehingga bisa memberi sentuhan editing yang menarik. Istilah – istilah dalam video editing secara umum meliputi:

1. Motivasi
2. Informasi
3. Komposisi
4. *Continuity*
5. *Tittling*
6. *Sound : Original Sound, Sound Effect*
7. *Atmosfer*
8. *Music Illustration* (Technopark, n.d.).

3.5. Editor Video

Dalam sebuah produksi program seorang penulis naskah membuat jalan cerita, sutradara mengarahkan pemain, sinematografi menciptakan gambar untuk setiap shootnya, maka editor menggabungkan semua hasil mereka. Jadi editor sebenarnya adalah tenaga kreatif yang memberi sentuhan akhir pada sebuah produksi gambar bergerak. Dengan keahlian, kerajinan, dan insting yang baik akan memberikan sentuhan pada presentasi gambar, dan jika pilihan seorang editor yang tidak tepat bisa merusak program. Hal tersebut dikemukakan oleh Roy Thompson dan Christoper J. Bowen (Editor, 2012).

Beberapa peran editor dari sebuah proses pembuatan suatu program atau video antara lain:

1. Sebagai tenaga teknis editing, memotong merangkai gambar
2. Sebuah tenaga kreatif secara teknik dalam merangkai cerita sesuai naskah atau konsep, dari shot scene-quence serta pemberian efek audio visual
3. Penyempurna materi hasil produksi rekaman menjadi tayangan program yang utuh
4. Membuat program memiliki daya tarik dan *taste* yang juga akan memberi ciri khas pada program
5. Sebagai patner sutradara ataupun asisten produser

6. Keterampilan yang wajib dimiliki oleh seorang editor video adalah dapat mengoperasikan software editing seperti Final Cut Pro, Adobe Premiere Pro, OpenShot, iMovie, Vegas Pro Dan lain-lain. Selain itu, tidak hanya dapat mengoperasikan software. Video editor yang baik juga harus memiliki sebuah kreativitas dalam mengelola materi menjadikan sebuah video yang memuaskan. Seorang video editor juga harus memiliki beberapa keterampilan yang diperlukan untuk menunjang sebuah karya yang epic. Seperti seorang editor video harus mampu memberikan perhatian lebih terhadap hal-hal yang detail, memiliki kesabaran dan konsentrasi yang tinggi, mampu mendengarkan dan menerima arahan yang di berikan oleh tim yang sudah di rancang sedemikian rupa, memiliki komitmen dan dedikasi tinggi, mampu bekerja dibawah tekanan dan deadline, mampu berkomunikasi dengan baik dan menyampaikan maksud maksud dari hasil editing yang telah di kerjakan. Beberapa hal tersebut sudah menjadi keseharian di dalam perkuliahan seperti tuntutan untuk memiliki daya ingat tinggi dan ketekunan dalam mengerjakan sebuah video dari mulai pengambilan gambar, posisi, atau juga detail-detail kecil di dalam frame yang akan mempengaruhi video yang dihasilkan sebelum akhirnya memasuki ranah editing video, lalu tuntutan untuk mampu bekerjasama dalam team dan pengerjaan sesuai dateline dimana dalam sebuah pengerjaan editing video memang terkadang membutuhkan waktu ekstra dan suasana yang memadai untuk membangun kreativitas namun tetap harus berpatokan pada dateline yang telah di tentukan.

3.6. Klasifikasi Editor

1. Memiliki pemahaman teori tentang editing baik secara teknis maupun tidak
2. Dapat mengoperasikan software editing dengan baik
3. Memahami peralatan editing
4. Mengerti istilah-istilah audiovisual khususnya pada editing
5. Memiliki sense of story telling yaitu mengerti konstruksi dari struktur cerita yang menarik
6. Memiliki sense of editing atau taste (cita rasa dalam menyambung gambar) hal ini menyangkut perasaan seni sang editor

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini akan dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Kerja Praktik di Hubungan Masyarakat (Humas) Pemerintahan Kota Surabaya. Pada pelaksanaan Kerja Praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Produksi Film dan Televisi dan juga sekaligus berhubungan dengan internal Hubungan Masyarakat (Humas) Pemerintah Kota Surabaya. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk menjadi *Konten Creator* Video untuk social media berbasis Instagram dan Youtube @banggasurabaya.

4.1. Analisa Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi	: Hubungan Masyarakat (Humas) Pemerintahan Kota Surabaya
Divisi	: Konten Creator
Tempat	: Surabaya

Kerja praktik dilaksanakan selama satu bulan, dimulai pada 17 Februari 2020 sampai 18 Maret 2020, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 07.30-16.00 WIB serta pukul 07.30-15.00 WIB. Adapula beberapa tambahan hari seperti hari Sabtu dan Minggu.

4.2. Posisi Dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan Kerja Praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai *Content Creator & Video Editor* yang memiliki tugas untuk membuat sebuah konten yang menarik serta mampu mengedukasi masyarakat Surabaya. Dan juga turun tangan langsung untuk mengontrol seluruh proses produksi mulai tahap persiapan hingga tahap akhir dalam pembuatan video dan mengedit video tersebut.

4.3. Kegiatan Selama Kerja Praktik di Humas Pemerintahan Kota Surabaya

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan Kerja Praktik Humas Pemerintahan Kota Surabaya. 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 Premiere Pro CC 2020*, *Adobe Lightroom 2020*, *Adobe Photoshop 2020* dan *Microsoft Office Word 2016* seperti pada gambar 4.1 berikut.



Adobe Premiere

Adobe Photoshop

Adobe Photoshop
Lightroom

Microsoft Word 2016

Gambar 4.1 Beberapa *Software* utama yang digunakan.

1. Minggu Ke -1

Pada Minggu pertama kegiatan Kerja Praktik di Humas Pemerintahan Kota Surabaya. Ialah kami diberi beberapa tugas yaitu yang pertama. Liputan Kegiatan Bus Surabaya *Shopping and Culinary Track*, Telent konten Bus Surabaya *Shopping and Culinary Track*, Editor Foto Bus Surabaya *Shopping and Culinary Track*. Seperti terlampir di gambar 4.2 dan gambar 4.3.

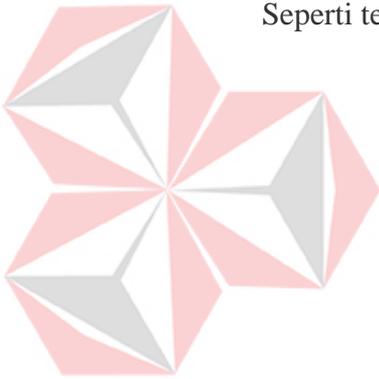


Gambar 4.2 Dokumentasi Liputan dan Telent Bus Surabaya *Shopping and Culinary Track*



Gambar 4.3 Editor foto Bus Surabaya *Shopping and Culinary Track*

Selain tugas-tugas besar sehari-hari kami juga membantu beberapa hal seperti menyiapkan berita harian yang meliputi: penjil' an, gunting-mengunting, menempel, kami juga mengirim berita actual dan summary. Seperti tertera pada gambar 4.4 di bawah ini



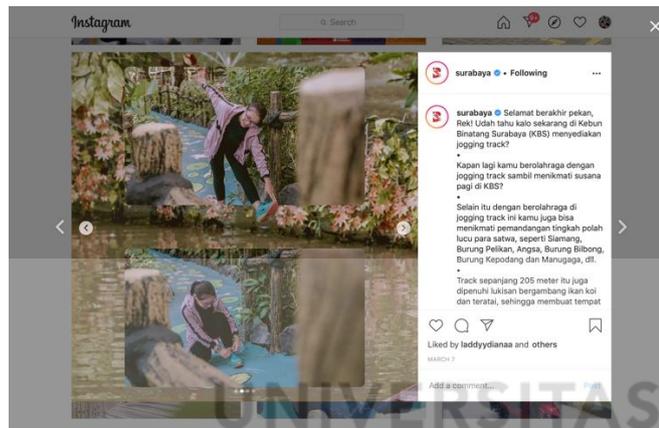
Gambar 4.4 Menyiapkan dan Mengirim Berita harian

2. Minggu Ke-2

Pelaksanaan Kerja Praktik pada Minggu ke dua yaitu Editor Konten Video Pembukaan jalan MERR sisi II C barat, produksi hunting “Jogging Track”, telent konten “Jogging Track” dan editor foto konten “Jogging Track” Seperti terlampir pada gambar 4.5 dan 4.6 di bawah ini.

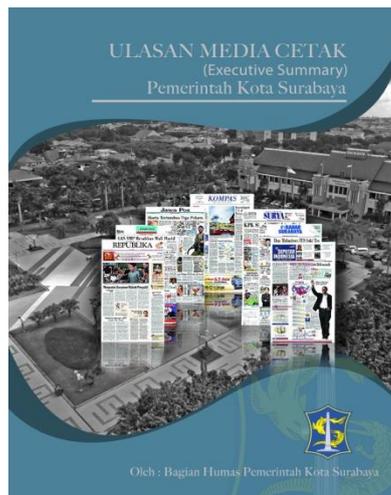


Gambar 4.5 Editor konten Video “MERR”



Gambar 4.6 Talent dan Proses *Editing* foto konten “Jogging Track”

Selain tugas-tugas ini saya juga di berikan tugas untuk mendesain cover berita harian (Summary) seperti pada gambar 4.7 di bawah ini.



Gambar 4.7 Mendesain cover Summary

3. Minggu Ke-3

Pada minggu ke-3 saya mendapat tugas menjadi *Content Creator* untuk pembuatan video bertema “Gerakan Cuci Tangan” di SD Al’Azhar Surabaya sebagai langkah awal pencegahan Virus Corona (COVIC-19), juga berperan sebagai Editor konten “Gerakan Cuci Tangan” Salah satunya terlampir beberapa foto produksi serta pasca produksi, dan menjadi ko’ordinator untuk produksi video klip Diyanta”s. Seperti pada gambar 4.8,4.9 dan 4.10 berikut.



Gambar 4.8 Conten Creator Video “Gerakan Cuci Tangan”



Gambar 4.9 Editor Conten Creator Video “Gerakan Cuci Tangan”



Gambar 4.10 Koordinator Kegiatan Shooting video Diyanta's team

Selain tugas-tugas besar sehari-hari kami juga mengerjakan tugas-tugas harian seperti koordinasi undangan, menjaga stand kegiatan humas seperti tertera pada gambar 4.11 bawah ini



Gambar 4.11 Koordinasi undangan dan jaga stand humas

4. Minggu Ke-4

Pada Minggu ke-4 ini kami melakukan kegiatan seperti hunting foto beberapa proyek dari Pemerintahan Kota Surabaya, dan Produksi konten gerakan mencuci tangan dengan beberapa instansi seperti Linmas, dinas kesehatan dll. seperti gambar 4.12, dan 4.13 berikut.



Gambar 4.12 Hunting foto proyek Pemerintah kota Surabaya



Gambar 4.13 Produksi Konten gerakan mencuci tangan

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di Hubungan Masyarakat (Humas) Pemerintahan Kota Surabaya, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang *manager production* dokumentasi acara haruslah mengetahui proses pra produksi hingga produksi mencakup keseluruhan keperluan seluruh *crew*. Mengetahui pula puncak acara/kegiatan yang menjadi momentum paling penting, dan melakukan pengawasan proses pasca produksi kegiatan yang nantinya akan diolah dalam bentuk foto maupun video dokumentasi acara yang menarik serta berdasarkan konsep yang diinginkan.
2. Dengan adanya video dokumentasi akan memudahkan masyarakat luas umumnya dan PT Koen Cinema Indonesia khususnya untuk mengabadikan momentum atau mendokumentasikan suatu kejadian penting dari *client* yang dikemas menarik dalam sebuah format tampilan video dan foto.
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 foto 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 *manager production* agar proses dokumentasi dapat berjalan dengan lancar.

5.2. Saran

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

1. Bagi Perusahaan

Komunikasi antar crew ditingkatkan pada saat pra produksi kegiatan acara. Menyiapkan komputer atau laptop dengan performa tinggi sebagai sarana dalam proses editing. Menyiapkan peralatan pendukung proses foto dokumentasi acara seperti *lighting/flash* sebagai pencahayaan utama yang sangat penting saat foto *indoor*, beberapa lensa yang bisa menyesuaikan keadaan seperti lensa fix untuk ruang yang lebih redup, lensa tele untuk foto jarak jauh dari objek dan lensa wide untuk dibagian Photobooth. Konsep yang lebih matang dalam membuat acara untuk mempermudah proses dokumentasi dan menghasilkan foto-foto acara yang sempurna.

2. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik

Bagi mahasiswa yang tertarik dengan bidang manajemen produksi yang mana menjadi Manager Production suatu produksi film, acara televisi ataupun dokumentasi acara terutama mengikuti *production house (PH)*, diharapkan lebih menambah wawasan dan referensi mengenai manajemen produksi serta sering-sering bekerja dengan tim. Karena dalam proses dokumentasi acara tidak akan lepas dari kerja tim serta *deadline* yang menumpuk.

DAFTAR PUSTAKA

1. Diambil dari Buku:

Poerwadarminta, W. (1976). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka.

2. Diambil dari Internet:

Alhadi, F. (n.d.). *Content Creator Indonesia*. Retrieved from <http://fajrialhadi.com/>: <http://fajrialhadi.com/content-creator-indonesia/>

Editor, S. (2012, Maret 31). *Apa Itu Video Editor?* Retrieved from <http://sieditor.blogspot.com>: <http://sieditor.blogspot.com/2012/03/apa-itu-editor.html>

Kurniawan, A. (2020, Januari 28). *Pengertian Media Sosial*. Retrieved from Guru Pendidikan: <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-media-sosial/>

Pahlevi. (2019, July 8). *Pengertian Instagram Adalah Dan Sejarah Instagram*. Retrieved from www.pahlevi.net: <https://www.pahlevi.net/pengertian-instagram/>

Production, B. P. (2019, Maret 14). *Content Creator, apa itu?* Retrieved from <https://bintangpagi.com>: <https://bintangpagi.com/content-creator-apa-itu/>

Technopark, S. (n.d.). *Apa itu Video Editing?* Retrieved from technopark.surakarta.go.id: <http://technopark.surakarta.go.id/id/media-publik/sains-dan-edukasi/182-apa-itu-video-editing>