PEMBUATAN VIDEO *BRANDING* HOTEL *FOURPOINT* HOTEL DI IGB MEDIA SEBAGAI *EDITOR*

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Program Studi
DIV Produksi Film dan Televisi

Oleh:
Ariel Kresna Adhitya
17510160001

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021

PEMBUATAN VIDEO *BRANDING* HOTEL *FOURPOINT* HOTEL DI IGB MEDIA SEBAGAI *EDITOR*

KERJA PRAKTIK

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Tugas Akhir

UNIVERSITAS Dinamika

Disusun Oleh:

Nama : Ariel Kresna Adhitya

NIM : 17510160001

Program : DIV (Diploma Empat)

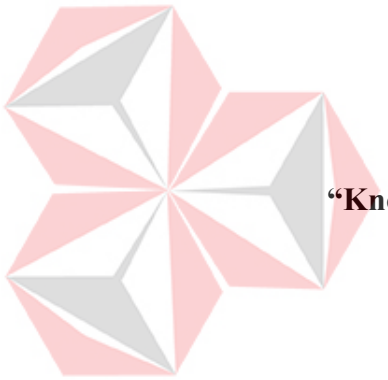
Jurusan : Produksi Film dan Televisi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

LEMBAR MOTTO



“Knowing yourself first than you knowing someone else”

UNIVERSITAS Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

UNIVERSITAS
Dinamika

Saya persembahkan untuk kedua Orang Tuaku, Teman, Kekasih dan kampus saya Universitas Dinamika

PEMBUATAN VIDEO *BRANDING* HOTEL *FOURPOINT* HOTEL DI IGB MEDIA SEBAGAI *EDITOR*

Dipersiapkan dan disusun oleh

Ariel Kresna Adhitya NIM:

17510160001

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Jumat, 08 Januari 2021

Susunan Dewan Pembimbing dan Penyelia

Pembimbing

Digitally signed by Novan Andrianto
DN: cn=Novan Andrianto, o=D4 Produksi Film dan Televisi, ou=Universitas Dinamika,
Date: 2021.01.07

Novan Andrianto, M.Kom.

NIDN. 0726115007

Penyelia

Ivander Aditya Tjandra

Mengetahui, Ketua

Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi

Digitally signed by Universitas Dinamika
Date: 2021.01.08 08:23:55 +07'00'

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

NIDN. 0711086702

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

LEMBAR PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Universitas Dinamika, saya:

Nama	: Ariel Kresna Adhitya
NIM	: 17510160001
Program Studi	: DIV Produksi Film dan Televisi
Jurusan/Fakultas	: Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya	: Laporan Kerja Praktik
Judul karya	: Pembuatan Video *Branding* Hotel *Fourpoint* Hotel di IGB Media Sebagai *Editor*

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 dalah 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, 8 Januari 2021

Ariel Kresna Adhitya

NIM : 17510160001

ABSTRAK

Editor atau penyunting adalah orang, atau program, yang melakukan penyuntingan (pengeditan), perubahan pada suatu naskah, berita, audio, gambar, video, film baik di media cetak, media elektronik, maupun di media baru..

Editing video merupakan proses memilih, merangkai, menyusun ulang, dan memanipulasi video-video yang sudah direkam menjadi satu rangkaian video sehingga menjadi sebuah cerita utuh sebagaimana yang diinginkan sesuai konsep yang telah ditentukan. Ketika proses editinglah inilah gambar-gambar yang tidak penting dan tidak sesuai dengan konsep harus dihilangkan, susunan video harus dirangkai sesuai dengan durasi yang telah ditentukan, dan hal-hal yang kurang enak dilihat akan didedit dan ditambahkan, sehingga akhirnya menjadi rangkaian video utuh yang layak ditampilkan ke publik.

Ketika proses editing, editor adalah orang yang paling bertanggung jawab terhadap kualitas sebuah video. editor video harus mampu memahami maksud dan menerjemahkan keinginan sutradara. Berikut ini akan dibahas mengenai tugas-tugas mendasar seorang video editor.

Kata Kunci: *Editor, Tanggung jawab editor, Video Profil*

UNIVERSITAS Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul "Pembuatan Video *Branding* Hotel *Fourpoint* Hotel di IGB Media Sebagai editor" dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukkan 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 Universitas Dinamika
3. Bapak Dr. Jusak selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika.
4. Bapak Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
5. Bapak Novan Andrianto, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
6. Bapak Ivander Aditya Tjandra dan Bapak Willmen yang telah bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik.
7. Sahabat, kekasih, teman-teman angkatan 2017 yang selalu mendukung dalam keadaan apapun.
8. Rekan-rekan Editor atas ilmu yang telah dibagikan.
9. Keluarga besar program studi DIV Produksi Film dan Televisi.
10. 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, 08 Januari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK 1
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI iii
DAFTAR GAMBAR v
DAFTAR LAMPIRAN vi
BAB I PENDAHULUAN 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
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN 4
2.1 Profil Instansi 4
2.2 Sejarah Singkat IGB Media. 4
2.4 Visi dan Misi IGB Media 8
2.5 Tujuan IGB Media 8
BAB III LANDASAN TEORI 9
3.1 Editor 9
3.2 Klasifikasi editor 10
3.3 Standard Operational Procedure editor 10
3.4 Tugas editor 11
3.4.1Menyunting Video 11
3.4.2Menyusun Ulang 11
3.4.3Memfilter Video 12
3.4.4Olah Suara 13
3.4.5Finishing 13
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN 14
4.1 Analisa Sistem 14
4.2 Posisi Dalam Instansi 14
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di IGB Media 14

4.3.1 Minggu Ke -1 15
4.3.2 Minggu Ke-2 16
4.3.3 Minggu Ke-3 16
4.3.4 Minggu Ke-4 17
BAB V PENUTUP 18
5.1 Kesimpulan 18
5.2 Saran 19
DAFTAR PUSTAKA 20
LAMPIRAN 21
BIODATA PENULIS 27

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Logo IGB Media 5
Gambar 2.2 Peta Lokasi IGB Media 6
Gambar 2.3 Letak Lokasi IGB Media 6
Gambar 2.4 Tampilan Website IGB Media 7
Gambar 2.5 Tampilan Website IGB Media 7
Gambar 2.6 Tampilan Website IGB Media 8
Gambar 3.1 editor saat melakukan tahapan editing 9
Gambar 3.4.1 Contoh menyunting video 11
Gambar 3.4.2 Contoh menyusun ulang video 12
Gambar 3.4.3 Contoh memfilter video 12
Gambar 3.4.4 Contoh olah suara video 13
Gambar 3.4.5 Contoh finishing atau screening video 13
Gambar 4.1 Software yang digunakan 15
Gambar 4.2 Dokumentasi Perkenalan di IGB Media 15
Gambar 4.3 Dokumentasi Kegiatan di IGB Media 15
Gambar 4.4 Dokumentasi Kegiatan di IGB Media 16
Gambar 4.5 Dokumentasi Kegiatan di IGB Media 16
Gambar 4.6 Dokumentasi Kegiatan di IGB Media 17

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Surat Balasan dari IGB Media 21
Lampiran 2 Acuan Kerja 22
Lampiran 3 Garis Besar Rencana Mingguan 23
Lampiran 4 Log Harian 24
Lampiran 5 Kehadiran Kerja Praktik 25
Lampiran 6 Kartu Bimbingan 26
Lampiran 7 Biodata Penulis 27

UNIVERSITAS Dinamika

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi pada industri 4.0 khususnya multimedia sekarang ini telah berkembang semakin pesat dan sangat dibutuhkan karena sangat membantu dalam kehidupan manusia. Mutimedia merupakan hal yang berperan penting dalam menunjang penyediaan informasi secara cepat dan mudah dalam menghasilkan sesuatu yang menarik dan kreatif.

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

Pada era yang serba online seperti 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.

Video juga memiliki kategori masing-masing seperti hanya sekedar hobi, liputan liburan, sumber informasi, atau dokumentasi kegiatan. Dalam pokok bahasan kali ini yaitu penyutradaraan dalam sebuah video atau film pendek yang tidak pernah luput dari penggemar *videography*.

editor mempunyai peran cukup penting pada proses dibalik layar video atau film namun banyak unsur unsur yang harus di perhatikan seperti belajar untuk menghargai rekan kerja setim dan berusaha untuk mendengarkan masukan yang diberikan orang lain, mengerti dasar pembuatan videografi yang sesuai dengan alur naskah agar bisa ikut berkontribusi dalam sebuah video atau film.

Maka dari itu penulis ingin menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dan juga ingin mempelajari hal baru yang dapat diperoleh di IGB Media. Penulis memilih IGB Media menjadi tempat kerja praktik, karena IGB Media merupakan production house yang memiliki peranan besar untuk mempromosikan sebuah produk atau jasa di Indonesia khususnya di Surabaya.

Dengan melakukan kerja praktek di IGB Media ini penulis dapat mempelajari banyak hal tentang standart video atau film di Indonesia, proses pembuatan video atau film yang benar terutama dalam bidang editing, serta bisa bekerja bersama tim dengan baik dan bisa memenuhi keinginan dari instansi atau perusahaan. Kerja praktik ini juga dapat mengembangkan kreatifitas penulis serta mental mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja Praktik ini yaitu bagaimana cara melaksaksanakan tugas sebagai editor dalam pembuatan video *Branding* hotel & video protokol kesehatan *Fourpoint* Hotel.

1.3 Batasan Masalah

Dalam Kerja Praktik ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai editor di IGB MEDIA. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini antara lain:

1. Mengumpulkan data shot video
2. Menyusun shot video berdasarkan shotlist yang telah disusun.
3. Memilih audio yang cocok sesuai dengan video.
4. Mengatur tone warna dalam video sesuai dengan konsep.

1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah menjadi editor dalam pembuatan video *branding* hotel dan video protokol kesehatan hotel *fourpoint.*

1.5 Manfaat

Manfaat dari Kerja Praktik ini sangat banyak. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Penulis
   a. Mengetahui proses produksi Video Iklan/profile perusahaan melalui peran Editor.
   b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.
   c. Menambah Pengalaman kerja di bidang Industri Kreatif, Multimedia, Film, TV (Televisi).
   d. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.
   e. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri 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.
   d. Membuat Video Profile yang dikerjakan untuk kepentingan *branding* serta untuk media promosi.
3. Manfaat bagi Akademik
   a. Mengaplikasikan keilmuan fotografi, videografi dan sinematografi pada proses pembuatan film , video pendek maupun iklan.
   b. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
   c. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.

UNIVERSITAS Dinamika

BAB II
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi	: Integrated Bussiness Media (IGB Media)
Alamat	: Ruko North Avenue CB-09, CitraLand The GreenLake Jl, Lidah Kulon, Lakarsantri, Surabaya City, East Java 60213
Telp/Fax	: 0821-2493-7377
Email	: contact@igbmedia.com
Website	: https://igbmedia.com/

2.2 Sejarah Singkat IGB Media.

IGB Media berdiri pada 06 Maret 2017. Pencetus dari IGB Media adalah Bapak Ivander Aditya dan Bapak Willmen yang idenya berasal dari Bapak Ivander Aditya sendiri dengan masing-masing memiliki background perfilman dan multimedia di Limkokwing University, Malaysia

Di awal mulanya berdiri, IGB Media masih dalam skala home industri yang berada di Jalan Imam Bonjol, Surabaya. Walaupun masih dalam skala kecil, IGB Media sudah memiliki klien yang mempercayakan menggunakan jasa dari IGB Media. Klien pertama IGB Media adalah PT Helmigs Prima Sejahtera yang menggunakan jasa pembuatan website dan Hotel Bumi Surabaya yang menggunakan jasa video *branding* dari IGB Media, disusul dengan Pakuwon Group yang menggunakan seluruh jasa dari IGB Media.

Pada tahun 2018, IGB Media mulai dikenal dan banyak dipercaya oleh perusahaan-perusahaan besar untuk menggunakan jasa dari IGB Media.

Pada tahun 2019, bisa dibilang ini merupakan salah satu tahun keemasan IGB Media. Di tahun ini IGB dapat menjaring klien-klien besar yang tersebar di beberapa penjuru Indonesia dimulai dari Jakarta, Bali, Surabaya, Manado, Makassar dan Belitung.

IGB Media juga merambah klien internasional yaitu dengan dipercayanya IGB Media oleh Hotel Crown Plaza Osaka di Osaka, Jepang untuk membuat video

company profile hotel dari Hotel Crown Plaza Osaka dan disusul oleh Hotel Crown Plaza Chitose.

Ditahun yang sama IGB Media berpindah dari yang semula di rumah yang berada di Jalan Imam Bonjol ke Kantor yang beraada Jalan Lidah Kulon Lakarsantri, Surabaya.

Sejak awal dirintis hingga sekarang IGB Media selalu konsisten dengan kualitas dari jasa yang dihasilkannya sehingga dapat dipercaya oleh klie dari dalam maupun luar negeri. Kini IGB Media sudah menghasilkan portofolio yang cukup banyak dan dapat memuaskan banyak kliennya.

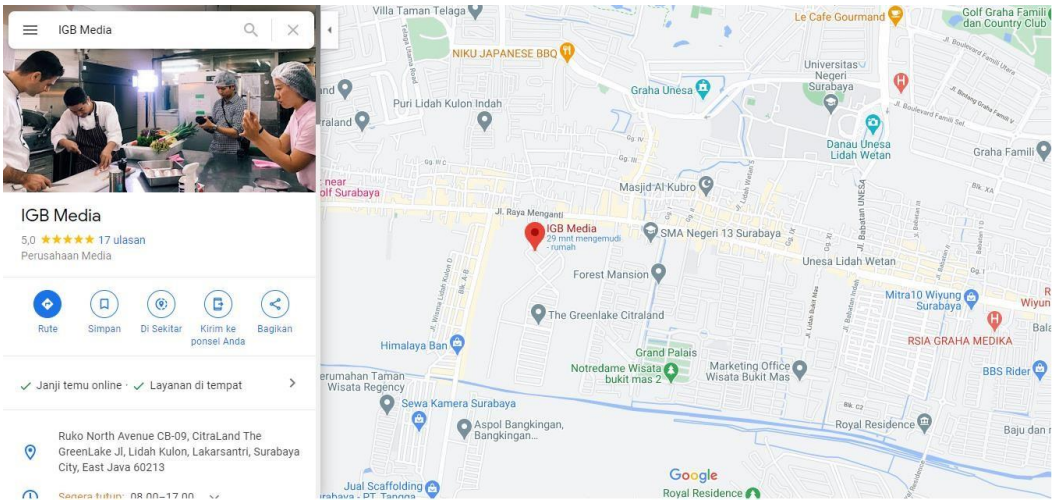
2.3 *Overview* Perusahaan

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.

IGB Media yang beralamat di Ruko North Avenue CB-09, CitraLand The GreenLake Jl, Lidah Kulon, Lakarsantri, Surabaya City, East Java 60213. Gambar 2.2 dan gambar 2.3 merupakan kantor IGB Media, serta Gambar 2.4 merupakan tampilan website dari IGB Media. Berikut ini adalah logo IGB Media.

Gambar 2.1 Logo IGB Media

(Sumber: https://igbmedia.com/)



Gambar 2.2 Peta Lokasi IGB Media

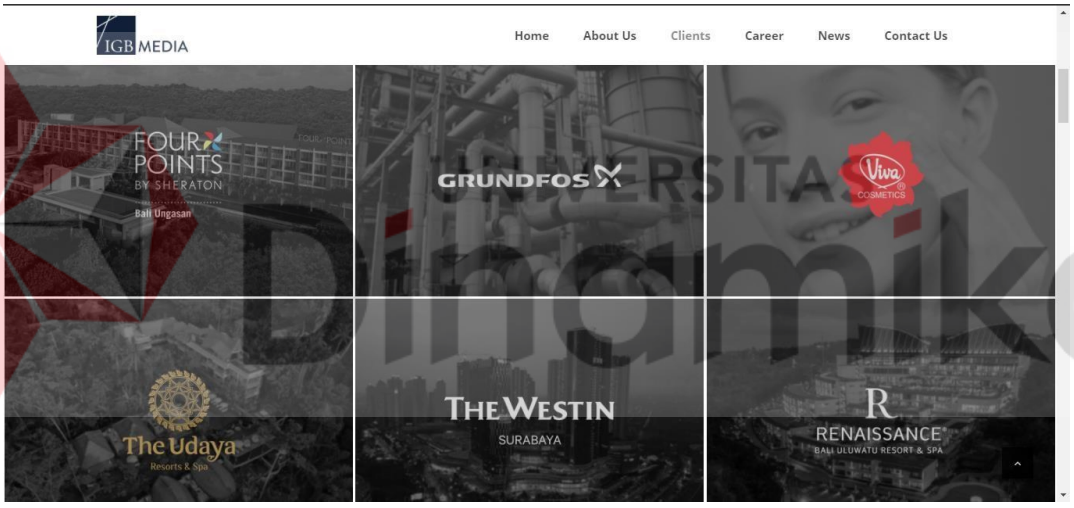
(Sumber: www.maps.google.com)

Gambar 2.3 Letak Lokasi IGB Media

(Sumber: www.maps.google.com)

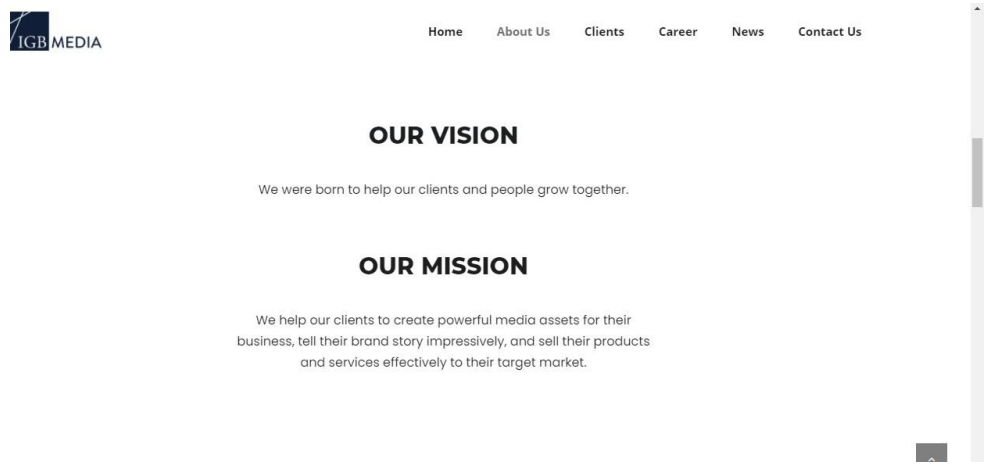
Gambar 2.4 Tampilan Website IGB Media

(Sumber: https://igbmedia.com/)



Gambar 2.5 Tampilan Website IGB Media

(Sumber: https://igbmedia.com/)



Gambar 2.6 Tampilan Website IGB Media

(Sumber: https://igbmedia.com/)

2.4 Visi dan Misi IGB Media

We were born to help our clients and people grow together atau Kami lahir untuk membantu klien dan orang-orang kami tumbuh bersama..

Misi

- Kami membantu klien kami untuk menciptakan aset media yang kuat untuk bisnis mereka.
- Menceritakan kisah merek mereka secara mengesankan.
- Menjual produk dan layanan mereka secara efektif ke pasar sasaran mereka.

2.5 Tujuan IGB Media

Tujuan yang hendak dicapai oleh IGB Media adalah sebagai berikut:

Tujuan:

- Menjadi perusahaan jasa *branding* yang besar
- Membantu banyak perusahaan mengenalkan produknya
- Menjadi wadah insan kreatif untuk memaksimalkan bakatnya

BAB III
LANDASAN TEORI

3.1 Editor

Dalam sebuah produksi program seorang penulis naskah membuat jalan cerita, sutradara mengarahkan pemain, sinematografer menciptakan gambar untuk setiap shotnya, 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 sering jika pilihan seorang editor yang tidak tepat bisa merusak program. editor juga orang yang bertanggung jawab terhadap proses editing, dimana dari sekian banyaknya stok gambar atau footage yang orisinil yang disusun sedemikian rupa dan diubah menjadi suatu gambar dengan versi baru. editor yang baik tidak hanya menyusun gambar sesuai dengan script atau yang sutradara mau, tapi seyogyanya editor juga terlibat secara emosional terhadap video yang akan di edit (Azlam, 2016). Berikut adalah contoh editor saat proses editing film atau video seperti gambar 3.1 di bawah.

Gambar 3.1 editor saat melakukan tahapan editing.

(Sumber : https://basabasi.co/editor-film/)

3.2 Klasifikasi editor

Berikut klasifikasi editor menurut (Hinkel, 2012) :

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.
7) Teliti, jeli dan tekun.

3.3 Standard Operational Procedure editor

Berikut prosedur operasional editor menurut (Hinkel, 2012)

1) Seorang video editor wajib menyiapkan peralatan editing berdasarkan kebutuhan.
2) Seorang video editor wajib melakukan pengecekan dan memastikan peralatan dapat berfungsi dengan baik.
3) Menganalisa atau memahami naskah.
4) Video editor harus melakukan preview visual dari master shot.
5) Menyeleksi shot yang penting dan mencatat point-point penting dalam bentuk shot list.
6) Melakukan dubbing/merekam naskah berdasarkan program acara.
8) Mencatat time code mark in-mark out.
9) Melakukan editing dengan memasukkan visual sesuai naskah.
10) Melakukan preview hasil editing.
11) Mastering/siap tayang.

UNIVERSITAS Dinamika

3.4 Tugas editor

3.4.1 Menyunting Video

Menyunting atau mengumpulkan video yang sudah diambil atau direkam merupakan hal pertama yang harus dilakukan oleh seorang video editor. Video-video tersebut adalah hasil kerja para kameraman yang masih belum diolah, atau masih seusai dengan bentuk aslinya. Semua video yang berkaitan dengan naskah atau skenario harus dikumpulkan di dalam satu hardisk atau memori penyimpanan untuk memudahkan kinerja selanjutnya. (Rahayu, 2017)

Gambar 3.4.1 Contoh menyunting video
(Sumber : https://www.suara.com/)

3.4.2 Menyusun Ulang

Setelah semua video yang direkam selama proses shooting sudah dikumpulkan, editor harus menyusun ulang video-video tersebut sesuai dengan urutan sebagaimana tercantum dalam naskah atau skenario. Untuk memudahkan penyusunan ulang video-video tersebut, baisanya seorang editor akan berpatokan pada clapperboard (papan clip) yang biasanya dishooting di awal adegan. Dalam clapperboard tersebut terdapat catatan mengenai nomor urut adegan, scene, dan data-data lain mengenai pengambilan gambar. Dalam kegiatan menyusun ulang video, seorang editor harus memotong gambar-gambar yang tidak penting yang tidak termasuk ke dalam skenario. (Rahayu, 2017)

Gambar 3.4.2 Contoh menyusun ulang video

(Sumber : https://www.premiumbeat.com/)

3.4.3 Memfilter Video

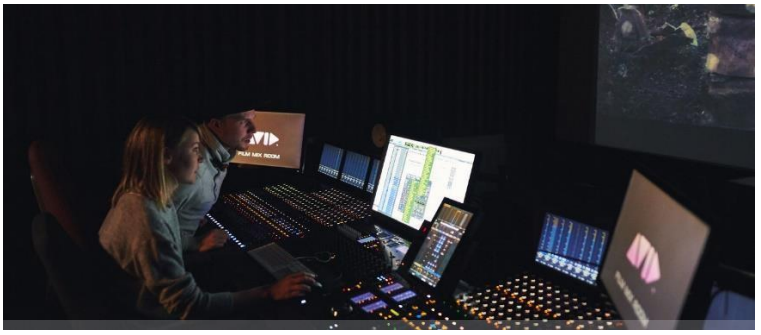
Memfilter video berarti memilih gambar-gambar yang penting saja dan memberikan efek dan manipulasi grafik lainnya untuk meningkatkan tampilan video agar lebih enak dilihat, juga agar terhindar dari gambar-gambar yang mengganggu jalannya cerita. Selain itu, pada proses filterasi ini seorang editor juga harus mengatur transisi atau perpindahan dari satu adegan ke adegan lain menjadi lebih halus. Filter video juga berkaitan dengan tata cahaya pada gambar-gambar yang sudah dikumpulkan. Pada proses ini, editor harus memilah dan memilih kualitas video yang paling baik dan paling sempurna sesuai dengan naskah, sebab sebuah adegan biasanya harus mengalami beberapa kali take atau pengambilan gambar. (Rahayu, 2017)

Gambar 3.4.3 Contoh memfilter video

(Sumber : https://blog.elevenia.co.id/)

3.4.4 Olah Suara

Setelah memfilter video, tugas selanjutnya dari seorang editor video adalah mengolah suara, baik suara asli yang muncul ketika proses pengambilan gambar atau suara-suara tambahan yang perlu ditambahkan untuk memperkuat suasana video, misalnya sound effect atau musik. Dalam hal ini, seorang editor harus bekerja sama dengan penata suara dan penata musik agar menghasilkan suara yang sesuai dengan konsep. (Rahayu, 2017)



Gambar 3.4.4 Contoh olah suara video

(Sumber : https://www.aalto.fi/)

3.4.5 Finishing

Setelah tahapan-tahapan di atas selesai dikerjakan, video editor harus melakukan pekerjaan akhirnya, yaitu tahap finishing. Pada tahap finishing, semua crew inti dari pembuatan video tersebut, mulai dari Sutradara, penata suara, penata artistik, dan crew-crew lainnya harus menyaksikan bersama video yang sudah diedit untuk memastikan bahwa video atau film yang sudah dihasilkan sudah terangkai dengan sempurna. (Rahayu, 2017)

Gambar 3.4.5 Contoh finishing atau screening video

(Sumber : https://www.spacefinderseattle.org/)

BAB IV
DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Kerja Praktik di IGB Media. Pada pelaksanaan Kerja Praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Produksi Film dan Televisi dan juga sekaligus berhubungan proses produksi konten video di IGB Media. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk menjadi Edtior pada pembuatan video profil Hotel *Fourpoint* Bali Ungasan.

4.1 Analisa Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : IGB Media
Divisi : editor
Tempat : Surabaya, Indonesia

Kerja praktik dilaksanakan selama satu bulan, dimulai pada 03 Agustus 2020 sampai 31 Agustus 2018, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 07.45-17.00 Waktu Indonesia Barat.

4.2 Posisi Dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan Kerja Praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai editor, yang memiliki tugas memilih serta menyunting footage yang akan dimasukkan ke dalam timeline video yang dimasuk, serta berdiskusi dengan *director* untuk pemilihan video beserta efek yang sesuai dengan jalannya cerita yang akan dimasukkan dalam video profile.

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di IGB Media

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan Kerja Praktik di IGB Media dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

Hal yang juga paling pentng dalam proses kegiatan adalah *softwar*e yang dipakai untuk menunjang pekerjaan dan kegiatan selama Kerja Praktik, dan beberapa *software* utama yang digunakan antara lain *Adobe Premiere Pro* dan

Adobe After Effects, seperti pada gambar 4.1 berikut.

Gambar 4.1 *Software* yang digunakan

4.3.1 Minggu Ke -1

Di hari pertama kerja praktik saya mengawalinya dengan melakukan kontrak kerja dan pembagian beberapa jobdesk yang harus kita lakukan selama kita disini bersama dengan Kepala bagian dan sekretaris. Setelah melakukan kontrak kerja dan pembagian jobdesk kita mulai dikenalkan di area kantor agar mengetahui lebih jauh keadaan IGB Media ini.

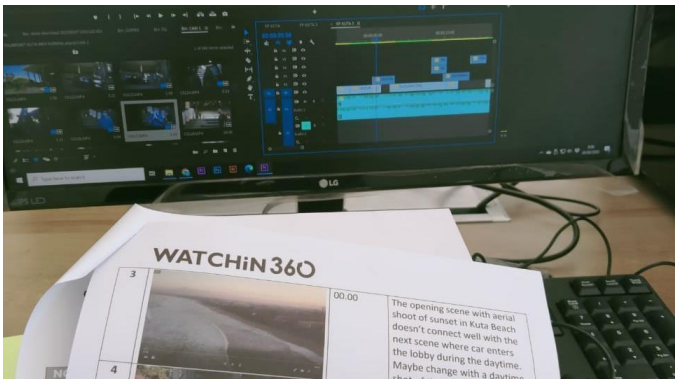
Gambar 4.2 Dokumentasi Perkenalan di IGB Media

Di hari kedua kerja praktik mulailah mengedit video company profile gaun oleh Exquise by Tiffany. Disini dijelaskan cara mengedit video agar terlihat elegan dan mewah. Dan dijelaskan pula guideline atau system mengedit video pada IGB Media

Gambar 4.3 Dokumentasi Kegiatan di IGB Media

4.3.2 Minggu Ke-2

Pada minggu kedua saya ditunjuk untuk mengedit video milik hotel *Fourpoint* Surabaya dimana berisikan tentang video protocol kesehatan. Disini saya melihat panduan berdasarkan skrip yang telah dibuat sebeulumnya. Pembina saya di IGB Media turut membimbing dan mengawasi saya pada saat proses editing.



Gambar 4.4 Dokumentasi Kegiatan di IGB Media

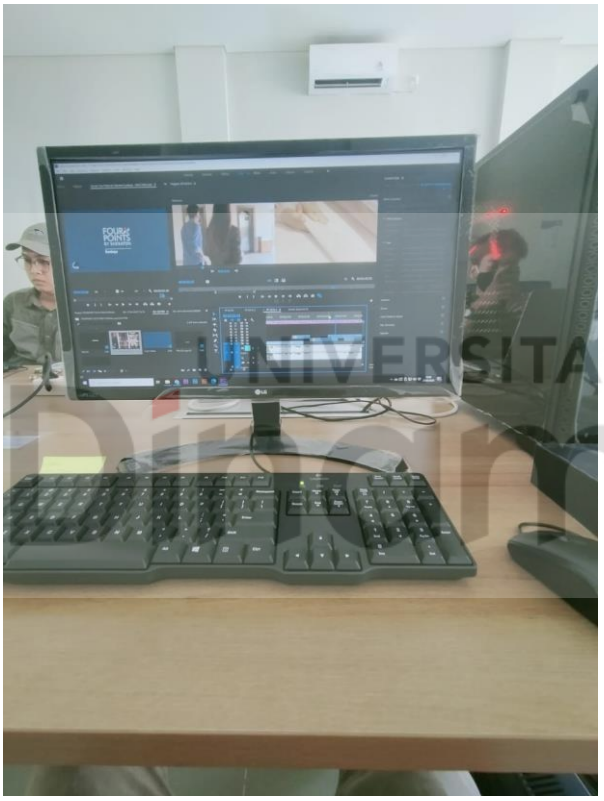
4.3.3 Minggu Ke-3

Pada minggu ketiga saya kembali ditunjuk untuk mengedit video hotel *Fourpoint* Bali dengan menggunakan *stlye editing* yang sama pada saat saya mengedit video *Fourpoint* Surabaya. Kali ini saya diberikan kebebasan untuk mengedit video tersebut dengan tetap menjadi tanggung jawab dari pembina saya di IGB Media.

Gambar 4.5 Dokumentasi Kegiatan di IGB Media

4.3.4 Minggu Ke-4

Pada minggu keempat saya masih ditunjuk untuk mengedit video hotel *Fourpoint* Ungasan ditambah dengan video dari Galery Butik Exquise by Tiffany. Pada minggu ke 4 ini saya mulai diberikan *preassure* layaknya seorang editor yang sedang dikejar tenggat waktu dengan diberikan dua video yang harus selesai di edit dalam waktu yang cukup singkat. Di minggu ini saya juga diberi wawasan tentang manajemen editing agar video-video yang sudah di berikan kepercayaan kepada saya selesai dengan



Gambar 4.6 Dokumentasi Kegiatan di IGB Media

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di IGB Media, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang editor, haruslah memahami benar kandungan yang terdapat pada naskah, Setelah mengetahui benar seluk beluk naskah maka editor sudah sedikit paham apa yang diinginkan sang director.
2. Dengan adanya video konten-konten yand sudah saya kerjakan akan memudahkan para klien untuk memilih IGB Media untuk mengabadikan momentum atau mendokumentasikan suatu kejadian penting dan dikemas sedemikian rupa sehingga menghasilkan seusatu yang menarik dan di upload di social media.
3. Dalam proses editing, seorang editor harus teliti dan jeli dalam mengedit video. editor juga harus berani mengambil resiko jika ada video dan audio yang harus dihilangkan jika video dan audio itu kurang layak atau melebihi durasi untuk ditayangkan. Serta harus pintar-pintar mensiasati membuat tayangan yang menarik untuk ditayangkan.
4. Selama proses Magang berlangsung penulis banyak sekali mendapat pelajaran-pelajaran berharga mulai dari yang berkaitan dengan dunia audiovisual sendiri maupun persoalan-persoalan kehidupan, Selain memperoleh bekal untuk memasuki dunia kerja, penulis juga dapat mengimplementasikan ilmu yang sudah dikuasai dan dipelajari selama di bangku perkuliahan dan mendapat pengalaman yang berharga atas kesempatan magang di IGB Media yang nantinya bisa menjadi acuan bagi penulis untuk bekerja lebih terampil, mengetahui kerjasama yang baik (team work), kreatif dan profesional sesuai bidang yang ditekuni.

5.2 Saran

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

1. Bagi Perusahaan

   Menyiapkan peralatan pendukung proses video dokumentasi acara dengan lebih lengkap seperti *lighting* sebagai pencahayaan utama yang sangat penting saat merekam video *indoor* dan *outdoor*, beberapa lensa yang bisa menyesuaikan keadaan seperti lensa *prime* untuk memperoleh suatu kedalaman gambar, lensa *zoom* untuk video jarak jauh dan lensa *wide* untuk memberi kesan yang luas pada gambar. Konsep yang lebih matang dalam membuat acara untuk mempermudah proses dokumentasi dan menghasilkan hasil gambar saat acara dengan sempurna.

2. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik

   Bagi mahasiswa yang tertarik menjadi editor video dokumentasi acara terutama mengikuti *production house (PH)*, diharapkan lebih menambah wawasan dan reverensi visual serta melatih diri untuk bekerja dalam tim. Karena pada proses dokumentasi acara tidak akan lepas dari kerja tim.

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

1. Diambil dari Buku:

Kundhi. (2009). *Cara Cepat Menguasai Video Shooting.* (M. Solahudin, Ed.) Yogyakarta: CV Grafina Mediacipta.

2. Diambil dari Internet:

Azlam, R. (2016, Januari 18). Definisi dan Karakteristik Video editor. From Ridhoa3.com: http://www.ridhoa3.com/2016/01/definisi-dan-karakteristik-video-editor.html

Hinkel, S. (2012, Maret 31). apa itu video editor? From sieditor: http://sieditor.blogspot.com/2012/03/apa-itu-editor.html

Sora. (2014, September 15). Mengetahui Pengertian Dokumen Dan Dokumentasi. Retrieved from Pengertian Apapun: http://www.pengertianku.net/2014/09/mengetahui-pengertian-dokumen-dan-dokumentasi.html

Rahayu, E. S. (2017, 02). Mengenal Tugas Dasar Seorang Video editor. From epic-creativehouse.com: http://www.epic-creativehouse.com/2017/02/mengenal-tugas-dasar-seorang-video.html

UNIVERSITAS Dinamika