



EDITOR DALAM PEMBUATAN VIDEO KONTEN
“WOMEN DAY INTERNATIONAL”
DI HUMAS UNIVERSITAS DINAMIKA

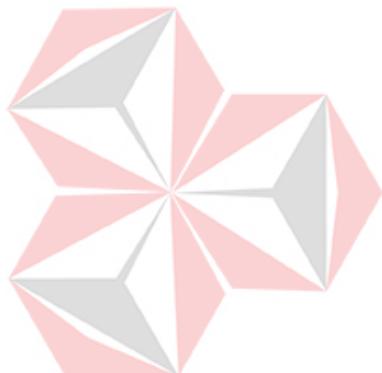


Oleh:
Novia Dwi Prihatini
18510160049

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021

EDITOR DALAM PEMBUATAN VIDEO KONTEN
“WOMEN DAY INTERNATIONAL”
DI HUMAS UNIVERSITAS DINAMIKA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Tugas Akhir



UNIVERSITAS
Dinamika
Disusun Oleh:
Nama : Novia Dwi Prihatini
NIM : 18510160049
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021

LEMBAR MOTTO



LEMBAR PERSEMBAHAN



LEMBAR PENGESAHAN

EDITOR DALAM PEMBUATAN VIDEO KONTEN “WOMEN DAY INTERNATIONAL” DI HUMAS UNIVERSITAS DINAMIKA

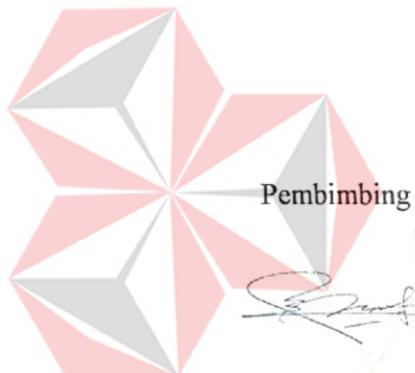
Laporan Kerja Praktik oleh

Novia Dwi Prihatini

NIM: 18510160049

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 26 June 2021



Mengetahui,
Ketua Program Studi
DIV Produksi Film dan Televisi

Digitally signed by
Hardman Budiarjo
Date: 2021.07.05
10:32:24 +07'00'
Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.
NIDN. 0711086702

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika UNIVERSITAS DINAMIKA, saya:

Nama : Novia Dwi Prihatini
NIM : 18510160049
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi
Jurusan/Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul karya : Editor Dalam Pembuatan Video Konten “Women Day International” Di Humas Universitas Dinamika

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 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, 26 June 2021

Novia Dwi Prihatini
NIM : 18510160049

ABSTRAK

Editor film atau video terampil mengedit film, video atau animasi. Tugas utama editor adalah mengedit gambar yang bergerak dalam film, video, atau media lainnya, juga mensinkronisasi gambar bergerak tersebut dengan suara / lagu yang ada. *Editor* sering disebut sebagai "sutradara kedua" karena keberhasilan atau kegagalan suatu film atau video bisa terletak di tangan mereka. Editor lah yang membuat sebuah tayangan menjadi koheren, dengan menggabungkan berbagai adegan menjadi suatu tayangan utuh, dengan alur cerita yang enak ditonton. konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik.

Tugas editor adalah Mengatur dan mengurutkan potongan-potongan rekaman mentah menjadi sebuah tayangan utuh, sesuai naskah atau sesuai instruksi sutradara dan produser. Mengulas atau menonton ulang tayangan yang ia susun atau edit, untuk menentukan jika ada perbaikan yang diperlukan. Memotong segmen-semen tayangan sesuai durasi yang diinginkan, lalu menyusun ulang segmen tayangan untuk membuat adegan yang dapat "bercerita" dengan maksimal. Menentukan suara, musik, dan efek visual spesifik yang dibutuhkan untuk melengkapi sebuah tayangan. Memasang dan mengoperasikan sistem editing pada komputer, sistem penjadwalan elektronik, peralatan penggantian video, dan unit efek video digital untuk memproduksi sebuah produk final.

konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Penyampaian konten dapat dilakukan melalui berbagai medium, seperti internet, televisi, CD audio, bahkan acara langsung seperti konferensi dan pertunjukan panggung. Istilah konten digunakan untuk mengidentifikasi dan menguantifikasi beragam format dan genre informasi sebagai komponen nilai tambah media.

Kata Kunci: *Editor, Tugas editor, Konten.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul “Pembuatan Video Konten “Women Day International” Di Universitas Dinamika dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung.

1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik.
2. Bapak Karsam M.A., Ph.D selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif dan selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
3. Bapak Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
4. Bapak Ryan Adi Djauhari,S.Ds.,S.Ikom selaku Ka.bag *Public Relation* Universitas Dinamika yang telah bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik.
5. Sahabat, kekasih, teman-teman angkatan 2018 serta keluarga besar program studi DIV Produksi Film dan Televisi.
6. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

Demikian Laporan Kerja Praktik ini disusun jika terdapat kesalahan dalam penulisan, maupun penyusunan Laporan Kerja Praktik ini dimohon memberikan kritik dan saran. Sehingga Laporan Kerja Praktik ini menjadi lebih baik. Semoga Laporan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya bagi teman-teman Program studi DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.

Surabaya, 26 June 2021

Penulis

DAFTAR ISI

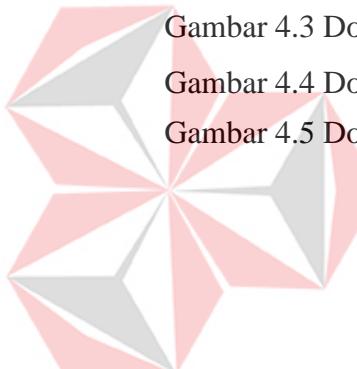
Halaman

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan masalah.....	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil Instansi.....	4
2.2 Sejarah Singkat Universitas Dinamika	4
2.3 Overview Perusahaan	5
2.4 Visi dan Misi Universitas Dinamika.....	7
2.5 Tujuan Universitas Dinamika	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	9
3.1 Produksi	9
3.1.1 Pengambilan Gambar.....	9
3.1.2 Pengambilan Suara.....	10
3.1.2.A Tugas Pengambilan Suara.....	11
3.2 Produksi	12
A. Editing	12
B. Sejarah Editing.....	12
C. Tujuan Editing.....	13
D. Istilah dalam Editing	14
a. Motivasi.....	14
b. Informasi	14

c. Komposisi.....	15
d. Continuity.....	15
e. Titling	15
f. Sound	15
f.1 Original Sound.....	15
f.2 Sound Effect.....	15
g. Atmospher	16
h. Music iIllustration.....	16
E. Color Correction dalam editing.....	16
F. Color Grading dalam Editing	17
G. Rendering dalam Editing	18
H. Metode dalam Editing	19
I. Penataan Visual Pada Tahapan Editing	20
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN.....	21
4.1 Analisa Sistem.....	22
4.2 Posisi Dalam Instansi	22
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik	22
BAB V PENUTUP.....	29
5.1 Kesimpulan.....	29
5.2 Saran	30
DAFTAR PUSTAKA.....	31
LAMPIRAN.....	31
BIODATA PENULIS.....	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo Universitas Dinamika	6
Gambar 2.2 Peta Lokasi Universitas Dinamika	6
Gambar 2.3 Letak Lokasi Universitas Dinamika.....	7
Gambar 2.4 Tampilan Website Universitas Dinamika	7
Gambar 3.1 Contoh Proses Melakukan editing.....	13
Gambar 3.2 Contoh dari Color correction.....	15
Gambar 3.3 Contoh dari <i>Color Grading</i>	15
Gambar 3.4 Contoh dari <i>Rendering</i>	16
Gambar 4.1 Logo Software Yang Digunakan.....	27
Gambar 4.2 Dokumentasi Kegiatan Pengambilan Gambar	28
Gambar 4.3 Dokumentasi Kegiatan Pengambilan Gambar	29
Gambar 4.4 Dokumentasi Kegiatan Editing	30
Gambar 4.5 Dokumentasi Kegiatan Editing Rendering	30



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Ke-1 Surat Balasan Public Relation Universitas Dinamika.....	32
Lampiran Ke-2 Form KP-5 (Acuan Kerja).....	33
Lampiran Ke-3 Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan).....	34
Lampiran Ke-4 Log Harian Acuan Kerja selama 1 Bulan.....	35
Lampiran Ke-5 Kehadiran Kerja Praktik Selama 1 Bulan	36
Lampiran Ke-6 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing.....	37



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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.

Di bidang informasi dan komunikasi, salah satu perkembangan yang sangat bermanfaat di hampir segala aspek kehidupan manusia adalah *digitalisasi*. *Digitalisasi* merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk menjelaskan proses peralihan media. Proses yang dimaksud adalah alih media dari bentuk tercetak, audio, maupun video menjadi bentuk digital (elektronik) (Sukmana, 2016). Untuk dapat menghasilkan produk atau isi (konten), digitalisasi memerlukan perangkat keras (hardware) yang memadai seperti komputer dan smartphone serta dukungan perangkat lunak (software) agar prosesnya dapat bekerja maksimal. Hasil dari digitalisasi ini kemudian disebut dengan konten digital (*digital content*).

Digital content adalah konten dalam beragam format baik teks atau tulisan, gambar, video, audio atau kombinasinya yang diubah dalam bentuk digital, sehingga konten yang diciptakan tersebut dapat dibaca dan mudah dibagi melalui platform media digital seperti laptop, tablet bahkan smartphone.

Video juga memiliki kategori masing-masing seperti hanya sekedar hobi, liputan liburan, sumber informasi, atau dokumentasi kegiatan. Dalam pokok bahasan kali ini yaitu produksi dan pasca produksi dalam pembuatan konten video yang tidak pernah luput dari penggemar *videography*.

Editor bagian dari post production Dan juga pasca produksi adalah tahapan akhir dari sebuah proses rangkaian pembuatan karya visual. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan mulai dari pengeditan, penambahan suara, penambahan efek musik, hingga penyajian ke dalam bentuk publikasi yang dimana di publikasikan di situs sosial media Youtube, dan Instagram

Maka dari itu penulis ingin menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dan juga ingin mempelajari hal baru yang dapat diperoleh di *Public Relation* Universitas Dinamika. Penulis memilih *Public Relation* Universitas Dinamika menjadi tempat kerja praktik, karena dirasa di *Public Relation* ini saya bisa belajar lebih banyak lagi tentang kehumasan dan sistem kerja yang ada di *public relation*, serta bagaimana kerja tim yang ada di Public Relation ini.

Dengan melakukan kerja praktek di *Public Relation* Universitas Dinamika ini penulis dapat mempelajari banyak hal tentang Pembuatan Video Konten, Pembatan Video Cover Musik, pembuatan Podcast, Editing dan masih banyak lagi. 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 proses pembuatan video konten *Women Day International* hingga pasca produksinya.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini antara lain:

1. Melakukan pengecekan shotlist yang sesuai dengan naskah yang telah disepakati bersama.
2. Mengatur kameramen untuk mengambil shot yang sesuai dengan shotlist.
3. Mengatur talent yang akan ditampilkan dalam setiap adegan yang muncul dalam video.
4. Membantu editor menyusun hasil shot dan mengatur jalannya cerita sesuai dengan naskah.

1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah untuk menghasilkan dan mengetahui lebih dalam lagi dalam proses produksi dan pasca produksi dalam pembuatan video konten *Women Day International*.

1.5 Manfaat

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

1. Manfaat bagi Penulis

- a. Mengetahui proses produksi dan pasca produksi dalam pembuatan video konten women day.
- 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 konten yang dikerjakan untuk kepentingan Instansi dalam mengembangkan akun sosial media nya dalam memperingati hari-hari penting.

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.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi : Universitas Dinamika
Alamat : Jl. Raya Kedung Baruk No.98 Surabaya
Telp/Fax : (031) 872-1731/ (031) 8710218
Email : **Penmaru@dinamika.ac.id**
Website : www.dinamika.ac.id

2.2 Sejarah Singkat Universitas Dinamika.

Pembangunan teknologi dan informasi menjadi hal penting dalam pembangunan dan pengembangan nasional. 2 hal tersebut juga harus diiringi dengan pengetahuan di bidang ekonomi dan bisnis untuk bisa bersaing diera yang terus berkembang. Tidak terlupa kebudayaan dan seni harus tetap di pertahankan agar identitas bangsa tidak musnah. Melalui kemajuan teknologi informasi dan ekonomi Negara bisa berkembang dan menjawab seluruh tantangan. Melalui 4 hal utama, kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan, kreatif dalam menciptakan inovasi, berkolaborasi dengan seluruh pihak, serta membangun komunikasi seluas- luasnya untuk terciptanya suatu hubungan yang baik. Melalui pemikiran - pemikiran para pendiri yang terdiri dari Laksda. TNI (Purn) Mardiono, Ir. Andrian A.T., Ir. Handoko A. T., Dra. Suzana Surodjo, dan Dra. Suzana Surodjo dan Dra. Roswsy Merianti, Ak. maka pada tanggal 30 April 1983, yayasan putra bakti membuka pendidikan tinggi yang fokus dalam bidang teknologi informasi dengan nama “ akademi komputer dan informatika surabaya”

Pada tanggal 10 Maret 1984 ijin operasional penyelengara program diploma 3 manajemen informatika diberikan kepada AKIS melalui sk kopertis wilayah 7 jawa timur. dan di tanggal 19 juni 1984 AKIS memperoleh status terdaftar dari (DIKTI). Lokasi pada waktu itu berada di ketingtang surabaya. Waktu terus berjalan, kebutuhan akan pendidikan informasi terus meningkat. yayasan putra bakti memutuskan untuk merubah akademi menjadi sekolah tinggi

Pada tanggal 20 maret 1986 AKIS berubah menjadi sekolah tinggi manajemen informatika dan teknik komputer surabaya, yang lebih dikenal stikom Surabaya. Dengan perkembangan yang sangat pesat pada tanggal 11 Desember 1987, STIKOM Surabaya membangun kampus pertama di Jalan Kutisari 66 Surabaya, yang diresmikan oleh Pak Wahono sebagai Gubernur Jawa timur pada saat itu.

Sesuai perkembangan jumlah mahasiswa, STIKOM Surabaya membangun gedung baru yang berlokasi di Jalan raya Kedung Baruk 98 pada September 1997. Tepat pada 28 Oktober 1997, menjadi awal pemasangan tiang pancang pertama kampus baru STIKOM Surabaya. Tahun 2012 STIKOM mengalami penyesuaian nama menjadi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan teknik komputer Surabaya (STMIK STIKOM Surabaya). Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat harus diselaraskan dengan bidang lainnya. dengan demikian teknologi informasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu tetapi dapat dioptimalkan untuk meningkatkan daya saing. Seiring dengan perubahan zaman serta kebutuhan masyarakat pada tanggal 4 September 2014, STIKOM Surabaya resmi berubah bentuk menjadi institut, dengan nama institut bisnis & informatika STIKOM Surabaya, yang memiliki 2 Fakultas dan 9 prodi. Harapan dan cita-cita dari para pendiri yang penuh dengan perjuangan dan lika liku kehidupan, telah membawa perubahan yang begitu besar.

Pada tanggal 29 Juli 2019, menjadi sejarah yang besar bagi kita semua. Melalui surat keputusan Riset DIkti, Institut bisnis dan informatika STIKOM Surabaya resmi berubah bentuk menjadi UNIVERSITAS DINAMIKA.

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.

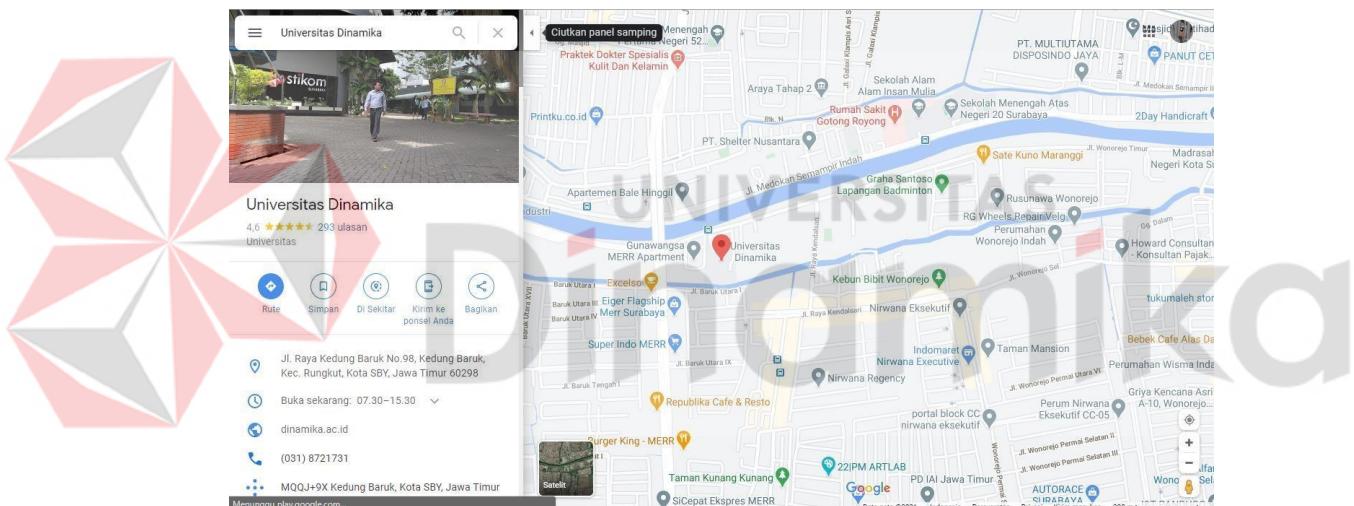
Universitas Dinamika yang beralamat di Jl. Raya Kedung Baruk No.98 Surabaya Kedung Baruk, Kec. Rungkut, Kota SBY, Jawa Timur 60298. Gambar 2.2 dan gambar 2.3 merupakan tempat Universitas Dinamika, serta Gambar 2.4

merupakan tampilan website dari Universitas Dinamika. Berikut ini adalah logo Universitas Dinamika.



Gambar 2.1 Logo Universitas Dinamika

(Sumber : www.dinamika.ac.id)



Gambar 2.2 Peta Lokasi Universitas Dinamika

(Sumber: www.maps.google.com)



Gambar 2.3 Letak Lokasi Universitas Dinamika
(Sumber: <https://twitter.com/undikasurabaya>)

The screenshot shows the homepage of the Universitas Dinamika website. The header features the university's logo and navigation links for PROFIL, ALUMNI, AKADEMIK, MAHASISWA & ALUMNI, FACULTAS, FASILITAS, and ECO CAMPUS. Below the header, there is a section titled "SEPUTAR DINAMIKA" with three images related to webinars and the Dies Natalis celebration. At the bottom, there are sections for "PENDAFTARAN MAHASISWA BARU TH. 2021/2022" and "PENDAFTARAN ONLINE UNIVERSITAS DINAMIKA DFTAR SUDAH".

Gambar 2.4 Tampilan Website Universitas Dinamika
(Sumber: www.dinamika.ac.id)

2.4 Visi dan Misi Universitas Dinamika

Visi

Menjadi Perguruan Tinggi yang Produktif dalam Berinovasi.

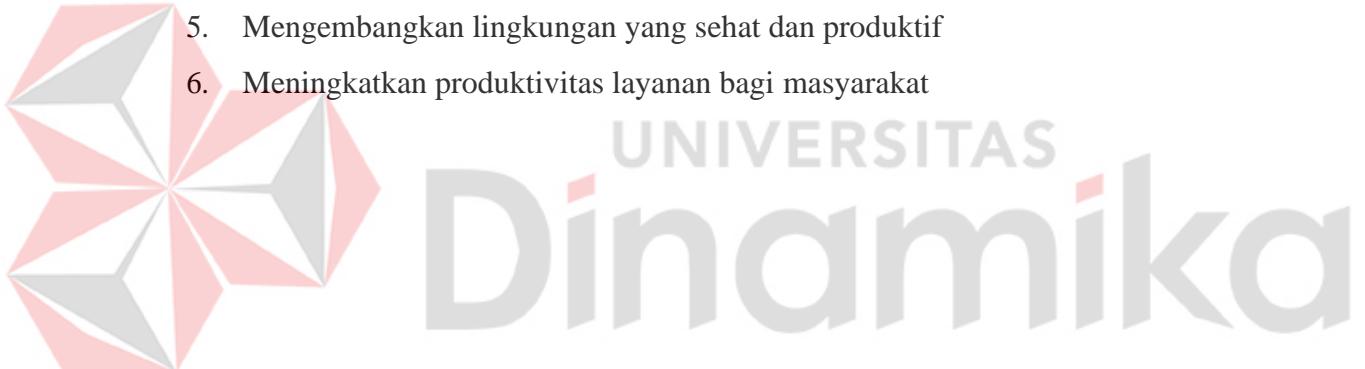
Misi

1. Menyelenggarakan Pendidikan yang berkualitas dan futuristik
2. Mengembangkan produktivitas berkreasi dan berinovasi
3. Mengembangkan layanan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat

2.5 Tujuan Universitas Dinamika

Tujuan yang hendak dicapai oleh Universitas Dinamika adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan SDM berbudipekerti luhur, kompetitif, dan adaptif terhadap perkembangan
2. Mengembangkan Pendidikan yang berkualitas dan inovatif
3. Menghasilkan produk kreatif dan inovatif yang tepat guna
4. Memperluas kolaborasi yang produktif
5. Mengembangkan lingkungan yang sehat dan produktif
6. Meningkatkan produktivitas layanan bagi masyarakat



BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Produksi

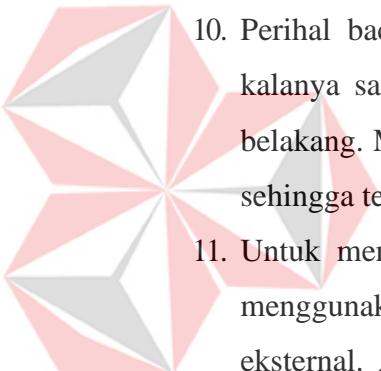
Tahap ini adalah tahap dimana semua materi yang direncanakan pada dua tahap sebelumnya yang masih mentah untuk direkam baik gambar maupun suara. Jika perencanaannya matang akan memudahkan untuk menghasilkan produksi yang bagus. Namun, seringkali apa yang direncanakan dan di lapangan ada perubahan. Perlu kemampuan untuk mengambil keputusan yang baik dan tidak mudah panika jika adanya perubahan-perubahan yang mendadak. Ada beberapa hal yang ada dalam lingkup produksi ini yaitu proses pengambilan gambar, suara dan efek-efek visual.

3.1.1 Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar atau yang lebih dikenal dengan istilah shooting merupakan proses yang sangat menentukan hasil akhir sebuah produk video. Dibutuhkan teknik-teknik khusus untuk dapat menghasilkan gambar yang bagus dan proses editing di komputer yang cepat. Bukan sekedar asal mengambil gambar,karena akan mempersulit proses editing di komputer jika hasilnya goyang, gelap, kabur/ buram atau objek salah.

Ada pula hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengambilan gambar diantaranya (Darsono, 2008: 54), yaitu:

1. Pada saat pengambilan gambar harus dihindari penggunaan zoom yang berlebihan karena hal ini bisa menyebabkan gambar tidak focus, terutama pada kamera yang memiliki zoom digital.
2. Jangan terlalu terpaku merekam objek utama saja.tetapi objek disekitarnya yang berkaitan perlu juga di perhatikan
3. Hindari pengambilan gambar pada tempat-tempat yang tingkat pencahayaannya kurang. Jika kamera video yang digunakan memiliki fasilitas Light jalankan saja fitur ini untuk menambah pencahayaan atau bisa juga menggunakan cahaya tambahan.
4. Gunakan penyangga (tripod) untuk menghasilkan gerakan halus. Tripod juga

- 
5. digunakan untuk menghindari guncangan pada saat perekaman.
 6. Gunakan variasi-variasi sudut pandang kamera, seperti bird eye view (dari atas), high angle (dari atas objek), low angle (dari arah bawah objek), eye level (se jajar dengan mata objek)frog eye (dari bawah)
 7. Hindari penggunaan efek yang terdapat pada kamera video. Penggunaan efek lebih baik pada saat editing di computer. Penggunaan efek pada kamera video bisa dilakukan, apabila memang tidak ingin mengeditnya kembali dikomputer.
 8. Harus memperhatikan komposisi frame (bingkai) , jangan sampai objek utama terpotong atau tidak masuk ke dalam frame.
 9. Jika shot memperlihatkan adegan seseorang berjalan atau sedang menuju, maka sisakan ruangan di depan orang tersebut, hal ini yang disebut lookingspace, yaitu jarak pandang objek terhadap batas frame.
 10. Perihal background (latar belakang) juga harus diperhatikan, karena ada kalanya saat pengambilan gambar juru kameratidak memperlihatkan latar belakang. Misalnya latar belakang menyatu dengan foreground (latar depan) sehingga terkesan latar belakang dihasilkan dari foreground.
 11. Untuk menghindari suara-suara noise yang ikut terekam sebaiknya anda menggunakan kamera video yang memiliki konektor untuk mikrofon eksternal. Atau juga bisa sehingga hanya bagian subjek utama saja yang terekam suaranya.

Dalam pengambilan gambar juga perlu memperhatikan komposisinya.

Komposisi adalah cara menyusun bagian-bagian objek, agar objek lebih menarik dan mudah dimengerti maksudnya. Misalnya aspek warna, bentuk, ruang bebas, tekstur, motif. Baik menggunakan single atau multicam, pengambilan gambar objek hendaknya memperlihatkan komposisi, pengambilan dari jarak jauh berfungsi untuk menunjukkan letak objek berada beserta lingkungan sekitar. Sementara pengambilan jarak dekat untuk memperlihatkan fokus gambar pada objek. Komposisi dapat diartikan sebagai pengaturan/penataan dan penempatan secara tersusun terhadap unsur-unsur gambar dalam suatu peristiwa yang diambil secara keseluruhan, menyampaikan tujuan dan maksud/ arti kedalam frame/bingkai.

3.1.2 Pengambilan Suara

Seorang penata suara merupakan orang yang memiliki tanggung jawab pada sistem suara pada saat pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Seorang penata suara memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah karya. Penata suara memiliki tugas dan tanggung jawab untuk menghasilkan suara yang baik yang merupakan hasil dari konsep kreatif dan pengalaman yang dimilikinya.

Menurut Edie Karsito (2008:62) dalam kusumawati dkk (2017:124)

“penata suara tugasnya merekam mengontroll power vokal. Artikulasi dan intonasi suara pemain, menjaga suasana (atmosphere) efek suara dan noise yang terjadi di sekitar lokasi shooting.”

Menurut Achlina dan Suwandi (2011,13) dalam kusumawati dkk(2017:124), “Audio Engineer/sound supervisor, audio operator adalah orang yang bertanggung jawab soal teknik dan artistik tata suara, control audio level, balance, serta kualitas semua aspek penyampaian baik pada saat rehearsal, live atau pun tapping, maupun pada saat pasca produksi’

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa seorang penata suara memiliki tugas untuk merekam, mengontrol power vokal, artikulasi, intonasi, atmosphere, efek suara dan noise yang terjadi disekitar lokasi shooting pada saat produksi berlangsung. Dapat disimpulkan pula bahwa penata suara adalah orang yang memiliki tugas dan tanggung jawab untuk menciptakan suara yang berkualitas baik sesuai dengan konsep kreatif dan pengalaman yang dimilikinya. Seorang penata suara memiliki berbagai kualifikasi yang harus dipenuhi demi terciptanya suara yang baik. Tata suara dibutuhkan untuk membantu memperkuat suasanaatau mood yang ingin dicapai.

3.1.3. Tugas Penata suara

Dalam tahap produksi seorang penata suara bertanggung jawab terhadap seluruh aspek perekaman suara dalam proses produksi penata suara bertugas mengatur dan mengawasi berbagai peralatan rekaman dan memastikan suara yang diambil berkualitas baik.

3.2 Pasca Produksi

Post Production merupakan tahap akhir setelah kita melakukan **Pre Production** dan **Production**, dimana pada tahap ini semua hasil dari Produksi akan dikumpulkan lalu diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu video, animasi atau movie / short movie yang bagus dan indah. Perlu diperhatikan bahwa Post Production dapat berbeda-beda tergantung pada jenis video yang dibuat. Ada beberapa kegiatan yang dilakukan di lingkup pasca produksi atau post production ini yaitu, editing, penambahan suara, penambahan efek musik, hingga penyajian ke dalam bentuk publikasi.

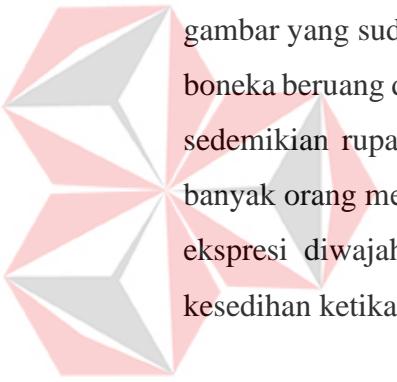
A. Editing

Editing adalah sebuah proses menggerakan dan menata sebuah video shoot atau hasil rekaman gambar menjadi suatu rekaman gambar yang baru dan enak dilihat.

Secara umum pekerjaan ini berkaitan dengan proses pasca produksi seperti *Titling*, *Colour Correction* dan *Sound Mixing*.

B. Sejarah Editing

Pada saat Lumiere membuat film, editing belum menjadi bagian dari proses pembuatan film, hal ini disebabkan film-film Lumiere hanya terdiri dari single shot 16 yang durasinya sama panjang dengan kejadian yang sesungguhnya, artinya tidak ada manipulasi waktu. Melies adalah orang pertama yang membuat film dengan melalui proses editing, namun proses editing yang dilakukan masih sangat sederhana. Film pertamanya yang menggambarkan orang pergi ke bulan editing digunakan hanya untuk kesinambungan cerita (cutting to continuity). Dalam film itu Melies melakukan editing untuk menyambung tiap adegan yang hanya terdiri dari satu shot (single shot) untuk tiap adegannya. Edwin S. Porter adalah pembuat film Amerika pertama yang menggunakan tahapan editing. Sebelumnya Edwin S. Porter adalah seorang pelaut yang bertugas sebagai tukang listrik dan kemudian bergabung dengan laboratorium film pimpinan Thomas Alva Edison. Film pertama yang diproduksi oleh perusahaan milik Thomas adalah sebuah film-film pendek



dengan single shot, gerakan yang dimunculkan sekedar untuk memberi hiburan pada penonton, dalam film ini tidak ada cerita dan proses editing, film pertama hanya menunjukkan aktivitas lalulintas yang ada di jalan raya, peristiwa itu direkam sepanjang film yang ada di dalam kamera. Selanjutnya Thomas Alva Edison datang ke Edwin S. Porter dan membuat film yang berjudul Fireman (1903), Porter merupakan orang pertama yang membuat film dengan memasukkan unsur plot, tindakan, bahkan pengambilan gambar close-up (adegan menarik alarm kebakaran). Film Porter yang hingga kini masih sering diputar di sekolah film sebagai contoh pengeditan awal adalah yang berjudul The Great Train Robbery (1903), film ini telah menampilkan pengeditan yang dinamis, pemberian efek khusus seperti double eksposure, miniatur dan split layar (walaupun masih sederhana), juga telah melibatkan adanya unsur profesi sutradara, editor dan teknik. Di Rusia Lev Kuleshov melakukan percobaan pengeditan gambar, dengan memanfaatkan stock gambar yang sudah ada (gambar kepala orang, manguk sop, seorang anak dengan boneka beruang dan gambar seorang perempuan dalam peti mati) kemudian disusun sedemikian rupa sehingga terwujud sebuah pesan cerita. Ketika film itu diputar banyak orang memuji akting aktor yang sedang kelaparan 17 dengan menunjukkan ekspresi diwajahnya ketika aktor tersebut melihat sop, kegembiraan anak dan kesedihan ketika melihat mayat dalam peti.

C. Tujuan Editing

Tujuan dari editing adalah sebagai berikut:

1. Memindahkan beberapa klip video yang tidak dikehendaki menjadi tugas yang paling umum dan yang paling sederhana dalam melakukan editing. Banyak potongan video yang dapat dibuat secara dramatis dengan membuang bagian video atau gambar.
2. Membuat alur cerita, kebanyakan video yang diminta untuk melakukan suatu cerita atau menyediakan informasi. Editing adalah suatu langkah yang cukup rumit dalam meyakinkan video berjalan agar mendapatkan tujuan.
3. Memberikan efek, grafik dan musik.
4. Mengubah gaya dan suasana hati serta langkah dari gambar. Seorang editor yang baik akan mampu menciptakan suasana cerita yang sulit dipisahkan

dalam mengedit sebuah video. Teknik-teknik suasana hati efek visual dan musik dapat mempengaruhi penonton untuk bereaksi.

5. Memberikan sudut pandang yang menarik bagi hasil rekaman video dan dapat menggambarkan suatu pesan atau servis suatu agenda.

D. Istilah dalam Editing

Ada beberapa istilah dalam video editing, seperti cameraworks, camera angle, jenis shoot, motivasi, informasi, sound, komposisi serta continuity. Semua istilah tersebut merupakan “**Grammar of the edit**“ yang harus dipegang oleh seorang editor.

1. Motivasi

Seperti yang sering kita lihat pada sebuah film, ada gambar-gambar seperti gunung, laut, awan, suasana kota dan sebagainya sering kali menjadi gambar pengantar sebelum gambar utama di tampilkan. Tujuan dari gambar-gambar tersebut sebagai pengiring untuk memberikan penjelasan dari gambar selanjutnya.

Tidak hanya gambar, motivasi juga dapat dimunculkan dalam bentuk audio, misalnya: suara telepon air, langkah kaki, ketukan pintu dan lain sebagainya. Jadi motivasi ini bisa juga terdiri dari beberapa perpaduan antara gambar dan audio.

2. Informasi

Informasi adalah salah satu hal penting dalam melakukan video editing, artinya seorang editor dalam melakukan proses edit harus bisa merangkai gambar-gambar dari video tersebut menjadi sebuah infomasi yang nantinya dapat dimengerti oleh setiap orang yang menonton. Dengan seperti itu maksud informasi dari video tersebut bisa tersampaikan.

3. Komposisi

Selanjutnya adalah komposisi, seorang editor juga harus tahu benar salah satu aspek penting yakni pemahaman tentang komposisi sebuah gambar atau video yang baik dan bagus. Bagus disini artinya dapat memenuhi standar yang sudah disepakati atau sesuai dengan cameraworks.

4. Continuity

Continuity merupakan pengambilan gambar suatu adegan yang berkesinambungan antar video satu dengan video sebelumnya, dan juga unsur pendukung lainnya seperti situasi, kostum, ekspresi dengan tujuan agar menghindari adanya jumping pada adegan tersebut dimana terdapat sebuah perbedaan, baik pada gambar maupun audio.

5. Tittling

Rangkaian huruf yang dibutuhkan untuk menambahkan sebuah informasi gambar

6. Sound

Sound dalam proses editing dibagi-bagi menurut fungsinya, sebagai berikut:

a. Original sound

Semua audio berupa suara asli dari objek yang kita shoot bersamaan pada saat pengambilan gambar sedang berlangsung, atau ketika sedang shooting.

b. Sound Effect

Sound effect adalah suara tertentu yang dibuat dan ditambahkan padasaat proses editing, bisa dari original sound ataupu atmosfer, agar mendukung sebuah adegan sehingga dapat memberikan suasana-suasana tertentu.

7. Atmosphere

Suara background yang ada disekitar objek.

8. Music Illustration

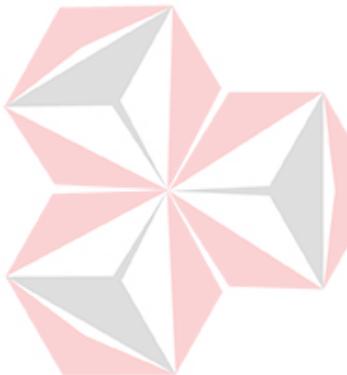
Semua jenis bunyi-bunyian baik itu dalam bentuk nada, secara akustik maupun *electric* yang dihasilkan untuk memberikan ilustrasi dan kesan untuk membangkitkan emosi atau *mood* penonton yang seakan-akan turut telibat didalamnya.

E. Color Corection Dalam Editing

Color Correction atau Koreksi Warna adalah proses tunggal yang melibatkan penyesuaian gambar untuk "memperbaiki" setiap penyimpangan dari penampilan standar. Color Correction atau Koreksi Warna ini

meliputi:Exposure, White Balance, ISO Noise, Contrast. Beberapa fungsi dari color correction

1. Menjaga materi untuk untuk memenuhi standar broadcast
2. Menjaga konsistensi gelap terang dalam sebuah video
3. Menjaga white balance agar tetap netral
4. Menonjolkan atau mengurangi warna atau bagian tertentu yang diinginkan
5. Memberi mood baru dengan efek khusus



Gambar 3.2 Contoh dari *color correction*

(Sumber : <https://internationaldesignschool/>)

F. Color Grading Dalam Editing

Color Grading, adalah multi-proses yang dapat mengubah nada visual dari seluruh film. Setelah hasil rekaman dikoreksi, Kita dapat bekerja untuk mengubah tematik dan estetika. *Color Grading* ini digunakan lebih dari sebagai pewarnaan gambar. *Color Grading* ini disesuaikan dengan alur, tema, isi cerita, dan hal hal lainnya yang dapat memengaruhi suasana dalam film tersebut. Software yang biasa digunakan untuk melakukan *Color Grading* ini, adalah Adobe Premiere, dan Adobe After Effect. *Color Grading* dianggap sebagai proses “high-end” dari koreksi warna dan itu tidak cukup sering digunakan untuk kebanyakan video. Jika kita ingin membuat profil warna yang lebih rinci, kita harus bersiap untuk tenaga ekstra saat editing, atau

persiapkan orang lain untuk melakukannya, dan juga bersiaplah untuk proses render yang lebih lama (tergantung processor).

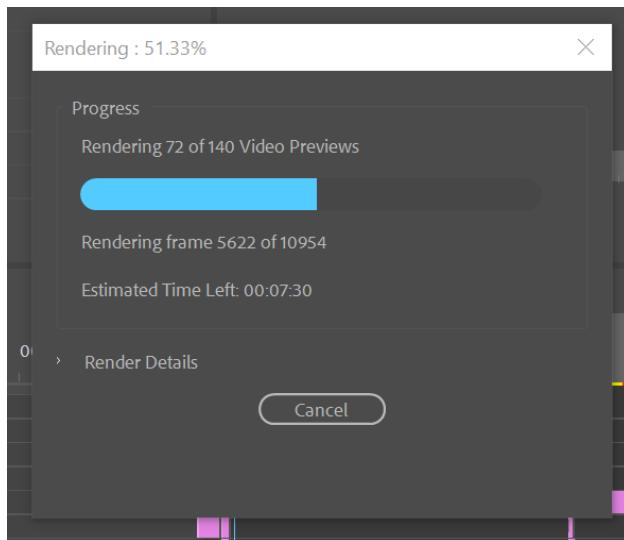


Gambar 3.3 Contoh dari *color grading*

(Sumber: <https://nofilmschool/>)

G. Rendering Dalam Editing

Rendering merupakan sebuah kegiatan editing, proses penggabungan dan membangun gambar dari sebuah objek secara kolektif hingga menjadi sebuah video yang utuh. Untuk bisa melakukan rendering video ini, anda akan membutuhkan aplikasi atau software editing video khusus di perangkat komputer PC atau laptop. Sehingga, gambar-gambar tersebut akan menjadi satu video yang utuh. Rendering adalah proses akhir dalam editing sebuah video, di mana dalam proses ini terjadi pembangunan gambar digital dari sebuah model atau objek menggunakan komputer. Adapun objek-objek berkas yang akan disusun oleh komputer melalui proses rendering ini biasanya memuat banyak jenis data di dalamnya. Semisal sudut pandang pencahayaan, tekstur, bahasa atau data struktur, hingga geometri. Kumpulan semua data tersebut akan membangun suatu deskripsi utuh dari sebuah adegan virtual. Dengan proses render, seluruh data dalam model tadi akan digabungkan menjadi satu file berupa movie (film) atau images (gambar). Ada juga yang menjelaskan proses rendering sebagai proses menghasilkan sebuah citra fotorealistik dan non-fotorealistik secara otomatis dari model gambar 2 dimensi menjadi 3 dimensi memakai program-program khusus komputer.



Gambar 3.4 Contoh dari *rendering*

(Sumber: <https://redit.com/>)

H. Metode Editing Video

Pasca-produksi memiliki tiga langkah utama, yaitu editing offline, editing online, dan mixing. Didalam hal ini, terdapat dua macam teknik editing, yaitu: Pertama, yaitu disebut Editing dengan teknik analog atau linier. Kedua, Editing dengan teknik digital atau non linier dengan komputer.^{20 18} Andi Fachruddin, Dasar-dasar Produksi Televisi,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 15 19 Dina mutoharoh, “Perencanaan produksi berita di MTA TV” jurnal komunikasi 20 Andi fachruddin, Op.cit., hal. 63 19 Proses produksi merupakan tahap akhir dari sebuah proses produksi. Pasca produksi biasanya identik dengan editing, proses inilah kemasan hasil akhir dari program ditentukan. Pada teknik editing ada beberapa bentuk proses editingnya, antara lain:²¹

1. Editing linear (analog)

Proses editing ini menggunakan sistem perekaman/ penyusunan gambar yang berurutan (linear). Jadi urutan gambar yang diinginkan sesuai dengan urutan pada naskah, mulai dari A s/d Z harus di edit secara alfabetis. Ada dua jenis konfigurasi linear editing yang banyak digunakan, yaitu : a) Simple editing. Konfigurasi editing yang sangat sedehana yang terdiri dari sebuah VCR player, sebuah VCR recorder, dua buah TV monitor, dan sebuah editing controller.

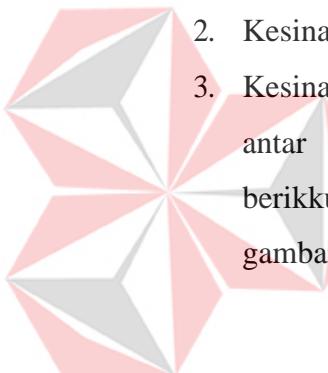
- b) A/B roll editing. Konfigurasi editing melibatkan seperangkat alat yang terdiri dari dua VCR player, satu VCR recorder, lima TV monitor (setiap sumber gambar satu TV monitor), audio mixer dan editing controller. Dalam A/B roll editing ini semua jenis transisi dapat dilakukan.
2. Editing non linear Editing non linear
Editing non linear Editing non linear juga sering disebut random acces/acak mirip seperti bekerja dengan menggunakan word proces, dimana dengan mudah memindahkan, menghapus serta menduplikasi data-data. Non linear editing adalah proses penyusunan gambar yang dilakukan secara tidak berurutan (random/acak), penyusunan gambar bisa dimulai dari pertengahan suatu program, kemudian awal dari suatu program dan seterusnya hingga program tersebut selesai. 22 21 Andi Fachruddin, Op. Cit., hal 397 22 Ibid. hal. 421 20
 3. Dubbing
Proses perekaman suara kedalam suatu audio tertentu, DAT, kaset atau media lainnya yang diselarasaskan dengan gambar video dan audio atmosfer yang terekam. 23
 4. Mixing
Proses mencampur atau mengolah beberapa sumber suara (dubbing, atmosfer dan ilustrasi) serta menyamakan beat/tempo sehingga enak didengar, yang digunakan dalam suatu program. 24
 5. Preview
Merupakan proses melihat hasil dari produksi yang telah dipilih, sesuai dengan keinginan director atau konsumen. Sementara itu menurut Alan Wurtzel, prosedur baku dalam memproduksi program disebut Standart Operation Procedure (SOP). Mencakup: Pre Production Planning, Set-up and Rehearsal, Production dan Post Production.25

I. Penataan Visual Pada Tahapan Editing

Untuk menyajikan sebuah cerita film yang dapat memuaskan penonton dari sejak awal adegan hingga pada akhir (fade out) bukan pekerjaan mudah. Editor harus mampu memberikan keragaman tampilan visual pada film cerita melalui

pemilihan shot yang tepat, aransemen dan timing yang harus dipertimbangkan dengan teliti. Seorang editor dituntut untuk dapat menciptakan kembali bukan membuat lagi gambar hasil shooting yang dilakukan sebelumnya. Seorang editor memiliki tanggung jawab untuk dapat menghasilkan film yang terbaik dari stock shot yang ada.²⁷ Seorang editor yang baik sebelum melakukan penyuntingan gambar, langkah awal yang ditempuh adalah mempertimbangkan dengan teliti mengenai kemungkinan kombinasi-kombinasi dari sekian banyak shot yang dimiliki serta kemungkinan mempertimbangkan efek-efek yang diperlukan, setelah itu barulah dilakukan penyambungan gambar. Syarat penting dalam melakukan penyuntingan gambar adalah

1. Kesinambungan cerita (kontiniti). Yang dimaksud dengan kontiniti adalah penuturan disampaikan dengan cara menyusun gambar secara berurutan dan berkesinambungan.
2. Kesinambungan gambar dan suara
3. Kesinambungan irama adegan yang diwujudkan dengan adanya hubungan antar shot yang satu dengan yang lain (shot sebelumnya dengan shot berikutnya) serta dengan menampilkan variasi framing dan komposisi gambar.



BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Kerja Praktik di Universitas Dinamika pada pelaksanaan Kerja Praktik, diberikan tugas yang berubungan dengan program studi Produksi Film dan Televisi. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk menghandle suatu project di bagian editing dalam pembuatan video konten “Women Day International” di Public Relation Universitas Dinamika.

4.1 Analisa Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi	:	Universitas Dinamika
Divisi	:	Editor
Tempat	:	Public Relation Universitas Dinamika

Kerja praktik dilaksanakan selama satu bulan, dimulai pada 2 Maret 2021 sampai 02 April 2021, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 08.00-17.00 Waktu Indonesia Bagian Barat

4.2 Posisi Dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan Kerja Praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai Editor, yang memiliki tugas untuk menggerakan dan menata sebuah video shoot atau hasil rekaman gambar menjadi suatu rekaman gambar yang baru serta berdiskusi dengan *sutradara* untuk tau bagaimana project ini bisa terlihat menarik, tidak terlalu terang atau gelap.

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Universitas Dinamika

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



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 Kepala bagian Public Relation. Setelah melakukan kontrak kerja dan pembagian jobdesk kita mulai dikenalkan sistem kerja atau bagian-bagian yang ada di Public Relation ini. Setelah selesai kita diberikan project untuk di handle.

Pada hari kedua kerja praktik mulailah menyusun tema dan konsep yang dibutuhkan. Mencari refrensi di beberapa sosial media, Semua tim bekerja sama dalam menentukannya, saling bertukar pikiran dan konsep.

Pada hari yang ketiga di minggu yang pertama ini mematangkan konsep, tema. Dan juga mulai mencari talent yang sesuai dengan konsep kita.

Di hari keempat ini saya dan tim masih mencari talent yang sesuai dan mulai menghubungi talent-talent tersebut. Dan juga konsep sudah cukup matang dan siap untuk dieksekusi.

4.3.2 minggu Ke-2

Pada hari pertama minggu ke dua di hari Senin siang, tim mulai menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan, set lokasi. Sudah siap dan sudah mulai melakukan produksi yaitu pengambilan gambar untuk talent yang pertama yang bertepatan di kantor Public Relation Universitas Dinamika yang dimana selesai hingga sore hari.

Pada hari kedua tim melakukan pengambilan gambar untuk talent yang ke dua dan masih sama berada di kantor Public Relation Universitas Dinamika.

Dan di hari ketiga Kuliah Praktik ini saya membantu dalam pengambilan gambar untuk talent yang ke tiga, yang dimana dilakukan dari pagi.



Gambar 4.2 Dokumentasi kegiatan pengambilan gambar

4.3.3 minggu Ke-3

Senin hari pertama minggu ketiga tim saya mulai mengambil gambar untuk talent ke empat, namun dihari senin ini banyak beberapa kendala berupa talent yang mendadak tidak bisa di jam yang telah ditentukan, alhasil pengambilan gambar diundur hingga siang hari.

Selasa pagi tim sudah mulai melanjutkan pengambilan gambar untuk talent yang kelima dan saya ikut serta membantu dalam pengambilan gambarnya.



Gambar 4.3 Dokumentasi kegiatan pengambilan gambar

Hari ketiga saya dan tim melanjutkan pengambilan gambar untuk talent yang keenam dimana dimulai dari pagi hari, lokasi masih sama di kantor Public Relation Universitas Dinamika.

Hari keempat yaitu kamis seperti biasa kita tetap melanjutkan pengambilan gambar untuk talent ketujuh

Jumat kita melanjutkan proses pengambilan gambar untuk dua talent sekaligus yaitu talent kedelapan dan ketujuh, namun dua talent tersebut berbeda lokasi, untuk talent kedelapan berada di kantor Public Relation Universitas Dinamika dan untuk talent terakhir berada di Coffeshop yang dimiliki talent tersebut.

4.3.4 minggu Ke-4

Senin saya mulai mengumpulkan hasil rekaman yang telah diambil oleh tim saya. Dan memilih yang mana yang akan dipakai dan tidak dengan kesepakatan dengan sutradara. Dilanjut dengan menyusun dan menaggabungkan footage-footage yang masih kasar yang diambil dari shot kamera, dan juga melakukan cutting pada scene yang tidak dibutuhkan.

Hari kedua diawali dengan editing video dengan masih menyusun footage- footage agar berkesinambungan, setelah itu melakukan audio mixing untuk menyatukan dan menyeraskan suara agar sesuai dengan visualnya. Setelah itu saya juga mulai memilih musik yang sesuai dengan konsep kita, saya mencari di Youtube Audio Library.



Gambar 4.4 Dokumentasi Kegiatan Editing

Hari ketiga kita juga mengedit dan juga mulai melakukan color corection pada footage agar memiliki persamaan warna antara gambar yang satu dengan yang lainnya. Kemudian melakukan titling menggunakan template motion graphic yang saya download di google.

Kamis saya mulai melakukan rendering dan mengecek timeline saya apakah diperlukan revisi, dan saya mengecek bersamaan dengan sutradara. Setelah dirasa sudah cukup saya meng eksport-nya. Setelah itu saya berikan file saya ke kepala bagian Public Relation dan dilakukanlah screening bersama para staff dan juga tim.



Gambar 4.5 Dokumentasi Kegiatan Editing Rendering

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

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

1. Sebagai seorang script writer kita harus tahu konsep yang akan dibawakan, target audience nya siapa, harus sesuai dengan jaman sekarang.
2. Sebagai seorang assisten kameramen, haruslah mengetahui seluk beluk proses pra produksi sampe produksi, Produksi Iklan atau film yang menjadi momentum paling penting, dan proses pasca Produksi yang nantinya akan diolah dalam video yang menarik.
3. Dengan adanya video dalam Produksi Iklan atau film pendek akan memudahkan masyarakat luas umumnya untuk mengabadikan momentum atau ikut merayakan dihari peringatan tersebut dikemas sedemikian rupa sehingga menghasilkan sesuatu yang menarik dan di upload di social media.
4. Dalam proses Editing dibutuhkan tingkat kreatifitas yang tinggi dan juga konsentrasi yang tinggi, karna dalam bisa menghasilkan sesuatu yang menarik para viewrs.
5. Dibutuhkan kerja sama tim dan koordinasi yang sangat kuat pada saat proses produksi/kegiatan berlangsung. Oleh sebab itu memahami satu sama lain pada proses komunikasi kepada tim merupakan hal yang wajib dilakukan agar berjalan dengan baik.

5.2 Saran

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

1. Bagi Perusahaan

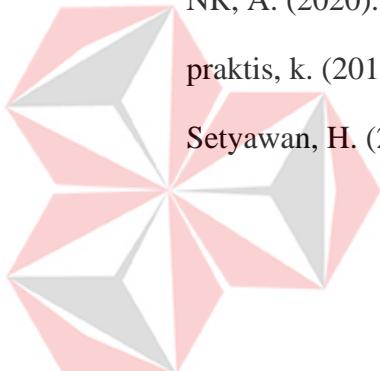
2. Sebaiknya menyiapkan properti lebih banyak lagi, agar artistiknya juga menarik, di frame enak dilihat. Serta menyediakan space yang luas untuk melakukan take gambar.
3. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik

Bagi mahasiswa yang tertarik menjadi *director of photography* 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. Bagi mahasiswa yang tertarik menjadi editor disarankan untuk banyak berlatih dalam membentuk mood dan kreatifitas agar hasil yang diinginkan bisa menarik viewrs.



DAFTAR PUSTAKA

- Anonymous. (2017). BAB II Kajiann Teori Kerangka Pikir. 13-16.
- Appkey. (2020, Januari 13). Apa itu Rendering ? Bagaimana Teknik Rendering yang Tepat. p. 1.
- Bray. (2020, Februari 23). Proses Kerja Tugas Editor Film Untuk Mahasiswa. p. 1.
- Fans, F. (n.d.). Pengertian Editing. pp. 1-5.
- Josuabrainly. (2016). *Kegiatan Pasca Produksi*. brainly.
- karwandi, A. R. (2020). Prinsip Dasar Pengambilan Gambar Dalam Kamera. 69-70.
- NR, A. (2020). BAB III AUDIO VIDEO. *Audio Video*, 1.
- praktis, k. (2019, mei 1). pengertian konten dan jenis-jenisnya . p. 1.
- Setyawan, H. (2015). Buku Ajar Editing. 15.



UNIVERSITAS
Dinamika