



**EDITOR DALAM PEMBUATAN VIDEO COVER MUSIK
DI UNIVERSITAS DINAMIKA**



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:
SITI NUR HIDAYAH
18510160024

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

**EDITOR DALAM PEMBUATAN VIDEO COVER MUSIK
DI UNIVERSITAS DINAMIKA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Tugas Akhir



Disusun Oleh:

Nama : SITI NUR HIDAYAH
NIM : 18510160024
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

LEMBAR MOTTO



LEMBAR PERSEMPAHAN



Saya persembahkan untuk kedua Orang Tua saya, Teman dan kampus saya

Universitas Dinamika

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

**EDITOR DALAM PEMBUATAN VIDEO COVER MUSIK
DI UNIVERSITAS DINAMIKA**

Laporan Kerja Praktik oleh

Siti Nurhidayah

NIM: 18510160024

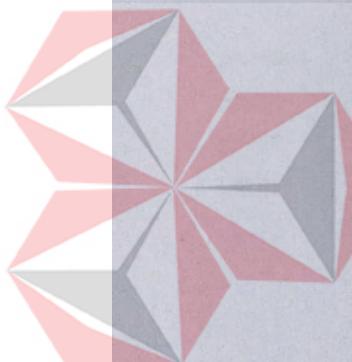
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

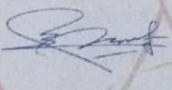
Surabaya, 22 Juni 2021

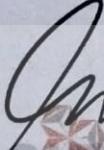
Disetujui:

Pembimbing

Penyelia



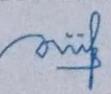
Digitally signed
by karsam
Date:
2021.06.27
12:27:15 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D
NIDN. 0705076802


Ryan Adi Djauhari, S.Ds., S.Ikom
NIK. 199108

Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi

Digitally signed by
Hardman Budiarjo
Date: 2021.07.05
09:05:44 +07'00'


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

NIDN. 0711086702

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai civitas akademika UNIVERSITAS DINAMIKA, saya :

Nama : Siti Nur Hidayah
NIM : 18510160024
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 *Cover Musik* di 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, 22 Juni 2021



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. Dalam buku Teori Dasar Editing karya Anton Mabruri disebutkan jenis-jenis editing dibagi menjadi beberapa bentuk, yaitu editing kontiniti, editing kompilasi, dan campuran antara editing kontiniti dan kompilasi.

Cover adalah lagu yang dibawakan oleh penyanyi atau instrumentalis yang bukan penyanyi atau instrumentalis original. Untuk meng-cover atau membawakan ulang lagu, ada beberapa aturan yang diikuti. Berkaitan dengan hak cipta, menurut candra ada beberapa pembagian hak ekonomi yang harus dipenuhi.

Dilansir Encyclopaedia Britannica (2015), musik merupakan seni yang memadukan suara vokal atau instrumental untuk keindahan bentuk atau ekspresi emosial. Biasanya sesuai dengan standar budaya irama, melodi, dan harmoni. Musik adalah seni yang menembus setiap masyarakat manusia.

Kata Kunci: *Editor film, Cover, musik.*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul “Editor Dalam Pembuatan Video Cover Musik” dapat diselesaikan dengan baik.

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

1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika
3. Bapak Karsam M.A., Ph.D selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif dan selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik
4. Bapak Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
5. Bapak Ryan Adi Djauhari, S.Ds.,S.Ikom Selaku Kabag *Public Relation* Universitas Dinamika yang telah bersedia mmberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik.
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.

Surabaya, 22 Juni 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 Post production	9
3.2 Editor	10
3.3 Editing.....	10
3.3.1 Tujuan Editing.....	10
3.3.2 Teknik dan Jenis editing.....	10
3.3.3 Tahap editing	10
3.3.4 Metode editing video.....	11
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	14
4.1 Analisa Sistem.....	14
4.2 Posisi Dalam Instansi	14
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik	14

BAB V PENUTUP.....	18
5.1 Kesimpulan	18
5.2 Saran	19
DAFTAR PUSTAKA	20
LAMPIRAN.....	21
BIODATA PENULIS.....	41



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

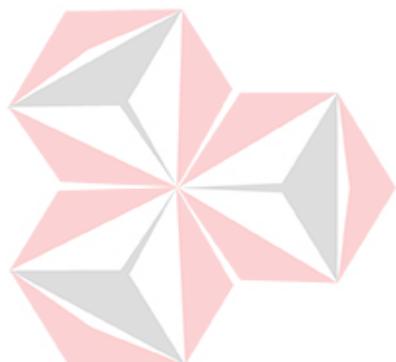
	Halaman
Gambar 2.1 Logo Universitas Dinamika	08
Gambar 2.2 Peta Lokasi Universitas Dinamika	09
Gambar 2.3 Letak Lokasi Universitas Dinamika.....	09
Gambar 2.4 Tampilan Website Universitas Dinamika.....	10
Gambar 3.1 Contoh gambar dari tahapan editing	11
Gambar 3.2 Contoh gambar dari metode editing	11
Gambar 3.3 Contoh gamabar dari <i>film splicing</i>	12
Gambar 3.4 Contoh gambar dari <i>tape to tape film</i>	13
Gambar 3.4 Contoh gambar dari metode digital komputer.....	14
Gambar 3.4 Contoh gambar dari <i>live editing</i>	15
Gambar 4.1 Logo Software Yang Digunakan.....	17
Gambar 4.2 Dokumentasi Kegiatan switcher audio mixing	18
Gambar 4.3 Dokumentasi Kegiatan editing video	19
Gambar 4.4 Dokumentasi Kegiatan Editing editing video	20



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran Ke-1 Surat Balasan Public Relation Universitas Dinamika	21
Lampiran Ke-2 Form KP-5 (Acuan Kerja)	22
Lampiran Ke-3 Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan).....	23
Lampiran Ke-4 Log Harian Acuan Kerja selama 1 Bulan.....	24
Lampiran Ke-5 Kehadiran Kerja Praktik Selama 1 Bulan.....	25
Lampiran Ke-6 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing.....	26



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan zaman perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi multimedia sekarang ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan.

Perkembangan yang terjadi tersebut sangat mudah ditemui. Salah satu bidang yang dapat dipadukan dengan adanya perkembangan bidang multimedia tersebut adalah video. Video sendiri adalah sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Video juga sangat berkesinambungan dengan audio. Karena audio sendiri berperan penting dalam sebuah hasil suatu project. Audio atau musik sering sekali kita jumpai di beberapa platform, mulai dari youtube, spotify, joox dan masih banyak lagi. Dengan semakin banyaknya platform musik membuat kreator berlomba-lomba untuk berkreasi di platform tersebut, salah satunya yang sekarang sedang booming adalah cover musik, cover musik sendiri dilakukan oleh penyanyi lain atau bukan penyanyi aslinya. Namun kita tidak bisa sembarangan mengcover musik karena kita juga harus memenuhi etika dan aturan ketika sedang mengcover. Suatu cover akan menarik perhatian jika mempunyai visual yang bagus, visual yang bagus ini didukung juga dengan editor bagaimana ia bisa memberikan nuansa yang beda ketika sedang melakukan editing.

Editing adalah proses menggerakkan dan menata video shot/hasil rekaman gambar menjadi satu rekaman gambar yang baru dan enak untuk dilihat. Secara umum pekerjaan editing adalah berkaitan dengan proses pasca produksi. Mengedit video tidaklah semudah yang dibayangkan, dibutuhkan ketelitian dan ketekunan untuk memperhatikan setiap gerakan dan audio yang keluar dari video tersebut. Ada banyak alasan untuk melakukan pengeditan dan pendekatan editing sangat bergantung dari hasil yang diinginkan, yang terpenting adalah ketika melakukan pengeditan, pertama adalah menetapkan tujuan melakukan editing.

Dengan melakukan kerja praktik di Universitas Dinamika mempelajari banyak hal tentang standart video atau film di instansi tersebut, proses pembuatan

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 melaksanakan tugas sebagai *editor* dalam pembuatan video *cover musik*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam Kerja Praktik ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai *editor*. 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.

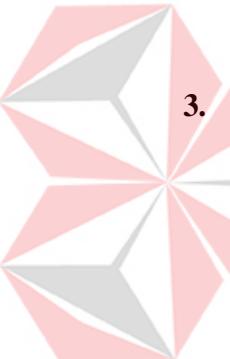
1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah menjadi *Editor* Dalam Pembuatan Video *cover musik*

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 cover musik yang dikerjakan untuk kepentingan instansi dalam mengembangkan akun sosial media.
 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 : Humas Universitas Dinamika
Alamat : Jl. Raya Kedung Baruk No.98, Kedung Baruk, Kec. Rungkut, Kota Surabaya
Telp/Fax : 089518638877
Email : humas@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 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 official website of Universitas Dinamika. The header features a large, stylized logo composed of red and grey geometric shapes. The main navigation menu includes links for PROFIL, ALAMAT, AKADEMIK, MAHASISWA & ALUMNI, FAKULTAS, FASILITAS, KOD CAMPUS, and SEARCH. Below the menu, there's a section titled 'SEPUTAR DINAMIKA' with three news items. The first item discusses HOTS-based assessment. The second item is about the importance of LMS in the industrial era. The third item is about the Dies Natalis celebration. At the bottom of the page, there are sections for 'PENDAFTARAN MAHASISWA BARU TH. 2021/2022' and 'PENDAFTARAN ONLINE UNIVERSITAS DINAMIKA DAPATKAN SEKARANG'. There are also links for various faculties and academic programs.

Gambar 2.4 Tampilan Website Univesitas Dinamika

(Sumber: www.dinamika.ac.id)

2.4 Visi dan Misi Universitas Dinamika

Visi

Menjadi Perguruan Tinggi yang Produktif dalam berinovasi.

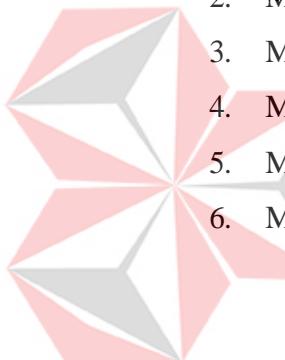
Misi

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



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Post Production

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. Misalkan saja pada short movie, maka akan dibutuhkan juga team yang kuat pada music dan sound editornya.

3.2 Editor

Editor adalah sebutan bagi seseorang berprofesi sebagai ahli pemotongan gambar video dan audio. 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 (Fajar, 1994: 138).

3.3 Editing

Seperti yang ditulis oleh Franky Cutuhatunewa di dalam website www.caraeditvideo.com (2014) editing video adalah sebuah proses 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 utuh untuk kemudian menjadi sebuah video yang baik untuk ditonton. Dalam proses editing itu sendiri seorang editor akan menambahkan berbagai effect serta menyisipkan transisi, sehingga video akan terlihat lebih menarik saat ditonton. Oleh sebab itu proses editing menjadi salah satu elemen penting di dalam sinematografi dan tidak dapat dipisahkan dari dunia broadcasting. Dalam proses editing, tidak cukup hanya menggabungkan gambar begitu saja, tetapi banyak sekali variabel yang harus diketahui dalam proses editing, misalnya, seorang editor harus juga bisa memberi

sentuhan rasa dalam memandang sebuah angle camera yang baik, sehingga bisa bisa memberi sentuhan editing yang menarik.

3.3.1 Tujuan Editing

Tujuan Editing Seperti yang ditulis oleh Titik Wahyuni di dalam website <http://titikwahyuni.weebly.com> (2013) Ada banyak alasan melakukan pengeditan dan pendekatan editing sangat bergantung dari hasil yang kita inginkan. yang terpenting adalah ketika kita melakukan pengeditan, pertama adalah menetapkan tujuan melakukan editing. namun secara umum tujuan editing adalah sebagai berikut :

1. Memindahkan klip video yang tak dikehendaki
2. Memilih gambar dan klip yang terbaik
3. Menciptakan arus
4. Menambahkan efek, grafik, musik dll
5. Mengubah gaya dan suasana hati dan langkah dari gambar
6. Memberikan sudut yang menarik bagi hasil rekaman

3.3.2 Teknik dan Jenis Editing:

1. Switching atau Editing Langsung; Editing yang langsung dilakukan dengan menggunakan alat switcher untuk menggabungkan dua kamera atau lebih secara live.
2. Post Production Editing: Editing yang dilakukan setelah shot dan scene direkam dalam pita atau kaset (master shooting) kemudian disusun sesuai alur cerita dalam naskah, hasil editingnya disebut master editing.

3.3.3 Tahap Editing

Ini merupakan tahapan akhir dari seluruh rangkaian jalannya pembuatan video cover musik secara umum menurut Mabruri (2011: 119) meliputi:

1. Mengambil bahan dari library – studio editing
2. Mempelajari skenario
3. Melakukan editing kasar (off line editing)
4. Melakukan editing halus (on line editing)

5. Menyusun narasi
6. Dubbing narasi
7. Mengisi narasi
8. Menambah lustrasi musik
9. Menambahkan sound effect
10. Menambahkan credit title
11. Mixing
12. Picture Lock
13. Final Edit
14. Distribusi gambar



3.1 contoh gambar dari tahapan editing

Sumber (www.glints.com)

3.3.4 Metode Editing Video

Didalam proses Editing Video ada beberapa metode yang biasanya dipakai dalam proses pengeditan Video, dan masing-masing metode ini tentu mempunyai proses yang berbeda. Seperti yang ditulis oleh Franky Cutuhatunewa di dalam website www.caraeditvideo.com (2014) Walaupun saat ini, metode non linear editing yang paling banyak digunakan oleh editor-editor Video profesional, namun ada baiknya bagi kita untuk mempelajari berbagai metode editing ini.



3.2 contoh gambar dari metode editing video

Sumber (www.jakartastudio.com)

1. Film splicing (penyambungan film)

Penyambungan film secara teknis bukanlah Video editing, melainkan film editing. Tetapi sangat penting bagi kita terutama bagi seorang editor Video, untuk mengerti metode ini karena, ini merupakan metode edit yang pertama dalam mengedit gambar-gambar bergerak atau dapat dikatakan gambar hidup. Secara konseptual, metode ini merupakan dasar dari metode editing Video yang ada saat ini. Metode ini dulunya dilakukan dengan cara memotong bagian-bagian film, dan ini menjadi sebuah metode yang merupakan sebuah landasan editing secara tradisi. Proses penyambungan film ini biasanya memotong setiap bagian film, kemudian mengolahnya dengan cara membuang bagian yang tak diperlukan. Proses ini merupakan sebuah proses langsung dan begitu mekanikal. secara teori, penyambungan film biasanya dilakukan dengan gunting dan tape peyambung. Didalam perkembangan proses penyambungan film ini terus mengalami peningkatan, karena pada akhirnya ternyata, pilihan dalam metode penyambungan jatuh kepada pilihan yaitu menggunakan mesin penyambung dan menjadi solusi praktis.



3.3 contoh gambar dari film splicing

Sumber (www.videohive.com)

2. Tape to tape (linear) Tape to tape, atau linear

Tape to tape adalah metode origin elektronik, yang dipakai sebelum penggunaan komputer dikenal pada sekitar tahun 1990. Walaupun untuk saat ini, metode ini tidak menjadi pilihan favorit, tapi dalam hal-hal tertentu metode ini masih banyak digunakan. Ketrampilan seorang editor dalam metode editing seperti ini diyakini akan tetap bermanfaat dalam jangka waktu yang panjang. Cara kerja dalam metode linear adalah mengcopy secara selektive dari satu tape ketape yang lain. dalam metode ini setidaknya digunakan dua tape, satu sebagai sumber dan satu sebagai perekam atau recorder. Prosedurnya sangat mudah dan sederhana karena dilakukan dengan cara, memasukan kaset Video 27 yang berisi gambar yang akan diedit di tape sumber atau source dan satu kaset kosong di tape perekam atau recorder. Langkah selanjutnya menekan tombol play pada tape sumber atau source, kemudian tekan tombol record pada tape perekam atau recorder. Di dalam proses editing, biasanya memilih gambar atau klip yang diinginkan. dengan cara ini panjang atau durasi film menjadi lebih singkat dan padat. Gambar yang direkam pada tape perekam atau recorderlah yang akan menjadi gambar yang akan ditayangkan atau diterbitkan. Metode ini disebut metode linear karena proses pengeditan dilakukan secara linear, mulai dari awal pengambilan gambar sampai terakhir gambar diambil. Adapun kekurangannya, jika editor melakukan kekeliruan atau baru menyadari ada yang terlupakan padahal proses sudah berjalan, maka sangat sulit untuk

melakukan pengeditan ulang dari awal lagi. Namun demikian harus diakui metode ini amat sederhana dan bebas dari banyak gangguan.



3.4 contoh gamabr dari tape to tape

Sumber (www.nofilmsschool.com)

3. Metode Digital komputer (non linear)

Dalam metode ini, gambar atau clip di capture kemudian disimpan dalam harddisk yang kemudian akan di edit dengan menggunakan perangkat lunak yang merupakan program atau software tertentu. Biasanya setelah proses editing sudah selesai dilakukan, maka gambar hasil dari proses editing tersebut akan kembali dipindahkan ke pita kaset tape atau ke optikal disk atau CD. Tentu memakai metode ini mempunyai keuntungan yang lebih dari linear editing, karena metode ini sangat flexibel. Dalam metode ini seorang editor dapat mengedit gambar sesuka hati dan tidak perlu dilakukan secara linear, itulah kenapa metode ini disebut sebagai non linear. Walaupun metode ini lebih baik dari metode linear bukan berarti tanpa kekurangan, karena sebenarnya metode ini juga memiliki kekurangan yaitu metode ini amat bergantung pada perangkat keras atau hardware serta perangkat lunak atau software yang kita pakai. selain itu, dalam beberapa hal ada juga hasil pangambilan gambar atau standar Video yang tidak compatible atau tidak cocok dengan sofware yang kita gunakan. Metode non linear ini memang memerlukan proses pembelajaran khusus, karena proses editing seperti ini lebih sulit dipelajari ketimbang linear

editing, namun jika kita sudah memahami cara kerjanya dengan baik maka kita dapat melakukan sebuah proses editing yang lebih baik dan tentu cepat.

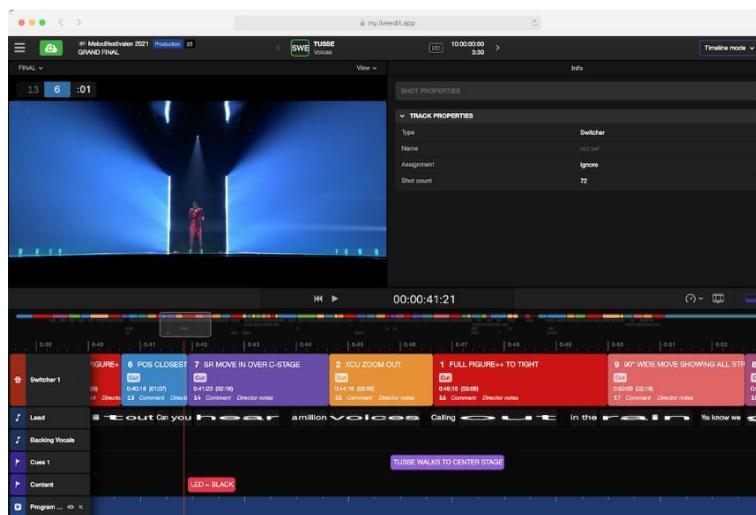
4. Live editing



3.5 contoh gambar dari metode digital komputer

Sumber (www.wikipedia.com)

Untuk live editing biasanya dilakukan untuk even atau acara-acara tertentu yang disiarkan secara langsung oleh televisi, misalnya siaran langsung pertandingan sepak bola, konser musik, breaking news, dll. Prosesnya adalah beberapa kamera dan Video disambungkan langsung ke sentral mixing dan control dan di edit pada saat itu juga, kemudian disiarkan secara langsung, seperti berbagai live even.



3.6 contoh gambar dari live editing

Sumber (www.liveedit.app.com)

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 *Cover Musik* 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 24 Februari 2021 sampai 24 Maret 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.

Hal yang juga paling pentng dalam proses kegiatan adalah *software* yang dipakai untuk menunjang pekerjaan dan kegiatan selama Kerja Praktik, dan beberapa *software* utama yang digunakan adalah *Adobe Premiere Pro* seperti pada gambar 4.1 berikut.



Gambar 4.1 *Software* yang digunakan

431 Minggu Ke-1

Pada minggu pertama melakukan kerja praktik di Universitas Dinamika, saya memulai dengan perkenalan dahulu dan diperkenalkanlah saya kepada karyawan/ staff di Public Relation Universitas Dinamika. Dan kepala bagian Public Relation ini mulai membagi jobdesk dengan teman-teman saya, sesuai dengan keahlian kita masing- masing. Karna di universitas dinamika ini konten cover musiknya sangat aktif, saya di berikan kepercayaan untuk menghandle project cover musik yang tiap minggunya selalu ada. Dan sebelum kita mengerjakan jobdesk masing-masing, kita ditunjukan bagaimana sistem kerja yang ada di public relation ini hingga kita semua paham, dan bisa menaati aturan yang ada di kantor tersebut.

432 Minggu Ke-2

Pada minggu kedua saya aktif untuk mengajukan cover musik yang cocok untuk dinyanyikan di minggu ini dan memberikan konsep yang telah saya berikan, dan pada minggu ini saya ikut andil dalam proses produksi dari pembuatan video *cover musik* saya memegang bagian switcher yang dimana tugasnya mengatur masuk dan keluar nya musik yang telah di produksi oleh tim.



Gambar 4.2 Dokumentasi kegiatan switcher audio mixer

433 Minggu Ke-3

Pada minggu ke tiga saya memberikan konsep saya untuk cover musik minggu ini, dan setelah saya mngajukan dan ternyata di acc, dan setelah proses produksi selesai saya segera mengeditnya hingga menjadi sebuah cover musik yang bagus dengan ditambah transisi dan juga motion graphich yang telah disediakan oleh pihak kantor.



Gambar 4.3 Dokumentasi kegiatan editing

434 Minggu Ke-4

Pada minggu ini sama seperti minggu-minggu yang lalu , mengajukan konsep untuk cover musik minggu ini dan melakukan produksi dan juga editing yang akan di upload di kanal yutub Universitas Dinamika pada sore hari. Karena nama dari acara tersebut adalah “jam pulang” yang dimana waktunya semua orang yang telah bekerja seharian akan pulang kerumah masing-masing dan ketika dijalan bisa menikmati cover musik yang telah diberikan disela menunggu kemacetan.



Gambar 4.4 Dokumentasi kegiatan editing



UNIVERSITAS
Dinamika

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 sekarang.
2. Sebagai seorang editor kita harus paham dan tau tipe editing yang seperti apa yang digemari remaja-remaja jaman sekarang
3. Dalam proses Editing dibutuhkan tingkat kreatifitas yang tinggi dan juga konsentrasi yang tinggi, karna dalam bisa menghasilkan sesuatu yang menarik para viewrs.
4. 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
Saya rasa untuk perusahaan sudah cukup memfasilitasi dari project ini memang kadang kita memerlukan banyak space untuk bisa mengekspresikan musik yang dibawakan.
2. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik atau bagi mahasiswa yang tertarik menjadi editor diharapkan lebih menambah wawasan dan reverensi visual serta melatih diri untuk bekerja dalam tim. Karena pada proses editing 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

Prambors. (2020, Oktober 14). Masih Mau Cover Lagu? Siap-siap Risikonya Ya. p. 1.

Subandi, F. P. (2019). PENGGUNAAN EDITING KOMPILASI DALAM PROGRAM MAGAZINE “CAMSHAFT” EPISODE “MOTOR GEDE” UNTUK MENINGKATKAN DETAIL INFORMASI . *Skripsi Penciptaan Seni*, 6-7.

Taufik. (2015). BAB II. 7.

welianto, A. (2020, April 17). Seni Musik: Pengertian, Sejarah, dan Unsurnya. *Kompas.com*, p. 1.

<https://rencanamu.id/profesi/media-dan-periklanan/editor-film-dan-video> diakses 8 juni 2021

