



**EDITING PEMBUATAN VIDEO PROMOSI**  
**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**  
**UNIVERSITAS DINAMIKA**



**Oleh:**  
**NOVAL ALIF SETIARKO**  
**18510160002**

---

---

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

**EDITING PEMBUATAN VIDEO PROMOSI**  
**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**  
**UNIVERSITAS DINAMIKA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Tugas Akhir



**Disusun Oleh:**

Nama : Noval Alif Setiarko  
NIM : 18510160002  
Prodi : DIV Produksi Film dan Televisi

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

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

## LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
*“Mulailah dengan niat jika melakukan sesuatu”*

## LEMBAR PERSEMBAHAN



**LEMBAR PENGESAHAN**  
**EDITING PEMBUATAN VIDEO PROMOSI**  
**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**  
**UNIVERSITAS DINAMIKA**

Laporan Kerja Praktik oleh  
**Noval Alif Setiarko**  
NIM: 18510160002  
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Pembimbing  
  
**Karsam MA., Ph.D.**  
NIDN. 0705076802

Surabaya, 5 Oktober 2021

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Disetujui :   
**Penyelia**  
Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Joshua Prasthieka, S.ST.**  
Koordinator Laboratorium  
Desain dan Industri Kreatif

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
DIV Produksi Film dan Televisi  
  
Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
**Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.**  
NIDN. 0704017701

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

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Noval Alif Setiarko**  
NIM : **18510160002**  
Program Studi : **DIV Produksi Film dan Televisi**  
Fakultas : **Desain dan Industri Kreatif**  
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**  
Judul Karya : **EDITING PEMBUATAN VIDEO PROMOSI  
FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas 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 hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 5 Oktober 2021



Noval Alif Setiarko  
NIM : 18510160002

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang berkaitan erat dengan *editing* saat ini telah berkembang dengan pesat di era globalisasi. Bahkan pada era sekarang *editing* berkembang sangat pesat untuk menghasilkan sebuah konten yang menarik sehingga minat untuk menonton semakin meningkat. Dalam kegiatan videografi juga sangat berkaitan dengan menangkap momen/merekam kejadian dalam bentuk video yang kemudian melalui proses *editing* untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Sehingga berdasarkan latar belakang tersebut dapat ditemukan sebuah rumusan masalah yaitu cara melaksanakan tugas sebagai *editor* dalam pembuatan video promosi Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.

Penelitian ini bertujuan untuk melaksanakan tugas sebagai *editor* dalam pembuatan video promosi Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika serta mendapatkan output atau hasil yang memuaskan bagi penonton dan masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Diharapkan dengan metode kualitatif penelitian ini dapat menghasilkan data yang sifatnya deskriptif, seperti hasil wawancara, catatan lapangan, gambar, rekaman video lain-lain.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan selama Kerja Praktik makan diperoleh hasil video promosi Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika dengan langkah-langkah dan prosedur sesuai dengan konsep yang kita buat. Selain itu untuk menghasilkan hasil berupa video yang maksimal maka penulis berperan menjadi *editor* yang kreatif, inovatif, dan mampu mengolah *video shoot* menjadi hasil akhir berupa video promosi yang menarik untuk ditonton. Kedepannya peneliti berharap semakin banyak editor yang lebih memperhatikan proses pengerjaan suatu karya untuk menghasilkan output yang menarik untuk dipublikasikan.

**Kata Kunci:** *Editor, Editing, Video Promosi*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul *“Editing Pembuatan Video Promosi Fakultas Desain Dan Industri Kreatif 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. 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 MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif dan selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
4. Bapak Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
5. Bapak Joshua Prasthieka, S.ST. selaku Koordinator *Laboratorium* Desain dan Industri Kreatif yang telah bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik.
6. Sahabat, kekasih, teman-teman angkatan 2018 yang selalu mendukung dalam keadaan apapun dan keluarga besar Prodi DIV Produksi Film dan Televisi.

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, 5 Oktober 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>                                     | viii |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>  | ix   |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                                      | xi   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                    | xii  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                   | 1    |
| 1.1 Latar Belakang Masalah.....                                 | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                                       | 2    |
| 1.3 Batasan Masalah .....                                       | 2    |
| 1.4 Tujuan .....  | 2    |
| 1.5 Manfaat .....   | 2    |
| 1.5.1 Manfaat bagi Penulis .....                                | 2    |
| 1.5.2 Manfaat bagi Perusahaan .....                             | 3    |
| 1.5.3 Manfaat bagi Akademik .....                               | 3    |
| <b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>                    | 4    |
| 2.1 Profil Instansi .....                                       | 4    |
| 2.2 Sejarah Singkat Universitas Dinamika .....                  | 4    |
| 2.3 <i>Overview</i> Perusahaan .....                            | 6    |
| 2.4 Visi dan Misi Universitas Dinamika .....                    | 7    |
| 2.4.1 Visi.....   | 7    |
| 2.4.2 Misi .....  | 7    |
| 2.5 Tujuan Universitas Dinamika .....                           | 7    |
| <b>BAB III LANDASAN TEORI .....</b>                             | 8    |
| 3.1 Editing .....   | 8    |
| 3.2 Video Promosi.....  | 8    |
| 3.3 Sejarah <i>Editing</i> .....                                | 8    |
| 3.4 Langkah-langkah <i>editing</i> .....                        | 9    |
| <b>BAB IV PROSES PEKERJAAN .....</b>                            | 11   |
| 4.1 Analisa Sistem.....   | 11   |
| 4.2 Posisi Dalam Instansi .....                                 | 11   |
| 4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Universitas Dinamika ..... | 11   |

|                              |           |
|------------------------------|-----------|
| 4.3.1 Minggu Ke-1.....       | 12        |
| 4.3.2 Minggu Ke-2.....       | 13        |
| 4.3.3 Minggu Ke-3.....       | 14        |
| 4.3.4 Minggu Ke-4.....       | 15        |
| 4.3.5 Minggu Ke-5.....       | 15        |
| 4.3.6 Minggu Ke-6.....       | 16        |
| 4.3.7 Minggu Ke-7.....       | 17        |
| 4.3.7 Minggu Ke-8.....       | 18        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>   | <b>19</b> |
| 5.1 Kesimpulan .....         | 19        |
| 5.2 Saran.....               | 20        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>  | <b>21</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>         | <b>22</b> |
| <b>BIODATA PENULIS .....</b> | <b>32</b> |



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Logo Universitas Dinamika .....                                       | 6  |
| Gambar 2. 2 Peta Lokasi Universitas Dinamika .....                                | 6  |
| Gambar 2. 3 Letak Lokasi Universitas Dinamika.....                                | 7  |
| Gambar 4.1 <i>Software</i> yang digunakan .....                                   | 12 |
| Gambar 4.2 Proses <i>storyboard</i> kasaran.....                                  | 12 |
| Gambar 4.3 Surat ijin <i>survey</i> .....   | 13 |
| Gambar 4.4 Proses <i>texture</i> bangunan.....                                    | 13 |
| Gambar 4.5 Proses <i>grading</i> video <i>live shoot</i> yang telah diedit.....   | 14 |
| Gambar 4.6 Proses pembuatan <i>visual effect</i> nama setiap fasilitas .....      | 14 |
| Gambar 4.7 Proses <i>texture stage</i> dan <i>opening</i> .....                   | 15 |
| Gambar 4.8 Proses pembuatan <i>lower third</i> .....                              | 15 |
| Gambar 4.9 Proses merapikan <i>footage</i> video <i>live shoot</i> dengan 3D..... | 16 |
| Gambar 4.10 Surat ijin syuting .....  | 16 |
| Gambar 4.11 Proses membantu syuting fasilitas kampus.....                         | 17 |
| Gambar 4.12 Surat ijin syuting .....  | 17 |
| Gambar 4.13 Proses membantu syuting sambutan dengan <i>CGI</i> .....              | 18 |
| Gambar 4.14 Proses mengedit .....   | 18 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |    |
|--|----|
| Lampiran Ke 1 Surat Balasan dari Universitas Dinamika .....        | 22 |
| Lampiran Ke 2 Form KP-5 (Acuan Kerja) .....                        | 23 |
| Lampiran Ke 3 Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan) ..... | 24 |
| Lampiran Ke 4 Log Harian Acuan Kerja Selama 2 Bulan.....           | 26 |
| Lampiran Ke 5 Kehadiran Kerja Praktik Selama 2 Bulan .....         | 28 |
| Lampiran Ke 6 Kartu Bimbingan.....                                 | 30 |
| Lampiran Ke 7 Hasil Kerja Praktik.....                             | 31 |



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Di era globalisasi kemajuan teknologi saat ini berkembang dengan sangat pesat ditandai dengan adanya globalisasi teknologi yang menyerbu keseluruhan pelosok dunia. Multimedia telah menjadi sebuah kebutuhan yang harus dipenuhi untuk bisnis maupun untuk keperluan lainnya pada era Revolusi Industri 4.0 saat ini. Hal yang disadari bersama bahwa informasi saat ini tidak lagi hanya berupa teks saja, tetapi juga ada yang berupa video, animasi, gambar/foto, dan suara. Multimedia inilah yang dapat memadukan, mengolah, dan meneruskan hal tersebut melalui sebuah jaringan internet global.

Teknologi dan multimedia merupakan hal yang berkaitan erat. Multimedia juga merupakan hal yang berperan penting dalam menunjang penyediaan informasi dan teknologi secara cepat serta mudah dalam menghasilkan sesuatu yang menarik dan kreatif. Berdasarkan penelitian terdahulu perkembangan multimedia sangat pesat oleh karenanya peneliti lebih mengembangkan hasil secara optimal baik dari aspek *software*, *editing*, dan pengaturan tata kerja dalam pengambilan gambar.

Dalam perkembangan teknologi khususnya teknologi digital sangat erat kaitannya dengan proses *editing*. Bahkan pada era sekarang *editing* berkembang sangat pesat untuk menghasilkan sebuah konten yang menarik sehingga minat untuk menonton semakin meningkat. Dalam kegiatan videografi juga sangat berkaitan dengan menangkap momen/merekam kejadian dalam bentuk video yang kemudian melalui proses *editing* untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Dalam videografi dapat mencakup konten berupa *live shoot* maupun animasi.

Terdapat beberapa jenis video yang merupakan hasil dari proses *editing* salah satunya yaitu video promosi. Video promosi adalah bentuk penayangan informasi yang bersifat *audio visual*. Konten di dalamnya perlu menyebarkan tujuan perusahaan, pelanggan yang dilayani, indutri tempat mereka berkarya.

## 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 promosi Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.

## 1.3 Batasan Masalah

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

1. Menentukan ide konsep berupa *storyboard* yang beserta penjelasannya.
2. Menyesuaikan hasil video atau foto yang diberikan *live shoot* maupun animasi.
3. Menambahkan *visual effect* pada hasil yang telah diedit.
4. Mencocokkan audio dengan video berupa narasi.
5. Memberikan *backsound music* pada video.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah menjadi *Editor* Pembuatan Video Promosi Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.

## 1.5 Manfaat

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

### 1.5.1 Manfaat bagi Penulis

1. Mengetahui proses produksi video promosi fakultas.
2. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.
3. Menambah Pengalaman kerja di bidang Industri Film, TV, dan Animasi.
4. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.
5. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.

### **1.5.2 Manfaat bagi Perusahaan**

1. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
2. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
3. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang Film, TV, dan Animasi.

### **1.5.3 Manfaat bagi Akademik**

1. Mengaplikasikan keilmuan fotografi, videografi dan sinematografi pada proses pembuatan film, video pendek maupun iklan.
2. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
3. 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 Kadung Baruk No.98, Kedung Baruk,  
Kec. Rungkut, Kota Surabaya, Jawa Timur  
Telp/Fax : (031) 872-1731 / (082) 2255-55456  
Email : info@dinamika.ac.id  
Website : dinamika.ac.id

#### **2.2 Sejarah Singkat Universitas Dinamika**

Pembangunan teknologi dan informasi menjadi hal penting dalam pembangunan dan pengembangan nasional. Dua hal tersebut juga harus diiringi dengan pengetahuan di bidang ekonomi dan bisnis untuk bisa bersaing pada era 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 empat 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.

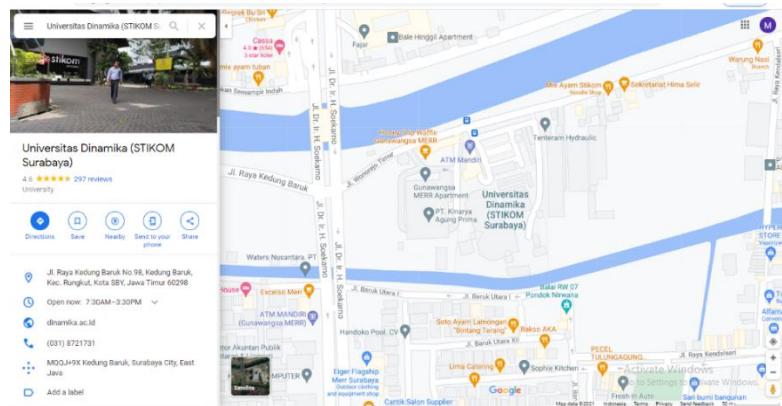
Pada tanggal 1 Juni 2021 UNIVERSITAS DINAMIKA menambahkan fakultas baru. Yaitu Fakultas Desain dan Industri Kreatif, yang terdiri dari 3 prodi. yaitu;

1. Prodi D4 Produksi Film dan TV.
2. Prodi S1 Desain Komunikasi Visual.
3. Prodi S1 Desain Produk.

### 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 2.2 Peta Lokasi Universitas Dinamika

(Sumber: [www.maps.google.com](http://www.maps.google.com))



Gambar 2.3 Letak Lokasi Universitas Dinamika  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 2.4 Visi dan Misi Universitas Dinamika

### 2.4.1 Visi

Menjadi Perguruan tinggi yang produktif dalam berinovasi.

### 2.4.2 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 Editing**

*Editing* merupakan transisi sebuah *shot* ke *shot* lainnya (Pratista, 2008: 2). Transisi sendiri terbentuk karena adanya penggabungan rangkaian potongan-potongan film yang terpisah lalu disatukan menjadi satu-kesatuan sehingga menghasilkan alur cerita yang berkelanjutan atau kontinutas.

Perancangan dan persiapan proses *editing* bisa dilakukan melalui diskusi antara *editor* dengan sutradara. *Editor* kemudian merancang tahapan *editing* untuk kemudian diserahkan kepada produser dan sutradara dan didiskusikan sekali lagi untuk mencari kemungkinan terbaik untuk film anda (Effendy, 2014: 88).

#### **3.2 Video Promosi**

Video promosi adalah media komunikasi secara visual, yang berisi pesan yang dapat dilihat audiensi dan tentu saja berkaitan dengan hal komersial. Untuk itu diperlukan adanya perancangan video promosi guna menyampaikan informasi secara lengkap mengenai fasilitas, keunggulan suatu hal, dan lainnya kepada penonton dan juga masyarakat.

Tujuan dari pembuatan video promosi ini adalah untuk menghasilkan media video promosi dengan konsep video yang lebih kreatif dan inovatif, sebagai daya tarik utama menyampaikan informasi dan promosi dari Fakultas Desain dan Industri Kreatif.

#### **3.3 Sejarah *Editing***

Sejarah dimulai pada tanggal 28 Desember 1895 dengan ditandai oleh untuk pertama kalinya orang menonton film petunjukan di sebuah ruang yang diproyeksikan ke sebuah layar. Lumiere bersaudara menyewa sebuah ruangan biliar tua di bawah tanah di *Boulevard des Capucines*, Paris yang kemudian dikenal sebagai ruangan bioskop pertama di dunia, yang kemudian tempat itu dikenal dengan nama *Grand Café*. Mulai saat itu menonton film menjadi sebuah pengalaman yang baru untuk semua orang. Film *The Jazz Singer* yang disutradarai

oleh Alan Crosland yang dibuat pada tahun 1927 merupakan film hitam putih pertama yang menyajikan secara lengkap musik, dialog dan nyanyian. Yang sebelumnya film berupa film diam tanpa dialog ataupun nyanyian. Hanya diiringi oleh *live music performance*. Setelah lebih dari 100 tahun, teknologi produksi film telah berkembang dengan pesat. Dengan ditemukannya video, yang dapat menggabungkan antara gambar dan suara dalam suatu medium penyimpanan. Dengan adanya perkembangan ini, orang awam mudah dalam membuat video sendiri baik untuk tujuan komersial ataupun untuk koleksi pribadi.

### **3.4 Langkah-langkah *editing***

Langkah-langkah editing dapat dilakukan melalui:

1. *Logging*

*Shooting script* dari hasil produksi akan menjadi panduan untuk *editor* dalam proses editing *off line*. Editan tersebut dicatat di lembar atau *table* yang namanya *log sheet*, ini untuk memudahkan *editor* untuk memilih gambar mana yang akan dipasang atau dipakai.

2. *Scorring*

Pemilihan beberapa *shot-shot* akan dimasukkan ke dalam rangkaian gambar yang membentuk suatu cerita, kemudian dicocokkan dengan *shooting script* sehingga bisa dipergunakan untuk membuat *editing script*.

3. *Editing Off Line*

Dalam mengerjakan *editing off line* atau *roughcut*, *editor* berpatokan pada *shooting report*. Didalam *shooting report* sendiri telah ditentukan *shot-shot* yang harus digunakan dan hasil dari *editing off line* digunakan untuk menjadi panduan *editor editing on line*.

4. *Capturing/digitalizing*

Setelah memasukkan catatan *time code* yang sudah ada dalam *logging*, *editor* kemudian memulai melakukan *capture/digitalize*. Dalam *capture* menggunakan *batch capture*, dengan *batch capture* memudahkan *editor* untuk mengedit gambar. Apabila file atau bahan yang sudah dicapture tersebut hilang dari *hard disk* atau *off line*, dengan cara *batch capture file* yang semula hilang akan kembali seperti project sebelumnya.

5. *Editing On Line*

Yaitu editing yang dikerjakan dengan mengambil *shot-shot* dari *original tape* atau hasil *shooting* yang berpedoman pada hasil *editing off line* dan naskah *editing*. Pada saat melakukan *editing on line* sambungan setiap *shot* dan adegan dibuat tepat berdasarkan pada catatan kode waktu yang terdapat dalam *editing script*.

6. *Transfer To Tape*

Setelah melakukan langkah-langkah *editing* di atas maka langkah selanjutnya adalah mentransfer hasil *edit* tersebut ke dalam kaset standar *broadcasting*, akan tetapi sebelumnya akan diperiksa oleh sutradara atau produser.



## **BAB IV**

### **PROSES PEKERJAAN**

Dalam Bab IV ini dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Kerja Praktik di Universitas Dinamika pada pelaksanaan Kerja Praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Produksi Film dan Televisi. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk menghandle suatu project di bagian *Editing* Pembuatan Video Promosi Fakultas Desain dan Industri Kreatif di Universitas Dinamika.

#### **4.1 Analisa Sistem**

Kerja Praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : Universtas Dinamika

Divisi : Editor

Tempat : Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universtas Dinamika

Kerja Praktik dilaksanakan selama dua bulan dimulai pada tanggal 5 Agustus 2021 hingga 5 Oktober 2021, dengan alokasi waktu Senin sampai Sabtu pada pukul 07.30-15.40 Waktu Indonesia Bagian Barat.

#### **4.2 Posisi Dalam Instansi**

Dalam pelaksanaan Kerja Praktik, posisi yang didapat oleh penulis yakni sebagai *Editor*, yang mempunyai tugas buat menggerakkan serta menata suatu *video shoot* ataupun hasil rekaman gambar menjadi suatu rekaman gambar yang baru dan berdiskusi dengan sutradara untuk mengetahui bagaimana project ini bisa terlihat menarik serta tidak ada masalah mengenai pencahayaan, harapannya pencahayaan tidak terlalu terang atau gelap.

#### **4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Universitas Dinamika**

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

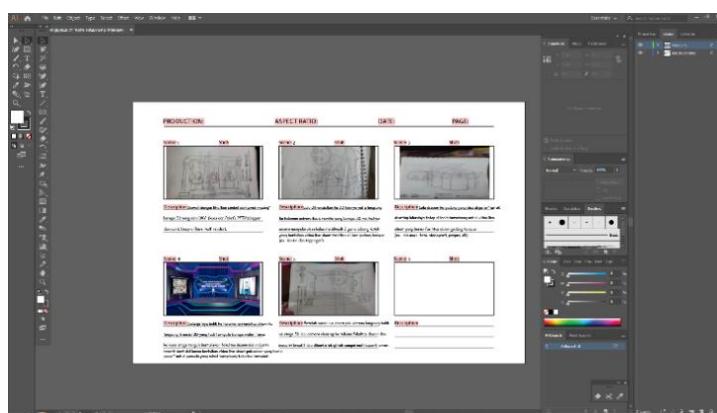


Gambar 4.1 *Software* yang digunakan

(Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_After\\_Effects](https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_After_Effects))

#### 4.3.1 Minggu Ke-1

Sebelum memasuki minggu pertama sudah melakukan *survey* terlebih dahulu pada tanggal 4 Agustus tepat hari Rabu seperti gambar 4.3. Kemudian pada minggu pertama di hari pertama pada hari Kamis diawali dengan pemilihan beberapa *job desk* sampai mulai menentukan konsep ide dalam bentuk *draft* yang menggabungkan antara *live shoot* dengan 3D berupa video yang disertai dengan penjelasan. Kemudian pada hari kedua pada hari Jumat mulai membuat *storyboard* untuk memperjelas konsep ide awal seperti gambar 4.2. Pada hari kelima yang tepat hari Senin mulai membantu menentukan bentuk bentuk bangunan yang ditentukan pada 3D maket kampus bersama divisi modeling.



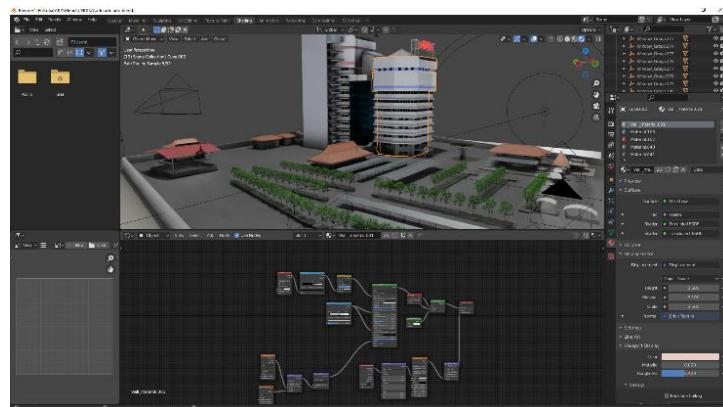
Gambar 4.2 Proses *storyboard* kasaran



Gambar 4.3 Surat ijin *survey*

#### 4.3.2 Minggu Ke-2

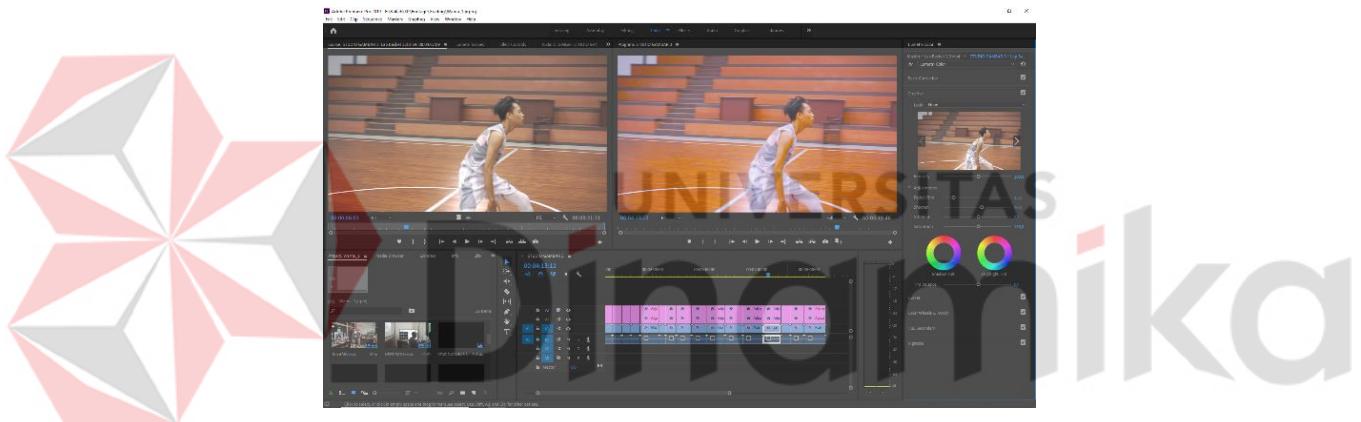
Pada hari pertama tepat hari Kamis masih tetap membantu eksekusi 3D maket bangunan kampus. Selanjutnya pada hari kedua tepatnya pada Jumat dilanjutkan dengan membantu *texture* setiap bangunan yang awalnya meracik dari beberapa *nodes* yang dapat menghasilkan warna yang hampir mirip dengan asli bangunannya seperti gambar 4.4. Di hari ketujuh yaitu Rabu mulai lagi menentukan konsep bentuk *opening* dan *stage* untuk di *ending* yang diaplikasikan dari 3D. Kemudian, pada *stage* nanti akan berisikan sambutan dari bapak Dekan yang dimodel *CGI*.



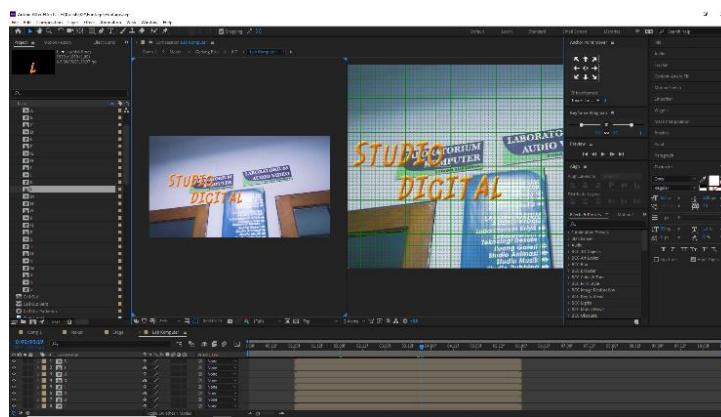
Gambar 4.4 Proses *texture* bangunan

### 4.3.3 Minggu Ke-3

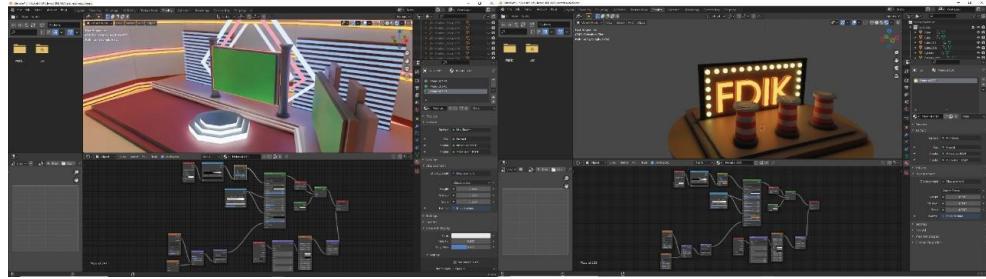
Pada hari pertama di hari Kamis mulai menyelesaikan pembuatan narasi untuk bapak Dekan yang nanti dibuat sebagai *script* yang dijadikan sebagai panduan bacaan saat syuting live shoot model *CGI*. Selanjutnya di hari kedua pada Jumat membantu grading divisi *live shoot* dengan menyelaraskan terang gelapnya agar lebih bagus dan enak dipandang sesuai dengan visualnya seperti gambar 4.5. Saat hari kelima hari Senin mulai membuat *visual effect* tulisan untuk nama setiap fasilitas dalam video agar informasi tersampaikan secara lebih jelas seperti gambar 4.6. Hari keenam dan tujuh yaitu pada Selasa dan Rabu mulai membantu *texture* pada 3D *Opening* yang menyesuaikan dengan ciri khas FDIK itu sendiri, sedangkan yang stage dibuat untuk sambutan bapak Dekan harus dibuat lebih berwarna dan menarik seperti gambar 4.7.



Gambar 4.5 Proses grading video *live shoot* yang telah diedit



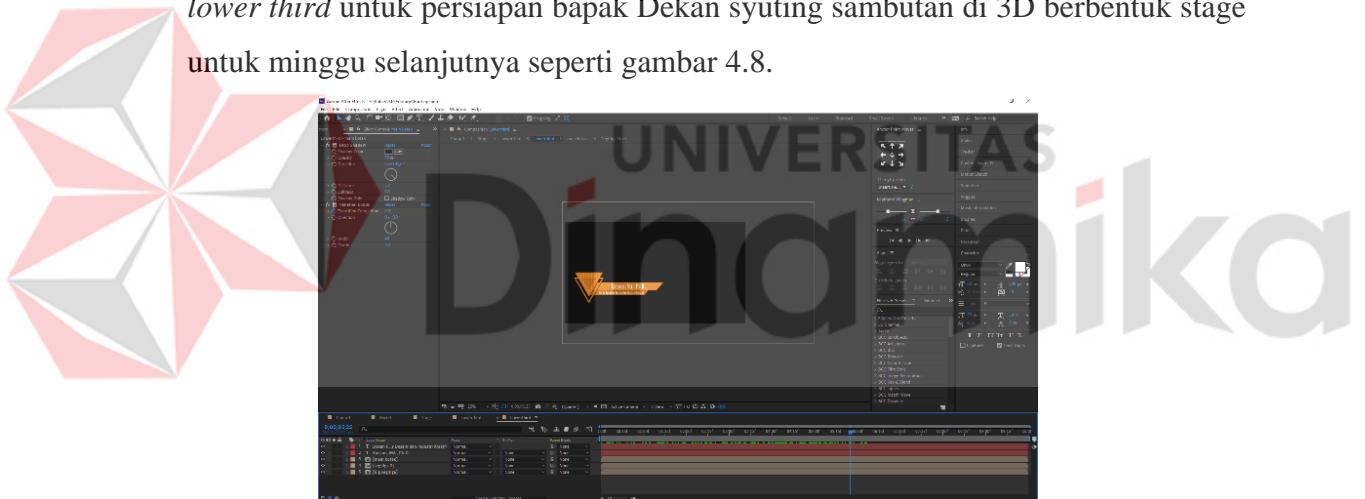
Gambar 4.6 Proses pembuatan *visual effect* nama setiap fasilitas



Gambar 4.7 Proses *texture stage* dan *opening*

#### 4.3.4 Minggu Ke-4

Di hari pertama tepatnya Kamis hingga hari ketujuh tepatnya Rabu membantu *render* 3D yang telah dianimasikan divisi *animate* yang kira-kira untuk per renderannya 100 frame lebih hingga membutuhkan waktu cukup lama karena dengan kualitas menggunakan *cycles* lebih bagus. Kemudian juga menyusun video *live shoot* dengan 3D yang maket setelah dari renderan namun tidak lupa pembuatan *lower third* untuk persiapan bapak Dekan syuting sambutan di 3D berbentuk stage untuk minggu selanjutnya seperti gambar 4.8.



Gambar 4.8 Proses pembuatan *lower third*

#### 4.3.5 Minggu Ke-5

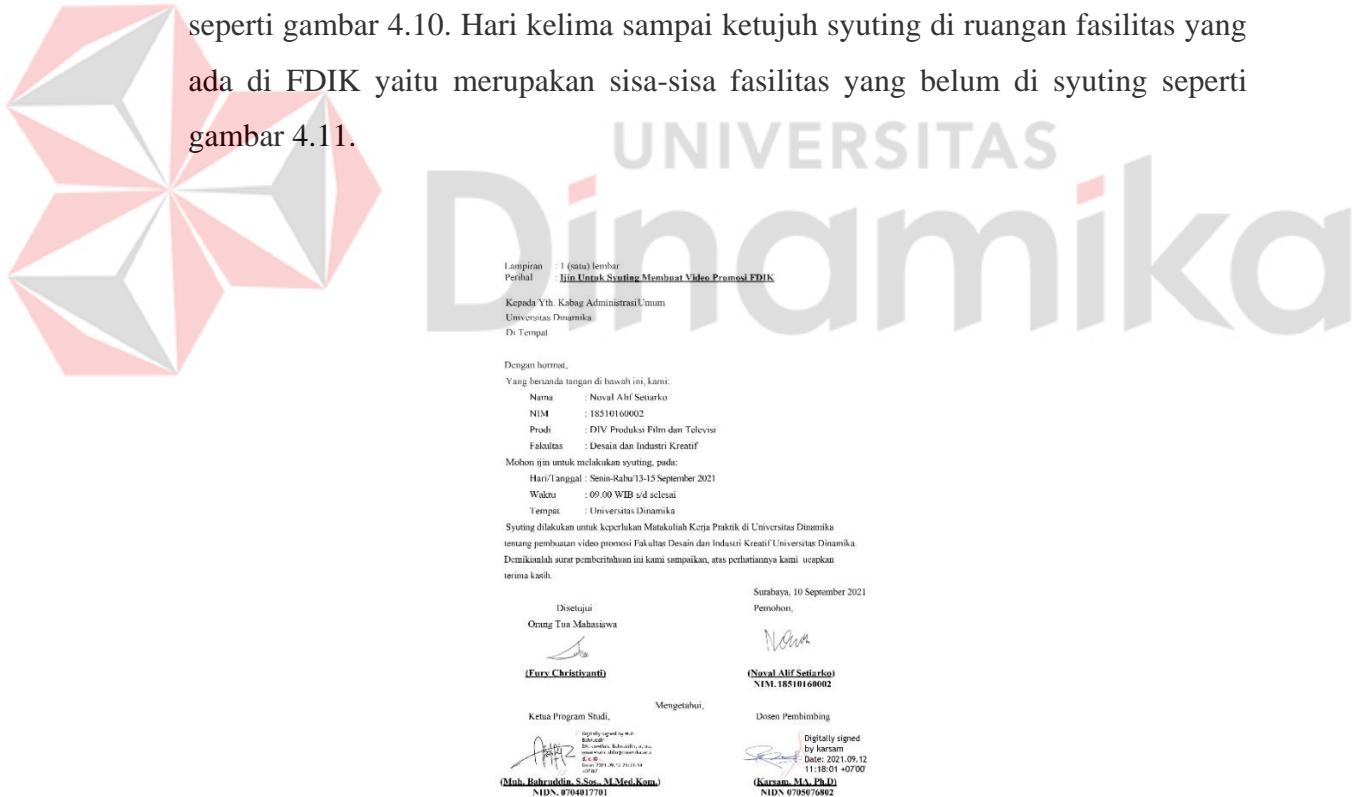
Pada hari pertama di hari Kamis sampai pada hari terakhir tepat di hari Rabu lanjut merapikan *footage* video live shoot yang telah diambil oleh divisi *live shoot* lalu dimasukkan kedalam *call out* yang dibuat transisi dari 3D maket ke video hasil *live shoot* seperti gambar 4.9. Dan juga tidak lupa pada hari terakhir menghubungi para dosen FDIK yang bersedia untuk hadir datang dengann tujuan untuk menjadi *talent* syuting di sisa-sisa ruangan yang belum diambil fasilitasnya.



Gambar 4.9 Proses merapikan *footage* video *live shoot* dengan 3D

#### 4.3.6 Minggu Ke-6

Di hari pertama hari Kamis mulai menerima balasan dari para dosen dan terdapat beberapa yang bisa hadir. Saat hari kedua mulai mempersiapkan peralatan yang perlu untuk syuting dihari kelima pada hari Senin sampai ketujuh pada hari Rabu seperti gambar 4.10. Hari kelima sampai ketujuh syuting di ruangan fasilitas yang ada di FDIK yaitu merupakan sisa-sisa fasilitas yang belum di syuting seperti gambar 4.11.



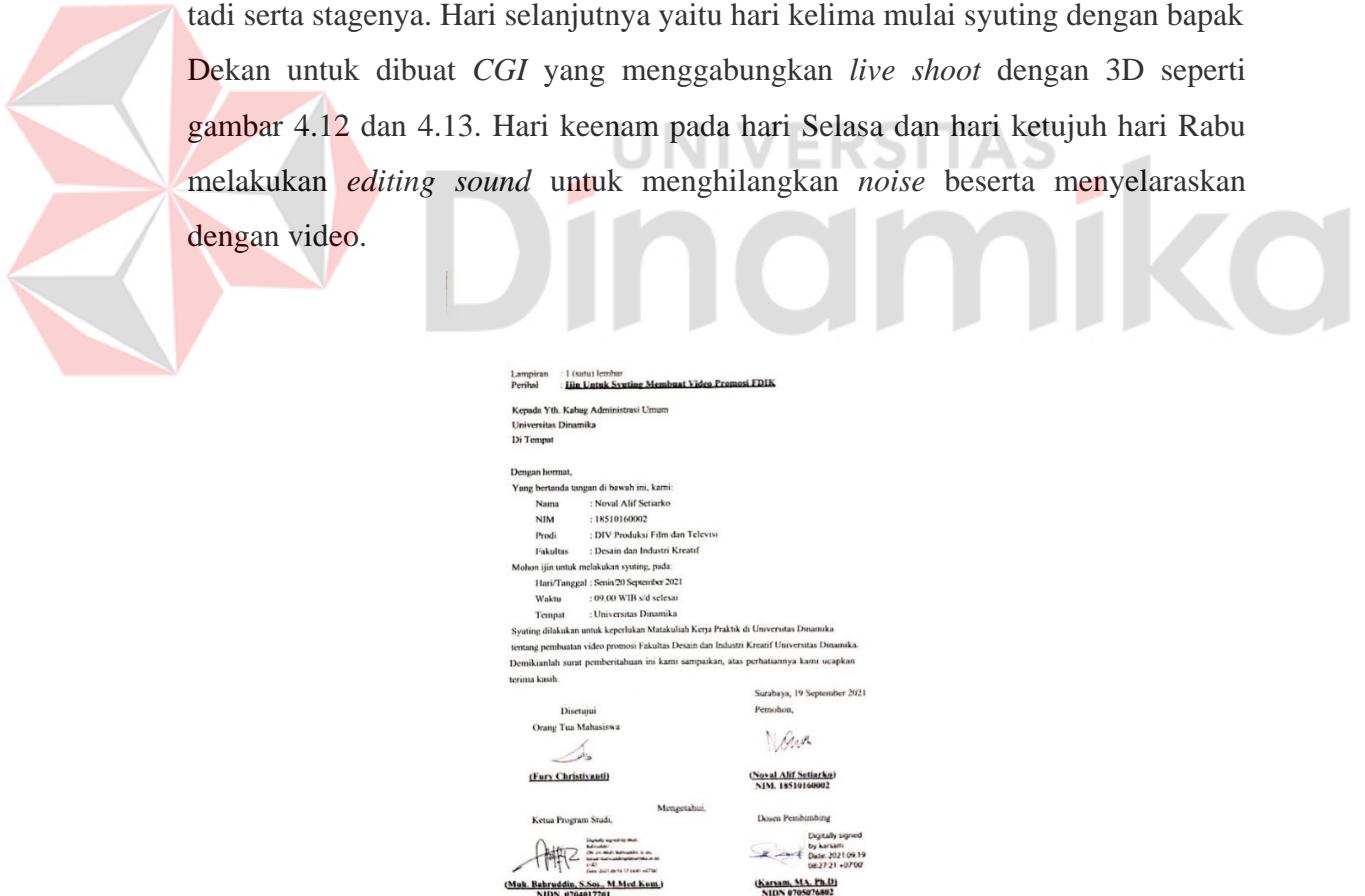
Gambar 4.10 Surat ijin syuting



Gambar 4.11 Proses membantu syuting fasilitas kampus

#### 4.3.7 Minggu Ke-7

Saat hari pertama Kamis disambut dengan melanjutkan editan yang telah melakukan syuting minggu sebelumnya untuk dimasukkan ke *call out* yang masih belum diisi *footage*. Di hari kedua yaitu Jumat merapikan *live shoot* ke 3D maket tadi serta stagennya. Hari selanjutnya yaitu hari kelima mulai syuting dengan bapak Dekan untuk dibuat *CGI* yang menggabungkan *live shoot* dengan 3D seperti gambar 4.12 dan 4.13. Hari keenam pada hari Selasa dan hari ketujuh hari Rabu melakukan *editing sound* untuk menghilangkan *noise* beserta menyelaraskan dengan video.



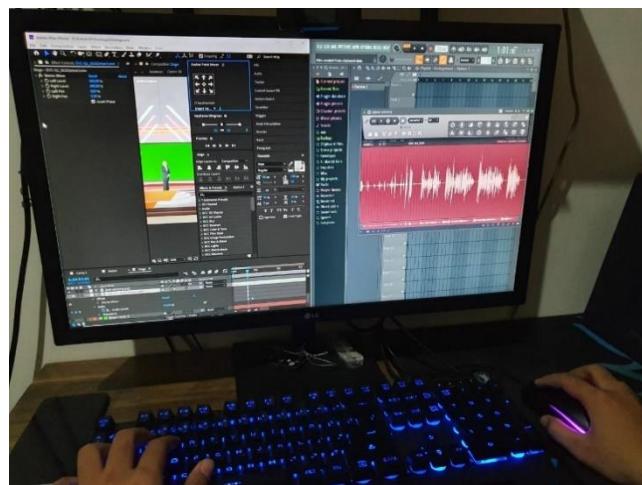
Gambar 4.12 Surat ijin syuting



Gambar 4.13 Proses membantu syuting sambutan dengan *CGI*

#### 4.3.8 Minggu Ke-8

Saat hari pertama di hari Kamis masih melakukan editan agar tersusun rapi hasil syuting bapak Dekan untuk dimasukkan ke dalam 3D stage seperti gambar 4.14. Setelah itu pada hari yang kedua hari Jumat melakukan konsultasi kepada pembimbing beserta penyelia untuk membahas hal-hal apa aja yang perlu dirubah. Setelah revisi di hari kelima hari Senin sampai keenam hari Selasa memperbaiki revisian yang telah ditentukan. Di hari ke tujuh mulai memasukkan logo *copyright* Universitas Dinamika dan Fakultas Desain dan Industri Kreatif agar tidak mudah diambil tanpa izin. Sebagian besar kegiatan yang dikerjakan dilakukan secara *work from home* (WFH). Kesimpulannya berakhir dari seluruh proses *editing* yang tinggal berupa *audio visual* dari *grading colour* dan memasukkan musik serta narasi *voice over* sudah selesai.



Gambar 4.14 Proses mengedit

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan Kerja Praktik di Fakultas Desain dan Industri Kreatif *Universitas Dinamika*, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang *editor* kita harus mampu untuk menggerakkan serta menata suatu *video shoot* ataupun hasil rekaman gambar menjadi suatu rekaman gambar yang baru selain itu sebagai *editor* juga penting melakukan diskusi dengan sutradara untuk mengetahui bagaimana project ini bisa terlihat menarik dalam segala hal.
2. Dengan adanya video promosi ini yang nantinya berisi pesan yang dapat dilihat audiensi dan tentu saja berkaitan dengan hal komersial. Informasi yang disajikan kepada audiensi bermacam macam yaitu bisa mengenai fasilitas, keunggulan suatu hal, dan hal lainnya. Adanya video promosi ini nantinya diharapkan mampu menjadi daya tarik utama penyampaian informasi dan promosi dari Fakultas Desain dan Industri Kreatif.
3. Dalam proses pembuatan video promosi dibutuhkan ide yang lebih kreatif dan inovatif sehingga menghasilkan output yang bisa diterima dengan baik oleh audiensi dan pesan serta maksud dari video juga tersampaikan dengan baik.
4. Dibutuhkan kerja sama tim dan koordinasi yang sangat kompak pada saat proses *editing* pada proses pembuatan video promosi. Oleh sebab itu memahami satu sama lain pada proses komunikasi kepada tim merupakan hal yang wajib dilakukan dan juga pikiran yang kreatif agar *editing* video promosi dapat berjalan dengan lancar dan baik.

## 5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan Kerja Praktik ini sebagai berikut:

1. Bagi Perusahaan

Sebaiknya untuk persiapan talent yang ada di video promosi harus lebih matang lagi terutama perihal penentuan jadwal syuting, dalam hal tersebut para talent kebanyakan sulit menentukan jadwal untuk pengambilan video.

2. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik

Bagi mahasiswa diharapkan lebih menambah wawasan dan referensi, serta melatih diri untuk bekerja dalam tim dan mempersiapkan koordinasi dengan tim. Karena pada proses pembuatan video promosi secara langsung tidak akan lepas dari kerja tim serta membutuhkan beragam referensi agar terlihat lebih inovatif dan menarik.



## DAFTAR PUSTAKA

### Diambil dari Internet:

- Dancyger, K. (2018). *The technique of film and video editing: history, theory, and practice*. New York: Routledge.
- Effendy, Heru. (2014). *Mari Membuat Film*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Kausar, A., Sutiawan, Y. F., & Rosalina, V. (2015). Perancangan Video Company Profile Kota Serang Dengan Teknik Editing Menggunakan Adobe Premier Pro CS 5. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 2(1).
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Mohid, S. Z., Ramli, R., Rahman, K. A., & Shahabudin, N. N. (2018, August). Teknologi multimedia dalam pendidikan abad 21. In *5th International Research Management & Innovation Conference, Putrajaya, Malaysia*.
- Pratista, Himawan. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Setyawan, H. (2015). *Buku Ajar Editing*. Yogyakarta: AKINDO (Akademi Komunikasi Indonesia)
- Sunarya, L., Purbayani, A. D., & Handayani, N. (2021). Media Video Promosi Pada Roofpark Cafe & Restaurant Pucak Bogor Jawa Barat: *TMJ (Technomedia Journal)* Vol, 5, 220.



UNIVERSITAS  
Dinamika