



**PEMBUATAN VIDEO KLIP IKLAN  
DI TIMOR RAYA RESTAURANT**



Oleh:

**Dary Haby Muammar**  
**18510160004**

---

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**  
**UNIVERSITAS DINAMIKA**  
**2022**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP IKLAN  
DI TIMOR RAYA RESTAURANT**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Tugas Akhir



**Disusun Oleh:**

**Nama : Dary Haby Muammar**  
**NIM : 18510160004**  
**Program : DIV (Diploma Empat)**  
**Jurusan : Produksi Film dan Televisi**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**  
**UNIVERSITAS DINAMIKA**  
**2022**

## **LEMBAR MOTTO**



## **LEMBAR PERSEMPAHAN**



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

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## LEMBAR PENGESAHAN

### PEMBUATAN VIDEO KLIP IKLAN DI TIMOR RAYA RESTAURANT

Laporan Kerja Praktik oleh  
**Dary Haby Muammar**  
NIM: 18510160004  
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 06 Januari 2022

Disetujui:

Pembimbing



Dr. Bambang Hariadi, M.Pd

NIDN. 0719106401

Penyelia



Mei Lan Goni

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
DIV Produksi Film dan Televisi

Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2022.01.20  
08:34:51 +07'00'

Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN. 0704017701

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

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Dary Haby Muammar**  
NIM : **18510160004**  
Program Studi : **D4 Produksi Film dan Televisi**  
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**  
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktek**  
Judul Karya : **PEMBUATAN VIDEO KLIP IKLAN DI TIMOR RAYA RESTAURANT**

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, 14/01/2022



Dary Haby Muammar  
NIM : 18510160004

## ABSTRAK

Di era ini, dunia digital berkembang sangat pesat hingga banyak sekali profesi konten *creator* video. Salah satunya ialah seorang *Editor*. Tujuan dari seorang *editor* sendiri ialah bertanggung jawab dalam proses penyuntingan (pengeditan) dalam sebuah karya agar terlihat menjadi bagus. Terdapat banyak langkah yang perlu dilakukan oleh seorang *editor*, salah satunya ialah, *Color Grading*, *3D*, *Typography*, *Sound*, Animasi, dan lain lainnya. Lepas dari semua itu, tujuannya tetap satu yaitu membuat dan memperindah sebuah karya, agar dapat dinikmati para *audience*, sampai ke professional.

Vidio profil perusahaan merupakan cara perusahaan untuk memperkenalkan / *branding* perusahaan kepada kalangan masyarakat sekitar, apalagi dengan adanya media *Online*, semua aspek akan menjadi mudah dalam *branding*, berbisnis, dan lain lainnya. Dengan memberikan informasi berupa vidio visual berdurasi pendek yang memperkenalkan perusahaan tersebut. *Video company profile* menjadi salah satu portofolio atau aset dalam berkembangnya perusahaan.

**Kata Kunci:** Iklan, *Video Klip*, *Company Profile*



## KATA PENGANTAR

Saya ingin mengucapkan terimakasih terhadap Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkatnya saya bisa menyelesaikan segala tantangan yang ada dalam perkerjaan magang saya

Dalam pelaksanaan Kerja Praktik ini saya telah dibantu oleh banyak pihak yang ingin saya berikan rasa terimakasih sedalam-dalam nya, oleh karena itu saya ingin mengucapkan terimakasih terhadap:

1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika
3. Bapak Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom. Selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
4. Bapak Dr. Bambang Hariadi M,Pd. Selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
5. Ibu Mei Lan Goni yang telah bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik.
6. Sahabat serta teman-teman angkatan 2018 yang selalu mendukung dalam keadaan apapun.
7. Rekan-rekan *editor* atas ilmu yang telah dibagikan.
8. Keluarga besar program studi DIV Produksi Film dan Televisi.
9. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

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

Surabaya, 06 Januari 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	vii
<b>DAFTAR ISI.....</b>	viii
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	xi
<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
<b>BAB II GAMBARAN UMUM UNTUK PERUSAHAAN .....</b>	3
2.1 Profil Instansi .....	4
2.2 Sejarah Singkat Timor Raya <i>Restaurant</i> .....	4
2.3 <i>Overview</i> Perusahaan .....	4
2.4 Visi dan Misi Timor Raya <i>Restaurant</i> .....	6
<b>BAB III LANDASAN TEORI.....</b>	7
3.1 <i>Editor</i> .....	7
3.2 Tugas <i>Editor</i> .....	8
3.3 Tujuan <i>Editing</i> .....	8
3.4 Jenis <i>Editing</i> .....	8
3.5 Jenis Transisi Dalam <i>Editing Video</i> .....	9
3.6 Typography .....	11
3.7 Animasi .....	12
3.8 Sound.....	13
<b>BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....</b>	14
4.1 Analisa Sistem.....	14
4.2 Posisi Dalam Instansi .....	14
4.3 Kegiatan selama Kerja Praktik di Timor Raya <i>Restaurant</i> .....	14
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	17

5.1 Kesimpulan .....	17
5.2 Saran.....	17
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>18</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>20</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>26</b>



## **DAFTAR GAMBAR**

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Bagian Depan .....	5
Gambar 2.2 Lokasi .....	5
Gambar 3.1 <i>Editor</i> sedang melakukan proses penyuntingan .....	17
Gambar 3.6 Contoh <i>Typography</i> .....	17
Gambar 4.1 <i>Software</i> yang digunakan .....	17
Gambar 4.2 Lembar Kerja.....	17



## **DAFTAR LAMPIRAN**

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Surat Penerima.....	17
Lampiran 2 Kp 5 Lampiran Kerja.....	17
Lampiran 3 Kp 5 Garis Besar Rencana Mingguan .....	17
Lampiran 4 Kp 7 Log Harian Acuan Kerja Selama 1 Bulan .....	17
Lampiran 5 Kp 7 Kehadiran Kerja Praktek Selama 1 Bulan .....	17



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pada era yang serba modern ini berkomunikasi dengan berbagai macam media. Selain memiliki fungsi untuk berkomunikasi media memiliki fungsi untuk mempromosikan suatu produk. Menurut Basu (2000 : 222), promosi dipandang sebagai arus informasi atau persuasi satu arah yang dibuat untuk mempengaruhi seseorang atau organisasi kepada tindakan yang menciptakan pertukaran dalam pemasaran. Jadi promosi merupakan usaha perusahaan untuk menciptakan kesadaran, memberi tahukan membujuk dan mempengaruhi konsumen untuk melakukan pembelian terhadap produk yang di tawarkan perusahaan. Dibandingkan dengan media tradisional seperti koran dan radio yang memiliki jangkauan terbatas dan memiliki biaya tinggi untuk beriklan. Sedangkan dengan menggunakan media internet kita bisa beriklan dan memperkenalkan diri sendiri menggunakan vidio profil perusahaan.

*Restaurant Timor Raya Kupang merupakan badan usaha yang bergerak di bidang Food & Beverage. Dalam pemasarannya, saat ini masih menggunakan media pemasaran konvensional yaitu dengan menyebar brosur. Kemudian media pemasaran lainnya dengan menggunakan media Whatsapp, dan menggunakan media Instagram. Berdasarkan wawancara dengan saudari Mei Lan Goni selaku pemilik Timor Raya Restaurant penjualan makanan banyak memperoleh customer dari media Whatsapp, dan Instagram yang menampilkan Gedung, dan fasilitas yang ditawarkan di Restaurant Timor Raya.*

Dari penjelasan diatas maka penulis ditugaskan untuk membuat sebuah penelitian mengenai “Pembuatan Video Klip Iklan Timor Raya Restaurant”. Dimana penulis menentukan sebuah judul penelitian tersebut berdasarkan peluang, karena dengan adanya media pemasaran dengan bentuk video iklan tentu bias membantu dan memaksimalkan peran gambar pemasaran konvensional yaitu dengan adanya media pemasaran dalam bentuk video iklan tentu bisa membantu dan memaksimalkan peran restaurant yang selama ini telah dipasarkan lewat media Whatsapp & Instagram.

Menggunakan *video* merupakan sebuah ide yang sangat bagus sebab tidak memerlukan banyak biaya dan bisa memberikan gambaran perusahaan baik visi, misi, maupun informasi berguna tentang perusahaan tersebut ke masyarakat luas.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar berlakang di atas bisa disimpulkan, bahwa terdapat permasalahan yaitu bagaimana cara membuat profil perusahaan Timor raya dalam sebuah bentuk *video*, antara lain.

1. Bagaimana cara membuat *Company Profile*.
2. Bagaimana cara menjadi *Editor* yang kreatif.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam Kerja Praktik ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai *editor video* klip di pemasaran Timur Raya *Restaurant*. Adapun batasan masalah yaitu dibahas di dalam Kerja Praktik ini antara lain:

1. Memastikan tampilan *Title* yang sudah disepakati.
2. Memastikan tampilan transisi yang telah dimasukan di video tersebut.
3. Memastikan video selesai sesuai yang disepakati dengan pemilik *Restaurant*.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah untuk membuat *video Company Profile* perusahaan Timor Raya.

## 1.5 Manfaat

Beberapa manfaat terjadi nya *video* profil perusahaan:

1. Manfaat bagi Penulis.
  - a. Mendapatkan relasi baru dalam melakukan *editing video* sebagai Editor.
  - b. Mendapatkan pengalaman bekerja dalam pembuatan sebuah *video*.
  - c. Terbentuk nya sikap kerja professional dalam melakukan pekerjaan.
2. Manfaat bagi Perusahaan.
  - a. Membuka kesempatan untuk magang di luar pulau.
  - b. Perusahaan mendapatkan bantuan tenaga kerja.

- c. Mempermudah perusahaan dan perkuliahan saling bertukar tenaga kerja dan peluang pekerjaan.
  - d. Membuat *Video Profil* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan perusahaan.
3. Manfaat bagi Akademik
- a. Mendapatkan mahasiswa yang sudah memiliki pengalaman serta kompetensi kerja sesuai *standart* pekerjaan.
  - b. Kerja Praktik memberikan nama perusahaan di lingkup kerja.
  - c. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.



## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Profil Instansi**

Nama Instansi : Timor raya *Restaurant*

Alamat : Jln Timor raya Km 4, Kec Kota Lama, Kota Kupang, NTT  
Telp/Fax 081236637587  
Email : tirosaraya@gmail.com

#### **2.2 Sejarah Singkat Timor Raya *Restaurant***

Perkembangan Timor Raya telah tumbuh sejak 2012 yang dimulai dari sebuah tempat pesta kecil dan terus berkembang. Perkembangan dimulai sejak pembelian tanah yang terletak di jalan pasir panjang dan secara perlahan lahan terbangun menjadi tempat *wedding* terbesar di Nusa Tenggara Timur dengan kapasitas 4000 orang dan terbagi menjadi 2 lantai.

#### **2.3 Overview Perusahaan**

Pemahaman lingkungan kerja adalah salah satu tujuan diadakannya kerja praktik baik segi lingkup kerja dan segi perorangan.

Perusahaan yang saya tempati bernama Timor raya *Restaurant* yang bediri di jln Pasir Panjang km 4, kec kota lama, Kupang, Nusa Tenggara Timur.



Gambar 2.1 Bagian Depan Timor Raya Restaurant



Gambar 2.2 Lokasi  
(Sumber: Google Map)

## 2.4 Visi dan Misi Timor Raya Restaurant

### Visi

Menjadi *Wedding Organizer* terdepan dan terpercaya serta menjadi *trend setter* dalam memberikan jasa penyelenggaraan pernikahan.

### Misi

1. Memberikan pemecahan terbaik dan terkonsep di bidang *wedding*.
2. Memberi pelayanan yang berkualitas dan kekeluargaan kepada pihak konsumen.
3. Mengembangkan potensi sumber daya manusia yang memiliki pihak konsumen.

## 2.5 Tujuan Timor raya Restaurant

Tujuan yang hendak dicapai oleh Indonesia Timor raya *Restaurant* adalah sebagai berikut:

Tujuan:

- a. Mewujudkan impian dari para pelanggan mendapatkan *wedding* impian dengan harga terjangkau.
- b. Membentuk perusahaan yang *profitable* dengan *longevity* dengan membentuk ikatan kuat dengan pelanggan.
- c. Bersaing secara sehat dengan para pesaing dan membentuk lingkungan sehat dalam berbisnis.

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1 *Editor*

Menurut Studio Antelope (2019) *Editor* adalah seorang yang melakukan proses *editing* / penyuntingan yang dilakukan setelah proses *shooting* selesai. Dalam tahap pasca produksi, *editing* adalah proses penting untuk memfinalisasi hasil *shooting*. *Editing* adalah sebuah proses dari memilih *footage* hasil *shooting*, memotong dan merangkai potongan *footage* tersebut menjadi sebuah kesatuan. *Editing* merupakan tahap dimana dilakukan proses pemilihan gambar, pemotongan dan penghubungan gambar-gambar sehingga dapat menghasilkan sebuah cerita. *Editing* dibagi menjadi beberapa bentuk, yaitu *editing* kontiniti, *editing* kompilasi, dan campuran antara *editing* kontiniti dan kompilasi.



Diponegoro  
Universitas  
Indonesia

Gambar 3.1 *Editor* sedang melakukan proses penyuntingan.  
(Sumber: <https://unsplash.com/photos>)

### **3.2 Tugas *Editor***

Menurut Studio Antelope (2019) *Editor* dibagi menjadi 2 peran, yaitu *Editor Offline*, dan *Editor Online*. *Offline editing* adalah tahap memotong dan merangkai *footage-footage* hasil *shooting* menjadi satu bagian. *Online editing* sendiri merupakan proses *touch up* dari hasil *offline editing*, dengan penambahan *color grading*, efek visual, *motion graphic*, dan *audio mixing*.

### **3.3 Tujuan *Editing***

Menurut Wahyuni (2020) Ada banyak alasan kita melakukan pengeditan dan pendekatan editing sangat bergantung dari hasil yang kita inginkan. yang terpenting adalah ketika kita melakukan pengeditan, pertama adalah menetapkan tujuan kita 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

### **3.4 Jenis *Editing***

Menurut Mascelli (1998) Jenis *editing* dibagi menjadi tiga dasar *editing*, yakni :

#### **1. *Editing kontinuitas (Continuity Cutting)***

Yaitu menyambungkan potongan yang sesuai, dimana aksi yang berkesinambungan dan mengalir dari *shot* yang satu ke *shot* yang lainnya, dimana aksi yang diperlihatkan bukan merupakan bagian dari *shot* sebelumnya. Suatu sekuen yang berkesinambungan atau rangkaian dari sambungan yang sesuai boleh terdiri dari berbagai *angle* yang berbeda, namun gambar harus memperlihatkan kesinambungan pergerakan gambar, ketika subjek berpindah posisi maupun arah harus

disambung bersama. Jika suatu *shot* tidak sesuai atau berurutan maka akan mengakibatkan *jump-cut*.

## **2. *Editing* kompilasi (*compilation cutting*)**

Film berita dan film jenis dokumenter mengenai survey, laporan, analisa dokumentasi, sejarah atau laporan perjalanan, umumnya menggunakan *editing* kompilasi karena sifat snapshot yang mengasyikan dari informasi visual, ini semua dihubungkan oleh narasi yang berkesinambungan. Narasi suara menggerakkan gambar dan akan sedikit maknanya jika gambar tanpa penjelasan suara. *Editing* kompilasi ini akan sedikit menemui masalah karena semua shot menggambarkan apa yang terdengar/narasi.

## **3. *Editing* kontinuitas dan kompilasi (*continuity and compilation*)**

Film-film cerita yang menggunakan *editing* kontinuitas boleh juga sesekali menggunakan *editing* kompilasi, seperti serangkaian long-shot introduksi, sebuah sekuen *editing* dengan waktu dan ruang yang diringkaskan, atau serangkaian shot yang tidak saling berkaitan untuk memberikan impresi, bukannya suatu reproduksi dari suatu peristiwa.

### **3.5 Jenis Transisi dalam *Editing Video***

Dalam proses *editing*. Ada beberapa transisi yang dapat digunakan. Berikut beberapa yang di bawah ini (Sarwo Nugroho, 2014).

#### **1. *Cut***

*Cut* ialah perpindahan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain secara mendadak atau tanpa intrupsi, oleh karena itu perlu diperhatikan komposisi serta kontinuitasnya dari gambar yang akan digabungkan atau dihubungkan. *Cut* dimaksudkan untuk memberikan penjelasan dan pengembangan dari suatu kejadian. Penjelasan berati mempertunjukan kepada penonton suatu kejadian yang sejelas-jelasnya.

#### **2. *Dissolve***

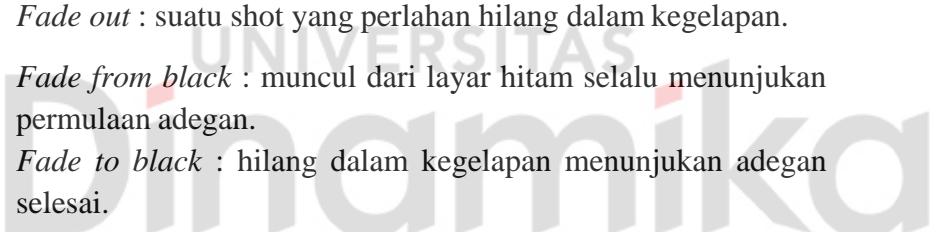
Perpindahan dengan *dissolve* terjadi secara berangsur-angsur dengan cara bagian akhir dari gambar pertama perlahan-lahan tercampur dengan gambar berikutnya. Setelah itu gambar kedua terlihat semakin jelas. Perpindahan

jenis *dissolve in* biasa digunakan untuk menjembatani *shot action*, saat pergantian tempat dan waktu, dan penunjuk hubungan antara dua *shot*. Selain itu *dissolve* juga digunakan untuk menyatakan suatu kejadian yang romantis, sedih, mengalir, halus, lamunan masa depan dan kejadian masa lampau. Kamu bisa menggunakan efek ini untuk video yang berisi tentang kenangan seseorang, mengulas riwayat hidup seorang tokoh, dan mengenang kejadian-kejadian di masa lalu. Penggunaan *dissolve* untuk mengulas kenangan dimasa lalu akan membuat kita seakan-akan benar-benar berada pada zaman dan masa di video sehingga kita bisa lebih mendalami cerita dalam video yang disajikan. *Dissolve* ini juga bisa digunakan untuk bagian *video* yang mempunyai adegan sang aktor sedang membayangkan suatu hal atau kejadian.

### **3. *Fade***

*Fading* biasanya di gunakan pada awal dan akhir suatu adegan atau sebuah program.

- a. *Fade in* : suatu shot secara perlahan muncul dari kegelapan (layar hitam), dari redup makin lama akan menjadi terang sepenuhnya.
- b. *Fade out* : suatu shot yang perlahan hilang dalam kegelapan.
- c. *Fade from black* : muncul dari layar hitam selalu menunjukan permulaan adegan.
- d. *Fade to black* : hilang dalam kegelapan menunjukan adegan selesai.



### **4. *Wipe***

*Wipe* merupakan transisi dimana satu gambar tergantikan oleh gambar lain seolah-olah gambar yang pertama terdorong keluar oleh gambar kedua hingga sepenuhnya gambar kedua yang muncul di layar. *Wipe* sendiri menggunakan efek sapuan yang tajam sehingga *shot* selanjutnya bisa menggantikan *shot* yang pertama. Pergantian dengan wape ini biasanya digunakan untuk mengawali sebuah adegan dalam cerita, mengisyarat perbedaan waktu, dan perubahan tempat. Program-program acara yang sangat menguntungkan bila menggunakan pergantian gambar secara *wipe*

diantaranya adalah program musik, dan cerita musical. *Wipe* sendiri dilakukan dengan beberapa bentuk yang terdiri dari *wipe* kanan ke kiri, *wipe* kiri ke kanan, *wipe* atas ke bawah, *wipe* bawah ke atas, dan *wipe* bentuk yang makin mengecil. Sementara jenis *wipe* yang masih sering digunakan adalah *Invisible wipe* yang biasa digunakan ketika terjadi perpindahan lokasi atau adegan.

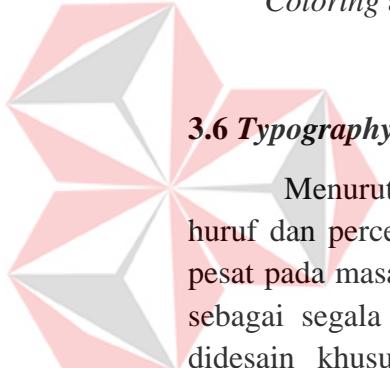
### **5. Split Screen**

Efek dimana layar dibagi menjadi dua bagian atau lebih yang masing-masing bagian menampilkan shot atau adegan yang berbeda

### **6. Chromakey**

Adalah teknik post produksi menggabungkan dua gambar atau aliran *video* bersama-sama berdasarkan warna. Teknik ini digunakan banyak di berbagai bidang untuk menghapus latar belakang dari subjek foto atau video sebuah objek yang ditepatkan di depan background dengan warna tertentu, bisa dipotong dan dimasukan ke dalam latar belakang lain.

*Coloring* adalah salah satu proses bagi *Editor Online* yang akan berfokus



## **3.6 Typography**

Menurut Surianto Ruslan (2011) tipografi berkaitan erat dengan *setting* huruf dan percetakannya. Pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada masa kini membuat maknanya makin meluas. Kini tipografi dimaknai sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. Karakter-karakter yang didesain khusus untuk digunakan bersama-sama disebut *typeface*. Karakter-karakter ini memiliki desain dan proporsi yang serupa dan konsisten. Istilah *typeface* lebih mengarah pada bentuk/desain huruf yang digunakan. Orang sering menyamakkannya dengan *font*, padahal keduanya memiliki pengertian yang berbeda. *Font* / huruf merupakan hal yang dipakai dalam tipografi, *font* memiliki bentuk *serif* dan *sans serif*. *Serif* adalah bentuk tambahan pada huruf berupa semacam kait. Ada *typeface* yang memiliki *serif*, ada juga yang tidak. *Typeface* jenis *serif* muncul lebih dulu dibandingkan jenis *sans serif* (tanpa *serif*). Bentuk *serif* pada huruf, tidak ada dua *typeface* yang benar-benar sama bentuk *serif* nya. Bentuk *serif* ini menjadi ciri khas yang membedakan antara *typeface* yang satu

UNIVERSITAS  
Pendidikan

dan lainnya. Jadi peran *serif* sangat besar untuk mengidentifikasi sebuah *typeface*. *Non serif* digunakan untuk *logotype* berbentuk bulat dan tidak kaku supaya terlihat seperti acara yang menyenangkan, sementara serif digunakan untuk teks-teks informasi di dalam media. *Typography* adalah salah satu proses bagi *editor online* untuk menambahkan sebuah *font* yang *aesthetic*. Tidak hanya itu, *editor* juga harus memerhatikan aspek aspek lainnya seperti warna, baris, dan aturan dalam membuat sebuah *font*. sampai *font* sangat enak untuk dinikmati / dibaca.



Gambar 3.6 Contoh *Typography*.  
(Sumber: <https://unsplash.com/photos>)

### 3.7 Animasi

Menurut Pramono & Asmoro (2013) Animasi adalah salah satu hal yang menarik secara visual. Prinsip-prinsip tersebut digunakan para animator sebagai pedoman utama pada gambar bergerak menuju lebih hidup. Secara Umum, definisi dari prinsip kerja animasi adalah menumpuk beberapa gambar secara bergantian dan berurutan dalam tempo yang cepat, dimana gambar tersebut ditampilkan berurutan dari yang pertama hingga terakhir seolah-olah berubah menjadi gambar bergerak. Kecepatan gerak sendiri tergantung pada rentang waktu antar gambar, semakin kecil rentang waktu maka akan semakin cepat pula gerakan animasi tersebut. Dengan demikian, prinsip dasar animasi digunakan seorang *Animator* guna mengetahui dan memahami bagaimana sebuah animasi dibuat sehingga didapatkan hasil animasi yang menarik, dinamis, dan menyenangkan.

### 3.8 Sound

Menurut Sarwo Nugroho (2014) *Sound* merupakan perubahan tekanan dan penyimpangan partikel udara atau kecepatan partikel yang dirambahkan melalui suatu media yang elastis (kenyal) atau saling tindih dari partikel-partikel yang dirambahkan. Audio merupakan salah satu komponen *video* yang sangat penting. Keselarasan narasi dan musik dengan tampilan video dapat membuat *video* menjadi istimewa dan pastinya lebih menarik untuk di tonton. Terdapat hal-hal yang akan *editor* lakukan ketika memasuki tahap *editing audio* :

#### 1. Sound Selection

Hal yang paling dasar saat pemilihan suara adalah saat membuat keputusan suara mana yang akan di pakai dalam video dan mana yang tidak akan di gunakan. *Editor* harus memilih materi apa saja, yang dapat dan tidak dapat di gunakan untuk video tersebut.

#### 2. Sound Sequencing

Ketika sudah memutuskan materi yang akan di gunakan, *editor* akan menata materi-materi tersebut kedalam sequence yang tertata.

#### 3. Sound Layering

Dalam *video* terdapat berbagai macam *audio* yang di gunakan, *editor* harus dapat memilih, mana *audio* yang lebih dominan atau *audio* mana yang hanya akan menjadi pendukung *video* saja.

#### 4. Sound Processing

*Editor* dapat memanipulasi kualitas audio saat mengedit. *Editor* harus dapat mengetahui, *audio* mana yang perlu di perbaiki.

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Dalam Bab IV ini dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Kerja Praktik di *Restaurant* Timor raya. Pada pelaksanaan Kerja Praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Produksi Film dan Televisi dan juga sekaligus berhubungan dengan internal perusahaan. Dalam kesempatan ini saya sebagai penulis dipercayai sebagai director.

#### **4.1 Analisa Sistem**

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut

Nama Institusi : Timor raya *Restaurant*

Divisi : *Editor*

Tempat : Kupang, Nusa Tenggara Timur

Pelaksanaan kerja selama satu bulan, dimulai pada 1 Maret 2021 sampai 1 April 2021, dengan alokasi waktu Senin sampai Sabtu pada pukul 10.00-17.00 WITA sebagai *Editor*

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

Posisi penulis selama pelaksanaan kerja praktik adalah *Editor*. Tugas dan pekerjaan penulis adalah menentukan dan mewujutkan visi dari vidio profil perusahaan.

#### **4.3 Kegiatan selama Kerja Praktik di Timor Raya *Restaurant***

Selama pelaksanaan kegiatan di Timor raya *Restaurant* hal yang dilaporkan dengan rincian sebagai berikut.

*Software* yang digunakan adalah *Adobe Premiere Pro*, dan *Adobe After Effect*:



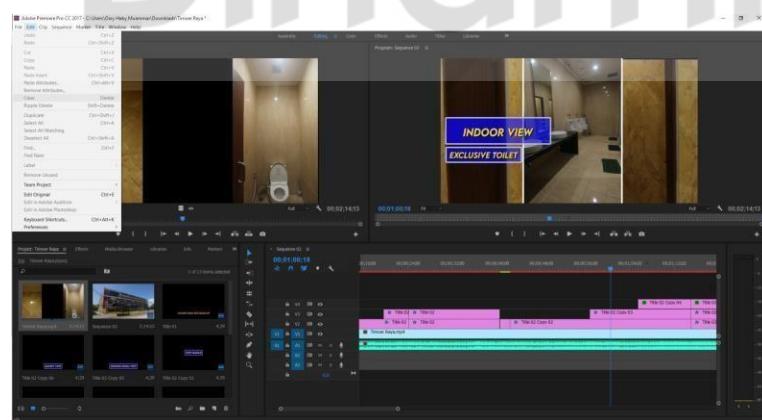
Gambar 4.1 *Software* yang digunakan  
(Sumber: Google image)

### A. Minggu Ke -1

Minggu pertama yang dilakukan adalah *briefing* dengan Sutradara, mengenai proses *editing* nantinya. Lalu menunggu hasil rekaman yang telah diproduksi oleh Sutradara dan tim lainnya dalam pelaksanaan kerja praktik di Timor raya *Restaurant*.

### B. Minggu Ke-2

Minggu berikutnya yang dilakukan adalah masuk dalam proses pengiriman file pada *Editor*. Lalu mulai membuat file, menata file, dan memberi nama tiap file. Proses ini dinamakan sebagai *File Management*. Lepas dari itu, masuk dalam proses *Editing Offline* oleh sang *Editor*. Dalam waktu 1 Minggu.



Gambar 4.2 Lembar Kerja

### C. Minggu Ke-3

Setelah selesai, pada Minggu ke 3 saya mengirim proses *editing offline* saya pribadi ke sutradara, kira kira apa yang perlu direvisikan. Karena pastinya ada hal hal yang harus diperbaiki, dihilangkan, atau ditambahkan. Setelah selesai revisi. Saya masuk ke dalam proses *Editing Online*, Saya menambahkan Font, Animasi dalam font, dan koreksi warna. Proses ini memakan waktu sampai 1 minggu setelah revisi.

### D. Minggu Ke-4

Setelah proses *Editing Online* selesai, pastinya saya memberikan hasil kepada Sutradara, kira kira apa yang harus direvisikan. Proses ini memakan waktu hingga 3 hari 2 malam. Dan benar, ada yang harus direvisi. Setelah semua selesai, hasil akhir tidak ada revisi lagi. Saya dan Sutradara memberikan hasil pada pemilik Timor Raya Restaurant.



## BAB V

## PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di Timor raya *Restaurant*, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni telah dihasilkan *video company profile* Timor Raya *Restaurant* dengan langkah langkah sebagai berikut.

1. Menunjukan kantor depan dari Timor Raya *Restaurant* di bagian *Opening*.
2. Di awal sampai akhir *video* sudah disediakan banyak *title* yang dapat memudahkan *audience* mengenal ruang ruang yang telah disediakan di Timor Raya *Restaurant*.
3. Dengan adanya proses *Color Grading*, *video* akan terlihat indah secara maksimal di bagian warna.
4. Dalam *video* tersebut sudah diaplikasikan dengan *background music* yang beralur *Euphoric*. Untuk membuat *audience* semangat untuk melihat *video* saat mendengar *music* tersebut.
5. Tidak lupa untuk memberi *template*, *transition* untuk membuat *video* semakin maksimal.

### 5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan kerja praktik ini adalah, disarankan untuk pengambilan *video* lebih diperbanyak variasi *shoot*. Karena jika memakai teknik yang sama, hal itu akan membuat *editor* sulit untuk berkreasi dengan hasil *editing*

## DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, A. (2013). *Buku Dasar Mata Kuliah Fotografi Dasar*. Surabaya: Stikom Surabaya.
- Basu, S. (2000). *Pengantar Bisnis Modern, Pengantar Ekonomi Perusahaan Modern*. Jakarta: Liberty.
- Drs. Joko Pramono & Drs. Siwi Widi Asmoro, M. (2013). *Animasi 2D & 3D*. Yogyakarta: ANDI.
- Harjo, S. (2017, Oktober 30). *pengertian fotografer dan fotografi*. Retrieved from sulistyoharjo.web.ugm.ac.id:  
<http://sulistyoharjo.web.ugm.ac.id/2017/10/30/pengertian-fotografer-dan-fotografi/>
- Iman. (2019, 12 10). *Teacher Iman*. Retrieved from Arti Behind The Scene: teacheriman.com/2018/11/arti-behind-scenes.html
- Iskandar, J. (2020, May 27). *Directing & Producing*. Retrieved from Studio Antelope: <https://studioantelope.com/pengertian-dan-tugas-sutradara-dalam-produksi-film/>
- Komputer, W. (2005). *Panduan Aplikatif: Pemanfaatan Kamera Digital dan Pengolahan Imagenya*. Semarang: Andi dan Wahana Komputer.
- Mascelli, J. V. (1998). *5sec of Cinematography Motion Picture Filming Techniques*. Los Angeles: Silman James Press.
- Rainer, D. (2017, September 11). *Pengertian Dokumentasi Menurut Para Ahli, Fungsi, Kegiatan, Manfaat, Pengkodean Terlengkap*. Retrieved from sepenegetahuan.com: <http://www.sepenegetahuan.com/2017/09/pengertian-dokumentasi-menurut-para-ahli-fungsi-kegiatan-manfaat-pengkodean.html>
- Sarwo Nugroho, S. K. (2014). *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: Andi.

Sora. (2014, September 15). *Mengetahui Pengertian Dokumen Dan Dokumentasi*.

Retrieved from Pengertian Apapun:

<http://www.pengertianku.net/2014/09/mengetahui-pengertian-dokumen-dan-dokumentasi.html>

Studio Antelope. (2019, November 19). *Studio Antelope*. Retrieved from studioantelope.com: <https://studioantelope.com/perbedaan-online-dan-offline-editing/>

Supartono, A. (2005, januari 5). perkembangan fotografi. *sejarah fotografi indonesia*, p. kompas.

Surianto Ruslan, S. (2011). *Font & Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.

Wahyuni, T. (2020, Juli 02). *Titik Wahyuni*. Retrieved from weebly.com:  
<http://titikwahyuni.weebly.com/>

Zakky, M. (2014, Juli 11). *Pengertian dan Tugas Sutradara*. Retrieved from Nama Film: <https://namafilm.blogspot.com/2014/07/pengertian-tugas-sutradara.html>

