



**PASCA PRODUKSI DALAM KEGIATAN  
DOKUMENTASI GOLKAR JATIM TV**

**KERJA PRAKTIK**



**Oleh :**

**Seno Bandu Rukmoro**

**19510160004**

---

---

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

**PASCA PRODUKSI DALAM KEGIATAN  
DOKUMENTASI GOLKAR JATIM TV**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Kerja Praktik



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Disusun Oleh:  
Nama : Seno Bandu Rukmoro  
NIM : 19510160004  
Program Studi : DIV Produksi Film Dan Televisi

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

## LEMBAR MOTTO

*“Yang terlewat sebenarnya tak seberarti yang kita lewati”*



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## LEMBAR PERSEMBAHAN



# LEMBAR PENGESAHAN

## PASCA PRODUKSI DALAM KEGIATAN DOKUMENTASI GOLKAR JATIM TV

Laporan Kerja Praktik

**Seno Bandu Rukmoro**

NIM: 19510160004

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 4 Juli 2022



Yunanto Tri Laksono, M. Pd.

NIDN. 0794068505

Disetujui:



Jairi Irawan, S.Hum.

Wakil Sekertaris Bidang PP V

Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi



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

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Seno Bandu Rukmoro**  
NIM : **19510160004**  
Program Studi : **D4 Produksi Film dan Televisi**  
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**  
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktek**  
Judul Karya : **PASCA PRODUKSI DALAM KEGIATAN  
DOKUMENTASI GOLKAR JATIM TV**

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, 30 Juni 2022



Seno Bandu Rukmoro  
NIM : 19510160004

## ABSTRAK

Editor Video merupakan suatu kegiatan menyatukan mensinkronkan sebuah video dan audio sehingga menjadi sebuah video dalam satu kesatuan yang memiliki arti dan pesan untuk disampaikan ke penonton. Video sendiri tidak bisa terlihat secara penuh dengan memerhatikan untuk memilih bagian mana yang penting dan perlu diletakkan ke dalam video yang sedang di produksi. Bagian yang sekiranya tidak penting serta bagian yang tidak memberikan informasi apapun akan dihilangkan, kemudian hanya video yang penting saja yang dimasukkan ke dalam satu *sequence* dan disambungkan dengan video tersebut.

Editor video juga berguna untuk memberikan efek psikologis terhadap penonton sesuai dengan jalan cerita yang telah dibuat. Bagaimana video itu dibuat dalam produksi selalu ada kesalahan juga yang mempengaruhi baik buruknya video. Sehingga seorang *video editor* berperan dalam meminimalisir kesalahan tersebut sehingga penonton tidak akan melihat itu sebagai sebuah kesalahan atau mungkin tak terlihat sama sekali bahwa ada kesalahan dalam video tersebut.

Oleh karena itu, diperlukan ilmu belajar dalam editing yang baik untuk menghasilkan sebuah video yang baik dan indah saat dilihat. Maka dari itu penulis melakukan Kerja Praktik di Golkar Jatim TV sehingga dalam penulisan laporan Kerja Praktik ini diambilah judul "*Pasca Produksi dalam Kegiatan Dokumentasi di Golkar Jatim TV*"

**Kata Kunci:** *Editor, Video, Golkar Jatim TV*

## KATA PENGANTAR

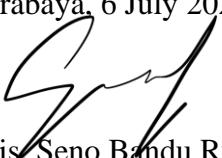
Puji syukur ke Hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan laporan Kerja Praktik dengan judul “Pasca Produksi dalam kegiatan dokumentasi di Golkar Jatim TV”, dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian 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
4. Bapak Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
5. Bapak Yunanto Tri Laksono, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
6. Bapak M. Sarmuji, SE., M.Si. dan Esti Nalurani, S.Sos., M.M. yang telah bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik
7. Sahabat, kekasih, teman-teman angkatan 2019 yang selalu mendukung dalam keadaan apapun.
8. Rekan-rekan Editor atas ilmu yang telah dibagikan.
9. Keluarga besar program studi DIV Produksi Film dan Televisi.
10. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

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

Surabaya, 6 July 2022



Penulis, Seno Bandu Rukmoro

## DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II .....	4
2.1 Profil Instansi .....	4
2.2 Sejarah Singkat Golkar Jatim TV .....	4
2.3 Overview Perusahaan.....	5
2.4 Visi dan Misi Golkar Jatim TV .....	8
2.5 Tujuan Golkar Jatim TV .....	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	9
3.1 Definisi Editing .....	9
3.2 Tugas Editor .....	10
3.2.1Elemen-Elemen Video Editor .....	11
3.2.2Metode Editing Video .....	12
3.3 Motion Graphic .....	13
3.3.1Aplikasi Digital Pembuatan Motion Graphics .....	14
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....	16
4.1 Analisa Sistem.....	16
4.2 Posisi dalam Instansi .....	16

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik .....	16
4.4.1 Minggu Ke -2 .....	17
4.4.2 Minggu Ke-3 .....	18
4.4.3 Minggu Ke-4 .....	20
4.5.1Minggu Ke-1 .....	22
4.5.2Minggu Ke-2 .....	23
 BAB V PENUTUP .....	25
5.1 Kesimpulan.....	25
5.2 Saran.....	26
DAFTAR PUSTAKA .....	27



## DAFTAR GAMBAR

### Halaman

Gambar 2. 1 Logo Golkar Jatim TV Surabaya.....	5
Gambar 2. 2 Peta Golkar Jatim TV .....	6
Gambar 2. 3 Letak Lokasi Gambar Peta Lokasi Gedung DPD Golkar Jatim .....	6
Gambar 2. 4 Tampilan laman Youtube Channel Golkar Jatim TV) .....	7
Gambar 2. 5 Tampilan Instagram Golkar Jatim .....	7
Gambar 3. 1 Ilustrasi video editing .....	9
Gambar 3. 2 Contoh project bangun datar dengan keyframe dan path .....	14
Gambar 3. 3 Hasil Bumper yang penulis buat untuk konten wisata, kuliner .....	15
Gambar 4. 1 <i>Software</i> yang digunakan .....	17
Gambar 4. 2 Merancang bahan podcast .....	17
Gambar 4. 3 Pembuatan Liputan video sekolah dance .....	18
Gambar 4. 4 Project editing Ngobras Kelas Model.....	19
Gambar 4. 5 Project editing Ngobras .....	19
Gambar 4. 6 Podcast Kpop.....	20
Gambar 4. 7 Project pembuatan poster cupang .....	20
Gambar 4. 8 Liputan Social Experiment membeli kacang.....	21
Gambar 4. 9 Trimming video pengajian .....	21
Gambar 4. 10 Evaluasi bersama Pendamping .....	22
Gambar 4. 11 Dokumentasi Ngobras Cupang.....	22
Gambar 4. 12 Podcast Melukis.....	23
Gambar 4. 13 Project membuat bumper liputan.....	23
Gambar 4. 14 Project editing video dokumentasi IIPG.....	24

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pada era revolusi 4.0 khususnya pada para mahasiswa yang ada di Indonesia perlu mempelajari bagaimana dunia bekerja teknologi yang berkembang dengan pesat dengan adanya Kerja Praktik di luar kampus dan melakukan praktik dengan magang akan lebih memudahkan mahasiswa agar lebih trampil. Menurut (Haris, 2021) “Saat ini sedang menghadapi perubahan zaman kemajuan teknologi yang pesat baik dari sosial, budaya dan dunia pekerjaan. Kapasitas manusia harus disesuaikan dengan bagaimana berhadapan di dunia kerja masa depan yang berubah dengan pesat.”

“Sehingga dalam kebutuhan mahasiswa ketika menghadapi perubahan sosial, budaya dan dunia kerja tersebut, kompetensi mahasiswa dipersiapkan agar sesuai dengan kebutuhan zaman. Perguruan Tinggi yang dituntut untuk membuat system proses belajar yang inovatif agar mahasiswa memenuhi capaian pembelajaran mencangkup prilaku, pengetahuan, dan ketrampilan dengan baik dan sesuai.” menurut (Prof. Ir. Nizam, 2021)

Menurut (Ramadhan, 2016) “Pada saat ini multimedia dalam praktik pembelajaran merupakan salah satu bentuk metode pembelajaran. “Penjelasan tersebut adanya pembelajaran atau mendapatkan pengetahuan dan informasi melalui media massa yang banyak seperti Instagram, TikTok, Youtube, dan lain-lain.”.

Menurut (Yudianto, 2017) video merupakan media elektronik dan mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis, dan menarik. Media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris (Arsyad, 2003).

Maka dari itu penulis ingin menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dan juga ingin mempelajari hal baru yang dapat diperoleh dari Golkar Jatim TV. Penulis memilih Golkar Jatim TV tempat Kerja Praktik, karena penulis dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam membuat video dokumentasi, grafis bergerak dan mengasah *skill editing* video.

Dengan melakukan kerja praktik di Golkar Jatim TV Penulis dapat mempelajari banyak hal tentang standart video untuk suatu dokumentasi grafis bergerak dalam beberapa kegiatan partai serta liputan konten, bisa bekerja bersama tim dengan baik dan bisa memenuhi keinginan dari intansi atau perusahaan. Kerja praktik juga dapat mengembangkan kreatifitas penulis serta mental mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja praktik ini yaitu bagaimana proses pasca produksi dalam sebuah kegiatan dokumentasi serta grafis bergerak.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam Kerja Praktik ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai *Video Editor* di Golkar Jatim TV. Adapun Batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini antara lain:

1. Membuat Video Bumper untuk opening dari setiap konten di Golkar
2. Pembuatan Video dokumentasi dari kegiatan DPD Golkar
3. Pembuatan Video liputan di setiap tempat yang dikunjungi untuk diliput.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik ini yaitu mendapatkan pengalaman dan menambah jam terbang dalam pengembangan *hard skill* pada editing video, pembuatan bumper serta menambah relasi.

## 1.5 Manfaat

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

### 1. Manfaat bagi Penulis

- a. Mengetahui proses editing video dalam lingkup *content creator* di partai,
- b. Dapat mengasah dan meningkatkan ilmu yang didapat saat di perkuliahan,
- c. Menambah pengalaman kerja dalam bidang Industri Kreatif; Multimedia; Film; 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

- f. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi,
- g. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik,
- h. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang multimedia.

### 3. Manfaat bagi Akademik

- i. Mengaplikasikan keilmuan editing video, pembuatan bumper, serta memperluas pengalaman dalam bekerja di lapangan,
- j. Menjadikan Kerja Praktik sebagai alat promosi keberadaan akademik di tengah-tengah dunia kerja,
- k. Perguruan tinggi dalam dunia industry yang akan lebih dikenal.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Profil Instansi**

Nama Instansi : DPD Golkar Jatim TV

Alamat : Jalan Ahmad Yani No.311, Menanggal, Kec. Gayungan, Kota Surabaya

Telp/Fax Email :

Website : <https://instagram.com/golkarjatimtv>

#### **2.2 Sejarah Singkat Golkar Jatim TV**

Maret 2020, terpilihnya M. Sarmuji membawa visi revolusi komunikasi yang bisa menjangkau seluruh konstituen, terutama milenial. Kedua komunikasi partai tidak boleh hanya terbatas pada pengurus dan kader, komunikasi partai harus lintas kader, lintas, usia, dan mengikuti zaman. Maka terbentuklah Golkar Jatim TV yang menjembatani komunikasi partai dengan masyarakat dan membuat partai lebih dekat dengan rakyat.

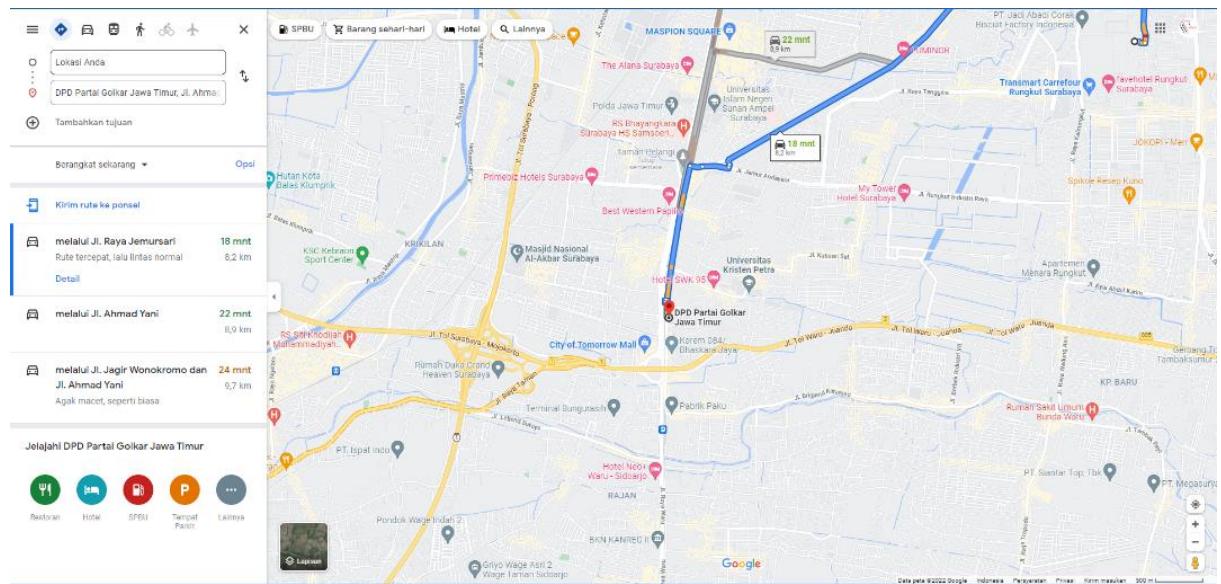
### 2.3 Overview Perusahaan

Melakukan Kerja Praktik, sangat penting bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di perusahaan. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika bekerja dalam masa yang akan datang untuk memulai pekerjaan. DPD Golkar Jatim TV yang berada di Jl. Ahmad Yani No.311, Menanggal, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60234

Berikut ini adalah logo Golkar Jatim TV yang berada di Surabaya



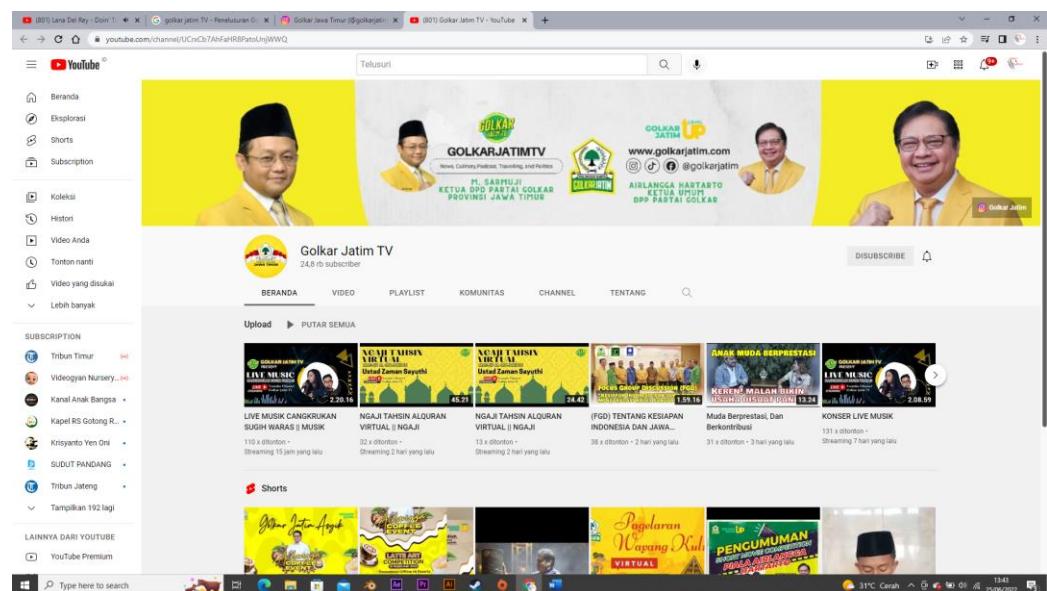
Gambar 2. 1 Logo Golkar Jatim TV Surabaya



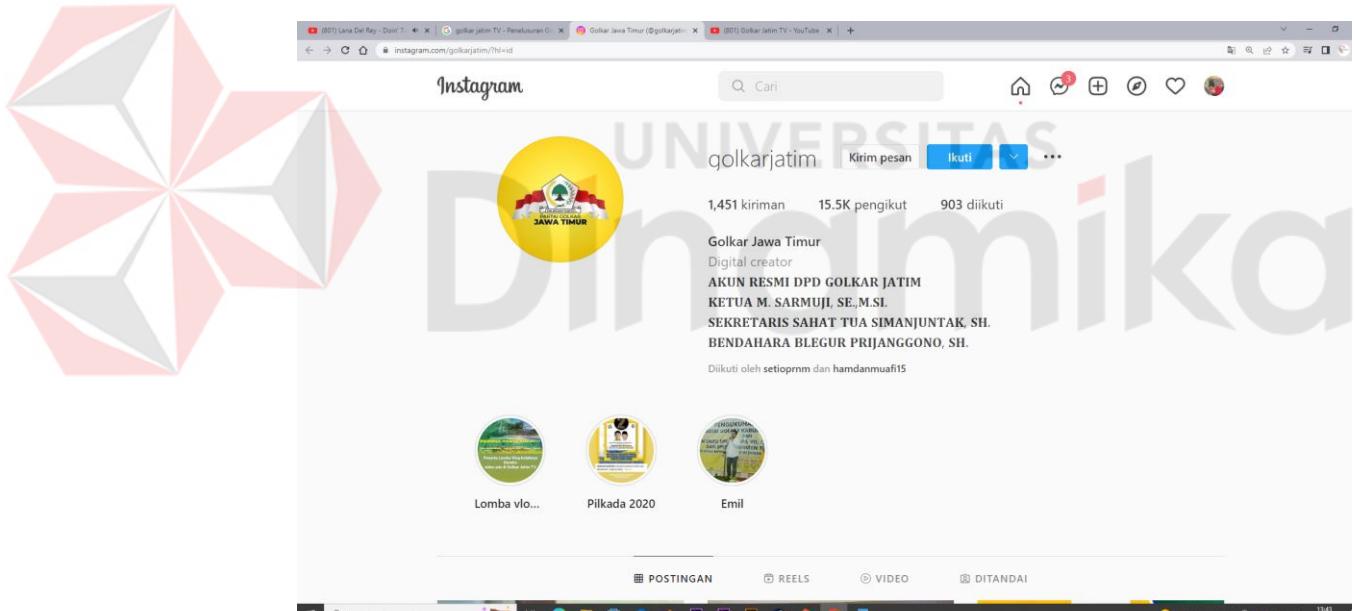
Gambar 2. 2 Peta Golkar Jatim TV  
 (Sumber: [www.maps.google.com](http://www.maps.google.com) )



Gambar 2. 3 Letak Lokasi Gambar Peta Lokasi Gedung DPD Golkar Jatim  
 ( Sumber: [www.grahapenajawapos.com](http://www.grahapenajawapos.com) )



Gambar 2. 4 Tampilan laman Youtube Channel Golkar Jatim TV  
(Sumber: <https://www.youtube.com/golkarjatimtv>)



Gambar 2. 5 Tampilan Instagram Golkar Jatim  
(Sumber: <https://www.jawapos.com/> )

## 2.4 Visi dan Misi Golkar Jatim TV

### Visi

Revolusi komunikasi yang bisa menjangkau seluruh konstituen terutama milenial

### Misi

1. Komunikasi partai tidak boleh hanya terbatas pada pengurus dan kader.
2. Komunikasi partai harus lintas kader, lintas usia, dan mengikuti zaman.

## 2.5 Tujuan Golkar Jatim TV

Tujuan yang hendak dicapai oleh PT. Jawa Pos adalah sebagai berikut:

1. Menginformasikan keberadaan Studi Golkar Jatim TV.
2. Memproduksi video yang berisi konten dalam sosial media
3. Membuat liputan dan mendukung milenial dalam berkarya dalam media massa sebagai wadah dan fasilitas



## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1 Definisi Editing

Menurut (Akbar, 2020) kata editing dalam bahasa Indonesia adalah serapan dari Inggris. Editing berasal dari bahasa Latin “editus” yang artinya menyajikan kembali. Dalam bidang audio-visual, termasuk film, editing adalah usaha merapihkan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih berguna dan enak ditonton. Tentunya editing film ini dapat dilakukan jika bahan dasarnya berupa shot (*stockshot*) dan unsur pendukung seperti *voice*, *sound effect*, dan *music* sudah mencukupi. Selain itu, dalam kegiatan editing seorang editor harus betul-betul mampu merekonstruksi (menata ulang) potongan-potongan gambar yang telah diambil oleh campers.

Video editor adalah orang yang bertanggung jawab terhadap proses editing dimana di dalamnya terdapat hal-hal yang berkenan dengan nilai artistic dan teknik, dimana dari sekian banyak stick gambar atau footage yang orisinal yang kita miliki disusun sedemikian rupa dan dirubah menjadi sesuatu dengan versi yang baru. Editor sangat berperan penting dalam sebuah proses produksi, dimana editor sangat berpengaruh pada penentuan hasil yang akan ditayangkan, editor juga dapat membuat struktur cerita film dalam shot-shot yang diambil. Untuk menyajikan program acara editor juga mempunyai tugas dan kewajiban di antaranya



Gambar 3. 1 Ilustrasi video editing  
(Sumber : [www.creativebloq.com](http://www.creativebloq.com))

### **3.2 Tugas Editor**

#### **1. Menyunting Video**

Pada tahap pengumpulan data editor telah menerima keseluruhan bahan mentah atau materi shooting berupa file video yang kemudian ditonton bersama dengan rekan satu tim. Dan hal ini juga dimaksudkan agar seorang editor mengenali semua bahan baku yang didapat dari hasil kerja satu tim di dalam proses produksi.

#### **2. Pengecekan Data**

Dalam tahap ini seorang editor melihat catatan atau menyesuaikan shot-shot berdasarkan laporan timecode agar nantinya juga dapat memudahkan seorang editor untuk memilih dan memilih shot-shot yang menurut laporan time code baik dan sesuai dengan kebutuhan scenario. Walaupun tidak menutup kemungkinan shot-shot yang menurut laporan timecode kurang baik juga akan digunakan nantinya.

#### **3. Mixing (Penggabungan suara dan video)**

Setelah tahapan pengumpulan dan pengecekan data dilakukan selesai, maka tahapan selanjutnya adalah proses mixing yang merupakan penggabungan antara video dan suara yang sinkron. Dimana pada proses ini biasanya seorang editor tidak boleh mementingkan proses suara, yang mana seharusnya seorang editor tidak boleh mengesampingkan hal yang penting pula, karena suara yang bagus dalam video dapat mendukung kualitas video.

Proses mixing adalah proses mencampurkan atau mengolah beberapa suara (suara dubbing atmosfer, dan ilustrasi) serta menyamakan tempo sehingga enak didengar, dan terntunya pada proses mixing dilakukan setelah proses editing offline, dan editing online selesai dilakukan.

### 3.2.1 Elemen-Elemen Video Editor

Menurut (R, Chorifin, 2019) Elemen dasar yang menjadi hal penting untuk diperhatikan. Untuk menghasilkan sebuah karya editing yang bagus, seorang editor harus mampu mengkombinasikan elemen-elemen ini sebab elemen tersebut memiliki keterkaitan satu sama lainnya. Elemen tersebut adalah:

#### 1. Motivasi

Editor harus memiliki alasan kuat untuk menentukan pilihan gambar mana yang akan dimasukkan ke dalam scene edittingnya. Selalu ada alasan atau motivasi yang tepat untuk melakukan penyambungan gambar sesuai dengan transisi yang dibutuhkan. Pada elemen ini juga termasuk beberapa lama durasi yang kita inginkan untuk setiap klip editor. Elemen ini juga berkaitan dengan pergerakan kamera (*camera movement*). Masing-masing pergerakan kamera ini memiliki maksud dan tujuan tertentu. Beberapa jenis pergerakan kamera, yaitu:

- *Panning*
- *Zooming*
- *Tilt*
- *Tracking*
- *Follow shot*

#### 2. Informasi

Master liputan yang berisi materi dasar kumpulan adegan atau *scene*, pada hakekatnya memiliki pesan informasi pada tiap kliping videonya. Masing-masing shot akan dipilih oleh editor dan idenya shot tersebut akan menyuguhkan suguhan visual informatif. Sehingga informasi-informasi tersebut jika melalui proses editing akan menjadi sebuah bangunan informasi visual yang baik dan kuat.

#### 3. Komposisi

Komposisi video adalah pengaturan letak obyek dalam sebuah frame ketika *camers* mengambil gambar di lokasi. Walaupun editor tidak menciptakan komposisi video, namun menjadi bagian dari pekerjaan editor untuk memastikan bahwa komposisi yang dipilih layak atau tidak. Contoh

komposisi video (*Extreme long Shoot, Long Shoot, Medium Shoot, Close Up*)

#### 4. Suara

Suara tidak sekedar mendahului visual tetapi lebih abstrak. Pemilihan suara sebagai natural sound terkadang dapat menciptakan suasana dramatis dalam *Sequence editing*.

#### 5. Sudut Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar adalah salah satu unsur paling utama dalam editing. Masing-masing gambar memiliki maksud dan tujuan sendiri-sendiri. Beberapa *angle* kamera yang sering kita temukan adalah : *Eye Level, High Angle, Low Angle, Top Down*.

#### 6. Kesinambungan

Kesinambungan (*continuity*) merupakan unsur penting dalam penyiaran pesan dari awal hingga akhir. Komponen keseimbangan editor, adalah:

- Kesinambungan isi
- Kesinambungan pergerakan
- Kesinambungan komposisi
- Kesinambungan suara
- Kesinambungan garis imajiner

### 3.2.2 Metode Editing Video

#### a. *Capturing*

*Capturing* adalah sebuah proses perekaman signal audio video (baik signal tersebut signal analog ataupun signal digital) ke dalam hard disk. Pada pelaksanaannya tersebut kita harus menggunakan video card yang berfungsi sebagai codec (*coder decoder*)

#### b. *Editing Audio & Video*

Setelah semua signal audio video terekam ke dalam hard disk maka kita dapat melakukan tahapan selanjutnya yakni editing. Yaitu editing offline dan editing online

##### 1) Offline Editing

Pada tahap ini , proses captureing dilakukan dengan data rate yang rendah yakni di bawah 4000kbps. Dengan data rate yang rendah maka hard disk dapat menampung banyak gambar, walaupun dengan kualitas yang rendah (*low quality*)

*picture).*

## 2) Online Editing

Signal audio video yang berasal dari original tape/master tape akan direkamkan ke dalam *hard disk* sesuai dengan data yang ada pada Edit Decision List. Pada proses ini, *capturing* dilakukan dengan data rate yang tinggi sesuai dengan kualitas hasil shooting yakni di atas 5000 kbps (*high quality picture*).

Pada tahap ini baru dilakukan *sound mixing*, *picture manipulating/compositing*, dan *titling* sehingga hasil dari tahapan ini merupakan suatu program acara yang siap disiarkan.

## c. *Output Editing*

Sebagai output dari proses non linear editing ada beberapa format yakni:

1. Pita magnetic
2. Data list/ *Edit Decision List*)
3. 3. VCD atau DVD
4. 4. File audio-video seperti: avi,mpeg1, mpeg2, mpeg4(video streaming), dll

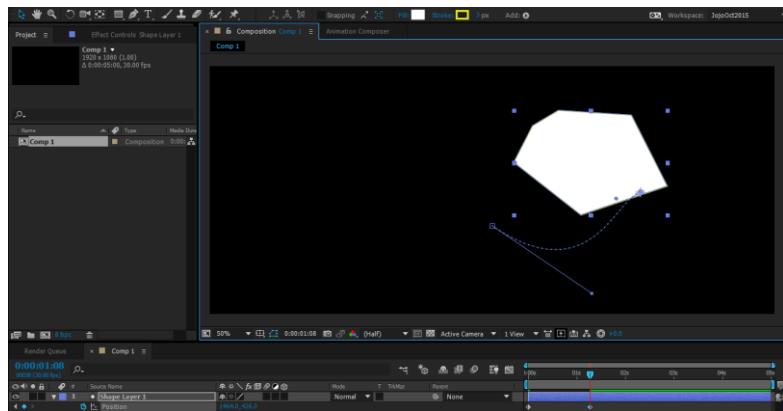
### 3.3 Motion Graphic

Motion graphic pada era digital sangat diperlukan adanya karena itu merupakan hal yang penting bagian dari media. Dari berbagai subjek pembelaaran, desain dari motion graphic merupakan kombinasi dari desain grafis dan animasi (Geng, 2016).

Dalam penyatuan motion graphic kepada orang banyak telah ditunjukkan dengan desain baru yang direncanakan dan menjadi peluang bagi para *designer* untuk melatih bakat tersebut melebihi layar televisi dan film. (Secara ironis, hal ini juga memberikan dampak yang besar pada masa desain dalam industri film dan *broadcast*). Motion graphics juga dapat memberikan peningkatan dalam pengalaman penonton jika itu didesain dengan baik dan terintegrasi baik secara logika. Tergantung dengan selengkap apa interaksi, *motion* juga dapat meningkatkan proses dengan menghibur penonton ketika sedang menerima informasi tersebut (Krasner, 2008).

### 3.3.1 Aplikasi Digital Pembuatan Motion Graphics

Pembuatan motion graphic ini menggunakan aplikasi komputer yang bernama Adobe After Effect. Dimana di aplikasi tersebut memberikan banyak fitur yang dapat digunakan untuk membuat sebuah motion graphics. Dengan membentuk sebuah dangan datar dengan after effect dan digerakkan dengan *path* dan dianimasikan dengan *keyframe*.

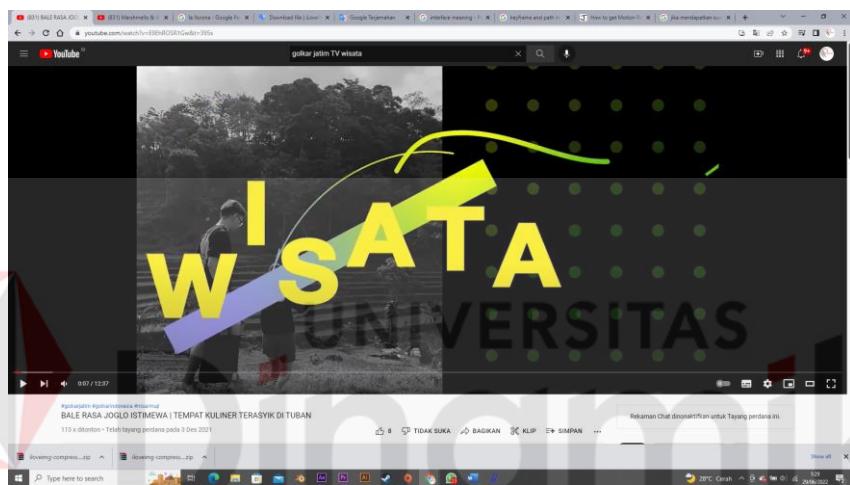


Gambar 3. 2 Contoh project bangun datar dengan keyframe dan path Sumber: [www.jodyhatton.com](http://www.jodyhatton.com)

Menurut (Saadah, 2018) “Cara dalam meningkatkan kemauan belajar siswa yaitu sarana pembelajaran. Dengan dasar video animasi menggunakan After Effect akan mempermudah sarana pembelajaran siswa ketika menerima informasi yang diberikan dalam bentuk animasi. Adanya juga tahap pembuatan video animasi untuk memberikan informasi contohnya belajar matematika yang berawal dari penyusunan materi, scenario, membuat bentuk, dan disertakan beberapa gambar lain.”

Hal tersebut menjelaskan bahwa informasi yang diberikan melalui animasi atau motion graphics memudahkan penonton atau penerima dalam menerima informasi tersebut. Kita akan tahu bahwa setiap segmen dalam sebuah video atau konten yang disertai dengan opening memberikan dampak yang menarik bahwa hal tersebut menjelaskan secara keseluruhan video atau konten apa yang akan ditonton.

Contoh tersebut berada dalam salah satu project penulis dengan membuat video motion graphics opening untuk menjelaskan bahwa konten tersebut merupakan sebuah konten kuliner, wisata, dan segala sesuatu yang dilakukan di luar ruangan atau *outdoor*.



Gambar 3. 3 Hasil Bumper yang penulis buat untuk konten wisata, kuliner Sumber: ([www.youtube.com/golkarjatimtv](http://www.youtube.com/golkarjatimtv))

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Dalam Bab IV ini dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Kerja Praktik di Golkar Jatim TV pada pelaksanaan Kerja Praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Produksi Film dan Televisi dan juga sekaligus berhubungan dengan internal Golkar Jatim TV. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk menjadi Editor pada pembuatan Video di Golkar Jatim TV.

#### **4.1 Analisa Sistem**

Kerja Praktik yang dilaksanakan sebagai berikut:



Nama Instansi : Golkar Jatim TV

Divisi : Editor Video

Tempat : Surabaya

Kerja Praktik dilaksanakan selama empat bulan, dimulai pada 14 September 2021 sampai 31 Desember 2021, dengan alokasi waktu Senin sampai Jumat pada pukul 08.00-17.00 WIB.

#### **4.2 Posisi dalam Instansi**

Pada saat pelaksanaan Kerja Praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai Editor Video, yang bertugas mengedit ataupun membuat suatu bumper video untuk kuliner tempat wisata, podcast, serta berdiskusi dengan *Content Creator* untuk pembuatan konten.

#### **4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik**

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

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

*Adobe After Effect*, seperti pada gambar 4.1 berikut

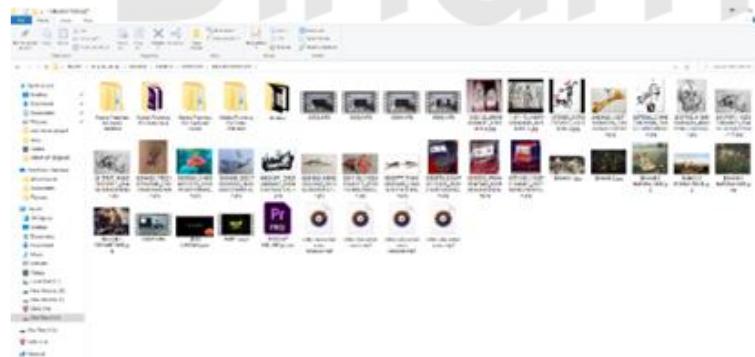


Gambar 4. 1 *Software* yang digunakan

#### 4.4 Bulan September 2021

##### 4.4.1 Minggu Ke -2

Di hari pertama Kerja Praktik yang dimulai pada pertengahan bulan di minggu kedua saya mengawalinya dengan pertemuan langsung dan melakukan kontrak kerja. Kemudian di hari Selasa Mengerjakan konsep konten yang merupakan salah satu dari ngobras(ngobrol santai), dan *Podcast*. Yang didiskusikan juga bersama tim dan teman-teman serta mengajukan kepada supervisor untuk mendapatkan perstujuan akan konsep yang dibuat. Adanya *brainstorming* serta pembagian divisi dari konsep yang diajukan. Di hari kedua saya mengajukan konsep *podcast* yang membahas tentang indigo.



Gambar 4. 2 Merancang bahan podcast

Di hari yang ketiga menyediakan *stream* video pengajian yang direkam terlebih dahulu kemudian langsung mengejar tayang pada hari itu karena akan diupload pada pukul 19.00 WIB. Video pengajian menggunakan peralatan dan *software* yang ketika melakukan perekaman dengan webcam sehingga bisa langsung tersambung dengan computer melalui aplikasi *V-mix* kemudian setelah direkam dimasukkan ke dalam aplikasi *adobe premiere pro* untuk *trimming* bagian video yang terpakai.

Pada hari keempat saya membuat bumper *podcast* *Golkar Jatim TV* dengan aplikasi yang bernama *adobe after effect* beserta plug in 3D yang bernama 3D element. Dengan aplikasi ini saya mendesain dari bentuk logo *Golkar Jatim TV* yang sudah ada kemudian dibentuk sedemikian rupa supaya dapat digerakkan menjadi animasi *looping* sebagai latar video *podcast* yang akan dibuat.

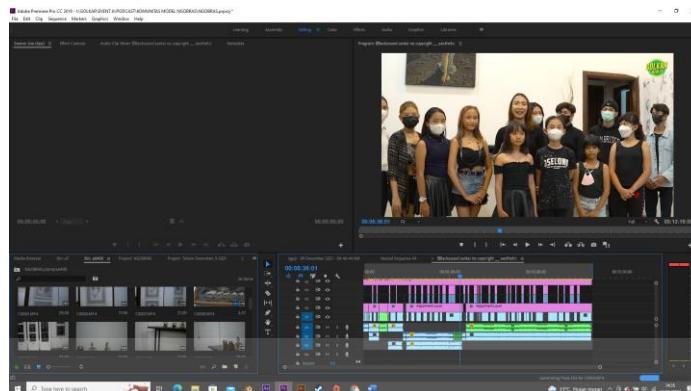
#### 4.4.2 Minggu Ke-3

Di hari Senin saya membuat thumbnail youtube untuk konten *Golkar Jatim TV* menggunakan *adobe after effect*. Di hari Selasa Kerja Praktik saya mengawalinya dengan pertemuan langsung dan melakukan kontrak kerja. Kemudian saya melakukan liputan dan menghadiri langsung pembuatan video yang memperkenalkan sekolah model yang ada di Surabaya. Sedarai itu video yang telah direkam dan diberikan kepada saya, langsung saya edit dengan *adobe premiere pro cc 2018*.



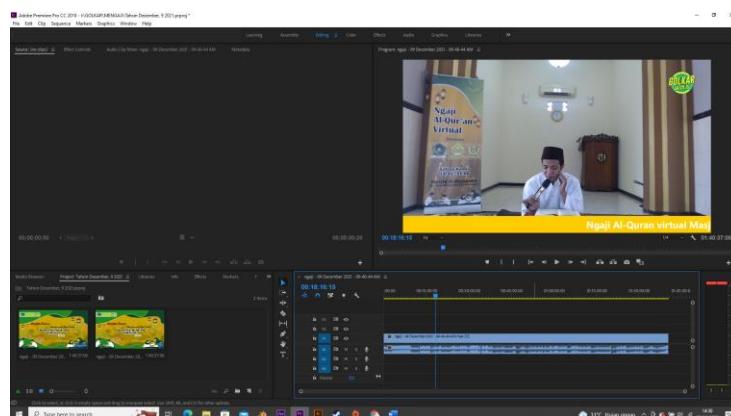
Gambar 4. 3 Pembuatan Liputan video sekolah dance

Di hari Rabu saya melakukan editing liputan model yang sudah terkumpul videonya menggunakan adobe premiere. Dimana kami menyesuaikan dengan lagu, serta *beat* videonya. Karena ini sebuah liputan maka hanya memasukkan video yang tidak di luar dari apa yang dibahas dalam liputan tersebut. Sehingga teknik editing yang digunakan lebih sederhana dan runtut dari awal hingga akhir.



Gambar 4. 4 Project editing Ngobras Kelas Model

Di hari Kamis atau hari keempat dalam minggu ini saya kembali menyediakan stream video pengajian. Seperti pada hari Kamis sebelumnya bahwa dengan pembuatan ini menggunakan peralatan dan aplikasi yang sama. Setelahnya video tersebut dilakukan *trimming* untuk mengambil yang penting saja. Dan pada pukul 19.00 WIB kami upload ke dalam youtube Golkar Jatim TV.



Gambar 4. 5 Project editing Ngobras

Pada hari Jumat saya mengedit final podcast Golkar Jatim yang berjudul Ngobras K-Pop. Dengan file yang sudah terkumpul dalam computer langsung dedit menggunakan adobe premiere dan bersama rekan-rekan saya. Dari

penyocokan suara dan penyatuan video atau *cut to cut* sehingga terlihat rapi dan bagus.



Gambar 4. 6 Podcast Kpop

#### 4.4.3 Minggu Ke-4

Pada hari senin ini saya membuat poster lomba cupang menggunakan Adobe After Effect. Penggunaan yang sangat mudah dengan merender satu frame dalam format png atau jpg. Poster lomba cupang yang merupakan bagian dari mendesain ini juga saya perhatikan baik dari komposisi dan setiap elemen beserta kegunaannya. Saya juga menggunakan referensi lain untuk mendapatkan ide dari desain yang menarik melalui Pinterest atau Canva.



Gambar 4. 7 Project pembuatan poster cupang

Pada hari Jumat saya melakukan podcast ngobras tentang sound system. Dengan persiapan alat dari lighting, set lokasi, dan angle kamera. Memastikan tidak begitu menyorot pada talent dan memiliki warna ambience yang kurang lebih sama sehingga dalam proses editing tidak begitu dipersulit karena warna yang berbeda. Dilanjutkan dengan pembuatan ID Card kru di Golkar Jatim TV yang didesain dengan after effect.

Pada hari Selasa saya melakukan *social experiment* yang melibatkan penjual

kacang dimana penjual tersebut sudah tua. Saya menjadi talent yang membeli kacang tersebut dan direkam oleh rekan saya dari kejauhan, dan ada yang meneman saya sembari merekam dari jarak dekat. Sedangkan saya menggunakan gawai saya untuk merekam suara ketika saya membeli kacang tersebut.



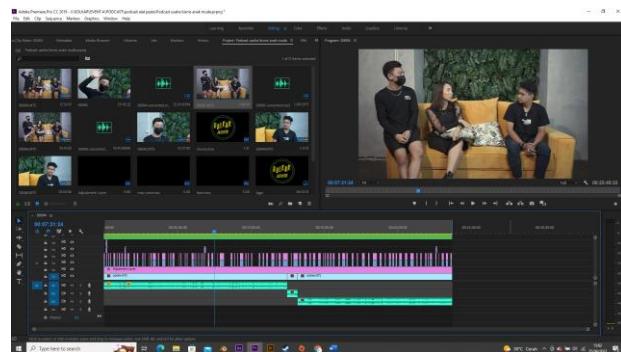
Gambar 4. 8 Liputan Social Experiment membeli kacang

Pada hari Rabu saya menyediakan live streaming di Studio Golkar Jatim TV, DPD Golkar. Dengan peralatan yang sama ketika menyediakan untuk live streaming di video pengajian. Dari situ tetap juga diberlakukan editing kembali untuk *trimming* sehingga tidak terlalu panjang durasi yang diupload ke dalam Youtube.

Hari keempat saya menyediakan live streaming untuk video pengajian. Dan setelah proses *trimming* dan upload telah usai, saya melanjutkan pembuatan poster lomba cupang menggunakan after effect dan canva. Di ujung hari ini saya melanjutkan dengan adanya evaluasi tim bersama rekan-rekan.



Gambar 4. 9 Trimming video pengajian



Gambar 4. 10 Evaluasi bersama Pendamping

## 4.5 Bulan Oktober 2021

### 4.5.1 Minggu Ke-1

Hari Senin saya melakukan editing Podcast Ngobras tentang sound system. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan dokumentasi acara di ruang rapat DPD Golkar Jatim. Pada hari Selasa saya menyetak ID Card, kemudian dilanjut dengan memilih baju untuk anggota kru Golkar Jatim TV. Pada hari Rabu saya bersama rekan-rekan dan tim Golkar Jatim TV membuat perencanaan untuk liputan di IIPG dan dokumentasi di Malang.

Pada hari Kamis kami menyediakan stream video untuk pengajian, kemudian dilanjut dengan *trimming* video pengajian lalu diupload di Youtube. Setelah itu melakukan produksi Podcast Ngobras Cupang dengan konsep serta penataan set ruangan dan alat yang sama seperti Ngobras sebelumnya.



Gambar 4. 11 Dokumentasi Ngobras Cupang

Pada hari Jumat melakukan proses produksi Podcast Melukis yang

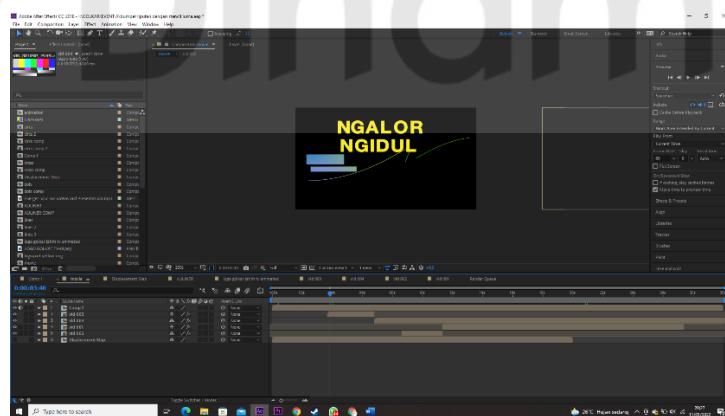
penataannya agak berbeda karena kali ini menggunakan televisi sebagai background dan informasi yang ditujukan kepada penonton serta narasumber untuk memperlihatkan lukisan. Karena ini podcast kami menggunakan mic condenser.



Gambar 4. 12 Podcast Melukis

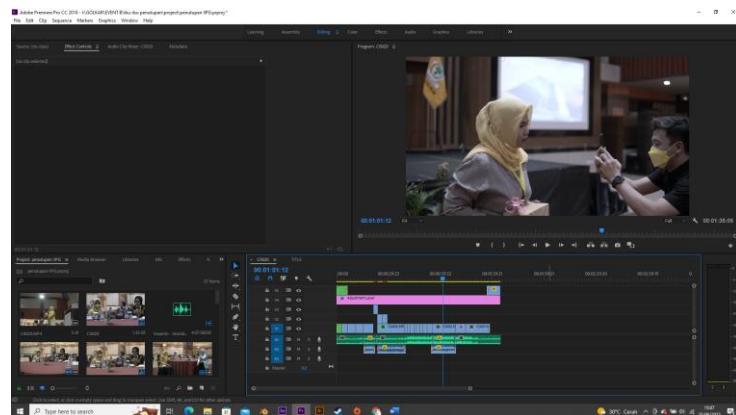
#### 4.5.2 Minggu Ke-2

Pada hari Senin kami berada di Malang dan membuat liputan kuliner, serta saya membuat bumper liputan untuk wisata, liputan dan aktivitas di luar studio Golkar Jatim TV. Kemudian Selasa pagi saya melakukan dokumentasi senam IIPG serta dilanjut dengan dokumentasi wakil wali kota Malang.



Gambar 4. 13 Project membuat bumper liputan

Pada hari Rabu saya melakukan dokumentasi IIPG bersama rekan-rekan di Malang. Dan setelah itu kami pulang kembali ke Surabaya. Pada hari Kamis, Saya menyediakan stream video pengajian, dan melanjutkan pembuatan bumper liputan serta melanjutkan pembuatan bumper podcast yang baru. Kemudian di hari Jumat saya melakukan editing dokumentasi video IIPG.



Gambar 4. 14 Project editing video dokumentasi IIPG



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan Kerja Praktik di Golkar Jatim TV, maka dapat disimpulkan dalam beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang editor, memahami dengan baik dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dimana menentukan juga bagian atau scene yang perlu diambil dan digunakan dalam editing video yang kemudian akan disebarluaskan ke sosial media.
2. Dengan adanya editor beserta design grafis bergerak menunjang kreatifitas mandiri yang dapat dilakukan secara dinamis menyesuaikan tema serta latar yang ada dalam video tersebut guna memberikan informasi yang lebih mudah diterima.
3. Dalam bekerja bersama tim yang diperlukan adalah sebuah kekompakan dimana semuanya saling terhubung dengan memberikan kesan yang menarik dan pemanis dalam video tersebut tanpa mengurangi atau menambahi informasi lain dari tim produksi.
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 selama liputan 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

Memenuhi fasilitas dengan peralatan yang memadai untuk setiap kebutuhan dokumentasi, serta segala bentuk liputan atau konten yang akan diproduksi. Seperti adanya lighting, kabel SDI, switcher, komputer yang cukup baik untuk menyelesaikan segala bentuk editing dan semacamnya. Begitu juga adanya kompetensi dari perusahaan juga perlu untuk memberikan kesan dan persiapan yang lebih ketika akan menjalankan suatu produksi atau dokumentasi.

### 2. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik

Bagi mahasiswa yang akan melakukan Kerja Praktik perlu persiapan yang sungguh-sungguh baik dalam ketangkasan dan kemahiran dalam menjalankan tugasnya terutama dalam bidangnya. Dalam menduduki peran di pasca produksi lebih baik memahami segala sesuatu tentang editing dan memiliki potensi dan adanya target dalam sebuah produksi. Harus bisa membudayakan untuk tetap waktu seperti system 0 detik yang berlaku di kampus kita Universitas Dinamika Surabaya, hal tersebut membiasakan untuk siap dalam dunia kerja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. I. (2020). Peran Video Editor dalam Pembuatan Video Cinematic Adat Melayu di Studio AM Picture Pekanbaru. *Studio AM Picture Pekanbaru*. Riau: UIN SUSKA RIAU.
- Arsyad, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Geng, L. (2016). Study of the Motion Graphic Design at the Digital Age. *Proceedings of the 2016 International Conference on Arts, Design and Contemporary Education*, 761-763.
- Haris, H. (2021). *Studi/ Proyek Independen*. Makassar: Badan Penerbit UNM Gedung Perpustakaan.
- Krasner, J. (2008). Motion Graphics in Interactive Media. In J. Krasner, *Motion Graphic Design : Applied History and Aesthetics* (pp. 70-100). New York: Focal Press.
- Prof. Ir. Nizam, M. D. (2021, Januari 21). *kampusmerdeka.kemdikbud.go.id*. Retrieved from kemdikbud.go.id:  
<https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/web/about/latar-belakang>
- R, C. (2019). *Peran Video Editor dalam Pembuatan Iklan Digital di Jendela Management*. Yogyakarta: Stikom Yogyakarta.
- Ramadhan, A. (2016). Multimedia Sebagai Metode Pembelajaran. *Future Tech*, 1-11.
- Saadah, D. I. (2018, Agustus 14). *Digital Library*. Retrieved from Digilib.uinsby.ac.id:  
<http://digilib.uinsby.ac.id/27367/>
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. In A. Yudianto, *Seminar Internasional* (pp. 234-237). Sukabumi: Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Sukabumi.