



DOKUMENTASI DAN EDIT VIDEO GOLKAR

JATIM TV

KERJA PRAKTIK



Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh :

Haidar Syahm Azzura Rachman

19510160005

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

DOKUMENTASI DAN EDIT VIDEO GOLKAR

JATIM TV

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Kerja Praktik



Disusun Oleh:

Nama : Haidar Syahm Azzura Rachman

NIM : 19510160005

Program Studi : DIV Produksi Film Dan Televisi

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

LEMBAR MOTTO



“Terkadang hidup memang tak semuanya mudah dinikmati namun bukan berarti tak bisa dinikmati”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



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

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN
DOKUMENTASI DAN EDIT VIDEO
GOLKAR JATIM TV

Laporan Kerja Praktik
Haidar Syahm Azzura Rachman
NIM: 19510160005

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 4 Juli 2022

Disetujui:

Pembimbing



Yunanto Tri Laksono, M. Pd.

NIDN. 0794068505

Penyelia


Jairi Irawan, S.Hum.

Wakil Sekertaris Bidang PP V

Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi



Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS
Dinamika

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

NIDN. 0704017701

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Haidar Syahm Azzura Rachman

NIM : 19510160005

Program Studi : D4 Produksi Film dan Televisi

Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktek

Judul Karya : **DOKUMENTASI DAN EDIT VIDEO 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 keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 30 Juni 2022



Haidar Syahm Azzura Rachman
NIM : 19510160005

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 diproduksi. 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 yang disesuaikan dengan suara yang akan masuk ke dalam 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 merdeka belajar kampus merdeka ini diambil judul “pasca produksi dalam kegiatan dokumentasi di Golkar Jatim tv”

Kata Kunci: *Editor, 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 Praktuk 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 Prodran Studi DIV Produksi Film dan Televisi.

Surabaya, 6 July 2022

Penulis, Haidar Syahm Azzura Rachman

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalahkampus Merdeka.....	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
2.5 Tujuan Golkar Jatim TV	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	9
3.1 Definisi Editing	9
3.2 Elemen-Elemen Video Editor.....	11
3.3 Metode Editing Video	13
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	15
4.1 Analisa Sistem.....	15
4.2 Posisi dalam Instansi	15
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik	15
4.4.1 Minggu Ke -2	16
4.4.2 Minggu Ke-3	17

4.4.3 Minggu Ke-4	18
4.5.1 Minggu Ke-1	18
BAB V PENUTUP	19
5.1 Kesimpulan.....	19
5.2 Saran.....	20
DAFTAR PUSTAKA	21

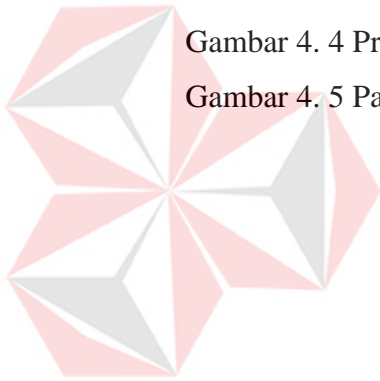


UNIVERSITAS
Dinamika

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 Contoh pekerjaan seorang editor	10
Gambar 3. 2 Contoh penggabungan video dan suara	11
Gambar 4. 1 <i>Software</i> yang digunakan	16
Gambar 4. 2 Merancang bahan podcast	16
Gambar 4. 3 Saat dokumentasi kegiatan Golkar Jatim TV	17
Gambar 4. 4 Project pembuatan poster cupang.....	18
Gambar 4. 5 Pasca proses produksi shooting film Angel.....	18



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah kampus Merdeka.

Pada era revolusi 4.0 khususnya pada para m; ahasiswa yang ada di Indonesia diberikan program program Merdeka Belajar : kampus merdeka menurut (Haris, 2021) “Saat ini sedang menghadapi perubahan zaman kemajuan teknologi yang pesat., baik dari social, budaya dan dunia pekerjaan. Kapasitas manusia harus disesuaikan dengan bagaimana berhadapan didunia kerja masa depan yang berubah dengan pesat.”

“Sehingga dalam kebutuhan mahasiswa ketika menghadapi perubahan social,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 mencakup perilaku, pengetahuan, dan keterampilan 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 memilihy golkar jatim tv tempat merdeka belajar kampus merdeka,karena penulis dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam membuat video dokumentasi, grafis bergerak dan mengasah skill editing video

Dengan melakukan merdeka belajar kampus merdeka 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 instansi atau perusahaan. Merdeka belajar kampus merdeka juga dapat mengembangkan kreatifitas penulis sera mental mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Merdeka belajar kampus merdeka ini yaitu bagaimana proses pasca produksi dalam sebuah kegiatan dokumentasi serta grafis bergerak.

1.3 Batasan Masalah

Dalam Merdeka belajar kampus merdeka ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai *Editor Video* di Golkar Jatim TV . Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Merdeka belajar kampus merdeka ini antara lain:

1. Membuat konten youtube untuk Golkar Jatim TV
2. Pembuatan Video dokumentasi dari kegiatan DPD Golkar Jatim.
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 sebuah ruang lingkup content creator dalam naungan partai,
- b. Dapat mengasah dan meningkatkan ilmu yang didapat saat di perkuliahan
- c. Menambah pengalaman kerja dalam bidang industri kreatif ,multimedia, film, tv (televisi)
- d. Membentuk sikap kerja professional , 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 industri 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 : (031) 8431096

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.

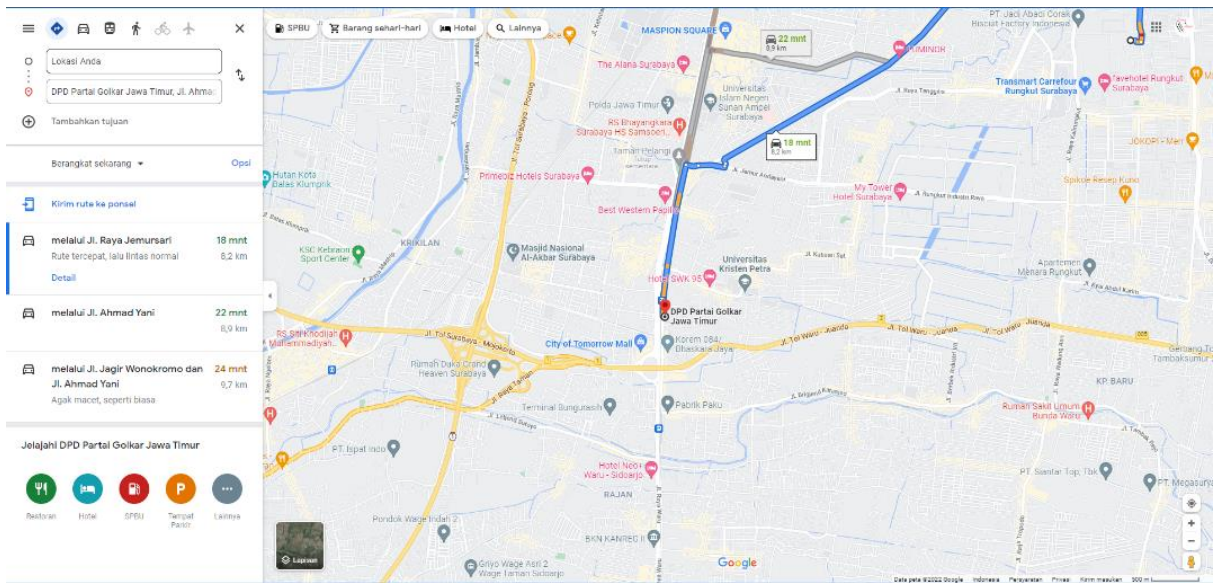
2.3 Overview Perusahaan

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

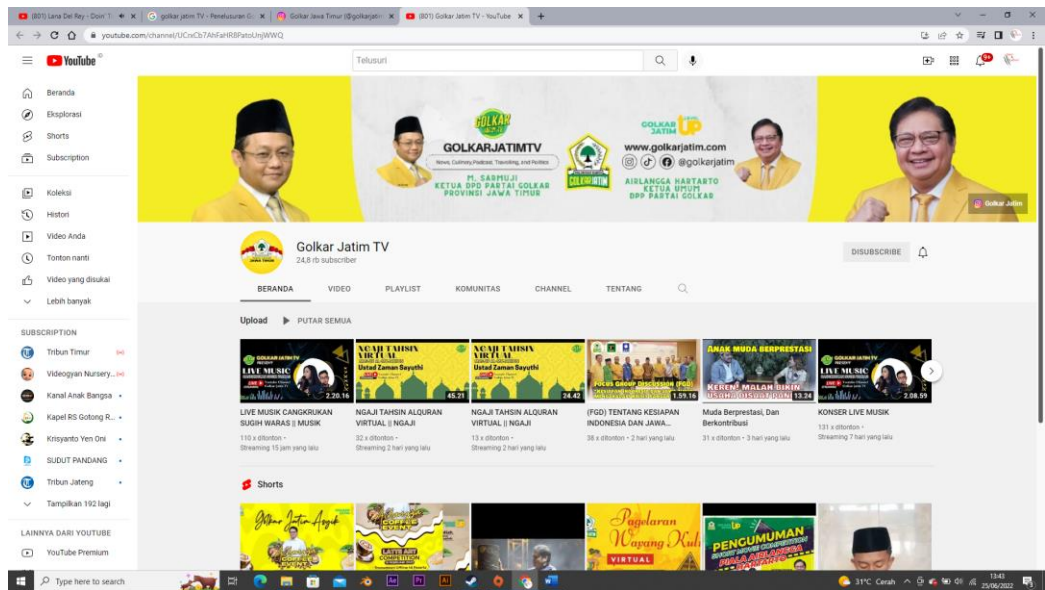


Gambar 2. 2 Peta Golkar Jatim TV

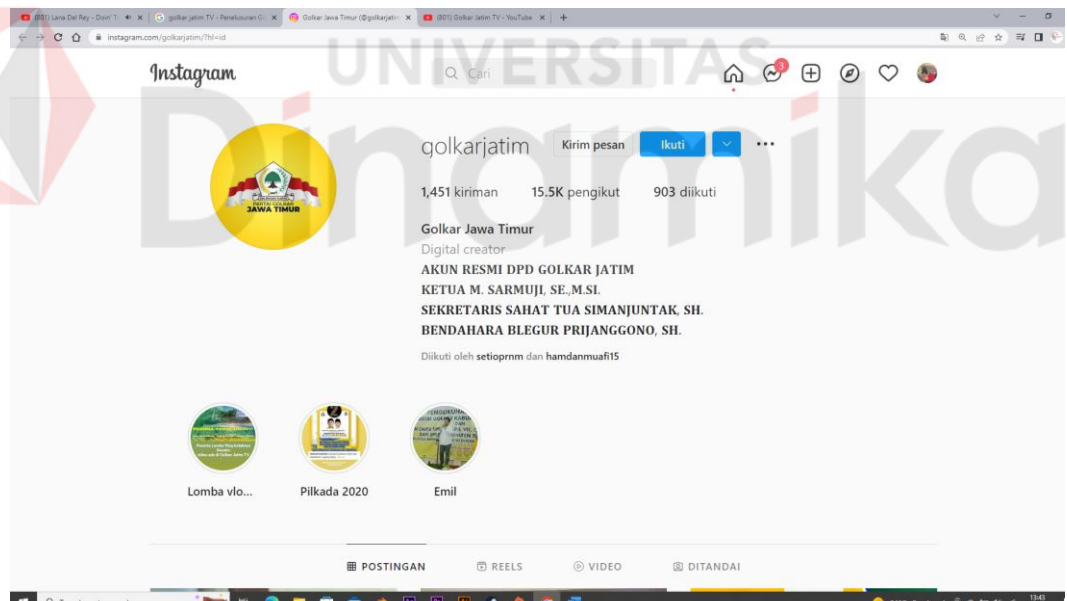
(Sumber: www.maps.google.com)



Gambar 2. 3 Letak Lokasi Gambar Peta Lokasi Gedung DPD Golkar Jatim
(Sumber: 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.instagram.com/golkarjatim>)

2.4 Visi dan Misi Golkar Jatim TV

Visi

Revolusi komunikasi yang bisa menjangkau seluruh konstituen terutama milenial

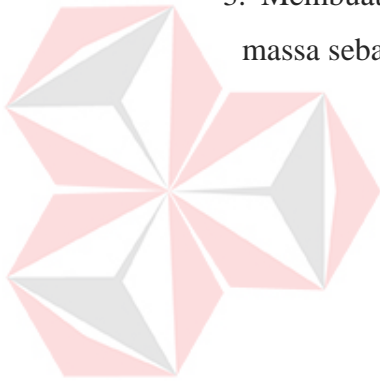
Misi

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



UNIVERSITAS
Dinamika

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 memperbaiki 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 camcorders. Pengertian editing adalah penyutitan, pemotongan, penyambung, merangkai pemotongan gambar secara runtut dan utuh dari bagian-bagian dari hasil rekaman gambar dan suara. Sedangkan orang yang melakukan pekerjaan editing seperti memotong gambar, menggabungkan gambar, memasukkan efek, memberi suara adalah editor. Editor juga harus bertanggung jawab dengan pekerjaannya untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Video editor adalah orang yang bertanggung jawab terhadap proses editing dimana di dalamnya terdapat hal-hal yang berkenaan dengan nilai artistic dan teknik, dimana dari sekian banyak stock 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 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 Contoh pekerjaan seorang editor

a. Pengumpulan data

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.

b. Pengecekan data

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

c. 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 mengenyampingkan hal yang penting pula, karena suara yang bagus di dalam video dapat mendukung kualitas video.



Gambar 3. 2 Contoh penggabungan video dan suara

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

3.2 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 editingnya. Selalu ada alasan atau motivasi yang tepat untuk melakukan penyambungan gambar sesuai dengan transisi yang dibutuhkan. Pada elemen ini juga termasuk berapa 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 klip video. 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 cameramen 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 juga 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. Kesenambungan

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

- Kesenambungan isi

- Kesenambungan pergerakan
- Kesenambungan komposisi
- Kesenambungan suara
- Kesenambungan garis imajiner

3.3 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 capturing dilakukan dengan data rate yang rendah yakni dibawah 4000kbps. Dengan data rate yang rendah maka hard disk dapat menampung banyak gambar, walaupun dengan kualitas yang rendah (*low quality picture*).

Pada tahap ini belum dilakukan proses sound mixing, titling serta *compositing* pada suatu program acara. Hasil dari editing pada tahap ini masih merupakan editing kasar (*rough cut*). Dimana pada tahap offline editing hanya memasukkan video dan audio secara utuh dan memotongnya sesuai dengan naskah yang telah ditentukan.

Tujuan editing pada tahap ini adalah untuk memperoleh *Edit Decision List* yang berupa data time code, deskripsi shot dan lain- lain yang akan digunakan pada tahapan selanjutnya (*Online Editing*).

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. VCD atau DVD
4. File audio-video seperti: avi, mpeg1, mpeg2, mpeg4(video streaming), dll



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Merdeka belajar kampus merdeka di Golkar Jatim TV Pada pelaksanaan Merdeka belajar kampus merdeka, 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:

Divisi : Dokumentasi dan editor video

Tempat : Surabaya

Merdeka belajar kampus merdeka dilaksanakan selama dua bulan, dimulai pada 14 September 2021 sampai 31 Desember 2021, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 08.00 -17.00 WIB.

4.2 Posisi dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan Merdeka belajar kampus merdeka, 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 Merdeka belajar kampus merdeka 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 Merdeka belajar kampus merdeka, 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 merdeka belajar kampus merdeka saya mengawalinya dengan pertemuan langsung dan melakukan kontrak kerja. Kemudian di bulan ini saya melakukan liputan di gedung DPRD Kota Surabaya untuk meliput apa saja yang ada di gedung tersebut. Serta mendokumentasikan acara rapat paripurna yang diselenggarakan di gedung DPRD Kota Surabaya. Sedari itu video yang telah direkam dan diberikan kepada saya, langsung saya edit dengan adobe premiere pro cc 2015.



Gambar 4. 2 Merancang bahan podcast

4.4.2 Minggu Ke-3

Ketika berada di Malang untuk liputan acara IIPG yang diadakan oleh Golkar Jatim di Hotel Aria Malang, saya meliput acara yang diselenggarakan oleh Golkar Jatim dan mengeditnya melalui adobe premier 2015. Serta saya ditugaskan untuk membuat konten youtube tentang UMKM binaan Golkar Jatim, dokumentasi kegiatan Golkar Jatim seperti kegiatan Vaksin, Acara lomba Golkar Jatim, Acara Stand Up Comedy, dll serta liputan kuliner yang mengangkat makanan khas daerah ataupun makanan yang tradisional yang ditayangkan pada youtube Golkar Jatim TV.



Gambar 4. 3 Saat dokumentasi kegiatan Golkar Jatim TV

Berikut contoh link youtube untuk hasil editing saya pada saat bulan ke-2 di Golkar Jatim TV

Konten UMKM binaan Golkar Jatim : https://youtu.be/p_dEhoczds8

Konten wisata : <https://youtu.be/efu-A5GcM-o>

Konten Kuliner : <https://youtu.be/E8EhROSR1Gw>

Konten Podcast : <https://youtu.be/A8cIKWsB63Y>

Di setiap hari kamis ada pengajian yang dilakukan secara semi streaming dengan merekam langsung pengajian tersebut kemudian diedit dengan adobe premiere pro cc 2015 setelah itu langsung diupload di YouTube. Serta dihari tertentu saya diajak untuk mendokumentasi acara tertutup yang tidak ditayangkan

pada youtube Golkar Jatim TV dan saya edit dengan adobe premiere pro cc 2015.

4.4.3 Minggu Ke-4

Di bulan November saya banyak melakukan kegiatan luar kota salah satunya di kota jember untuk kegiatan dokumentasi, yang kemudian saya beri juga bumper tambahan dan sedikit animasi untuk memberikan efek estetik pada videonya.

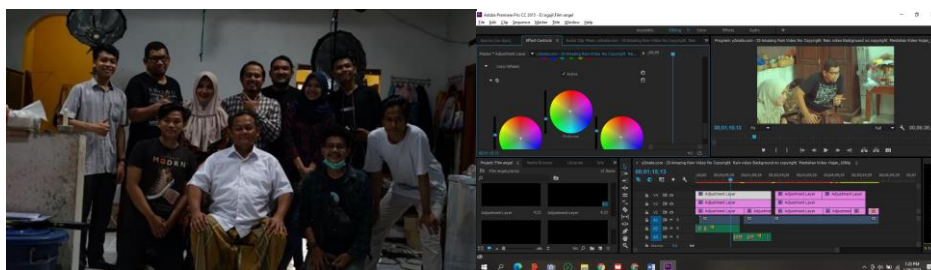


Gambar 4. 4 Project pembuatan poster cupang

4.5 Bulan Oktober 2021

4.5.1 Minggu Ke-1

Pada bulan Desember saya bersama tim focus pada pembuatan film “Angel” yang diproduksi satu hari. Saya memiliki peran sebagai editor yang melakukan editing pasca produksi. Saya juga memberikan sedikit warna pada tampilan film yang disebut colour grading, serta memberikan effect suara tambahan berupa suara hujan yang saya record untuk membangkitkan suasana pada film tersebut.



Gambar 4. 5 Pasca proses produksi shooting film Angel

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 sebagainya. 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.