



UNIVERSITAS
Dinamika



**EDITING DALAM PEMBUATAN VIDEO DAN LIVE STREAMING DI
BALIK LAYAR**

KERJA PRAKTIK

UNIVERSITAS
Dinamika

Program Studi

DIV Produksi Film Dan Televisi

Oleh:

RIZQI RHESA HARSANA

19510160017

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**EDITING DALAM PEMBUATAN VIDEO DAN LIVE STREAMING DI
BALIK LAYAR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Diploma/Sarjana

Disusun Oleh:

Nama : RIZQI RHESA HARSANA

NIM : 19510160017

Program : DIV (diploma empat)

Jurusan : Produksi Film Dan Televisi



UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

LEMBAR MOTTO

"can't change the world by following all the rules"



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

*Saya persembahkan untuk kedua Orang Tua saya,
Masa depan saya, dan Universitas Dinamika*



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

**EDITING DALAM PEMBUATAN VIDEO DAN LIVE STREAMING DI
BALIK LAYAR**

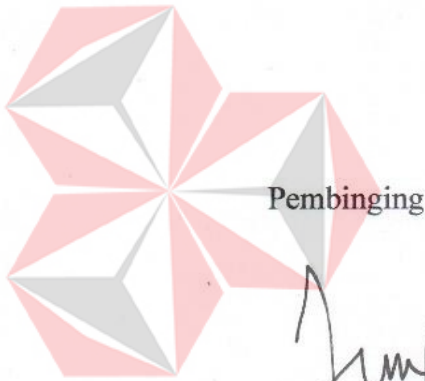
Laporan Kerja Praktik oleh

Rizqi Rhesa Harsana

NIM : 19510160017

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 7 Juli 2023



Pembinging

Yunanto Tri Laksono, M.Pd.
NIDN. 0704068505

Disetujui :

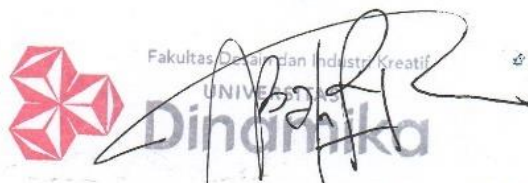
Penyelia

Reza Arindra Fadillah
Owner

Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi



Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.
NIDN. 0704017701

PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Rizqi Rhesa Harsana**
NIM : **19510160017**
Program Studi : **D4 Produksi Film dan Televisi**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktek**
Judul Karya : **EDITING DALAM PEMBUATAN VIDEO DAN LIVE STREAMING DI BALIK LAYAR**

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.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 3 Juli 2023



Rizqi Rhesa Harsana
NIM : 19510160017

ABSTRAK

Seorang *editor* adalah pekerjaan mengedit video, audio, dan foto baik di media perfilman dan pertelevisian. Editor bertanggung jawab atas hasil dari produksi film dan foto. Tugasnya adalah menata setiap *frame* dari hasil produksi supaya terlihat sebagus seperti apa yang diinginkan oleh director.

Karir *editor*, selain sering dikenal di media perfilman dan pertelevisian, tetapi juga ada di berbagai industri, terutama industri jasa (radio, periklanan, fotografi, *live streaming*, *content creator*). Editor juga bertanggung jawab supaya bisa mengatasi kesalahan - kesalahan yang disebabkan oleh director saat produksi. Semua kesalahan bisa diantisipasi dengan skill setiap editor

Live streaming adalah konten video sekaligus audio yang direkam secara *real time*-alias secara siaran langsung melalui internet. Karena secara *real time*, maka tak akan ada jeda atau perbedaan waktu selama rekaman video dan penayangan. Selain di internet *live streaming* juga bisa digunakan dalam pertelevisian.

Live streaming adalah salah satu konten yang banyak digemari orang-orang. Meski bukan hal yang baru, tetapi nyatanya keberadaan media sosial menjadi faktor terbesar meningkatnya minat publik terhadap jenis konten ini. Sering terlihat banyak *brand* (merek) bisnis, *influencer*, *gamers*, dan publik figur lain yang melakukan *live streaming* untuk berinteraksi dengan para audiens-nya.

Oleh karena itu, diperlukan ilmu belajar dalam *editing* dan *live streaming* yang baik untuk menghasilkan sebuah karya yang baik dan indah. Maka dari itu penulis melakukan kerja praktik di CV. ARINDRA PRODUCTION SURABAYA sehingga dalam penulisan kerja praktik ini diambillah judul “EDITING DALAM PEMBUATAN VIDEO DAN LIVE STREAMING DI BALIK LAYAR”.

Kata Kunci: *Editor*, *Live streaming*, CV. ARINDRA PRODUCTION SURABAYA.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan yang Maha Esa atas Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga laporan kerja nyata ini berjudul “EDITING DALAM PEMBUATAN VIDEO DAN LIVE STREAMING DI BALIK LAYAR.” bisa selesai tepat waktu. Disusun-Nya laporan ini untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Diploma 4 (D4) Fakultas Desain Dan Industri Kreatif. Laporan Kerja Praktik ini tersusun secara rinci dan tepat pada waktunya dengan bantuan dan dukungan dari banyak pihak, dengan tulus ucapan terimakasih disampaikan kepada:

1. Kedua orang tua saya dan teman - teman saya yang telah membantu serta memberikan dukungan untuk kelancaran studi.
2. Bapak Yunanto Tri Laksono, M.Pd. sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan memberikan saran pada saat penyusunan Laporan kerja Praktik.
3. CV. Arindra Prodruction Surabaya yang telah menerima saya untuk melaksanakan Kerja Praktik pada program kerja praktik.
4. Reza Arindra Fadillah yang telah membimbing dalam proses video editing dan live streaming serta memberi ajaran tentang software untuk video editing dan live streaming.

Penyusunan Laporan ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga masih membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun. Akhir kalimat Laporan Kerja Praktik ini semoga laporan ini dapat membantu civitas Universitas Dinamika dan Masyarakat Indonesia. Akhir kata disampaikan terimakasih.

Surabay, 3 Juli 2023

Penulis



Rizqi Rhesa Harsana

DAFTAR ISI

LEMBAR MOTTO	3
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	4
LEMBAR PENGESAHAN	5
PERNYATAAN	6
ABSTRAK.....	7
KATA PENGANTAR.....	8
DAFTAR ISI.....	9
DAFTAR GAMBAR.....	11
BAB 1: PENDAHULUAN	12
1.1 Latar Belakang.....	12
1.2 Rumusan Masalah.....	13
1.3 Batasan Masalah	13
1.4 Tujuan	14
1.5 Manfaat.....	14
1.6 Sistematika Penulis	15
BAB II: GAMBARAN UMUM INSTANSI	16
2.1 Profil Instansi.....	16
2.2 Sejarah Singkat CV Arindra Production Surabaya	16
2.3 Overview Perusahaan	16
2.4 Visi dan Misi CV Arindra Production Surabaya	18
BAB III: LANDASAN TEORI	19
3.1 Definisi Editing	19
3.2 Definisi Live Streaming.....	19
3.3 Jenis Aplikasi Video Live Streaming	20
3.4 Jenis Software Video Editing dan Live Streaming	20
BAB IV: DESKRIPSI KERJA PRAKTIK	22
4.1 Analisa Sistem	22
4.2 Posisi dalam Instansi	22
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik	22
BAB V: PENUTUP	27
5.1 Kesimpulan.....	27
5.2 Saran	27



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo CV. Arindra Production.....	17
Gambar 2.2 Lokasi Kantor CV. Arindra Production.....	17
Gambar 2.3 Kantor CV. Arindra Production Tampak Depan	18
Gambar 4.1 Software yang digunakan.....	23
Gambar 4.2 Kegiatan Minggu 1	24
Gambar 4.3 Kegiatan Minggu 2	24
Gambar 4.4 Kegiatan Minggu 3	25
Gambar 4.5 Kegiatan Minggu 4	26



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB 1: PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV. Arindra Production adalah sebuah *Production House* berasal dari Surabaya. CV. Arindra Production berfokus di bidang video *Company Profile*, Video Dokumentasi Event, *Aerial Footage*, Documenter Film, *Motion Graphic*, Video Iklan, dan Live Streaming. *Production House* ini telah membantu ratusan klien dalam menyediakan kebutuhan jasa foto dan video untuk berbagai macam kepentingan dan kesempatan.

Editing mempunyai bermacam-macam arti. Yang sangat jelas yaitu *Technique*. *Technique* atau aspek *editing* secara teknik, adalah dua gabungan *film* fisik yang berbeda. Setelah kedua *film* digabung akan menjadi *sequence* yang mempunyai makna yang tertentu (Dancyger, 2011).

Video editing dianggap sebagai *role* yang sangat penting dalam produksi video. Dalam melakukan video editing, editor harus menata setiap *frame* yang telah diambil bisa menjadi sebuah video yang rapi dan sesuai permintaan dari *director*. Selain menata setiap *frame*, editor juga harus bisa memindahkan gambar dan bisa menata audio dalam video. Di balik layar editor selalu bekerja saat post-produksi atau setelah produksi, tetapi konteks akan berbeda jika dalam *live streaming*. Dalam *live streaming* Editor sering disebut sebagai operator. Editor yang profesional harus bisa mendalami setiap *software* editing yang digunakan, dari editing video, audio, sampai *live streaming*.

Editor dalam *live streaming* tidak jauh beda dengan editor secara umum, Karena *live streaming* secara *real time*, maka editor harus bisa menata gambar yang sedang diambil secara langsung dan tak akan ada jeda atau perbedaan waktu selama rekaman video dan penayangan. Dari perpindahan kamera, audio, dan gambar, *editor* berusaha supaya para penonton bisa melihat tayangan *live streaming* bisa terlihat menarik dan nyaman kepada penonton.

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.

Maka dari itu penulis ingin menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dan juga ingin mempelajari hal baru yang dapat diperoleh dari CV. Arindra Production. Penulis memilih CV. Arindra Production tempat kerja praktik, karena penulis dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam editing video dan live streaming.

Dengan melakukan kerja praktif di CV. Arindra Production penulis dapat mempelajari banyak hal tentang video editing & live streaming untuk mendokumentasi ilmu - ilmu terhadap karyawan yang akan pindah unit & pensiun, bisa bekerja bersama tim dengan baik dan bisa memenuhi keinginan dari instansi 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 praktif ini yaitu bagaimana proses video editing dan live streaming pada CV. Arindra Production.

1.3 Batasan Masalah

Adapun Dalam kerja praktek ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai video editor. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam kerja praktin ini antara lain:

1. Memperdalam software video editing dan live streaming.
2. Membuat timeline editing dan memonitoring video untuk live streaming.
3. Mengedit foto produk untuk brand makanan lokal

1.4 Tujuan

Tujuan dari mengikuti program kerja praktik ini adalah untuk mendapatkan pengalaman dan menambah wawasan dalam pengembangan hard skill dan soft skill. Serta mendapatkan relasi yang luas.

1.5 Manfaat

Manfaat dari kerja praktik ini sangat banyak manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis

- a) Mengetahui proses pembuatan konten dalam sebuah ruang lingkup perusahaan.
- 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 profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.
- e) Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.

2. Manfaat bagi Perusahaan

- a) Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
- b) Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan kerja praktik.
- c) Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang multimedia.

3. Manfaat bagi Akademik

- a) Mengaplikasikan keilmuan yang diberikan serta memperluas pengalaman dalam bekerja di lapangan.
- b) Menjadikan kerja praktik sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
- c) Perguruan tinggi dalam dunia industri yang akan lebih dikenal.

1.6 Sistematika Penulis

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan Laporan Kerja Praktik sebagai berikut sistematika penulisan Laporan Kerja Praktik:



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II: GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi: CV. Arindra Production Surabaya

Alamat: Jl. Bendul Merisi Selatan III No.2, Bendul Merisi, Kec.Wonocolo,
Kota Surabaya

Telp/Fax: (081) 252200899

Website/Email: <https://www.arindraproduction.co.id/>

2.2 Sejarah Singkat CV Arindra Production Surabaya

CV. Arindra Production Bediri Sejak Tahun 2014 dan berfokus di bidang video Company Profile, Video Dokumentasi Event, Aerial Footage, Documenter Film, Motion Graphic, Video Iklan, dan Live Streaming. *Production House* ini telah membantu ratusan klien dalam menyediakan kebutuhan jasa foto dan video untuk berbagai macam kepentingan dan kesempatan.

2.3 Overview Perusahaan

Kerja praktik yang dilaksanakan oleh mahasiswa esensial sebagai pengenalan terhadap lingkungan kerja. Tidak hanya untuk perorangan saja, namun juga untuk perusahaan atau instansi itu sendiri. Hal ini sangat diperlukan ketika bekerja di masa yang akan datang. Dimulai dengan sebuah pekerjaan di CV. Arindra Production yang berada di Jl. Bendul Merisi Selatan III No.2, Bendul Merisi, Kec.Wonocolo, Kota Surabaya.

Berikut ini adalah logo CV. Arindra Production Surabaya.



Gambar 2.1 Logo CV. Arindra Production



Gambar 2.2 Lokasi Kantor CV. Arindra Production
(Sumber: www.maps.google.com)



Gambar 2.3 Kantor CV. Arindra Production Tampak Depan
(Sumber: www.maps.google.com)

2.4 Visi dan Misi CV Arindra Production Surabaya

Visi

Menjadikan Dunia Fotografi & Videografi layak dihargai dan menjadi profesi yang andalan di Indonesia.

Misi

Membuat video yang berkualitas & dihargai secara layak sehingga menyerap tenaga yang berkualitas.

BAB III: LANDASAN TEORI

3.1 Definisi Editing

Menurut Bobie Hartanto (2017) Editing adalah proses pemilihan, pemotongan, dan penggabungan gambar-gambar sehingga menghasilkan sebuah film/program/tayangan. Sedangkan menurut Ken Dancyger (2011) Editing mempunyai bermacam-macam arti. Yang sangat jelas yaitu *Technique*. *Technique* atau aspek *editing* secara teknik, adalah dua gabungan *film* fisik yang berbeda. Setelah kedua *film* digabung akan menjadi *sequence* yang mempunyai makna yang tertentu. Orang yang melakukan editing disebut sebagai editor. Ada 2 teknik editing, pertama adalah linear editing, kedua adalah non-linear editing. Linear editing adalah teknik editing dengan menyusun gambar satu per satu secara berurutan dari awal hingga akhir, sedandainya terjadi kesalahan dalam menyusun gambar, proses editing harus diulang kembali. Teknik ini menggunakan peralatan A/B roll. Sedangkan non-linear editing adalah teknik editing dengan menyusun gambar secara acak (tidak berurutan), teknik editing seperti ini tidak mengharuskan proses editing berjalan dari gambar paling awal hingga paling akhir. Editor bisa memulainya dari tengah, akhir, atau dari mana saja. Teknik ini menggunakan peralatan teknologi komputer.

3.2 Definisi Live Streaming

Menurut Safko, 2010 (Agustina, 2018) menjelaskan livecasting (live broadcasting / live video streaming) sebagai kelanjutan dari tren konten video di media sosial. Awalnya livecasting digunakan oleh orang-orang untuk sharing tentang kehidupan pribadinya di internet dengan menggunakan perangkat yang banyak dan masih mengandalkan video camera dan komputer personal (PC). Namun saat ini perangkat yang digunakan untuk melakukan livecasting lebih mudah, dan dapat menggunakan smartphone. Tidak hanya memiliki kelebihan pada aspek kemudahan, live video streaming

juga dapat menjadi medium yang digunakan untuk menyampaikan video ke audien yang berjumlah besar.

Streaming merupakan sebuah teknologi yang mampu mengkompresi atau menyusutkan ukuran file audio dan video agar mudah ditransfer melalui jaringan internet, dalam proses pentrasferan file audio dan video tersebut dilakukan secara terus menerus atau dapat juga diartikan sebagai teknologi pengiriman file dari *server* ke *client* melalui jaringan *packet based*.

Pengertian yang lain mengenai *streaming* yakni dapat diartikan sebagai teknologi menampilkan video yang berlangsung melalui jaringan internet. Sedangkan untuk pengertian aplikasi *live streaming* adalah tayangan langsung yang di streaming-kan kepada banyak orang (*viewwers*) dalam waktu bersamaan dengan kejadian aslinya, melalui media data komunikasi atau jaringan baik yang terhubung dengan kabel maupun *wireless*. (Lestari, 2021)

3.3 Jenis Aplikasi Video Live Streaming

Aplikasi *video live streaming* merupakan aplikasi yang menyediakan fitur kepada pengguna dapat menampilkan kegiatan apa saja melalui video secara langsung (*live*).

Layanan video secara *live streaming* saat ini sudah banyak aplikasi yang menambahkan fitur tersebut, bahkan aplikasi jejaring sosial yang sedang populer ikut mengadopsi layanan video *live streaming* tersebut. Fitur video *live streaming* memang sangat membantu untuk melakukan komunikasi karena didalamnya memungkinkan penggunaanya untuk berinteraksi satu sama lain dengan *host-nya* juga secara *real time*. Aplikasi yang memiliki layanan *live video streaming* tersebut diantaranya Facebook *live streaming*, Bigo Live, Youtube, Twitch.tv, Tiktok, Instagram, dan lainnya.

3.4 Jenis Software Video Editing dan Live Streaming

Software video editing dan live streaming mempunyai perbedaan yang cukup jauh dikarenakan dari dasar penggunaannya. Terkadang setiap orang berpendapat bahwa *software* video editing lebih mudah atau sebaliknya.

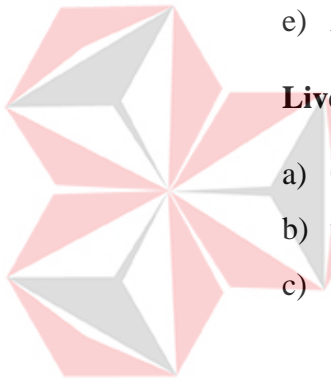
Software video editing dan live streaming untuk saat ini sudah bermacam-macam dari *developer* yang berbeda. Setiap orang mempunyai preferensinya sendiri-sendiri terhadap *software* editing dan *live streaming*. Bahkan secara profesional setiap *client* mempunyai standard tersendiri terhadap *software* apa yang digunakan oleh editor. Oleh karena itu penulis akan memberikan beberapa jenis *software* video editing and *live streaming* yang sering digunakan dan mempunyai fitur yang cukup *advance*, sebagai berikut:

Video Editing:

- a) Adobe Premiere Pro
- b) Sony Vegas Pro
- c) Davinci Resolve
- d) Adobe After Effects
- e) Adobe Media Encoder

Live Streaming:

- a) OBS
- b) vMix
- c) Streamlabs



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV: DESKRIPSI KERJA PRAKTIK

Dalam Bab IV ini dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan kerja praktik di CV. Arindra Production Pada pelaksanaan kerja praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Produksi Film dan Televisi dan juga sekaligus berhubungan dengan internal CV. Arindra Production. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk menjadi divisi team editor di CV. Arindra Production.

4.1 Analisa Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : CV. Arindra Production Surabaya

Devisi : Team Editor

Tempat : Surabaya

Kerja praktik dilaksanakan selama empat bulan, dimulai 1 Februari 2023 sampai 1 Maret 2023, dengan alokasi waktu Senin sampai Jumat pada pukul 09.00-17.00 WIB.

4.2 Posisi dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan kerja praktik, peran yang didapat oleh penulis berposisi sebagai team editor, yang memiliki kewajiban untuk mengedit warna, suara, dan efek pada video untuk beberapa video dan live streaming.

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di CV. Arindra Production 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*, *vMix*, dan *adobe lightroom*, pada gambar 4.1 berikut



Minggu 1

Gambar 4.1 *Software* yang digunakan

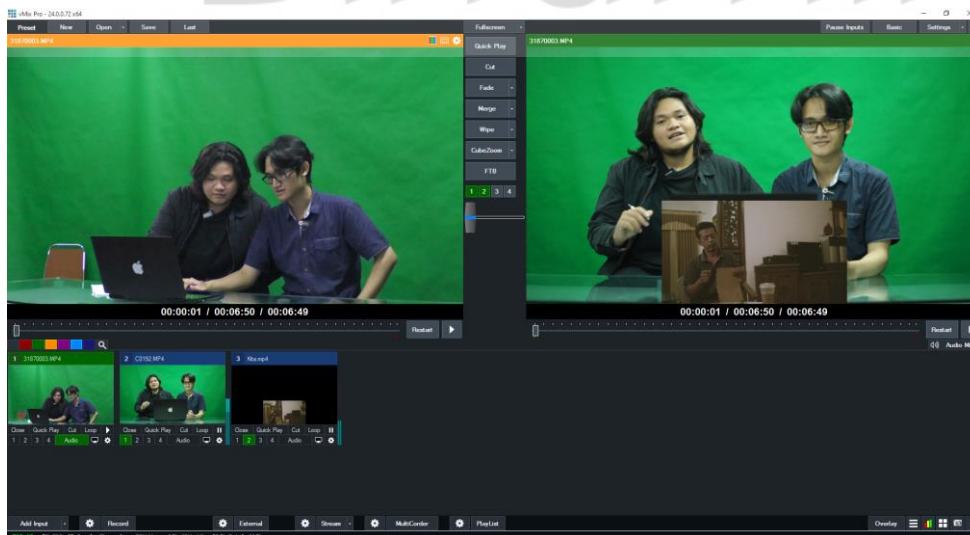
Pada minggu pertama magang kerja praktik, saya mengawalinya dengan membuat rencana pembelajaran untuk periode waktu magang di CV. Arindra Production Surabaya dengan Founder Reza Arindra. Kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran tentang *software* editing dan *live streaming* yang telah disediakan di kantor CV. Arindra Production Surabaya.



Gambar 4.2 Kegiatan Minggu 1

Minggu 2

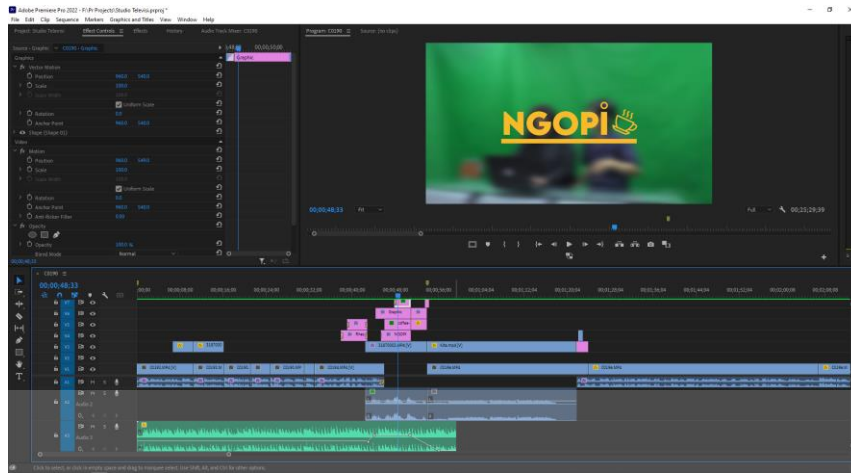
Minggu berikutnya mulai mengembangkan dan memperdalam pengetahuan dalam *live streaming* dan *softwaranya*. *Software* yang digunakan untuk kegiatan minggu kedua adalah vMix.



Gambar 4.3 Kegiatan Minggu 2

Minggu 3

Pada Minggu ketiga magang di CV. Arindra Production, saya dan Reza Arindra sebagai mentor mulai mendalami dan melakukan video editing dan *software*nya. *Software* yang digunakan untuk kegiatan minggu ketiga adalah Adobe Premiere Pro.



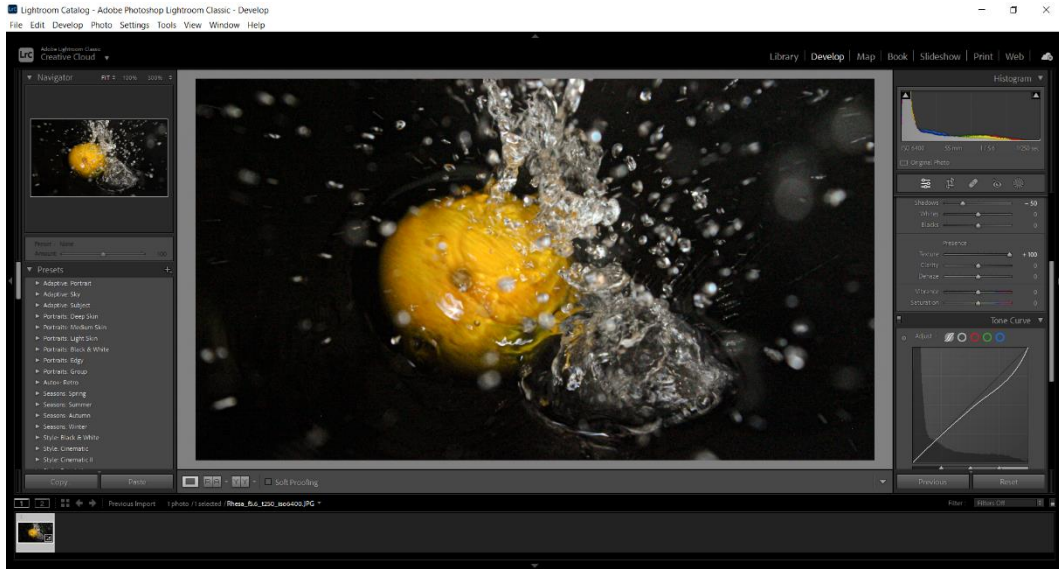
Gambar 4.4 Kegiatan Minggu 3



Minggu 4

Pada Minggu terakhir magang di CV. Arindra Production, saya diberi project terakhir untuk mengedit foto dari foto product dan secara tidak langsung saya mulai mendalami *software*nya. *Software* yang digunakan untuk kegiatan minggu keempat adalah Adobe Lightroom.

UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 4.5 Kegiatan Minggu 4



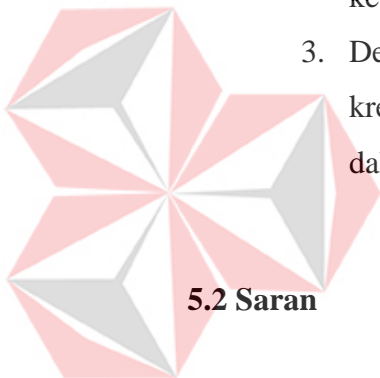
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V: PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang diperoleh ketika melakukan kerja prakti di CV. Arindra Production, maka dapat disimpulkan dalam beberapa hal berikut:

1. Sebagai seorang yang bergabung di divisi multimedia, dapat memahami proses bekerja dibawah perusahaan korporat dan mendapatkan ilmu baru selain dilingkup Produksi Film dan Televisi.
2. Dalam bekerja bersama yang diperlukan adalah sebuah kekompakan dan budaya bekerja lintas divisi untuk suatu program atau acara merupakan hal yang sangat berguna untuk memberikan tingkat keberhasilan yang tinggi.
3. Dengan adanya design grafis (multimedia) dapat bergerak menunjang kreatifitas mandiri yang dapat dilakukan baik di jenjang berikutnya dalam bidang kreatif.



5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan kerja praktik ini sebagai berikut:

1. Bagi Perusahaan

Memberikan fasilitas dari tempat yang lebih baik, seperti ruang meeting sehingga pegawai atau rekan-rekan merasa nyaman ketika melakukan rapat di kantor adanya kenyamanan tersebut dibutuhkan sehingga kita dapat berpikir dan bekerja dengan tenang dan menghasilkan hasil yang lebih maksimal.

2. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik

Bagi mahasiswa yang akan melakukan kerja praktik wajib memiliki persiapan yang baik dalam kebutuhan seperti pengetahuan, mental, serta

kemampuan dalam menyelesaikan masalah pada bidangnya. Dan disarankan dapat menggunakan alat dan aplikasi editing secara fleksible sehingga dapat menyelesaikan pekerjaan lebih cepat. Dan tetap membudidayakan untuk tepat waktu seperti system 0 detik yang berlaku di kampus kita Universitas Dinamika, hal tersebut.



UNIVERSITAS
Dinamika

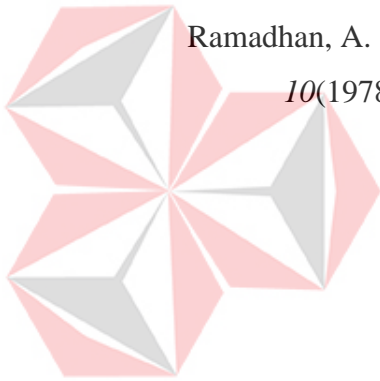
DAFTAR PUSTAKA

Dancyger, K. (2011). *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice*. Burlington: Focal Press.

Hartanto, B. (2017). *WHAT IS EDITING*. Hämtat från Binus University:
<https://binus.ac.id/malang/2017/09/what-is-editing/#:~:text=Editing%20adalah%20proses%20pemilihan%2C%20pemotongan,melakukan%20editing%20disebut%20sebagai%20editor>

Lestari, S. R. (2021). Pengaruh Live Streaming, Bran Awareness, Desain Web dan Brand image terhadap keputusan pembelian pada e-commerce shopee di jakarta pusat. *Skripsi*, 15-16.

Ramadhan, A. (2016). Multimedia Sebagai Metode Pembelajaran. *Future Tech*, 10(1978-9408), 1-11.



UNIVERSITAS
Dinamika