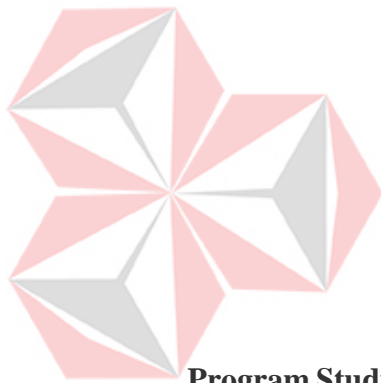




**OPERATOR STREAMING PADA KEGIATAN DI
GOLKAR TV JATIM SURABAYA**

KERJA PRAKTIK



UNIVERSITAS
Dinamika

Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi

Oleh :

Navenda Christyantyo

19510160007

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

OPERATOR STREAMING PADA KEGIATAN DI GOLKAR TV JATIM SURABAYA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Kerja Praktik



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh:

Nama : Navenda Christyantyo
NIM : 19510160007
Program Studi : DIV Produksi Film Dan Televisi

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2023

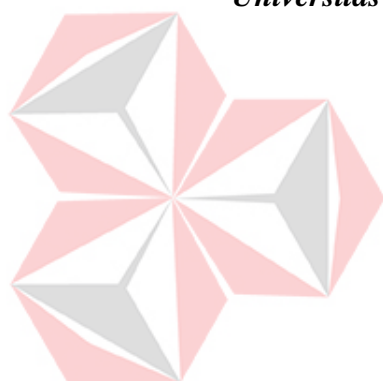
LEMBAR MOTTO



“Walaupun Sakit Waktu Tak Mau Tau ”
UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

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



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

OPERATOR STREAMING PADA KEGIATAN DI
GOLKAR TV JATIM SURABAYA

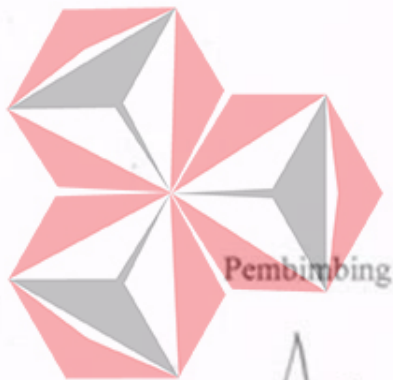
Laporan Kerja Praktik

Navenda Christyantyo

NIM: 19510160007

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 4 Juli 2022



Pembimbing

Yunanto Iri Laksono, M. Pd.

NIDN. 0794068505

UNIVERSITAS
Disetujui:

Dinamika

Penyelia

Jaiji Irawan, S.Hum.

Wakil Sekertaris Bidang PP V

Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi



Fakultas Desain dan Seni 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 : **Navenda Christyantyo**
NIM : **19510160007**
Program Studi : **DIV Produksi Film Dan Televisi**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : **OPERATOR STREAMING PADA KEGIATAN DI
GOLKAR TV JATIM SURABAYA**

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, 26 Januari 2023



Navenda Christyantyo
NIM : 19510160007

ABSTRAK

Editor Video dan Operator Steaming 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. Sedangkan operator live streaming bentuk video dan audio dalam melaksanakan sebuah acara. 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 di masukkan kedalam satu *sequence* dan disambungkan dengan video serta 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 di Golkar Jatim TV sehingga dalam penulisan Merdeka Belajar Kampus Merdeka ini diambillah judul "*Pasca Produksi dalam Kegiatan Dokumentasi di Golkar Jatim TV*"

Kata Kunci: *MBKM, Editor Video dan Operator Live Streaming, Golkar Jatim TV.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Merdeka Belajar Kampus Merdeka dengan judul “Pasca Produksi dalam kegiatan dokumentasi di Golkar Jatim TV”, dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian Merdeka Belajar Kampus Merdeka 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 Merdeka Belajar Kampus Merdeka.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Karsam, M.A., Ph.D selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika
4. Bapak Dr. Muh, Bahruddin, M.Med.Kom., selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.
5. Yunanto Tri Laksono, M.Pd .selaku Dosen Pembimbing Merdeka belajar kampus merdeka.
6. Bapak M. Sarmuji, SE., M.Si. dan Esti Nalurani, S.Sos., M.M. yang telah bersedia memberikan tempat untuk melakukan Merdeka belajar kampus merdeka.

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

Surabaya, 26 Januari 2023



Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
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 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Profil Instansi.....	4
2.2 Sejarah 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 Teori Live Streaming	9
3.2 Elemen-elemen Live Streaming.....	10
3.3 Metode editing video	13
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN.....	18
4.1 Analisa Sistem	18

4.2	Posisi dalam Instansi.....	18
4.3	Kegiatan Selama Merdeka belajar kampus merdeka	19
4.3.1	Minggu Ke -1	20
4.3.2	Minggu Ke-2	21
4.3.3	Minggu Ke-3	22
4.3.4	Minggu Ke-4	23
4.3.5	Minggu Ke-5	24
BAB V PENUTUP.....		26
5.1	Kesimpulan.....	26
DAFTAR PUSTAKA		28
LAMPIRAN.....		33
BIODATA PENULIS		28



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Golkar Jatim TV.....	05
Gambar 2.2 Peta Lokasi Golkar Jatim TV	06
Gambar 2.3 Letak Lokasi Golkar Jatim TV	06
Gambar 4.1 <i>Software</i> yang digunakan	18
Gambar 4.2 Live streaming pengajian, Masjid Al-Mujahidin	18
Gambar 4.3 Live streaming kegiatan Golkar Jatim Bersholawat	19
Gambar 4.4 Live streaming Pagelaran wayang kulit.....	20
Gambar 4.5 Live streaming Golkar institute	21



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Ke 1. Kartu bimbingan kerja praktik	33
Lampiran Ke 2. Acuan kerja (rangkap 3).....	34
Lampiran Ke 3. Garis besar rencana kerja mingguan	35
Lampiran Ke 4. Log harian dan catatan perubahan acuan kerja	36
Lampiran Ke 5. Kehadiran kerja praktik.....	37



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era revolusi 4.0 khususnya pada para mahasiswa yang ada di Indonesia diberikan 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 di dunia 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 memnuhi capaian pembelajaran mencakup prilaku, pengetahuan, dan ketrampilan dengan baik dan sesuai.” menurut (Anon., 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 elektornik 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 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 serta mental mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja.

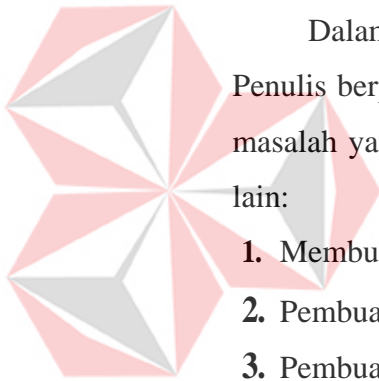
1.2 Rumusan Masalah

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



UNIVERSITAS
Dinamika

1.4 Tujuan

Tujuan dari mengikuti program Merdeka Belajar Kampus Merdeka ini . Mendapatkan pengalaman dan menambah jam terbang dalam pengembangan *hard skill* pada editing video, pembuatan bumper serta menambah relasi.

1.5 Manfaat

Manfaat dari Merdeka belajar kampus merdeka 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. Mengetahui proses menjadi operator live streaming dalam sebuah lingkup *broadcasting*
- c. Dapat mengasah dan meningkatkan ilmu yang didapat saat di perkuliahan.
- d. Menambah pengalaman kerja dalam bidang Industri Kreatif, Multimedia, Film, TV (Televisi).
- e. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.
- f. 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 Merdeka belajar kampus merdeka.
- h. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang multimedia.

3. Manfaat bagi Akademik

- i. Mengaplikasikan keilmuan editing video, operator live streaming,

pembuatan konten video serta memperluas pengalaman dalam bekerja di lapangan.

- j. Menjadikan Merdeka Belajar Kampus Merdeka sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
- k. Perguruan tinggi dalam dunia industri yang akan lebih dikenal.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi	: DPD Golkar Jatim
Alamat	: Jl. Ahmad Yani No.311, Menanggal, Kec. Gayungan, Kota Surabaya
Telp/Fax	: (031) 8431096
Website/Email	: https://instagram.com/golkarjatimtv?utm_medium=copy_link



UNIVERSITAS
Dinamika

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

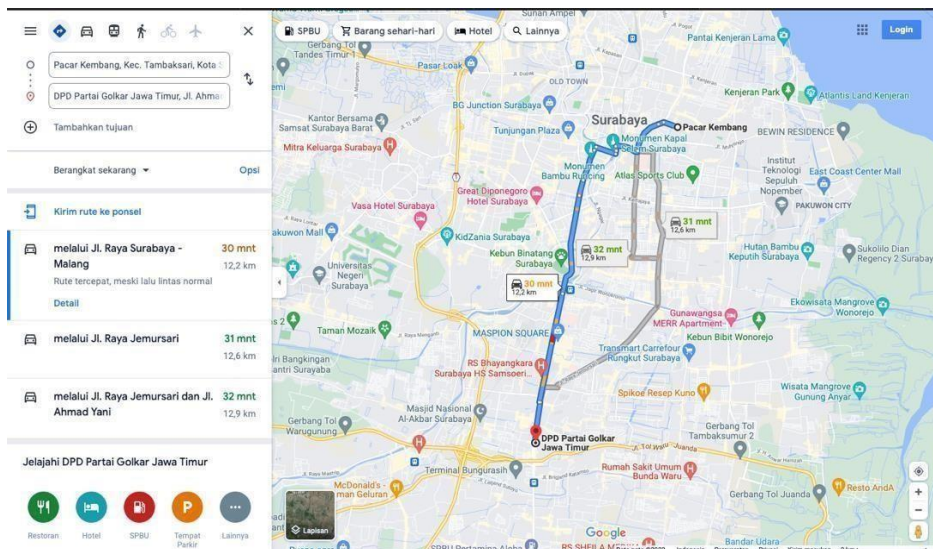
Melakukan Merdeka belajar kampus merdeka, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di perusahaan. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa yang akan datang untuk memulai pekerjaan.

DPD Golkar Jatim TV yang berada di Jl. Ahmad Yani No.311, Menanggal, Kec. Gayungan, Kota SBY, Jawa Timur 60234

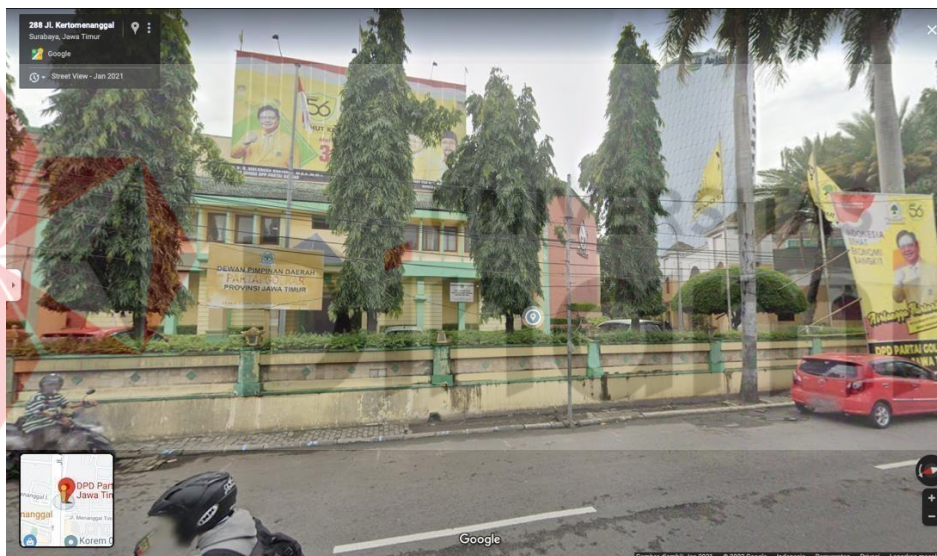
Berikut ini adalah logo Golkar Jatim TV yang berada di Surabaya.



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.Googlemaps.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 Studio Golkar Jatim TV

Tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Menginformasikan keberadaan Studi Golkar Jatim TV.
2. Memproduksi video yang berisi konten dalam social 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 Video Streaming

Video merupakan bentuk suatu media yang sangat penting untuk mengkomunikasikan dan hiburan selama puluhan tahun. Pertama kali, video diolah dan ditransmisikan dalam bentuk *analog*. Perkembangan di bidang computer telah membantu terbentuknya video *digital*. Salah satu penerapan video *digital* yang digunakan dalam transmisi data adalah *video streaming*.

Video streaming adalah teknologi pengiriman data, video atau audio dalam bentuk yang telah dikompresi melalui jaringan *internet* yang ditampilkan oleh suatu *player* secara *realtime*. Pengguna memerlukan *player* yang merupakan aplikasi khusus untuk melakukan dekompresi dan mengirimkan sebuah data berupa video ke tampilan layar monitor dan data berupa suara ke *speaker*.

Sebuah *player* dapat berupa suatu bagian dari *browser* atau sebuah perangkat lunak. Inti dari *streaming* adalah membagi data dan *encoding*, kemudian mengirimkannya melalui jaringan dan pada saat data sampai pada pengguna maka akan dilakukan *decoding* serta pembacaan data.

Ciri-ciri aplikasi *streaming* yaitu distribusi audio, visual dan multimedia pada sebuah jaringan secara *realtime* atau *on demand*, *transfer* media data *digital* dari *server* dan diterima oleh pengguna sebagai *realtime stream* simultan sehingga pemngguna tidak perlu menunggu keseluruhan data di-*download* karena server mengirimkan data yang diperlukan setiap selang waktu tertentu. Hal ini memungkinkan pengguna untuk menjalankan *file content* seketika dengan periode *buffer* pendek.

3.2 Elemen-Element Video streaming

Sebagai pengguna, Anda perlu tahu konsep dasar dari layanan ini. Berikut ini ringkasan konsep dasarnya:

- Ketika pengguna atau penonton sedang streaming sebuah file atau konten, maka akan terbentuk buffer di komputer atau perangkat yang sedang digunakan oleh penonton tersebut.
- Pada waktu yang sama, data video atau audio akan diunduh ke dalam buffer secara langsung pada perangkat pengguna.

- Dalam hitungan detik, buffer akan terisi sehingga file video atau audionya dapat dimainkan oleh sistem dengan cepat dan saat itu juga.
- Selama proses stream, sistem akan membacainformasi yang ada di buffer sekaligus mendownload file sehingga proses streaming-nya bisa berjalan dengan lancar.

Sebaliknya jika ada koneksi buruk, maka anda akan menemui beberapa atau factor yang menyebabkan proses live streaming tersebut menjadi buffering atau patah-patah, dikarenakan koneksi internet.

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

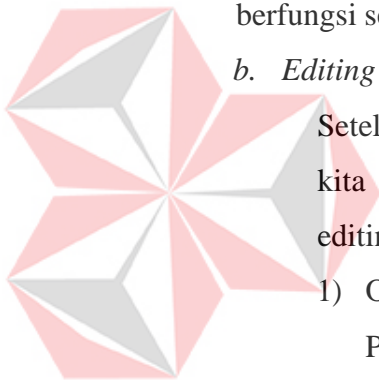
1) Offline editing

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



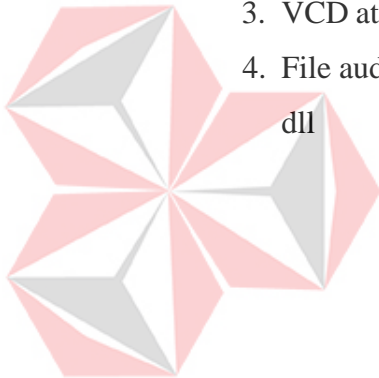
Signal audio video yang berasal dari *original tape/ master tape* akan direkamkan ke dalam *hard disk* sesuai dengan data yang ada pada *Edit Decision List* Pada proses ini, *capturing* dilakukan dengan data rate yang tinggi sesuai dengan kualitas hasil shooting yakni di atas 5000 kbps (*high quality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

4.1 Analisa Sistem

Merdeka belajar kampus merdeka yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : Golkar Jatim TV
Divisi : Operator live streaming
Tempat : Surabaya

Kerja Praktek dilaksanakan selama empat 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 Operator live streaming, yang bertugas melakukan sebuah pekerjaan broadcasting untuk sebuah acara di Golkar Jatim TV, contohnya seperti Live kegiatan pengajian, kegiatan rapat internal, kegiatan sosialisasi di Golkar jatim.

4.3 Kegiatan Selama Merdeka belajar kampus merdeka

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 *VMIX* dan *OBS*, 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 saya mengawalinya dengan pertemuan langsung dan melakukan kontrak kerja. Kemudian di bulan ini saya berkesempatan menjadi operator live streaming di youtube Golkar Jatim TV dengan pendampingan Bersama multimedia Golkar Jatim TV. Kegiatan bulan ini yaitu saya melakukan kegiatan live streaming pengajian yang dilakukan setiap hari kamis.



Gambar 4.2 *Live streaming pengajian, Masjid Al-Mujahidin.*

4.4.2 Minggu Ke-3

Ketika bulan ke-2 saya diberikan tugas Kembali dengan Golkar Jatim, yaitu saya mempersiapkan semua alat broadcasting dan juga mempersiapkan multimedia dari Golkar Jatim TV di karenakan di Golkar Jatim tersebut akan di selenggarakan kegiatan religi dengan judul Golkar Jatim TV yang akan di live streaming kan di channel youtube dari Golkar Jatim TV, setelah saya diberikan tugas tersebut saya langsung bergegas mempersiapkan semua perlengkapan live streaming mulai dari kamera, software live streaming, perkabelan, peraudio, dll. Setelah itu saya melakukan tugas tersebut.



Gambar 4.3 Live streaming kegiatan Golkat Jatim Bersholawat

Di hari Kamis ada pengajian yang dilakukan secara semi streaming dengan merekam langsung pengajian tersebut kemudian diedit dengan Adobe Premiere Pro CC 2018 setelah itu langsung diupload di *YouTube*.

4.4.3 Minggu Ke-4

Di bulan November saya Kembali diberikan tugas yaitu mempersiapkan kegiatan pagelaran wayang kulit yang diadakan oleh Golkar Jatim TV. Dan juga saya diberikan kesempatan lagi untuk menjadi operator Kembali pada gelaran wayang kulit ini yang diadakan oleh Golkar Jatim TV, pada pagelaran ini saya berdampingan dengan salah stasiun televisi yaitu TVRI.



Gambar 4.4 *Live streaming pagelaran wayang kulit.*

4.5 Bulan Oktober 2021

4.4.4 Bulan Ke-4

Pada bulan Desember saya Bersama teman-teman diberikan tugas sebelum saya dan teman-teman menyelesaikan kontrak yang ada di Golkar Jatim TV yaitu mempersiapkan live streaming di youtube channel Golkar Jatim TV dengan acara bernama Golkar Institute.



Gambar 4.5 *Live streaming Golkar Institute*

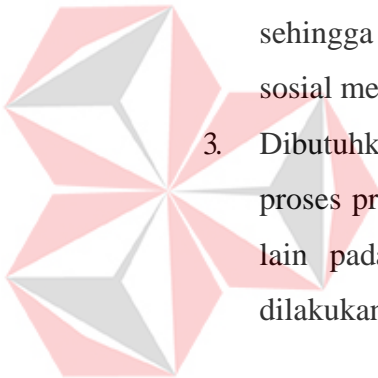
BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan merdeka belajar kampus merdeka di Golkar Jatim TV, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang Operator live streaming, haruslah mengetahui seluk beluk proses pra produksi sampai produksi, Produksi/kegiatan informasi yang menjadi momentum paling penting dalam pengambilan semua kegiatan yang dilakukan oleh Golkar Jatim untuk di share ke ruang public.
2. Dengan adanya Operator live streaming secara digital akan memudahkan masyarakat luas umumnya dan Golkar Jatim TV khususnya untuk mengabadikan suatu kejadian penting dan dikemas sedemikian rupa sehingga menghasilkan sesuatu yang menarik untuk di publikasikan di sosial media.
3. 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 pembuatan konten.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

Chorifin, R. (2019). Peran Video Editor dalam Pembuatan Iklan Digital di Jendela Management. <https://repository.stikom Yogyakarta.ac.id/51/>, 51.

Ramadhan. (2017). multimedia. 51.

Yudianto, A. (2017). PENERAPAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. <https://eprints.ummi.ac.id/354/>, 354.



UNIVERSITAS
Dinamika



UNIVERSITAS
Dinamika