



**EDITOR DALAM KEGIATAN PRODUKSI VIDEO *MICROLEARNING*
KEMENDIKBUD**



**Oleh:
Pramudya Arya Narendra
18510160037**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2024**

**EDITOR DALAM KEGIATAN PRODUKSI VIDEO *MICROLEARNING*
KEMENDIKBUD**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Kerja Praktik



Disusun Oleh:

Nama

: Pramudya Arya Narendra

NIM

18510160037

Program Studi

: D4 Produksi Film dan Televisi

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

LEMBAR PENGESAHAN

**EDITOR DALAM KEGIATAN PRODUKSI VIDEO *MICROLEARNING*
KEMENDIKBUD**

Laporan Kerja Praktik
Pramudya Arya Narendra

NIM: 18510160037

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 14 Januari 2024



Pembimbing,

Karsam, MA., Ph.D

NIDN. 0705076802

UNIVERSITAS

Disetujui:

Dinamika

Penyelia,

Sutikno, S.Kom., M.Sn.

NIDN. 0718117501

Mengetahui,

Kaprodi D4 Produksi Film dan Televisi



Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS

Dinamika

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

NIDN. 0704017701

**PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Pramudya Arya Narendra

NIM : 18510160037

Program Studi : D4 Produksi Film dan Televisi

Fakultas : Desain dan Industri Kreatif

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik

Judul Karya : EDITOR DALAM KEGIATAN PRODUKSI VIDEO
MICROLEARNING KEMENDIKBUD

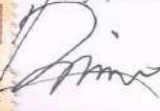
Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa:

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 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, 5 Oktober 2023




Pramudya Arya Narendra
18510160037

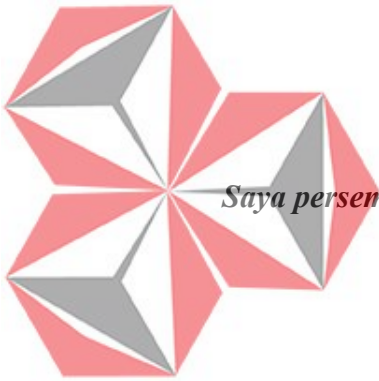
LEMBAR MOTTO



“Think To Do”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



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

UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAK

Kegiatan ini bertujuan untuk menganalisis peran editor dalam kegiatan produksi video micrlearning Kemendikbud. Micrlearning merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan konten pendek dan terfokus untuk memberikan informasi atau keterampilan kepada peserta didik. Dalam konteks Kemendikbud, video micrlearning digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk memperluas akses dan meningkatkan kualitas pendidikan. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan observasi terhadap editor yang terlibat dalam kegiatan produksi video micrlearning Kemendikbud. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis konten untuk mengidentifikasi peran editor dalam proses produksi video micrlearning.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa editor memiliki peran penting dalam kegiatan produksi video micrlearning. Mereka bertanggung jawab untuk mengedit dan menyusun konten video agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan standar kualitas yang ditetapkan oleh Kemendikbud. Selain itu, editor juga berperan dalam memilih dan mengatur elemen-elemen visual, audio, dan grafis yang mendukung pesan yang ingin disampaikan dalam video micrlearning. Temuan kegiatan ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang peran editor dalam kegiatan produksi video micrlearning Kemendikbud. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi Kemendikbud dalam mengoptimalkan peran editor dalam proses produksi video micrlearning, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media video micrlearning.

Kata Kunci: Video Microlearning, Editor, Kemendikbud



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik (KP) berjudul: “Editor Dalam Kegiatan Produksi Video Microlearning Kemendikbud”, dapat diselesaikan dengan baik. Dalam Penyelesaian laporan KP 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 MA., Ph.D selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif. Dan Selaku Pembimbing Kerja Praktik.
4. Bapak Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku Ketua Program Studi D4 Produksi Film dan Televisi.
5. Kedua Orang Tua dan teman yang senantiasa memberikan dukungan penuh selama masa kegiatan.

Demikian Laporan Kerja Praktik ini disusun jika terdapat kesalahan dalam penulisan, maupun penyusunan Laporan Kerja Praktik ini dimohon memberikan kritik dan saran. Sehingga Laporan Kerja Praktik ini menjadi lebih baik. Semoga Laporan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya bagi teman-teman di Program Studi D4 Produksi Film dan Televisi, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika.

Surabaya, 14 Januari 2024

Penulis

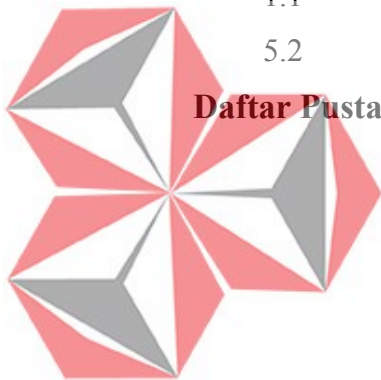
DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	7
KATA PENGANTAR	8
DAFTAR ISI	9
DAFTAR GAMBAR	11
BAB I PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang Masalah	13
1.2 Rumusan Masalah	14
1.3 Batasan Masalah	14
1.4 Tujuan	15
1.5 Manfaat	15
1.5.1 Manfaat bagi Mahasiswa	15
1.5.2 Manfaat bagi Perusahaan	15
1.5.3 Manfaat bagi Akademik	15
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	16
2.1 Profil Instansi	16
2.2 Sejarah Singkat D4 Produksi Film dan Televisi, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika.	17
2.3 <i>Overview</i> Instansi	17
2.4 Visi, Misi, dan Tujuan D4 Produksi Film dan Televisi	18
2.4.1 Visi	18
2.4.2 Misi	18
2.4.3 Tujuan	19
BAB III LANDASAN TEORI	20
3.1. Film	20
3.1.1. Film Pendek	20
3.1.2. Film Sebagai Pendidikan	21
3.2. Editor	21
3.3. Video Microlearning	21
3.3.1. Video Microlearning Mendikbud	22
3.4. MBKM	22



UNIVERSITAS
Dinamika

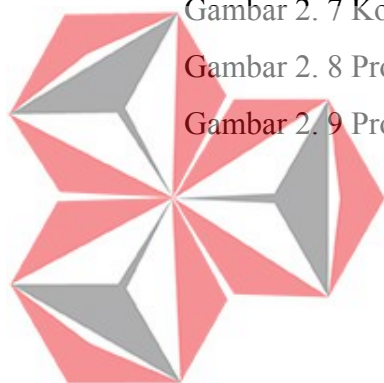
3.4.1.	MBKM Mendikbud	23
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN		24
4.1	Analisa Sistem	24
4.2	Posisi Dalam Instansi	24
4.3	Kegiatan Selama Kerja Praktik	24
4.3.1	Minggu Ke -1	24
4.3.2	Minggu Ke-2	25
4.3.3	8Minggu Ke-3	25
4.3.4	Minggu Ke-4	26
4.3.5	Minggu Ke-5	27
4.3.6	minggu ke-6	28
BAB V PENUTUP		29
1.1	Kesimpulan	29
5.2	Saran	29
Daftar Pustaka		30



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 Logo D4 Produksi Film dan Televisi	18
Gambar 1. 2 Peta Lokasi Universitas Dinamika	18
Gambar 1. 3 Letak lokasi Universitas Dinamika	19
Gambar 1. 4 Website D4 Produksi Film dan Televisi	19
Gambar 2. 1 Dokumentasi Bedah Naskah dan <i>Jobdesk</i>	26
Gambar 2. 2 Dokumentasi <i>Breakdown Script</i>	26
Gambar 2. 3 Dokumentasi Proses <i>Recce</i>	27
Gambar 2. 4 Proses Produksi hari pertama SMPN 21 Surabaya.	27
Gambar 2. 5 Proses Produksi untuk 6 Naskah.	27
Gambar 2. 6 Proses Produksi Hari Pertama di SMAN 10 Surabaya.	28
Gambar 2. 7 Kondisi Produksi hari terakhir di SMAN 10 Surabaya	28
Gambar 2. 8 Proses pertemuan dengan tim PMM kemendikbud.	29
Gambar 2. 9 Proses Evaluasi Dengan Tim Produksi	29



UNIVERSITAS
Dinamika



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

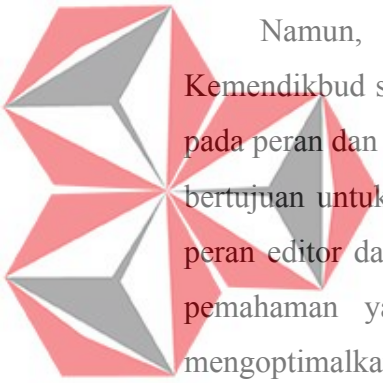
Pada dasarnya, tujuan adanya program Kampus Merdeka (MBKM) adalah menyiapkan lulusan Perguruan Tinggi yang memiliki soft skills maupun hard skills yang matang dan relevan dengan kebutuhan zaman. Dengan begitu, angka sarjana yang menganggur di Indonesia dapat berkurang. Apabila implementasi Kampus Merdeka berjalan dengan sukses, terjamin mutunya, dan berkelanjutan, akan ada banyak pihak yang mendapatkan manfaatnya. Mulai dari mahasiswa, lulusan Perguruan Tinggi, dosen, hingga dunia kerja. Untuk mahasiswa, manfaat Kampus Merdeka (MBKM) adalah memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk mengeksplorasi minat dan bakat selama menjalani pendidikan di Program Studi Sarjana Terapan.

Sementara untuk lulusan Perguruan Tinggi manfaat yang didapatkan dari mengikuti program Kampus Merdeka (MBKM) adalah memperoleh keterampilan kerja khusus dan soft skills yang relevan untuk memasuki masyarakat informasi dan Industri 4.0. Adapun manfaat program Kampus Merdeka (MBKM) yang diperoleh oleh dosen adalah kemampuan pedagogi dan penguasaan substansi pembelajaran yang lebih meningkat. Sementara untuk dunia kerja, adanya program Kampus Merdeka (MBKM) ini dapat memberikan manfaat berupa tenaga kerja yang dapat diandalkan untuk menjadi pemimpin, serta tenaga kerja dengan keterampilan kerja khusus dan soft skills yang relevan dalam menjalankan pekerjaan di era Industri 4.0.

Kampus Merdeka (MBKM) juga bertujuan untuk menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian. Lebih lanjut, tujuan lainnya dari program Kampus Merdeka (MBKM) adalah dapat memfasilitasi mahasiswa dalam mengembangkan potensi yang dimiliki sesuai dengan passion dan bakatnya melalui program-program experiential learning dengan jalur yang fleksibel. Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi menawarkan dua peminatan, yaitu Peminatan Film dan Peminatan Animasi. Basis pembelajaran kedua peminatan ini diturunkan dari kata kunci VISI Fakultas, yaitu

Teknologi.

Latar belakang kegiatan tentang editor dalam kegiatan produksi video micrlearning Kemendikbud adalah karena adanya kebutuhan akan penggunaan media video sebagai salah satu alat untuk meningkatkan akses dan kualitas pendidikan. Di era digital saat ini, video menjadi salah satu media yang efektif untuk menyampaikan informasi dan keterampilan kepada peserta didik dalam bentuk yang menarik dan mudah dipahami. Kemendikbud sebagai lembaga yang bertanggung jawab dalam pengembangan pendidikan di Indonesia telah mengadopsi pendekatan micrlearning dalam upaya memperluas akses dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam konteks ini, editor memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan produksi video micrlearning. Editor bertugas untuk mengedit dan menyusun konten video agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan standar kualitas yang ditetapkan oleh Kemendikbud.



Namun, meskipun peran editor dalam produksi video micrlearning Kemendikbud sangat penting, belum banyak penelitian yang secara khusus fokus pada peran dan kontribusi editor dalam kegiatan ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan pengetahuan tersebut dengan menganalisis peran editor dalam kegiatan produksi video micrlearning Kemendikbud. Dengan pemahaman yang lebih dalam tentang peran editor, Kemendikbud dapat mengoptimalkan kontribusi editor dalam proses produksi video micrlearning sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media video micrlearning. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan baru dan rekomendasi bagi pihak-pihak terkait dalam pengembangan dan implementasi micrlearning di bidang pendidikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja Praktik yaitu bagaimana cara melaksanakan tugas sebagai Editor untuk dalam kegiatan produksi video micrlearning kemendikbud berjalan dengan lancar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka pekerjaan yang akan dilakukan

selama MBKM ini meliputi:

1. Memilih, memposisikan, dan mengatur peralatan yang digunakan untuk keperluan produksi dan pasca produksi. Menyusun alur editing mulai dari pra produksi hingga produksi agar jadwal tertata dengan rapih.
2. Memantau kebutuhan untuk untuk proses editing aga menghasilkan kualitas yang baik.

1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah mendapatkan pengalaman dan meningkatkan kualitas dalam mengembangkan profesi sebagai *editor*.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari Kerja Praktik ini, yaitu:

1.5.1 Manfaat bagi Mahasiswa

- a. Mengetahui tahapan produksi sebagai peran editor.
- b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.

1.5.2 Manfaat bagi Perusahaan

- a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
- b. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.

1.5.3 Manfaat bagi Akademik

- a. Mengaplikasikan keilmuan proses pembuatan film, video pendek maupun iklan.
- b. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
- c. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi : D4 Produksi Film dan Televisi, Fakultas
Desain dan Industri Kreatif, Universitas
Dinamika

Alamat : Jl. Raya Kedung Baruk No.

98, Surabaya Telp/Fax : +62 31 8721731

Email : prodi.profiti@dinamika.ac.id

Website : profiti.dinamika.ac.id



2.2 Sejarah Singkat D4 Produksi Film dan Televisi, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika.

Pembangunan teknologi dan informasi menjadi hal penting dalam pembangunan dan pengembangan nasional. 2 hal tersebut juga harus diiringi dengan pengetahuan di bidang ekonomi dan bisnis untuk bisa bersaing di era yang terus berkembang. Tidak lupa kebudayaan dan seni harus tetap di pertahankan agar identitas bangsa tidak musnah. Melalui kemajuan teknologi informasi dan ekonomi Negara bisa berkembang dan menjawab seluruh tantangan. Melalui 4 hal utama, kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan, kreatif dalam menciptakan inovasi, berkolaborasi dengan seluruh pihak, serta membangun komunikasi seluas-luasnya untuk terciptanya suatu hubungan yang baik.

Program Studi D4 Produksi Film dan Televisi menawarkan dua peminatan, yaitu Peminatan Film dan Peminatan ANIMasi. Basis pembelajaran kedua peminatan ini diturunkan dari kata kunci VISI Fakultas, yaitu Teknologi. Dimana kata kunci Teknologi tersebut digabungkan dengan pengetahuan perfilman atau aNIMasi, estetika, sosial dan budaya, dengan penguatan pada ketrampilan teknis produksi film atau aNIMasi. Dalam proses pembelajarannya, mahasiswa dilengkapi dengan kemampuan penguasaan

komunikasi, baik secara oral maupun tulisan dan visual. Gabungan pengetahuan dan ketrampilan ini akan menjadi pondasi utama dalam pembuatan film yang sanggup mempengaruhi emosi penonton.

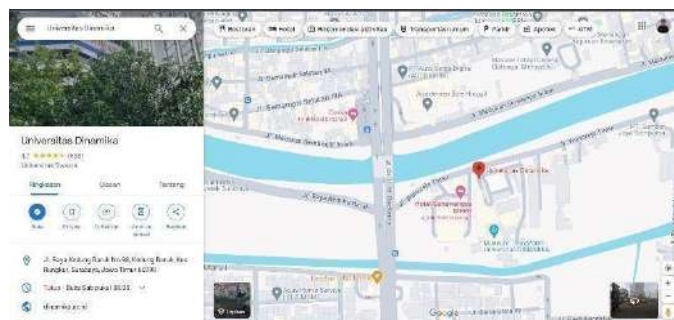
2.3 Overview Instansi

Dalam melakukan MBKM, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan tersebut. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di sekitar perusahaan. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa kerja.

D4 Produksi Film dan Televisi, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika beralamatkan di Jl. Raya Kedung Baruk No. 98 Surabaya. Gambar 2.1 gambar logo D4 Produksi Film dan Televisi, 2.2 Merupakan peta lokasi D4 Produksi Film dan Televisi, 2.3 Merupakan letak lokasi D4 Produksi Film dan Televisi, 2.4 merupakan tampilan website D4 Produksi Film dan Televisi.



Gambar 1. 1 Logo D4 Produksi Film dan Televisi
(Sumber: profiti.dinamika.ac.id)



Gambar 1. 2 Peta Lokasi Universitas
Dinamika (Sumber:
<https://maps.google.com/>
)



Gambar .1 3 Letak lokasi Universitas Dinamika (Sumber: www.maps.google.com)



Gambar 1. 4 Website D4 Produksi Film dan Televisi (Sumber: profiti.dinamika.ac.id)



2.4 Visi, Misi, dan Tujuan D4 Produksi Film dan Televisi

Sebagai salah satu program studi didalam Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika, D4 Produksi Film dan Televisi memiliki Visi, Misi dan Tujuan sebagai berikut:

2.4.1 Visi

Menjadi Perguruan Tinggi yang produktif dalam berinovasi.

2.4.2 Misi

Adapun misi D4 Produksi Film dan Televisi adalah sebagai berikut:

1. Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas dan futuristis.
2. Mengembangkan produktivitas berkreasi dan berinovasi.
3. Mengembangkan layanan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

2.4.3 Tujuan

Tujuan D4 Produksi Film dan Televisi adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan SDM berbudi pekerti luhur, kompetitif, dan adaptif terhadap perkembangan.
2. Mengembangkan pendidikan yang berkualitas dan inovatif.
3. Menghasilkan produk kreatif dan inovatif yang tepat guna.
4. Memperluas kolaborasi yang produktif.
5. Mengembangkan lingkungan yang sehat dan produktif.
6. Meningkatkan produktivitas layanan bagi masyarakat.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN

TEORI

3.1 Film

Menurut Wibowo (Rizal, 2014), film adalah suatu alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum melalui media cerita, dan juga dapat diartikan sebagai media ekspresi artistik bagi para seniman dan insan perfilman untuk mengungkapkan gagasan dan ide cerita yang dimilikinya. Sedangkan menurut UU no 33 tahun 2009 tentang perfilman, mengatakan bahwa film adalah sebuah karya seni budaya yang merupakan suatu pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat atas dasar kaidah sinematografi dengan ataupun tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Menurut (Rabiger, 2009)) Film adalah media berbentuk video yang dimulai atau dihasilkan dalam ide nyata, kemudian didalamnya harus mendukung unsur hiburan dan makna. Unsur hiburan dan makna ini letak dengan kondisi pembuatan film yang terkadang bisa dalam bentuk komedi bisa juga dalam bentuk sejarah.



UNIVERSITAS
Dinamika

3.1.1 Film Pendek

Film pendek merupakan primadona bagi para pembuat film independen. Selain dapat diraih dengan biaya yang relatif lebih murah dari film panjang, film pendek juga memberikan ruang gerak ekspresi yang lebih leluasa. Meski tidak sedikit juga pembuat film yang hanya menganggapnya sebagai sebuah batu loncatan menuju film panjang. Film pendek pada hakikatnya bukanlah sebuah reduksi dari film panjang, ataupun sekedar wahana pelatihan belaka. Film pendek memiliki karakteristiknya sendiri yang berbeda dengan film panjang, bukan lebih sempit dalam pemaknaan, atau bukan lebih mudah. Sebagai analogi, dalam dunia sastra, seorang penulis cerpen yang baik belum tentu dapat menulis novel dengan baik, begitu juga sebaliknya, seorang penulis novel, belum tentu dapat memahami cara penuturan sederhana dari sebuah cerpen.

3.1.2 Film Sebagai Pendidikan

Menurut (Effendy, 2014) tujuan utama khalayak umum menonton film adalah untuk memperoleh hiburan. Namun, selain itu di dalam film pun dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, atau bahkan persuasif. Hal ini sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979 yang mengatakan bahwa selain sebagai media hiburan, film dapat digunakan sebagai media pendidikan untuk pembinaan generasi muda dalam membangun karakter. Menurut (Azhar, 2006), film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu obyek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Fungsi film dalam proses pembelajaran terkait dengan tiga hal, yaitu untuk tujuan kognitif, untuk tujuan psikomotor, dan untuk tujuan afektif.



3.2 Editor

Editing adalah suatu proses mengatur dan menyusun rangkaian shot menjadi sebuah scene, rangkaian scene menjadi sebuah sequence, rangkaian sequence menjadi suatu cerita yang utuh. Tujuan dasar dari proses editing adalah menyajikan suatu cerita dengan jelas kepada penonton. (Nugroho, 2014:215). Pengertian editing televisi itu sendiri adalah proses menyusung, memanipulasi, dan merangkai ulang rekaman video (master tape) menjadi suatu rangkaian cerita yang baru (sesuai naskah) dengan memberikan penambahan tulisan, gambar, atau suara sehingga mudah dimengerti dan dapat dinikmati pemirsa. Berikut pengertian definisi editing menurut pemikiran para ahli. (Fachruddin, 2012:393)

3.3 Video Microlearning

Microlearning adalah sebuah strategi untuk menyusun konten menjadi segmen-segmen kecil dan fokus. Konten dapat berupa video, infografis atau artikel dengan durasi singkat sekitar 5 menit. Metode microlearning juga sangat aplikatif untuk diterapkan dalam pembelajaran menggunakan ponsel

karena fleksibel untuk diakses kapan saja dan tidak mengganggu produktivitas peserta pelatihan.

3.3.1 Video Microlearning Kemendikbud

PISA (*Programme for International Student Assessment*) adalah penilaian siswa skala besar (internasional). PISA disponsori OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) atau Organisasi Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan. PISA bertujuan mengevaluasi sistem pendidikan dari 72 negara di dunia. Evaluasi berlangsung tiga tahun sekali. Yang dinilai peserta didik berusia 15 tahun dari sekolah-sekolah yang dipilih secara acak. Tes ini bersifat diagnostik yang salah satu manfaatnya untuk perbaikan sistem pendidikan di negara anggota OECD. PISA memonitor dan membandingkan hasil pendidikan dalam soal literasi membaca, literasi matematika dan literasi sains.

Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) melalui Direktorat Guru Pendidikan Dasar, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mengembangkan konten dan media belajar terkait PISA literasi membaca, literasi matematika dan literasi sains ke dalam Microlearning. Setiap konten dibagi menjadi segmen-segmen kecil dan terfokus untuk memudahkan dan mempercepat pemahaman terkait substansi materi. Dengan pengembangan microlearning ini diharapkan guru dan peserta didik dapat memahami kompetensi abad 21 yang diukur dalam survei PISA sehingga dapat meningkatkan mutu serta relevansi hasil pendidikan ke arah yang lebih baik.

3.4 MBKM

Kampus Merdeka (MBKM) adalah sebuah inovasi yang dibuat oleh Kemendikbudristek dan diluncurkan sebuah kebijakan untuk mentransformasi sistem Pendidikan tinggi di Indonesia untuk menghasilkan lulusan yang lebih relevan. Program ini diharapkan dapat menjadi salah satu cara untuk menghasilkan lulusan Perguruan Tinggi yang sesuai dengan

perkembangan zaman, kemajuan IPTEK, tuntutan dunia kerja, maupun dinamika masyarakat.

3.4.1 MBKM Kemendikbud

Kampus Merdeka adalah kebijakan yang dikeluarkan oleh Kemendikbudristek dengan memberikan hak kepada Mahasiswa untuk mengambil mata kuliah di luar program studi selama 1 semester dan berkegiatan di luar perguruan tinggi selama 2 semester. Perguruan tinggi diberikan kebebasan untuk menyediakan kegiatan Kampus Merdeka yang sesuai dengan kebutuhan dan minat mahasiswanya.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

D4 Produksi Film dan Televisi Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika. Pada pelaksanaan MBKM, diberikan tugas yang berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki serta juga sekaligus berhubungan dengan D4 Produksi Film dan Televisi. Dalam kesempatan ini penulis diberikan kepercayaan untuk menjadi *Director Of Photography* (DOP) pada pembuatan *video microlearning* Kemendikbud.

4.1 Analisa Sistem

MBKM yang dilaksanakan sebagai berikut: Nama Institusi : D4 Produksi Film dan Televisi Divisi : Editor

Tempat : Surabaya, Indonesia

MBKM dilaksanakan selama satu semester, dimulai pada 3 September 2023 s/d 3 Desember 2023, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 07.45-17.00 Waktu Indonesia Barat.

4.2 Posisi Dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan MBKM, posisi yang didapat oleh penulis sebagai Editor, yang memiliki tugas yang sangat krusial dalam produksi program acara. Untuk menciptakan audio berkualitas tanpa gangguan noise dan layak disiarkan, diperlukan tenaga kerja yang memiliki kemampuan dalam penggunaan peralatan editing.

4.3 Kegiatan Selama MBKM

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan MBKM dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

4.3.1 Minggu Ke -1

Di hari pertama MBKM, saya dan seluruh kru membedah naskah dan *jobdesk* masing-masing kru. Merancang kasaran jadwal dan memilih sekolah yang akan dituju untuk syuting.



Gambar 2. 1 Dokumentasi Bedah Naskah dan *Jobdesk*

4.3.2 Minggu Ke-2

Pada minggu ke 2 ini. Saya bersama tim produksi mulai melakukan shooting untuk 7 naskah yang berlokasi di SDN Ketintang dan melakukan produksi naskah untuk presenter.



Gambar 2. 2 Proses Produksi untuk 7 Naskah.

4.3.3 Minggu Ke-3

Pada minggu ke 3 ini. Saya dan perwakilan head departement melakukan kegiatan recce dan reading 2 lokasi yaitu di SMPN 21 Surabaya dan SMAN 10 Surabaya. Setelah itu saya menyusun hasil recce untuk dipergunakan di photoboard sebagai panduan pada saat tahap produksi.



Gambar 2. 3 Dokumentasi Proses *Recce*

1.3.4 Minggu Ke-4

Pada minggu ke 4 ini. Saya Bersama tim produksi mulai melakukan shooting 3 hari untuk 6 naskah. Yang berlokasi di SMPN 21 Surabaya.



Gambar 2. 4 Proses Produksi hari pertama SMPN 21 Surabaya.



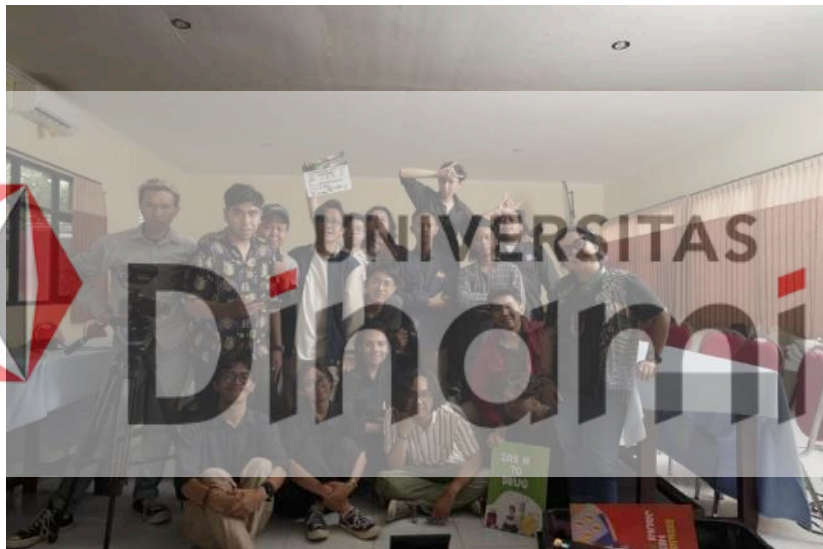
Gambar 2. 5 Proses Produksi untuk 6 Naskah.

4.3.5 Minggu Ke-5

Pada minggu ke 5 ini. Saya Bersama tim produksi mulai melakukan shooting untuk 3 naskah Selama 2 hari. Yang berlokasi di SMAN 10 Surabaya



Gambar 2. 6 Proses Produksi Hari Pertama di SMAN 10 Surabaya.



Gambar 2. 7 Kondisi Produksi hari terakhir di SMAN 10 Surabaya.

4.3.6 minggu ke-6

Pada minggu ke 6 ini. Saya Bersama tim produksi melakukan pertemuan dengan tim PMM kemendikbud dan melakukan evaluasi dengan tim produksi.



Gambar 2. 8 Proses pertemuan dengan tim PMM kemendikbud.



Gambar 2. 9 Proses Evaluasi Dengan Tim Produksi

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan MBKM di D4 Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika, maka dapat disimpulkan sebagai seorang Editor, kemampuan untuk bekerja dengan cepat, berpikir secara kreatif, dan menjaga ketertiban dalam situasi yang dinamis sangatlah penting. Dalam project video microlearning ini, runner adalah posisi yang membutuhkan kepekaan dalam bekerja.

5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan MBKM ini sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan MBKM
Bagi mahasiswa yang akan melakukan MBKM terutama di bidang kreatif, perlu siap untuk beradaptasi dengan dunia kerja dan belajar untuk lebih inisiatif dan cekatan. Perbanyak referensi dan juga manfaatkan wadah MBKM sebagai tempat untuk berjejaring relasi.
2. Bagi Universitas Dinamika

Lebih berkembang untuk kedepannya terkait kebutuhan lapangan dan kerjasama di era modern sekarang, agar mahasiswanya pun mampu berkembang dan dapat bersaing dengan pelaku industri kreatif di masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

Angelina, M. R. (2018, maret 1).

PERAN PENATA SUARA DALAM MENDUKUNG PROGRAM DOKUMENTER.
Jurnal Ilmiah Teknik Studio Vol. 4, .

Cinemags. (2016, july 4).

Mengenal Profesi Sound Recordist.

Retrieved from cinemags.org: <https://cinemags.org/mengenal-profesi-sound-recordist/>

Dennis, F. G. (2008).

Bekerja Sebagai Sutradara.

Jakarta: PT PENERBIT ERLANGGA MAHAMERU.

Effendy, H. (2009).

Mari Membuat Film. Jakarta: Erlangga.

Fitria, T. N. (2022).

Microlearning dalam Proses Belajar Mengajar: Suatu Tinjauan.

CENDEKIA: Jurnal Ilmu, Sosial, Bahasa dan Pendidikan, 2 (4), 114-135.

Nadya. (2023, September 27).

Peran Asisten Sutradara Dalam Dunia Film. Retrieved from
indonesia.sae.edu:

<https://indonesia.sae.edu/id/peran-asisten-sutradara-dalam-dunia-film/>

Pamungkas, W. A., & Koeswanti, H. D. (2022).

Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.
Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 4, 346-354.

Studio Antelope. (2023, September 28).

Panduan Produksi Video: Apa Dan Mengapa Penting?

Retrieved from studioantelope.com:

<https://studioantelope.com/panduan-produksi-video-apa-dan-mengapa-penting/>