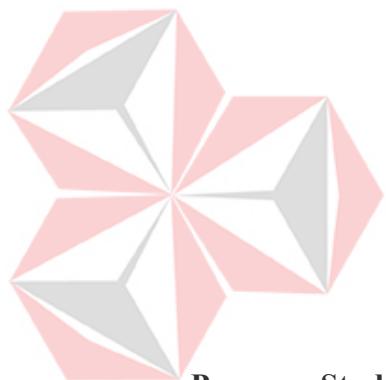




EDITING VIDEO ANIMASI PADA PROGRAM MICROLEARNING KEMENDIKBUD

Kerja Praktik



UNIVERSITAS
Dinamika

Program Studi

D4 Produksi Film dan Televisi

Oleh :

Abipraya Sujatmiko

19510160014

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2025

**EDITING VIDEO ANIMASI PADA PROGRAM
MICROLEARNING KEMENDIKBUD**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Kerja Praktik



UNIVERSITAS
Dinamika
Disusun Oleh:

Nama : Abipraya Sujatmiko
NIM : 19510160014
Program Studi : D4 Produksi Film Dan Televisi

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2025**

LEMBAR MOTTO

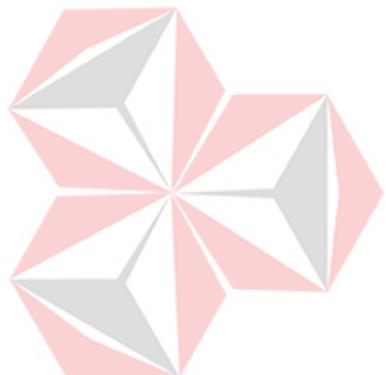


“Maju ketika tepat, mundur ketika strategis.”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

*Saya persembahkan untuk kedua Orang Tua, Dosen Wali, Teman dan
kampus saya Universitas Dinamika.*



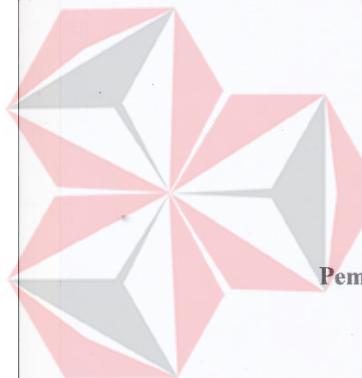
UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

EDITING VIDEO ANIMASI PADA PROGRAM MICROLEARNING KEMENDIKBUD

Laporan Kerja Praktik
Abipraya Sujatmiko
NIM: 19510160014

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



Pembimbing,

Yunanto Tri Laksono, M.Pd
NIDN. 0704068505

Disetujui,



Surabaya, 18 Juli 2025

Penyelia,

Sutikno, S.Kom., M.Sn.
0718117501

Mengesahui,

Ketua Program Studi
D4 Produksi Film dan Televisi



Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS
Dinamika

Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.
NIDN. 070417701

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA
ILMIAH

Sebagai civitas akademika Universitas Dinamika, saya:

Nama : Abipraya Sujatmiko
NIM : 19510160014
Program Studi : D4 Produksi Film dan Televisi
Jurusan/Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul karya : Editing Video Animasi Pada Program
Microlearning Kemendikbud

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika Surabaya Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas 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 di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 18 Juli 2025


Abipraya Sujatmiko
NIM: 19510160014

ABSTRAK

Program Microlearning yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) merupakan upaya untuk menyediakan konten pembelajaran singkat, padat, dan mudah diakses oleh pendidik maupun peserta didik. Salah satu elemen penting dalam program ini adalah penggunaan video animasi yang menarik dan informatif.

Metode yang digunakan meliputi observasi langsung terhadap alur kerja tim produksi serta analisis perangkat lunak yang digunakan dalam proses editing, seperti Davinci resolve dan perangkat pendukung lainnya. Hasilnya menunjukkan bahwa editing video animasi tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga mempertimbangkan unsur pedagogis dan estetika agar pesan pembelajaran tersampaikan secara efektif dalam durasi singkat. Diharapkan hasil dari studi ini dapat menjadi acuan dalam produksi konten microlearning berbasis video animasi di masa mendatang.

Kata kunci: Editing Video, Animasi, Microlearning, Kemendikbud, Pembelajaran Digital.



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul: "Editing Video Animasi Pada Program Microlearning Kemendikbud", 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. 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 Kerja Praktik.
6. Bapak Sutikno, S.Kom., M.Sn yang telah bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik.

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 ini bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya teman-teman Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.

Surabaya, 18 Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Rumusan Masalah	14
1.3 Batasan Masalah.....	14
1.4 Tujuan.....	14
1.5 Manfaat.....	14
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	16
2.1 Profil Instansi	16
2.2 Sejarah Singkat Universitas Dinamika.....	16
2.3 Overview Perusahaan	16
2.4 Visi dan Misi Universitas Dinamika	17
2.5 Tujuan Universitas Dinamika.....	18
BAB III LANDASAN TEORI	19
3.1 Definisi Editing	19
3.2 Definisi Animasi	19
3.3 Tahap Pra-Editing Video.....	19
3.4 Tahap Editing Video	20
3.5 Tahap Animating Motion Graphic	21
3.6 Tahap Post Produksi.....	22
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	23
4.1 Analisa Sistem	23
4.2 Posisi dalam Instansi	23
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik	23
4.3.1 Bulan Ke-1.....	24
4.3.2 Bulan Ke-2.....	25

4.3.3 Bulan Ke-3.....	25
BAB V PENUTUP	27
5.1 Kesimpulan.....	27
5.2 Saran.....	27
DAFTAR PUSTAKA.....	28
BIODATA PENULIS	39



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Universitas Dinamika	175
Gambar 2. 2 Peta Lokasi Universitas Dinamika.....	176
Gambar 2. 3 Letak Lokasi Universitas Dinamika	176
Gambar 4. 1 <i>Software</i> yang digunakan.....	242
Gambar 4. 2 Aset video greenscreen.....	243
Gambar 4. 3 Video yang telah diedit.....	254
Gambar 4. 4 Contoh aset motion graphic yang sudah di kerjakan	264
Gambar 4. 5 Proses penyuntingan video	265



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Ke 1. Surat balasan dari Universitas Dinamika.....	297
Lampiran Ke 2. Form KP-5 (Acuan Kerja)	348
Lampiran Ke 3. Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan).....	29
Lampiran Ke 4. Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	361
Lampiran Ke 5. Kehadiran Kerja Praktik	372
Lampiran Ke 6. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing.....	383



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital seperti saat ini pembaruan pada bagaimana dunia pendidikan dapat menyampaikan materinya sangat diperlukan. Baik apakah materi tersebut akan disampaikan kepada sesama pengajar ataupun peserta didik. Efektivitas pemahaman target menjadi kunci bagaimana mencapai hal tersebut.

Media-media terkini seperti penggunaan video dan animasi yang menggunakan komunikasi visual memberikan banyak peluang dalam hal ini. Komunikasi visual merupakan salah satu jenis komunikasi yang didalamnya mencakup unsur visual language, visualiser, visual effect, dan visual information. Wahyuningsih mendefinisikan komunikasi visual sebagai “Ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan atau gagasan secara visual dengan memanfaatkan elemen-elemen grafis” (Saputri & Jumino, 2023).

Memanfaatkan bidang multimedia guna menyebarluaskan pendidikan dapat menjadi kunci untuk membantu menarik minat bagi para peserta didik dan pengajar sekalian. Animasi dapat menjadi salah satu konten yang ditonton hiburan dan pembelajaran. Tidak hanya itu, semua orang dapat berkarya lebih luas lewat animasi, baik itu 2 dimensi maupun 3 dimensi (Arviana, 2022). Inovasi yang dihasilkan dari menciptakan karya baik itu visual maupun audio yang diberikan mampu meningkatkan kreatifitas dan fleksibilitas topik yang dihadirkan oleh para pengajar.

Kerja Praktik sendiri merupakan sebuah ajang bagi mahasiswa/i untuk menerapkan teori-teori yang diterima saat proses pembelajaran di bangku kuliah ke dalam dunia kerja yang sebenarnya. Universitas adalah salah satu Lembaga Pendidikan yang mempersiapkan mahasiswa untuk dapat bermasyarakat, khususnya pada disiplin ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti perkuliahan.

Dalam dunia Pendidikan hubungan antara teori dan praktik merupakan hal penting untuk membandingkan serta membuktikan sesuatu yang telah



dipelajari dalam teori dengan keadaan sebenarnya dilapangan. Kegiatan ini akan memperkaya pemahaman mahasiswa/i dalam bagaimana mereka mengerjakan pekerjaan mereka kelak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja Praktik yaitu bagaimana cara melaksanakan tugas editing video infografis dan animasi 2D.

1.3 Batasan Masalah

Dalam Kerja Praktik ini, Penulis berperan sebagai Editor video dan *2D animator* di Universitas Dinamika. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini antara lain:

1. Pembuatan animasi 2D motion graphic.
2. Editing Video Animasi.

1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja praktik ini adalah mendapatkan lebih banyak pengalaman dan mengembangkan skill editing dan animasi.

1.5 Manfaat

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

1. Manfaat bagi Penulis
 - a. Mengetahui proses pembuatan animasi *2D motion graphic* dan editing video.
 - b. Dapat mengasah dan meningkatkan ilmu yang didapat saat di perkuliahan.
 - c. Menambah pengalaman kerja dalam bidang Industri Kreatif, Multimedia, Animasi, 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
 - 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 karya animasi 2D, pembuatan video animasi, dan editing video serta memperluas pengalaman dalam bekerja.
 - j. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi : UNIVERSITAS DINAMIKA
Alamat : Jl. Kebonsari III/15-B Surabaya, Jawa Timur 60295
Telp/Fax : (031) - 8721731
Website/Email : official@dynamika.ac.id

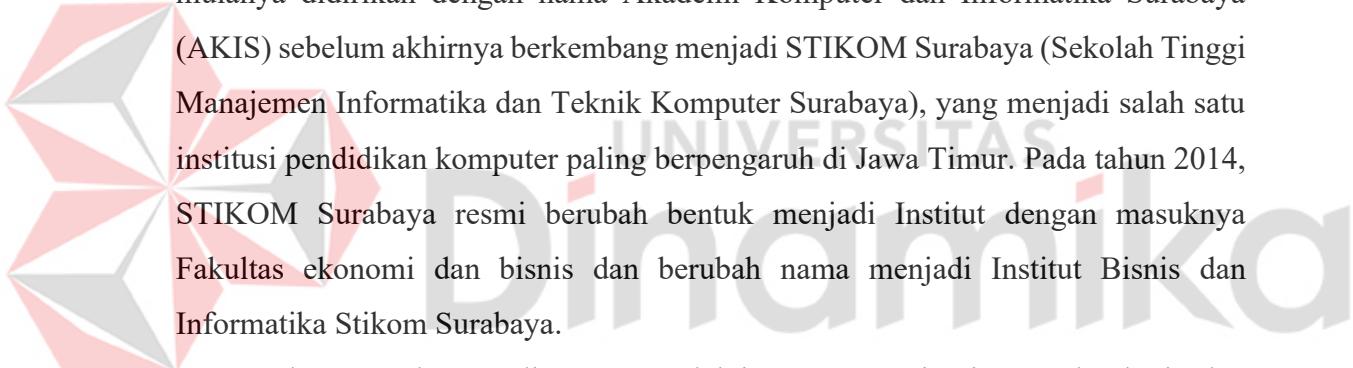
2.2 Sejarah Singkat Universitas Dinamika

Universitas Dinamika merupakan sebuah institusi pendidikan yang pada mulanya didirikan dengan nama Akademi Komputer dan Informatika Surabaya (AKIS) sebelum akhirnya berkembang menjadi STIKOM Surabaya (Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer Surabaya), yang menjadi salah satu institusi pendidikan komputer paling berpengaruh di Jawa Timur. Pada tahun 2014, STIKOM Surabaya resmi berubah bentuk menjadi Institut dengan masuknya Fakultas ekonomi dan bisnis dan berubah nama menjadi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Pada tanggal 29 Juli 2019, Melalui SK Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (Menristekdikti), Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya resmi berubah bentuk menjadi Universitas Dinamika (UNDIKA), dengan 3 fakultas yakni Fakultas Teknologi dan Informatika (FTI), Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB), dan Fakultas Desain dan Industri Kreatif (FDIK).

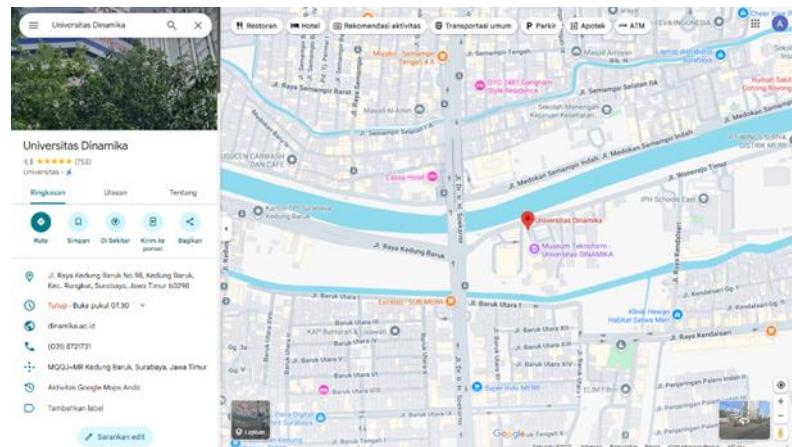
2.3 Overview Perusahaan

Kerja Praktik menjadi bagian penting bagi pendidikan mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di perusahaan. Karena itu kerja sama yang dilakukan sebagai pembelajaran bagi masa yang akan datang untuk memulai pekerjaan ini dilakukan bersama Universitas Dinamika yang berada di Jl. Raya Kedung Baruk No.98, Kedung Baruk, Surabaya. Berikut ini adalah logo Universitas Dinamika:





Gambar 2. 1 Logo Universitas Dinamika



Gambar 2. 2 Peta Lokasi Universitas Dinamika
(Sumber: www.Googlemaps.com)



Gambar 2. 3 Letak Lokasi Universitas Dinamika
(Sumber: www.Googlemaps.com).

2.4 Visi dan Misi Universitas Dinamika

Visi

Menjadi *smart entrepreneurial university* berskala global yang produktif dalam berinovasi.

Misi

1. Menyelenggarakan dan mengembangkan pendidikan berbasis teknologi informasi yang bermutu dan berdaya saing global.
2. Melaksanakan penelitian yang berfokus pada pengembangan inovasi untuk mewujudkan entrepreneurial university.
3. Melakukan pengabdian untuk menyebarluaskan ipteks dan hasil inovasi bagi kesejahteraan masyarakat.
4. Melaksanakan kemitraan berskala global.
5. Mengembangkan bisnis dan kewirausahaan secara otonom yang akuntabel dan transparan.

2.5 Tujuan Universitas Dinamika

Tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

- 
1. Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas, inovatif, dan futuristik.
 2. Menciptakan SDM berdaya saing global dan berjiwa entrepreneur.
 3. Menghasilkan penelitian berkualitas dan berskala global.
 4. Menghasilkan inovasi yang bernilai jual dan bermanfaat bagi masyarakat.
 5. Melaksanakan diseminasi ipteks dan/atau hasil inovasi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
 6. Mewujudkan kemitraan berskala global.
 7. Menjamin keberlanjutan Perguruan Tinggi.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Definisi Editing

Dalam pembuatan sebuah video ada sebuah proses penting yang dilakukan setelah syuting video berakhir yaitu proses editing dimana disinilah video mentah tadi akan diatur sedemikian rupa sehingga bisa menjadi hasil sesuai keinginan pembuat video. Kemampuan editing video ini sebaiknya merupakan salah satu skill dasar yang harus dimiliki seorang kreator video agar hasil kerja mereka mampu menarik perhatian target penonton.

Ada banyak sekali aplikasi yang bisa digunakan oleh kreator video untuk melakukan kegiatan ini, dari yang level pemula seperti capcut dan kinemaster hingga untuk level profesional seperti Adobe Premiere Pro dan Davinci Resolve Studio. Pengoptimalan skill pengguna dalam memakai teknologi ini akan sangat membantu mencapai nilai tujuan yang ingin dicapai pembuat video.

3.2 Definisi Animasi

Menurut (Setyaningsih, 2022), Animasi merupakan salah satu contoh tayangan gambar bergerak yang dimanipulasi agar seolah-olah terlihat nyata atau hidup. Animasi adalah metode di mana sebuah gambar ataupun objek dimanipulasi untuk menciptakan bentuk yang bergerak. Animasi diambil dari bahasa latin yaitu "anima" yang memiliki arti jiwa, hidup, semangat. Karakter animasi itu sendiri merupakan kumpulan gambar tulisan, objek benda, warna, dan efek khusus) yang dibuat seolah-olah hidup. Sementara itu sejalan dengan proyek ini, maka lebih dikhususkan lagi yaitu pada *Motion Graphic*. Menurut Winastwan Gora S, *Motion Graphic* adalah tipe animasi yang menampilkan tulisan grafis, biasa digunakan untuk keperluan media televisi, web, presentasi multimedia dan sebagainya (Shidqi & Astuti, 2018).

Hasil dari penggunaan *motion graphic* ini menciptakan tayangan audio visual yang dinamis dan tidak membosankan bagi penonton. Hal ini berfungsi penting terutama pada video dengan konten pendidikan yang mana akan memberikan variasi pada daya tarik bagi materi yang dibawakan.

3.3 Tahap Pra-Editing Video

Sebelum memulai proses editing ada perencanaan tentang bagaimana bentuk

visual dari video itu tersebut nantinya. Berikut adalah hal yang sempat didiskusikan:

1. Video sebagai tipe *explainer*

Setelah melalui beberapa pembahasan melalui contoh yang diberikan tipe video merupakan sebuah *explainer* yang dimana adanya talent untuk menjelaskan dengan tambahan beberapa motion graphic dan Kinetic typography yang akan digunakan. Hasil video nantinya akan mengikuti panduan storyboard dan naskah yang sudah ada.

2. Asset checking

Tahap selanjutnya adalah *sharing* dan *checking* aset-aset yang di dapatkan dari tim produksi, isinya berupa video, sound, dan aset gambar yang akan dirubah menjadi motion graphic.

3.4 Tahap Editing Video

Proses editing film atau video tidak sekadar memotong dan menyambungkan film atau video saja, akan tetapi merupakan manajemen terhadap gambar bergerak, image, title, dll yang bersumber dari kamera, video tape recorder /VTR, karakter generator, dll (Sarwanto, 2018). Ini merupakan proses krusial dalam pembuatan suatu video yang akan menentukan bagus tidaknya hasil yang akan dipertontonkan. Dalam editing ini sendiri tahapannya bisa dibagi menjadi seperti ini:

1. Import file

Memasukan sejumlah file baik itu video maupun audio yang diperlukan ke dalam software editing dan konversi format video yang sesuai dengan *workflow*.

2. Rough cut

Tahap selanjutnya adalah menyeleksi footage dan menyusun adegan secara kasar.

3. Fine Cut

Tahap selanjutnya adalah menambahkan memperhalus transisi bisa dengan efek atau penyesuaian dialog. Lalu bisa juga penambah B-roll dan footage tambahan jika perlu.

4. Sound Editing & Audio Mixing

Selanjutnya adalah membersihkan noise yang ada di video, lalu menyesuaikan musik latar, efek dan narasi serta menyesuaikan volume klip.

5. Color Correction dan Grading

Memberikan mood dan menyamakan tone antar klip.

6. Motion graphic atau visual efek

Diberikan sesuai keperluan untuk menambah kualitas dan variasi video, bisa berupa efek khusus, teks, infografis dan lain-lain.

7. Export

Menrender video dengan kualitas yang diinginkan seperti memakai format MP4 atau MOV, dalam resolusi 720p atau 1080p, dengan bitrate dan framerate sesuai yang dibutuhkan. Hasil dari bagian ini adalah video final yang siap di review dan publikasi.

3.5 Tahap Animating Motion Graphic

Motion graphic ini berperan penting menjadi bagian yang memperkaya kualitas video. Secara visual dan audio animasi yang dimasukkan mampu menambah pemahaman serta konteks yang diberikan oleh narator terhadap subjek yang sedang dibicarakan. Demikian beberapa tahapan pembuatannya:

1. Konsep & Ide

Di fase ini kita menentukan tujuan siapa yang akan dijadikan target dan visualnya bagaimana, apakah sesimple 2D tipografi atau sampai memakai animasi 3D dengan hasilnya adalah outline dari animasi tersebut.

2. Storyboard/Visual Planning

Menyiapkan gambar sketsa dan menjelaskan alur visual dan transisi gerakan animasi.

3. Voice Over / Narasi (Opsional)

Merekam atau menyiapkan audio untuk pelengkap dalam yang disesuaikan dengan naskah dan storyboard.

4. Desain Elemen Grafis

Mempersiapkan elemen visual seperti ikon, ilustrasi, dan background dengan format biasanya adalah PNG yang bisa menjaga kualitas gambar tetap tinggi.

5. Animasi (Production)

Bagian utama yaitu menghidupkan elemen grafis dengan berbagai transisi dan gerakan yang dapat dilakukan di software seperti after effect atau dalam kasus saya memakai CSP.

6. Audio (Sound Design)

Menambahkan musik yang diperlukan dalam video seperti background musik atau efek suara yang dapat menyesuaikan pada narasi dan visual.

7. Rendering & Export

Menggabungkan semua proses akhir dan merender animasi dalam format video seperti MP4 dengan kualitas 720p.

3.6 Tahap Post Produksi

Tahap terakhir ini adalah Review terakhir sebelum finalisasi dan approval client dan tim. Apakah ada kesalahan teknis atau perlunya revisi lagi dilihat pada tahap ini.



BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Kerja Praktik di Universitas Dinamika. Pada pelaksanaan Kerja Praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Produksi Film dan Televisi dan juga sekaligus berhubungan dengan Universitas Dinamika. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk menjadi Editing video dan pembuatan motion graphic di Universitas Dinamika.

4.1 Analisa Sistem

Kerja Praktik dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : Universitas Dinamika
Divisi : Editing
Tempat : Surabaya

Kerja Praktik dilaksanakan selama enam bulan, dimulai pada 9 Oktober 2023 sampai 11 Desember 2023, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 08.00 -16.00 WIB.

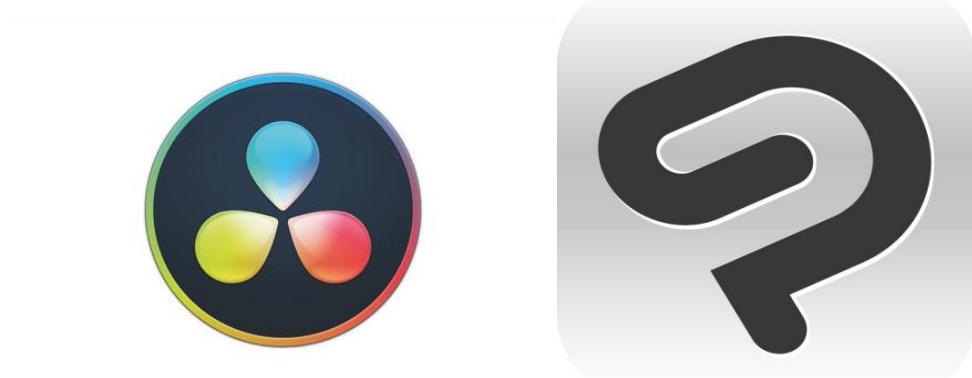
4.2 Posisi dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan Kerja Praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai Editor sekaligus animator 2D, yang memiliki tugas merangkai dan mengedit video serta membuat motion graphic tambahan yang berfungsi sebagai pelengkap dalam video.

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik

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

Hal yang juga paling pentng dalam proses kegiatan adalah *software* yang dipakai untuk menunjang pekerjaan dan kegiatan selama Kerja Praktik, dan *software* yang digunakan adalah Davinci Resolve dan Clip Studio Paint, seperti pada gambar berikut.



Gambar 4. 1 *Software* yang digunakan

4.3.1 Bulan Ke-1

Dalam bulan Oktober saya kerja praktik, saya mengawalinya dengan pertemuan di ruang kerja dengan mendapat *briefing* untuk edit dan compositing aset-aset berupa sejumlah video dan sound yang sudah disyuting dengan mengikuti naskah dan storyboard yang sudah disediakan.



Gambar 4. 2 Aset video greenscreen



Gambar 4. 3 Video yang telah diedit

4.3.2 Bulan Ke-2

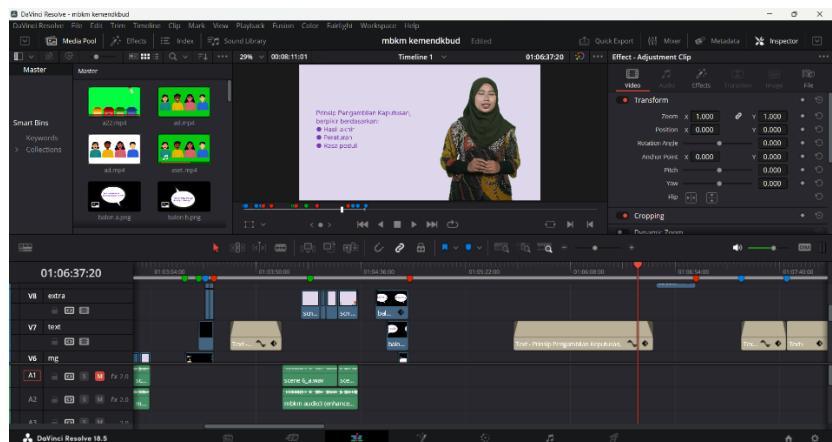
Pada bulan November, saya mulai membuat animasi dari aset-aset yang disediakan menjadi motion graphic sederhana dengan software CSP sebagai bagian untuk mengisi video. Setelah menyelesaikan aset motion graphic saya memasukkan animasi tersebut ke dalam bagian video.



Gambar 4. 4 Contoh aset motion graphic yang sudah di kerjakan

4.3.3 Bulan ke-3

Pada awal bulan Desember, saya melakukan penyesuaian terakhir untuk keseluruhan video sehingga semua aset dan penempatan file dapat menghasilkan video yang sesuai naskah sebelum melakukan render pada hasil akhir video. Selama kesempatan ini saya pun belajar menggunakan *software* lebih dalam lagi sehingga pemahaman saya pada penggunaan *software* semakin baik dan efisien dalam mengerjakan proyek.



Gambar 4. 5 Proses penyuntingan video



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

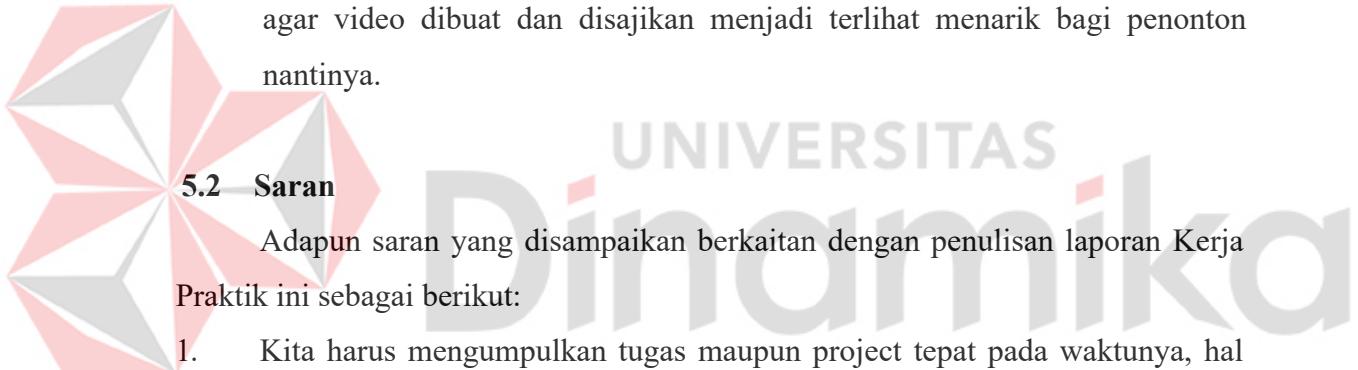
Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan Kerja Praktik di Universitas Dinamika, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang editor haruslah memiliki kesabaran dan ketelitian dalam menrangkan video sesuai kebutuhan client dan menghadapi masalah tertentu seperti penyesuaian suara dan gambar.
2. Sebagai animator mendapat pemahaman tentang bagaimana menciptakan motion graphic yang terlihat menarik dan sesuai kebutuhan.
3. Dibutuhkan imajinasi serta pemahaman dari sisi penonton ketika merangkai agar video dibuat dan disajikan menjadi terlihat menarik bagi penonton nantinya.

5.2 Saran

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

1. Kita harus mengumpulkan tugas maupun project tepat pada waktunya, hal tersebut agar dapat membiasakan kita untuk siap dalam dunia kerja.



DAFTAR PUSTAKA

- Saputri, K. W., & Jumino. (2023). Efektivitas Infografis sebagai Media Penyebaran Informasi Bidang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 65.
- Sarwanto, S. A. (2018). IMPLEMENTASI ELEMEN EDITING PADA PRODUKSI FILM ANIMASI UNTUK MEMPERTAHANKAN KESINAMBUNGAN IMAJINASI PENONTON. *Jurnal Ilmiah Multimedia dan Komunikasi*, 82.
- Setyaningsih, Y. (2022, Desember 19). *Pengertian Animasi beserta Konsep Dasar, Prinsip, Proses Produksi, dan Jenisnya*. From dianisa: <https://dianisa.com/pengertian-animasi/>
- Shidqi, E. I., & Astuti, A. D. (2018). PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA PROGRAM FEATURE TELEVISI “INSPIRASIQU”. *Jurnal Ilmiah Teknik Studio*, 2.

