

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

EDITING TVC R&B GRILL RESTAURANT DI REDSTUDIO PROJECT

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna
memperoleh gelar Ahli Madya Bidang Komunikasi Terapan



Oleh:

Christian Amboro Adi Nugroho

2015/BC/5022

PROGRAM STUDI PENYIARAN (BROADCASTING) RADIO-TELEVISI

JENJANG PROGRAM DIPLOMA 3

AKADEMI KOMUNIKASI INDONESIA

YOGYAKARTA

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

Dengan ini kami menyatakan bahwa laporan Praktek Kerja Lapangan dengan :

Nama : Christian Amboro Adi Nugroho

NIM : 2015/BC/5022

Jurusan : Broadcasting Radio – Televisi
Akademi Komunikasi Indonesia Yogyakarta

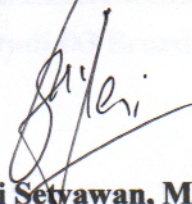
Telah selesai melakukan praktek kerja lapangan di Redstudio Project, Klitren Lor GK 3/431 Yogyakarta pada 1 Februari 2018 sampai dengan 1 Mei 2018 di bagian *editing*, dan telah menyelesaikan laporan dan siap disidangkan dengan judul:

“EDITING TVC R&B GRILL RESTAURANT DI REDSTUDIO PROJECT”

STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
Y O G Y A K A R T A

Yogyakarta, 12 Agustus 2018

Dosen Pembimbing



Heri Setyawan, M.Sn

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan praktek kerja lapangan dengan judul *editing* TVC R&B Grill Restaurant di Redstudio Project di Redstudio Project

Karya:

Nama : Christian Amboro Adi Nugroho

NIM : 2015/BC/5022

Telah disahkan dan dipresentasikan di hadapan dosen dan penguji/ pembahasan jurusan/program studi D3 Broadcasting Radio-Televisi STIKOM Yogyakarta pada:

Hari/tanggal : Rabu, 15 Agustus 2018

Waktu : 09.00 WIB

Tempat : B I-2

Penguji I

Penguji II

Penguji III

(Heri Setyawan, M.Sn) (Tjandra S. Buwana, S.I.P) (Pius Rino Pungkiawan M.Sn)

Mengetahui,



R.Sumantri Raharjo, M.Si

Ketua STIKOM

Mengetahui,

Hanif Zuhana R. M.Sn

Kaprodi D3 Broadcasting

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Christian Amboro Adi Nugroho
NIM : 2015/BC/5022
Judul laporan : *editing* TVC R&B Grill Restaurant di Redstudio Project

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya saya, merupakan deskripsi atas latihan kerja professional selama saya menempuh Praktek Kerja Lapangan/ membuat Karya Kreatif di Lembaga/Industri/Industri Kreatif dengan bimbingan Dosen Pembimbing.
2. Karya ini bukan plagiasi (*copy paste*) karya serupa milik orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah; disamping dalam catatan kaki (*footnote*) pada halaman tulisan.
3. Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan tindak plagiasi (*plagiarism*), dan pelanggaran Etika Akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen-dokumen yang terpercaya kesasihannya oleh pimpinan STIKOM, maka saya bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian dipublikasikan secara luas oleh STIKOM.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya

Yogyakarta, 12 Agustus 2018



Christian Amboro Adi Nugroho

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga saya dapat menyelesaikan Praktik Kerja Lapangan di Redstudio Project yang dilakukan selama 3 bulan serta menyelesaikan penyusunan dan penulisan Praktik Kerja Lapangan dengan judul “*editing TVC R&B Grill Restaurant di Redstudio Project*” yang digunakan untuk tugas akhir

Laporan praktik kerja lapangan ini disusun guna untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar Ahli Madya Bidang Ilmu Komunikasi spesialis *broadcasting* radio televisi.

Pada kesempatan kali ini, saya selaku penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu kelancaran dalam proses kegiatan ini. Tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih secara khusus kepada:

1. R. Sumantri Raharjo, M.Si. Selaku Ketua STIKOM Yogyakarta
2. Heri Setyawan, M.Sn. Selaku dosen pembimbing dalam penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan
3. Hanif Zuhana R, M.Sn. Selaku Kaprodi D3 Broadcasting STIKOM Yogyakarta
4. Keluarga besar saya yang senantiasa mensupport saya baik dalam bentuk dukungan maupun moril
5. Ibu saya yang selalu mensupport saya dalam bentuk dukungan dan materi, serta membiayai saya dari kecil hingga saya dewasa
6. Adik saya yang selalu memberikan support bentuk dukungan
7. Andhani Mita K. memberikan dukungan doa dan semangat
8. Teman-Teman Redstudio Project Mas Nunus, Mas Didit, Mas Suhek, Panji, dan Iman membantu dan memberikan support pada saya untuk semangat dan memberikan saya ilmu untuk terus berkembang

9. Teman-Teman pemuda Klitren RT 02 yang selalu memberikan support berupa dukungan
10. Teman-Teman Multimedia yang memberikan supportnya
11. Sahabat saya Tammy, Adum, dan Devy yang saling memberikan support

Dalam penyusunan Laporan PKL ini, penulis menyadari masih ada beberapa kekurangan dalam proses penyusunan. Segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan diterima dengan senang hati. Segala kekurangan dan kekhilafan yang penulis lakukan agar dimaklumi karena penulis hanya manusia biasa yang tidak luput dari kesalahan.

Semoga laporan PKL ini bermanfaat bagi penulis, calon *broadcaster* yang sedang menuntut ilmu dan pembaca pada umumnya sebagai perkembangan ilmu pengetahuan

Yogyakarta, 12 Agustus 2018
Penulis

Christian Amboro Adi Nugroho

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Maksud dan Tujuan	4
D. Tempat dan waktu pelaksanaan	6
E. Metode pengumpulan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Pengertian Televisi	11
B. Pengertian Program	12
C. Pengertian TVC	18
D. Pengertian Periklanan	19
E. Tujuan Iklan	19
F. Fungsi Iklan	20
G. Tahap Produksi	21
BAB III DESKRIPSI	
A. Sejarah, Visi, dan Misi	34
B. Struktur Organisasi	37
C. Object yang dilakukan	38
BAB IV KEGIATAN PKL DAN PEMBAHASAN	
A. Laporan harian praktek kerja lapangan	42
B. Pembahasan	43
BAB V PENUTUP	

A. Kesimpulan	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
REFERENSI	64
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Program Televisi	16
Gambar 2 Alur Tahap Produksi	21
Gambar 3 Ilustrasi Transisi <i>Cut</i>	26
Gambar 4 Ilustrasi Transisi <i>Dissolve</i>	27
Gambar 5 Ilustrasi Transisi <i>Wipe</i>	28
Gambar 6 Ilustrasi Transisi <i>Fade</i>	28
Gambar 7 R&B Grill Logo	38
Gambar 8 Model Makanan R&B Grill	39
Gambar 9 Project Iklan	39
Gambar 10 Akakom Logo	40
Gambar 11 Project Akakom	41
Gambar 12 Model Akakom	41
Gambar 13 <i>Warp Stabilizer</i>	55
Gambar 14 <i>Twixtor</i>	56
Gambar 15 <i>Speed And Duration</i>	56
Gambar 16 <i>Chungda Preset</i>	57
Gambar 17 <i>Coloring</i>	58
Gambar 18 <i>Render</i>	59
Gambar 19 <i>Burning</i>	59

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jadwal Kegiatan Praktek Kerja Lapangan	8
Tabel 2 Logo Perusahaan	36
Tabel 3 Kegiatan Harian Praktik Kerja Lapangan	42

ABSTRAK

Periklanan menjadi salah satu daya tarik perusahaan guna mengembangkan usaha ataupun sebagai ajang promosi. Kemampuan *advertising* dalam cara menarik perhatian para perusahaan dengan cara presentasi ke berbagai cabang dan perusahaan. Periklanan tidak hanya melalui media cetak tetapi juga dapat melalui media masa atau seperti tayangan yang menarik *audience* atau konsumen. Dan R&B Grill Restaurant berusaha mengepakkan sayapnya merambah luas guna mempertahankan usahanya lewat iklan yang mereka ajukan ke Redstudio Project. Dan hal itu tidak jauh dengan adanya produksi. Dalam suatu produksi pasti tidak jauh dari peran *editor* dalam menggabungkan *shot-shot* lain agar menjadi sebuah kesatuan cerita yang menarik perhatian. Maka dari latar belakang yang ada, dapat diambil rumusan masalah yakni bagaimana peran *editor* dalam produksi TVC R&B grill? Dalam mendapatkan data-data yang sesuai dan menjawab rumusan masalah yang ada, maka dilakukan observasi, wawancara, dan keterlibatan langsung yang dilakukan selama praktek kerja lapangan, dan data sekunder yang dihasilkan dari kajian pustaka, literatur, modul dan sebagai penunjangnya berasal dari internet. Dalam proses melaksanakan praktek kerja lapangan yang dilakukan selama 3 bulan, di Redstudio Project, dihasilkan TVC R&B grill. Dalam laporan dijelaskan bagaimana tahapan editor dan peran editor .

Keyword: TVC, *editor*, R&B Grill Restaurant, Redstudio Project

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Praktik Kerja Lapangan

Dengan adanya multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan menarik. Khususnya dalam bidang publikasi, multimedia menjadi salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi yang efektif, serta lebih menarik dalam penyajiannya. (Haryadi, 2010).

Dengan semakin majunya perkembangan teknologi terutama dalam bidang informasi, semakin banyak pula mempengaruhi manusia dalam menciptakan cara-cara baru untuk berkreasi dalam berkarya. Sebagai contoh dalam bidang multimedia terutama dalam hal video editing. Sejak diperkenalkannya teknologi komputer dalam bidang multimedia dan sinematografi, perkembangan bidang ini sungguh luar biasa pesat. Dan bahkan sudah bisa dikatakan menjadi bagian dari masyarakat yang tak terpisahkan. Produk - produk multimedia bisa dinikmati melalui media televisi, komputer, *mobile device*, internet, dan bioskop, yang mana media tersebut saat ini sudah sangat terjangkau dan telah mengendap di kehidupan sehari-hari di masyarakat.

Video Profil adalah media yang sangat efektif yang digunakan mempromosikan daerah, produk, dan mempromosikan suatu perusahaan tertentu. Video profil atau istilah lainnya company profil merupakan solusi kreatif dan inovatif untuk berbagai kebutuhan, terutama untuk kebutuhan mempromosikan. Video profil

adalah sebuah rekaman yang ditayangkan di media audio dalam bentuk visual lainnya, dimana digunakan untuk isi dari profil suatu instansi, daerah bahkan objek wisata.

Menurut (Arsyad A, 2011) menyatakan bahwa video merupakan gabungan beberapa banyak frame yang diproyeksikan secara mekanis menggunakan media digital.

Pengertian PKL (praktek kerja lapangan) adalah sebuah proses pengajaran dengan cara memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk magang di tempat kerja secara nyata, baik di instansi swasta, BUMN, BUMD, ataupun instansi manapun. Dengan adanya PKL ini, mahasiswa bisa menerapkan ilmu yang didapat di bangku kuliah dan kampus pada kerja dunia nyata yang sesuai dengan bidangnya.

Bagi mahasiswa bidang keahlian, pengertian PKL bukan lagi sebuah hal yang asing. Karena, dari sekian mata kuliah yang akan diambil, pasti ada beberapa SKS dimana seorang mahasiswa akan menjalani praktek kerja lapangan. Biasanya akan ditempuh pada tahun akhir masa perkuliahan.

Banyak hal yang dijadikan tujuan dengan adanya praktek kerja lapangan ini. Bagi mahasiswa, adanya PKL akan memberi kesempatan pada mereka untuk mengaplikasikan ilmu yang didapat di bangku kuliah pada dunia kerja nyata. Jadi, ketika kelak para mahasiswa telah lulus dari bangku perkuliahan, mereka tidak lagi merasa canggung untuk masuk pada dunia kerja yang sesungguhnya.

Sedangkan bagi kampus sendiri, tujuan pengertian PKL bisa menjalin kerja sama antara kampus sebagai lembaga pencetak sumber daya manusia yang siap mengisi lowongan kerja dengan instansi yang membutuhkan SDM untuk menjalankan bidang usaha yang dikelolanya. Sehingga bertemulah antara para pencari kerja dengan instansi yang membutuhkan SDM yang siap kerja.

Beda lagi dengan instansi tempat PKL berlangsung. Tujuan instansi tersebut menerima mahasiswa PKL ditempatnya adalah untuk mencari sumber daya manusia yang sesuai dengan apa yang mereka butuhkan untuk menangani beberapa pekerjaan di instansi tersebut. Selain itu, laporan praktek kerja nyata yang nantinya akan dibuat oleh mahasiswa bisa dijadikan penilaian dari pihak yang independent mengenai situasi secara umum yang terjadi pada instansi tersebut.

Penulis mendapatkan kesempatan menjadi seorang editor dalam produksi di Redstudio Project untuk memproduksi karya kreatif. Sebagai editor, penulis memiliki beberapa tugas dan tanggung jawab. Penulis harus didampingi oleh director atau penulis naskah guna mengoreksi hasil yang tidak sesuai atau kurang pas dalam penempatan, menerima masukan dari kerabat kerja lain bagaimana mempercantik sebuah proses editing video.

Selama praktik kerja lapangan menjadi editor, penulis sudah mengikuti berbagai macam event, event yang penulis ikuti adalah Outside Catering Dealers Brotherhood, USA potatoes Indoguna, MLA Indoguna *True Australian Beef and Lamb*, October Fest R&B grill, Video Profile AKAKOM Yogyakarta, Dokumentasi SMAN 1 Cangkringan, dokumentasi pernikahan dan penulis mendapat kesempatan

menjadi cameramen di MLA Indoguna *True Australian Beef and Lamb*. Penulis memiliki berbagai pengalaman selama bertugas di Redstudio Project karena telah diberikan tugas dan tanggung jawab sebagai seorang *editor* dalam berbagai event, namun dalam kesempatan ini penulis akan menjelaskan peranan penulis sebagai editor yang dilakukan dalam pemasaran R&B Grill. Alasan penulis mengambil bidang editor adalah karena editor adalah kunci dimana video yang disatukan akan menjadi sebuah karya yang bercerita, dan juga dapat dijadikan peluang usaha yang menjanjikan. Maka penulis akan membagikan pengalaman tersebut secara tertulis didalam laporan ini.

B. Rumusan Masalah

Dalam praktek kerja lapangan di CV. REDSTUDIO PROJECT kali ini penulis ingin mengangkat masalah sebagai berikut: Bagaimana peran editor dalam produksi iklan R&B Grill di Redstudio Project?

C. Maksud & Tujuan

1. Maksud

Mempraktekan penerapan ilmu, pengetahuan dan ketrampilan yang di peroleh dari bangku kuliah, dan atau membandingkannya dengan proses kerja di dunia industri. Hal tersebut dilakukan dengan mengenali dan mempelajari praktek professional sehari-hari, mempelajari sesuatu yang baru atau yang sedang berkembang, termasuk proyeksi masa depan yang terjadi di dunia industri.

2. Tujuan

Tujuan penulis melakukan Praktik kerja lapangan ini terbagi menjadi dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus,

a. Tujuan Umum

Tujuan penulis melakukan praktik kerja lapangan adalah agar penulis mendapatkan pengalaman kerja yang relevan, sehingga memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan di bidangnya.

b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam Praktik kerja lapangan ini adalah:

1. Meningkatkan keterampilan dasar wawasan khususnya di bidang sinematografi dalam Program Studi Broadcasting .
& Dokumentasi Pemasaran
2. Menambah pengalaman dan pemahaman peran *editor* dengan menjalankan fungsi, skill dan program Broadcasting secara langsung.
3. Untuk mengetahui dan mendapatkan pengalaman praktek secara langsung dalam memproduksi program televisi.
4. Mempelajari dan mengetahui segala tantangan dan kemungkinan hambatan yang dapat terjadi di lapangan dan bagaimana solusi dari permasalahan tersebut.
5. Mengembangkan minat, kreatifitas dan pengetahuan dalam dunia pertelevisian juga menambah pengalaman, wawasan dan mengetahui secara langsung bagaimana Broadcaster bekerja.
6. Sebagai syarat memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md) Program Diploma III STIKOM

7. Mengangkat potensi diri dalam berproduksi dan untuk menciptakan sumber daya manusia yang mandiri, berdaya juang tinggi dan bermanfaat kelak, apabila mulai terjun ke dunia kerja
8. Menjalin hubungan dan kerja sama yang baik antara pihak CV. Redstudio Project dengan STIKOM Yogyakarta

D. Tempat dan Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan

Berikut perincian tempat dan waktu pelaksanaan praktik kerja,

1. Tempat Praktik Kerja Lapangan Praktik

kerja lapangan dilakukan di Redstudio Project

CV. Redstudio Project

Alamat : Klitren Lor GK 3/431

2. Waktu Praktik Kerja Lapangan

Penulis melaksanakan praktik kerja lapangan selama 3 bulan terhitung dari 1 Februari 2018 sampai dengan 1 April 2018. Waktu pelaksanaan terhitung dari penulis mendapatkan jadwal magang oleh mentor dari Redstudio.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

A. Primer

1. Keterlibatan Langsung

Keterlibatan langsung yakni keikutsertaan penulis dalam produksi yang dilakukan setiap harinya di tempat praktik kerja lapangan. Maka penulis mendapatkan ilmu dan data secara langsung di lapangan.

2. Metode Observasi

Dalam observasi, penulis tak hanya meneliti namun juga terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari sumber data penelitian. Melakukan apa yang dikerjakan sumber data dan ikut merasakan suka duka dari sumber data dapat memperoleh data yang lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak. Penulis berpartisipasi langsung dengan cara melakukan Praktik kerja lapangan sebagai editor di Redstudio Project. Penulis mengikuti kegiatan syuting program-program yang hampir setiap harinya diproduksi sebagai seorang *editor*.

3. Wawancara

Penulis melakukan wawancara untuk melengkapi beberapa aspek pada laporan Praktek Kerja Lapangan

B. Sekunder

1. Studi Literatur

Penulis melengkapi informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan Tugas akhir ini dengan mencari jurnal , materi , buku-buku dan browsing di internet.

2. Kajian Pustaka

Studi pustaka merupakan pengumpulan data berupa dokumen yang dilakukan dengan cara mencari melalui buku-buku, jurnal, literatur dan media online yang resmi dan bisa dipertanggungjawabkan isinya. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental. Sumber-sumber ini digunakan penulis untuk membantu pemahaman penulis akan penulisan laporan praktek kerja lapangan.

F. Jadwal Kegiatan Praktek Kerja Lapangan

Berikut rincian jadwal kegiatan penulis selama 3 bulan di Redstudio Project Yogyakarta :

Tabel 1 Jadwal Kegiatan Praktek Kerja Lapangan

1	1-Feb-18	Perkenalan tempat
		Perkenalan crew
2	2-Feb-18	OFF
3	3-Feb-18	OFF
4	4-Feb-18	OFF
5	5-Feb-18	pengarahan magang dan penjelasan tentang S.O.P magang
6	6-Feb-18	mengikuti produksi video profil kampus AKAKOM
7	7-Feb-18	produksi video profil kampus AKAKOM
8	8-Feb-18	backup dan pemilahan video
9	9-Feb-18	produksi video profil kampus AKAKOM
10	10-Feb-18	Standby
11	11-Feb-18	OFF
12	12-Feb-18	produksi video profil kampus AKAKOM
		backup dan pemilahan video

		editing offline
13	13-Feb-18	editing offline
14	14-Feb-18	preview hasil editing online
15	15-Feb-18	Standby
16	16-Feb-18	OFF
17	17-Feb-18	OFF
18	18-Feb-18	OFF
19	19-Feb-18	Standby
20	20-Feb-18	Standby
21	21-Feb-18	bersih-bersih studio
22	22-Feb-18	bersih-bersih studio
23	23-Feb-18	Standby
24	24-Feb-18	persiapan seminar indoguna US POTATOES di hotel melia
25	25-Feb-18	OFF
26	26-Feb-18	dokumentasi seminar indoguna US POTATOES di hotel melia
		backup dan pemilahan video
27	27-Feb-18	editing indoguna US POTATOES
		mengamati editing online
28	28-Feb-18	editing indoguna US POTATOES
29	1-Mar-18	editing indoguna US POTATOES
30	2-Mar-18	Standby
31	3-Mar-18	Standby
32	4-Mar-18	OFF
33	5-Mar-18	Standby
34	6-Mar-18	revisi editing kampus AKAKOM
35	7-Mar-18	revisi editing kampus AKAKOM
36	8-Mar-18	Standby
37	9-Mar-18	Standby
38	10-Mar-18	Standby
39	11-Mar-18	OFF
40	12-Mar-18	dokumentasi SMAN 1 Cangkringan
41	13-Mar-18	editing foto dan video SMAN 1 Cangkringan
42	14-Mar-18	editing foto dan video SMAN 1 Cangkringan
43	15-Mar-18	cetak foto bingkai
44	16-Mar-18	memberi hasil dokumentasi ke konsumen
45	17-Mar-18	OFF
46	18-Mar-18	OFF
47	19-Mar-18	Standby

48	20-Mar-18	Standby
49	21-Mar-18	Standby
50	22-Mar-18	Standby
51	23-Mar-18	Standby
52	24-Mar-18	OFF
53	25-Mar-18	OFF
54	26-Mar-18	Standby
55	27-Mar-18	Standby
56	28-Mar-18	Standby
57	29-Mar-18	prepare dokumentasi indoguna True Aussie beef and lamb
58	30-Mar-18	OFF
59	31-Mar-18	OFF
60	1-Apr-18	OFF
61	2-Apr-18	dokumentasi seminar indoguna True Aussie beef and lamb di aston
62	3-Apr-18	dokumentasi cooking challenge indoguna True aussie beef and lamb
63	4-Apr-18	backup dan pemilahan video
64	5-Apr-18	editing
65	6-Apr-18	editing
66	7-Apr-18	editing
67	8-Apr-18	OFF
68	9-Apr-18	Standby
69	10-Apr-18	Standby
70	11-Apr-18	Standby
71	12-Apr-18	Standby
72	13-Apr-18	Standby
73	14-Apr-18	OFF
74	15-Apr-18	OFF
75	16-Apr-18	prepare seminar indoguna True Aussie and lamb di solo
76	17-Apr-18	berangkat ke solo
77	18-Apr-18	prepare seminar indoguna True Aussie beef and lamb di solo
78	19-Apr-18	dokumentasi seminar indoguna True Aussie beef and lamb
		kembali ke jogja
79	20-Apr-18	dokumentasi seminar indoguna True Aussie beef and lamb di solo
80	21-Apr-18	editing dokumentasi indoguna True Aussie beef

		and lamb
81	22-Apr-18	OFF
82	23-Apr-18	Standby
83	24-Apr-18	Standby
84	25-Apr-18	Standby
85	26-Apr-18	Standby
86	27-Apr-18	Standby
87	28-Apr-18	OFF
88	29-Apr-18	OFF
89	30-Apr-18	Standby
90	1-May-18	Penyerahan lembar penilaian dan Laporan Praktik Kerja Lapangan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1. Kerangka Teori

A. Pengertian Televisi

Televisi adalah bagian dari sistem elektronik yang dapat mengirim bentuk gambar diam dan hidup bersamaan dengan suara yang dialirkan melalui kabel dan ruang. Peralatan sistem televisi ini mengubah suatu cahaya dan suara ke sebuah gelombang elektronik dan mengkonversinya kembali ke sebuah cahaya yang kemudian dapat dilihat dan didengar (Biagi, 2010: 302). Kata “televisi” dapat diartikan atau mempunyai arti sama dengan “ kotak televisi”, “acara televisi” atau “transmisi televisi”. Penemuan televisi disamakan dengan penemuan roda ini peradaban menjadi berubah (Wijaya, 2002 : 114).

Prinsip televisi ditemukan oleh Paul Nipkow dari Jerman pada tahun 1884, namun baru tahun 1928 Vladimir Zworykin (Amerika Serikat) menemukan tabung kamera yang bisa menangkap dan mengirim gambar dari bentuk gambar optis ke dalam sinyal elektronis untuk selanjutnya diperkuat dan ditumpangkan ke dalam gelombang radio. Zworykin dengan bantuan Philo Farnsworth berhasil menciptakan pesawat televisi pertama yang dipertunjukkan kepada umum pada pertemuan *World's Fair* pada tahun 1939 (Morissan, 2013 : 6).

Pada era modern saat ini, televisi adalah salah satu media yang sangat mudah diakses dan juga paling berpengaruh. Televisi mampu membuat masyarakat di berbagai penjuru dunia untuk bersedia duduk manis dan menghabiskan waktunya

bahkan biasa sehari-hari untuk menonton berbagai program acara yang ditayangkan di televisi baik dengan tujuan mencari informasi atau hanya sekedar untuk menghibur diri saja. Tidak peduli itu anak muda atau orang tua.

B. Pengertian Program

Kata “program” berasal dari kata dalam bahasa Inggris *Programme* atau *program* (*programme* merupakan penulisan gaya Inggris sedangkan *program* merupakan penulisan gaya Amerika) yang berarti acara atau rencana. Program adalah segala hal yang ditampilkan stasiun penyiaran untuk memenuhi kebutuhan audiennya. (Morison, 2009:207-220)

Jenis Program di Televisi :

Menurut Morissan (2013:218) program acara televisi dibagi menjadi program acara berita dan program acara hiburan seperti di bawah ini :

a. Program Informasi

Program informasi adalah segala jenis siaran yang tujuannya untuk memberikan tambahan pengetahuan (informasi) kepada khalayak atau audience. Daya tarik program ini adalah informasi, dan informasi itulah yang dijual. Program informasi terdiri dari dua macam yaitu (Morissan, 2013:219-222) :

- **Berita keras (*hard news*)**

Segala informasi penting dan atau menarik yang harus segera disiarkan oleh media penyiaran karena sifatnya yang harus segera ditayangkan agar dapat diketahui khalayak audien secepatnya.

Dalam hal ini berita keras dapat dibagi ke dalam beberapa bentuk berita yaitu:

- *Straight News*

Straight news berarti berita langsung (*straight*, maksudnya suatu berita yang singkat (tidak detail) dengan hanya menyajikan informasi terpenting saja yang mencakup 5W+1H(*who, what, when, where, why, dan how*) terhadap suatu peristiwa yang diberitakan.

- *Feature*

Feature adalah berita ringan namun menarik. Pengertian “menarik” disini adalah informasi yang lucu, unik, aneh, menimbulkan kekaguman, dan sebagainya.

- *Infotainment*

Kata “*infotainment*” berasal dari dua kata yaitu information dan entertainment yang berarti informasi dan hiburan. Infotainment adalah berita yang menyajikan informasi kehidupan orang-orang yang dikenal masyarakat (*celebrity*), dan karena sebagian besar dari mereka bekerja pada industri hiburan.

b. Program Hiburan

Program hiburan adalah segala bentuk siaran yang bertujuan untuk menghibur audien dalam bentuk musik, lagu, cerita, dan permainan. Program yang termasuk dalam kategori hiburan adalah drama, permainan (*game*), musik, dan pertunjukan (Morissan, 2013: 223-229).

- **Drama**

Program drama adalah pertunjukkan (*show*) yang mewajibkan cerita mengenai kehidupan atau karakter seseorang atau beberapa orang (tokoh) yang diperankan oleh pemain (artis) yang melibatkan konflik dan emosi. Suatu drama akan mengikuti kehidupan atau petualangan para tokohnya.

Menurut Morissan (2013: 223) **Program televisi yang termasuk program drama adalah sinema elektronik (sinetron) dan film**

- Sinetron

Sinetron merupakan drama yang menyajikan cerita dari berbagai tokoh secara bersamaan. Masing-masing tokoh memiliki alur cerita mereka sendiri-sendiri tanpa harus dirangkum menjadi suatu kesimpulan. Akhir cerita sinetron cenderung selalu terbuka dan sering kali tanpa penyelesaian (*open-ended*). Cerita cenderung dibuat berpanjangan selama masih ada audien yang menyukainya.

- Film

Televisi sering menayangkan film sebagai salah satu jenis program yang masuk dalam kelompok atau kategori drama. Maksud dari film tersebut adalah film layar lebar (*theater*). Alan Landsbrug salah seorang produser acara televisi paling sukses di Amerika menyatakan hanya ada tiga tema dalam setiap program drama yang disukai audien yaitu : tema seks (cinta), uang, dan kekuasaan.

- **Permainan**

Permainan atau game show merupakan program yang melibatkan sejumlah orang baik secara individu maupun kelompok yang bersaing dalam mendapatkan sesuatu. Permainan merupakan salah satu produksi acara televisi yang mudah dibuat (Morissan, 2013: 227)

- *Quiz Show*

Program permainan sederhana dimana sejumlah peserta bersaing untuk menjawab pertanyaan. *Quiz* merupakan permainan yang menekankan pada kemampuan intelektualitas.

- Ketangkasan

Peserta dalam permainan ini harus menunjukkan kemampuan fisik atau ketangkasan untuk melewati suatu halangan atau rintangan.

- *Reality show*

Reality show merupakan program yang menyajikan suatu situasi seperti konflik, persaingan, atau hubungan berdasarkan realitas yang sebenarnya, namun pada dasarnya *reality show* tetap merupakan permainan (*game*).

Tingkat realitas yang disajikan reality show bermacam-macam :

- **Musik**

Program musik dapat ditampilkan dalam dua format, yaitu video klip atau konser. Program musik berupa konser dapat dilakukan di lapangan (*outdoor*) ataupun di dalam studio (*indoor*). Program musik di televisi saat ini sangat

ditentukan dengan kemampuan artis menarik audien, tidak saja dari kualitas suara namun juga berdasarkan bagaimana mengemas penampilannya agar menjadi lebih menarik.

- **Pertunjukan**

Pertunjukan adalah program yang menampilkan kemampuan (*performance*) seseorang atau beberapa orang pada suatu lokasi baik di studio maupun di luar studio, *indoor* maupun *outdoor*. Dapat dikatakan program pertunjukan adalah jenis program yang paling banyak diproduksi sendiri oleh stasiun televisi. (Morissan, 2013: 229)



Gambar 2.1 Bagan Program Televisi

Program-Program Berbayar di Televisi

Program berbayar televisi merupakan program yang diproduksi oleh stasiun televisi untuk atas permintaan client. Biasanya program berbayar berupa TVC dan event-event yang ingin disiarkan di stasiun televisi oleh *client*. Berikut beberapa contoh program Berbayar siaran TV :

- *Home Shopping*

Home shopping memiliki arti pembelian barang dari rumah, baik melalui TV kabel atau internet. Terkadang produk-produk *home shopping* belum diketahui oleh masyarakat secara luas. Namun berkat ditayangkannya program *home shopping* oleh stasiun televisi, kini masyarakat terbantu dan lebih mengetahui produk yang ditawarkan. Hal inilah yang banyak dimanfaatkan oleh stasiun TV lokal untuk menjadikan *home shopping* sebagai program berbayar. *Home Shopping* biasanya ditayangkan oleh stasiun televisi selama lima belas hingga tiga puluh menit. Yaitu berisikan penjelasan produk dan tutorial pemakainnya. Dengan adanya program *home shopping* audience menjadi tau adanya potongan harga dan manfaat dari barang tersebut.

- *TVC (Television Commercial)*

TVC (Television Commercial) diproduksi untuk kepentingan penyebaran informasi, baik tentang produk (iklan produk) maupun layanan masyarakat.

C. Pengertian TVC

Menurut Maulana (2015) Jenis program ini cukup menjanjikan bagi para pembuatnya baik dari segi pendapatan atau kreativitas. Dari segi pendapatan program TVC ini dibuat dengan durasi pendek namun menggunakan dana yang tinggi, sedangkan dari segi kreativitas bahwa iklan ini dibuat dengan durasi terbatas (30 - 60 second) tetap isi/pesan harus mampu ditangkap dengan baik oleh penonton.

Bagi seorang pembuat iklan TVC yang berdaya imajinasi tinggi jenis iklan ini cocok untuk anda yang disebut dengan TVC (*Television Commercial*) dan PSA (*Public Service Announcement*) diproduksi untuk kepentingan penyebaran informasi, baik tentang produk (iklan produk) maupun layanan masyarakat.

Untuk iklan produk biasanya menampilkan produk yang diiklankan secara eksplisit, artinya mempunyai stimulus audio-video yang jelas tentang produk tersebut dengan harapan setelah melihat iklan tersebut pemirsa tertarik untuk membeli / menikmati produk tsb dan inilah yang dimaksud dengan tantangan kreativitas audiovideo. Berbeda dengan PSA/ILM (Iklan Layanan Masyarakat) jenis iklan ini menginformasikan kepedulian produsen suatu produk terhadap fenomena sosial yang diangkat sebagai topik iklan tersebut. atau kepedulian lembaga tertentu terhadap fenomena masyarakat.

D. Pengertian Periklanan

Pengertian Periklanan Iklan adalah bagian dari bauran promosi (promotion mix) dan bauran promosi adalah bagian dari bauran pemasaran (marketing mix). Secara sederhana iklan didefinisikan sebagai pesan yang menawarkan suatu produk yang ditujukan kepada masyarakat lewat suatu media. Sedangkan periklanan (advertising) adalah segala biaya yang harus dikeluarkan sponsor untuk melakukan presentasi dan promosi nonpribadi dalam bentuk gagasan, barang atau jasa (Kotler and Armstrong, 2002:153). Periklanan merupakan pesan-pesan penjualan yang paling persuasif yang diarahkan kepada calon pembeli yang paling potensial atas produk barang atau jasa tertentu dengan biaya yang semurah-murahnya (Jenkins, 1997:5). Sedangkan iklan adalah promosi barang, jasa, perusahaan, dan ide yang harus dibayar oleh sponsor (Supriyanto, 2008:19). Sponsor dalam hal ini merupakan perusahaan tertentu yang nantinya menjadi klien penyedia jasa promo.

E. Tujuan Iklan

Iklan dibuat dengan tujuan sebagai media untuk mendorong hard sell yang bagus. Untuk mencapai hal ini, secara minimal iklan harus mempunyai kekuatan untuk mendorong, mengarahkan, dan membujuk khalayak untuk mengakui kebenaran pesan dari iklan, dan secara maksimal dapat mempengaruhi kesadaran khalayak untuk mengkonsumsi produk dan jasa yang diiklankan.

Menurut Junaedi (2013: 113) tujuan iklan yaitu:

- a. Sebagai media informasi Iklan ditujukan untuk menginformasikan suatu produk barang dan jasa kepada khalayak. Tidak hanya dalam produk tetapi juga hal lainnya.
- b. Untuk Mempengaruhi konsumen Iklan dapat mengarahkan konsumen untuk mengkonsumsi produk barang atau jasa tertentu, atau mengubah sikap agar sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pengiklan.
- c. Untuk mengingatkan konsumen Iklan ditujukan agar konsumen selalu mengingat produk tertentu sehingga tetap setia mengkonsumsinya.

F. Fungsi Iklan

Terence A. Shimp (2014) yang merupakan seorang akademisi sekaligus praktisi terkemuka asal Amerika Serikat yang sangat ahli dalam komunikasi pemasaran mengemukakan bahwa periklanan memiliki fungsi penting, diantaranya:

- a. **Informing** (memberikan informasi), memberikan pengetahuan kepada konsumen agar mereka sadar akan produk perusahaan tersebut.
- b. **Persuading** (mempersuasi), memberikan bujukan-bujukan kepada masyarakat umum untuk mencoba produk yang diiklankan perusahaan.
- c. **Reminding** (mengingat), memberikan stimulus-stimulus kepada masyarakat agar senantiasa ingat terhadap produk yang diiklankan tersebut.
- d. **Adding Value** (memberikan nilai tambah), iklan harus bisa memberikan nilai tambah produk dan mempengaruhi persepsi konsumen (positif).

- e. *Assiting* (mendampingi), salah satu fungsi utama dari iklan adalah mendampingi atau memfasilitasi upaya-upaya perusahaan lainnya.

G. Tahap Produksi

A. Produksi

Menurut Robin Small (dalam Holland, 1997 : 41), ada 3 tahap dalam memproduksi sebuah program acara. Tahapan ini biasanya sering disebut *Standard Operational Procedure* (SOP). Secara sederhana digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.2. Alur tahap produksi

Proses pra-produksi ini merupakan tahap perencanaan, menemukan ide dan konsep acara, merencanakan waktu yang dihabiskan untuk produksi, memperkirakan biaya produksi, membooking crew produksi, memilih siapa saja yang menjadi pengisi acara, dan mencari lokasi produksi (Holland, 1997:41).

Tahap produksi merupakan eksekusi dari yang sudah direncanakan pada tahap pra-produksi. Hal yang perlu diperhatikan saat produksi adalah menyeimbangkan pengeluaran yang dilakukan dengan anggaran yang sudah direncanakan. Waktu pelaksanaan produksi sesuai dengan jadwal yang sudah dirancang (Holland,1997:43)

Setelah pelaksanaan produksi selesai, tahap selanjutnya adalah post-production (pasca produksi). Tahap ini bertujuan untuk menyelesaikan program, agar proses dapat diselesaikan sesegera mungkin dengan tepat waktu (Holland, 1997:45).

H. Post Production (Pasca Produksi)

Menurut Gary Anderson (1992) dalam bukunya *Video Editing and Post-Production: A Professional Guide*, menuliskan :

Post-Production encompasses all of the activities necessary to transform video footage into a finished program (Pasca produksi meliputi seluruh kegiatan yang penting untuk mengubah kumpulan video menjadi sebuah program) (Anderson 1999:1)

Kegiatan yang dilakukan selama proses produksi di televisi profesional meliputi : *logging video* (mencatat hasil gambar beserta durasi), menentukan poin-poin yang diedit dan sekaligus transisinya, mengerjakan daftar edit yang telah diputuskan dan disesuaikan dengan naskah (secara tertulis), merangkai kumpulan potongan video menjadi video utuh, memberikan judul/grafis dan langkah terakhir memberikan sound efek serta musik. Secara teknis satu-satunya proses pasca produksi adalah editing (Anderson, 1999:1).

I. Pengertian Editing

Kata editing dalam bahasa Indonesia adalah serapan dari Inggris. Editing berasal dari bahasa Latin *editus* yang artinya ‘menyajikan kembali’. *Editing* dalam bahasa Indonesia bersinonim dengan kata *editing*. Dalam bidang audio-visual, termasuk film, editing adalah usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih berguna dan enak ditonton. Tentunya editing film ini dapat dilakukan jika bahan dasarnya berupa shot (*stock shot*) dan unsur pendukung seperti *voice*, *sound effect*, dan musik sudah mencukupi. Selain itu, dalam kegiatan editing seorang editor harus

betul-betul mampu merekonstruksi (menata ulang) potongan-potongan gambar yang diambil oleh juru kamera. Leo Nardi berpendapat editing film adalah merencanakan dan memilih serta menyusun kembali potongan gambar yang diambil oleh juru kamera untuk disiarkan kepada masyarakat. (Nardi, 1977: 47).

J. Secara pengertian Proses editing merupakan proses tahapakhir pada sebuah proses produksi sebuah film, editing sendiri terbagi kedalam 2 kategori yaitu Editing Offline dan Editing Online.

K. Editing Offline merupakan salah satu tahap dalam proses editing yaitu memotong gambar dalam bentuk kasar menambah backsound dan bila diperlkan menambahkan VO (voice over).

L. Editing Online merupakan tahap lanjutan dari tahap pertama disini potongan gambar yang masih kasar disempurnakan dengan cara memberikan efek-efek pada gambar tersebut sesuai dengan kebutuhan, dan menyempurnakan audio yang masih kasar

M. Kegunaan *Editing*

a. Tujuan *Editing*

Tujuan dasar dari proses *editing* adalah menyajikan suatu tayangan dengan alur yang jelas kepada penonton. Menurut Inman dan Smith (2008:153) pada dasarnya ada tiga tujuan *editing* untuk:

1. Menghilangkan bahan yang tidak berguna karena rusak secara teknis.

2. Mengganti gambar yang tidak berhubungan dengan informasi yang akan disajikan dalam program
3. Mengumpulkan gambar yang mampu mengkomunikasikan pesan program, dengan tidak membingungkan pemirsa serta mampu memberikan informasi serta menghibur

b. Fungsi *editing*

Menurut Zettl (1976: 321) Pada dasarnya ada empat fungsi yang dilakukan *editing* yaitu :

1. *Combine*

Menggabungkan beberapa gambar yang berberbda untuk membentuk *sequence* yang diinginkan

2. *Trim*

Memotong program sesuai durasi yang ditentukan dan menghapus gambar yang tidak diinginkan

3. *Correct*

Mengkoreksi dengna memotong gambar yang jelek dan menggantinya dengan yang baik

4. *Build*

Membuat suatu program dari sekian banyak hasil rekaman gambar

Penonton diharapkan untuk bisa mencampur bermacam *shot*, *scene*, *sequence*, memahami loncatan-loncatan ruang dan waktu yang terjadi dalam keseluruhan cerita.

Dengan kata lain, penonton diharapkan untuk tidak merasakan bahwa program yang disaksikan adalah potonganpotongan *shot* yang disambung

Editing sangat berkaitan erat dengan hasil pengambilan gambar oleh juru kamera. Dengan hasil gambar yang baik akan membantu seorang *editor* untuk menyusun *shot-shot* secara mudah dan baik pula.

N. Jenis Transisi (Perpindahan shot)

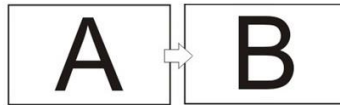
1. CUT

Cut adalah perpindahan langsung secara tegas dari satu *shot* ke shot berikutnya. *Cut* paling sering digunakan dalam penyambungan *shot*.

Macam-macam cut :

- a. ***Jump cut***, suatu pergantian *shot*, dimana kesinambungan waktunya terputus, karena loncatan waktu dari satu *shot* ke *shot* berikutnya.
- b. ***Cut in, insert***, suatu *shot* yang disisipkan pada *shot* utama dengan maksud untuk menunjukkan detil dari *shot* utama
- c. ***Cut away, intercut, reaction shot, shot action*** yang diambil pada saat yang sama sebagai reaksi dari *shot* utama.
- d. ***Match Cut***, kesinambungan antar *shot* dengan *cut shot* berikutnya.
- e. ***Cut on direction***, suatu sambungan shot dimana shot pertama dipertunjukkan suatu objek yang bergerak menuju ke suatu arah, shot berikutnya objek lain yang mengikuti gerakan dari *shot* pertama. Misalnya seorang yang sedang memperhatikan mobil yang berjalan.
- f. ***Cut on movement***, sambungan *shot* dari suatu objek yang bergerak ke arah yang sama, dengan latar belakang berbeda.

- g. *Cut rhyme*, cutting bersajak pergantian *shot* atau *scene* dengan loncatan waktu pada kejadian yang sama, saling berhubungan, tetapi dalam suasana berbeda.



Gambar 2.3. Ilustrasi Transisi Cut

2. DISSOLVE

Dissolve adalah perpindahan shot secara berangsur-angsur, akhir dari suatu shot sedikit demi sedikit bercampur dengan *shot* berikutnya, *shot* pertama hilang secara perlahan-lahan ditimpa oleh *shot* kedua yang muncul secara perlahan-lahan dan akhirnya jelas sama sekali.

Penggunaan *dissolve* lebih leluasa daripada *cut*. Pada umumnya *dissolve* digunakan untuk jembatan penghubung atau transisi dari *shot action*, pergantian tempat dan waktu, dan menunjukkan hubungan yang erat antara dua *shot*. Misalnya peralihan adegan dari total *shot* ke *close up* seorang penari akan tampak lebih luwes dengan menggunakan *dissolve*. Gerakan akan bercampur dalam waktu yang bersamaan menunjukkan hubungan yang kuat antara dua *shot* dan adegan tidak saling mengganggu.

Pergantian tempat dan waktu (*time of laps*) juga bisa menggunakan *dissolve*. Penggunaan *dissolve* yang teralu sering dalam satu program, akan menjadi monoton dan mengurangi irama dramatis.



Gambar 2.4. Ilustrasi Transisi Dissolve

3. WIPE

Suatu *shot* disapu dengan *shot* yang lain, sehingga *shot* yang pertama nampak terdorong keluar dari bingkai layar. Seperti halnya dengan *fade*, *wipe* biasanya digunakan sebagai permulaan adegan. Kecuali itu ada bermacam-macam konfigurasi efek *wipe* yang bias digunakan menampilkan kesan tertentu.



Gambar 2.5. Ilustrasi Transisi Wipe

4. FADE

Fading biasanya digunakan pada awal dan akhir suatu adegan atau sebuah program. ***Fade in***, suatu *shot* secara perlahan muncul dari kegelapan (layar hitam), dari redup makin lama makin menjadi terang sepenuhnya. ***Fade out***, suatu *shot* secara perlahan hilang dalam kegelapan. ***Fade from black***, muncul dari layar hitam, selalu menunjukkan permulaan adegan. ***Fade to black***, hilang dalam kegelapan menunjukkan bahwa adegan selesai. Penggunaan *fade to black* yang terlalu sering akan mengganggu intensitas cerita.



Gambar 2.6. Ilustrasi Transisi Fade

O. Elemen *Editing*

Editing dibangun oleh beberapa elemen. Hasil dari sebuah *editing* tergantung pada bagaimana elemen tersebut digunakan, bagus tidaknya dan apakah gambar mengganggu atau tidak saat ditonton. Pada prinsipnya *editing* bukan hanya memotong dan menyambung *shot*, namun yang perlu diperhatikan bahwa setiap *shot*

memiliki aspek ruang dan waktu. Maka perhitungkan bagaimana susunan *shot* tersebut efisien dan tidak betentangan dengan logika penonton. Hal tersebut bias dicapai dengan cara sebagai berikut dan elemen-elemen itu adalah:

1. Motivasi

Dalam mengedit harus selalu ada motivasi atau alasan yang jelas pada saat memindah, menyambung, atau saat menggunakan perpindahan serta fade. Motivasi ini bisa dalam gambar, suara maupun kombinasi gambar dengan suara.

2. Informasi

Gambar yang memiliki informasi adalah dasar dari sebuah *editing*. Setiap *shot* baru berarti mempunyai informasi yang baru pula dan susunan harus ideal agar gambar menarik. Karena semakin penonton mendapatkan banyak informasi dan mengerti maka ia akan semakin menikmati dan seperti terlibat dalam cerita sebuah tayangan. Tugas seorang *editor* untuk mendapatkan gambar yang penuh informasi dalam sebuah program, namun tanpa kesan menggurui penonton.

3. Komposisi (*shot*)

Meskipun editor tidak bisa menciptakan suatu komposisi gambar, namun salah satu tugas *editor* adalah memilih dan menyusun *shot* yang ada dengan komposisi menjadi dapat diterima. Karena komposisi *shot* yang buruk adalah hasil dari proses *shooting* yang buruk.

4. Suara (*sound*)

Suara adalah elemen penting dalam *editing*, suara bukan hanya lebih langsung dari gambar namun juga lebih abstrak. Suara dapat membangun suasana dan emosi yang menjadi suatu daya tarik serta dapat digunakan untuk menyiapkan penonton dalam pergantian *scene* ataupun cerita.

5. *Camera angle*

Adalah elemen paling penting dalam *editing*, pada prinsipnya saat perpindahan *shot* yang satu dengan yang lain harusnya berbeda *angle*. Perbedaan *angle* satu objek/subjek adalah kurang dari 45 derajat, sedangkan untuk garis khayal antara dua objek adalah tidak lebih dari 180 derajat, jika melebihi ini maka akan terjadi *jumping* gambar.

6. Kontinuitas (*continuity action*)

Kontinuitas atau kesinambungan gambar dimana setiap perpindahan *shot* baru dengan *angle* dan komposisi baru merupakan kelanjutan dari *shot* sebelumnya. Kesinambungan ini mencakup kontinuitas konten, pergerakan, posisi dan suara. (Roy Thompson and Christopher J. Bowen, 2009: 58). Aksi yang terdapat pada suatu *shot* dengan *shot* berikutnya tidak mengalami perubahan mendadak dalam kecepatan gerakan dan arah gerakan.

P. Tahapan *Editing*

1. *Logging*

Mencatat dan memilih gambar yang kita pilih berdasarkan *timecode* dalam masing-masing kaset berdasarkan *script continuity report*.

2. *Capturing*

Proses pemindahan (*transfer*) gambar yang terdapat dalam kaset video (*tape*) kedalam komputer

3. *Offline Editing*

Proses pemilihan (*selection*) dan penyusunan *shot* sesuai dengan susunan skenario tanpa menerapkan efek-efek tertentu.

4. *Online Editing*

Proses penambahan efek-efek tertentu seperti efek transisi, efek warna, efek gerak, *caption* dan efek-efek lainnya sesuai dengan kebutuhan cerita.

5. *Sound Scoring*

Proses pemilihan materi audio seperti ilustrasi musik, atmosfer, dan *sound effect* sesuai dengan kebutuhan cerita.

6. *Mixing*

Proses pencampuran dan pengaturan materi audio mulai dari pengaturan level suara hingga

7. *Rendering*

Proses penyatuan seluruh format file yang ada dalam *timeline* menjadi satu kesatuan *file* yang utuh.

8. *Export*

Proses pemindahan (*transfer*) hasil penyuntingan kedalam bentuk yang sesuai dengan kebutuhan seperti VCD, DVD, maupun kaset video (*tape*).