

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF
PERAN EDITOR DALAM PRODUKSI VIDEO MUSIK “ NICE TO
HATE YOU – PEJANTAN MAYA”

Diajukan untuk melengkapi tugas – tugas dan memenuhi syarat - syarat guna
Memperoleh Gelar Ahli Madya Bidang Komunikasi Terapan dengan Spesifikasi
Penyiaraan (Broadcasting) TV



Oleh :
Ervin Kristyantoro
2017/BC/5255

PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN RADIO & TELEVISI
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)
YOGYAKARTA
2020

HALAMAN PERSETUJUAN

LAPORAN TUGAS AKHIR PRAKTIK KERJA LAPANGAN

“PERAN EDITOR DALAM PRODUKSI VIDEO MUSIK “ NICE TO HATE

YOU – PEJANTAN MAYA Laporan Karya Kreatif ini Disusun untuk
Memenuhi Gelar Ahli Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan
Spesifikasi Penyiaran (Broadcasting Radio-TV)

Disusun Oleh:

Ervin Kristyantoro

2017/BC/5255

Disetujui Oleh:



Arya Tangkas, S.Pt, M.Ikom

Dosen Pembimbing

PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN RADIO & TELEVISI

SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)

YOGYAKARTA

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan dihadapan dosen penguji Penyiaran (Broadcasting) Radio TV dan Film Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta, pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 10 September

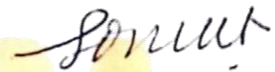
Jam : 08.30 am

Tempat : Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta

1. Arya Tangkas, S.Pt, M.Ikom
NIK: 071.2032.19
(Pembimbing dan Penguji I)



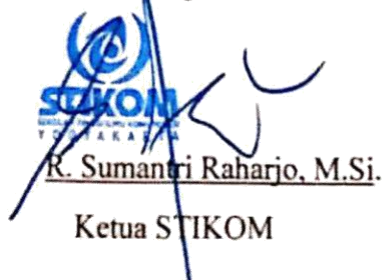
2. Dra. Sudaru Murti, M.Si
NIP: 19601218198702001
(Penguji I)



3. Herry Abdul Hakim M., SIP., M.M
NIK: 058.2032.19
(Penguji II)

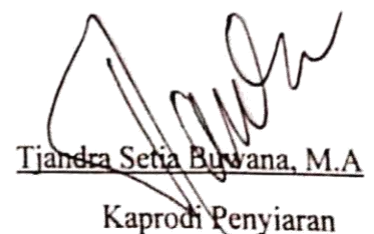


Mengesahkan:



R. Sumantri Raharjo, M.Si.
Ketua STIKOM

Mengetahui:



Tjandra Setia Burwana, M.A
Kaprod Penyiaran

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Ervin Kristyantoro

NIM : 2017/BC/5255

Judul Laporan : peran editor dalam produksi *Nice to hate you* – Pejantan Maya

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis yang penulis buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya penulis, merupakan deskripsi atas latihan kerja profesional selama penulis menempuh Praktik 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 penulis kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang penulis buat, kemudian penulis cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah, di samping dalam catatan pada halaman tulisan.
3. Apabila dikemudian hari terbukti penulis melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen-dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM, maka penulis bersedia dicabut gelar atau hak penulis sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian dipublikasikan secara luas oleh STIKOM.

Pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, Agustus 2020



Ervin Kristyantoro

MOTTO

“Memayu Hayuning Bawono”

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala Tuhan Semesta Alam yang selalu memberikan kekuatan kepada saya, memberikan rahmat serta hidayah Kesehatan jasmani dan rohani sehingga saya bisa menyelesaikan laporan ini.
2. Orang tua penulis, yang selalu ada untuk memberikan dukungan mental dan finansial selama ini.
3. Devina Dewi Anggarini yang selalu memeberikan *support* .
4. Teman teman di Kertanges.id dan *Infinityspace* yang mrrmbrrri dukungsn depenuhnysa
5. Teman-teman “Sawo Kecil” yang selalu siap sedia dimanapun dan kapanpun untuk memberi *support* dalam bentuk apapun.
6. Personil Band *Nice to hate you*
7. Keluarga besar Broadcasting Radio-TV 2017 yang selalu memberikan *positive vibes*.
8. Pak R. Sumantri Raharjo, S.Sos, M.Si selaku Direktur STIKOM Yogyakarta.
9. Pak Aya Tangkas, S.pt, M.Ikom. selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberi arahan, bimbingan, penjelasan, dukungan, masukan, juga sangat *supportive* dalam menyelesaikan laporan praktik kerja lapangan penulis.
10. Pak Tjandra Setia Buwana, M.A selaku Kepala Program Studi (Kaprodi) Broadcasting yang selalu mendukung anak didiknya untuk menyelesaikan laporan meski kami memiliki kesibukan masing-masing.
11. Para Staff Karyawan STIKOM Yogyakarta yang telah membantu juga memberikan pelayanan terbaik bagi mahasiswa.
12. Para Dosen STIKOM Yogyakarta yang selalu memberi support dan ilmu yang sangat berguna selama ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena penulis dapat menyelesaikan Produksi Karya Kreatif. Berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan kegiatan ini tentang Penyutradaraan Video Klip *Nice to hate you* – Pejantan Maya.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu kelancaran proses pelaksanaan kegiatan ini. Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih secara khusus kepada:

1. Bapak Sumantri Raharjo. M.Si. Selaku Ketua Stikom Yogyakarta
2. Bapak Tjandra Buwana, M.A. Selaku Kaprodi Penyiaran Stikom Yogyakarta.
3. Pak Aya Tangkas, S.pt, M.Ikom. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
4. Dosen Penguji yang telah memberikan kemudahan dalam melaksanakan Laporan Karya kreatif ini.
5. Teman-teman “Sawo Kecil” yang selalu siap sedia dimanapun dan kapanpun untuk memberi *support* dalam bentuk apapun.
6. Teman-teman Broadcasting Radio-TV 2017.
7. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, Penulis

Ervin Kristyantoro

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENEGASA.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
ABSTRAKSI.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Waktu dan tempat pelaksanaan.....	5
1.5 tehknik pengumpulan data.....	5
BAB 2 PENEGASAN JUDUL	
2.1 Penegasan Judul.....	6
A. Peran.....	6
B. <i>Editor</i>	6
C. pejantan Maya.....	7
2.2 Konsep Yang Digunakan.....	8
B.1. Alur Pembuatan <i>Video Clip</i>	8
B.2 <i>Video Editor</i>	10

B.3 Fungsi Editor.....	12
B.4. Tujuan Editor.....	13
B.5.Tahapan tahapan Video Editor.....	14
B.6. Tekhnik Editing.....	15
B.7. Ekstraksi.....	19

BAB 3 DISKRIPSI OBYEK KARYA *VIDEO CLIP*

3.1 Klasifikasi Karya Kreatif	20
3.2 Diskripsi Karya Kreatif	21
3.3 Ide Gagasan	21
3.4 Konsep Cerita	22
3.5 Premis	22
3.6 Sinopsis	22
3.7 Tokoh	23
3.8 Lokasi Produksi	26
3.9 Lokasi Pasca produksi	26
3.10 Team Produksi	26
3.11 Peralatan	27
3.12 <i>Time Lile</i>	29
3.13 <i>time Schadule</i>	30
3.14 Anggaran Biaya	31

BAB 4 KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN

4.1 Peran <i>Editor</i>	34
4.2 Proses Produksi.....	35
4.3 Peralatan Produksi.....	47
4.4 Tahapan Kerja <i>Editing</i>	48

4.5 Evaluasi.....	50
BAB 5 PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Screenshot</i> penggabungan dlm satu media.....	9
Gambar 2. <i>Screenshot</i> penambahan <i>glithc</i>	9
Gambar 3. <i>Screenshot</i> <i>importing</i> ke <i>software</i>	9
Gambar 4. <i>Screenshot</i> proses <i>assamble</i>	10
Gambar 5. <i>Screenshot</i> transisis cut to cut.....	11
Gambar 6. <i>Screenshot</i> transisi rolling film.....	11
Gambar 7. <i>Screenshot</i> transisi mirroring.....	12
Gambar 8. <i>Screenshot</i> proses <i>logging</i>	14
Gambar 9. <i>Screenshot</i> pemindahan file.....	14
Gambar 10. <i>Screenshot</i> proses <i>rendering</i>	15
Gambar 11. <i>Screenshot</i> <i>mach on action</i>	16
Gambar 12. <i>Screenshot</i> <i>mach on action</i>	16
Gambar 13. <i>Screenshot</i> <i>pov cutting</i>	17
Gambar 14. <i>Screenshot</i> <i>pov cutting</i>	17
Gambar 15. <i>Screenshot</i> <i>croos cutting</i>	17
Gambar 16. <i>Screenshot</i> <i>croos cutting</i>	17
Gambar 17. <i>Screenshot</i> <i>jump cut</i>	18
Gambar 18. <i>Screenshot</i> <i>jump cut</i>	18
Gambar 19. <i>Screenshot</i> <i>non digentic shot</i>	19
Gambar 20. <i>Screenshot</i> <i>non digentic shot</i>	19
Gambar 21. Logo sawo kecil.....	20
Gambar 22. Foto Dicky.....	23

Gambar 23. Foto bagas.....	24
Gambar 24. Foto Etoy.....	24
Gambar 25 foto Acil.....	25
Gambar 26. Foto Dwi N P.....	25
Gambar 27. Tim produksi.....	26
Gambar 28. <i>Screenshot</i> rapat via daring.....	36
Gambar 29. <i>Screenshot</i> pembuatan logo sawo kecil.....	36
Gambar 30. Foto produksi.....	38
Gambar 31. Foto produksi	38
Gambar 32. <i>Screenshot</i> proses <i>looging</i>	48
Gambar 33. Proses <i>editing</i>	41
Gambar 34. Proses <i>editing</i>	41
Gambar 35. Proses <i>editing</i>	42
Gambar 36. Proses <i>editing</i>	42
Gambar 37. Proses <i>editing</i>	43
Gambar 38. Proses <i>editing</i>	43
Gambar 39. Proses <i>editing</i>	43
Gambar 40. Proses <i>editing</i>	43
Gambar 41. Penambahan efek hologram.....	44
Gambar 42. Penambahan efek hologram.....	44
Gambar 43. Penambahan efek hologram.....	45
Gambar 44. penambahan <i>multipel exposure</i>	45
Gambar 45. Proses <i>efek glitch</i>	45

Gambar 46. Penambahan demo di televisi.....	46
Gambar 47. Screenshot proses rendering.....	46
Gambar 48. Penambahan <i>credit title</i>.....	49
Gambar 49. Proses Pemilihan Format <i>Rendering</i>.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Peralatan kamera.....	17
Tabel 2. peralatan artistik.....	28
Tabel 3. Peralatan <i>lighting</i>	28
Tabel 4. Peralatan <i>editing</i>	29
Tabel 5. <i>Time Line</i>	29
Tabel 6. <i>Sechadele</i> Pra Produksi.....	30
Tabel 7. <i>Sechadele</i> Pasca Produksi.....	31
Tabel 8. Anggaran biaya.....	31
Tabel 9. Software ediring.....	47
Tabel 10. Hardware <i>editing</i>	47

Abstraksi

Dalam video klip pejantan maya ini menceritakan bagaimana media sosial sekarang ini dipenuhi banyak akun bodong atau yang sering disebut dengan istilah *buzzer*. Mereka bekerja untuk memberikan efek *buzzer* di sosial media, mempengaruhi dalam aspek informasi, trend dll sehingga diikuti oleh yang lainnya. Penonton nanti di sajikan bagaimana cara kerja *buzzer* itu sendiri yang akhir akhir ini marak berada di media sosial.

Dalam pembuatan video klip pejantan maya ini menggabungkan konsep-konsep diantaranya konsep alur pembuatan video yang terdiri dari pra produksi, produksi dan pasca produksi. Konsep *editing* video yaitu importir, pemotongan dan pengaturan transisi. Konsep tahapan video editor yaitu *logging*, *capturing*, *offline editing* dan rendering.

Kata kunci: peran editor, video klip pejantan maya, *buzzer*

Abstract

In this video clip of a virtual male, he tells how social media is now full of fake accounts or what is often referred to as a buzzer. They work to provide a buzz effect on social media, influence the aspects of information, trends etc. so that others are followed. The audience will be presented with how the buzzer itself works, which has been on social media lately.

In making this virtual male video clip combines concepts, including the concept of a video creation flow consisting of pre-production, production and post-production. The video editing concept is an importer, cutting and transition settings. The concept of the video editor stages, namely logging, capturing, offline editing and rendering.

Keywords: role of editor, video clip of virtual stud, buzzer