

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

***PERAN EDITOR VIDEO DALAM PRODUKSI
KONTEN KREATIF DISEVEN INC***



Disusun Oleh:

Iqbal Pratama Yunanta

Nim: 21045519

**PROGRAM STUDI BROADCASTING FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA**

2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**PERAN EDITOR VIDEO DALAM PRODUKSI KONTEN KREATIF
DISEVEN INC**

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Disusun untuk Memenuhi Gelar
Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom) dalam Bidang Komunikasi dengan
Spesifikasi Penyiaran Film

Disusun Oleh
Iqbal Pratama Yunanta
Nim: 21045519

STIKOM
Disetujui Oleh:
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA



Dra. Sudaru Murti, M.Si
Dosen Pembimbing

**PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN PENYIARAN FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM) YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Praktek Kerja Lapangan dengan judul Peran Editor Video Dalam Produk konten kreatif Seven INC, karya:

Nama : Iqbal Pratama Yunanta

NIM : 21045519

Telah disahkan dan dipresentasikan di hadapan dosen penguji pembahasan program studi Penyiaran Film Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta pada:

Hari/tanggal : Kamis 15 Agustus 2024

Waktu : 10.00 WIB

Tempat : Ruang Presentasi

Penguji I/Pembimbing



Dra. Sudaru Murti, M.Si

Penguji II



Herry Abdul Hakim S.I.P., M.M

Penguji III



Heri Setyawan, M.Sn

Mengetahui,

Ketua STIKOM Yogyakarta



Karina Rima Melati, S.Sn., M.Hum

Mengesahkan,

Kaprodi D3 Penyiaran



Arya Tangkas, S.Pt, M.I.Kom

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Iqbal Pratama Yunanta

NIM : 21045519

Judul Laporan : Peran Editor Dalam Produk konten kreatif
Seven INC

Dengan ini menyatakan:

1. Karya tulis yang penulis buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya penulis, merupakan deskripsi atas Latihan kerja professional selama saya menempuh praktek kerja lapangan dengan bimbingan dosen pembimbing.
2. Karya ini bukan plagiat (copy paste) karya serupa milik orang lain. Kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung laporan yang saya buat, dan kemudian saya cantumkan sumbernya secara resmi daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah
3. Apabila dikemudian haru terbukti penulis melakukan tindak plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang terpercaya, maka penulis bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Ahli Madya.

Penyataan ini saya buat dengan sesungguhnya,

Yogyakarta, 10 Agustus 2024



Iqbal Pratama Yunanta

MOTTO

“Jangan Hanya Bermimpi, Jadikan Impianmu Kenyataan
dengan Tindakan dan Tekad yang nyata”

“Tetap Fokus pada Tujuan, Berani Menghadapi Tantangan, dan
Jangan Pernah Berhenti Belajar”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati penulis ingin mempersembahkan laporan ini:

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan atas segala rahmat, bimbingan, dan kekuatan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
2. Terimakasih kepada orang tua atas dukungan, kasih sayang, dan doa yang tiada henti.
3. Ibu Karina Rima Melati, M.Hum selaku ketua STIKOM Yogyakarta
4. Bapak Arya Tangkas, M.I.Kom selaku Kaprodi D3 Penyiaran Stikom Yogyakarta
5. Kepada Dra. Sudaru Murti, M.Si selaku dosen pembimbing yang dengan sabra membimbing saya untuk segera menyelesaikan laporan.
6. Kepada Dosen penguji Herry Abdul Hakim M.,M.M dan Hery Setyawan,M.Sn
7. Kepada para Dosen STIKOM Yogyakarta yang selalu memberi *support*.
8. Para Staff Karyawan STIKOM Yogyakarta yang telah membantu dari awal kuliah sampai hari ini
9. Kepada Mentor di Seven INC yang telah membantu selama proses magang berlangsung

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas Rahmat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan dan penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan dengan mengangkat judul “Peran Editor Dalam Produk konten kreatif Seven INC” laporan ini disusun untuk memenuhi tugas akhir untuk memperoleh gelar A,MD.

Laporan Magang ini disusun berdasarkan pelaksanaan Magang yang telah dilaksanakan pada tanggal 1 Mei 2024 sampai 1 Juli 2024 diSeven INC. Penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Ibu Karina Rima Melati, M.Hum selaku ketua STIKOM Yogyakarta
2. Dra. Sudaru Murti, M.Si selaku dosen pembimbing yang dengan sabra membimbing saya untuk segera menyelesaikan laporan
3. Kedua Orang Tua, keluarga dan seluruh teman – teman yang tiada hentinya memberikan dukungan

Penulis menyadari bahwa laporan Karya Kreatif ini masih sangat jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala kritik, dan saran yang sifatnya membangun akan diterima dengan senang hati.

Yogyakarta,.....

Iqbal Pratama Yunanta

ABSTRAK

Laporan ini merangkum pengalaman magang penulis sebagai Editor Video di Seven INC, di mana penulis terlibat dalam pengeditan video untuk konten instagam, diary magang, vlog dan konten intro tk. Selama magang, penulis menguasai perangkat lunak seperti Adobe Premier Pro dan After Effects, serta menerapkan teknik pengeditan dan efek visual untuk meningkatkan kualitas konten,

Pengalaman magang ini memperdalam keterampilan penulis dibidang editing yang tidak bisa didapatkan jika tidak menjalani magang dan memperkuat kemampuan bekerja dalam tim kreatif. Sebagai editor video, penulis memegang peran penting dalam sebuah video, dengan sentuhan kreatif dan terampil penulis mengubah kumpulan video menjadi sebuah video yang enak dilihat penonton.

Kata Kunci: Editor, Kreativitas dan Konten Kreatif

Abstract

This report summarizes the author's internship experience as a Video Editor at Seven INC, where the author was involved in editing videos for Instagram content, internship diaries, vlogs and kindergarten intro content. During the internship, the writer mastered software such as Adobe Premier Pro and After Effects, and applied editing techniques and visual effects to improve the quality of the content.

This internship experience deepens the writer's skills in the field of editing that cannot be obtained without undergoing an internship and strengthens the ability to work in a creative team. As a video editor, the writer plays an important role in a video, with a creative and skilled touch the writer turns a collection of videos into a video that is pleasing to the audience.

Keywords: Editor, Creativity and Creative Content

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Maksud Dan Tujuan	3
1.4 Waktu Dan Tempat Magang	4
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Pelaksanaan Magang	4
BAB II KERANGKA PEMIKIRAN	5
2.1 Penegasan Judul.....	5
2.2 Peran	5
2.3 Editor	6
2.4 Kreativitas.....	8
2.5 Produk Konten Kreatif	9
2.6 Seven INC.	10
2.7 Tujuan Produk konten kreatif Seven INC	12
2.8 Peran Media Sosial Dalam Produk konten kreatif	13
2.9 Tujuan Editing	14
2.10 Software Yang Digunakan.....	15
2.8.1 Adobe Premier Pro	15
2.8.2 Adobe After Effect	17

2.11	Proses Editing	20
2.11.1	Contoh teknik editing	20
BAB III OBYEK MAGANG		23
3.1	Profil Perusahaan	23
3.2	Sejarah Perusahaan	24
3.3	Struktur Organisasi	27
3.3.1	Divisi-divisi	27
3.3.2	Tugas dan Fungsi CEO	28
3.3.3	Tugas dan Fungsi Manager Operasional	28
3.3.4	Tugas Dan Fungsi Produksi	29
3.3.5	Tugas dan Fungsi Administrasi	29
3.3.6	Tugas dan Fungsi HRD	29
3.3.7	Tugas dan Fungsi Marketing	31
3.3.8	Tugas dan Fungsi CS	31
3.3.9	Tugas dan Fungsi IT Programmer	31
3.3.10	Tugas dan Fungsi R&D	31
3.3.11	Tugas dan Fungsi Team Kreatif	32
3.4	Mekanisme Kerja Di Seven INC	32
3.5	Tugas Harian Editor Video	34
BAB IV PEMBAHASAN DAN KEGIATAN MAGANG		36
4.1	Kegiatan Di Tempat Magang	38
4.1.1	Diary Magang	38
4.1.2	Vlog Outing Magang Jogja	40
4.1.3	Lirik Video	42
4.1.4	Konten Instagram 1	47
4.1.9	Konten Instagram 2	54
4.2	Revisi	60
BAB V KESIMPULAN		62
5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA		64
DAFTAR REFERENSI		65
LAMPIRAN		66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses Color Grading	15
Gambar 2. Proses editing Multi Camera	16
Gambar 3. Transisi dan efek	16
Gambar 4. Animasi text 3D.....	17
Gambar 5. Stabilizer video	18
Gambar 6. Proses Menghilangkan Green Screen.....	18
Gambar 7. Proses Tracking Objek	19
Gambar 8. Menghilangkan latar belakang	19
Gambar 9. Proses Editing Jum Cut	20
Gambar 10. Proses editing L Cut & J Cut.....	21
Gambar 11. Logo Seven INC	24
Gambar 12. Struktur organisasi Seven INC	27
Gambar 13. Edit diary magang Telkom Univercity	38
Gambar 14. Proses Editing Vlog.....	40
Gambar 15. Proses rendering dari Adobe Premier Pro	42
Gambar 16. Proses visualisasi menjadi video	42
Gambar 17. Membuat Sequence Baru.....	44
Gambar 18. Proses Impor Video	44
Gambar 19. Proses menambahkan lirik.....	45
Gambar 20. Proses export video	46
Gambar 21. Proses membuat sequence baru	48
Gambar 22. Proses cut to cut video.....	48
Gambar 23. Video Sebelum dicolor grading.....	49
Gambar 24. Video Setelah Dicolor Grading	49
Gambar 25. Efek Zoom In dan Zoom Out	51
Gambar 26. Sebelum dizoom	51
Gambar 27. Sesudah dizoom.....	51
Gambar 28. Proses menambahkan transisi.....	52
Gambar 29. Proses Menambahkan Backsound Dan Sound Effect	53
Gambar 30. Proses render video	54
Gambar 31. Proses membuat sequence baru	55

Gambar 32. Proses cut to cut video.....	55
Gambar 33. Video sebelum di color grading	56
Gambar 34. Video setelah di color grading.....	56
Gambar 35. Efek Auto Bezier	57
Gambar 36. Proses menambahkan transisi.....	58
Gambar 37. Keterangan Backsound dan Sound Effect	58
Gambar 38. Proses render video	59
Gambar 39. Sebelum Revisi Over Exposure.....	60
Gambar 40. Setelah Revisi Exposure	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pelaksanaan Magang.....	4
Tabel 2. Urutan Mekanisme Kerja	32
Tabel 3. Peran Editor.....	37

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia media dan industry kreatif yang terus berkembang dengan pesat. Berbagai karya kreatif telah banyak berkembang disosial media, banyak perusahaan telah memanfaatkan konten kreatif dalam pembentukan *branding company* sebagai usaha memperkenalkan perusahaannya. Mengingat dinamika masyarakat, mendorong perusahaan akan selalu mengembangkan content kreatif terkini dalam memperkuat dan memperluas publikasi perusahaannya.

Karya digital yang dibuat, editor dalam membuat *branding company* memiliki peran strategis. Untuk memastikan bahwa setiap konten yang dipublikasikan memiliki kualitas yang tinggi, akurat, dan sesuai dengan tujuan perusahaan. Editor memulai proses dengan melakukan penyuntingan awal pada bahan video mentah yang mencakup penyusunan alur cerita yang kompeten, setelah itu editor video memulai tugas dengan melakukan pemotongan klip video yang teliti untuk membentuk alur cerita yang keren dan memikat penonton, serta memastikan bahwa setiap elemen visual terintegrasi dengan baik untuk menciptakan pengalaman audiens dalam menonton video. Editor memastikan bahwa pesan yang disampaikan selaras dengan visi, misi, dan memperkenalkan perusahaan. Visi adalah pernyataan yang menggambarkan tujuan jangka panjang dan cita-cita suatu perusahaan, individu, atau kelompok, Contohnya “Menjadi perusahaan teknologi termaju di dunia yang memberikan inovasi terbaik bagi manusia. Sedangkan misi memberikan alasan keberadaan suatu perusahaan, untuk siapa, dan bagaimana cara melakukannya, contoh “Memberikan produk ramah lingkungan yang mendukung keberlanjutan dan kesejahteraan kita

bersama”. Peran editor dalam *produk konten kreatif* perusahaan, menentukan jangkauan pengenalan perusahaannya. Mereka tidak hanya memastikan kuliatas dan konsistensi konten, tetapi juga berkontribusi dalam strategi komunikasi dan *branding* perusahaan. Melalui konten berkualitas tinggi, editor juga membantu memperkuat identitas dan citra *branding* perusahaan. Editor memastikan bawah setiap publikasi, mempunyai pendukung tujuan *branding* dan komunikasi perusahaan. Di era digital saat ini, kehadiran media sosial *online* menjadi sangat penting bagi perusahaan. Salah satu tujuan utama membangun citra yang kuat adalah melalui pembuatan video *produk konten kreatif* yang *perofesional* dan menarik. *Produk konten kreatif* berfungsi sebagai wajah perusahaan, memperkenalkan identitas dan nilai perusahaan kepada khalayak *public*

Seorang editor tidak hanya memastikan bahwa konten bebas dari kesalahan, tetapi juga memastikan bahwa setiap video dalam *produk konten kreatif* dengan benar. Peran editor sangat strategis dalam menciptakan video yang tidak hanya enak ditonton tetapi juga memikat hati penonton. Editor bertugas untuk memastikan bahwa konten yang ditayangkan bebas dari kesalahan. Editor juga bekerja sama dengan penulis naskah untuk menciptakan visual yang mendukung dalam video. Editor memastikan video dan audio selaras dengan yang ditampilkan dalam menciptakan visualisasi yang ingin disampaikan. Video yang direkam dengan baik dapat menyampaikan pesan perusahaan secara lebih efektif. Video yang diproduksi dan direkam dengan baik oleh kreator menunjukkan bahwa perusahaan memperhatikan detail dan juga professional dalam kualitas. Hal ini dapat meningkatkan reputasi perusahaan di mata *public* dan juga membangun kepercayaan dengan pelanggan dan mitra bisnis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana Peran Editor Video dalam Produksi Konten Kreatif Di Seven INC?

1.3 Maksud Dan Tujuan

Program magang adalah kesempatan penting bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman kerja di bidang yang penulis minati.

Maksud Magang

1. Pengembangan Keterampilan
2. Magang memungkinkan penulis untuk mendapatkan keterampilan di luar kampus
3. Menata Karir
4. Melalui magang, peserta dapat memperoleh pengalaman yang penulis minati. Ini membantu penulis memahami lebih baik tentang pekerjaan sehari-hari di bidang penugasan.

Tujuan Magang

1. Peserta magang bisa dapat pengalaman langsung selain di kelas. Ini termasuk simulai kerja penulis di dunia nyata setelah lulus kuliah
2. Magang sering kali dilengkapi dengan mentor yang sudah profesional dibidang tersebut. Mentor memberikan arahan dan saran untuk membantu peserta magang
3. Sementara magang memberikan manfaat bagi mahasiswa, perusahaan juga mendapatkan keuntungan dari program ini. Peserta magang seringkali memberikan ide kreatif kepada tim untuk proyek perusahaan.

1.4 Waktu Dan Tempat Magang

Lokasi : SEVEN INC | Jl. Janti Gg. Arjuna No. 59, Karangjambe,
Banguntapan, Bantul, Yogyakarta 55198
Waktu : 8 Jam Kerja
Jam Kerja : 09.00—17.00

1.5 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Metode pengumpulan data dimana penelitian atau mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama magang.

2. Pustaka

Melakukan pengumpulan data melalui artikel, buku, dan internet

1.6 Pelaksanaan Magang

NO	KEGIATAN	JUMLAH	PERSENTASE
1	Persiapan kerja/Interview	1	1,49%
2	Diskusi	24	35,83%
3	Editing	42	62,68%

Tabel 1. Pelaksanaan Magang
Sumber Data kegiatan penulis

BAB II

KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Penegasan Judul

Editor video memegang peranan penting dalam produksi konten kreatif dengan mengolah rekaman video mentah menjadi video yang menarik dan professional. Editor bertanggung jawab untuk memotong dan menyusun klip, menambahkan efek visual dan transisi, serta menyesuaikan audio agar selaras dengan visual untuk menciptakan pengalaman yang harmonis. Selain itu editor video juga melakukan koreksi warna untuk memastikan konsistensi warna di dalam video dan juga kualitas gambar, bekerja sama dengan tim kreatif untuk menghasikan produk akhir yang memuaskan dan efektif.

2.2 Peran

Berdasarkan definisi peran di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), peran diartikan sebagai sebuah perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh setiap individu yang memiliki kedudukan di dalam masyarakat (Sumber Muhammad Cahyono Saputra, 2022:2). Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, peran video dalam komunikasi bisnis menjadi penting. Video produk konten kreatif adalah suatu alat yang paling efektif untuk memperkenalkan perusahaan kepada *audiens*, menyampaikan visi misi perusahaan serta membangun hubungan kuat dengan pelanggan. Selain itu, editor video juga memiliki tanggung jawab dalam pemilihan footage yang sesuai.

2.3 Editor

Orang yang menyeleksi cuplikan video yang mendukung dalam setiap urutan *footage* agar cerita dalam video berjalan sesuai dengan naskah. *Audio* adalah elemen penting dalam video, dan editor video bertanggung jawab untuk mengedit *audio* agar jelas dan sinkron dengan *footage* video. Editor memastikan bahwa audio, music, dan efek suara sinkron dengan *footage video* sehingga enak ditonton. Editor juga membersihkan audio dari noise, menyesuaikan level volume, dan memastikan bahwa semua elemen audio terdengar dengan jelas. Penggunaan efek visual dan transisi juga menjadi tanggung jawab editor video. Editor menambahkan efek visual yang mendukung cerita, selain itu editor juga menggunakan transisi yang halus antara *footage* untuk menjaga alur video tetap dengan dengan kualitas tinggi. Melalui penggunaan Teknik pengeditan yang tepat dan pemilihan elemen visual yang tepat, editor video membantu memperkuat citra perusahaan, menarik perhatian audiens, dengan demikian menegaskan bahwa editor video bukan hanya pelengkap di perusahaan tetapi juga pemain utama dalam strategi komunikasi dan memainkan peran strategis dalam mencapai tujuan komunikasi dan untuk pemasaran.

Editor video memainkan peran tak tergantikan dalam memastikan bahwa video *content* kreatif menjadi alat komunikasi yang kuat dan efektif dalam perusahaan. Editor menggabungkan keterampilan teknis dan artistic dalam menciptakan video yang tidak hanya menjadi menarik secara visual tetapi juga mampu menyampaikan pesan secara efektif, editor video juga bertanggung jawab dengan menggabungkan, dan menyusun berbagai video menjadi sebuah video yang menarik.

a. Menentukan konsep editing

Menentukan konsep editing merupakan langkah awal dalam proses pembuatan video. Konsep video akan menentukan sebuah editing video yang akan dibuat.

b. Pengumpulan Materi Video

Memilih video dan audio yang telah direcord oleh videographer yang telah diproduksi. Editor video juga memastikan bahwa semua materi yang dibutuhkan telah dikumpulkan. Selain materi video dan audio termasuk juga transisi, sound efeck, backsound, dan yang lainnya.

c. Editing

Editing adalah suatu proses mengatur dan menyusun rangkaian shot menjadi sebuah scene, rangakain scene menjadi sebuah sequence, rangakain sequence menjadi ceita yang utuh (Nugroho, 2014:215). Proses editing video adalah tahap editor video yang d imana sebuah video mentah atau video yang belum jadi diproses menjadi sebuah video yang menarik untuk penonton. Proses ini; editor sangat diandalkan karena setiap *scene editor* dituntut kreativitasnya. Editor juga menggunakan teknik *editing* seperti *Cut to Cut*, *L Cut*, *J Cut*, dan yang lainnya. Editing yang baik bisa menarik penonton yang banyak dan video bisa tersampaikan dengan jelas.

d. Render

Rendering video adalah tahap di mana perangkat lunak seperti *Adobe Premier pro* menggabungkan semua elemen seperti video, transisi, sound effeck, teks, dan bakcsound menjadi satu video final. Video akhir final menyesuaikan di *paltfrom* mana video akan di aplod.

2.4 Kreativitas

Kreativitas dalam editing video adalah proses yang melibatkan serangkaian langkah kompleks, dimana seorang editor video berperan sebagai penghubung antara bahan mentah dan hasil akhir yang memukau. Pada inti dari kreativitas adalah kemampuan untuk menyusun dan menyempurnakan dari kumpulan klip yang acak. Editor video memilih klip video yang dibutuhkan. Ini memerlukan kepekaan terhadap detail detail halus dalam setiap frame, termasuk pemilihan dan penyusunan elemen visual seperti warna, kontras, dan komposisi, sehingga setiap gambar tidak hanya estetik tetapi juga selaras dengan pesan yang ingin disampaikan.

Kreativitas video editor terwujud dalam penggunaan efek dan transisi yang dirancang untuk meningkatkan video dan memperkaya visual. Efek khusus dan transisi ini dipilih dan diterapkan dengan cermat untuk memperhalus pergantian antara adegan. Sinkronisasi audio merupakan aspek lain yang krusial dalam proses ini, editor harus menyeimbangkan dan menyesuaikan suara, music, serta dialog agar sama dengan gambar yang ditampilkan dan menciptakan pengalaman audio-visual yang menyatu dengan mulus.

Selain menggunakan video yang sudah ada, kreativitas juga melibatkan eksperimen dengan metode baru yang mungkin belum pernah digunakan sebelumnya. Seorang editor video yang kreatif sering kali berani mencoba hal baru, menciptakan gaya visual yang unik, dan menggunakan transisi terbaru untuk memberikan sentuhan yang menarik, termasuk menggunakan alat dan perangkat lunak editing terbaru, serta beradaptasi dengan tren dan teknik yang sedang berkembang atau viral.

2.5 Produk Konten Kreatif

Konten kreatif merujuk pada materi video yang dikembangkan dengan pendekatan yang sangat inovatif, bertujuan untuk menciptakan dampak yang signifikan dan meninggalkan kesan mendalam pada audiens. Konten ini mencakup berbagai jenis video seperti film pendek, iklan, documenter, video music, vlog, dan banyak format lainnya yang memanfaatkan berbagai teknik dan konsep kreatif untuk menarik perhatian dan mempertahankan keterlibatan penonton. Dalam proses produksi konten kreatif, elemen seperti *storytelling* yang kuat, desain visual yang memikat, serta penggunaan teknik sinematografi dan editing yang canggih sangat penting untuk menciptakan pengalaman menonton yang menyenangkan dan berkesan. Editor video sebagai salah satu pilar utama dalam produksi konten kreatif video, memainkan peran krusial dengan menyusun klip, menambahkan efek visual, dan melakukan penyesuaian audio untuk memastikan video tersebut tidak hanya menyampaikan pesan atau informasi secara efektif, tetapi juga memikat dan menghibur penonton.

Tujuan dari konten kreatif video adalah untuk membangun hubungan emosional yang kuat dengan audiens, meningkatkan keterlibatan, dan memperkuat identitas atau pesan yang ingin disampaikan, baik itu untuk tujuan pemasaran, Pendidikan, hiburan, atau komunikasi lainnya. Dalam lanskap media digital yang semakin padat dan kompetitif, dimana konsumen terpapar berbagai bentuk konten dari berbagai sumber. Konten kreatif video menjadi lada yang sangat efektif untuk menonjol di pasar, menarik perhatian, dan mencapai hasil yang diinginkan dengan cara yang memprable. Dengan demikian, konten kreatif video bukan hanya tentang menciptakan efek visual yang menarik, tetapi juga merancang pengalaman yang dapat mempengaruhi persepsi audiens dan memotivasi tindakan yang diinginkan.

2.6 Seven INC.

Seven INC adalah perusahaan holding yang berada di Janti Yoyakarta. Produk konten kreatif Seven INC atau sebagai profil perusahaan adalah pengenalan akan berbagai informasi dari suatu perusahaan, meliputi visi, misi, tujuan, dan sejarah perusahaan. Produk konten kreatif adalah produk tulisan yang berisi pengenalan perusahaan secara menarik. Gambaran ini tidak sepenuhnya lengkap, detail dan mendalam. Perusahaan bisa menentukan yang ingin disampaikan secara terbuka kepada publiknya (Kriyantono 2008). Produk konten kreatif perusahaan menyajikan gambaran menyeluruh tentang perusahaan, dengan tujuan memperkenalkan dan menjelaskan identitas, operasi serta nilai-nilai perusahaan kepada berbagai pihak, termasuk klien, mitra bisnis, investor, dan calon karyawan, melalui informasi yang terstruktur yang mencakup berbagai elemen kunci seperti nama perusahaan, alamat kantor pusat serta detail kontak yang mencakup nomor telepon, situs web, dan alamat email untuk memudahkan pihak-pihak yang tertarik dalam menghubungi perusahaan atau mencari informasi lebih lanjut.

Produk konten kreatif ini juga menyebutkan berbagai produk dan layanan yang ditawarkan oleh perusahaan dengan deskripsi fitur dan manfaat dari setiap produk atau layanan tersebut; untuk memberikan gambaran yang jelas tentang apa yang ditawarkan perusahaan; meliputi bagaimana kebutuhan pasar bisa terpenuhi, baik informasi mengenai struktur perusahaan maupun perkembangannya. Penjelasan tentang berbagai tawaran dari perusahaan dan bagaimana penawaran yang memenuhi kebutuhan pasar ataupun mencakup informasi mengenai struktur organisasi perusahaan yang menjelaskan bagaimana perusahaan diatur, termasuk tim manajemen dan pimpinan perusahaan serta bagaimana berbagai departemen dan fungsi tata kelola untuk mencapai efektivitas operasional.

Selain itu, produk konten kreatif perusahaan menyertakan penyampaian informasi penting dan penghargaan yang telah dicapai, yang menunjukkan prestasi dan pengakuan produk serta menambahkan kredibilitas perusahaan, dan memberikan informasi mengenai pasar dan klien yang dilayani perusahaan, termasuk segmen pasar atau target pelanggan utama serta contoh klien besar atau proyek sukses yang menunjukkan pengalaman perusahaan dalam menangani berbagai proyek dan memenuhi kebutuhan klien.

Produk konten kreatif Seven INC juga mencakup data keuangan yang menggambarkan kesehatan finansial perusahaan, seperti pendapatan, laba, dan pertumbuhan, serta informasi tentang investor utama atau pemegang saham jika relevan yang membantu untuk berbagai kepentingan dalam menilai stabilitas dan potensi perusahaan, dan menjelaskan strategi bisnis serta rencana masa depan perusahaan, termasuk rencana ekspansi, inovasi dan pengembangan produk yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan jangka Panjang dan beradaptasi dengan perubahan pasar.

2.7 Tujuan Produk konten kreatif Seven INC

Tujuan dari produk konten kreatif Seven INC adalah untuk memperkenalkan dan mendiskripsikan perusahaan kepada pemangku kepentingan seperti calon pelanggan, mitra bisnis, investor dan masyarakat umum. Selain itu. Produk konten kreatif juga bertujuan untuk membangun citra dan reputasi yang positif di mata public dengan menampilkan visi, misi, serta pencapaian perusahaan. Hal ini menunjukkan komitmen perusahaan terhadap kualitas, inovasi, dan keunggulan perusahaan. Sebagai alat pemasaran yang efektif. Produk konten kreatif menyoroti setiap produk dan layanan yang ditawarkan, keunggulan serta keunikan perusahaan dibandingkan dengan perusahaan yang lain. Bagi investor, produk konten kreatif menyediakan data penting mengenai kinerja, keuangan, struktur manajemen, rencana bisnis dan strategi pertumbuhan perusahaan, sehingga membantu investor dalam membuat keputusan yang tepat dan mempertimbangkan potensi keuntungan investor itu sendiri.

Selain itu produk konten kreatif juga berfungsi untuk meningkatkan keterlibatan dan loyalitas karyawan dengan membantu memahami visi misi dan nilai-nilai perusahaan. Sebagai alat komunikasi resmi produk konten kreatif dapat digunakan dalam berbagai kesempatan seperti proposal bisnis, presentasi, pameran dagang, dan pertemuan dengan klien atau mitra bisnis. Salah satu tujuan perusahaan adalah membangun citra dan reputasi yang positif di mata public. Profil perusahaan memberikan atmosfer dengan menampilkan visi, misi, nilai-nilai budaya perusahaan, serta penghargaan, dan sertifikasi yang diperoleh. Informasi ini menunjukkan komitmen perusahaan terhadap kualitas, inovasi dan keunggulan dalam bidangnya. Dengan menampilkan elemen-elemen ini, produk konten kreatif

membantu meningkatkan kepercayaan dan keyakinan pihak luar terhadap perusahaan,

2.8 Peran Media Sosial Dalam Produk konten kreatif

Peran media sosial dalam produk konten kreatif sangat penting dalam era yang serba digital saat ini. Media sosial bisa menjadi teman dan bisa juga menjadi musuh. Media sosial seperti facebook, Instagram, dan Youtube menjangkau audiens yang besar, termasuk juga konsumen, investor dan teman bisnis. Konten medsos melalui produk konten kreatif dapat memberikan peningkatan pengenalan dan pemahaman perusahaan kepada konsumen.

Media sosial juga berperan memperkuat *branding* perusahaan yang membuatnya menarik. Media sosial juga membantu dalam membangun *brand* dan dengan konsistensi dalam penampilan visual dan pesan-pesan yang disampaikan, perusahaan dapat memperkuat identitas merk dan membedakan kompetisi dari para pesaing bisnis. Media sosial juga merupakan alat yang berguna atau membangun citra perusahaan. Memanfaatkan *platform* media sosial sebagai media promosi dapat menekan *budget marketing*, beda dengan *offline* seperti koran atau brosur yang membutuhkan biaya yang sangat besar untuk melakukan promosi. Media sosial bisa memberikan akses informasi, berita, dan konten hiburan kapan saja. Pemantauan, bisa dilakukan melalui mengamati *competitor* dan mengakses mengenai perkembangan kompetisi bisnis.

2.9 Tujuan Editing

Menurut Himawan pratista (2017:169) Dalam definisi editing pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Sementara editing setelah filmnya selesai (siap ditonton) adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap shotnya. Editing video adalah proses krusial yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas visual dan audio, menyusun konten secara logis, dan menyampaikan pesan dengan cara yang paling efektif. Melalui editing, berbagai masalah teknis seperti pencahayaan yang buruk atau suara yang tidak jelas dapat diperbaiki, sehingga menghasilkan video yang lebih keren dan professional., melalui alur cerita yang jelas dan menarik, serta menghapus bagian-bagian yang tidak relevan atau membosankan agar video tetap fokus dan dinamis. Proses ini juga melibatkan peningkatan estetika visual dengan menambahkan transisi, efek khusus, teks, dan grafis yang dapat membuat video lebih menarik dan memberikan dampak emosional yang lebih besar pada penonton. Dengan editing, pesan yang ingin disampaikan dapat ditampilkan dengan jelas dan efektif, sehingga meningkatkan daya tarik dan menjadikan penonton terdorong untuk lebih memperhatikan, serta menyesuaikan video dengan format dan spesifikasi *platform* tempat video akan dipublikasikan, seperti: Youtube, Instagram, atau Tiktok, agar sesuai dengan selera audiens.

2.10 Software Yang Digunakan

2.8.1 Adobe Premier Pro

Adobe Premier Pro merupakan *Software* pengeditan video yang memungkinkan penggunaannya untuk mengedit, mengatur dan mengubah video secara professional. Adobe Premier Pro juga banyak digunakan oleh konten Kreator, Editor Video, dan para pembuat film. Adobe memiliki fitur fitur yang memudahkan pengguna menggunakannya untuk proses editing, berikut contohnya

a. Color Grading

Gambar 1.



Proses Color Grading (Sumber penulis)

Menurut (Jones, 2013) proses *color grading* adalah proses setelah *color correction* dilakukan. *Color grading* adalah tahap dimana *colorist* akan menumpahkan kreativitasnya untuk membantu menceritakan film secara warna. *Color Grading* adalah proses penting dalam *post produksi* video dimana bisa mengatur kontras, warna dan tampilan keseluruhan dari sebuah video dan memperbaiki visual yang diinginkan. (Sumber: gamelab.id)

b. Pengeditan Multi -kamera

Gambar 2.

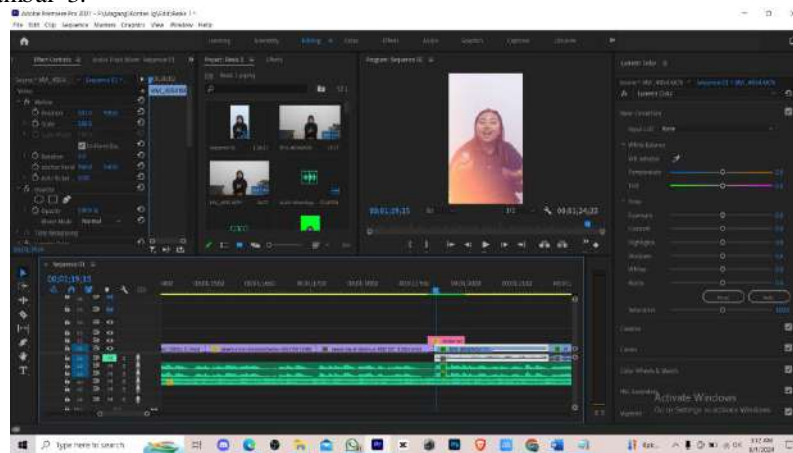


Proses editing Multi Camera (Sumber Youtube Justin Odisho)

Memungkinkan pengeditan dari berbagai sudut kamera secara bersamaan.

c. Efek dan Transisi

Gambar 3.



Transisi dan efek (Sumber penulis)

Tersedia berbagai macam video dan transisi yang dapat digunakan untuk mempercantik video.

2.8.2 Adobe After Effect

Adobe After Effects adalah software khusus pembuatan video *motion graphics* atau *video infografik*, pengkomposisian gambar (*Compositing*), dan efek visual untuk film, acara tv, iklan, dan video.

a. Animasi teks

Gambar 4.



Animasi text 3D (Sumber <https://creativecloud.adobe.com>)

Fitur pertama yang sangat berguna dalam *Adobe After Effects* adalah mengutak atik teks sesuai dengan animasi yang diinginkan. Meliputi mengubah menjadi 3D, membuatnya bergerak, dan mengganti warna serta transparansi text (sumber glints.com)

b. VFX

Gambar 5.

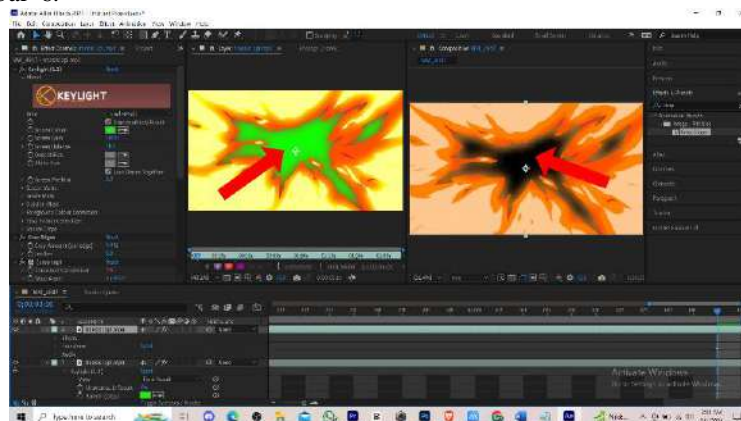


Stabilizer video (Sumber Penulis)

Di, dalam VFX (*visual effects*), terdapat beberapa fitur utama yang dapat mempermudah pekerjaan dan membuat hasil akhir video terlihat profesional. Contohnya Warp *Stabilizer* untuk menstabilkan video yang goyang (sumber glints.com).

c. Motion Graphics

Gambar 6.

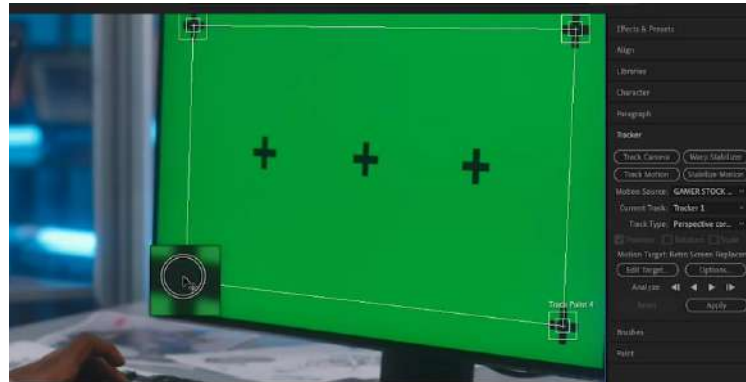


Menghilangkan Green Screen (Sumber penulis)

Melalui software bisa menganimasikan karakter dan *background* apa pun seperti *green screen*, mengubah grafis 2d menjadi 2D, dan masih banyak lagi (sumber glints.com)

d. Motion Tracking

Gambar 7.

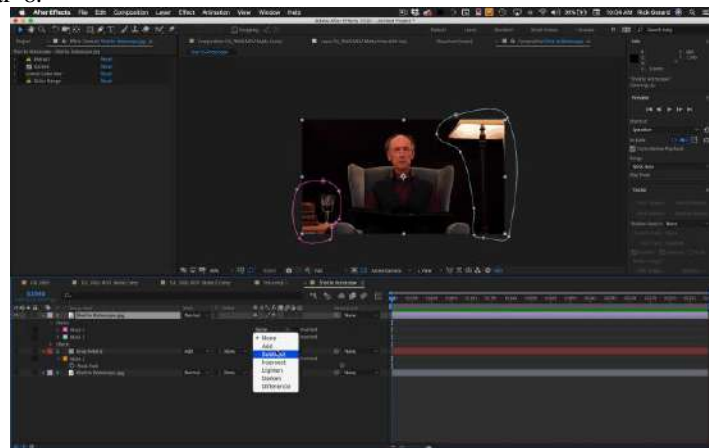


Tracking Objek (Sumber <https://premieregal.com>)

Motion Tracking adalah teknik dalam pengeditan video dan efek visual yang digunakan untuk melacak pergerakan objek dalam sebuah video. Dengan menggunakan motion Tracking dapat menambahkan elemen seperti teks, animasi, atau efek khusus yang mengikuti pergerakan objek yang dilacak (sumber glints.com)

e. Rotoscoping

Gambar 8.



Menghilangkan latar belakang (Sumber <https://community.adobe.com>)

Rotoscoping adalah teknik pengeditan video dan efek visul yang digunakan untuk membuat animasi atau memisahkan objek dari latar belakang dalam rekaman video. Teknik ini melibatkan proses manual dimana menelusuri frame demi frame (Sumber glints.com)

2.11 Proses Editing

Editing adalah suatu proses penggabungan antara beberapa shot gambar/video lalu hasil penggabungan itu akan menghasilkan satu kesatuan yang utuh, editing juga merupakan kegiatan merapikan dan membuat suatu tayangan yang berguna serta lebih baik jika ditonton (sumber kompasiana)

2.11.1 Contoh teknik editing

1. Jump Cut

Gambar 9.

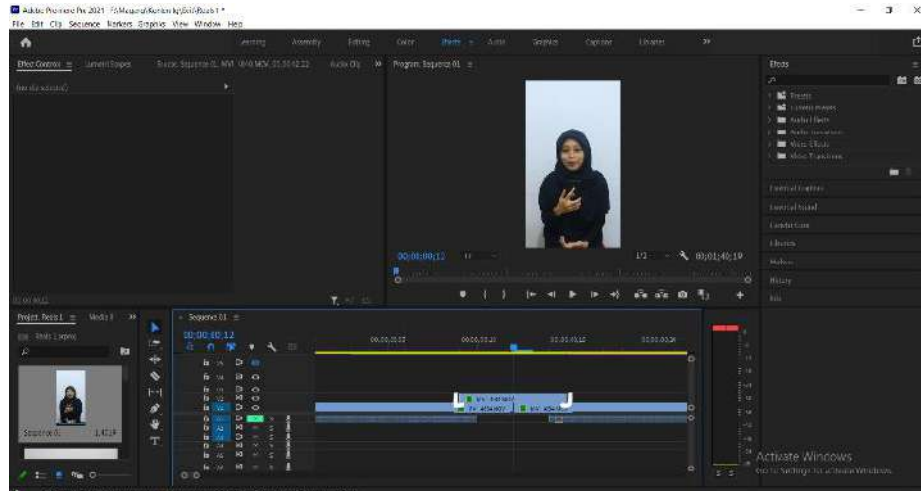


Proses editing Jum Cut Sumber penulis)

Jump cut merupakan sebuah lompatan gambar dari satu rangkaian shot akibat perubahan posisi karakter dan obyek dalam latar yang sama atau sebaliknya (Christian Widjaja 2008:102). Teknik ini sering digunakan untuk menghilangkan bagian yang tidak perlu dan biasanya untuk mempercepat alur cerita.

2. L Cut dan J Cut

Gambar 10.



L Cut & J Cut (Sumber Penulis)

L Cut merupakan transisi editing dari shot satu ke shot yang lain pada film ataupun video, yang mana antara gambar dan suara sama tetapi transisi pada setiap gambar dan suara berada tidak pada waktu yang sama (Christian Widjaja 2008:102).

Dengan L Cut, penonton akan dibuat mendengar suara shoot berikutnya terlebih dahulu sebelum melihat visualnya. J Cut Sebaliknya, dengan menggunakan J Cut, penonton akan melihat visual shot berikutnya terlebih dulu sebelum suaranya masuk mengikuti gambar. Biasanya jenis potongan ini digunakan untuk memperhalus transisi ke shot atau scene berikutnya.

3. Jump Cut

Merupakan sebuah lompatan gambar dari satu rangkaian shot akibat perubahan posisi karakter dan obyek dalam latar yang sama, atau sebaliknya, posisi karakter dan obyek tetap namun latar berubah seketika. Efeknya akan tampak seperti seorang karakter atau obyek berpindah posisi atau berpindah lokasi (Christian Widjaja 2008:102).

4. Match Cut

Match Cut merupakan teknik editing dimana dua *scene* yang berkaitan saling bersamaan dalam bentuk Gerakan atau isinya dapat digunakan untuk memberi kesan lebih lunak atau mengamankan laju penuturan dengan membuat pergantian gambar tidak begitu mendadak (Christian Widjaja 2008:102).

BAB III

OBJEK MAGANG

3.1 Profil Perusahaan

Seven Inc, yang sebelumnya bernama Twelve Inc didirikan di Kota Gudeg, Jogja, tepatnya di daerah Banguntapan, Bantul oleh Rekario Danny Sanjaya bersama dengan rekan-rekan bisnisnya sejak tahun 2012. Perusahaan digital creative ini menggandeng anak muda sebagai punggawanya. Sampai tahun 2017, nama Twelve Inc berganti menjadi Seven Inc dengan harapan membawa semangat baru, dari kata “Seven” yang dalam Jawa berbunyi “Pitu”, diharapkan menjadi “Pitulungan” atau “Pertolongan” atau “Solusi” untuk berbagai kebutuhan pelanggan.

Tahun 2013 sampai 2016, Seven Inc berkembang pesat dengan berfokus pada *clothing/apparel* pria. *Brand-brand apparel* pria yang dikembangkan diantaranya adalah *Crows Denim, Goog On Fashion, Bisnis Distro, Full Metal Spirit* dan masih banyak lagi. Produk *apparel* pria yang dirilis sejak awal berdirinya perusahaan ini berupa jaket, blazer, jas, t-shirt, kemeja, celana dan slayer/bandana. Perkembangan selama dua tahun kemudian, mulai banyak dikenal pada masyarakat luas. Peningkatan produk ditingkatkan dengan meluncurkan produk baru seperti; tas denim, dompet kulit dan aksesoris pria lainnya. Pemasaran produk melalui online dan offline, sehingga Seven Inc selalu memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi konsumen dalam membeli baju.

Gambar 11.



Logo Seven INC (Sumber Seven INC)

3.2 Sejarah Perusahaan

Awal mula merintis bisnis online, Danny (*owner*) mengelola sendirian di tahun 2010 diawali dengan online clothing bernama Limited Shopping (sampai saat ini took online ini masih dikelolanya). Makin ke depan ternyata makin kesulitan saat dikelola sendirian, mengingat peningkatan konsumen yang semakin banyak. Oleh karena itu Danny mulai menambah beberapa orang karyawan untuk membantunya. Bersama dengan dua orang karyawannya di tahun 2011, produk *clothing online*-nya semakin digemari. Dengan pengalaman suksesnya, Danny mengajak teman-temannya untuk memulai bisnis bersama dan dibentuklah Twelve Inc (nama awal sebelum menjadi Seven Inc) pada tanggal 12 April 2012.

Perkembangan pemasarannya masih mempergunakan dengan konsep online shop. Sekumpulan anak muda yang dipimpin oleh Danny ini, membuat Seven Inc makin berkembang. Semula berkantor di kos-kosan Gang Bimo (daerah Janti), saat itu Danny beserta dua rekannya memulai usaha dengan hanya beberapa karyawan. Mereka bekerja dengan fasilitas seadanya, yaitu laptop, meja kecil & duduk lesehan di lantai. Usaha online yang dikembangkan adalah fashion pria; jaket, blazer, t-shirt. Setahun kemudian, kantor pindah di Gang Mawar, Karangbendo (masih di daerah Janti).

Jumlah karyawan di tahun 2013 mengalami peningkatan. Kantor Gang Mawar tidak mencukupi lagi, maka ditambahlah sebuah kantor bertingkat dua, di selatan SMA BOPKRI BANGUNTAPAN yang diberi nama SEVEN HOUSE. SEVEN HOUSE selain berfungsi untuk tempat pelatihan karyawan juga dipakai sebagai tempat produksi. Di tahun inilah Seven Inc makin membesarkan beberapa label clothingnya yaitu Crows Denim yang berfokus pada *clothing* bertema *anime*, lalu *Goog On* yaitu clothing seputar Korean Style, Full Metal Spirit berupa t-shirt bernuansa Indonesia.

Di tahun 2014, Seven Inc memiliki kantor tetap yang beralamat di Jl. Raya Janti, Gang Arjuna No. 59, Karangjambe, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta 55198. Kantor ini berfungsi sebagai kantor pusat dipergunakan kegiatan operasional administrasi dan sekaligus store tempat konsumen yang ingin berbelanja dengan system transaksi langsung atau *Cash On Delivery*.

Visi utama Seven Inc, **“Menjadi salah satu perusahaan digital terbesar di Indonesia yang mengutamakan kepuasan pelanggan dengan memberikan pilihan produk dan jasa terbaik serta pelayanan terbaik”**. Untuk mendukung & menunjang visi tersebut, misi Seven Inc meliputi tiga poin:

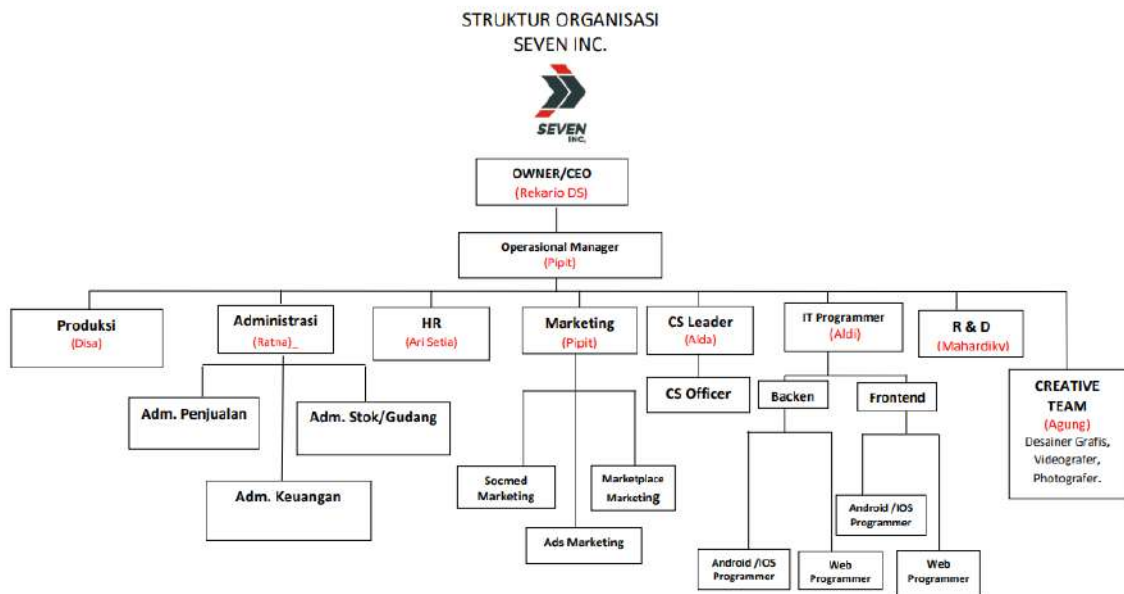
1. Memberikan pelayanan yang memuaskan kepada pelanggan.
2. Mempermudah pemesanan produk atau jasa serta proses penyelesaian yang cepat.
3. Perbaiki secara terus menerus dalam hal kualitas produk dan jasa serta kualitas SDM.

Di tahun 2017 ini, manajemen melakukan *re-branding* dari segi nama perusahaan. Semula bernama Twelve Inc berubah menjadi Seven Inc. Perubahan nama ini dilakukan sebagai upaya memulai ulang serta diharapkan membawa kebaikan yang lebih banyak di masa mendatang. Seiring berjalannya waktu beberapa *brand* mulai dikembangkan dan dijalankan seperti :

1. Titipsini.com adalah layanan penyimpanan barang, rumah, dan kendaraan yang aman dan terpercaya yang berada di Jogja, Purwodadi, dan Semarang
2. Republikweb.net adalah layanan pembuatan web atau editor perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan aplikasi dan situs web android yang ramah pengguna dan responsif
3. Tukanglas.org merupakan jasa las kanopi, pagar dan teralis yang terpercaya yang berpusat di Jogja, namun bisa juga melayani diluar Jogja.
4. Rumahkonveksi.com adalah pelayanan transportasi yang lengkap, mulai dari pembuatan kaos, seragam, jaket, jas dan lain lain. Mengutamakan kepuasan pelanggan dengan penjahitan yang rapi dan professional.
5. Jagoandropship.com adalah salah satu platform dropshipping yang sedang trend di Indonesia. Kami membuka peluang bisnis online untuk anda
6. Ambilpaket.com adalah layanan pengiriman paket yang dapat mengantarkan paket ke lokasi anda, berapapun jumlah barangnya atau ukuran yang perlu dikirim
7. Magangjogja.com adalah Unit bisnis Seven INC yang focus pada unit pengajaran bagi mahasiswa dan pelajar sekolah kejuruan yang menyelesaikan tugas magang di Seven INC

3.3 Struktur Organisasi

Gambar 12.



Struktur organisasi (Sumber Gambar Seven INC)

3.3.1 Divisi-divisi

1. Administrasi (Keuangan, Marketplace, Penjualan, Stok/Gudang)
2. Produksi
3. CS
4. IT (*Programmer Backend dan Frontend, UIUX Design*)
5. HRD
6. Marketing (*Socmed Marketing, Marketplace Marketing, Ads Marketing*)
7. R&D
8. Team Creative (*Desainer Grafis, Videografer, Photografer, Content Writer*)

3.3.2 Tugas dan Fungsi CEO

1. Membangun tim yang kuat dan seorang CEO harus mampu menjadi jembatan antara karyawan dan direksi perusahaan.
2. Alokasi anggaran untuk pembelian, menganalisis, dan mengevaluasi rencana investasi keuangan, mengalokasikan anggaran proyek agar tepat sasaran sehingga resiko dan keuntungan perusahaan dimasa depan menjadi tanggung jawab CEO.
3. Budaya kerja yang positif, memperhatikan kondisi lingkungan kerja dan menyampaikan pesan atau motivasi kepada karyawan.
4. Merencanakan tujuan bisnis dan membuat rencana bisnis perusahaan dan mengevaluasi profitabilitas rencana tersebut serta memantau operasional masing masing departemen agar berjalan sesuai dengan visi misi perusahaan.
5. Mewakili perusahaan dan menjadi citra perusahaan serta mewakili kualitas produk.

3.3.3 Tugas dan Fungsi Manager Operasional

1. Menekan biaya pengeluaran operasional seminim mungkin.
2. Melakukan eliminasi terhadap pengeluaran operasional yang tidak penting.
3. Mengembangkan inovasi tentang operasional agar berjalan dengan baik.
4. Meningkatkan efektivitas operasional perusahaan.
5. Mengawasi persediaan barang distribusi, penyedia jasa, dan letak fasilitas operasional.
6. Melakukan pertemuan rutin secara berkala dengan direktur, guna mencapai visi dan misi perusahaan.
7. Mengawasi kualitas produk.

3.3.4 Tugas Dan Fungsi Produksi

Memproses permintaan produksi dan menghasilkan produk yang memenuhi kebutuhan pelanggan dan standar perusahaan.

3.3.5 Tugas dan Fungsi Administrasi

Admin akan bertanggung jawab untuk mengelola administrasi terkait pengumpulan dan penyusunan berbagai dokumen. Dokumen umum, dokumen pribadi perusahaan, karyawan dan lain lain. Dalam Seven INC administrator dibagi menjadi 3 yaitu:

- Admin Penjualan yang berfungsi memproses pesanan, menyiapkan pengiriman dan mengumpulkn data laporan penjualan.
- Manager inventari/Gudang yang berfungsi memproses pesanan, menyiapkan pengiriman dan mengumpulkn data alporan penjualan.
- Manager keuangan yang berfungsi mencatat dan memantau arus keuangan masuk dan keluar serta menganalisis keuangan perusahaan.

3.3.6 Tugas dan Fungsi HRD

1. Tugas yang harus diselesaikan oleh HRD adalah mengidentifikasi fungsi pekerjaan, keterampilan karyawan dan keterampilan individu karyawan. Selain itu, manager sumber daya manusia harus mengkaji seluruh permasalahan yang timbul dalam perusahaan. Kemudian membuat rekomendasi untuk memecahkan masalah dan melakukan perubahan desain organisasi perusahaan jika diperlukan.

2. Tanggung jawab pemetaan sumber daya yang melekat pada departemen SDM mencakup keterampilan seperti analisis kebutuhan karyawan, perekrutan karyawan, dan pengembangan keterampilan karyawan. Peta sumber daya ini berkaitan langsung dengan tanggung jawab manajer SDM mengenai pengelolaan kinerja karyawan. Pemetaan yang dilakukan oleh HR harus sesuai dengan kebutuhan perusahaan tanpa mengabaikan skill yang dimiliki oleh karyawannya. Oleh karena itu, dengan pemetaan yang tepat maka akan dapat diperoleh analisis kinerja pegawai yang tepat. Tinjauan kinerja yang adil dilakukan terhadap karyawan yang dirancang berdasarkan keterampilan dan pelatihan yang relevan. Dengan cara ini, kinerja pegawai dapat dievaluasi dengan benar dan akurat. Jika ada pegawai yang kinerjanya kurang baik, maka manajer SDM hanya tinggal memberikan teguran atau sanksi disiplin tanpa harus mengubah peta sumber daya. Tanggung jawab penugasan yang melekat pada manajer sumber daya manusia meliputi tugas-tugas yang berkaitan dengan gaji atau upah karyawan. Sebagai elemen terpenting perusahaan yang bersentuhan langsung dengan karyawan, maka departemen sumber daya manusia harus memperhatikan implementasi kebijakan penggajian yang diterapkan oleh perusahaan. Jika ternyata salah satu pihak dirugikan, maka terserah kepada manajer HRD untuk memperbaikinya.

3.3.7 Tugas dan Fungsi Marketing

Pemasaran dan pemasaran periklanan. Tugas dan fungsi pemasaran media sosial adalah menarik pemimpin pasar untuk mengiklankan dan memasarkan produk di media sosial. Tugas dan fungsi pemasaran pasar adalah menarik pemimpin pasar untuk mengiklankan dan memasarkan produk di pasar online yang ada.

3.3.8 Tugas dan Fungsi CS

Tugas dan fungsi CS (Customer Service) antara lain menjawab pelanggan yang masuk dan menutup penjualan, dan menutup transaksi layanan.

3.3.9 Tugas dan Fungsi IT Programmer

Membuat alat yang mendukung aktivitas merk, pemasaran, administrasi, dan operasional bisnis. Divisi ini meliputi:

1. *Backend*: Membuat dan memastikan website dan aplikasi Android dapat berfungsi seoptimal mungkin berdasarkan kebutuhan perusahaan.
2. *Frontend*: Membuat tampilan dan nuansa situs web dan aplikasi Android berdasarkan kebutuhan bisnis.

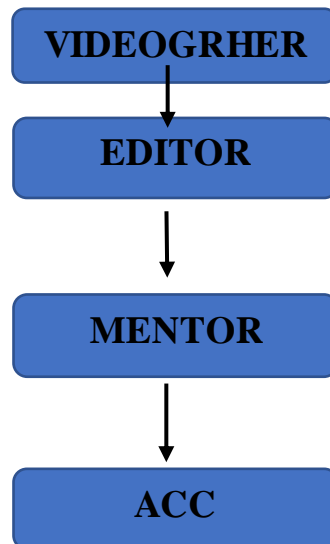
3.3.10 Tugas dan Fungsi R&D

Merencanakan, melaksanakan dan melaporkan seluruh kegiatan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan produk perusahaan.

3.3.11 Tugas dan Fungsi Team Kreatif

- *Desainer Grafis*: Membuat desain untuk alat pemasaran, branding dan semua desain visual untuk kebutuhan produksi.
- *Fotografer/Videografer*: membuat konten visual berupa video dan foto yang menjual.
- *Content Writer*: Membuat konten tertulis berupa caption, artikel, komentar untuk kebutuhan bisnis.

3.4 Mekanisme Kerja Di Seven INC



Tabel 2. Urutan Mekanisme Kerja
(Sumber Seven Inc)

1. Videographer

Videographer bertanggung jawab untuk merekam video sesuai dengan brief dan arahan dari sutradara. Videographer menggunakan berbagai peralatan kamera dan teknik pengambilan gambar untuk mendapatkan visual yang diinginkan.

2. Editor

Mengedit footage untuk menciptakan video yang keren dengan memotong, menyusun, dan mengatur klip video sesuai dengan alur cerita dan tujuan proyek. Menyelesaikan editing dengan menambahkan elemen akhir, seperti *grading* warna dan **mastering** audio, sebelum menghasilkan versi yang siap rilis.

3. Mentor

Setelah editing video telah selesai, video akan di seleksi oleh mentor kurang atau tidaknya.

4. ACC

Setelah sudah final video tidak ada yang direvisi oleh mentor maka video siap untuk ditampilkan.

3.5 Tugas Harian Editor Video

1. Copy file dari kamera

Copy file dari kamera merupakan tugas untuk memindahkan video atau gambar yang telah direkam oleh videographer menggunakan card reader menggunakan laptop. Proses ini dimulai dengan menghubungkan card reader ke laptop yang telah diisi memori dari kamera. Setelah terhubung, laptop akan mengenali card reader lalu dipindahkan file dari card reader ke laptop.

2. Backup file

Setelah semua file sudah dicopy ke laptop, lalu dicopy juga ke dalam hardisk untuk menyimpan file jika ada eror dalam kerja jika file tiba-tiba hilang

3. Editing Video

Editing video adalah proses mengubah dan menyempurnakan *footage* menjadi video yang enak dilihat, yang pertama dimulai dengan mengimpor video ke Adobe Premier Pro. Di proses ini penulis akan menata ulang, menambahkan efek visual, teks, transisi, dan warna. Selanjutnya ditambahkan sound effect dan background. Tujuan editing video untuk menyampaikan cerita di video.

4. Menambahkan Background, Sound Effect, dan Caption

Menambahkan background, sound effect, dan caption dipengeditan video untuk menciptakan video yang enak dilihat. Kombinasi ini meningkatkan kualitas video membuat lebih menarik dan mudah dipahami oleh penonton.

5. Bertanggung Jawab atas hasil akhir

Bertanggung jawab atas hasil akhir editing video editor memastikan video yang telah diedit memenuhi standar kualitas video sesuai dengan naskah dan sesuai dengan hasil yang diinginkan.

6. Siap revisi hasil video jika diperlukan

“Siap revisi hasil video jika diperlukan” berarti siap untuk membuat perubahan pada video dan editor wajib memperbaiki sesuai yang di revisi. Ini mencakup video dan berbagai elemen lainnya termasuk audio, transisi, efek video, dan teks. Proses ini memastikan bahwa video dapat disesuaikan untuk lebih sesuai dengan harapan dan tujuan yang telah ditetapkan, sebelum video tersebut dianggap final dan siap untuk dipublikasikan atau disebarluaskan ke media sosial dan lain lainnya.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Selama menjalani magang sebagai editor di Seven INC penulis mendapatkan pengalaman yang berharga tentang proses editing. Pengalaman ini sangat berharga dalam mengembangkan keterampilan penulis dan memberikan wawasan mengenai industry media dan komunikasi. Selama periode magang ini, penulis terlibat dalam berbagai tahap proses penyuntingan video, mulai dari pemilihan klip video, hingga penyusunan *footage* untuk menciptakan video yang menarik. Penulis belajar menggunakan berbagai perangkat editing seperti *Adobe Premier Pro* dan *After Effects*. Salah satu pencapaian penulis yaitu manajemen waktu yang baik dan juga belajar berkolaborasi dengan tim kreatif seperti penulis naskah, *content creator*, dan *cameramen*.

Pengalaman ini juga mengajarkan penulis pentingnya perhatian terhadap detail kecil dan kemampuan menyelesaikan masalah teknis yang muncul saat editing. Penulis mendapatkan wawasan tentang cara mengatasi tantangan yang berkaitan dengan masalah kualitas gambar, audio, dan beradaptasi dengan revisi yang diperlukan. Selama magang di Seven INC telah mendapatkan banyak ilmu baru tentang editing dan meningkatkan keterampilan teknis dan kreatif penulis, serta memberikan pengalaman praktik yang berharga dalam memasuki industry video. Penulis siap memasuki industry media dengan keterampilan dan pengetahuan yang didapatkan selama magang.

5.2 Saran

1. Pelatihan dan Woskshop

Meyelenggarakan pelatihan atau workshop mengenai perangkat lunak dan alat yang digunakan di Seven INC seperti Adobe Premier Pro, After Effects, atau alat editing video lainnya, akan sangat bermanfaat. Ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis anak magang tetapi juga membuat penulis lebih siap dalam menerima berbagai tugas yang diberikan.

2. Pengembangan Karier dan Kesempatan Kerja

Memberikan anak magang akses ke sesi pengembangan karier yang professional dan diberikan kesempatan kerja di Seven INC

3. Peningkatan Struktur Program Magang

Seven INC dapat memberikan struktur program magang yang lebih jelas. Ini berarti menyediakan panduan awal yang detail tentang tujuan magang dan tugas tugas spesifik yang akan dilakukan. Dengan struktur yang jelas, anak magang akan lebih memahami perannya

4. Penilaian Terhadap Kesejahteraan Anak Magang

Memastikan anak magang merasa didukung secara emosional dan professional. Menyediakan sumber penulis atau tambahan untuk kesejahteraan penulis seperti sesi konseling untuk dapat membantu penulis merasa nyaman

DAFTAR PUSTAKA

- Jones, S. B. (2013). *Video Color Correction for Non-Linear Editors*. In *Video Color Correction for Non-Linear Editors*. <https://doi.org/10.4324/9780080520551>
(Diakses pada 19 Agustus 2024. Pukul 14.35 WIB)
- Kriyantono. Rachmat, 2008. *Public Relations Writing : Media Public Relations Membentuk Citra Korporat, Bandung* : PT. Remaja Rosdakarya
- Nugroho, Sarwo. 2014. *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Pratista, Himawan. (2017). *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- Widjaja, Christianto. (2008). *Kamera Video Editing Adobe Premiere Pro*. Tangerang. https://books.google.co.id/books?id=dce4DAAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&printsec=frontcover&pg=PA102&dq=jenis+jenis+cut+video&hl=en&source=gb_mobile_entity&redir_esc=y#v=onepage&q=jenis%20jenis%20cut%20video&f=false

DAFTAR REFERENSI

- <https://www.kompasiana.com/nbitidewi/6335b98a97125e041f11ccc2/pengertian-editing-dan-peran-editor-dalam-proses-editing>. Diakses tanggal 12 Juli 2024 Jam 10.55 WIB
- <https://studioantelope.com/jenis-jenis-cut-dalam-editing-film/>. Diakses tanggal 12 Juli 2024 Jam 23.00 WIB
- <https://glints.com/id/lowongan/adobe-after-effects-adalah/>. Diakses tanggal 24 Juni 2024. Jam 19.00 WIB
- <https://suratplus.com/cv-ats>. Diakses tanggal 5 Agustus 2024 01.06 WIB
- <https://idseducation.com/perbedaan-offline-dan-online-editing>. Diakses tanggal 5 Agustus 2024. Jam 03.22 WIB
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Instagram>. Diakses tanggal 5 Agustus 2024 12.24 WIB
- <https://soundful.com/id/cara-memandu-membuat-musik-dengan-generator-musik-ai/>. Diakses tanggal 5 Agustus 2024 Jam 14.07 WIB
- <https://studioantelope.com/perbedaan-online-dan-offline-editing/>. Diakses tanggal 5 Agustus 2024 Jam 07.25 WIB
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Vlog#:~:text=Vlog%20merupakan%20suatu%20bentuk%20kegiatan,mudah%20untuk%20melakukan%20aktivitas%20vlog>. Diakses tanggal 5 Agustus 2024 Jam 13.01 WIB

LAMPIRAN



AGENDA KEGIATAN MAGANG

MARET

Tgl	Kegiatan
2 Maret	Interview
3 Maret	Libur
4 Maret	Edit konten host
5 Maret	Edit 2 vidio konten Youtube dan Diary Magang
6 Maret	Ijin
7 Maret	Edit konten Diary Magang
8 Maret	Edit konten Diary Magang dan mengubah video youtube menjadi short
9 Maret	Mengubah video youtube menjadi short
10 Maret	Libur
11 Maret	Libur
12 Maret	Sakit
13 Maret	Sakit
14 Maret	Revisi editing Konten Host
15 Maret	Ubah Konten video Youtube menjadi Short
16 Maret	Ubah Konten video Youtube menjadi Short
17 Maret	Libur
18 Maret	Ubah Konten video Youtube menjadi Short
19 Maret	Ubah Konten video Youtube menjadi Short + Membantu membuat konten IG
20 Maret	Edit Konten video Reals Ig
21 Maret	Edit Konten video Reals Ig
22 Maret	Edit Konten video Reals Ig
23 Maret	Ijin
24 Maret	Libur
25 Maret	Edit Konten video Reals Ig
26 Maret	Edit Konten video Reals Ig
27 Maret	Edit Konten video Reals Ig
28 Maret	Edit Vidio konten Youtube Magang dan Revisi
29 Maret	Libur
30 Maret	Edit Vidio konten Youtube Magang dan Revisi
31 Maret	Edit konten Ig Reals dan Diary Smk Magang

APRIL

Tgl	Kegiatan
1 April	Edit konten Ig Reals
2 April	Edit Diary konten Smk melanjutkan dan revisi konten Ig Reals
3 April	Edit Diary konten Magang Smk 5
4 April	Edit Diary konten Smk Kudus 1
5 April	Edit Diary konten Youtube Smk Kudus 2
6 April	Ijin
7 April	Libur
8 April	Libur
9 April	Libur
10 April	Libur
11 April	Libur
12 April	Libur
13 April	Libur
14 April	Libur
15 April	Edit konten Diary Magang Unnes Semarang
16 April	Edit konten Diary Unnes Semarang dan Mengubah menjadi Short Unnes Semarang
17 April	Mengubah menjadi Short Unnes Semarang
18 April	Revisi short Unnes Semarang dan edit Tutorial Kaskus
19 April	Edit konten Diary Magang Unnes Semarang
20 April	Edit video Outing
21 April	Libur
22 April	Sakit
23 April	Sakit
24 April	Ijin
25 April	Edit Intro Tk
26 April	Ijin
27 April	Edit Intro Tk
28 April	Edit Intro Tk
28 April	Edit Intro Tk
29 April	Sakit
30 April	Edit Intro Tk

MEI

Tgl	Kegiatan
1 Mei	Revisi intro dan revisi outing
2 Mei	Edit Intro Tk
3 Mei	Edit Intro Tk
4 Mei	Revisi Intro Tk
5 Mei	Libur
6 Mei	Revisi Intro
7 Mei	Sakit
8 Mei	Edit konten Diary Magang
9 Mei	Edit konten Diary Magang
10 Mei	Sakit
11 Mei	Sakit
12 Mei	Libur
13 Mei	Sakit
14 Mei	Sakit
15 Mei	Sakit
16 Mei	Sakit
17 Mei	Sakit
18 Mei	Sakit
19 Mei	Libur
20 Mei	Sakit
21 Mei	Sakit
22 Mei	Sakit
23 Mei	Kosong
24 Mei	Edit konten Short
25 Mei	Edit konten Short
26 Mei	Libur
27 Mei	Ijin
28 Mei	Edit konten Short
29 Mei	Ijin
30 Mei	Edit Lirik lagu dan Audio Spectrum
31 Mei	Edit Lirik lagu dan Audio Spectrum



