

## **LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

### **CARA KERJA EDITOR VIDEO YANG EFISIEN & KREATIF DALAM PROGRAM KUMPRANK DI RAJAWALI TELEVISI**

Tugas Akhir Berupa Laporan Praktik Kerja Lapangan ini diajukan guna melengkapi dan memenuhi gelar Ahli Madya (A.Md.I.Kom) dalam bidang komunikasi dengan spesialisasi Penyiaran



Disusun Oleh:

**IDA BAGUS PUTU KRISNA SAPUTRA**

21035498

**PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN RADIO DAN TELEVISI**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI**

**YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**CARA KERJA EDITOR VIDEO YANG EFISIEN & KREATIF DALAM  
PROGRAM KUMPRANK DI RAJAWALI TELEVISI**

Tugas Akhir Berupa Laporan Praktik Kerja Lapangan ini diajukan guna melengkapi dan memenuhi gelar Ahli Madya (A.Md.I.Kom) dalam bidang komunikasi dengan spesialisasi Penyiaran

DISUSUN OLEH:



Ida Bagus Putu Krisna Saputra  
21035498

DISETUJUI OLEH:



Heri Setyawan, S.Sos., M.Sn  
Dosen Pembimbing

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

2024

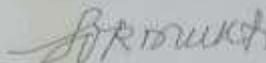
**HALAMAN PENGESAHAN**  
**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**CARA KERJA EDITOR VIDEO YANG EFISIEN & KREATIF DALAM**  
**PROGRAM KUMPRANK DI RAJAWALI TELEVISI**

Telah di presentasikan di depan Tim Penguji Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 7 Agustus 2024  
Jam : 10.00 WIB  
Tempat : Ruang Presentasi Stikom Yogyakarta

1. Dra. Sudaru Murti, M.Si  
(Penguji 1)
2. Herry Abdul Hakim, S.I.P., M., MM  
(Penguji 2)
3. Heri Setyawan, S.Sos., M.Sn  
(Dosen Pembimbing & Penguji 3)







Mengetahui  
Ketua STIKOM Yogyakarta

Mengesahkan  
Ketua Prodi D3 Penyiaran


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



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

### PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Ida Bagus Putu Krisna Saputra

Nim : 21035498

Judul : Cara Kerja Editor Video Yang Efisien & Kreatif Dalam Program  
Kumprank di Rajawali Televisi

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya saya, merupakan deskripsi atas latihan kerja profesional selama saya menempuh praktek kerja lapangan lembaga atau 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 daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah di samping dalam catatan kaki (footnote) pada halaman tulisan.
3. Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan tindak plagiasi dan pelanggaran Etika Akademik, yang secara sah dapat di buktikan berdasarkan dokumen-dokumen yang terpercaya oleh pimpinan STIKOM Yogyakarta, maka saya bersedia di cabut gelar atau hak saya sebagai ahli Madya Komunikasi, yang kemudian di publikasikan secara luas oleh STIKOM Yogyakarta.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 20 Agustus 2024



Ida Bagus Putu Krisna Saputra

## MOTO

“Jujurlah dimanapun kamu berada, mau ditempat menimba ilmu, dilingkungan pertemanan, ataupun ditempat kerja, jujurlah karena jujur adalah kunci hidup”

(Ida Bagus Putu Artawan alias Aji Sair)

“Selesaikan apa yang sudah kamu mulai”

(Reza Oktovian)

“Tidak baik membenarkan kesalahan, tapi dengan menghakimi orang yang sedang salah tidak membuat kita menjadi lebih baik”

(Coki Pardede)

“Kunci dari berkarya adalah bertumbuh sedikit lebih beda lebih baik dari pada sedikit lebih baik”

(Pandji Pragiwaksono)

*“You can change youre wife, you can change youre politics, you can change youre religion. But never, never can change your favorite football team”  
United till I die*

*(Legend Manchester United-Eric Cantona)*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa, Tuhan Yang Maha Esa atas lancarnya penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan, serta dukungan doa dari orang tua dan teman-teman, akhirnya laporan ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Ida Sang Hyang Widi Wasa. Karena atas karunianya laporan ini bisa dibuat dan selesai pada waktu yang tepat.
2. Ayah atau Aji saya Ida Bagus Putu Artawan dan Ibu saya Ida Ayu Kade Yuliasih yang telah memberikan dukungan berupa moril dan materil yang tiada hentinya, serta selalu mendoakan dan memotivasi saya selama ini utamanya dalam menyelesaikan perkuliahan.
3. Bapak Arya Tangkas M.I.Kom selaku Kaprodi D3 Penyiaran.
4. Kepada Dosen Pembimbing Bapak Heri Setyawan yang telah membimbing dan memotivasi saya selama pembuatan laporan ini.
5. Dosen-Dosen Broadcasting STIKOM Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu-ilmunya kepada saya dan teman-teman.
6. Untuk teman-teman & staf Divisi Video Editor Produksi Rajawali Televisi yang telah membantu saya selama praktik kerja lapangan berlangsung serta memberikan banyak ilmu dan pengalaman yang dapat saya terapkan di masa yang akan datang.
7. Kakak tingkat alumni sekaligus teman saya yaitu Mas Fahrureza yang senantiasa membantu dan memberikan arahan tentang video editing.
8. Seluruh teman-teman Broadcasting STIKOM Yogyakarta Angkatan 2021 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
9. Seluruh teman-teman dari UKM Akindo TV yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa Tuhan Yang maha Esa atas karunia-nya yang telah dilimpahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan dan penulisan laporan praktek kerja lapangan dengan judul Cara Kerja Editor Video Yang Efisien & Kreatif Dalam Program Kumprank di Rajawali Televisi. Yang telah dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2024 sampai dengan 25 Juni 2024, yang digunakan sebagai tugas akhir untuk persyaratan kelulusan pada program studi Broadcasting Radio TV Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta.

Penulis menyampaikan terima kasih pada beberapa pihak yang ikut mendukung proses pembuatan laporan ini hingga laporan ini bisa terselesaikan tepat pada waktunya yaitu :

1. Ibu Karina Rima Melati, M. Hum selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta.
2. Bapak Arya Tangkas M.I.Kom selaku Kaprodi D3 Penyiaran.
3. Bapak Heri Setyawan, M.Sn selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan dan masukan agar terselesaikan laporan ini.
4. Segenap tim penguji Laporan Praktek Kerja lapangan.
5. Seluruh dosen dan staf civitas Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta, khususnya dosen Broadcasting Radio Televisi.
6. Seluruh staf akademik dan keamanan yang membantu penyelesaian berkas.
7. Mas Rizal selaku mentor yang telah membimbing saya selama masa praktek kerja lapangan.
8. Mas Ewi Jaya selaku Koordinator Divisi Video Editor Produksi yang telah membimbing saya selama masa praktek kerja lapangan.
9. Manajer Departemen Produksi Bapak Imanuel.
10. Seluruh Staf di Divisi Video Editor Produksi yang selalu memberikan arahan, bimbingan dan juga kebahagiaan selama masa praktek kerja lapangan.

11. Tidak lupa berterima kasih kepada diri saya sendiri, terima kasih telah berjuang selama ini, terus bertahan dari segala rintangan yang menghadang. Terima kasih telah mencintai diri sendiri dan kamu adalah dirimu sendiri yang bisa mengubahmu hanyalah dirimu, jadi tetaplah menjadi diri sendiri.

Penulis menyadari bahwa selama penyusunan laporan praktek kerja lapangan ini jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu penulis dengan terbuka menerima kritik dan saran baik secara media sosial ataupun langsung. Penulis berharap laporan praktek kerja lapangan ini dapat memberikan manfaat bagi yang membutuhkan.

Yogyakarta, 20 Agustus 2024

Ida Bagus Putu Krisna Saputra

## DAFTAR ISI

Lembar Persetujuan .....	i
Lembar Pengesahan .....	ii
Lembar Etika Akademik .....	iii
Moto .....	iv
Lembar Persembahan .....	v
Kata Pengantar .....	vi
Daftar Isi .....	viii
Daftar Gambar .....	x
Daftar Tabel .....	xii
Abstrak .....	xiii
Bab I .....	1
Pendahuluan .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Maksud & Tujuan Praktik Kerja Lapangan .....	3
1.4 Tempat & Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan .....	4
1.5 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6 Analisis Data .....	5
Bab II .....	6
Kerangka Konsep .....	6
2.1. Penegasan Judul .....	6
2.2. Editor Video .....	6
2.3. Efisiensi .....	6
2.4. Kreatif .....	7
2.5. Prank .....	7
2.6. Rajawali Televisi .....	7
2.7. Tahapan Produksi .....	8
2.8. Tujuan Editing .....	10
2.9. Jenis Editing .....	10
2.10. Dasar-Dasar Penyambungan Gambar .....	11
2.11. Matching Dalam Video Editing .....	15
2.12. Linier & NonLinier Editing .....	15
2.13. Offline & Online Editing .....	16
2.14. Fungsi Video Editor .....	17
2.15. Program Televisi .....	17
2.16. Kumprank .....	18
2.17. Broadcast Siaran Program Kumprank .....	19
2.18. Efisiensi Dalam Editing Video .....	20
2.19. Software Editing .....	22
Bab III .....	23
Deskripsi Rajawali Televisi .....	23

3.1. Profil Rajawali Televisi .....	23
3.2. Gambaran Umum Rajawali Televisi .....	23
3.3. Visi & Misi Rajawali Televisi .....	24
3.4. Slogan .....	24
3.5. Logo .....	24
3.6. Makna Logo Rajawali Televisi .....	27
3.7. Prestasi Rajawali Televisi .....	28
3.8. Struktur Organisasi Rajawali Televisi Secara Umum .....	29
3.9. Program Rajawali Televisi .....	31
3.10. Jaringan Siaran Rajawali Televisi .....	33
3.11. Program Unggulan Rajawali Televisi .....	35
Bab IV .....	36
Pembahasan .....	36
4.1. Kegiatan Praktik Kerja Lapangan .....	36
a. Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan .....	36
b. Akumulasi Persentase Praktik Kerja Lapangan .....	37
c. Sarana Prasarana Staf Editor .....	38
d. Efisien dan Tidak Efisien Dalam Pengeditan .....	38
e. Proses Kerja Video Editor Program Kumprank Rajawali Televisi .....	39
f. Editor Video Berdiskusi Dengan Assisten Producer .....	40
g. Tahapan Rought Cut .....	41
h. Proses Penambahan Grafis & Sound Effect .....	41
i. Proses Penambahan Voice Over .....	44
j. Proses Mixing .....	45
k. Tahapan Revisi .....	46
l. Tahapan Rendering .....	48
m. Efisien & Kreatifitas Editing diProgram Kumprank .....	49
n. Hambatan Proses Editing Program Kumprank .....	53
o. Solusi Mengatasi Kendala Editing Program Kumprank .....	53
Bab V .....	54
Kesimpulan	
5.1 Kesimpulan .....	54
5.2 Saran .....	54
Daftar Pustaka .....	56
Daftar Refrensi .....	57
Lampiran .....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Kerja Video Editor .....	9
Gambar 2.2 Penyambungan Gambar .....	12
Gambar 2.3 Penyambungan Gambar .....	12
Gambar 2.4 Penyambungan Gambar .....	13
Gambar 2.5 Penyambungan Gambar .....	13
Gambar 2.6 Penyambungan Gambar .....	13
Gambar 2.7 Penyambungan Gambar .....	14
Gambar 2.8 Penyambungan Gambar .....	14
Gambar 2.9 Foto Promosi Kumprank .....	19
Gambar 3.1 Logo B-Channel .....	24
Gambar 3.2 Logo B-Channel .....	25
Gambar 3.3 Logo B-Channel .....	25
Gambar 3.4 Logo Rajawali Televisi .....	25
Gambar 3.5 Logo Rajawali Televisi .....	25
Gambar 3.6 Logo Rajawali Televisi .....	25
Gambar 3.7 Logo Rajawali Televisi .....	26
Gambar 3.8 Logo Rajawali Televisi .....	26
Gambar 3.9 Logo Rajawali Televisi .....	26
Gambar 3.10 Logo Rajawali Televisi .....	26
Gambar 3.11 Logo Rajawali Televisi .....	26
Gambar 3.12 Logo Rajawali Televisi .....	26
Gambar 3.13 Logo Rajawali Televisi .....	26
Gambar 3.14 Logo Rajawali Televisi .....	26
Gambar 3.15 Struktur Organisasi Rajawali Televisi .....	29

Gambar 4.1 Alur Produksi Divisi Video Editro .....	39
Gambar 4.2 Producer Assistant Membackup File .....	40
Gambar 4.3 Producer Assistant Mensinkronkan Audio & Video .....	40
Gambar 4.4 Penulis Melakukan Proses Rought Cut .....	41
Gambar 4.5 Penulis Melakukan Penambahan Grafis Disoftware Capcut .....	43
Gambar 4.6 Penulis Melakukan Penambahan Grafis Disoftware Capcut .....	43
Gambar 4.7 Penulis Melakukan Penambahan Grafis Disoftware Capcut .....	44
Gambar 4.8 Penulis Melakukan Penambahan Voice Over .....	45
Gambar 4.9 Penulis Melakukan Proses Mixing .....	45
Gambar 4.10 Penulis Melakukan Proses Mixing .....	46
Gambar 4.11 Penulis Melakukan Proses Mixing .....	46
Gambar 4.12 Penulis Melakukan Proses Revisi .....	47
Gambar 4.13 Penulis Melakukan Proses Revisi .....	47
Gambar 4.14 Penulis Melakukan Proses Rendereing/eksporting .....	48
Gambar 4.15 Fitur-Fitur Grafis Capcut .....	50
Gambar 4.16 Fitur-Fitur Grafis Capcut .....	50
Gambar 4.17 Fitur-Fitur Grafis Capcut .....	51
Gambar 4.18 Fitur Shortcut Adobe Premiere Pro .....	52
Gambar 4.19 Fitur Shortcut Capcut .....	52

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Prestasi Rajawali Televisi .....	27
Tabel 3.2 Struktur Direktur Utama Rajawali Televisi .....	29
Tabel 3.3 Struktur Pejabat Rajawali Televisi .....	30
Tabel 3.4 Struktur Divisi Produksi Rajawali Televisi .....	30
Tabel 4.1 Kegiatan Penulis Selama Tiga Bulan Praktik Kerja Lapangan .....	37
Tabel 4.2 Persentase Praktik Kerja Lapangan .....	37
Tabel 4.3 Hal Yang Tidak Efisien dan Efisen .....	39

## ABSTRAK

Laporan magang ini membahas tentang cara kerja editor video yang efisien dan kreatif dalam program “Kumprank” di Rajawali Televisi (RTV). Tujuan dari laporan ini adalah untuk meningkatkan efisien dan kreativitas dalam proses editing video, yang merupakan bagian penting dari produksi televisi. Metode yang digunakan meliputi analisis alur kerja saat ini, identifikasi hambatan, dan penerapan teknik serta alat editing terbaru. Hasil laporan ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan *software* editing yang terbaru dan mengimplementasikan teknik manajemen waktu yang tepat, bisa meningkatkan efisiensi kerja yang baik. Selain itu, kreativitas dalam mengedit video juga meningkat, yang terlihat dari kualitas visual dan naratif yang lebih baik. Kesimpulannya, cara kerja editor video tidak hanya meningkatkan produktivitas tetapi juga kualitas konten yang dihasilkan

Kata Kunci: **Efisiensi Waktu, Kreatif, Editor Video, Broadcasting, Rajawali Televisi**

*This internship report discusses how an efficient and creative video editor works in the “Kumprank” program at Rajawali Televisi (RTV). The purpose of this report is to improve efficiency and creativity in the video editing process, which is an important part of television production. The methods used include analyzing the current workflow, identifying bottlenecks, and applying the latest editing techniques and tools. The results of this report show that using the latest editing software and implementing proper time management techniques can improve work efficiency. In addition, creativity in video editing has also increased, which can be seen from the better visual and narrative quality. In conclusion, the way video editors work not only improves productivity but also the quality of the content produced.*

**Key Word: Time Efficiency, Creative, Video Editor, Broadcasting, Rajawali Televisi**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam era media yang terus berkembang dan serba cepat, mengoptimalkan cara kerja yang efisiensi dan kreatif menjadi kunci utama dalam menciptakan konten yang menarik dan juga menghibur bagi penontonnya. Televisi menjadi media konvensional tetap menjadi salah satu alat utama untuk menyampaikan informasi, hiburan, dan pesan-pesan kreatif kepada masyarakat. Selain itu juga program-program televisi memiliki peran penting dalam membentuk opini dan budaya populer. Oleh karena itu, penting bagi stasiun televisi untuk terus memperbarui dan meningkatkan kualitas program-programnya agar tetap *relevan* dan menarik bagi pemirsa. Dengan pesatnya program dan konten yang ditayangkan oleh media digital dan juga media konvensional seperti televisi, semua kru televisi dituntut cepat untuk bekerja, tak terkecuali video editor yang dituntut untuk efisien dan juga kreatif dalam mengolah hasil footage yang sudah direkam dan diolah menjadi konten yang bisa dinikmati oleh pemirsa.

Video editor memiliki peranan penting dalam proses post produksi konten dikarenakan video editor adalah orang yang akan mengolah video menjadi menarik, ibaratnya video editor adalah sutradara kedua karena semua aspek kreatif yang akan dimasukkan didalam video yang masih mentah akan dikerjakan oleh video editor. Jadi penting bagi video editor memahami cara kerja yang optimal, kreatif dan juga efisien, dikarenakan di stasiun televisi semua dituntut serba cepat.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia efisiensi memiliki arti ketepatan cara dalam menjalankan sesuatu, kemampuan menjalankan tugas dengan baik dan tepat. Sedangkan menurut Hubworks, efisiensi kerja berkaitan dengan suatu sistem yang membantu individu atau perusahaan menghasilkan output sebanyak mungkin dengan input yang sesedikit mungkin.

Sedangkan kreatif, adalah kemampuan berpikir kreatif yang berkaitan dengan inovasi, bisa dilihat pada seseorang atau kelompok yang selalu

menemukan hal-hal baru yang lebih baru dan disenangi oleh banyak orang. Oleh itu, kemampuan kreatif sangat dibutuhkan dalam dunia bisnis untuk menciptakan produk-produk baru dan dibutuhkan juga dalam dunia kreatif, baik itu di media televisi atau di media sosial (Restu Nasik Kamaluddin).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, *prank* diartikan sebagai senda gurau, olok-olok, dan seloroh. *Prank* zaman sekarang dimaknai sebagai sesuatu guyonan yang bisa dikatakan membohongi seseorang dan bersifat 'mengerjai', diatur seolah-olah serius namun ternyata hanya bohongan dengan tujuan agar target *prank* merasa kaget, terkejut, atau bahkan merasa malu (Anindya Utami 2020).

Stasiun televisi RTV (Rajawali Televisi) adalah stasiun tv swasta yang mengudara pada tahun 2014, RTV juga berfokus kepada segmentasi program hiburan anak dan juga keluarga yang mengedepankan tayangan ramah anak. Pada saat ini RTV berusia genap 10 tahun dan terus menjadi bagian dari industri penyiaran di Indonesia dengan beragam program yang ditawarkan kepada pemirsanya. Salah satu program unggulan yang telah menjadi favorit di kalangan penonton adalah program "Kumprank". Program ini menampilkan berbagai jenis *prank* dan klip-klip lucu yang menghibur, dan mengundang tawa pemirsa yang menontonnya.

Proses terjadinya produksi program Kumprank adalah melalui dari tim kreatif mencari ide, *brainstorming* bersama producer, asistent producer dan juga tim kreatif. Setelah ide tersebut sudah mendapatkan persetujuan dari EP atau Executive Producer baru tim produksi Kumprank bisa mengeksekusi ketahap perekaman video.

Ketika sudah selesai ditahap perekaman video, producer atau asistent producer segera memberikan arahan untuk mencari benang merahnya ketim editor, supaya ketika tim editor mengerjakan hasil *footage* yang sudah dieksekusi sebelumnya bisa sesuai keinginan dari ide diawal.

Dari sedemikian rumit dan panjang prosesnya yang awalnya masih menjadi ide dan sudah bisa dinikmati oleh penonton, tim editor dituntut bisa bekerja lebih efisien dan kreatif dalam menyunting video, supaya ketika hasil yang sudah dieksekusi bukan hanya bisa ditonton saja, melainkan

bagus dari segi unsur yang tercantum didalam videonya berimbang dari grafis dan juga audionya.

Dalam laporan ini, penulis akan membahas tentang upaya untuk cara kerja yang efisien dan kreativitas dalam editing program "Kumprank". Tujuan dari laporan ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses editing yang efisien dari segi waktu dan merumuskan strategi untuk meningkatkan kreativitas editor dalam melakukan pengeditan konten program televisi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana Cara Kerja Editor Video Yang Efisien & Kreatif Dalam Program Kumprank di Rajawali Televisi?”

## **1.3 Maksud dan Tujuan Praktik Lapangan**

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini memiliki beberapa maksud dan tujuan, antara lain adalah :

### **a. Maksud Praktik Kerja Lapangan**

1. Mengetahui bagaimana proses kerja video editor di Rajawali Televisi
2. Mengetahui mekanisme kerja video editor di Rajawali Televisi
3. Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman kerja di bidang video editor sebelum memasuki dunia kerja.
4. Mempersiapkan mental sebagai calon kerja yang mandiri dan profesional untuk menghadapi lingkungan kerja yang akan datang.

### **b. Tujuan Praktik Kerja Lapangan**

1. Melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar diploma tiga (D3) Ilmu Komunikasi Terapan jurusan *Broadcasting* Radio dan Televisi di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi STIKOM Yogyakarta.

2. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan dan membandingkannya dengan masa pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di Rajawali Televisi (PT Metropolitan Televisi).
3. Meningkatkan kedisiplinan dan menjadikan diri lebih siap untuk masuk di dunia kerja.
4. Menjalin relasi dengan pihak yang berpengalaman agar memperoleh peluang kerja setelah menuntaskan perkuliahan di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta (STIKOM Yogyakarta).

#### **1.4 Tempat & Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan**

Penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dengan waktu tiga bulan sesuai dengan ketentuan standar waktu PKL yang telah ditetapkan oleh kampus STIKOM Yogyakarta. Dalam kegiatan PKL penulis ditempatkan di divisi Video Editor Produksi yang dilaksanakan pada:

Waktu : 25 Maret-25 Juni 2024  
Tempat : Rajawali Televisi (PT Metropolitan Televisi)  
Alamat : Gedung Thamrin City Lantai 2, Jl. Thamrin Boulevard  
Blok H, Kecamatan Tanah Abang, Daerah Khusus  
Ibukota Jakarta 10230

#### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

##### **a. Observasi**

Observasi dilakukan dengan cara mengamati semua kegiatan pada saat penulis melakukan praktik kerja lapangan, mulai dari melakukan proses *rough cut* sampai *exporting* video.

##### **b. Wawancara**

Metode wawancara dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab dengan Koordinator Video Editor Produksi Rajawali Televisi yaitu Ewi Jaya, membahas bagaimana efisiensi kerja yang dilakukan pada departemen produksi di divisi video editor.

**c. Dokumentasi**

Dokumentasi ini merupakan bagian pendukung dari metode observasi dalam proses pengumpulan data pembuatan Laporan Praktek Kerja Lapangan supaya lebih dipercaya mengenai keasliannya. Pada metode ini, penulis mengambil dokumentasi pada saat melakukan perekaman gambar atau foto pada tahapan editing.

**d. Pustaka**

Melakukan pengumpulan data melalui buku, artikel, dan internet dan beberapa referensi lainnya untuk menunjang penulisan laporan.

**1.6 Analisis Data**

Sesuai dengan judul laporan di atas, maka penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan analisis data kualitatif, yang dimana paling banyak dilakukan ialah dengan menggunakan analisis observasi bertanya maupun dokumentasi berupa foto foto

Dari analisis tersebut bertujuan untuk memahami fenomena sosial atau manusia dari perspektif partisipan dengan berfokus pada eksplorasi mendalam tentang perilaku, pengalaman dan pandangan setiap antar individu.

## **BAB II KERANGKA KONSEP**

### **2.1. Penegasan Judul**

Dalam penulisan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini, penulis memilih judul “Cara Kerja Editor Video Yang Efisien & Kreatif Dalam Program Kumprank di Rajawali Televisi”. Adapun penjelasan yang terkait dalam judul, berikut ini akan dijelaskan secara rinci.

### **2.2 Editor Video**

Secara umum editor video adalah profesi atau sebuah pekerjaan yang memiliki tugas untuk mengumpulkan serta mengolah sejumlah video dan juga materi yang telah tersedia.

Editor Video adalah kunci dalam proses pasca produksi. Editor Video juga akan bekerjasama secara langsung dengan pihak yang memiliki konsep awal diproses pembuatan video. (Hana Myori 2021).

Maka dari itu editor video wajib mengetahui dan memahami ide, konsep, dan juga alur cerita yang akan diedit supaya tidak ada kesalahan-kesalahan yang akan terjadi, entah itu dari segi teknis ataupun kesalahan antara kru produksi lainnya.

### **2.3 Efisiensi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia efisiensi memiliki arti ketepatan cara dalam menjalankan sesuatu, kemampuan menjalankan tugas dengan baik dan tepat.

Sedangkan menurut Hobworks, adalah efisiensi kerja berkaitan dengan suatu sistem yang membantu individu atau perusahaan menghasilkan output sebanyak mungkin dengan input yang sesedikit mungkin.

Efisiensi dalam bekerja sangat erat hubungannya dengan produktivitas. Artinya, efisiensi dalam pekerjaan adalah cara untuk “work smarter, not harder”.

## **2.4 Kreatif**

Kreatif, adalah kemampuan kreatif yang berkaitan dengan inovasi bisa dilihat pada seseorang atau kelompok yang selalu menemukan hal-hal baru yang lebih fresh dan disenangi oleh banyak orang. Dalam dunia seni, desain dan inovasi, kreatifitas menjadi kunci untuk menghasilkan Solusi baru dan unik. (Restu Nasik Kamaluddin)

## **2.5 Prank**

Istilah *Prank* dimaknai sebagai sesuatu guyonan yang bisa dikatakan membohongi seseorang dan bersifat 'mengerjai', diatur seolah-olah serius namun ternyata hanya bohongan dengan tujuan agar target prank merasa kaget, terkejut, atau bahkan merasa malu (Anindya Utami 2020).

Sebuah lelucon atau *prank* berarti mengatakan omong kosong yang provokatif kepada seseorang, sambil secara diam-diam merekam mereka, dengan melihat reaksi korban prank yang konyol dan kebingungan akan dikatakan berhasil aksi *prank* tersebut, lalu kemudian berteriak "Itu sebuah lelucon kawan" atau berteriak "*it's a prank*", teriakan tersebut adalah untuk menyudahi atau memberitahu bahwa ini hanya lelucon yang sudah dibuat dan direncanakan.

## **2.6 Rajawali Televisi (PT Metropolitan Televisi)**

Rajawali Televisi (RTV) adalah stasiun televisi nasional yang mengedepankan unsur edukasi dan hiburan dalam setiap sajian programnya. Berdiri sejak 2014 RTV menawarkan berbagai program yang mencakup program berita, hiburan anak, dan acara varetas.

RTV dapat disaksikan melalui siaran *free-to-air*, tv berlangganan, dan live streaming. Stasiun ini memiliki cangkupan siaran yang luas dan telah menjadi bagian dari kehidupan Masyarakat Indonesia selama 10 tahun berdirinya RTV.

## 2.7 Tahapan Produksi

Tahapan produksi didunia kreatif seperti konten kreator, film ataupun dunia televisi sama-sama memiliki 3 tahapan yaitu, pra produksi, produksi dan juga pasca produksi. Dari ke 3 tahapan tersebut harus dilalui untuk memulai proses pembuatan konten supaya tidak terjadi adanya kesalahan dan berikut penjelasan dari masing-masing tugas:

### 1. Pra Produksi

Pra-produksi adalah proses kreatif dan logistik dalam merencanakan elemen-elemen yang diperlukan untuk menghasilkan film layar lebar, acara TV, drama, atau jenis pertunjukan kreatif lainnya. Pra-produksi adalah segala sesuatu yang terjadi sebelum memulai syuting film, serial TV, dan animasi. Ini membantu untuk mengatur sebelum terjun ke proses produksi. Ditahap ini semua tahap awal seperti pencarian ide konten, pembuatan naskah, perencanaan anggaran produksi, pembuatan jadwal produksi, pemilihan lokasi, pemilihan alat, dan juga pencarian talent masuk kedalam tahap ini.

Menurut Morissan, tahap pra-produksi terdiri dari semua tindakan mulai dari diskusi ide awal (gagasan) hingga proses pengambilan gambar. Perencanaan ini adalah proses interaksi antara kemampuan manusia dan alat pendukung. Perencanaan di atas kertas akan sangat menentukan kualitas proses produksi. Perencanaan di atas kertas adalah gagasan yang ditulis untuk digunakan di lapangan. Audio visualnya akan dibuat sesuai dengan tujuan yang direncanakan di kertas.

### 2. Tahap Produksi

Ditahap ini adalah tahap shooting atau perekaman baik itu di dalam studio ataupun di luar studio. Setelah semua tahap dalam pra produksi sudah selesai produser beserta kru produksi lainnya akan melakukan perekaman gambar sesuai naskah yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya.

Menurut Morissan (2015:310), Tahap produksi adalah seluruh kegiatan pengambilan gambar (*shooting*) baik di studio maupun diluar studio. Proses ini disebut juga dengan *tapping*. Perlu dilakukan

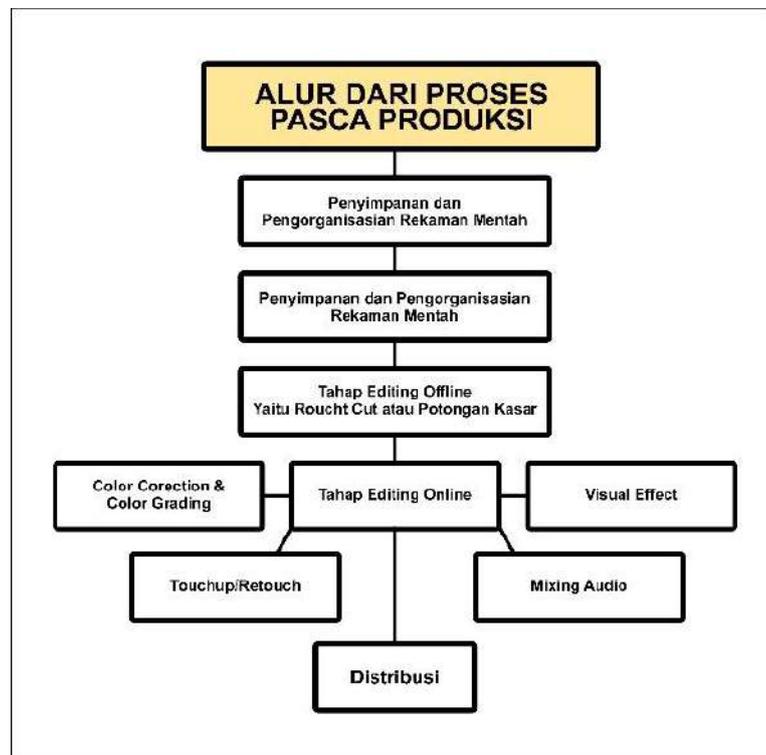
pemeriksaan ulang setelah kegiatan pengambilan gambar selesai dilakukan. Jika terdapat kesalahan maka pengambilan gambar dapat di ulang kembali.

### 3. Tahap Pasca Produksi

Tahap Pasca Produksi adalah tahap setelah proses *shooting* selesai dan tahap ini sudah dimulai untuk video editor bekerja merangkai video-video sudah direkam hingga menjadi 1 video utuh yang siap tayang.

Tahap ini juga tidak hanya melibatkan video editor saja banyak pekerja yang dilibatkan seperti *colorist* sebagai *color grading*, *sound mixing*, dan juga sutradara atau distasiun televisi asisten producer yang ikut berperan dalam proses pasca produksi ini.

Menurut Morrissan, (2015:310), Tahapan pasca produksi adalah semua kegiatan setelah pengambilan gambar sampai materi itu dinyatakan selesai dan siap disiarkan atau diputar kembali. Kegiatan yang termasuk dalam pascaproduksi antara lain : penyuntingan (editing), memberi ilustrasi, musik, efek, dan lain-lain.



**Gambar 2.1** alur kerja editor (sumber Penulis)

## 2.8 Tujuan Editing

Editing merupakan aspek paling penting ditahap pasca produksi, dikarenakan sebagian besar tahap pasca produksi adalah tahap editing dan tahap editing bertujuan menjadikan hasil rekaman video mentah menjadi satu video utuh yang siap ditampilkan atau ditayangkan.

Pada proses editing, video editor dapat memilah bagian mana dari video mentah (*Footage*) yang dipilih dan yang akan *ditake out* atau dihilangkan seperti tampilan video yang tidak jelas, buram, tidak fokus, goyang (*shaking*). Editor juga dapat mengoreksi hasil rekaman video yang terlalu gelap atau terang, atau warnanya terlalu kuning/merah/biru. Selain itu dalam proses editing, video editor juga bisa menggabungkan foto dengan video, serta mengambil foto dari video. Namun secara umum tujuan editing sebagai berikut:

1. Memindahkan klip video yang tak dikehendaki
2. Memilih gambar dan klip yang terbaik
3. Menciptakan arus
4. Menambahkan efek, grafik, musik dan lain-lain
5. Mengubah gaya dan suasana hati dan langkah dari gambar
6. Memberikan sudut yang menarik bagi hasil rekaman

## 2.9 Jenis Editing

Editing video tak hanya sekedar merangkai video dari *shot* satu *keshot* lainnya dan menjadi satu video yang utuh. Namun ada berbagai jenis editing yang bisa digunakan oleh video editor, seperti jenis editing video dibawah ini.

### 1. Editing Kontinuitas

Editing Kontinuitas yaitu jenis editing menyambungkan potongan yang sesuai, Dimana aksi yang berkesinambungan dan mengalir dari *shot* yang satu *keshot* yang lainnya, dimana aksi yang diperlihatkan bukan merupakan bagian dari *shot* sebelumnya. Suatu sekuen yang berkesinambungan atau rangkaian dari sambungan yang sesuai boleh terdiri dari berbagai *angle* yang berbeda, namun

gambar harus memperlihatkan kesinambungan pergerakan gambar, ketika subjek berpindah posisi maupun arah harus disambung bersama.

## 2. Editing Kompilasi

Editing Kompilasi adalah proses penggabungan potongan-potongan video atau gambar dari berbagai sumber menjadi satu rangkaian. Biasanya editing kompilasi digunakan dalam film, berita, dokumenter, atau video yang menggabungkan laporan, sejarah, atau kegiatan tertentu.

## 3. Editing Kontinuitas & Kompilasi

Film cerita yang menggunakan editing kontinuitas bisa saja sesekali menggunakan editing kompilasi, seperti serangkaian longshot introduksi, sebuah sekuen editing kompilasi dengan waktu dan ruang yang diringkaskan, atau serangkaian *shot* yang tidak saling berkaitan untuk memberikan impresi, bukannya suatu reproduksi dari suatu peristiwa.

### 2.10 Dasar-Dasar Penyambungan Gambar

Ada berbagai cara dalam penyambungan gambar atau penyambungan *shot* untuk mempermudah video editor dalam berangkai video supaya memiliki motivasi lebih ketika perpindahan *shot* terjadi. Berikut adalah penyambungan gambar.

#### 1. Dilihat Dari Fisik Penyambungan

Kedua *shot* dibawah memiliki situasi yang hampir sama tetapi *shot* pertama memperlihatkan mempelai pria telah mencium bunga pernikahan dan *shot* kedua memperlihatkan mempelai pria sudah mengenakan bunga dilehernya tanpa ada *shot* mempelai pria mengalungkan terlebih dahulu.

Dilihat dari fisik kedua *shot* tersebut tidak saling terhubung antar adegannya, tetapi hanya sekedar memperlihatkan situasi dengan teknik *jump cut*.



**Gambar 2.2 penyambungan gambar (sumber penulis)**

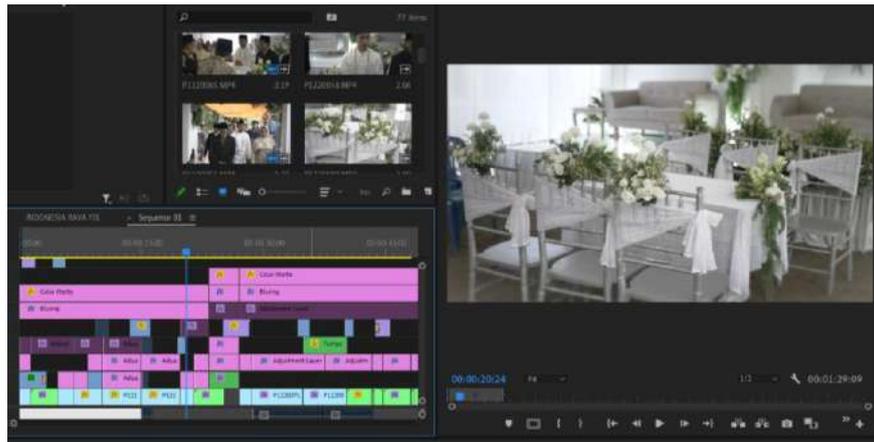


**Gambar 2.3 penyambungan gambar (sumber penulis)**

## 2. Dilihat Dari Fungsi Penyambungan

Dilihat dari ketiga *shot* tersebut *shot* pertama memperlihatkan tempat akad yang masih kosong, *shot* kedua memperlihatkan calon mempelai pria datang, dan *shot* ketiga mempelai pria dan rombongan keluarga sudah duduk dan akan memulai proses akad pernikahan.

Ketiga *shot* tersebut memperlihatkan situasi dan waktu yang berbeda namun ketiga *shot* tersebut sudah memperlihatkan keadaan didalam situasi akad tanpa harus memperlihatkan dari mempelai pria keluar dari mobil dan juga duduk dibangku akad berlangsung.



**Gambar 2.4 penyambungan gambar (sumber penulis)**



**Gambar 2.5 penyambungan gambar (sumber penulis)**

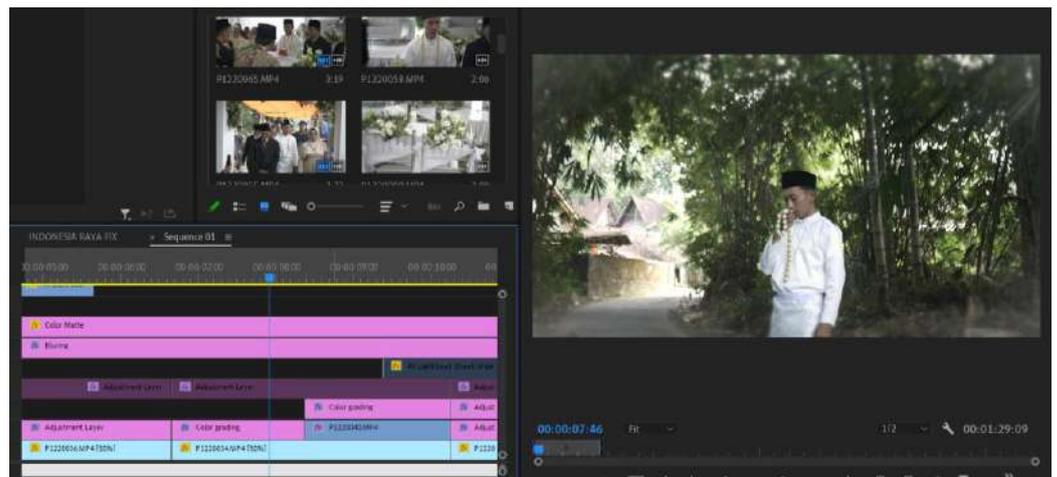


**Gambar 2.6 penyambungan gambar (sumber penulis)**

3. Dilihat Dari Aspek Hubungan Antar Shot

*shot* dibawah ini memperlihatkan seorang pria yang sedang mencium bunga pernikahan dan *dishot* selanjutnya pria tersebut berhenti mencium bunga tersebut.

Kedua *shot* tersebut saling terhubung antar *shot*nya, dikarenakan kalau ditambahkan *shot* lain yang tidak terhubung antara *shot* tersebut akan mengakibatkan *jump shot*.



Gambar 2.7 penyambungan gambar (sumber penulis)



Gambar 2.8 penyambungan gambar (sumber penulis)

## 2.11 *Matching* Dalam Video Editing

Dalam editing video, terdapat beberapa teknik *matching* yang sering digunakan untuk menciptakan transisi yang mulus antar adegan. Berikut adalah teknik *matching* didalam video editing:

### 1. *Cutaway*

Meletakkan sebuah *shot* yang tidak ada hubungan secara langsung dengan adegan utama. Biasanya digunakan untuk menarik penonton dari subjek utama. Potongan jenis ini membantu menekankan dan memberi makna pada detail *mise-en-scene* dan juga membangun nuansa tertentu dalam sebuah ruang dan waktu.

### 2. *Cross Cut*

Memotong dua adegan berbeda yang terjadi pada saat bersamaan di ruang yang berbeda secara paralel. Misalnya karakter A sedang korean dengan karakter B, selingkuhannya. Namun di saat yang sama kita melihat karakter C, istri sah dari karakter A, sedang memasak dirumah.

### 3. *Match Cut*

Teknik ini adalah teknik pengeditan yang menghubungkan dua *shot* dimana dua *shot* yang berbeda digabungkan menjadi satu dengan menyamakan elemen visual atau narasi sehingga menciptakan transisi yang mulus dan menarik secara estetika. Dengan kata lain *Match Cut* adalah penyambungan gambar (Jesika Ismail 2021).

## 2.12 Linier & Nonliner Editing

### 1. Linier Editing

Linier Editing adalah metode editing video yang digunakan sebelum era digital. Pada saat itu rekaman video disusun secara fisik dengan memotong dan menyambungkan pita film atau pita video secara langsung.

Keterbatasan dari linear editing adalah prosesnya yang memerlukan pengeditan secara berurutan, sehingga tidak fleksibel jika ada perubahan yang perlu dilakukan setelah potongan-potongan direkam

dan proses fisik memotong serta menyabungkan memerlukan waktu dan tenaga yang lebih dibandingkan metode digital.

## 2. Nonlinier Editing

Nonlinier Editing adalah proses pengeditan yang memungkinkan editor untuk membuat perubahan pada project video atau audio tanpa memperhatikan urutan waktu secara linier. Berbeda dengan linier editing yang memiliki keterbatasan dari prosesnya, nonlinier editing membebaskan video editor bekerja secara fleksibel untuk memilih urutan yang ingin diedit.

### 2.13 *Offline & Online Editing*

Menurut Studiobinder *post-production* adalah tahap setelah produksi film atau video selesai, berlanjut ke pengeditan audio dan visualnya. Pada tahap pengeditan ini, editor akan menyusun *footage*, menambahkan musik, sampai mengutak-atik warna agar sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Untuk video berkualitas tinggi dan juga film, proses ini dibagi lagi menjadi dua tahap, yaitu *offline* dan *online* editing.

#### 1. *Offline* Editing

Secara singkat, *offline* editing adalah proses pengeditan yang mengurangi dan mempermudah waktu kerja video editor ketika melakukan pengeditan video. Pasalnya, pengeditan ini menggunakan codec atau simpelnya *footage* yang telah dikompres menjadi format lebih ringan (Schenk 2011).

Pada tahap ini juga video editor melakukan *rough cut footage*, yaitu memilih dan memotong *footage* yang telah disinkronisasi. Di sini merupakan peran *offline* editor dalam menyusun cerita.

#### 2. *Online* Editing

*Online* editing sendiri merupakan proses *touch up* dari hasil *offline* editing dengan penambahan *color grading*, efek visual, *motion graphic*, dan *audio mixing*. Schenk berpendapat bahwa tahapan ini adalah pembuatan the final master yang dimana seluruh proses editing menggunakan format yang asli dari hasil rekaman pada saat produksi.

## 2.14 Fungsi Editor Video

Editor Video memiliki peranan penting dalam terwujudnya program *reality show*, karena program *reality show* adalah program yang situasinya adalah kehidupan yang nyata dan seolah-olah tanpa *script*. Jadi video editor harus bisa menggabungkan *footage* yang masih mentah menjadi video berformat *reality show*.

Adapun juga fungsi editor video yaitu bertanggung jawab untuk memilih klip atau *shot* terbaik, mengatur urutan, menghapus bagian yang tidak diperlukan, menambahkan efek khusus, memperbaiki warna, dan menggabungkan elemen audio. Hasil akhir dari pekerjaan mereka adalah sebuah karya yang menyatu, memberikan pesan yang kuat kepada penonton. Maka dengan demikian Editor Video mempunyai fungsi anatara lain yaitu :

1. Menyusun (Arrange)
2. Memotong (Trimming)
3. Menggabungkan (Combine)
4. Membetulkan (Correction)

## 2.15 Program Televisi

Televisi dalam menyiarkan suatu tayangan program disesuaikan dengan visi, misi maupun tujuan stasiun televisi tersebut. Suatu stasiun televisi dalam membuat suatu program yang kreatif harus mengetahui terlebih dahulu tentang kebutuhan dan keinginan audiennya. Namun, sebaik apapun kualitas sebuah program jika tidak diimbangi dengan pengaturan program tersebut dengan baik, tidak akan mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Sedangkan format program televisi adalah kerangka acara yang dirancang untuk disarkan di televisi. Format ini mencakup segala aspek dari program, termasuk konten, struktur, durasi dan susunan acara. Format program televisi sangat penting dalam menentukan kesuksesan sebuah program, karena dapat mempengaruhi daya tarik dan popularitas diantara penonton.

Ada beberapa format program yang ada di televisi, seperti format program berita televisi dibagi menjadi 3 yaitu *hard news*, *soft news*, dan

*infotainment*. Sedangkan format program hiburan dibagi menjadi 6 yaitu program musik, serial drama/sinetron, film/*movie*, *reality show*, *variety show*, dan juga animasi.

## **2.16 Kumprank**

Nama Program : Kumprank  
Jam Tayang Program : Kamis & Jumat 21:30 WIB  
Durasi Program : 30 Menit  
Format Program : *Reality show*

Kumprank atau Kumpulan *Prank* adalah program dari stasiun televisi RTV yang dipandu oleh Gina & Kinos sebagai narrator *prank*. Program Kumprank adalah program yang memiliki jenis konten berupa *prank* dari masyarakat sekitar yang dijadikan sebagai eksperimen *prank* dan memperlihatkan ekspresi masyarakat yang sudah menjadi target *prank*. Berbagai ekspresi masyarakat yang terkena *prank* mulai dari kebingungan sampai ekspresi lucu menjadikan yang menonton program ini merasa terhibur.

Format program kumprank masuk kedalam format *reality show*, karena format program kumprank memperlihatkan kehidupan nyata yang seolah-olah tidak diatur dengan skrip, sering kali menampilkan orang-orang yang tidak dikenal supaya mempermudah jalannya *prank*.

Selain Kumpulan *prank*, program ini juga memiliki segmen Kumpulan video-video lucu yang disebut sebagai Kelakuan Lucu Warga, Kelakuan Lucu Artis, dan Kelakuan Kocak Fauna. Hadirnya segmentasi tambahan seperti video-video lucu, menjadikan nilai plus untuk program ini, sehingga masyarakat yang menonton juga tidak merasakan kebosanan yang hanya disugahi Kumpulan *Prank* saja.

Dengan hiburan yang disajikan diprogram Kumprank, program ini mendapatkan rating yang lumayan cukup tinggi dan Kumprank menjadi program dengan rating tertinggi kedua di RTV.

Dari segi pesaing, program Kumprank memiliki pesaing dari stasiun tv lain yang juga sama-sama memiliki jam tayang yang berbarengan. Sama-sama bergendre komedi program Lapor Pak dari stasiun Trans 7 menjadi pesaing program Kumprank karena jam tayangnya yang sama mulai pukul 21:30 WIB.



Gambar 2.9 foto promosi Kumprank (sumber Instagram @kumprankrtv)

## 2.17 Broadcast Siaran Program Kumprank

Pada program Kumprank RTV memiliki beberapa *output* broadcast atau *output* siaran di beberapa *platform* yang menayangkan atau *platform* yang digunakan oleh Rajawali Televisi untuk menayangkan program Kumprank. Berikut adalah beberapa *platform* yang digunakan oleh Rajawali Televisi untuk menayangkan program Kumprank.

a. Televisi

Pada *platform* ini program Kumprank ditayangkan *full* segmen tanpa ada potongan segmen yang dihilangkan. Di *platform* siaran televisi, program Kumprank menggunakan ukuran format video berasio 16:9 dengan format *Full HD 1080p*.

b. Youtube

Program Kumprank juga tersedia pada *platform streaming* yaitu *Youtube*. Program Kumprank hanya menayangkan 1 segmen saja di *Youtube* dikarenakan penonton yang ingin menonton *full* episode harus menonton langsung lewat stasiun televisi. Dan ukuran rasio di *Youtube* juga sama dengan rasio di televisi yaitu 16:9 dengan format *Full HD 1080p*.

c. Instagram

Berbeda dengan dua *platform* sebelumnya, *platform Instagram* ini digunakan oleh Rajawali Televisi untuk mempromosikan program Kumprank kepada *audiens* umum. Hal ini dilakukan supaya mudah menjangkau penonton yang sudah tidak menonton tv seperti penonton remaja.

Pada *platform Instagram*, program Kumprank sering memposting materi foto promosi & juga potongan *clip* video berdurasi 1 menit untuk memperlihatkan program Kumprank kepada *followersnya*.

## 2.18 Efisien Dalam Editing Video

Setelah mengetahui teori-teori tentang editing video, penulis mengetahui bagaimana editor video bekerja serta secara efisien dan juga kreatif. Hal yang wajib diketahui editor video yaitu harus bisa mengorganisasi file atau bahan editing seperti *footage* dan beberapa bahan editing lainnya. Editor video juga harus menguasai jalan cerita yang akan diedit videonya, dan mengkombinasi keterampilan teknis editing video.

Hal awal yang harus dilakukan oleh video editor supaya mendapatkan *workflow* yang lancar adalah organisasi *file* yang baik, hal ini adalah awal yang paling krusial karena organisasi *file* yang baik akan

memudahkan video editor menepatkan *file* kedalam *foldernya* masing-masing sesuai nama *filenya*.

Setelah penempatan file yang baik, editor video harus tau bagaimana teknis video editing itu sendiri, mulai dari editing *offline* yang berisikan sinkronisasi audio visual, *rough cut* atau pemotongan *footage* yang akan dipilih dan digabungkan sesuai naskah. Setelah *offline* editing sudah selesai dan sudah dikatakan *picklock* atau gambar terkunci, video editor bisa bekerja ketahap selanjutnya yaitu *online* editing. Pada tahap ini video editor akan melakukan penambahan grafis seperti visual *effect*, *coloring*, *sound effect*, dan juga *mixing audio*.

Selain faktor diatas ada juga faktor lain yang bisa mempermudah pekerjaan video editor seperti memanfaatkan *shortcut keyboard*, menggunakan *preset* atau *template* yang sudah ada.

Mempelajari *shortcut keyboard* didalam *software* editing, bisa mempermudah alur kerja editor video. Karena video editor tidak perlu menggeser-geser *footage* atau menambahkan dan memotong dengan *mouse* saja, video editor bisa memanfaatkan fitur *shortcut* yang sudah disediakan didalam *software* editing.

Sedangkan *template* adalah kerangka kerja atau *project* yang sudah jadi dan bisa dirubah sesuai keinginan. Dengan menggunakan *template*, video editor dapat menghemat waktu dan menghasilkan video berkualitas tanpa harus memulai dari awal.

Editor Video juga bisa mengkombinasikan *software* yang ada, dikarenakan sekarang sudah banyak *software* pendukung untuk editing. Jadi bukan semakin banyak *software* yang digunakan akan semakin mempermudah atau sebaliknya, tetapi dengan memanfaatkan dua sampai tiga *software* editing akan membantu pekerjaan video editor.

## 2.19 Software Editing

Editor tidak bisa bekerja tanpa adanya alat untuk mengolah video, jadi seorang video editor memerlukan *software* untuk mereka melakukan pengeditan video. Berikut adalah *software* yang sering digunakan oleh editor :

### 1. *Adobe Premiere Pro*

*Adobe Premiere Pro* adalah *software* untuk pengeditan, menyunting, dan merangkai data sehingga menjadi video yang utuh. *Software* ini biasa dipakai dalam pembuatan audio visual.

### 2. *Final Cut Pro*

*Final Cut Pro* adalah *software* untuk pengeditan video yang eksklusif untuk pengguna *Apple*. Lebih spesifiknya lagi, pengguna *Mac*, baik itu *iMac* maupun *Macbook* dapat menggunakan *software* ini. *Final Cut Pro* sering kali disandingkan dengan *Adobe Premiere Pro*. Meskipun berada dikelas atas, keduanya tetap ramah bagi para pemula yang baru mempelajari editing video.

### 3. *Davinci Resolve*

Sama namun berbeda dengan dua *software* sebelumnya, *Davinci Resolve* adalah *software* editing yang bukan hanya bisa sebagai editing video, *software* ini juga bisa melakukan berbagai hal, seperti *color grading*, *visual effect*, *motion grafis* dan juga pasca produksi audio.

### 4. *Capcut*

*Capcut* adalah *software* untuk pemula yang kesulitan mempelajari atau menggunakan *software* editing profesional seperti *Premiere Pro*, *Final Cut Pro* dan sejenisnya. *Capcut* juga dilengkapi dengan sejumlah *tools* yang dapat digunakan untuk menyempurnakan video, audio, *teks*, dan gambar. Hal ini membuat *Capcut* menjadi *software* pembuatan dan pengeditan video yang mudah dioperasikan, serta dapat diunduh pada *smartphone* dan komputer.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang telah dilakukan penulis selama tiga bulan terhitung sejak 25 Maret 2024 sampai dengan 30 Juni 2024, penulis melakukan pengeditan dari berbagai macam jenis program seperti Kumprank, 911 Go! Go! Go!, Tawa Satwa, dan juga Check In.

Penulis melakukan berbagai upaya untuk mengoptimalkan cara kerja editor video agar lebih efisien dan kreatif. Melalui analisis alur kerja yang ada dan menerapkan teknik serta alat editing terbaru dan efisiensi kerja editor video meningkat secara signifikan. Penggunaan *software* editing yang terbaru dan teknik manajemen waktu yang tepat berhasil meningkatkan produktivitas. Selain itu, kreativitas dalam penyuntingan video juga mengalami peningkatan, yang terlihat dari kualitas visual dan naratif yang lebih baik.

Kesimpulannya, cara kerja editor video tidak hanya meningkatkan efisiensi dan produktivitas, tetapi juga kualitas konten yang dihasilkan, memberikan nilai tambah yang signifikan bagi program “Kumprank” di RTV dari segi rating penonton.

#### **5.2 Saran**

Setelah melakukan praktek kerja lapangan (PKL) di Rajawali Televisi, penulis akan memberikan beberapa saran yang harapannya dapat membantu instansi terkait agar menjadi lebih baik lagi. Dan sebelumnya penulis memohon maaf apabila saran yang disampaikan kurang berkenan, saran yang diberikan penulis yaitu:

##### **1. Bagi Rajawali Televisi**

Sarana dan prasana mohon untuk lebih ditingkatkan lagi. Terutama pada beberapa komputer yang dipakai oleh staf editor beberapa kali mengalami *freze* ataupun *bluescreen*. Jadi mungkin memerlukan *RAM* dan juga *VGA Card* tambahan.

**2. Bagi Prodi Broadcasting Radio TV**

Perbanyak lagi praktek produksi dan editing dari *software-software* yang berkesinambungan dalam dunia audio visual, sehingga mahasiswa mengerti alur kerja produksi yang harus dilakukan dalam produksi *content* audio visual.

**3. Bagi Mahasiswa Prodi Broadcasting Radio TV**

Perbanyak belajar ilmu baru tentang audio visual selain pelajaran yang didapatkan di kampus, karena tidak semua ilmu audio visual diajarkan di kampus, pelajari secara otodidak dan ilmu tersebut akan sangat berguna di dunia kerja nanti.

## DAFTAR PUSTAKA

- Himawan Partista. *Memahami Film*, (Sleman; Montasepress, 2017)
- Morissan. *Strategi Mengelola Radio dan Televisi*, (Tangerang; Ramdina Prakasa, 2005)

## DAFTAR REFRENSI

- Alyssa Maio. (2024). *What is Post-Production-The Final Steps in the Proses*. Diakses pada 15 Juni 2024 pukul 19.00 WIB, dari <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-post-production/>
- Andrew. *Kreatif: Pengertian, Bentuk, Ciri-Ciri, dan Contoh*. Diakses pada 24 Mei 2024 pukul 19.00 WIB, dari <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-kreatif/>
- Anindya Utami. (2020). *Apa itu prank?* Diakses pada 27 Mei 2024 pukul 19.00 WIB dari <https://wartaekonomi.co.id/read288589/apa-itu-prank>
- Apa itu Efisiensi? Ini Konsep, Jenis, Manfaat, & Tujuannya*. Diakses dari 21 Mei 2024 pukul 19.00 WIB, dari <https://www.ocbc.id/id/article/2023/06/22/efisiensi-adalah>
- Apa Saja Teknik Video Editing? Berikut 6 Teknik Edit Video Yang Wajib Diketahui*. Diakses pada 27 Mei 2024 pukul 20.00 WIB, dari <https://myedusolve.com/id/blog/6-teknik-video-editing-yang-wajib-diketahui>
- Asheley Darrow. *11 Different Types of Video Editing to Know (+ Trending Styles)*. Diakses pada 27 Mei 2024 pukul 20.00 WIB, dari [https://shotkit.com.translate.goog/video-editing-types/?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=id&\\_x\\_tr\\_hl=id&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://shotkit.com.translate.goog/video-editing-types/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc)
- Dafi Deff. (2023). *Panduan Lengkap Video Editor dan Video Editing: Cara Menjadi Editor Video Profesional*. Diakses pada 27 Mei 2024 pukul 20.00 WIB, dari <https://www.dafideff.com/2023/07/panduan-lengkap-video-editor-dan-video-editing-cara-menjadi-editor-video-profesional.html>
- Debora Danisa. (2022). *Pengertian Efektif adalah: Perbedaan dengan Efisien serta Contohnya*. Diakses pada 20 Mei 2024 pukul 15.00 WIB, dari <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6209751/pengertian-efektif-adalah-perbedaan-dengan-efisien-serta-contohnya>

- Eko Novianto. (2021). *Proses Editing Video Dalam Video Production*. Diakses pada 27 Mei 2024 pukul 20.00 WIB, dari <https://studiopelangi.id/proses-video-editing/>
- Evelyn Fogleman. (2023). *8 Crucial Steps of a Streamlined Post-Production Workflow*. Diakses pada 27 Mei 2024 pukul 20.00 WIB, dari [https://www-evercast-us.translate.google/blog/post-production-workflow?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=id&\\_x\\_tr\\_hl=id&\\_x\\_tr\\_pto=wa#](https://www-evercast-us.translate.google/blog/post-production-workflow?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=wa#)
- Fakhrureza Fariardhany. (2023). *Peran Videografer Dan Editor Dalam Pembuatan Branding Content Di Pt Solusi Kampus Indonesia Yogyakarta*. Hal 15-16.
- Humaira Aliya. (2021). *Ketahui Perbedaan Offline vs Online Editing Film dan Video*. Diakses pada 4 Juni 2024 pukul 17.00 WIB, dari <https://glints.com/id/lowongan/perbedaan-offline-dan-online-editing/>
- Husnul Abdi. (2023). *Efisiensi adalah Ketepatan Cara dalam Menjalankan Sesuatu, Berikut Penjelasannya*. Diakses pada 21 Mei 2024 pukul 17.00 WIB, dari <https://www.liputan6.com/hot/read/5282196/efisiensi-adalah-ketepatan-cara-dalam-menjalankan-sesuatu-berikut-penjasannya?page=2>
- Jenis-Jenis Cut Dalam Editing Film*. Diakses pada 15 Juni 2024 pukul 17.00 WIB, dari <https://studioantelope.com/jenis-jenis-cut-dalam-editing-film/amp/>
- Luke Leighfield. (2024). *The Pre-Production Proses Explained*. Diakses pada 27 Mei 2024 pukul 17.00 WIB, dari [https://boards-com.translate.google/blog/pre-production-guide?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=id&\\_x\\_tr\\_hl=id&\\_x\\_tr\\_pto=tc&\\_x\\_tr\\_hist=true](https://boards-com.translate.google/blog/pre-production-guide?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc&_x_tr_hist=true)
- Lyne. (2022). *Whats Is Non-Linear Video Editing & Best Non-Linear Video Editors*. Diakses pada 4 Juni 2024 pukul 19.00 WIB, dari [https://moviemaker-minitool-com.translate.google/moviemaker/non-linear-video-editing.html?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=id&\\_x\\_tr\\_hl=id&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://moviemaker-minitool-com.translate.google/moviemaker/non-linear-video-editing.html?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc)
- 5 Tips Efisiensi Kerja untuk Mewujudkan Work-Life Balance*. Diakses pada 20 Mei 2024, dari <https://www.manulife.co.id/id/artikel/5-tips-efisiensi-kerja-untuk-mewujudkan-work-life-balance.html>

- Nurbaiti Dewi. (2022). *Pengertian Editing dan Peran Editor Dalam Proses Editing*. Diakses pada 27 Mei 2024 pukul 20.00 WIB, dari [https://www.kompasiana.com/nbitidewi/6335b98a97125e041f11ccc2/pengertian-editing-dan-peran-editor-dalam-proses-editing#google\\_vignette](https://www.kompasiana.com/nbitidewi/6335b98a97125e041f11ccc2/pengertian-editing-dan-peran-editor-dalam-proses-editing#google_vignette)
- Pengertian Video Editing*. Diakses pada 27 Mei 2024 pukul 20.00 WIB, dari <https://jsp.co.id/pengertian-video-editing/>
- Sevilla. (2022). *Efisiensi: Pengertian, Konsep, Jenis, Manfaat, dan Tolak Ukurnya*. Diakses pada 20 Mei 2024 pukul 15.00 WIB, dari <https://www.gramedia.com/best-seller/efisiensi/>
- Offline vs Online Editing: Pelajari Perbedaannya*. Diakses pada 15 Juni 2024 pukul 19.00 WIB, dari <https://studioantelope.com/perbedaan-online-dan-offline-editing/>
- Stephen. (2024). *Linear and Non-Linear Editing Adobe Premiere and QuickTime*. Diakses pada 15 Juni 2024 pukul 19.00 WIB, dari <https://collections.museumsvictoria.com.au/articles/2786>
- Suzy Woltmann. (2023). *Types of Video Editing: A Guide*. Diakses pada 4 Juni 2024 pukul 17.00 WIB, dari <https://www.backstage.com/magazine/article/types-of-video-editing-75728/>
- Video Editing: Kenali Pengertian Editing Video & Aplikasinya*. Diakses dari 27 Mei 2024 pukul 20.00 WIB, dari <https://kreatormarket.id/article/video-editing-learn-about-video-editing-its-applications/>

## LAMPIRAN



(dokumentasi bersama teman PKL)



(bersama Kordinator Editor & Staf  
Editor Rajawali Televisi)



(suasana ruangan video editor pagi hari)



(dokumentasi dihari terakhir bersama teman-teman magang)

  
**DAFTAR UNIT KOMPETENSI YANG TELAH DIKUTI**  
**PROGRAM PRAKTIK KERJA, STAFF VIDEO EDITOR – PRODUCTION SERVICES**

Nama : Ida Bagus Putu Krisna Saputra  
 Tempat, Tanggal lahir : Denpasar, 2 Maret 2002  
 Nama Institut : Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta  
 Fakultas / Jurusan : D3 Penyiaran

NO	KELOMPOK UNIT KOMPETENSI	JUDUL UNIT KOMPETENSI	DAFTAR NILAI	
			NILAI	Dengan Huruf
1.	Kompetensi Umum	Tingkat Komunikasi	A	Sangat Baik
		Tingkat Kemandirian	A	Sangat Baik
		Tingkat Kerjasama	A	Sangat Baik
2.	Kompetensi Inti	Tingkat Kreativitas	A	Sangat Baik
		Kemampuan menggunakan alat modern	B	Baik

Jakarta, 25 Juni 2024.

  
**Anton Lunardi**  
 HRGA Division Head

WWW.RTV.CO.ID  
 PT. Rajawali Televisi Tbk. Gedung Toweran City Lantai 2 Blok H - Jl. Thorburn Boulevard, Kel. Kembangan Selatan, Kec. Tanah Abang, Jakarta Pusat 10130  
 Telp. (021) 528 5588 Email: info@rtv.co.id

(hasil nilai PKL dari Rajawali Televisi)



PT. Metropolitan Televisindo

## SERTIFIKAT

*Diberikan kepada*

Nama : Ida Bagus Putu Krisna Saputra

Tempat/Tgl Lahir : Denpasar, 2 Maret 2002

*Telah mengikuti program Praktik Kerja Staff Video Editor  
dari Tanggal 25 Maret 2024 sampai 25 Juni 2024 dengan hasil Sangat Baik.*



Jakarta, 25 Juni 2024.

**Anton Lunardi**  
HRGA Divison Head

WWW.RTV.CO.ID

PT. Metropolitan Televisindo, Gedung Thamrin City Lantai 2 Blok H, J. Thamrin Boulevard, Kel. Kebon Melati, Kec. Tanah Abang, Jakarta Pusat 10230  
Tel: (021) 508 86880 Email: corpcomm@rtv.co.id

(sertifikat PKL dari Rajawali Televisi)

10178671



KALIAN NASIONAL  
SERTIFIKASI PROFESI  
INDONESIAN PROFESSIONAL  
CERTIFICATION AUTHORITY

**SERTIFIKAT KOMPETENSI  
CERTIFICATE OF COMPETENCE**

No. 59111.2654 02 0 000082 2022

Dengan ini menyatakan bahwa,  
*This is to Certify that,*

**Ida Bagus Putu Krisna Saputra**  
No. Reg. TK 483 00082 2022

Telah kompeten pada bidang :  
*is competent in the area of :*

**Multi Media**  
*Multi media*

Dengan Kualifikasi / Kompetensi :  
*With Qualification / Competency :*

**Video Editor**  
*Video Editor*

Sertifikat ini berlaku untuk : 3 (tiga) Tahun  
*This certificate is valid for : 3 (three) Years*

Yogyakarta, 8 Juli 2022

Nas Nama Badan Nasional Sertifikasi Profesi  
*On Behalf of Indonesian Professional Certification Authority*

Lembaga Sertifikasi Profesi Sekolah Tinggi Multi Media  
*Professional Certification Body of Sekolah Tinggi Multi Media*

**Dr. Kusumo Gambriyanto, M.Si**

Direktur LSP P1 STMM  
*The Head of Certification Body LSP P1 STMM*



(sertifikat pendukung dari BNSP)

10251443



BADAN NASIONAL  
SERTIFIKASI PROFESI  
INDONESIAN PROFESSIONAL  
CERTIFICATION AUTHORITY

**SERTIFIKAT KOMPETENSI  
CERTIFICATE OF COMPETENCE**

No. 59/20 /654 3 (003705) 2022

Dengan ini menyatakan bahwa,  
*This is to certify that,*

**Ida Bagus Putu Krisna S**

No. Reg. ICT 1335 30999 2022

Telah kompeten pada bidang:  
*Is competent in the area of:*

**Penyiaran TV  
TV Broadcasting**

Dengan Kualifikasi / Kompetensi:  
*With Qualification / Competency:*

**Editor  
Editor**

Sertifikat ini berlaku untuk: 3 (tiga) Tahun  
*This certificate is valid for: 3 (three) Years*

Jakarta, 7 Juni 2022

Atas Nama Badan Nasional Sertifikasi Profesi  
*On Behalf of Indonesian Professional Certification Authority*

Lembaga Sertifikasi Profesi Komunikasi dan Siaran Indonesia  
*Indonesian Communication and Broadcast Professional Certification Institute*

  
Lili Yudianto, M.Sn.

Direktur Eksekutif  
*Executive Director*



(sertifikat pendukung dari BNSP)



(sertifikat pendukung keikutsertaan pelatihan bimtek skema video editor di  
STMM MMTC pada tahun 2022)