

LAPORAN PRAKTIK KERJA MAGANG

**PENERAPAN KREATIVITAS EDITOR DALAM PROGRAM TERANG
KASIH DI RAJAWALI TELEVISI**

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



Disusun oleh :

ANDREAS TITO WIGUNANDRA

21035501

**BROADCASTING RADIO DAN TELEVISI
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA**

2024

MOTTO

“Percayalah bahwa tidak ada yang sulit di dunia ini,
Selagi kamu mau bekerja dan berdoa”

(Andreas Tito)

“Jangan pernah menggerutu untuk hari berikutnya, karena sesuatu baik selalu ada,
Jika kau mampu untuk syukuri semua”

(Mario Zwinkle)

“Teruslah berkarya, dan kunci-kunci keberuntungan pun semakin terbuka.”

(Guntoro)

“Serahkanlah segala kekuatiranmu kepadaNya, sebab Ia yang memelihara kamu.”

(1 Petrus 5 : 7)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan atas dukungan doa dari orang tercinta, 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. Tuhan Yesus Kristus. Karena atas karunia-Nya laporan ini bisa dibuat dan selesai pada waktu yang tepat.
2. Ayahanda Guntoro dan Ibunda Winarti yang telah memberikan dukungan berupa moril dan materil yang tiada hentinya, serta selalu mendoakan dan memotivasi saya selama ini utamanya dalam menyelesaikan perkuliahan.
4. Kepada Dosen Pembimbing Pak Tjandra S Buwana, M.A yang telah membimbing dan memotivasi saya selama pembuatan laporan ini.
3. Dosen-Dosen Broadcasting STIKOM Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu-ilmunya kepada saya dan teman-teman.
4. 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.
5. Kepada sahabat saya Engel Bertus, Nikolaus Nova, Krisna Saputra, dan Nuruzati yang selalu senantiasa menemani, bercanda tawa bersama, dan selalu memberikan dukungan semangat.
6. Seluruh teman-teman Broadcasting STIKOM Yogyakarta 2021 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang maha Esa ataskarunia-nya yang telah dilimpahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan dan penulisan laporan praktek kerja lapangan dengan judul Penerapan Kreativitas Editor dalam Program Terang Kasih 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 Direktur Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta.
2. Pak Arya Tangkas selaku Kaprodi D3 Penyiaran.
3. Pak Tjandra S Buwana, M.A 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. Bang Thohar selaku mentor yang telah membimbing saya selama masa praktek kerja lapangan.
8. Mas Ewi Jaya selaku Kepala Divisi Video Editor Produksi yang telah membimbing saya selama masa praktek kerja lapangan.
9. Manajer Departemen Produksi Bapak Imanuel.
10. Staf di Divisi Video Editor Produksi yang selalu memberikan arahan, bimbingan dan juga kebahagiaan selama masa praktek kerja lapangan.

11. Mario Zwinkle lagu-lagumu selalu memberikan semangat ketika perasaan sedang pusing.
12. Tidak lain dan tidak lupa adalah 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, 2024

Andreas Tito Wigunandra

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan Praktik Lapangan.....	3
1.4 Tempat dan Waktu Praktik Kerja Lapangan	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
BAB II KERANGKA KONSEP	5
2.1 Penegasan judul.....	5
2.2 Konsep-konsep yang digunakan.....	6
2.2.1 Alur pembuatan program Terang Kasih.....	6
2.2.2 Videoeditor.....	7
2.2.3 Fungsi video editor.....	7
2.2.4 Tantangan yang dihadapi oleh editor	8
2.2.5 <i>Editing</i>	9
2.2.6 Televisi.....	9
2.2.7 <i>Matching</i> dalam Video Editing	10
2.2.8 <i>Linier dan Nonliner Editing</i>	11
2.2.9 <i>Offline dan Online Editing</i>	11
2.2.10 Program Televisi	13
2.2.11 Kreativitas	14
2.2.12 <i>Software Editing</i>	16

BAB III DESKRIPSI PERUSAHAAN	17
3.1 Profil Rajawali Televisi.....	17
3.2 Sejarah Rajawali Televisi.....	17
3.3 Visi dan Misi	18
3.4 Logo RTV	18
3.5 Filosofi Logo RTV	20
3.6 Struktur Organisasi PT. Metropolitan Televisindo.....	21
3.7 Program Acara.....	23
3.8 Jaringan Siaran	24
3.9 Penghargaan Rajawali Televisi	26
3.10 Slogan RTV	28
BAB IV KEGIATAN PKL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Kegiatan Praktek Kerja Lapangan.....	29
4.1.1 Laporan Praktek Kerja Lapangan.....	29
4.1.2 Alur Pembuatan Program Terang Kasih	29
4.2 Desain Produksi Program Terang Kasih	31
4.2.1 Konsep Program.....	31
4.2.2 Proses Kerja Editor Video.....	32
4.2.3 <i>Briefing</i> dengan <i>Asisstant Producer</i>	33
4.2.4 <i>Importing</i>	33
4.2.5 <i>Editing</i>	34
4.2.6 Proses Kreativitas.....	36
4.2.7 <i>Color Correction</i>	40
4.2.8 <i>Mixing Audio</i>	41
4.2.9 Tahap Revisi.....	42
4.2.10 <i>Exporting</i>	43
4.3 Sarana Prasarana Karyawan	43
BAB V PENUTUP.....	45
5.1 Kesimpulan.....	45
5.2 Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses Offline Editing	12
Gambar 2. Proses Online Editing	13
Gambar 3. Logo BChannel (1 Januari 2011 – 3 Mei 2014).....	18
Gambar 4. Logo Korporat RTV (3 Mei 2014).....	18
Gambar 5. Logo RTV dengan motif batik (selama bulan Agustus 2014)	18
Gambar 6. Logo RTV sebagai logo on-air (3 Mei 2014 – 31 Desember 2014)	19
Gambar 7. Logo RTV abu abu yang di gunakan saat jeda komersil (3 Mei 2014)	19
Gambar 8. Logo on-air RTV berwarna ungu (1 Januari 2015).....	19
Gambar 9. Logo on-air RTV berwarna merah jambu (1 Januari 2015).....	19
Gambar 10. Logo on-air RTV berwarna jingga (1 Januari 2015).....	19
Gambar 11. Logo on-air RTV berwarna cyan (1 Januari 2015)	19
Gambar 12. Logo 3D emas RTV (digunakan pada saat ulang tahun yang ke, 2016)..	19
Gambar 13. Logo 3D perak RTV (6 Juli 2016)	19
Gambar 14. Logo RTV putih yang di gunakan saat jeda komersil (1 Januari 2019)..	20
Gambar 15. Struktur Organisasi PT. Metropolitan Televisindo	21
Gambar 16. Alur dari kerja editor video	33
Gambar 17. Proses Importing dari perangkat sdcard ke computer editor	34
Gambar 18. Penulis melakukan proses editing	35
Gambar 19. Penulis dan asisten produser sedang melakukan preview	36
Gambar 20. Proses penambahan teks dan grafis pada video	40
Gambar 21. Proses melakukan Color Correction.....	41
Gambar 22. Proses mixing audio	42
Gambar 23. Proses exporting video	43

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pejabat Direktur Utama RTV	21
Tabel 2. Struktur Pimpinan RTV	21
Tabel 3. Struktur Organisasi Divisi Produksi	22
Tabel 4. Penghargaan Rajawali Televisi	26

ABSTRAK

Program "Terang Kasih" di Rajawali Televisi (RTV) bertujuan menyampaikan pesan moral dan sosial secara inspiratif. Kreativitas editor berperan penting dalam menyusun visual, memperkuat narasi, dan menciptakan alur cerita yang kuat. Dengan teknik editing inovatif dan penggunaan efek visual, editor meningkatkan kualitas penyampaian pesan, membuat program lebih menarik dan emosional. Penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas editing memperkuat dampak program televisi dalam menyampaikan pesan-pesan moral secara efektif.

The program "Terang Kasih" on Rajawali Televisi (RTV) aims to deliver moral and social messages in an inspiring way. The editor's creativity plays a crucial role in crafting visuals, enhancing the narrative, and creating a strong storyline. Through innovative editing techniques and the use of visual effects, the editor elevates the quality of message delivery, making the program more engaging and emotional. This study shows that creative editing strengthens the impact of television programs in effectively conveying moral messages.

Keyword: *Terang Kasih, Rajawali Televisi, Kreativitas, Editor*
Terang Kasih, Rajawali Televisi, Creativity, Editor

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia dan dapat dicapai dengan berbagai cara. Pendidikan dapat dicapai melalui pembelajaran dan pengalaman. Dengan melalui tahapan pendidikan dan pembelajaran maka dilakukan tindakan pencegahan yang nantinya dapat digunakan dalam persaingan dunia kerja. (Dr. Hidayat Rahmat, Dr. Abdillah, 2019, Hal.2)

Oleh karena itu, berdasarkan kajian ilmu pertelevisian yang komprehensif, mahasiswa diharapkan mampu menguasai segala bidang pertelevisian. Dengan bekal ilmu tersebut, siswa mempunyai landasan yang dapat digunakan untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dari kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan karya audiovisual. Selanjutnya melalui tahapan penciptaan karya kreatif atau yang sering disebut dengan produksi dapat ditemukan fokus pengetahuan sebagai keterampilan yang dapat dikembangkan siswa sehingga dapat mencapai standar profesionalisme yang dipersyaratkan di sekolah kompetitif. Dunia dapat melakukan pekerjaannya. Pengalaman siswa dalam proses produksi ditujukan untuk tujuan pendidikan hanya berpedoman pada 9 persyaratan tugas, namun melalui pelaksanaan proses kerja dan pembelajaran, siswa belajar dalam situasi nyata, bukan dalam konteks. Pencapaian Standar Kompetensi Pembelajaran tidak hanya diperlukan, namun juga memenuhi standar pelaksanaan produksi yang dipersyaratkan oleh dunia kerja dan industri pertelevisian. (AD Pramudika, 2015, Hal.45-60).

Dalam hal ini Rajawali Televisi juga ikut meramaikan dunia TV dengan menyuguhkan acara-acara yang bertema pendidikan dan hiburan. Pertunjukan yang disajikan memiliki kriteria yang sama yaitu berdasarkan bentuk kerucut dan perkembangan seluruh area.

Rajawali Television telah banyak memberikan informasi dan komunikasi kepada masyarakat (PT Metropolitan Television (Rajawali Television). Karena sifat media audiovisual yang menarik dan efisien terkait dengan waktu dan jangkauannya yang luas, Rajawali Televisi telah menjadi tujuan Masyarakat

Meskipun Rajawali Televisi memiliki semua keunggulan gerakan audiovisual, Televisi Rajawali memiliki efek dan pesan yang optimal.

Ide, konsep, produksi dan pasca produksi sangat penting untuk menyebarkan informasi dan berita kepada masyarakat. Semua langkah ini saling terkait. Oleh karena itu, dibagi menjadi tiga tahap: praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Editor bertanggung jawab atas semua proses pasca produksi, dan editor menambahkan grafik dan mengubah gambar untuk membuat paket program dan pesan lebih menarik serta menyampaikan pesan kepada pemirsa. (Woro Harkandi Kencana, 2018, Hal.106).

Proses pasca produksi yang dilakukan oleh editor adalah penyaringan konten yang tidak hanya mencakup konten berita tetapi juga konten hiburan. Proses ini disebut penjaga gerbang. Editor foto bukan hanya operator, tetapi juga pendongeng. Editor gambar atau editor TV bertindak sebagai penjaga gerbang dalam proses produksi akhir. Penempatan gambar ditentukan oleh naskah, namun editor gambar memilih gambar dan audio untuk menyampaikan pesan kepada publik. Editor video dapat membuat susunan gambar menjadi lebih menarik dan mudah dilihat dengan menampilkan hasil jepretan yang lebih detail dan memungkinkan sensor (pengaburan) pada bagian-bagian yang tidak boleh ditampilkan.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 Republik Indonesia Dalam penyiaran, Pasal 36(5)(b) tidak boleh menekankan unsur kekerasan, kecabulan, perjudian, penyalahgunaan narkoba, obat-obatan terlarang dalam konten siaran editor video harus menyensor bagian yang dilarang.

Seorang editor memiliki peran yang sangat penting dalam proses produksi program televisi, salah satunya Terang Kasih stasiun Rajawali Televisi. Di Rajawali Televisi memiliki seorang video editor yang saling bekerja sama dan bertanggung jawab atas program. Program Terang Kasih dikelompokkan menjadi empat bagian, yaitu pendidikan, informasi, hiburan dan rohani. Program Terang Kasih yang akan ditayangkan melewati beberapa proses dan proses editing salah satunya.

1.2 Rumusan Masalah

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

bagaimana penerapan kreativitas editing dalam program Terang Kasih di Rajawali Televisi?

1.3 Maksud dan Tujuan Praktik Lapangan

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

1. Maksud Praktik Kerja Lapangan :

- a. Mengetahui bagaimana proses kerja video editor di Rajawali Televisi
- b. Mengetahui mekanisme kerja video editor di Rajawali Televisi
- c. Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman kerja di bidang video editor sebelum memasuki dunia kerja.
- d. Mempersiapkan mental sebagai calon kerja yang mandiri dan profesional untuk menghadapi lingkungan kerja yang akan datang.

2. Tujuan Praktik Kerja Lapangan :

- a. Mendekatkan mahasiswa dengan lembaga dan dunia industry/kerja sesungguhnya
- b. Memberi kesempatan mahasiswa menerapkan ketrampilan yang dimiliki dalam wujud praktik nyata di perusahaan
- c. Membiasakan mahasiswa bersikap dan berlaku profesional dalam menangani kegiatan/ kasus-kasus tertentu sesuai bidang keahliannya.
- d. Memupuk sikap setia dengan kerja, jujur dalam bekerja, dan keras serta cerdas dalam bekerja melalui kerjasama (*teamwork*) dengan teman/ pekerja yang telah terstruktur dan mapan dalam kerja di lembaga / perusahaan

1.4 Tempat dan Waktu 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 editor video yang dilaksanakan pada :

Waktu : 25 Maret 2024 – 25 Juni 2024
Tempat : Rajawali Televisi (PT Metropolitan Televisi)
Alamat : Thamrin City, Jl. Thamrin Boulevard, Kebon Melati, Tanah Abang, Jakarta Pusat

1.5 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati semua kegiatan pada saat penulis melakukan praktik kerja lapangan, mulai dari melakukan perekaman gambar hingga proses editing.

2. Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab dengan Koordinator Video Editor Produksi Rajawali Televisi yaitu Ewi Jaya, membahas tentang mekanisme editor apa yang diperlukan untuk kebutuhan dalam *editing* video.

3. 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 dan tahapan *editing*.

4. Pustaka

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

BAB II

KERANGKAKONSEP

2.1 Penegasan judul

Laporan praktek kerja lapangan (PKL) ini adalah Penerapan Kreativitas Editing dalam Program Terang Kasih di Rajawali Televisi. menekankan pentingnya peran editor dalam membentuk kualitas dan kesuksesan sebuah program televisi. Penerapan kreativitas di sini merujuk pada langkah-langkah praktis yang diambil oleh editor selama proses penyuntingan. Kreativitas ini tidak hanya sekedar teori, tetapi bagaimana ide-ide kreatif tersebut diimplementasikan dalam setiap aspek penyuntingan, mulai dari pemilihan adegan hingga penggunaan transisi dan efek visual yang menambah nilai artistik dan naratif program. Dalam konteks ini, editor bertanggung jawab untuk menghidupkan visi kreatif program dan membuatnya menarik bagi penonton.

Program Terang Kasih yang menjadi objek analisis memiliki karakteristik, tema, dan audiens target yang spesifik. Kreativitas editor dalam program ini fokus pada penyajian visual yang mampu menyentuh emosi penonton dan menyampaikan pesan program dengan cara yang paling efektif. Misalnya, editor menggunakan grafis - grafis tertentu atau menyusun narasi secara khusus untuk mendukung tema program. Tantangan yang dihadapi dalam mengedit program ini, seperti keterbatasan durasi atau materi, akan menjadi bagian penting dari analisis, menunjukkan bagaimana editor dapat mengatasi hambatan tersebut melalui kreativitas

Rajawali Televisi sebagai institusi tempat program ini diproduksi juga memengaruhi penerapan kreativitas editor. Setiap stasiun televisi memiliki budaya kerja, standar operasional, dan sumber daya yang berbeda, yang semuanya berperan dalam proses penyuntingan. Di Rajawali Televisi, editor mungkin bekerja dengan teknologi tertentu, mengikuti kebijakan editorial, dan harus memenuhi standar kualitas yang ketat. Ini semua membentuk bagaimana editor menerapkan kreativitas mereka dalam konteks yang lebih luas, termasuk mempertahankan brand image stasiun televisi dan memenuhi harapan audiens.

Secara keseluruhan, judul ini menggambarkan sebuah studi yang akan menganalisis secara mendalam bagaimana kreativitas editor diterapkan dalam

dunia penyuntingan video televisi, khususnya dalam program Terang Kasih. Analisis ini akan mengungkapkan dampak langsung dari kreativitas editor terhadap kualitas program, serta bagaimana editor dapat berinovasi di tengah keterbatasan yang ada. Selain itu, penelitian ini akan menunjukkan pentingnya peran editor dalam menyampaikan pesan dan nilai-nilai program, serta tantangan yang mereka hadapi dalam menjaga keseimbangan antara kreativitas dan kepatuhan terhadap pedoman editorial serta standar kualitas televisi.

2.2 Konsep-konsep yang digunakan

2.2.1 Alur pembuatan program Terang Kasih

a. Pra produksi

Tahap pra-produksi melibatkan proses perencanaan yang panjang dan sangat menentukan kesuksesan tahap-tahap berikutnya. Pada tahap ini, direncanakan kegiatan dan hasil yang akan dicapai. Secara umum, tahapan pra-produksi mencakup:

1. Penentuan Ide cerita
2. Penentuan Tema
3. Riset lapangan

b. Produksi

Produksi adalah tahap di mana video dibuat secara langsung, termasuk proses pengambilan gambar. Hasil akhir dari tahap produksi adalah kumpulan gambar dan suara dari lokasi yang siap untuk diedit sesuai dengan konsep atau tema yang telah ditetapkan. (Hariyady Sigit 2012).

c. Pasca produksi

Tahap berikutnya adalah memilih gambar dan suara terbaik. Pada tahap ini, gambar dan suara tersebut akan disambung-sambungkan. Beberapa hal yang dilakukan dalam tahap ini meliputi:

1. *Importing* (Memindahkan hasil rekaman keperangkat editor)
2. Editor (Penggabungan dan pemilihan gambar)
3. Pemotongan hasil rekaman
4. Pengaturan transisi
5. Pemasangan *lower third*

2.2.2 Video editor

Editing video adalah proses menyusun dan mengatur hasil rekaman gambar menjadi satu kesatuan sesuai dengan naskah. Proses editing mencakup import, pemotongan, penggabungan, penyisipan gambar, penambahan grafis, transisi, gambar pendukung lainnya, serta penyatuan suara. (Fachruddin Andi 2012).

a. *Importing*

Proses memindahkan hasil rekaman gambar dari kamera ke perangkat editing dapat dilakukan dengan cara importing. Importing dilakukan bila hasil rekaman berupa file video yang dapat dibaca oleh perangkat editing.

b. Pemotongan

Proses memotong hasil rekaman gambar untuk mendapatkan hasil potongan video yang lebih baik

c. Pemasangan *Lower Third*

Lower third adalah grafis yang muncul di bagian bawah layar (bagian "lower") yang biasanya berisi informasi tambahan seperti nama orang yang sedang berbicara, jabatan mereka, lokasi, atau informasi penting lainnya.

d. Pengaturan Transisi

Transisi merupakan bentuk perpindahan antara potongan gambar untuk menjaga kontinuitas gambar, membentuk suasana, pembeda waktu dan tempat.

2.2.3 Fungsi video editor

Menurut Wahana Computer, *Elex Media Komputindo 2008*. Pengeditan video memungkinkan Anda memproses informasi visual agar lebih dramatis dengan mengulang gambar yang sama atau menerapkan efek tertentu.

Efek yang biasa digunakan untuk menciptakan suasana dramatis antara lain slow motion, fast motion, cropping, lighting, zoom, dan black and white. Tentu saja kompilasi video ini dirancang untuk menarik perhatian konsumen. Oleh karena itu, pengeditan memiliki beberapa fitur berikut:

a. Menyusun (*Arrange*)

Susun Atur dan atur ulang video agar sesuai dengan ide cerita yang ingin di sampaikan. Penataan ini disesuaikan dengan naskah asli dan hasil produksi. Elemen penting terakhir adalah pengeditan. Hal ini memastikan bahwa cerita

tidak diubah sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

b. Memotong (*Trimming*)

Istilah yang dimaksud dengan "Potong" adalah membuang dan membuang sisa bagian yang tidak terpakai. "Potong" di sini berarti memperpendeknya agar sesuai dengan waktu program. Memperpendek video master menjadi 28 atau 30 menit sangatlah penting.

c. Menggabungkan (*Combine*)

Menggabungkan berbeda dengan kompilasi. Jika penyusunannya masih berupa draf di atas kertas, maka proses penggabungannya adalah membentuk rangkaian-rangkaian tersebut menjadi sebuah cerita yang utuh. Menggabungkan juga dapat digambarkan sebagai menggabungkan potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan cerita yang membentuk suatu urutan.

d. Membetulan (*Correction*)

Membetulan (Koreksi) penyuntingan dapat menggantikan, menambah, atau menghapus potongan yang telah disusun sebagai sebuah cerita sejak awal, apa pun alasannya, dan koreksi akan selalu dilakukan berdasarkan penilaian dan pertimbangan. Selalu ada proses pengeditan yang disebut revisi.

Untuk menghindari revisi yang berlebihan, editor dapat melakukan pengeditan secara offline dan melakukan revisi yang diperlukan setelah melakukan pratinjau. Tahap ini biasanya lebih dekat dengan pengeditan online, di mana efek visual dan audio mulai ditambahkan.

2.2.4 Tantangan yang dihadapi oleh editor

Setiap kegiatan pasti menghadapi tantangannya, termasuk dalam produksi acara televisi. Tantangan sering kali muncul selama proses produksi, namun bisa diatasi jika tim produksi tetap solid dan terorganisir. Dalam proses ini, editor sering kali menggunakan sistem editing non-linear, di mana gambar dapat disusun secara acak atau tidak berurutan.

Tantangan ini dapat diatasi dengan baik karena keahlian seorang editor tidak hanya bergantung pada alat yang digunakan, melainkan pada bagaimana mereka menjalankan tugasnya dengan maksimal. Pengalaman yang luas juga menjadi nilai tambah yang berharga.

2.2.5 Editing

Editing adalah proses menyusun, mengolah, dan merangkai ulang rekaman video menjadi sebuah cerita baru sesuai dengan naskah, dengan menambahkan elemen seperti teks, gambar, atau suara, sehingga dapat dipahami dan dinikmati oleh penonton. (Andi Fachruddin, 2012, Hal.393)

Proses editing dilakukan setelah tahap shooting selesai. Pada tahap ini, gambar-gambar dipilih, dipotong, dan disambung untuk membentuk sebuah cerita yang utuh. (Fendi Pradipta Aldila Subandi, 2018)

Dalam proses pengeditan, ada dua metode editing dasar yaitu :

1. *Editing linier* adalah proses editing yang menggunakan sistem perekaman atau penggabungan gambar secara berurutan (linier), sehingga urutan gambar yang diinginkan mengikuti naskah, dari awal hingga akhir, dan harus diedit sesuai urutan tersebut. (Andi Fachruddin, 2012, Hal.397)
2. *Editing non-linear* adalah teknik pengeditan yang dilakukan dengan bantuan komputer, memungkinkan editor untuk bekerja tidak harus mengikuti urutan skrip. Editor dapat memulai pengeditan dari bagian mana pun, baik di awal, tengah, maupun akhir. Jika editor ingin mengubah tata letak materi yang sudah diedit, ia hanya perlu memperbaiki bagian yang diinginkan tanpa harus mengulang dari awal, seperti dalam editing linier. Dalam proses editing non-linear, komputer digunakan sepenuhnya, dan perangkat yang digunakan harus memiliki spesifikasi tinggi agar proses pengeditan dapat berjalan dengan lancar. (Ciptono Setyobudi, 2012, Hal.46)

2.2.6 Televisi

Televisi adalah salah satu media yang paling populer dan banyak digemari. Televisi menawarkan beragam program, termasuk berita, sinetron, acara hiburan, komedi, animasi anak-anak, dan lainnya. Kehadiran media massa dalam masyarakat modern tak terbantahkan, menjadikan dunia seolah-olah menjadi sebuah desa global. Media massa telah menghapus batasan jarak dan waktu dengan kecepatan yang luar biasa. (Andi Alimudin Unde, 2014, Hal.23)

a. Karakteristik Televisi

Dalam hal rangsangan sensorik dari radio, surat kabar, dan majalah,

televisi adalah satu-satunya media yang mampu merangsang lebih dari satu indera. Radio hanya melibatkan pendengaran, sementara surat kabar dan majalah hanya melibatkan penglihatan. Berikut adalah karakteristik televisi :

1. *Audiovisual*

Dibandingkan dengan media penyiaran lainnya, televisi memiliki keunggulan dalam aspek audio dan visual. Jika pendengar radio hanya bisa menikmati teks, musik, dan efek suara, penonton televisi juga bisa melihat gambar yang bergerak. Karena itu, televisi disebut sebagai media massa elektronik audiovisual. Namun, ini tidak berarti bahwa gambar lebih penting daripada kata-kata; keduanya harus saling mendukung.

2. Berpikir dalam gambar

Proses berpikir dalam gambar terdiri dari dua tahap. Tahap pertama adalah visualisasi, yaitu mengubah ide-ide yang tertuang dalam kata-kata menjadi gambar-gambar tertentu. Tahap kedua adalah ikonifikasi, yaitu proses menggabungkan gambar-gambar tersebut sehingga menghasilkan kesinambungan yang bermakna.

3. Pengoperasian lebih kompleks

Dibandingkan dengan stasiun radio, pengoperasian radio dan televisi jauh lebih rumit dan melibatkan lebih banyak orang. Selain itu, terdapat lebih banyak peralatan yang digunakan, dan operasinya membutuhkan keterampilan serta pelatihan khusus.

2.2.7 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*

Menempatkan sebuah shot yang tidak secara langsung terkait dengan adegan utama biasanya digunakan untuk mengalihkan perhatian penonton dari subjek utama. Potongan semacam ini berfungsi untuk menekankan dan memberikan makna pada detail *mise-en-scène* serta membantu menciptakan suasana tertentu dalam ruang dan waktu.

2. *Cross Cut*

Memotong dua adegan yang terjadi secara bersamaan di lokasi yang berbeda dalam format paralel. Misalnya, karakter A sedang berkencan dengan karakter B, selingkuhannya, sementara pada waktu yang sama, karakter C, istri sah karakter A, sedang memasak di rumah.

3. *Match Cut*

Teknik ini adalah metode pengeditan yang menghubungkan dua shot dengan menggabungkan elemen visual atau narasi dari kedua shot tersebut, menciptakan transisi yang mulus dan estetis. Dengan kata lain, Match Cut adalah penyambungan gambar yang dilakukan dengan menyamakan elemen-elemen tertentu. (Jesika Ismail 2021).

2.2.8 *Linier dan Nonlinier 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 menyambungkan memerlukan waktu dan tenaga yang lebih dibandingkan metode digital.

2. *Nonlinier Editing*

Nonlinier Editing (NLE) 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.

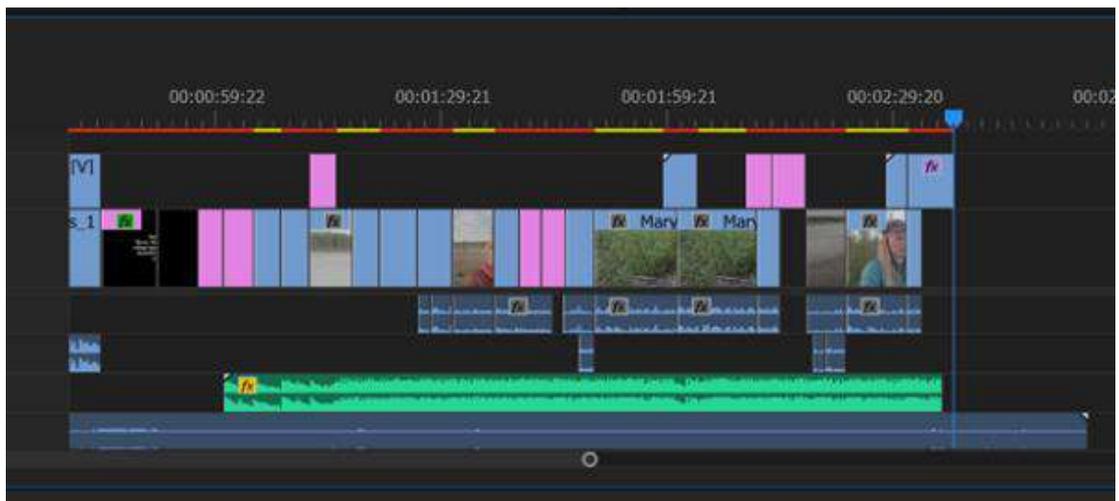
2.2.9 *Offline dan Online Editing*

Menurut Studiobinder, post-production adalah tahap setelah selesai produksi film atau video, yang melanjutkan ke proses pengeditan audio dan visual. Dalam

tahap ini, editor akan menyusun footage, menambahkan musik, dan menyesuaikan warna sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan. Untuk video dan film berkualitas tinggi, proses ini dibagi menjadi dua tahap tambahan, yaitu offline editing dan online editing.

1. *Offline Editing*

Secara singkat, offline editing adalah proses pengeditan yang dirancang untuk mengurangi dan menyederhanakan waktu kerja video editor dengan menggunakan codec atau footage yang telah dikompres menjadi format yang lebih ringan. Tahap ini sangat penting, terutama untuk pengeditan video 4K, 8K, atau film, karena pengeditan menggunakan perangkat lunak yang lebih ringan dan mengurangi risiko software crash serta kerusakan pada file footage jika langsung menggunakan format asli.



Gambar 1. Proses *Offline Editing*

Sumber :penulis

Schenk (2011) Hal.45-56 berpendapat bahwa *offline editing* Offline editing adalah proses yang menghasilkan sebuah draft dengan mengolah hasil rekaman menjadi resolusi yang lebih rendah, sehingga mempermudah dan memperlancar proses pengeditan.

Pada tahap ini, video editor melakukan rough cut footage, yaitu memilih dan memotong footage yang telah disinkronisasi. Di sinilah peran offline editor penting dalam menyusun cerita, dengan fokus pada alur, tempo, dan timing dari potongan-potongan gambar. Offline

editor harus mampu menyampaikan cerita dan emosi melalui pemilihan dan susunan footage yang ada.

2. *Online Editing*

Online editing adalah tahap penyempurnaan dari hasil offline editing yang mencakup penambahan *color grading*, efek visual, *motion graphics*, dan audio *mixing*. Pada tahap ini, *file picture lock* akan difinalisasi, dan file proxy dengan resolusi rendah dari offline editing akan dihubungkan kembali dengan file asli beresolusi tinggi untuk diproses lebih lanjut.



Gambar 2. Proses *Online Editing*

Sumber :penulis

Schenk (2011) Tahapan ini adalah pembuatan master akhir, di mana seluruh proses editing menggunakan format asli dari rekaman saat produksi. Pada tahap ini, efek visual (VFX), judul, dan color grading akan ditambahkan. Online editor sangat terbantu dengan marking yang telah dibuat oleh offline editor, karena mereka dapat langsung melihat catatan berupa "tanda" dari offline editor untuk menambahkan VFX sesuai dengan kebutuhan narasi.

2.2.10 Program Televisi

Televisi dalam menyiarkan program harus menyesuaikan dengan visi, misi, dan tujuan stasiun televisi tersebut. Ini juga melibatkan pertimbangan terhadap segmen audiens yang menjadi target. Sebuah stasiun televisi yang ingin

menciptakan program kreatif perlu memahami terlebih dahulu kebutuhan dan keinginan audiensnya. (Herbert Zettl, 2012, hal 48-160).

Program adalah elemen penting bagi stasiun televisi karena langsung berhubungan dengan pemirsa, sehingga memerlukan pengaturan yang tepat. Meskipun kualitas program sangat baik, tanpa pengaturan yang efektif, program tersebut tidak akan dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

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 di antara 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.

2.2.11 Kreativitas

Kreativitas dalam proses editing adalah kemampuan untuk menerapkan ide-ide orisinal dan inovatif selama pengeditan, baik itu teks, video, audio, gambar, atau bentuk media lainnya. Proses ini melibatkan lebih dari sekadar mengikuti aturan atau teknik yang ada; ini tentang bagaimana editor bisa melihat materi dari sudut pandang yang berbeda, menemukan solusi yang unik, dan menyusun elemen-elemen dengan cara yang baru dan menarik. Berikut teori - teori kreativitas dalam proses editing:

1. Teori Asosiasi (*Associationism*)

Kreativitas muncul dari penggabungan ide-ide yang ada dengan cara baru. Dalam editing, ini berarti menggabungkan teknik-teknik yang ada untuk menghasilkan sesuatu yang unik.

2. Teori Komponen (*Componential Theory*)

Kreativitas terdiri dari keahlian, keterampilan berpikir kreatif, dan motivasi. Editor menggunakan keahlian dan kreativitas mereka untuk menghasilkan karya yang inovatif.

3. Teori Berpikir Lateral (*Lateral Thinking*)

Kreativitas melibatkan berpikir "out-of-the-box" untuk menemukan solusi baru. Editor mungkin menggunakan teknik yang tidak konvensional untuk menciptakan efek visual yang segar.
4. Teori Kreativitas Kontekstual (*Contextual Creativity*)

Kreativitas dipengaruhi oleh lingkungan sosial, budaya, dan teknologi. Editor harus mempertimbangkan konteks audiens dan tujuan program saat berkreasi.
5. Teori Pemrosesan Informasi (*Information Processing Theory*)

Kreativitas melibatkan pengolahan informasi dengan cara yang tidak biasa. Editor menggabungkan gambar, suara, dan teks untuk menciptakan narasi yang kohesif.
6. Teori Sistemik Kreativitas (*Systems Theory of Creativity*)

Kreativitas adalah hasil interaksi antara individu, bidang, dan lapangan. Editor bekerja dalam konteks yang lebih luas, di mana ide-idenya dievaluasi oleh penonton atau klien.
7. Teori Interkoneksi (*Interconnection Theory*)

Kreativitas muncul dari menghubungkan ide-ide yang tidak terkait. Editor mungkin menggabungkan elemen dari berbagai genre untuk menciptakan sesuatu yang baru.
8. Teori Flow (*Flow Theory*)

Kreativitas sering muncul saat seseorang sepenuhnya terlibat dalam tugas mereka. Editor yang berada dalam kondisi flow akan lebih mudah menemukan dan mengembangkan ide-ide kreatif.
9. Teori Metakognisi (*Metacognition in Creativity*)

Kreativitas melibatkan kesadaran dan pengendalian proses berpikir sendiri. Editor yang kreatif dapat mengarahkan pemikiran mereka untuk mencapai hasil yang lebih terstruktur dan inovatif.

2.2.12 *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* yang bukan hanya bisa sebagai editing video, di *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 kesusahan mempelajari atau menggunakan *software* editing professional 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

PENUTUP

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 pada program Terang Kasih. Adapun dapat disimpulkan bahwa penerapan kreatifitas editing dalam program Terang Kasih adalah:

1. Organisasi *File*

Organisasi atau penempatan *file* yang baik akan mempermudah jalan kerja video editor dalam editing video. Dikarenakan tahap ini adalah tahap awal dalam proses editing dan tahap ini dapat mempermudah mencari *file* yang dibutuhkan.

2. Editing

Pada tahap editing hal pertama yang harus dilakukan adalah melakukan pemilihan file, selanjutnya melakukan cutting pada footage, pemilihan backsound, penambahan efek transisi, dan terakhir adalah rendering.

3. Proses Kreativitas

Dengan proses kreativitas dalam penambahan elemen visual pada video sangat penting untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik karya.

Proses ini melibatkan desain dan konsep yang matang, pemilihan elemen yang sesuai, penempatan yang strategis, penyesuaian estetika, dan finalisasi yang teliti. Dengan demikian, teks dan grafis yang efektif tidak hanya memperindah visual tetapi juga membantu audiens dalam memahami informasi dengan lebih baik.

4. Color Correction

Proses penyesuaian warna (*color correction*) dalam pengeditan gambar atau video merupakan langkah krusial untuk mencapai tampilan visual yang natural dan konsisten. Teknik ini bertujuan untuk memperbaiki ketidakseimbangan warna yang mungkin terjadi selama pengambilan

gambar, seperti pencahayaan yang tidak merata atau white balance yang salah.

Proses ini mencakup penyesuaian white balance, exposure, saturation, hue, serta level hitam dan putih, untuk memastikan warna dan detail dalam gambar atau video terlihat alami dan profesional. Dengan menggunakan software editing seperti Adobe Premiere, editor dapat menghasilkan kualitas visual yang optimal dan menarik bagi audiens.

5. Mempelajari *Mixing Audio*

Mempelajari *Mixing Audio*, bertujuan untuk menciptakan keseimbangan dan keselarasan antara berbagai elemen audio, seperti dialog, musik latar, efek suara, dan narasi. Dengan menggabungkan dan menyeimbangkan semua elemen ini, video editor dapat memastikan bahwa setiap suara terdengar jelas dan mendukung narasi serta mood video. *Mixing* dilakukan menggunakan perangkat lunak editing seperti Adobe Premiere.

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
 - a. Editor sering sekali mengalami kesulitan saat memilih footage video, dikarenakan *cameraman* banyak kehilangan momen dan video tidak fokus(*blur*)
 - b. Kurangnya komunikasi antara video editor dengan asisten produser, dikarenakan setiap program memiliki lebih dari 2 asisten produser dengan pemikiran yang berbeda-beda
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

- AD Pramudika. (2015). *Pengalaman magang dan penerapan kompetensi di industri pertelevisian*. Jurnal Praktik Kerja Lapangan.
- Andi Alimudin Unde, *Televisi dan Masyarakat Pluralis*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014)
- Andi, Fachrudin. (2012). *Dasar-dasar Produksi Televisi*, (Jakarta: Prenada Media Group)
- Ciptono Setyobudi. *Teknologi Broadcasting TV*, (Jakarta: Graha Ilmu, 2012)
- Rahmat Hidayat, Abdillah. Ilmu Pendidikan
- Fendi Pradipta Aldila Subandi. *Penggunaan Editing Kompilasi Dalam Program Magazine*
- <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-post-production/>
- Irma Sesti. 2023. "Peran Editor Video dalam Produksi Program Riau Hari Ini di LPP TVRI Stasiun Riau" <https://repository.uin-suska.ac.id/72043/1/TANPA%20BAB%20IV.pdf>
- Jesika Ismail. (2021). Jenis-Jenis Cut Dalam Editing Film.
- Rema Karyanti S, *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2011)
- Schenk, A. (2011). Offline editing: Proses pembuatan draft untuk pengeditan video resolusi tinggi.
- Sigit Hariyadi. (2012). Video Sebagai Media Layanan Bimbingan dan Konseling
- Studiobinder. (2024). Post-production: Offline and online editing.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran. (2002). Pasal 36 ayat (5).

Wahana Komputer. (2008). *Video editing dan video production*. (Jakarta: Elex Media Komputindo).

Woro Harkandi Kencana. (2018). *Penyunting Gambar sebagai Gate Keeper Televisi*. Jurnal ilmiah komunikasi

LAMPIRAN

TANGGAL	WAKTU	KETERANGAN KEGIATAN
25 Maret 2024	08.00 12.00 13.00	Perkenalkan diri dengan staf editor Pengarahan tugas atau jobdesk dibimbing oleh Bang Ewi selaku pembimbing ISHOMA Mengamati dan mencoba editing program Terang kasih dibimbing oleh Bang Thohar selaku Asisten Produser
26 Maret 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapatkan tugas pertama editing program Shodaqoh dan Kumprank dibimbing oleh Mas Rizal selaku Editor ISHOMA Melanjutkan proses editing program Shodaqoh dan Kumprank
27 Maret 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapatkan tugas editing program Terang kasih eps 330 dibimbing oleh Bang Thohar selaku Asisten Produser ISHOMA Melanjutkan editing program Terang kasih eps 330
28 Maret 2024	08.00 12.00 13.00 15.00	Melanjutkan editing program Terang Kasih eps 330 ISHOMA Revisi hasil editing program Terang Kasih eps 330 dibimbing oleh Bang Thohar selaku Asisten Produser Menyerahkan hasil editing ke asisten produser

01 April 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapat tugas editing program Terang Kasih eps 331 dibimbing oleh Bang Thohar selaku Asisten Produser ISHOMA Melanjutkan editing program Terang Kasih eps 331
02 April	08.00 12.00 13.00 15.00	Melanjutkan editing Terang Kasih eps 331 ISHOMA Mendapatkan revisi editing program Terang Kasih eps 331 dibimbing oleh Bang Thohar selaku Asisten Produser Menyerahkan hasil editing ke Asisten Produser
03 April 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapatkan tugas editing program Terang Kasih eps 332 dibimbing oleh Bang Thohar selaku Asisten Produser ISHOMA Melanjutkan editing program Terang Kasih eps 332
04 April 2024	08.00 12.00 13.00	Melanjutkan tugas editing program Terang Kasih eps 332 ISHOMA Mendapatkan Revisi terkait editing program Terang Kasih eps 332 dibimbing oleh Bang Thohar selaku Asisten Produser
05 April 2024	08.00 12.00 13.00	Melanjutkan revisi editing program Terang Kasih eps 332 ISHOMA Menyerahkan hasil editing kepada asisten produser

15 April 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapatkan tugas editing program Terang Kasih eps 333 dibimbing oleh Bang Thohar selaku Asisten Produser ISHOMA Melanjutkan editing program Terang Kasih eps 333
17 April 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapatkan revisi terkait editing Terang Kasih eps 333 dibimbing oleh Bang Thohar selaku Asisten Produser ISHOMA Melakukan revisi editing Terang Kasih eps 333
18 April 2024	08.00 12.00 13.00	Melanjutkan revisi editing program Terang Kasih eps 333 ISHOMA Menyerahkan hasil editing kepada asisten produser
19 April 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapatkan revisi terkait editing program Terang Kasih eps 333 dibimbing oleh Bang Thohar selaku Asisten Produser ISHOMA Menyerahkan hasil editing kepada Asisten Produser
22 April 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapatkan tugas rough cut program Anabul dibimbing oleh Kak Dewi selaku Editor ISHOMA Melanjutkan editing rough cut program Anabul eps 60
23 April 2024	08.00	Melanjutkan grafis pada program Anabul eps 60 dibimbing oleh Kak

	12.00 13.00	Dewi selaku Editor ISHOMA Melanjutkan penambahan grafis pada program Anabul eps 60
24 April 2024	08.00 12.00 13.00	Revisi hasil editan program Anabul eps 60 dibimbing oleh Kak Dewi selaku Editor ISHOMA Melanjutkan revisi hasil editan program Anabul eps 60
25 April 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapatkan tugas menambahkan grafis program Anabul eps 61 dibimbing oleh Kak Dewi selaku Editor ISHOMA Melanjutkan tugas menambahkan grafis program Anabul eps 61
26 April 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapatkan revisi editing program Anabul eps 61 dibimbing oleh Kak Dewi selaku Editor ISHOMA Melanjutkan revisi editing program Anabul eps 61
29 April 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapatkan tugas untuk rough cut program Terkepo-kepo 259 dibimbing oleh Kak Nadella selaku Asisten Produser ISHOMA Melanjutkan mengedit rough cut program Terkepo-kepo eps 259
30 April 2024	08.00	Melanjutkan editing program Terkepo-kepo eps 259 dibimbing oleh Kak

	12.00 13.00	Nadella selaku Asisten ISHOMA Mendapatkan tugas rough cut program Anabul dibimbing oleh Kak Dewi selaku Editor
02 Mei 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapatkan tugas rough cut audio program Kok Bisa dibimbing oleh Kak Nadella selaku Asisten Produser ISHOMA Melanjutkan mengedit rough cut audio program Kok Bisa
03 Mei 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapatkan tugas menambah grafis pada program Anabul eps 65 dibimbing oleh Kak Dewi selaku Asisten ISHOMA Mendapatkan tugas menambah grafis pada program Kumprank eps 82 dibimbing oleh Mas Rizal selaku Editor
06 Mei 2024	08.00 12.00 13.00	Melanjutkan menambah grafis pada program Kumprank eps 82 ISHOMA Melanjutkan grafis pada Kumprank eps 82
07 Mei 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapatkan tugas rough cut pada program Terkepo-kepo eps 270 dibimbing oleh Kak Nadella selaku Asisten Produser ISHOMA Melanjutkan rough cut pada program Terkepo-kepo eps 270

08 Mei 2024	08.00 12.00 13.00	Melanjutkan rough cut pada program Terkepo-kepo eps 270 ISHOMA Mendapatkan revisi pada program Terkepo-kepo eps 270
11 Mei 2024	08.00 12.00 13.00	Melanjutkan revisi pada program Terkepo-kepo eps 270 dibimbing oleh Kak Nadella selaku Asisten Produser ISHOMA Mendapatkan tugas editing program Terkepo-kepo eps 271 dibimbing oleh Kak Nadella selaku Asisten Produser
13 Mei 2024	08.00 12.00 13.00	Melanjutkan editing program Terkepo-kepo eps 271 ISHOMA Revisi hasil editing program Terkepo-kepo eps 271 dibimbing oleh Kak Nadella selaku Asisten Produser
14 Mei 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapatkan tugas untuk menambah grafis pada program Kumprank eps 85 dibimbing oleh Mas Rizal selaku Editor ISHOMA Melanjutkan grafis pada program Kumprank eps 85
15 Mei 2024	08.00 12.00 13.00	Melanjutkan grafis pada program Kumprank eps 85 ISHOMA Melanjutkan grafis pada program Kumprank eps 85
16 Mei 2024	08.00	Revisi hasil editing pada program Kumprank eps 85 dibimbing oleh Mas

	12.00 13.00	Rizal selaku Editor ISHOMA Melanjutkan revisi pada program Kumprank eps 85
21 Mei 2024	08.00 12.00 13.00	Melanjutkan revisi pada program Kumprank eps 85 ISHOMA Menyerahkan hasil editing program Kumprank eps 85 kepada Asisten Produser
22 Mei 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapatkan tugas untuk menambah grafis program Tawa Satwa eps 5 dibimbing oleh Kak Anet selaku Asisten Produser ISHOMA Melanjutkan tugas menambah grafis program Tawa Satwa eps 5
24 Mei 2024	08.00 12.00 13.00	Revisi pada editing program Tawa Satwa eps 5 dibimbing oleh Kak Anet selaku Asisten Produser ISHOMA Melanjutkan revisi pada editing program Tawa Satwa eps 5
27 Mei 2024	08.00 12.00 13.00	Menyerahkan hasil editing program Tawa Satwa eps 5 pada Asisten Produser ISHOMA Mendapatkan tugas rough cut audio pada program Terkepo-kepo eps 275 dibimbing oleh Kak Nadella selaku Asisten Produser
28 Mei 2024	08.00	Mendapatkan tugas grafis pada

	12.00 13.00	program Tawa Satwa eps 6 ISHOMA Mendapatkan tugas grafis pada program Kumprank eps 89 dibimbing oleh Mas Rizal selaku Editor
29 Mei 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapatkan tugas grafis pada program Tawa Satwa eps 7 dibimbing oleh Kak Anet selaku Asisten Produser ISHOMA Mendapatkan tugas grafis pada program Kumprank eps 90 dibimbing oleh Mas Rizal selaku Editor
30 Mei 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapatkan tugas grafis pada program Terang Kasih eps 334 dibimbing oleh Bang Thohar selaku Asisten Produser ISHOMA Melanjutkan tugas grafis pada program Terang Kasih eps 334
31 Mei 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapatkan revisi pada program Terang Kasih eps 334 dibimbing oleh Bang Thohar selaku Asisten Produser ISHOMA Menyerahkan hasil editing program Terang Kasih eps 334 kepada Asisten Produser
03 Juni 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapatkan tugas untuk rough cut audio program Terkepo-kepo eps 278 dibimbing oleh Kak Nadella selaku Asisten Produser ISHOMA Melanjutkan tugas rough cut audio

		program Terkepo-kepo eps 278
04 Juni 2024	08.00	Mendapatkan tugas editing pada program Terang Kasih eps 335 dibimbing oleh Bang Thohar selaku Asisten Produser ISHOMA
	12.00 13.00	Melanjutkan tugas editing pada program Terang Kasih eps 335
05 Juni 2024	08.00	Melanjutkan editing pada program Terang Kasih eps 335
	12.00	ISHOMA
	13.00	Mendapatkan revisi pada program Terang Kasih eps 335 dibimbing oleh Bang Thohar selaku Asisten Produser
06 Juni 2024	08.00	Melanjutkan revisi pada program Terang Kasih eps 335
	12.00	ISHOMA
	13.00	Menyerahkan hasil editing program Terang Kasih eps 335 ke Asisten Produser
07 Juni 2024	08.00	Mendapatkan tugas editing program Terang Kasih eps 336 dibimbing oleh Bang Thohar selaku Asisten Produser
	12.00	ISHOMA
	13.00	Melanjutkan tugas editing program Terang Kasih eps 336
10 Juni 2024	08.00	Melanjutkan tugas editing program Terang Kasih eps 336
	12.00	ISHOMA
	13.00	Mendapatkan revisi pada program Terang Kasih eps 336 dibimbing oleh Bang Thohar selaku Asisten Produser

11 Juni 2024	08.00 12.00 13.00	Menyerahkan hasil editing program Terang Kasih eps 336 ke Asisten Produser ISHOMA Mendapatkan tugas untuk penambahan grafis diprogram Tawa Satwa eps 8 dibimbing oleh Kak Anet selaku Asisten Produser
12 Juni 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapatkan tugas untuk menambah grafis pada program Kumprank eps 95 dibimbing oleh Mas Rizal selaku Editor ISHOMA Melanjutkan tugas editing menambah grafis pada program Kumprank eps 95
13 Juni 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapatkan tugas untuk menambah grafis diprogram Tawa Satwa eps 9 dibimbing oleh Kak Anet selaku Asisten Produser ISHOMA Melanjutkan tugas untuk menambah grafis diprogram Tawa Satwa eps 9
14 Juni 2024	08.00 12.00 13.00	Melanjutkan tugas menambah grafis di program Tawa Satwa eps 9 ISHOMA Mendapatkan tugas rough cut program Terang kasih 337 dibimbing oleh Bang Thohar selaku Asisten Produser
18 Juni 2024	08.00 12.00 13.00	Melanjutkan tugas rough cut program Terang Kasih eps 337 ISHOMA Melanjutkan tugas penambahan grafis

		diprogram Tawa Satwa eps 10 dibimbing oleh Kak Anet selaku Asisten Produser
19 Juni 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapatkan tugas untuk Penambahan grafis diprogram Kumprank dibimbing oleh Mas Rizal selaku Editor ISHOMA Melanjutkan tugas penambahan grafis diprogram Kumprank
20 Juni 2024	08.00 12.00 13.00	Mendapatkan tugas editing program Terang Kasih eps 404 dibimbing oleh Bang Thohar selaku Asisten Produser ISHOMA Melanjutkan editing program Terang Kasih eps 404
21 Juni 2024	08.00 12.00 13.00	Melanjutkan editing program Terang Kasih eps 404 ISHOMA Mendapatkan revisi untuk editing program Terang Kasih 404 dibimbing oleh Bang Thohar selaku Asisten Produser
24 Juni 2024	08.00 12.00 13.00	Melanjutkan editing program Terang Kasih eps 404 ISHOMA Menambahkan grafis pada program Terang Kasih eps 404
25 Juni 2024	08.00 12.00 13.00	Melanjutkan grafis pada program Terang Kasih eps 404 ISHOMA Menyerahkan hasil editing kepada Asisten Produser

Sumber : penulis

Lampiran 1. Kegiatan penulis selama tiga bulan Praktik Kerja Lapangan



Lampiran 2. Dokumentasi penulis