

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**  
**PERAN EDITOR DALAM PEMBUATAN VIDEO PROFIL KAMPUS UNU**  
**YOGYAKARTA**

Laporan Praktik Kerja Lapangan Ini Diajukan Guna Melengkapi Tugas Akhir dan Syarat-Syarat untuk Memperoleh Profesional Ahli Madya (A.Md) dalam Bidang Ilmu Komunikasi dengan Spesialis Jurusan Penyiaran Radio dan Televisi



Disusun oleh:

Muhammad Rifqoh Addinnur Fauzi

22035625

**PROGRAM STUDI BROADCASTING TV/RADIO**  
**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM) YOGYAKARTA**

**2024**

## **MOTTO**

*Man saara ala darbi washala*

### **Artinya:**

“Siapa yang berjalan di jalannya akan sampai ke tujuan.”

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, Puji Syukur kehadiran Allah SWT, setelah menjalankan segala tahapan dan proses serta prosedur Laporan Tugas Akhir, berusaha dengan segala kekurangan dan keterbatasan dengan disertai dukungan dan doa dari orang-orang tersayang sehingga Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dan persembahkan kepada:

1. Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Kedua orang tua dan keluarga yang saya sayangi.
3. Agama, nusa, dan bangsa Indonesia.
4. Almamater STIKOM Yogyakarta.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan yang berjudul “Peran *Editor* dalam Pembuatan Video Profil Kampus UNU Yogyakarta”. Laporan Praktik Kerja Lapangan ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi Penyiaran Radio dan TV Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta.

Penyusunan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini pihak penulis banyak mendapat saran, dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat memberikan penulis pemahaman bahwa pengalaman dan pengetahuan tersebut adalah guru terbaik bagi penulis. Segala hormat dan kerendahan hati, perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah terlibat dan membantu tersusunnya laporan ini.

1. Tuhan Yang Maha Esa yang tidak pernah berhenti melimpahkan rahmat dan semua nikmat-Nya.
2. Kedua orang tua penulis yaitu Bejo Prawoto dan Titik Purwanti, selaku Bapak dan Ibu yang selalu ada untuk memberikan dukungan mental dan finansial selama ini.
3. Ibu Karina Rima Melati, M.Hum selaku Ketua STIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Heri Setyawan, S.Sos, M.Sn selaku Dosen Pembimbing.
5. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan laporan praktik ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan laporan praktik ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 23 Februari 2024

Muhammad Rifqoh Addinnur Fauzi

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
ABSTRAK .....	xii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiii

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Maksud dan Tujuan .....	4
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan .....	5
1.5 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6 Kegiatan Praktik Kerja Lapangan .....	7

### **BAB II KERANGKA KONSEP**

2.1. Penegasan Judul .....	10
2.1.1 Peran .....	10
2.1.2 Editor .....	10
2.1.3 Video Profil .....	11
2.1.4 Kampus UNU Yogyakarta.....	11
2.2. Kajian Pustaka .....	11
2.2.1 Definisi Video Profil .....	11
2.2.2. Definisi Animasi .....	14
2.2.3 Proses Pembuatan Video Profil.....	19
2.2.3 Definisi Editing .....	24
2.2.3 Tujuan Editing.....	29
2.2.3 Ekstrasi .....	30

### **BAB III PROFIL KAMP MOTION**

3.1 Sejarah Kamp Motion .....	33
3.2 Visi dan Misi Kamp Motion .....	33
3.3 Logo .....	34
3.4 Lokasi Kamp Motion .....	35
3.5 Job Description Kamp Motion .....	36
3.6 Struktur Organisasi Kamp Motion .....	37

3.7 Strategi Kamp Motion .....	37
3.8 Objek Praktik Kerja Lapangan .....	38
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	
4.1 Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan .....	40
4.2 Peran Editor dalam Pembuatan Video Profil Kampus UNU Yogyakarta.....	40
4.3 Tahapan Pelaksanaan Pembuatan Video Profil .....	41
4.4 Tahapan Kerja dalam Editing .....	56
4.5 Hambatan Editor dalam Pembuatan Video Profil Kampus UNU Yogyakarta.....	58
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan .....	61
5.2 Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>

## DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 3.1	Logo Kamp Motion .....	34
Gambar 3.2	Lokasi Kamp Motion .....	35
Gambar 3.3	Struktur Organisasi Kamp Motion.....	37
Gambar 4.1	Motion Graphic Composition .....	46
Gambar 4.2	Camera Tracking 1.....	47
Gambar 4.3	Camera Tracking 2.....	47
Gambar 4.4	Camera Tracking 3.....	48
Gambar 4.5	Camera Tracking 4.....	48
Gambar 4.6	Visual Effect 1 .....	49
Gambar 4.7	Visual Effect 2 .....	49
Gambar 4.8	Visual Effect 3 .....	50
Gambar 4.9	Sound Editing .....	50
Gambar 4.10	Color Grading 1 .....	51
Gambar 4.11	Color Grading 2 .....	52
Gambar 4.12	Add Subtitle .....	53
Gambar 4.13	Preview Timeline.....	54
Gambar 4.14	Render.....	54

## DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.1 Kegiatan Praktik Kerja Lapangan .....	6
Tabel 4.1 Naskah Video Profil Kampus UNU Yogyakarta.....	42
Tabel 4.2 Software Editing.....	55
Tabel 4.3 Hardware Editing.....	55

## **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi saat ini mengalami perkembangan sangat pesat, salah satunya adalah teknologi informasi khususnya dalam bidang multimedia. Khususnya terjadi dalam sebuah film dan juga video klip. Perkembangan teknologi bisa dimanfaatkan dalam bidang Pendidikan, misalnya dalam proses pembuatan video profil kampus. Video profil kampus menyampaikan informasi melalui teks, gambar, video, animasi ataupun musik. Beberapa kombinasi elemen tersebut bisa menghasilkan output tertentu berupa informasi yang menarik atau hal lainnya. Peran editor dalam pembuatan Video Profil Kampus UNU Yogyakarta ini menggabungkan konsep-konsep diantaranya konsep alur pembuatan video yang terdiri dari pra produksi, produksi dan pasca produksi. Konsep editing video terdiri dari importir, pemotongan, editing offline dan online, masking dan pengaturan transisi.

Kata kunci: editor, video profil, kampus

## ***ABSTRACT***

*The current technological development is developing very rapidly. One of them is information technology specifically in the multimedia field. Especially in a movie and also in a video clip. Technological development can be used in education, for example in the process of making a college profile video. Campus profile video conveys information via text, image, video, animation or music. Some combinations of these elements can produce certain outputs of interesting information or something else. The editor's role in making the college profile video in UNU Yogyakarta. It combines concepts between the concepts of pre-production video-making, production and post production. Video editing concept consists of importers, cutting, editing offline and online, masking and transition settings.*

*Keywords : editor, profile video, campus*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Saat ini, teknologi informasi berbasis multimedia di dalam bidang pemasaran sangatlah berperan penting. Sebagaimana halnya yang dimaksud yaitu penyampaian informasi melalui teks, gambar, video, animasi ataupun musik. Beberapa kombinasi elemen tersebut dapat menghasilkan hasil yang luar biasa dalam dokumen yang menarik atau sebaliknya. Salah satu output yang menarik dari penggabungan elemen di atas untuk media promosi yaitu video profil. Video profil sering digunakan di media untuk mempromosikan suatu bidang, baik itu perusahaan, produk, atau iklan, hal ini penting untuk mempromosikan potensi daerah tersebut. Orang mencari informasi dikarenakan informasi tersebut bermanfaat (S. Jarwati, 2013:14). Adanya media promosi yang berbasis multimedia dapat membantu memaksimalkan sarana promosi akademi melalui video yang merangkum kegiatan ataupun program-program unggulan yang dimiliki sebuah lembaga.

Melihat sangat pentingnya media promosi video profil tersebut untuk sebuah lembaga atau salah satunya kampus, maka perlu adanya keseimbangan yang memaksimalkan peranan masing-masing divisi dalam produksi sebuah video profil. Peranan yang penting dalam produksi sebuah video profil salah satunya adalah peran dari editor video. Jika video yang dibuat oleh camera man tidak diproses oleh editor, video atau gambar akan menjadi buruk atau tidak berarti. Berkat keahlian mereka, para editor menambahkan cerita penting pada video atau foto yang diambil oleh camera man. Dengan demikian, penonton dapat memahami cerita yang hendak ditampilkan dalam video tersebut.

Dalam perkembangannya, media promosi mengikuti perubahan teknologi yang ada saat ini. Teknologi dahulu yang dimanfaatkan dalam media promosi ialah percetakan yang kemudian lahir teknologi media audio visual yang mengandung unsur suara dan gambar, misalnya rekaman video, film, slide

suara, dan sebagainya. Adanya media audio visual ini dapat menggeser media promosi lainnya, seperti media promosi offline menggunakan brosur dan reklame.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2013:125) media audio visual ini terbagi menjadi dua kategori, yang pertama, audio visual diam, yang berarti media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*) ataupun cetak suara, yang kedua, yaitu audio visual gerak yang merupakan media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film. Selain itu, media audio visual ini juga mempunyai kelebihan dimana media ini mampu melewati batasan jarak dan waktu, menyampaikan informasi dengan cepat dan mudah, menyampaikan hal-hal yang kurang jelas dengan jelas, dan memberikan gambaran yang nyata.

Salah satu bentuk hasil dari pemanfaatan kemajuan media audio visual yakni adanya video profil sebagai media promosi yang lebih efisien dan lebih berfokus kepada penonton. Sebagai upaya untuk mendapatkan video profil yang menarik dan sesuai dengan target promosi, seorang editor juga harus berpedoman dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran Pasal 5 pada butir I yang menyebutkan bahwa penyiaran diarahkan untuk memberikan informasi yang benar, seimbang dan bertanggung jawab. Maka dari itu, peranan editor video tidak semata-mata hanya mengedit dan penyuntingan gambar saja, namun juga diperlukan teknik editing yang baik. Seperti halnya editor video dari pembuatan video profil kampus UNU Yogyakarta.

Siapapun yang dapat mengedit video dapat disebut sebagai editor, tetapi tidak semua orang bisa menjadi editor profesional tanpa terlebih dahulu mempelajari dasar teori dan teknik-tekniknya. Kamp Motion merupakan penyedia jasa editing video yang mendapatkan kesempatan menjadi editor dalam proses produksi video profil Kampus UNU Yogyakarta. Dimana kampus tersebut merupakan perguruan tinggi keagamaan islam swasta binaan dari Nahdlatul Ulama yang pembukaannya diresmikan oleh Menteri Negara Riset

dan Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Menristekdikti). Adanya video profil bagi UNU Yogyakarta ini menjadi media promosi yang menarik guna mendukung eksistensi kampus tersebut. Semua informasi dapat dengan mudah dicerna oleh semua golongan masyarakat melalui media audio visual.

Dari uraian latar belakang di atas, peneliti memilih untuk menulis karya yang berjudul **Peran Editor Dalam Pembuatan Video Profil Kampus UNU Yogyakarta.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan informasi yang dijelaskan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana peran editor dalam pembuatan video profil kampus UNU Yogyakarta?
2. Apa saja hambatan editor dalam pembuatan video profil kampus UNU Yogyakarta?

## **1.3 Maksud dan Tujuan**

Berdasarkan rumusan di atas, penulis memiliki maksud dan tujuan yang diantaranya:

1. Maksud Praktik Kerja Lapangan
  - a. Praktik Kerja Lapangan salah satu syarat untuk kelulusan pada D3 Penyiaran STIKOM Yogyakarta.
  - b. Agar dapat memahami peran editor dan kendala editor dalam proses pembuatan video profil kampus UNU Yogyakarta.
  - c. Sebagai bukti tertulis telah dilaksanakannya magang di Kamp Motion sebagai editor dalam pembuatan video profil kampus UNU Yogyakarta.
2. Tujuan Praktik Kerja Lapangan
  - a. Untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan studi Diploma III dengan memperoleh professional Ahli Madya (A.Md) Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta dalam bidang ilmu komunikasi dengan spesialis jurusan Penyiaran Radio dan Televisi.
  - b. Sebagai sarana pengaplikasian ilmu yang telah diperoleh mahasiswa selama mengikuti proses perkuliahan.
  - c. Untuk mendapatkan pengetahuan dan ilmu mengenai peran dan kendala editor dalam dunia kerja.

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

1. Waktu Pelaksanaan

Penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan selama satu bulan mulai dari tanggal 01 April 2023 hingga 30 April 2023.

2. Tempat Pelaksanaan

Kamp Motion, Karang, Pugeran, Kelurahan Karang Sari, Kecamatan Semin, Kabupaten Gunungkidul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta 55854.

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

Tahap pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Tahap observasi yaitu dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung di tempat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) menggunakan teori yang sudah diajarkan di kampus yang kemudian diterapkan dalam bentuk PKL ini. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan bukti-bukti selama penelitian dan mengumpulkan informasi dengan mengamati secara langsung peristiwa dan situasinya.

2. Wawancara

Metode wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Dalam wawancara terstruktur, pertanyaan wawancara harus dipersiapkan terlebih dahulu dan informan harus mampu menjawab pertanyaan tersebut. Untuk itu, peneliti terlebih dahulu membuat pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pembuatan rumusan masalah sebelum mengumpulkan data.

3. Studi Pustaka

Proses pengumpulan data berikut ini didasarkan pada penelaahan dari berbagai sumber seperti buku dan berbagai laporan yang berkaitan dengan PKL, dengan fokus pada subjek ini. Dalam

mencari referensi, peneliti mengumpulkan dari berbagai sumber, mulai dari internet, jurnal, artikel, karya ilmiah, buku, dan sumber yang lain.

### 1.6 Kegiatan Praktik Kerja Lapangan

Adapun kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang dilakukan peneliti selama kurang lebih satu bulan, terhitung dalam periode 1 April sampai 30 April 2023 sebagai berikut:

Tabel 1.1 Kegiatan Praktik Kerja Lapangan

No.	Hari, tanggal	Waktu	Kegiatan	Tempat
1.	Sabtu, 1 April 2023	08.00 – 13.00 WIB	Pengenalan tempat produksi dan tim kerja.	Rumah produksi Kamp Motion.
2.	Rabu, 5 April 2023	08.00 – 15.00 WIB	Pengenalan software penunjang proses editing video.	Rumah produksi Kamp Motion.
3.	Kamis, 6 April 2023	08.00 – 15.00 WIB	Penjelasan materi atau jobdesk yang dikerjakan dalam proses editing video.	Rumah produksi Kamp Motion.

4.	Jumat, 7 April 2023	08.00 – 15.00 WIB	Loading dan persiapan meeting pembuatan video profiling Kampus UNU Surabaya.	Rumah produksi Kamp Motion.
5.	Sabtu, 8 April 2023	08.00 – 15.00 WIB	Pengambilan kekurangan footage untuk video profil Kampus UNU Yogyakarta bersama client.	Kampus UNU Yogyakarta dan Pijar.
6.	Rabu, 12 April 2023	08.00 – 15.00 WIB	Proses editing <i>script</i> video profiling Kampus UNU Yogyakarta dan Surabaya.	Rumah produksi Kamp Motion.
7.	Kamis, 13 April 2023	08.00 – 13.00 WIB	Meeting kru.	Rumah produksi

				Kamp Motion.
8.	Jumat, 14 April 2023	08.00 – 15.00 WIB	Editing script.	Rumah produksi Kamp Motion.
9.	Sabtu, 15 April 2023	15.00 – 21.00 WIB	Editing video Kampus UNU Yogyakarta.	Rumah produksi Kamp Motion.
10.	Rabu, 19 April 2023	10.00 – 15.00 WIB	Dokumentasi.	Rumah produksi Kamp Motion.
11.	Rabu, 26 April 2023	08.00 – 15.00 WIB	Editing script.	Rumah produksi Kamp Motion.
12.	Kamis, 27 April 2023	10.00 – 15.00 WIB	Dokumentasi.	Rumah produksi Kamp Motion.
13.	Minggu, 30 April 2023	08.00 – 10.00 WIB	Editing video Kampus UNU Yogyakarta	Rumah produksi Kamp Motion.

			menuju deadline.	
14.	Selasa, 2 Mei 2023	15.00 – 18.00 WIB	Evaluasi dan upload video profil di kanal Youtube Kampus UNU Yogyakarta.	Rumah produksi Kamp Motion.
15.	Rabu, 3 Mei 2023	08.00 – 12.00 WIB	Pamitan dengan team kerja Kamp Motion.	Rumah Produksi Kamp Motion.

## **BAB II**

### **KERANGKA KONSEP**

#### **2.1 Penegasan Judul**

Berdasarkan penulisan laporan praktik kerja lapangan ini, peneliti telah melaksanakan studi lapangan dalam proses pembuatan video profil Kampus UNU Yogyakarta di Kamp Motion. Dengan latar belakang tersebut, peneliti menentukan judul laporan yaitu “Peran Editor Dalam Pembuatan Video Profil Kampus UNU Yogyakarta”. Penegasan judul ini bertujuan membatasi kajian penelitian, adapun kajian penelitian sebagai berikut:

##### 2.1.1 Peran

Menurut Soekanto (2009: 212-213), Peran ialah proses perubahan posisi status secara dinamis. Ketika seseorang menyesuaikan hak dan tanggung jawabnya berdasarkan posisinya, maka ia sedang melakukan sebuah peran. Perbedaan posisi dengan peran ialah demi keperluan ilmu pengetahuan. Masing-masing tidak dapat terpisahkan sebab keduanya saling bergantung satu sama yang lain.

##### 2.1.2 Editor

Editor menurut Taslim (2009), ialah sineas professional yang bertanggungjawab untuk pengambilan gambar berdasarkan lokasi dan ide sutradara, menciptakan keindahan dalam cerita yang sudah jadi. Seorang editor harus mempunyai *Sense of story telling* yang bagus, sehingga mereka harus kreatif saat mengatur pengambilan gambar.

*Sense of story telling* yang dimaksud ialah editor harus benar-benar mengerti dan memahami pembuatan cerita. Untuk mempertahankan ide dan menciptakan suasana tempat atau cerita dari awal hingga akhir film, cerita yang terperinci mungkin diperlukan di mana adegan drama panggung dimasukkan ke dalam pengambilan gambar.

### 2.1.3 Video Profil

Menurut Arsyad A (2011) dijelaskan bahwa film adalah kombinasi dari banyak bingkai yang ditampilkan dengan cara mekanis melalui media digital. Sementara menurut Haryoko (2012), video profil merupakan alat yang sangat baik untuk memperkenalkan suatu wilayah, produk, dan memperkenalkan bisnis tertentu.

Menampilkan video atau konten lain pada profil perusahaan merupakan ide dan solusi baru untuk banyak kebutuhan, khususnya kebutuhan periklanan. Video profil ialah rekaman video dalam format visual yang berisi informasi mengenai daerah, tempat kerja, atau pariwisata.

### 2.1.4 Kampus UNU Yogyakarta

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kampus merupakan daerah lingkungan bangunan utama perguruan tinggi universitas atau akademi tempat semua kegiatan belajar mengajar dan administrasi berlangsung. Fokus dari penelitian ini mengenai Kampus UNU Yogyakarta yang merupakan sebuah perguruan tinggi keagamaan islam swasta binaan Nahdlatul Ulama.

Daerah Istimewa Yogyakarta yang notabene mempunyai julukan kota pelajar dengan banyaknya instansi pendidikan di area Yogya, UNU Yogyakarta mampu berdiri dengan visi, misi dan strategi hingga menjadi kampus yang mandiri, inovatif, dan berdaya saing dalam mewujudkan Indonesia yang berkeadilan dan demokratis melalui pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

## **2.2 Kajian Pustaka**

### 2.2.1 Definisi Video Profil

Menurut Juwita Fathia (2014), video profil merupakan deskripsi dan gambar grafis dari perusahaan, beserta produknya, yang menunjukkan

manfaat perusahaan dan mengapa produknya lebih bernilai. Dua faktor di atas adalah beberapa hubungan masyarakat terbaik untuk mewakili perusahaan atau organisasi. Produk hubungan masyarakat ini mencakup gambaran umum perusahaan dengan detail-detail penting yang akan diungkapkan kepada publik untuk tujuan pemasaran publik.

Selain pengertian di atas, video profil adalah sebuah deskripsi atau gambaran atau demonstrasi tentang perusahaan, beserta produknya, dengan tujuan untuk meningkatkan nilai perusahaan atau *value* perusahaan. Oleh karena itu bisa dikatakan bahwa, video profil perusahaan ialah sebuah cara untuk mempromosikan sebuah perusahaan dengan menggunakan beragam media yang ada.

Video profil yang bagus bisa memikat perhatian dan pesan yang diberikan dapat dimengerti oleh *audience*. Adapun kriterianya sebagai berikut:

a. Jelas dan Akurat

Kriteria pertama untuk membuat video profil yang baik ialah ketepatan dan keakuratan informasi. Informasi yang diberikan sebaiknya merujuk pada fakta dan data untuk menghindari kebingungan penonton.

b. Mudah dipahami

Bahasa yang tepat harus digunakan dalam video yang efektif karena bahasa yang tepat dapat mempengaruhi otak penonton. Gaya bahasa harus serius tetapi tidak terlalu eksplisit sehingga penonton menikmati membaca konten video.

c. Bercerita

Video profil sebaiknya mempunyai kesinambungan untuk menarasikan suatu perusahaan. Video profil yang bagus dapat menarik penonton mempunyai antusias menyimak video yang diproduksi dari awal hingga akhir.

d. Kredibel

Adanya video profil bisa menegaskan keunikan dan keunggulan sebuah perusahaan atau organisasi untuk membuat mitra kerjasama tertarik. Maka dari itu, video profil seharusnya dapat meningkatkan kredibilitas sebuah perusahaan.

Ada beberapa langkah untuk membuat video profil. Fase ini dirancang untuk menyempurnakan desain video perkenalan dan memastikan bahwa proses produksi berjalan sesuai rencana. Langkah-langkah untuk membuat profil video ialah sebagai berikut:

a. Riset dan Analisis

Langkah pertama dalam membuat profil video ialah meninjau organisasi atau perusahaan. Penelitian dan tinjauan ini berguna untuk menghasilkan ide-ide kreatif dan memilih media.

b. Perumusan Konten

Konten dari video profil mengacu pada ide yang telah dibuat sebelumnya untuk memiliki konsistensi konten dan citra visual. Konten panduan video juga digunakan saat mencari informasi.

c. Pencarian Data

Tahap pencarian data ini digunakan untuk memberikan informasi berdasarkan konten video profil. Waktu pencarian data dibagi menjadi dua metode yaitu metode tes dan non tes. Metode tes adalah metode untuk mendapatkan informasi psikologis, informasinya lebih banyak namun prosesnya lebih lama dan hanya berfokus pada satu hal.

Metode non-tes mengacu pada metode yang tidak standar dan tidak dapat diperoleh nilai numerik untuk tes tersebut. Pendekatan ini memiliki keuntungan dalam menghasilkan lebih banyak informasi, tetapi kurang akurat.

d. Proses Desain

Koleksi data dibuat dengan menggunakan konten dan representasi dari dokumen yang telah direkam sebelumnya. Proses desain ini mencakup tata letak, warna, transisi, dan lainnya.

Video profil, dijelaskan oleh para ahli, dapat didefinisikan sebagai video informasi yang muncul di TV atau media lainnya dan mempresentasikan kepribadian dan citra perusahaan dengan baik. Video-video profil ini merupakan video yang sifatnya beragam, dibuat dari cerita dan kisah, pengambilan gambar atau foto, berisi logo, gambar, teks, animasi dan efek, serta dibuat secara seimbang, menjelaskan bahwa suara latar berhubungan dengan kejenuhan saat menonton. Jadi kebanyakan video yang ditayangkan selama ini berdurasi 2-10 menit, jadi idenya harus matang agar pesan dalam video tersebut bisa tersampaikan dengan jelas kepada penonton.

#### 2.2.2 Definisi Animasi

Definisi animasi berasal dari kata “*to animate*” yang bermakna menghidupkan, menggerakkan. Hal ini memberikan kesan hidup dengan mengubah sedikit demi sedikit dan terus-menerus, seperti benda mati. Selain itu, animasi adalah proses menciptakan efek gerakan atau perubahan yang terjadi dari waktu ke waktu. Animasi juga sebuah teknik untuk menyajikan gambar yang berkesinambungan sehingga penonton dapat merasakan pergerakan gambar visual.

Animasi dianggap sebagai hasil dari proses membuat objek yang divisualisasikan atau digambarkan menjadi lebih dekat dengan kenyataan. Kenyataan dapat diekspresikan melalui proses pergerakan. Namun animasi bukan hanya tentang menggerakkan benda mati. Dapat dikatakan bahwa objek bergerak yang tidak mengandung hewan, gambar atau visual adalah jenis animasi, namun konten animasi tidak terbatas pada menggerakkan konten itu

sendiri, ia juga memberikan tanda-tanda untuk membuat objek menjadi menyenangkan. Elemen-elemen ini kemudian dikembangkan oleh banyak animator, yang memungkinkan objek animasi tidak hanya memiliki properti yang dapat berubah, namun lebih dari itu. Oleh karena itu, animasi dapat ditulis semudah mengubah objek statis menjadi objek bergerak, dan proyeksi dilakukan dengan menggunakan peralatan proyeksi atau aplikasi perangkat lunak.

Animasi adalah seni membuat gambar menjadi hidup dan bergerak, termasuk animasi 2D dan animasi 3D. Animasi 2D menggunakan kertas atau komputer untuk membuat objek terlihat realistis. Berikut beberapa penjelasan yang lebih lengkap mengenai animasi:

#### 1. Penggunaan Animasi Film

Penggunaan animasi tidak terbatas pada film hiburan atau film anak-anak, namun dapat juga digunakan untuk berbagai keperluan lainnya. Animasi dapat menjelaskan secara jelas sesuatu hal atau informasi yang ingin disampaikan kepada penonton atau masyarakat. Berikut adalah contoh penggunaan animasi film:

##### a. Animasi Forensik

Animasi Forensik ini diciptakan guna menjelaskan kejadian tersebut berdasarkan informasi yang diterima dari para saksi dan hasil olah TKP.

##### b. Animasi Simulasi

Jenis animasi ini digunakan untuk membantu menjelaskan peristiwa atau apa yang akan atau sedang terjadi dan sering disebut animasi infografis.

##### c. Animasi Arsitektur

Animasi arsitektur berguna dalam konstruksi, seperti menjelaskan struktur bangunan dari awal perencanaan hingga selesainya konstruksi, bahkan jika itu adalah bangunan bertingkat, tidak hanya di beberapa rumah. Warna dinding interior dan penempatan material bersifat fleksibel sehingga irisan dan bagian dapat ditampilkan sesuai keinginan.

d. Animasi Pendidikan

Animasi pendidikan ini bermanfaat dalam menjelaskan koordinasi tubuh dalam pergerakan tubuh, menunjukkan pergerakan tulang serta sendi tertentu dan berkaitan dengan otot. Penggunaan animasi dalam bidang pendidikan dapat menjadi hal yang menarik agar siswa dapat lebih paham dan lebih jelas karena akan membantu penjelasan yang bersumber dari tulisan atau buku saja.

e. Animasi untuk Hiburan dan Komersil

Animasi dalam film untuk saat ini sudah bukan saja ditujukan kepada anak-anak, tetapi juga kepada masyarakat luas, sehingga memungkinkan terciptanya karakter-karakter yang menarik, masing-masing dengan kepribadiannya sendiri, sekaligus untuk membuat ilusi untuk meningkatkan visualisasi adegan dan kerap kali dipakai untuk kepentingan televisi.

2. Teknik Menciptakan Animasi

Ada berbagai teknik untuk menjadikan animasi, berikut teknik-teknik tersebut sebagai berikut:

a. Teknik Animasi *Hand Drawn*

Teknik ini merupakan teknik animasi klasik yang bergantung pada keterampilan membuat kartun, termasuk gambar karakter yang digambar tangan dan gambar latar belakang. Kemudian, gambar latar depan dan latar belakang dilapisi sekaligus difoto untuk menciptakan animasi yang sudah jadi.

Teknik ini digunakan oleh *Walt Disney* dan *Warner Bros* sampai saat ini, sebagaimana yang diperlihatkan dalam film-film animasi seperti *Lion King*, *Aladdin*, *Beauty and The Beast*. Film-film tersebut mempunyai goresan yang tidak dikerjakan dengan komputer.

b. Teknik Animasi *Stop Motion Clay Animation*

*Clay* sendiri ialah kata yang berarti tanah liat. Animasi yang terbuat dari objek bergerak atau model boneka atau bahan elastis yang berasal dari *clay* atau tanah liat sintetis. Gerakkan objek sebagian demi sebagian dan ambil foto satu per satu. Jika sudah selesai, setelah mengedit dan merakitnya, maka akan tercipta efek boneka atau model animasi. Contoh animasi yang menerapkan teknik ini ialah *Nightmare Before Christmas* dan *Fantastic Mr Fox*.

c. Teknik Animasi *Hand Drawn* dan Komputer

Dalam proses gambar tangan dan animasi komputer ini, karya seni digambar dengan tangan, kemudian dicetak, lalu diwarnai dan diselesaikan dengan menggunakan komputer. Menggabungkan gambar latar depan dan latar belakang bingkai demi bingkai juga menggunakan sumber daya grafis komputer. Animasi ini lebih berguna daripada teknik seni klasik.

d. Teknik Animasi Komputer (3 Dimensi)

Teknologi saat ini berkembang pesat karena kemajuan teknologi komputer yang memungkinkan untuk membuat 3D dengan mudah di komputer. Komputer juga dapat menggunakan data dan informasi untuk model 3D.

Penggunaan teknik ini dimulai dari penggunaan komputer, termasuk penciptaan karakter, studi karakter, desain latar belakang 3D, dan penggunaan efek khusus.

3. Jenis-jenis Animasi

Perkembangan animasi dari awal tahun 20-an hingga saat ini pertengahan tahun 20-an memiliki berkembang yang cukup pesat. Kartun-kartun terdahulu masih mengikuti konten animasi, dengan cerita dan pengembangan karakter yang belum ditentukan pada saat itu. Saat ini, banyak perusahaan animasi yang mengembangkan strategi bisnis di mana studio besar mengambil alih studio lokal dan menentukan gaya animasi. Berikut animasi yang terbagi menjadi beberapa kategori:

a. *Stop Motion Animation*

Teknik *stop motion animation* ini banyak diterapkan untuk animasi visual pada tahun 1950an dan 1960an hingga saat ini. *Stop motion animation* disebut juga dengan animasi tanah liat karena pada perkembangannya, jenis animasi ini menggunakan tanah liat sebagai objek yang bergerak. Pertama kali ditemukan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906, teknik ini melibatkan gambar orang atau wajah di atas kertas hitam, kemudian memotretnya dengan kamera stasioner dan mengangkatnya untuk menggambar wajah selanjutnya.

b. Animasi Tradisional

Animasi ini termasuk teknik animasi yang paling terkenal hingga saat ini. Disebut animasi tradisional karena teknik animasi ini diterapkan ketika animasi pertama kali dibuat. Animasi tradisional biasa dinamakan sebagai *cell animation* karena prosesnya menciptakan sel-sel transparan dan pada awalnya terlihat sangat mirip dengan OHP yang kerap digunakan oleh para animator. Dengan berkembangnya teknologi komputer, muncullah teknologi baru yang menggunakan komputer selama prosesnya, yang disebut animasi komputer atau animasi 3D, yang disebut dengan banyak nama pada saat itu. *Cell animation* disebut juga dengan animasi 3D untuk membedakannya dengan animasi 3D yang dibuat oleh komputer.

c. Animasi Komputer

Animasi ini adalah animasi yang menggunakan aplikasi komputer untuk membuat animasinya. Ada dua jenis aplikasi berbasis animasi, yang pertama berbasis aplikasi visualisasi 3D seperti Maya 3DMax, Lightwave, dan yang kedua berbasis aplikasi visualisasi 2D seperti Toon Boom. Beberapa perusahaan produksi film besar seperti Pixar bahkan menggunakan perangkat lunak mereka sendiri khusus untuk perusahaan produksi mereka.

### 2.2.3 Proses Pembuatan Video Profil

Suatu proses produksi video profil melalui proses yang memerlukan persiapan dengan kebutuhan peralatan, dana dan tenaga dari beberapa profesi kreatif. Proses pembuatannya pun melalui proses yang panjang dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi. Panjangnya proses pembuatan video profil ini diharapkan agar hasilnya benar-benar terkonsep dan dapat diterima oleh *audience*. Berjalannya proses produksi akan dijelaskan seperti berikut ini:

#### 2.2.3.1 Pra Produksi

##### a. Pengembangan Skenario

Mengolah ide cerita menjadi naskah skenario adalah tahapan yang pertama agar arah dari pembuatan video profil jelas dan pendistribusiannya terarah. Video profil tersebut mempunyai tujuan untuk mempromosikan suatu *company* sehingga diperlukan standarisasi dalam skenarionya.

Maka dari itu, pengembangan skenario menjadi penting agar video profil nantinya dapat menarik perhatian *audience* dan dapat menjadi solusi kreatif dan inovatif untuk berbagai kebutuhan, terutama untuk kebutuhan mempromosikan.

##### b. Menyiapkan Skenario

Setelah menemukan ide cerita, kemudian dikembangkan lagi dengan mengumpulkan data-data atau dengan *research* agar naskah

video profil nantinya dapat berisi sesuai dengan yang diharapkan *company*. Selanjutnya dengan data yang diperoleh tersebut dituangkan *scriptwriter* ke dalam naskah video profil. Maka dari itu, skenario ide cerita dapat bersumber dari pemikiran orisinal dan kemudian di kembangkan dengan data-data dari *research* yang dilakukan.

c. Merekrut Tim Produksi

Perekrutan tim produksi ini harus benar-benar matang karena perlu disesuaikan dengan kebutuhan penggarapan video profil serta bidang keahlian masing-masing. Perlu adanya seleksi dalam perekrutan tersebut agar setiap divisi profesi yang bekerja dapat maksimal dalam mengerjakan *jobdesk* masing-masing.

d. Menyusun Jadwal dan *Budgeting*

Jadwal produksi dan *budgeting* ini dapat dikerjakan setelah naskah terkunci atau tidak bisa diubah lagi, karena setelah itu dapat diketahui berapa biaya atau *budget* yang dibutuhkan sesuai dengan tuntutan cerita serta penjadwalan sudah bisa ditentukan untuk menentukan waktu untuk produksi.

e. *Hunting* Lokasi

*Hunting* lokasi dilakukan untuk mencari objek-objek lokasi yang dapat menjadi *footage* untuk bahan yang sesuai kebutuhan video profil. Objek lokasi tersebut harus sesuai dengan konsep video, terkadang diperlukan sebuah studio juga untuk kebutuhan cerita.

f. Menyiapkan *Wardrobe* dan *Property*

Setelah adanya naskah dan konsep cerita, maka perlu adanya persiapan *wardrobe* dan *property* yang membantu kebutuhan konsep cerita. Pemilihan kostum ini sangat relative tergantung dengan kebutuhan cerita, bisa dengan sewa atau membuat. Perlu adanya ide kreatif dari tim artistic dalam pemilihan kostum ini.

g. Menyiapkan Peralatan

Persiapan alat ini dilakukan sebelum produksi, dengan melakukan list kebutuhan dari departemen lain seperti departemen visual, art, hingga audio. Setelah menerima list kebutuhan alat, maka akan diajukan kepada produser. Apabila sudah disetujui maka produser akan menganggarkan dana untuk persewaan alat.

h. *Casting* Pemain

Aktor dalam video profil dapat dibantu dari mahasiswa, dosen ataupun staff dari *company* atau kampus sebagai objek video profil. Namun, pemilihan pemain juga bisa dengan audisi atau menggunakan jasa *agency* karena pemilihan pemain tidak bisa sembarangan karena akan mempengaruhi kualitas video profil.

i. *Reading / Rehearsal Talent*

Aktivitas ini dilakukan sebelum *shooting* berlangsung, dimana seluruh talent yang akan memerankan tokoh dalam skenario dilatih oleh sutradara dan asistennya agar sesuai dengan apa yang diinginkan.

### 2.2.3.2 Produksi

Setelah melalui tahapan pra produksi, maka selanjutnya adalah tahap produksi. Tahap produksi ini adalah *shooting*. Pematangan konsep produksi pada tahap pra produksi memungkinkan pelaksanaan dalam tahap produksi ini tak banyak membuang waktu. Tahap produksi ini adalah waktu sebagai proses merealisasikan naskah menjadi audio visual.

Pada saat *shooting* diperlukan koordinasi yang kuat pada seluruh divisi atau departemen, karena akan ada banyak hal yang akan terjadi tanpa terduga sebelumnya. Masalah yang sering terjadi biasanya keterlambatan atau waktu yang tidak sesuai dengan jadwal produksi, masalah teknis, serta faktor alam yang sangat berpengaruh dengan lancarkan proses pelaksanaan produksi.

### 2.2.3.3 Pasca Produksi

a. Proses editing

Editing adalah proses menata gambar dari satu *shot* ke *shot* yang lainnya menjadi sebuah *scene*, menggabungkan *scene* ke satu dengan *scene* yang lainnya menjadi sebuah *sequence*, kemudian menyambungkan keseluruhan *sequence*, menjadi suatu *track video* yang memiliki kesatuan cerita utuh.

Seorang editor yang baik sebelum melakukan penyuntingan gambar, langkah awal yang ditempuh adalah mempertimbangkan dengan teliti mengenai kemungkinan kombinasi-kombinasi dari sekian banyak *shot* yang dimiliki serta kemungkinan mempertimbangkan efek-efek yang diperlukan, setelah itu barulah dilakukan penyambungan gambar.

Syarat penting dalam melakukan penyuntingan gambar adalah 1. kesinambungan cerita (kontinuitas). Yang dimaksud dengan kontinuitas adalah penuturan disampaikan dengan cara menyusun gambar secara berurutan dan berkesinambungan. 2. kesinambungan gambar dan suara 3. kesinambungan irama adegan yang diwujudkan dengan adanya hubungan antar *shot* yang satu dengan yang lain (*shot* sebelumnya dengan *shot* berikutnya) serta dengan menampilkan variasi framing dan komposisi gambar (Setyawan, 2015:27).

Pada sistem linear editing, prosesnya dilakukan dengan cara langsung dan apabila terdapat kekurangan dan kesalahan, akan dilakukan pengulangan. Pada akhirnya editing sistem ini menuntut peralatan yang besar dan berkualitas untuk menjaga kualitas hasil yang sedang dikerjakan. Pada umumnya peralatan semacam ini hanya dimiliki oleh kalangan tv penyiaran (broadcasting house) dan production house (PH) skala besar. Jika hasilnya belum sempurna, akan dilakukan pengulangan editing yang memakan cukup banyak waktu dan biaya. Dalam sistem seperti ini editor harus teliti dan cermat dalam mengedit, jika terjadi kesalahan sedikit saja pekerjaan yang hampir selesai bisa jadi harus di ulang dari awal.

Proses editing linear menggunakan format analog dan digital, perbedaan ini terletak pada aspek teknologinya saja, sebelum dan sesudah teknologi komputer dipakai. Proses editing video tape yang sangat mendasar adalah proses pengalihan/ dubbing dari sumber material (original tape) ke edit master (master tape).

1. Hal yang harus diperhatikan dalam melakukan editing, yaitu:  
Memilih gambar dan suara dari sumber materi dan tentukan bagian-bagian mana yang akan ditransfer ke master tape.
2. Temukan bagian yang harus ditempatkan pada master tape.
3. Untuk mendapatkan sequence yang tepat, tempatkan bagian yang telah ditemukan pada kolom yang sesuai.
4. Bagian-Bagian tersebut kemudian dialihkan/ dub dari sumbernya ke master tape, scene by scene.

*Non Linear Editing*, sistem editing atau sering disebut Digital video editing. Teknologinya sudah menggunakan komputer dengan sepenuhnya. Sistem ini juga disebut Random Access video dan audio kedalam suatu media rekam berupa disk (disk storage/ media storage) atau hard disk. Dengan Non linear editing, editor dapat melakukan proses penyuntingan berulang-ulang untuk bagian yang belum sempurna disembarang tempat (*random access*) tanpa harus mengulang dari awal. Urutan Proses Editing untuk non linear editing adalah:

1. Logging

Artinya, pada sistem nonlinear editing yang dicatat adalah time code in (angka perhitungan jalannya pita kaset) dan time code out dari sebuah shot secara utuh, dari klip awal hingga sutradara memutuskan cut pada sebuah shot. Pada umumnya, mesin non linear editing jenis apapun memiliki keterbatasan dari hard disk yang sangat berhubungan dengan daya simpan gambar. Dengan keterbatasan ini, seorang editor harus betul-betul memilih shot yang baik dan selection of action sudah dilakukan pada tahap logging ini.

Biasanya editor bekerja berdasarkan catatan-catatan laporan shooting, sehingga editor bekerja dengan baik.

## 2. Digitizing

Proses merekam gambar dan suara yang sudah di logging tadi dengan hard disk pada komputer. Sebelum pekerjaan ini dilakukan, kita harus memutuskan dahulu audio video resolution-nya (AVR) sebelum merekamnya. AVR itu adalah pengaturan tingkat kualitas gambar yang dibutuhkan dalam pekerjaan awal ini.

## 3. Editing Film

Pada tahap ini, editor biasanya melakukan off line edit dahulu untuk mendapatkan gambaran keseluruhan dari program yang di edit. Menyatukan potongan-potongan gambar, merekam voice over dan musik. Dalam editing bisa juga editor menyatukan kegiatan off line dan on line sekaligus asal didukung dengan hardware dan software yang memadai.

## 4. Redigitizing

Kemudian editor melakukan on line mengisi semua materi yang harus sudah disatukan visual dan audio, termasuk mengisi visual effect. Untuk penggunaan mesin yang berbeda antara off line dan on line, proses ini dilakukan dengan cara menggunakan edit decision list (EDL), kita harus menggunakan EDL dari time line yang sudah ada ketika membuat off line editing. Hal ini agar tidak terjadi perbedaan AVR di dalam satu time line.

### b. Evaluasi Hasil Editing

Setelah melalui tahap *editing*, maka hasil dari *editing* tersebut diajukan kepada pihak produser dan sutradara untuk dievaluasi, jika hasil *editing* sudah sesuai dengan visi sutradara dan tuntutan naskah maka video dapat diselesaikan didistribusikan oleh produser.

#### 2.2.4 Definisi *Editing*

*Editing* merupakan transisi sebuah gambar atau *shot* ke *shot* lainnya (Pratista, 2017:24). Transisi sendiri terbentuk dikarenakan adanya penggabungan rangkaian potongan-potongan video yang terpisah lalu disatukan menjadi satu kesatuan sehingga menghasilkan alur cerita yang berkelanjutan atau kontinuitas.

Persiapan maupun perancangan proses *editing* bisa dilakukan melalui diskusi editor dan sutradara. Editor kemudian merancang tahapan editing untuk kemudian diserahkan kepada produser dan sutradara dan kemudian didiskusikan lagi untuk mencari kemungkinan terbaik untuk hasil akhirnya (Effendy, 2014:88).

Unsur utama dalam menyusun gambar dalam editing adalah adanya kesinambungan gambar. Kesinambungan gambar diperlukan guna menyajikan gambar yang nyaman ditonton. Kesinambungan gambar dapat dibagi dalam kesinambungan ruang, kesinambungan waktu, kesinambungan dari dimensi grafis. Berbicara tentang kesinambungan maka tidak dapat dilepaskan dengan transisi gambar, transisi yang sering digunakan antara lain cut, dissolve, fade dan wipe. Dalam memilih menggunakan macam-macam transisi tersebut perlu juga dipertimbangkan motivasi dari penyambungan gambar dengan demikian akan dapat semakin memperlancar kesinambungan cerita. Konsep kesinambungan editing (*continuity editing*) adalah konsep yang paling banyak digunakan oleh para pembuat film. Tujuannya adalah membuat penonton merasa nyaman / tidak terganggu oleh ketidakjelasan ruang maupun waktunya. Konsep ini sendiri terbagi menjadi Kesinambungan Ruang (*Continuity Spatial*) dan Kesinambungan Waktu (*Continuity Temporal*) (Setyawan, 2015:42).

Menurut Setyawan (2015:57) ada beberapa macam jenis perpindahan gambar (transisi) yaitu

1. Cut

Cut adalah perpindahan langsung dari shot ke shot berikutnya. Cut paling banyak digunakan dalam editing. Cut dimaksudkan untuk

memberikan penjelasan dan pengembangan dari suatu kejadian. Penjelasan berarti mempertunjukkan kepada penonton suatu kejadian yang sejelas-jelasnya.

Misal, *Long Shot* orang yang sedang membaca buku untuk membantu penonton melihat buku apa yang sedang dibaca, ditampilkan judul buku dengan pengambilan secara *Close Up*. Pengembangan berarti mempertajam situasi kejadian. Misal *Long Shot* seorang yang sedang ditodong dengan pistol, kemudian shot berikutnya adalah *Medium Shot* yaitu memperlihatkan penodong dengan pistolnya, atau *Medium Close Up* wajah orang yang ditodong. Fungsi cut adalah untuk menunjukkan :

- 1) Kesenambungan action, apabila suatu kamera tidak mampu mengikuti suatu action karena halangan obyek lain misalnya, kita potong atau ganti dengan shot lain yang meneruskan shot tersebut.
- 2) Detail obyek misalnya dari *Long Shot* ke *Medium Close Up*.
- 3) Perubahan tempat dan waktu, cut dari indoor (*Interior*) ke outdoor (*exterior*), menunjukkan dari dalam rumah pindah ke jalan raya misalnya.
- 4) Peningkatan atau penurunan kejadian *cut to Close Up* menunjukkan peningkatan sedangkan *cut to Long Shot* menunjukkan penurunan.

Beberapa jenis penyambungan cut, yaitu :

- 1) *Jump cut* suatu pergantian shot dimana kesinambungan waktunya terputus, karena lompatan dari shot satu ke shot yang lain berbeda waktunya.
- 2) *Cut in, insert*, suatu shot yang disisipkan pada shot utama dengan maksud untuk menunjukkan detail dari shot utama
- 3) *Cut away, intercut, reaction cut, shot action* yang menunjukkan atau menggambarkan reaksi terhadap shot utama atau barang lain yang dapat dimaksudkan sebagai selingan.

## 2. Dissolve (*Dissolving*)

*Dissolving* adalah perpindahan shot satu ke shot yang lain secara berangsur-angsur, artinya dari suatu shot sedikit demi sedikit bercampur dengan shot berikutnya, shot pertama hilang secara perlahan-lahan dan

ditimpa dengan shot kedua (berikutnya) secara perlahan-lahan dan akhirnya shot kedua ini nampak dengan jelas secara normal.

Penggunaan dissolve ini lebih leluasa dibandingkan dengan cut. Tetapi dissolve hanya dapat dilakukan dengan menggunakan dua VTR (untuk editing analog) yang dicampur dengan menggunakan Video Mixer (*special effect generator*). Pada umumnya dissolve dipergunakan untuk jembatan penghubung dari shot action, pergantian tempat dan waktu, dan menunjukkan hubungan yang erat antara dua shot. Misal pergantian dari *Long Shot* ke *Close Up* seorang penari akan nampak luwes dengan menggunakan dissolve. Scene yang nampak melompat sambungannya disebabkan karena perpindahan mendadak dari pusat perhatian (*center of interest*) boleh disambung dengan dissolve. Panjang dari dissolve dapat bermacam-macam sesuai dengan tempo dramatik yang cocok. *Matched Dissolve*, dimana dua scene yang berkaitan saling bersamaan dalam bentuk, gerakan atau isinya dapat digunakan untuk memberi kesan lebih lunak atau untuk mengamankan laju penuturan dengan membuat bergantian gambar tidak begitu mendadak. Bentuk yang sama seperti bunga dengan perhiasan, kesamaan gerak seperti roda dan propeller, kesamaan isi seperti nyala ranting dengan kebakaran hutan adalah kombinasi-kombinasi yang baik. Pembuatan matched dissolve janganlah terlalu ganjil karena dapat mengganggu perhatian penuturan cerita. Kecuali gambar-gambarnya berasal dari cerita itu sendiri, shot-shot yang sudah klop janganlah digunakan untuk dissolve. Dissolve yang didistorsikan, pembauran gambar bergoncang, beriak, bergetar, berputar, dari focus ke tidak fokus atau keremangan boleh digunakan untuk menunjukkan kejadian pergantian mendadak pada kesadaran pemain, retrospektif, tidak seimbang secara mental, mabuk, fly atau keadaan tidak normal lainnya. Dissolve serupa ini sering kali diiringi suara yang mengerikan digunakan untuk memberitahu akan munculnya flashback. Dissolve sebaiknya digunakan untuk menandai *flashback*

atau *fastforward*, tetapi tidak selalu harus untuk menandai ke cerita awal. Cara yang digunakan sekarang lebih sedikit menggunakan dissolve, yang terpenting adalah penonton memahami apa yang sedang berlangsung. Dissolve memang tidak diperlukan jika yang diinginkan agar penonton terkejut atau untuk memberikan perhatian atau penekanan pada adegan tertentu seperti cerita yang bergerak ke belakang atau ke depan. *Frozen Dissolve*, dissolve membeku dimana frame terakhir dari scene pertama dan frame pertama dari scene kedua membeku selama dissolve, dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa waktu tidak berubah antara scene. Sangat banyak variasi piktorial yang dapat digunakan untuk disambung secara tepat dengan lukisan atau gambar coretan. Gambar video yang bergerak dibekukan dan dissolve dengan gambar lukisan.

### 3. Fade (*Fading*)

*Fading (fade in dan fade out)* biasanya digunakan pada awal dan akhir sebuah adegan. *Fade In* adalah suatu shot dari keadaan gelap kemudian secara perlahan muncul gambar hingga normal. Sedang *Fade Out* adalah dari gambar terang normal berangsur menuju ke gelap.

Biasanya *fade* ini digunakan secara sepasang, *fade out* diikuti dengan *fade in*, tetapi ini bukanlah peraturan harga mati. Satu *sequence*, beberapa *sequence*, atau satu film lengkap, dapat dirangkum oleh *fade*. *Fade* dapat juga digunakan untuk memisahkan berbagai unit cerita. *Sequence* yang dipisahkan oleh *fade* adalah mirip dengan bab pada buku atau babak pada sandiwara. *Fade* antara *sequence* yang berlangsung di tempat yang sama, dapat menunjukkan berlalunya waktu, seperti dari satu hari ke hari berikutnya, atau sekian minggu, atau sekian bulan kemudian. Atau *fade* dapat digunakan untuk menunjukkan beralihnya ke setting lain. *Fade* harus digunakan secara hemat, karena dapat menimbulkan lesan terpotong-potong atau efek *episodic*, yang dapat merusak kelancaran penuturan cerita. *Fade* hanya boleh digunakan pada

awal dan akhir gambar kecuali materi subyek dibagi dalam sejumlah selang waktu, atau sesuai dengan penceritaan yang terpisah-pisah tempatnya.

#### 4. *Wipe (Wiping)*

Fungsi *wipe* pada dasarnya sama dengan fungsi dissolve. *Wipe* adalah efek dimana satu shot disapu oleh shot berikutnya, sehingga shot yang satu seolah-olah terdorong keluar dari layar monitor dan digantikan oleh shot berikutnya. *Wipe* bisa juga digunakan untuk mengawali suatu adegan. Jenis *wipe* paling banyak pilihannya.

Pola *wipe* dapat bersinambung atau terpecah menjadi sejumlah bentuk dalam bingkai umpamanya seperti sejumlah lingkaran yang membesar dan memunculkan scene baru. *Wipe* adalah transisi secara mekanis. *Wipe* sering digunakan pada program acara yang ada kaitannya dengan musik khususnya video klip atau film musical, untuk film cerita transisi ini jarang digunakan. Namun akhir-akhir ini *wipe* banyak digunakan untuk trailer sebuah film dan iklan televisi.

#### 5. *Super Impose*

*Super impose* adalah perpaduan antara dua gambar atau lebih ke dalam satu frame gambar. Citra-citra yang di *super impose* boleh digunakan dalam penyuntingan untuk menghubungkan dua gagasan atau lebih. Sejumlah shot yang berbeda-beda dapat ditempatkan pada layar secara sendiri-sendiri dalam berbagai pola. Layar dapat dibagi menjadi empat atau lebih atau citra yang dipusatkan yang dikelilingi oleh sejumlah gambar lainnya.

### 1.1.1 Tujuan *Editing*

Titik Wahyuni dalam websitenya <http://titikwahyuni.weebly.com> (2013) menuliskan banyak alasan kenapa dilakukan pengeditan dan pendekatan *editing* sangat bergantung dari hasil yang kita inginkan. Hal

terpenting dalam melakukan pengeditan adalah menetapkan tujuan pengeditan. Namun, secara umum tujuan *editing* adalah sebagai berikut:

1. Memilih audio dan *footage* yang terbaik.
2. Menghasilkan sebuah alur cerita.
3. Menghilangkan audio dan *footage* atau klip yang tidak diinginkan.
4. Menambahkan efek, grafik, maupun musik.
5. Mengubah gaya, ritme, serta mood dari video.
6. Melihat video dari sudut pandang tertentu.

#### 1.1.2 Ekstrasi

Pembuatan laporan praktik kerja lapangan ini, penulis menggunakan contoh Laporan Tugas Akhir atau Skripsi dan Jurnal. Berikut mengenai referensi yang penulis gunakan sebagai acuan dalam menulis laporan praktik kerja lapangan ini:

1. Skripsi yang ditulis oleh Ahmad Ridho Abdulghani dengan judul “*Peran Video Editor Dalam Proses Produksi Program Berita Peristiwa Sepekan di Padang TV*” Fakultas Ushuludin Adab dan Dakwah Kampus Institut Agama Islam Negeri Batusangkar Tahun 2018. Hasil dari penelitian dalam skripsi tersebut sebagai berikut: Peran video editor terbagi atas tugas dan fungsinya. Tugas seorang editor video pada program berita Peristiwa Sepekan adalah melakukan penyuntingan gambar, menyusun ulang, olah suara, memberikan title, serta finishing. Sedangkan fungsi seorang editor videonya adalah menggabungkan (*combine*), memotong (*trim*), merancang (*build*). Kedua peran tersebut dapat dilihat dari awal pengeditan atau yang dinamakan dengan *offline editing*.
2. Skripsi yang ditulis oleh Nur Abdulrahman dengan judul “*Video Company Profile Berbasis Animasi untuk Departemen Teknik Informatika Universitas Hasanuddin*” Fakultas Teknik Informatika Kampus Universitas Hasanuddin Makasar Tahun 2021. Hasil dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut: *Video company profile*

sudah menjadi kebutuhan di era digital saat ini untuk perusahaan sebagai strategi promosi yang tepat untuk mencapai keberhasilan dalam pemasaran, untuk meningkatkan jumlah peminat calon mahasiswa baru dan secara umum memperkenalkan kepada masyarakat luas. Hasil yang didapatkan Nur Abdulrahman dalam penelitiannya dapat disimpulkan bahwa dengan media dalam bentuk *video company profile* sangat dibutuhkan dalam meningkatkan peminat sehingga diperlukan tampilan yang menarik perhatian *audience* khususnya *video quality* yang beresolusi tinggi dan juga penyajian video yang menampilkan banyak pilihan visual yang menarik serta variatif.

3. Jurnal karya dari Muhammad Rizal, Butsiarah dan M Ahsar Pahany yang berasal dari Teknik Informatika STMIK AKBA Makassar Tahun 2021 dengan judul “*Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi STMIK AKBA*”. Hasil dari penelitian pada jurnal ini sebagai berikut: Peneliti dalam jurnal ini menyatakan bahwa penggunaan *Video Motion Graphic* pada media promosi kampus dengan memperoleh hasil pengujian oleh ahli materi sebesar 98% dan ahli media sebesar 92% menyatakan sangat layak dijadikan sebagai media penyampaian informasi perusahaan.

Kesimpulan ekstrasi yang dapat diambil dari 3 referensi diatas dengan laporan kerja praktik penulis yaitu sama-sama memiliki persamaan membahas sebuah video editor dan video profil. Meskipun pokok pembahasan dari ketiga referensi di atas ini berbeda, namun masing-masing dari referensi tersebut memuat pokok bahasan dari laporan yang penulis tulis. Skripsi pertama memuat pembahasan mengenai peran video editor tersebut memiliki kesamaan dengan pokok bahasan yang penulis muat dalam laporan ini, lalu untuk skripsi kedua yang memuat seberapa pentingnya *video company profile* dalam era saat ini memiliki kesamaan juga dengan laporan praktik yang penulis tulis saat ini.

Sebagai tambahan referensi, jurnal karya dari Muhammad Rizal dan kedua temannya yang memuat animasi *motion graphic* dalam penelitiannya sangat relevan dengan laporan yang penulis buat, dikarenakan Kamp Motion sebagai tempat praktik kerja lapangan penulis adalah penyedia jasa pembuatan video animasi *motion graphic* sehingga penulis menempatkan jurnal ini sebagai tambahan referensi untuk menulis laporan.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Peran sebagai editor dalam pembuatan video profil UNU Yogyakarta mempunyai tugas dan tanggungjawab yang besar. Mulai dari pra produksi, proses produksi, hingga pasca produksi. Tahapan-tahapan yang dilalui editor dari Kamp Motion ini dalam pembuatan video profil UNU Yogyakarta diawali dengan kontrak kerja bersama pihak UNU Yogyakarta hingga selanjutnya ikut bersama menyusun naskah, konsep dan ikut dalam proses produksi pengambilan *footage*.

Praktik Kerja Lapangan ini memberikan penulis banyak pembelajaran dalam menjalankan tanggungjawab dan pekerjaan hingga selesai sebagai editor. Berdasarkan uraian-uraian dari bab sebelumnya dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Seorang *editor* dituntut memiliki kreatifitas yang tinggi dalam proses menjalankan pekerjaannya karena *editor* dari Kamp Motion ini menjembatani antara pihak *clients* dan tim Kamp Motion sendiri.
2. Sebagai *editor* harus paham akan *software* yang digunakan dalam proses *editing* dan harus mempunyai lebih banyak referensi akan teknik-teknik *editing*, serta memiliki *feel* dalam pengeditan.
3. Seorang *editor* bekerja saat tahap pasca produksi. Namun, awal atau pra produksi dan selama proses produksi *editor* banyak berkomunikasi dengan pihak *client* agar berjalannya produksi dapat sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.
4. Sebagai *editor*, harus paham akan berjalannya alur produksi dan konsep yang telah ditentukan agar pada saat pengeditan tidak menjadi hambatan.
5. Seorang *editor* diharapkan juga dapat memberikan solusi dan menerapkannya apabila pada pra produksi hingga pasca produksi terdapat kendala atau hambatan.
6. Peran dari *editor* sangat vital dalam pembuatan video profil.

7. Kerjasama tim dan koordinasi tim yang sangat kuat dibutuhkan dalam proses produksi berlangsung. Makadari itu, memahami satu sama lain pada proses komunikasi kepada tim merupakan hal yang wajib dilakukan agar proses produksi dapat berjalan dengan baik.

## 5.2 Saran

Sebuah proses produksi sebuah *project* video dihasilkan dari kerjasama tim, koordinasi, kekompakan, pengertian serta kepercayaan seluruh tim produksi dari individu satu dengan individu lain serta pihak *clients*. Sebagai seorang *editor*, diharapkan mampu dalam mengatasi hal-hal yang berkaitan dengan masalah teknis maupun masalah non teknis agar keharmonisan dalam tim dapat terjaga. Pengalaman yang dapat didapat pihak penulis dari Praktik Kerja Lapangan di Kamp Motion ini mempunyai beberapa saran untuk menjadi seorang *editor* yang mungkin dapat bermanfaat, yaitu:

### 5.2.1 Saran untuk editor:

1. Sebagai seorang *editor*, harus bisa mengikuti *trend* yang berjalan saat ini dikarenakan industri kreatif selalu memunculkan hal-hal baru, seperti teknik *editing*, gaya *editing* dan efek-efek transisi. Banyak hal baru yang berubah pada setiap berjalannya jaman, akan tumbuh aplikasi-aplikasi atau *software* yang baru, yang memudahkan seseorang untuk menggunakan *handphone* dan *template* dalam pengeditan. Oleh karena itu, kreatifitas seorang editor pada perkembangan jaman sangatlah dibutuhkan untuk dapat mengimbangi perkembangan yang berjalan. Selain itu, memperbanyak project video dengan kualitas yang baik, dapat menjadi portofolio agar *client* ataupun *audience* bisa tertarik dengan hasil kita.
2. Evaluasi dalam setiap project video agar dapat selalu belajar dari pengalaman. Serta, memperbanyak referensi tentang teknik-teknik *editing*, gaya *editing*, efek-efek transisi baru melalui buku maupun media internet. Jam terbang dalam praktik pengerjaan project video

yang banyak, perlu ditambah dengan pemahaman teori juga, karena dengan teori yang ada dapat menjadi patokan dalam melakukan praktik produksi media visual lainnya. Seorang editor diwajibkan dapat memahami naskah sampai penyampaian dalam proses editingnya, dikarenakan setiap project video menggunakan teknik dan gaya editing yang berbeda-beda.

### **5.2.2 Saran untuk Kamp Motion**

1. Memperbanyak tim agar dapat lebih berkembang.
2. Kerjasama dan kekompakan tim lebih ditingkatkan lagi agar dapat menciptakan project-project video yang berkualitas.

### **5.2.3 Saran untuk Akademik (STIKOM Yogyakarta)**

1. Melengkapi sarana dan prasarana kampus STIKOM Yogyakarta agar dapat membantu mahasiswa dalam lancarnya praktik mata kuliah dan mengembangkan *skills*.
2. Memperbaiki sistem pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku:

- Anshori, Muchlis. Sri Iswati, Metodologi Penelitian Kuantitatif. Surabaya: Airlangga University Press. 2009, p 91.
- Arsyad A. 2011. *Media Pembelajaran*, in. Jakarta: Rajawali Pers, p. 49.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendy, H. 2002. *Mari Membuat Film Panduan Menjadi Produser*. Jakarta: Konfiden.
- Fathia, Juwita. 2014. “*Perancangan Media Desain Berbentuk Magazine Sebagai Media Promosi dan Informasi di SMK Gema Gawita Kota Tangerang*”. Tangerang: Perguruan Tinggi Raharja
- Haryoko, T. 2012, *Pembuatan Video Company Profile Rumah Sakit Amal Sehat Wonogiri*. Universitas Surakarta.
- S. Jarwati, B and K. 2013, *Pembuatan Video Profil Akademi Kebidanan Mitra Usada Berbasis Multimedia*, Jurnal IJCSS.
- Setyawan, Heri. 2015. *Buku Ajar Editing*. Akademi Komunikasi Indonesia (AKINDO). Yogyakarta
- Soekanto, Soerjono. 2009, *Peranan Sosiologi Suatu Pengantar*, Edi Baru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran Pasal 5 pada butir I.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film*, Edisi kedua, Montase press, Yogyakarta.

### Sumber Internet:

- Taslim, T. W. 2009. “Editor Penyunting Gambar”. Retrieved from <http://www.filmpelajar.com/tutorial/editor-penyunting-gambar>. (Diakses pada 19 Juni 2023 Pukul 19:06 WIB).