

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
PENERAPAN PROSES EDITING DALAM PRODUKSI VIDEO
KONSER MUSIK DI HELLHOUSE (LABEL MUSIK)

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:

Dionysius Rio Kurniawan
22035590

PROGRAM STUDI DIII PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA
2025

HALAMAN PERSETUJUAN
LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
PENERAPAN PROSES EDITING DALAM PRODUKSI VIDEO
KONSER MUSIK DI HELLHOUSE (LABEL MUSIK)

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Ahli Madya (A.Md.I.Kom.) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Penyiaran

Disusun Oleh:

Dionysius Rio Kurniawan

NIM 22035590



Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing

STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

HERRY ABDUL HAKIM M, M M.

NIDN.0525016202

PROGRAM STUDI DIII PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN
PENERAPAN PROSES EDITING DALAM PRODUKSI VIDEO
KONSER MUSIK DI HELLHOUSE (LABEL MUSIK)

Diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipertahankan di depan Tim Penguji Program Studi DIII Penyiaran, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Indonesia sebagai persyaratan memperoleh Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom) pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 13 Agustus 2025
Pukul : 10:15
Tempat : Ruang B 1-3 STIKOM Yogyakarta

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II


Arva Tangkas, M.I.Kom
NIDN. 0520118702


Risa Karmida, M.A
NIDN. 0507028304

Dosen Pembimbing dan Penguji III

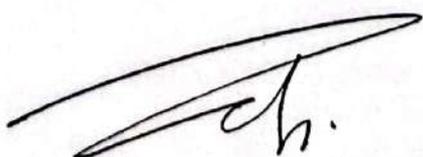

Herry Abdul Hakim M, M.M.
NIDN.0525016202

Mengetahui,
Ketua Sekolah Tinggi Ilmu
Komunikasi (STIKOM) Indonesia

Mengesahkan,
Kepala Program Studi
DIII




Hardoyo MA
NIDN.0616047201


Arva Tangkas M.I.Kom
NIDN.0520118702

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Dionysius Rio Kurniawan
NIM : 22035590
Judul Laporan : Penerapan Proses Editing Dalam Produksi Video
Konser Musik Di Hellhouse (Label Musik)

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya saya, merupakan deskripsi atas Latihan kerja professional selama saya menempuh praktek kerja lapangan lembaga atau industri kreatif dengan bimbingan dosen pembimbing
2. Karya ini bukan plagiasi (copy paste) karya serupa milik orang lain. Kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya cantumkan sumbernya secara resmi daftar Pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah di samping dalam catatan kaki (footnote) pada halaman tulisan.
3. Apabila di kemudian hari terbukti saya melakukan tindak plagiasi dan pelanggaran Etika Akademik, yang secara sah dapat di buktikan berdasarkan dokumen-dokumen yang terpercaya sahnya oleh pimpinan STIKOM Indonesia, maka saya bersedia di cabut gelar atau hak saya sebagai ahli Madya Komunikasi, yang kemudian di publikasikan secara luas oleh STIKOM Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Indonesia 13 Agustus 2025
Dionysius Rio Kurniawan
METERAI TEMPEL
1000
66AANX009966288
Rio

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala nikmat hidup dan kesempatan menggenggam ilmu, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini. Laporan ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Ahli Madya. Dalam penelitian dan penyusunan laporan akhir ini, penulis banyak dibantu, dibimbing, dan didukung oleh berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis sangat ingin mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada:

1. Kepada Tuhan Yesus Kristus. Karena atas karunia-Nya laporan ini bisa dibuat dan selesai pada waktu yang tepat.
2. Ayah dan Ibu yang telah memberikan dukungan berupa moril dan materil yang tiada hentinya, serta selalu mendoakan dan memotivasi saya selama ini utamanya dalam menyelesaikan perkuliahan.
3. Kepada Dosen Pembimbing Pak Herry Abdul M, M M. yang telah membimbing dan memotivasi saya selama pembuatan laporan ini.
4. Dosen-Dosen Broadcasting STIKOM Indonesia, yang telah memberikan ilmu-ilmunya kepada saya dan teman-teman.
5. Tidak lupa juga teman-teman Perlin, Ernest, Fateh, Syalung Broadcasting STIKOM Yogyakarta 2022.
6. Kepada Mas Pam, Mas Ndandul, Mas Alex dan para tim atau crew DPMB x SM yang telah memberikan tempat dan pembelajaran baru selama magang berlangsung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang maha Esa atas karunia-nya yang telah dilimpahkan kepada saya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan dan penulisan laporan praktek kerja lapangan dengan judul PENERAPAN PROSES EDITING DALAM PRODUKSI VIDEO KONSER MUSIK DI HELLHOUSE (LABEL MUSIK) dengan baik dan tepat waktu. Yang telah dilaksanakan pada tanggal 1 Februari 2025 sampai dengan 1 April 2025, yang digunakan sebagai tugas akhir untuk persyaratan kelulusan pada Program Studi Diploma III Penyiaran Radio Televisi Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta (STIKOM).

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

1. Hardoyo MA Selaku Ketua Direktur Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Indonesia.
2. Pak Arya Tangkas selaku Kaprodi D3 Penyiaran.
3. Pak Herry Abdul Hakim M, M M. 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) Indonesia, khususnya dosen Broadcasting Radio Televisi.
6. Seluruh staf akademik dan keamanan yang membantu penyelesaian berkas.
7. 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.

8. 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.

Indonesia 13 Agustus 2025
Yang Membuat Pernyataan

Dionnysius Rio Kurniawan

DAFTAR ISI

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Maksud Praktik Kerja Lapangan.....	3
1.4 Tujuan Praktik Kerja Lapangan	4
1.5 Waktu dan Lokasi PKL	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
BAB II KERANGKA KONSEP	6
2.1. Penegasan Judul	6
2.2. Landasan Teori	7
2.3. Teori Penunjang	8
BAB III PROFIL PERUSAHAAN	18
3.1 PROFIL HELLHOUSE.....	18
3.2 Visi dan Misi	20
3.3 Struktur Organisasi di HELLHOUSE	21
3.4 Struktur Pimpinan Hellhouse	22
3.5 Album Musik DPMB	24
3.6 Musik Unggulan DPMB x SM.....	25
3.7 Karya – karya di Hellhouse.....	28
3.8 Karya Musik Hellhouse.....	29
3.9 Merchandise Hellhouse	32

BAB IV PEMBAHASAN.....	34
4.1 Kegiatan Praktik Kerja Lapangan	34
4.2 Kegiatan Selama Praktik Kerja Lapangan (PKL)	34
4.3 Sarana Prasana Penulis.....	43
4.4 Proses Penambahan Backsound dalam Produksi Video Dokumentasi.....	48
4.5 Tahapan Revisi dan Rendering.....	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran untuk Hellhouse	56
DAFTAR PUSTAKA	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Audio Visual	9
Gambar 2 Tahapan Produksi.....	9
Gambar 3 Editing Offline.....	11
Gambar 4 Editing Online	12
Gambar 5 MP4.....	13
Gambar 6 AVI.....	13
Gambar 7 MOV	14
Gambar 8 MKV	14
Gambar 9 Adobe Premiere Pro.....	15
Gambar 10 Color Grading Adobe Premiere Pro.....	17
Gambar 11 Logo Hellhouse	18
Gambar 12 Logo HELLHOUSE (2007–2025).....	20
Gambar 13 Filosofi Logo.....	21
Gambar 14 struktur organisasi hellhouse.....	21
Gambar 15 Logo DPMB.....	24
Gambar 16 Logo Serigala Malam (SM).....	25
Gambar 17 Merchandise Kolaborasi DPMBxSM.....	26
Gambar 18 Merchandise Kolaborasi DPMBxSM.....	26
Gambar 19 Merchandise Kolaborasi DPMBxSM.....	27
Gambar 20 Merchandise Kolaborasi DPMBxSM.....	27
Gambar 21 Merchandise Kolaborasi DPMBxSM.....	28
Gambar 22 Hasil Karya Musik Bersama Artis BRODDYFAE	29
Gambar 23 Hasil Karya Musik Bersama Artis Al Smith	29
Gambar 24 Hasil Karya Musik Bersama Artis Mario Zwinkle.....	29
Gambar 25 Hasil Karya Musik Bersama Artis BRODDYFAE	29
Gambar 26 Hasil Karya Musik Bersama Artis Bimacho	30
Gambar 27 Karya Dokumenter 1	30
Gambar 28 Karya Dokumenter 2	31
Gambar 29 Karya Dokumenter 3.....	31
Gambar 30 Merchandise	32
Gambar 31 Dokumentasi konser DPMB	36
Gambar 32 Penulis sebagai Tim Produksi quarantine album DPMBxSM	37
Gambar 33 Rundown kegiatan hari pertama	38
Gambar 34 Rundown kegiatan hari kedua	38
Gambar 35 Rundown kegiatan hari ketiga	38
Gambar 36 Rundown kegiatan hari keempat	39
Gambar 37 Rundown kegiatan hari kelima	39
Gambar 38 Rundown kegiatan hari keenam.....	39
Gambar 39 Rundown kegiatan hari ketujuh.....	39
Gambar 40 Rundown kegiatan hari kedelapan	40
Gambar 41 Kamera Lumix GH 5.....	40
Gambar 42 Kamera Sony A6400	40

Gambar 43 Penulis Membuat Project file untuk video dokumentasi konser musik DPMBxSM di UNDIP	45
Gambar 44 Penulis import file video dokumentasi konser musik DPMBxSM	45
Gambar 45 Proses menyusun video dokumentasi konser musik DPMBxSM .	46
Gambar 46 Penulis sebelum menambahkan warna atau color grading pada video dokumentasi	47
Gambar 47 Penulis sesudah melakukan penambahan color grading	48
Gambar 48 Penulis menggabungkan Audio Visual untuk video dokumentasi	48
Gambar 49 penggabungan audio secara manual	49
Gambar 50 Penulis melakukan proses rendering / exporting pada video dokumentasi.....	52

ABSTRAK

Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini membahas penerapan proses editing dalam produksi video konser musik di Hellhouse (Rumah Cerah Creative). Kegiatan berfokus pada tahap pascaproduksi, mulai dari importing footage, editing offline, editing online, penambahan color grading, backsound, sound effect, hingga rendering. Penulis juga berperan sebagai kameramen untuk dokumentasi behind the scenes. Melalui pengalaman ini, penulis memperoleh pemahaman tentang alur kerja editing profesional, keterampilan teknis menggunakan Adobe Premiere Pro, serta kepekaan artistik dalam menyusun visual yang komunikatif. Proses editing terbukti tidak hanya menyatukan elemen audio-visual secara teknis, tetapi juga memperkuat nilai estetika, promosi, dan branding karya kreatif.

Kata Kunci : *Editing video, Pascaproduksi, Color grading, Adobe Premiere Pro, Hellhouse*

ABSTRACT

This Field Work Practice (PKL) report examines the application of video editing in music concert production at Hellhouse (Rumah Cerah Creative). The internship focused on post-production stages such as importing footage, offline and online editing, color grading, adding background music and sound effects, revisions, and rendering. The author also contributed as a cameraman for behind-the-scenes documentation. This experience provided practical knowledge of professional editing workflows, technical skills with Adobe Premiere Pro, and artistic sensitivity in creating communicative visuals. The study emphasizes that editing plays a crucial role not only in assembling audio-visual elements but also in enhancing aesthetics, promotion, and branding of creative works.

Keyword : *Video editing, Post-production, Color grading, Adobe Premiere Pro, Hellhouse*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam industri media dan hiburan. Konten audio-visual menjadi salah satu bentuk komunikasi yang paling dominan, baik dalam televisi, media sosial, maupun platform digital lainnya. Salah satu tahapan penting yang menentukan kualitas konten adalah proses **editing video**. Editing bukan sekadar menggabungkan potongan gambar, tetapi juga menyusun alur cerita, mengatur ritme, menambahkan transisi, memperbaiki warna (color grading), menyelaraskan audio, serta menambahkan efek yang mampu memperkuat pesan kepada audiens.

Dalam konteks produksi konser musik, proses editing memiliki peran yang lebih kompleks karena harus mampu menangkap energi pertunjukan, menjaga sinkronisasi audio-visual, serta menghadirkan nuansa yang sesuai dengan karakter musik. Editor tidak hanya bekerja secara teknis, tetapi juga dituntut memiliki sensitivitas artistik agar hasil akhir mampu menghadirkan pengalaman yang mendekati suasana konser langsung.

Hellhouse atau Rumah Cerah Creative merupakan salah satu rumah produksi independen yang bergerak di bidang musik, video, dan konten kreatif. Lingkungan kerja di Hellhouse menekankan kolaborasi, kreativitas, serta kedisiplinan dalam menghasilkan karya, khususnya pada proses pascaproduksi. Melalui kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Hellhouse, penulis memperoleh kesempatan langsung untuk menerapkan teori yang dipelajari di bangku kuliah, khususnya pada bidang editing video. Proses yang dilakukan meliputi importing footage, editing offline, editing online, revisi, hingga rendering.

Sebagai video editor, pekerjaan semakin dibutuhkan seiring dengan meningkatnya konsumsi konten digital, baik melalui media sosial maupun televisi digital. Sekarang, menyunting video bukan hanya tugas teknis, itu juga harus artistik dan komunikatif. Oleh karena itu, kompetensi utama yang harus dimiliki oleh seorang editing profesional adalah pemahaman yang baik tentang prinsip dasar, kemampuan untuk mengedit software, dan kemampuan untuk mengubah ide kreatif menjadi format audio-visual.

Selama masa magang, penulis ditempatkan pada bagian editing video dan kameramen, yang menjadi salah satu pilar penting dalam proses produksi di Hellhouse. Kegiatan ini memberikan pengalaman langsung dalam dunia kerja profesional, mulai dari memahami alur kerja editing, penggunaan perangkat lunak seperti Adobe Premiere Pro, hingga berinteraksi dengan tim kreatif untuk menyempurnakan pesan visual sesuai kebutuhan klien. Selain itu, penulis juga mendapatkan kesempatan untuk mengasah keterampilan teknis, ketepatan waktu dalam penyelesaian proyek, serta membangun sensitivitas estetika terhadap elemen-elemen visual.

Hellhouse adalah tempat magang yang tepat karena mereka terkenal dalam membuat karya kreatif dan album musik berkualitas tinggi yang relevan dengan kebutuhan industri saat ini. Banyak pengetahuan tentang praktik editing video profesional dapat diperoleh dari lingkungan kerja yang dinamis dan proyek nyata. Hellhouse adalah tempat untuk berkarya dan bekerja sama dengan orang lain. Tujuannya adalah untuk mewadahi produksi album lagu serta pengembangan kreativitas masyarakat. Rumah ini adalah tempat bagi mereka yang ingin belajar, berkarya, berbagi, dan tumbuh dalam lingkungan yang mendukung kolaborasi dan inovasi.

Sebagai bagian dari Praktik Kerja Lapangan di Hellhouse, penulis turut berkontribusi dalam produksi **video vlog dokumentasi DPMB x SM**. Video ini berfungsi sebagai konten kreatif yang menampilkan

kegiatan *behind the scenes* proses pembuatan album musik, interaksi para personel band, serta suasana kolaborasi di lingkungan Hellhouse. Dokumentasi seperti ini tidak hanya berfungsi sebagai arsip internal, tetapi juga sebagai materi promosi dan publikasi di media sosial agar dapat menjangkau audiens yang lebih luas.

Dalam proses pembuatannya, penulis berperan sebagai **kameramen sekaligus editor**, mulai dari pengambilan footage, penyusunan alur cerita, penambahan background, penerapan color grading, hingga rendering akhir. Melalui video ini, terlihat jelas bagaimana proses editing mampu menyusun potongan adegan menjadi cerita yang komunikatif, menghadirkan nuansa artistik, serta memperkuat citra Hellhouse sebagai rumah produksi kreatif.

Dengan adanya praktik langsung melalui video vlog ini, penulis dapat memahami secara lebih mendalam bahwa editing bukan hanya sekadar aspek teknis, tetapi juga memiliki fungsi naratif, promosi, dan branding. Hal ini sejalan dengan tujuan laporan PKL untuk menekankan pentingnya penerapan proses editing dalam menghasilkan karya audio-visual yang berkualitas, khususnya dalam dokumentasi konser maupun produksi musik di Hellhouse.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana proses kerja editing video di Hellhouse?

1.3 Maksud Praktik Kerja Lapangan

Maksud dilaksanakannya Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Hellhouse adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan teori serta keterampilan yang telah diperoleh di bangku perkuliahan ke dalam dunia kerja nyata. PKL ini menjadi sarana bagi mahasiswa untuk:

1. Mengalami langsung proses produksi kreatif, khususnya pada tahapan pascaproduksi berupa editing video konser musik.

2. Mengetahui secara nyata alur kerja dan standar profesional yang diterapkan dalam industri kreatif, mulai dari importing footage, editing offline, editing online, hingga rendering.
3. Menjadi jembatan antara teori akademis dan praktik profesional sehingga mahasiswa mampu memahami peran editor dalam mendukung keberhasilan sebuah produksi.

1.4 Tujuan Praktik Kerja Lapangan

Tujuan dari pelaksanaan PKL di Hellhouse adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan keterampilan teknis mahasiswa dalam mengoperasikan perangkat lunak editing, seperti Adobe Premiere Pro, serta memahami alur kerja pascaproduksi video konser musik.
2. Mengembangkan kemampuan artistik dalam menerapkan color grading, backsound, transisi, dan sinkronisasi audio-visual agar hasil karya memiliki nilai estetika dan kualitas yang tinggi.
3. Membentuk sikap profesional melalui pengalaman kerja nyata, kedisiplinan, manajemen waktu, dan kerja sama tim dalam produksi kreatif.
4. Memberikan kontribusi nyata bagi Hellhouse dalam proses editing video konser musik sekaligus memperkaya pengalaman penulis sebagai calon tenaga profesional di bidang broadcasting televisi.
5. Mempersiapkan mahasiswa agar lebih siap menghadapi tuntutan dan dinamika industri kreatif, baik dari aspek teknis maupun nonteknis.

1.5 Waktu dan Lokasi PKL

Penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dengan waktu tiga bulan sesuai ketentuan standar waktu PKL yang telah ditetapkan oleh kampus STIKOM Indonesia. Dalam kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) penulis ditempatkan editor video atau pernah juga ditempatkan jadi kameramen yang dilaksanakan pada:

Waktu : 01 Februari 2025 – 01 April 2025

Tempat : HELLHOUSE (Rumah Cerah Creative)

Alamat : Jl. Banteng Perkasa Indonesia.33, Banteng, Sinduharjo, Kec. Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Indonesia.

1.6 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 produksi dan dokumentasi album lagu DPMBxSM di Hellhouse.

2. Wawancara

Metode ini paling efektif dalam mengumpulkan data yang diperoleh. Penulis dapat secara Langsung melakukan wawancara dengan tim band dan karyawan serta mengamati langsung kegiatan produksi album lagu didalam studio maupun di luar studio

3. Dokumentasi

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

4. Pustaka

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

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1. Penegasan Judul

Judul laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini adalah “Penerapan Proses Editing dalam Produksi Video Konser Musik di Hellhouse”. Judul ini dipilih karena secara langsung merepresentasikan fokus utama kegiatan PKL penulis, yaitu penerapan prosedur dan teknik editing video dalam lingkup produksi kreatif. Editing menjadi salah satu elemen terpenting dalam menentukan kualitas akhir sebuah karya audio-visual. Melalui proses editing, sebuah video tidak hanya disusun secara teknis, tetapi juga diperkaya secara artistik agar mampu menyampaikan pesan dan emosi yang sesuai kepada audiens.

Dalam konteks ini, penulis menegaskan bahwa editing berfungsi sebagai tahap penyempurnaan visual dan audio yang mampu menghidupkan suasana konser musik, menghadirkan nuansa artistik, serta memperkuat citra kreatif Hellhouse sebagai rumah produksi. Oleh karena itu, judul ini menekankan bahwa keberhasilan produksi video konser musik tidak lepas dari proses editing yang sistematis, kreatif, dan komunikatif.

Selama melaksanakan PKL di Hellhouse, penulis mendapatkan jobdesk utama sebagai editor video sekaligus kameramen dokumentasi behind the scenes (BTS). Tugas penulis meliputi:

Editing Video menyusun footage, menambahkan transisi, backsound, sound effect, serta melakukan color grading hingga rendering.

Kameramen Dokumentasi mengambil footage kegiatan di dalam maupun luar studio, termasuk proses rekaman, pengarahan produser, hingga aktivitas keseharian tim DPMB x SM.

Revisi & Penyempurnaan melakukan perbaikan berdasarkan masukan tim kreatif, baik dari segi durasi, pemilihan musik, maupun kualitas visual.

Kreativitas Visual menghidupkan konten dengan sentuhan artistik agar lebih menarik bagi audiens sekaligus mendukung branding Hellhouse.

Salah satu contoh nyata penerapan judul ini adalah pada pembuatan video vlog dokumentasi DPMB x SM. Penulis terlibat langsung sejak tahap pengambilan gambar hingga penyusunan alur cerita di proses

editing. Melalui proyek ini, terlihat bagaimana teori editing yang dipelajari di bangku kuliah dapat diterapkan secara langsung dalam dunia kerja profesional. Video vlog tersebut berfungsi tidak hanya sebagai arsip internal, tetapi juga sebagai materi promosi dan publikasi di media sosial Hellhouse.

Hellhouse sendiri merupakan Rumah Cerah Creative, sebuah rumah produksi independen yang bergerak di bidang musik, video, dan konten kreatif sejak 2007. Hellhouse berperan sebagai wadah kolaborasi anak muda kreatif, khususnya dalam skena musik hip-hop, dan telah memproduksi berbagai karya seperti album musik, video klip, film dokumenter, hingga event musik. Dalam praktik PKL ini, Hellhouse menjadi tempat ideal bagi penulis untuk mengasah keterampilan teknis sekaligus membangun sensitivitas artistik dalam proses editing video.

2.2.Landasan Teori

Landasan teori dalam laporan ini digunakan sebagai dasar acuan konseptual untuk mendukung pembahasan mengenai **penerapan proses editing dalam produksi video konser musik**. Teori-teori yang relevan antara lain:

1. **Teori Media Audio-Visual** Menurut Yusanto & Esfandari (2016), media audio-visual mampu memberikan rangsangan secara bersamaan kepada indera penglihatan dan pendengaran. Hal ini membuat pesan yang disampaikan lebih jelas, menarik, dan mudah diingat. Dalam konteks produksi konser musik, audio-visual berperan penting dalam menghadirkan nuansa pertunjukan secara lebih nyata kepada penonton.
2. **Teori Tahapan Produksi** Menurut Morissan (2018), sebuah karya audio-visual melewati tiga tahap utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahap pasca-produksi (editing) menjadi inti karena berfungsi menyatukan berbagai elemen menjadi satu tayangan utuh. Proses ini mencakup penyusunan footage, penambahan efek, transisi, color grading, sinkronisasi audio, hingga rendering.

3. **Teori Editing Video** Ezriani, Riansyah & Setiawan (2023) menyebutkan bahwa editing video terdiri dari dua tahapan, yakni *editing offline* (penyusunan alur cerita kasar atau rough cut) dan *editing online* (penyempurnaan kualitas visual, transisi, audio, dan efek). Kedua tahap ini sangat menentukan hasil akhir video yang komunikatif dan berkualitas tinggi.
4. **Teori Penggunaan Software Editing** Rahman (2023) menjelaskan bahwa Adobe Premiere Pro merupakan software editing profesional yang mendukung berbagai format video dan dilengkapi fitur penyuntingan audio-visual lengkap. Software ini menjadi pilihan utama editor karena kemampuannya dalam mengelola footage, menambahkan efek, hingga melakukan rendering sesuai standar platform publikasi.
5. **Teori Backsound dan Color Grading** Enterprise (2007) menekankan bahwa backsound dapat memperkuat emosi penonton, menciptakan kesinambungan suasana, dan memperjelas narasi. Sementara itu, Arnu Risky & Suryanto (2024) menjelaskan bahwa color grading berperan dalam membangun mood visual yang sesuai dengan konsep cerita, sekaligus meningkatkan estetika video.

2.3. Teori Penunjang

1. Teori Audio-Visual

Media audio visual merupakan media yang mampu memberikan rangsangan secara bersamaan kepada dua indera utama manusia, yaitu penglihatan (mata) dan pendengaran (telinga). Kombinasi dua rangsangan ini membuat pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas, menarik, dan mudah diingat oleh audiens. Media ini dapat menampilkan informasi, cerita, atau pesan dalam bentuk gambar bergerak yang disertai suara, sehingga memiliki daya tarik yang lebih tinggi dibanding media visual atau audio saja.

Sebelum kemajuan teknologi digital, format audio visual dibedakan sesuai dengan karakter media penayangannya. Misalnya, produksi film layar lebar menggunakan peralatan, format, dan teknik khusus yang berbeda dengan produksi program televisi. Perbedaan tersebut meliputi kualitas gambar, format penyimpanan, durasi tayangan, hingga gaya penyutradaraan. Saat ini, perkembangan teknologi digital telah mengaburkan perbedaan tersebut, karena produksi konten audio visual dapat dilakukan menggunakan perangkat yang lebih praktis, dengan hasil yang dapat disesuaikan untuk berbagai platform seperti televisi, media sosial, maupun layanan *streaming* (Yusanto & Esfandari, 2016).



Gambar 1 Audio Visual
(Sumber PT. Denka Pratama Indonesia)

2. Teori Tahapan Produksi

Dalam proses pembuatan karya audiovisual, terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui sebelum mencapai hasil akhir yang siap ditayangkan. Menurut para ahli, tahapan tersebut meliputi praproduksi, produksi, dan pasca produksi.



Gambar 2 Tahapan Produksi
(Sumber Blogspot.com)

- a. Tahap ini merupakan proses perencanaan yang mencakup seluruh kegiatan mulai dari pembahasan ide atau gagasan awal hingga persiapan teknis untuk pelaksanaan pengambilan gambar (shooting). Pada tahap ini, tim akan melakukan penyusunan naskah, pembentukan kru, penentuan lokasi, perencanaan anggaran, hingga pembuatan jadwal produksi. Proses ini melibatkan interaksi antara kreativitas manusia dengan peralatan pendukung yang tersedia, sehingga ide dapat terwujud dalam bentuk konsep yang matang (Morissan, M. A., 2018).
- b. Tahap ini merupakan pelaksanaan dari rencana yang telah dibuat pada praproduksi. Kegiatan utamanya adalah pengambilan gambar (shooting) yang meliputi pengaturan pencahayaan (*lighting*), penempatan dan pergerakan subjek (*blocking*), serta pengaturan pergerakan kamera dan sudut pengambilan gambar. Tahap ini memerlukan koordinasi yang baik antar kru, termasuk sutradara, kameramen, penata cahaya, dan bagian artistik, untuk memastikan setiap adegan sesuai dengan visi kreatif yang telah dirancang (Putra, W. Ricky & Thabathaba'i, S. A., 2022).
- c. Tahap pasca produksi merupakan proses penyelesaian karya audiovisual agar menjadi utuh dan menyampaikan pesan yang tepat kepada penonton. Kegiatan pada tahap ini meliputi proses penyuntingan gambar dan suara (*editing*), penambahan efek visual, pengaturan warna (*color grading*), penyusunan musik latar (*background music*), serta pembuatan teks atau subtitle jika diperlukan. Peran tim editing sangat penting pada tahap ini, karena mereka bertugas menyatukan seluruh elemen menjadi satu kesatuan karya yang utuh, menarik, dan komunikatif (Annisa, N. S., Syahda, R. Z., & Fajriati, A., 2023).

3. Teori Proses Editing Video

Proses editing video merupakan tahapan pascaproduksi yang berfungsi untuk menyusun, memotong, menggabungkan, dan memperbaiki hasil rekaman agar membentuk sebuah tayangan yang utuh, menarik, serta sesuai dengan tujuan kreatif yang telah direncanakan. Editing tidak hanya sekadar memotong gambar, tetapi juga mengatur ritme, transisi, efek visual, audio, dan pewarnaan untuk mendukung penyampaian pesan secara efektif kepada audiens.

- a. Editing offline adalah tahap awal dalam proses penyuntingan video, di mana editor menyeleksi hasil rekaman gambar (footage) berdasarkan catatan naskah (script) dan urutan adegan yang diperoleh saat produksi. Pada tahap ini, fokus utama adalah menyusun alur cerita secara kasar (rough cut) sesuai kebutuhan narasi, tanpa memperhatikan kualitas teknis secara mendetail. Tahap ini membantu mengidentifikasi bagian mana yang perlu dipertahankan, dipangkas, atau diubah. Hasil editing offline biasanya menjadi acuan untuk masuk ke proses penyuntingan lanjutan. (Ezriani, Riansyah R, Setiawan T., 2023)



Gambar 3 Editing Offline
(Sumber Eps Production)

- b. Editing online adalah tahap penyuntingan lanjutan yang dilakukan setelah proses offline selesai, dengan tujuan menghasilkan video yang lebih rapi, presisi, dan berkualitas tinggi. Pada tahap ini, editor melakukan penyusunan adegan secara detail agar alur cerita tersaji secara berkesinambungan, memperhalus transisi antar adegan, mengatur efek visual, memperbaiki warna (color grading), menambahkan grafis, dan menyempurnakan audio. Editing online merupakan proses finalisasi sebelum video dirilis atau didistribusikan. (Ezriani, Riansyah R, Setiawan T., 2023)



Gambar 4 Editing Online

(Sumber IDC BTEC)

4. Teori Format Video

Menurut Kusumaningsih A. dan Angkso V. C. (2023), format video merupakan standar pengkodean dan penyimpanan file video yang menentukan cara data audio-visual dikompresi dan disimpan. Beberapa format video yang umum digunakan antara lain:

a. MP4 (MPEG-4 Part 14)

MP4 merupakan salah satu format video yang paling populer digunakan. Format ini memakai kompresi lossy untuk menyimpan video sehingga menghasilkan kualitas yang baik

dengan ukuran file yang relatif kecil. MP4 mendukung streaming video dan dapat dijalankan di hampir semua perangkat serta platform.



Gambar 5 MP4
(Sumber Wondershare Filmora)

b. AVI (Audio Video Interleave)

AVI adalah format video yang menggunakan kompresi lossy untuk penyimpanan. Format ini bersifat serbaguna karena kompatibel dengan berbagai jenis codec. Namun, ukuran file AVI cenderung lebih besar dibandingkan format video modern lainnya meskipun kualitasnya baik.



Gambar 6 AVI
(Sumber Freepik)

c. MOV (QuickTime Movie)

MOV adalah format video buatan Apple yang sering digunakan untuk video dengan kompresi lossy. Format ini mendukung beragam codec dan cocok untuk pengeditan video profesional.

MOV juga memiliki dukungan yang baik untuk audio dan efek transparansi.



Gambar 7 MOV
(Sumber Wondershare Recoverit)

d. MKV (Matroska)

MKV adalah format video open-source yang mendukung berbagai codec dan format audio. Format ini fleksibel, mampu menyimpan video dengan kompresi lossy maupun lossless, serta umum digunakan untuk video berkualitas tinggi dan audio multi-channel.



Gambar 8 MKV
(Sumber Sosial79)

5. Teori Adobe Premiere

Adobe Premiere Pro merupakan perangkat lunak penyuntingan video profesional yang dilengkapi beragam fitur untuk mendukung proses pengeditan, mulai dari pemotongan klip, penambahan efek visual, pengaturan audio, hingga rendering. Aplikasi ini banyak

digunakan oleh editor video profesional, content creator, maupun pelaku industri kreatif karena kemampuannya dalam mengelola berbagai format video dan integrasinya dengan software Adobe lainnya seperti After Effects, Photoshop, dan Audition (Rahman Su, 2023).



Gambar 9 Adobe Premiere Pro
(Sumber Wikipedia)

Dalam proses penyuntingan menggunakan Adobe Premiere Pro, terdapat beberapa tahapan yang mengacu pada alur produksi audiovisual, yakni:

a. Tahap Produksi

Tahap ini dilakukan setelah seluruh proses pra-produksi selesai (Sudibyo Y. R & Pribadi D. J, 2022). Fokusnya adalah pada pengumpulan seluruh bahan mentah yang akan digunakan untuk proses editing, meliputi:

- Pengambilan video melakukan shooting sesuai storyboard atau rundown yang telah dibuat.
- Mengimpor rekaman memindahkan dan memasukkan hasil shooting ke dalam Adobe Premiere Pro.
- Memilih musik latar (background), menentukan musik atau efek suara yang sesuai dengan mood dan pesan video.

b. Tahap Pasca Produksi (Sudibyo Y. R & Pribadi D. J 2022)

Setelah seluruh data dari tahap produksi terkumpul, dilanjutkan ke proses pasca produksi yang menjadi inti penggunaan Adobe Premiere Pro (Sudibyo Y. R & Pribadi D. J, 2022), meliputi:

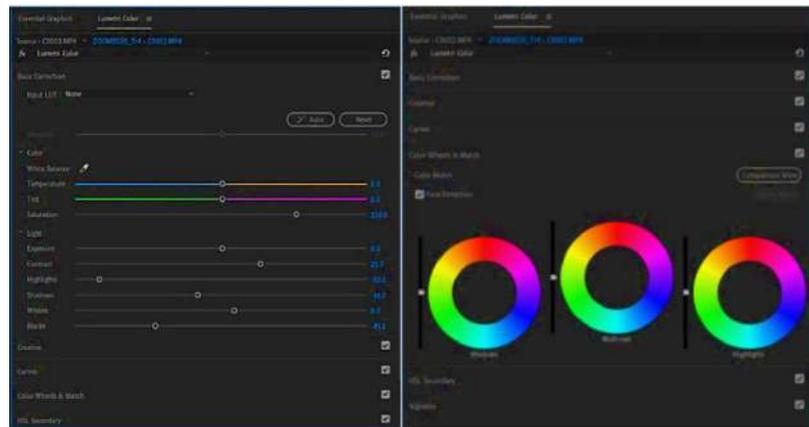
- Editing Proses ini dimulai dengan membuka proyek baru, mengimpor video terpilih, lalu melakukan penyuntingan seperti memotong dan menggabungkan klip, menambahkan musik latar, voice over, efek transisi, color grading, serta teks untuk memperkuat pesan. Rendering Menggabungkan semua elemen dalam proyek menjadi satu file video utuh.
- Rendering Tahap akhir yang menggabungkan seluruh elemen (video, audio, teks, efek) menjadi satu file video utuh dalam format dan resolusi yang sesuai kebutuhan distribusi, seperti MP4 untuk media sosial atau MOV untuk kebutuhan broadcast.

c. Backsound

Backsound atau suara latar memiliki peran yang sangat penting dalam proses penyuntingan video. Kehadiran suara dapat memberi nyawa pada profil yang dibuat, meskipun secara visual animasi pada profil tersebut sudah tampak sangat menarik (Enterprise J., 2007). Pemilihan backsound harus disesuaikan dengan tema, suasana, dan pesan yang ingin disampaikan agar mendukung emosi penonton. Dalam praktiknya, backsound juga membantu menciptakan kesinambungan suasana antar adegan, memperkuat momen dramatis, atau memberikan nuansa tertentu yang tidak bisa dihadirkan hanya melalui gambar. Editor biasanya menyesuaikan volume, tempo, dan titik masuk/keluar musik agar tidak mengganggu dialog atau efek suara lain yang ada dalam video.

d. Color Grading

Color Grading merupakan proses pengaturan dan penyesuaian warna pada media fotografi maupun video. Proses koreksi warna ini dapat dilakukan melalui berbagai metode, seperti shot matching, penggunaan shape mask, penghapusan objek (removing object), dan teknik lainnya. Tahapan serta metode color grading umumnya dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak Adobe Premiere Pro. ahap awal dimulai dengan membuka bagian Effect dan memilih Lumetri Color untuk mengatur warna serta pencahayaan. Selanjutnya, efek Lumetri Color ditempatkan pada Adjustment Layer sebagai wadah penerapan efek warna. Setelah itu, proses berlanjut ke menu Effect Controls pada Lumetri Color, di mana pengkarya menggunakan pengaturan seperti Basic Correction, RGB Curves, HSL Secondary, dan Color Match (Arnu Risky & Suryanto 2024).



Gambar 10 Color Grading Adobe Premiere Pro

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Hellhouse (Rumah Cerah Creative) selama periode 1 Februari 2025 hingga 1 April 2025, penulis memperoleh pengalaman langsung terkait proses kerja editing video mulai dari tahap importing footage, editing offline, editing online, revisi, hingga rendering sesuai standar platform publikasi. Seluruh proses dilakukan secara kolaboratif dengan tim kreatif dan kameramen untuk memastikan hasil sesuai kebutuhan klien dan identitas Hellhouse. Peran editing terbukti sangat penting dalam menggabungkan elemen visual dan audio menjadi karya utuh, memperbaiki kualitas gambar, mengatur ritme cerita, dan memperkuat storytelling. Melalui kegiatan ini, penulis tidak hanya mengasah keterampilan teknis dan manajemen waktu, tetapi juga mampu menerapkan teori yang dipelajari di bangku kuliah ke dalam dunia kerja nyata di industri kreatif. Faktor kolaborasi dan komunikasi yang baik antar anggota tim menjadi kunci keberhasilan setiap produksi. Dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. **Proses kerja editing video di Hellhouse** meliputi tahap importing footage, editing offline (pemilihan dan penyusunan shot terbaik), editing online (penambahan color grading, backsound, sound effect, dan transisi), revisi, hingga rendering sesuai standar platform publikasi. Seluruh tahapan dilakukan secara kolaboratif dengan tim kreatif dan kameramen untuk memastikan hasil sesuai dengan kebutuhan klien dan identitas Hellhouse.
2. **Peran editing dalam produksi video** sangat penting untuk menggabungkan elemen visual dan audio menjadi tayangan utuh,

memperbaiki kualitas warna dan pencahayaan, mengatur ritme cerita, serta memperkuat storytelling agar lebih menarik bagi penonton.

3. **Kegiatan PKL memberikan pengalaman praktis** bagi penulis dalam mengoperasikan kamera, mengambil footage behind the scenes, serta mengaplikasikan teori yang diperoleh di perkuliahan pada dunia kerja nyata. Penulis juga memperoleh keterampilan teknis, manajemen waktu, serta pemahaman workflow industri kreatif, khususnya pada bidang editing video musik dan dokumentasi event.
4. **Kolaborasi tim menjadi faktor kunci keberhasilan produksi.** Komunikasi yang baik antara editor, kameramen, dan tim kreatif membantu proses revisi dan memastikan kualitas akhir sesuai harapan.

5.2 Saran untuk Hellhouse

Berdasarkan pengalaman selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan, penulis memberikan saran kepada Hellhouse sebagai berikut:

1. Mempertahankan kualitas dan standar kerja yang sudah baik, khususnya dalam proses editing video dan koordinasi tim, agar hasil karya tetap konsisten dan memuaskan klien.
2. Menambah variasi penggunaan software pendukung, seperti Adobe After Effects, untuk memperkaya elemen visual pada proyek tertentu yang membutuhkan efek kreatif lebih kompleks.
3. Mempertahankan suasana kerja yang kolaboratif dan terbuka, sehingga anggota tim maupun peserta magang dapat berkontribusi secara optimal dan mengembangkan kreativitasnya.
4. Menyediakan panduan teknis atau alur kerja tertulis yang dapat membantu peserta magang memahami proses produksi dengan lebih cepat dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, N. S., Syahda, R. Z., & Fajriati, A. (2023). Manajemen produksi film pendek Keling: dari pra produksi, produksi dan pasca produksi. <https://journalaudiens.umy.ac.id/index.php/ja/article/view/36/31>
- Arnu Risky & Suryanto 2024 Penerapan Konsep Color Grading dalam Membangun Mood Karakter Tokoh Utama Pada Film Mita <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/16568/11151>
- Enterprise J. 2007 Latihan membuat Company Profile dengan Flash https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Latihan_Membuat_Company_Profile_Den/e9OhiyIrIIUC?hl=id&gbpv=1&dq=Backsound&pg=PA76&printsec=frontcover
- Ezriani, Riansyah R, Setiawan T. 2023 Media Penyiaran Televisi dan Film https://books.google.co.id/books?id=ye04EQAAQBAJ&pg=PA130&dq=Produksi+Praproduksi+dan+Pascaproduksi&hl=id&newbks=1&newbks_redir=1&sa=X&ved=2ahUKEwium83Hp_6OAxWrZDgG HahjJ8AQ6AF6BAgNEAM
- Kusumaningsih A. & Angkso V. C. (2023) Rekayasa Multimedia https://books.google.co.id/books?id=a6g2EQAAQBAJ&pg=PA29&dq=teori+warna+video&hl=id&newbks=1&newbks_redir=1&sa=X&ved=2ahUKEwchdf-v_OAxVhSGcHHdxjKwUQ6AF6BAgFEAM
- Morissan, M. A. (2018). Manajemen media penyiaran: Strategi mengelola radio & televisi https://www.google.co.id/books/edition/Manajemen_Media_Penyiaran/3qbJDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=praproduksi+produksi+dan+pascaproduksi&pg=PA310&printsec=frontcover
- Putra W. Ricky & Thabathaba`I S A. 2022 Pengantar Dasar Perencanaan dan Pembuatan Film Animasi https://www.google.co.id/books/edition/PENGANTAR_DASAR_PERENCANAAN_DAN_PEMBUATA/4n6REAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=praproduksi+produksi+dan+pascaproduksi&pg=PA43&printsec=frontcover
- Rahman Su 2023 Pintar editing video https://books.google.co.id/books?id=ULPBEEAAAQBAJ&pg=PA211&dq=premiere+pro+editing&hl=id&newbks=1&newbks_redir=1&sa=X&ved=2ahUKEwj2pafaw_6OAxXExDgGHfiBM2UQ6AF6BAgIEAM
- Sudibyoy Y. R & Pribadi D. J. (2022) Pembuatan Video Company Profile dengan menggunakan Aplikasi Adobe Premiere Pro sebagai

Media Promosi Untuk Meningkatkan Brand Awareness pada
Lika Souvenir Malang

<https://jurnal.polinema.ac.id/index.php/jab/article/view/422/932>

Yusanto F, Esfandari A. D. (2021) Produksi Program Televisi

<https://books.google.co.id/books?id=dbpPEQAAQBAJ&pg=PA12&dq=Produksi+Audio->

[Visual&hl=id&newbks=1&newbks_redir=1&sa=X&ved=2ahUKEwjhzoiQoP6OAxUufGwGHAM9JLQQ6AF6BAgHEAM](https://books.google.co.id/books?id=dbpPEQAAQBAJ&pg=PA12&dq=Produksi+Audio-Visual&hl=id&newbks=1&newbks_redir=1&sa=X&ved=2ahUKEwjhzoiQoP6OAxUufGwGHAM9JLQQ6AF6BAgHEAM)

LAMPIRAN

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan

Tanggal	Keterangan Kegiatan
01 Februari 2025	Sebagai tim produksi konten perform musik DPMB di helen
02 Februari 2025	Compiling hasil video perform di helen
03 Februari 2025	Absen
04 Februari 2025	Sebagai tim produksi konten perform musik DPMBxSM di kridosono
05 Februari 2025	Compiling hasil video rekaman
06 Februari 2025	Absen
07 Februari 2025	Mempelajari proses produksi konten yang dilakukan tim produksi
08 Februari 2025	Absen
09 Februari 2025	Absen
10 Februari 2025	Membuat video konten cinematic untuk iklan / promosi
11 Februari 2025	Absen
12 Februari 2025	Compiling hasil video konten cinematic
13 Februari 2025	Absen
14 Februari 2025	Mempelajari proses pembuatan konten di media sosial

15 Februari 2025	Rapat membahas ide konten
16 Februari 2025	Rapat membahas ide konten
17 Februari 2025	Membantu mendampingi proses pembuatan konten instagram
18 Februari 2025	Absen
19 Februari 2025	Belajar mengatur konsep dan transisi editing video konten
20 Februari 2025	Absen
21 Februari 2025	Absen
22 Februari 2025	Rapat untuk saling memberikan saran/masukan
23 Februari 2025	Rapat membahas video konten
24 Februari 2025	Rapat membahas video konten
25 Februari 2025	Absen
26 Februari 2025	Absen
27 Februari 2025	Absen
28 Februari 2025	Absen
01 Maret 2025	Belajar angle kamera dan editing video konten
02 Maret 2025	Belajar angle kamera dan editing video konten
01 Maret 2025	Belajar angle kamera dan editing video konten
03 Maret 2025	Belajar angle kamera dan editing video konten
04 Maret 2025	Absen

05 Maret 2025	Absen
06 Maret 2025	Absen
07 Maret 2025	Absen
08 Maret 2025	Absen
09 Maret 2025	Rapat membahas kegiatan quarantine album musik
10 Maret 2025	Rapat membahas kegiatan quarantine album musik
11 Maret 2025	Sebagai tim videografi dan konten untuk sesi quarantine pembuatan album DPMBxSM
12 Maret 2025	Sebagai tim videografi dan konten untuk sesi quarantine pembuatan album DPMBxSM
13 Maret 2025	Sebagai tim videografi dan konten untuk sesi quarantine pembuatan album DPMBxSM
14 Maret 2025	Sebagai tim videografi dan konten untuk sesi quarantine pembuatan album DPMBxSM
15 Maret 2025	Sebagai tim videografi dan konten untuk sesi quarantine pembuatan album DPMBxSM
16 Maret 2025	Sebagai tim videografi dan konten untuk sesi

	quarantine pembuatan album DPMBxSM
17 Maret 2025	Sebagai tim videografi dan konten untuk sesi quarantine pembuatan album DPMBxSM
18 Maret 2025	Sebagai tim videografi dan konten untuk sesi quarantine pembuatan album DPMBxSM
19 Maret 2025	Absen
20 Maret 2025	Absen
21 Maret 2025	Absen
22 Maret 2025	Absen
23 Maret 2025	Absen
24 Maret 2025	Absen
25 Maret 2025	Sebagai tim videografi rekaman musik DPMBxSM di studio
26 Maret 2025	Absen
27 Maret 2025	Sebagai tim dokumentasi photostudio DPMBxSM
28 Maret 2025	Absen
29 Maret 2025	Absen
30 Maret 2025	Absen
31 Maret 2025	Absen
01 April 2025	Absen
02 April 2025	Absen

03 April 2025	Sebagai cameramen video behind the scene rekaman suara dikantor Hellhouse
04 April 2025	Sebagai cameramen video behind the scene rekaman suara dikantor Hellhouse
05 April 2025	Sebagai cameramen video behind the scene rekaman suara dikantor Hellhouse
06 April 2025	Absen
07 April 2025	Absen
08 April 2025	Absen
09 April 2025	Membantu perekaman konten instagram
10 April 2025	Membantu perekaman konten instagram
11 April 2025	Absen
12 April 2025	Kumpul bersama
13 April 2025	Kumpul bersama
14 April 2025	Absen
15 April 2025	Absen
16 April 2025	Absen
17 April 2025	Rapat untuk membuat konten instagram
18 April 2025	Absen
19 April 2025	Absen
20 April 2025	Absen
21 April 2025	Sebagai dokumentasi rekaman suara lagu

22 April 2025	Sebagai dokumentasi rekaman suara lagu
23 April 2025	Sebagai dokumentasi rekaman suara lagu
24 April 2025	Absen
25 April 2025	Absen
26 April 2025	Rapat bersama tentang konsep video konten
27 April 2025	Absen
28 April 2025	Absen
29 April 2025	Absen
30 April 2025	Absen

FORMULIR PENILAIAN PKL

Nama Instansi : Rumah Cerah Creative
 Nama Penilai : Alexander Sinaga
 Jabatan : CEO & Creative Director
 Alamat Kantor / Perusahaan : Jl. Banteng Perkasa No. 33 Ngaglik Sleman
 Nomor Telephon : 082273878000
 Nama Mahasiswa yang dinilai : Dionysius Rio Kurniawan
 PKL di bagian :
 Mulai PKL Sejak : Februari 2025 sampai Mei 2025

Jenis Kemampuan	Tanggapan / Komentar Pihak Pengguna **				
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Komunikasi	✓				
Kerjasama	✓				
Kemandirian		✓			
Kreativitas	✓				
Kemampuan menggunakan alat modern	✓				

** Mohon diisi dengan tanda V pada kolom isian diatas

Komentar lain / saran - saran : Tetap rendah hati

Yogyakarta, 26 Juni 2025
 Penilai



(Alexander Sinaga)
 Tanda Tangan & Cap Instansi/Perusahaan