

**Laporan Praktek Kerja Lapangan**

**PENGELOLAAN MULTIMEDIA DIVISI HAGIOS CREATIVE MINISTRY**

**DI GEREJA HAGIOS FAMILY**

**Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar Ahli Madya Bidang Komunikasi Terapan**



**OLEH**

**MICHAEL DIEVANO VINCENTIO DA COSTA**

**2016/BC/5085**

**PROGRAM STUDI PENYIARAN (BROADCASTING) RADIO-TELEVISI**

**JENJANG PROGRAM DIPLOMA 3**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI**

**YOGYAKARTA**

**2019**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Dengan ini kami menyatakan bahwa laporan karya mahasiswa dengan:

Nama : Michael Dievano Vincentio Da Costa

NIM : 2016/BC/5085

Jurusan : Broadcasting Radio Televisi

Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta

Telah selesai melakukan Praktek Kerja Lapangan dan telah menyelesaikan laporan dan siap disidang dengan judul :

Pengelolaan Sebuah Multimedia Gereja Masa Kini di Divisi  
Hagios Creative Ministry

# STIKOM

SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, Agustus 2019

Dosen Pembimbing



Heri Setiawan, S.Sos., M.Sn

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Praktek Kerja Lapangan dengan judul “Pengelolaan Sebuah Multimedia Gereja Masa Kini di Divisi Hagios Creative Ministry karya:

Nama : Michael Dievano Vincentio Da Costa

NIM : 2016/BC/5085

Telah disahkan dan dipresentasikan di hadapan dosen penguji / pembahasan jurusan/program studi Broadcasting Radio-Televisi Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta pada:

Hari/tanggal : Kamis, 15 Agustus 2019

Waktu : 09.00 WIB - Selesai

Tempat : Ruang Presentasi

1. Heri Setiawan, S.Sos., M.Sn  
(Pembimbing dan Penguji I)

2. Herry Abdul Hakim, M.M  
(Penguji II)

3. Arya Tangkas, SPT., M.I.Kom  
(Penguji III)


Mengesahkan :

Mengetahui :

**STIKOM**  
**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI**  
**YOGYAKARTA**

  
R. Sumantri Raharjo, S. Sos., M.Si

Ketua STIKOM

  
Hanif Zuhana, M.Sn

(Ketua Prodi Broadcasting)

## PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Michael Dievano Vincentio Da Costa  
NIM : 2016/BC/5085  
Judul Laporan : Pengelolaan Sebuah Multimedia Gereja Masa Kini di  
Divisi Hagios Creative Ministry

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya saya, merupakan deskripsi atas latihan kerja professional selama saya menempuh Praktek Kerja Lapangan/ membuat Karya Kreatif di lembaga/industri/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 dalam Daftar Pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah; disamping dalam catatan kaki (*footnote*) pada halaman tulisan.
3. Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan tindak plagiasi (*plagiarism*), dan pelanggaran Etika Akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen-dokumen yang terpercaya kesahihannya oleh pimpinan STIKOM, maka saya bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian dipublikasikan secara luas oleh STIKOM.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya,

Yogyakarta, Agustus 2019



Michael Dievano Vincentio Da Costa

## **MOTTO**

“SAYA HIDUP, SAYA SEHAT, SAYA KUAT DALAM TUHAN YESUS”

“Segala perkara dapat kutanggung dalam Dia, yang memberikan kekuatan kepadaku”

“Iman adalah dasar dari segala sesuatu yang kita harapkan”

“Sekalipun aku berjalan dalam lembah kekelaman, aku tidak takut bahaya, sebab Engkau besertaku; gada-Mu dan tongkat-Mu, itulah yang menghibur aku.”

Mazmur 23 : 4

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati penulis ingin mempersembahkan laporan ini kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus, yang telah mengasihi saya, sebagaimana saya masih ada sampai saat ini semua itu karena kasih-Nya. Tanpa kekuatan dan pertolongan dari-Nya mungkin saya tidak bisa melakukan apa-apa dalam mengerjakan laporan ini. Puji syukur, saya sudah menyelesaikan laporan ini dengan lancar tanpa hambatan, Tuhan baik.
2. Kedua orang tua, Ayah dan Ibu yang selalu memberikan dukungan dari awal hingga akhir pendidikan yang saya tempuh saat ini, selalu memberikan doa yang terbaik dan kasih sayangnya kepada saya.
3. Kepada kakak-kakaku tersayang, Sandie dan Alckie juga selalu memberikan support kepada saya, selalu memberikan masukan-masukan yang kritik dalam kehidupanku, sehingga saya bertumbuh dewasa semua karena kalian juga
4. Dosen Pembimbing Pak Heri Setiawan, S.Sos., M.Sn yang setia membimbing saya dalam mengerjakan laporan ini dari awal sampai selesainya dengan waktu terbaik
5. Teman-teman sejurusan, sekelompok, seproduksi semuanya buat dukungan kalian, buat masukan yang kalian berikan kepada saya, saya mengucapkan terimakasih semoga kita dipertemukan kembali kelak dengan profesi pekerjaan kita masing-masing
6. Teman-teman gereja, teman-teman komsel yang sudah memberikan dukungan dan doa kepada saya, juga selalu menghibur saya dalam mengerjakan laporan ini
7. Terimakasih buat orang yang spesial buat saya Sekar assa, your are my support system to, thankyou for everything to me, may God Bless You Always

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas berkat dan rahmat Tuhan Yang Maha Esa karena atas anugrah-Nya penulis di izinkan untuk menyelesaikan laporan ini sesuai dengan yang diharapkan. Laporan ini ditulis berdasarkan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang dilaksanakan di Hagios Creative Ministry Yogyakarta, selama 2 bulan yang bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh gelar Ahli Madya (AMD) D3 Jurusan Broadcasting Radio-TV di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta.

Dalam pembuatan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini tentunya tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah memberikan dorongan maupun bantuan baik berupa saran, materi dan tenaga. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang tidak pernah berhenti melimpahkan kasih setia-Nya kepada kita
2. R.Sumantri Raharjo , M.Si, selaku ketua Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta
3. Heri Setiawan, S.Sos., M.Sn.,Selaku Dosen Pembimbing dalam penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan
4. Hanif Zuhana Rahmawati M.Sn., Selaku Kaprodi jurusan Broadcasting Radio-TV
5. Kedua Orang tua tercinta, Bapak Donnie dan Ibu Susan atas segala doa, kasih sayang, dan pengorbanannya
6. Dosen-dosen STIKOM, Pak Herry Abdul Hakim, Bu Sudaru Murti, Pak Supadiyanto, dan semuanya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih buat ilmu dan pengetahuannya
7. Jajaran Staff pengurus dan Karyawan STIKOM baik akademik, keuangan, keamanan, kemahasiswaan, dan lain lainnya yang sudah memberi pelayanan terbaik selama kuliah
8. Teman-teman TOCIL PRODUCTION Dika, Bagas, Dana, Fauzan, Nando, Popo, buat kebersamaannya selama ini.

9. Team Hagios Creative Ministry, Pak Iwan, Pak Budi, Pak Yanto, Pak Yusuf, Pak Deni, Pak Andrie, Mas Tjon, Mba Luci, Bro Vicky, Bro Toms, yang sudah membina saya selama Praktek Kerja Lapangan
10. Teman-teman seangkatan 2016 juga kakak tingkat yang saya kenal

Penulis menyadari bahwa Laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini masih sangat jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis juga sangat mengharapkan adanya kritik dan saran membangun untuk hasil yang lebih baik. Dan semoga laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dapat berguna bagi para pembaca serta bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuannya.

Yogyakarta, 15 Agustus 2019

Penulis

Michael Dievano Vincentio da Costa



## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Pernyataan Etika Akademik.....	iv
Motto.....	v
Halaman Persembahan .....	vi
Kata Pengantar .....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Table .....	xv
Abstrak .....	xvi
BAB I	
PENDAHULUAN	
1.1 Judul.....	1
1.2 Latar Belakang .....	1
1.3 RumusanMasalah .....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat .....	4
1.5 Waktu dan Tempat Pelaksanaan .....	5
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	5
BAB II	
TINJAUAN TEORI	
2.1 Penegasan Judul .....	6

2.2 Sejarah Multimedia .....	7
2.3 Komponen Multimedia .....	10
2.4 Pemanfaatan Multimedia .....	14
2.5 Sistem Multimedia .....	19
2.5.1 Perangkat Keras .....	20
2.5.2 Perangkat Lunak.....	21
2.6 Kreativitas.....	22
2.7 Organisasi.....	23
2.8 Multimedia Gereja .....	23
2.8.1 Pemanfaatan Multimedia Gereja.....	23
2.8.2 Perkembangan Multimedia.....	24
2.8.3 Pelayanan Multimedia.....	25
 <b>BAB III</b>	
<b>DESKRIPSI PERUSAHAAN</b>	
3.1 Sejarah Hagios Creative Ministry .....	28
3.1.1 Visi .....	28
3.1.2 Misi .....	28
3.1.3 Tujuan .....	28
3.2 Logo .....	29
3.3 Struktur Organisasi.....	30
3.4 Job Description.....	31
3.4.1 Ketua Departemen Multimedia .....	31

3.4.2 Bidang Kreatif.....	31
3.4.3 Bidang IT .....	33
3.4.4 Bidang Teknik.....	35
3.5 Peralatan.....	37
3.5.1 Peralatan untuk Produksi.....	37
3.5.2 Peralatan yang mendukung Ibadah .....	38
3.6 <i>Software</i> yang mendukung Multimedia .....	38
3.6.1 Mendukung waktu Ibadah.....	38
3.6.2 Mendukung waktu Produksi .....	38
3.7 Karya Yang di Produksi .....	39
 BAB IV	
PEMBAHASAN	
4.1 Kegiatan PKL.....	41
4.1.1 Jadwal Kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) .....	41
4.2 Proses Pembuatan.....	45
4.2.1 Tahapan Produksi Video Hagios Creative Ministry (HCM) .....	46
4.2.1.1 Pra Produksi .....	46
4.2.1.2 Produksi.....	46
4.2.1.3 Pasca Produksi .....	47
4.2.2 Tahapan Editing .....	48
4.2.2.1 Editing Offline .....	48
4.2.2.2 Editing Online .....	53

4.2.2.3 Rendering .....	63
4.2.2.4 Review dan Revisi.....	64
4.3 Peran dan Hambatan Yang Terjadi Selama Proses Editing .....	64
4.4 Kendala dan Solusi.....	65
BAB V	
PENUTUP	
5.1 Kesimpulan .....	68
5.2 Saran.....	69
Daftar Pustaka .....	71
Daftar Refrensi .....	72
Lampiran	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Hagios Creative Ministry .....	31
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Team Multimedia .....	32
Gambar 3.3 Video HCM yang diproduksi .....	41
Gambar 3.4 Pastor Message .....	41
Gambar 4.1 Pemindahan Materi .....	51
Gambar 4.2 Software yang digunakan .....	52
Gambar 4.3 Tampilan judul dan folder .....	52
Gambar 4.4 Folder File Editing .....	53
Gambar 4.5 Drag Materi Video .....	53
Gambar 4.6 Tampilan Editing Offline .....	54
Gambar 4.7 Rough Cut .....	55
Gambar 4.8 Pemberian Transisi Video .....	56
Gambar 4.9 Editing Audio .....	57
Gambar 4.10 Tampilan Editing Audio .....	57
Gambar 4.11 Penyesuaian Audio .....	58
Gambar 4.12 Menghilangkan Noise .....	58
Gambar 4.13 Menghilangkan Noise .....	59
Gambar 4.14 Penyesuaian Backsound .....	60
Gambar 4.15 Penyesuaian Backsound .....	60
Gambar 4.16 Penambahan Materi Teks .....	61
Gambar 4.17 Sebelum Colouring .....	62

Gambar 4.18 Setelah Colouring.....	62
Gambar 4.19 Video Tambahan Pastor Message .....	63
Gambar 4.20 Video Tambahan Liputan.....	64
Gambar 4.21 Render Video.....	65

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Alat-alat Produksi .....	39
Tabel 3.2 Alat-alat Pendukung Ibadah.....	40
Tabel 4.1 Kegiatan Praktek Kerja Lapangan .....	46
Tabel 4.2 Proses Pembuatan Produksi .....	47
Tabel 4.3 Peralatan Shooting .....	48

## ABSTRAK

Multimedia memiliki peranan penting dalam mengikuti perkembangan zaman, untuk menjadi sarana media informasi dan teknologi. Multimedia sudah menjadi kebutuhan keseharian masyarakat saat ini, informasi yang tidak hanya berupa teks dan grafik saja, namun mencakupi kelengkapan yang begitu luas seperti teks, grafik, animasi, gambar audio visual. Perlu pengelolaan multimedia yang tepat dalam mengikuti perkembangannya, pengelolaan yang tepat adalah pengelolaan yang memberikan kemajuan dalam organisasi masyarakat bagi yang menggunakan. Pengelolaan tidak bisa jalan begitu saja tanpa mengerti materi-materi pokok dasar multimedia itu sendiri. Organisasi yang menggunakan Multimedia sebagai salah satu kebutuhan khusus ialah Gereja. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Pengelolaan Sebuah Multimedia Gereja Masa Kini di Divisi “Hagios Creative Ministry”. Dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan ini penulis menggunakan paradigma kualitatif karena subjektivitas yang menentukan hasil akhir. Peneliti ikut terlibat langsung dan tidak ada jarak antara subjek atau objek penelitian. Penelitian tersebut berupa Observasi, wawancara, dan partisipatif. Penulis ikut serta menjadi salah satu bagian tim multimedia Hagios Creative Ministry sebagai media informasi jemaat gereja, penulis sepenuhnya ikut dalam proses pra produksi, produksi, pasca produksi, untuk melihat bagaimana pengelolaan multimedia gereja tersebut.

**Kata Kunci : Multimedia, Informasi, Teknologi, Pengelolaan, Gereja**



## **ABSTRACT**

*Multimedia has an important role in following the times, to become a medium of information and technology media. Multimedia has become a daily necessity of society at this time, information that is not only in the form of text and graphics, but includes a wide range of equipment such as text, graphics, animation, audio-visual images. The right multimedia management is needed in following the development of its technology, proper management is management that provides progress in community organizations for those who use. Management cannot just walk without understanding the basic basic materials of multimedia itself. The organization that uses Multimedia as one of its special needs is the Church. The formulation of the problem in this research is the Management of a Multimedia Church Today in the "Hagios Creative Ministry" Division. In the implementation of this Field Work Practice the writer uses a qualitative paradigm because subjectivity determines the final outcome. The researcher is directly involved and there is no distance between the subject or object of research. The research was in the form of observations, interviews, and participations. The author participates in being part of the Hagios Creative Ministry multimedia team as a media for church congregation information, the author fully participates in the pre-production, production, post-production process, to see how the multimedia management of the church.*

**Keywords: Multimedia, Information, Technology, Management, Church**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Judul**

Pengelolaan Multimedia Di Divisi Hagios Creative Ministry  
Di Gereja Hagios Family Yogyakarta

### **1.2 Latar Belakang Masalah**

Di zaman sekarang ini teknologi telah menjadi bagian yang teramat penting bagi kehidupan keseharian kita. Seiring perkembangan teknologi yang demikian pesatnya, teknologi dibidang multimedia juga menjadi kebutuhan gereja. Pengertian multimedia dapat berbeda dari sudut pandang orang yang berbeda. Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Misalnya, video musik adalah bentuk multimedia karena informasi menggunakan audio/suara dan video. Berbeda dengan rekaman musik yang hanya menggunakan audio/suara sehingga disebut *monomedia*. (Munir, 2012 : hlm.2)

Multimedia di gereja pun semakin maju dan profesional dengan hadirnya peralatan multimedia di gereja yang canggih. Sehingga Pelayanan Multimedia di gereja dituntut mendapat penanganan dari tenaga-tenaga yang profesional. Ketersediaan Sumber Daya Manusia (SDM), yang Profesional menjadi faktor kendala dalam kemajuan Pelayanan Multimedia. Penguasaan peralatan dan setup atau instalasi masih sangat jarang dikuasai oleh Jemaat dan Pengerja Gereja.

Multimedia terkadang dianggap sebagai pelayanan di belakang layar yang hanya berfungsi menampilkan slide-slide lagu pada saat Pujian dan Penyembahan. Hal ini tidak sepenuhnya benar. Karena Pelayanan Multimedia memerlukan keahlian dalam penguasaan teknologi (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Disamping itu Pelayanan Multimedia sangat luas dan beragam. Multimedia sangat erat keterkaitannya dengan Informasi, maka sebagian gereja menggunakan Departemen Divisi Multimedia dan Informasi. Petugas yang menangani Multimedia dan Informasi tidak hanya dituntut profesional dan memiliki skill tapi juga dituntut melayani Tuhan dengan hati yang penuh antusias.

Pelayan Multimedia tidak hanya seorang diri, tapi juga bekerja bersama beberapa pelayan lainnya sebagai sebuah tim pelayanan. Tim ini bertujuan untuk melayani Tuhan dengan semua talenta yang berhubungan seperti informasi dan teknologi, desain dan multimedia. Orang yang bekerja di tim ini memberikan semua kemampuan terbaik mereka untuk membuat setiap acara dalam melayani Tuhan lancar terutama di Kebaktian Umum untuk menarik orang yang masih belum mengenal Allah kemudian membawa mereka ke tahta Allah. Itu sebabnya dibutuhkan juga kreativitas dalam melayani dibidang Multimedia dan Informasi. Kreativitas merupakan talenta yang harus dikembangkan sebagai pelayan Multimedia dan Informasi.

Meskipun saat ini gereja-gereja kecil menguasai dunia, ada banyak perubahan yang sedang terjadi terkait dengan tren teknologi yang memengaruhi gereja, termasuk gereja yang paling kecil sekalipun. Sangatlah penting memiliki strategi yang siap guna untuk menerapkan tren-tren ini, tetapi pada saat yang sama mengakses materi-materi desain yang bagus, membina komunikasi di media sosial, dan memasarkan gereja Anda secara

daring semakin mudah, bahkan lebih mudah daripada sebelum-sebelumnya.

Di Gereja besar seperti Hillsong Australia, banyak sekali Perangkat multimedia yang ditunjang untuk kebutuhan jalannya sebuah pelayanan yang terintegrasi dengan Sebuah Jaringan, Perangkat *Hardware*, dan Sistem yang baik. Banyaknya perangkat pendukung dalam sebuah Pelayanan Multimedia berpengaruh besar terhadap jumlah Pelayan yang ditugaskan. Bayangkan untuk Sebuah Pagelaran seperti *Hillsong* sendiri diperlukan kurang lebih 100 Pelayan Multimedia yang siap Standby dalam 1 Ibadah, yang meliputi Kamera Person, Video Mixer Operator, Director Multimedia, Power Point Operator, Lyric Operator, Fotografer, Lighting, Sound engineering, Presenter, dll.

Multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat (*tools*) yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran. (Munir ,2012 : hlm.7) Efektivitas multimedia dapat dilihat dalam beberapa kelebihan multimedia antara lain:

- a. Penggunaan beberapa media dalam menyajikan informasi.
- b. Kemampuan untuk mengakses informasi secara *uptodate* dan memberikan informasi lebih dalam dan lebih banyak.
- c. Bersifat multi-sensorik karena banyak merangsang indra, sehingga dapat mengarah ke perhatian dan tingkat retensi yang baik.

- d. Menarik perhatian dan minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Apalagi manusia memiliki keterbatasan daya ingat.
- e. Media alternatif dalam penyampaian pesan dengan diperkuat teks, suara, gambar, video, dan animasi.
- f. Meningkatkan kualitas penyampaian informasi.
- g. Bersifat interaktif menciptakan hubungan dua arah di antara pengguna multimedia. Interaktivitas yang memungkinkan pengembang dan pengguna untuk membuat, memanipulasi, dan mengakses informasi, contohnya informasi ibadah atau kegiatan yang akan mendatang

### **1.3 Rumusan Masalah**

Bagaimana Pengelolaan Multimedia Di Divisi Hagios Creative Ministry Di Gereja Hagios Family Yogyakarta?

### **1.4 Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dari penulisan laporan ini untuk mengetahui bahwa multimedia juga sangat berpengaruh di sebuah Gereja-gereja masa kini, dan bagaimana pengelolaannya juga sebagai bukti laporan telah menjalani proses Praktek Kerja Lapangan menjadi salah satu pengerja yang berhubungan informasi dan komunikasi Divisi Multimedia di Hagios Creative Ministry

Adapun beberapa manfaat sebagai berikut :

- a. Manfaat Teoritis  
Memberikan suatu kontribusi terhadap perkembangan ilmu komunikasi media massa dan broadcasting, khususnya dalam Divisi Multimedia
- b. Manfaat Praktis  
Sebagai peningkatan informasi dengan konten kreatif dalam Multimedia Gereja

c. Manfaat Akademis

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan D3 di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi/STIKOM

**1.5 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan**

Waktu dan tempat dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan adalah 2 Bulan 3 hari (12 Februari – 30 April) di Hagios Creative Ministry (HCM) Jl. Sosrowijayan No.80

**1.6 Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan dalam penulisan laporan ini adalah kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang meneliti suatu masalah manusia atau fenomena social

a. Observasi

Penulis terjun langsung dengan melakukan Praktek Kerja Lapangan sebagai pengerja Divisi Multimedia Hagios Creative Ministry

b. Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada pemimpin Divisi Multimedia atas nama Yanto Unggul

c. Studi Pustaka

Penulis menggunakan refrensi berbagai macam buku.

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORI**

#### **2.1 PENEGASAN JUDUL**

Pengelolaan menurut (KBBI) adalah proses, cara, perbuatan mengelola. Proses melakukan kegiatan tertentu dengan menggerakkan tenaga orang lain. Proses membantu merumuskan kebijaksanaan dan tujuan organisasi. Proses yang memberikan pengawasan pada semua hal yang terlibat dalam pelaksanaan kebijaksanaan dan pencapaian tujuan.

Multimedia menurut (Munir,2012) adalah sebuah program untuk penyampaian konten digital secara keseluruhan dengan menggunakan kombinasi terpadu antara teks, audio, gambar dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D), video dan animasi. Dalam bentuk yang paling sederhana, multimedia kadang-kadang didefinisikan sebagai presentasi konten yang menggunakan kombinasi media (teks, suara, gambar (statis, bergerak, animasi, video))

Gereja menurut (KBBI) adalah gedung (rumah) tempat berdoa dan melakukan upacara agama Kristen. Badan (organisasi) umat Kristen yang sama kepercayaannya, ajaran, dan tata cara ibadahnya.

Divisi menurut para ahli adalah sebuah kelompok atau satuan di dalam sebuah organisasi. Dalam suatu organisasi tertentu, divisi berarti sub bagian dari suatu bidang.

Hagios *Creative Ministry* adalah salah satu organisasi di dalam gereja yang bertanggung jawab dengan urusan hal seperti dokumentasi berupa foto dan video.

## 2.2 SEJARAH MULTIMEDIA

Di dalam seni pertunjukan teater yang memanfaatkan lebih dari satu medium sering kali disebut pertunjukan multimedia. Pertunjukan bermultimedia tersebut mencakup media monitor video, *synthesized band*, dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan. Dalam perkembangan selanjutnya penggunaan istilah multimedia mengalami sedikit perubahan, yang tadinya memiliki makna seni pertunjukan dengan menggunakan berbagai media beralih ke istilah komputer, maka akhirnya istilah multimedia masuk dalam kosa kata komputer. Konsep multimedia dari waktu ke waktu berubah-ubah pada setiap masanya.

Pada era 60-an multimedia diartikan sebagai kumpulan atau gabungan dari berbagai peralatan media yang berbeda untuk digunakan presentasi. Pada tahun 90-an, multimedia dimaknai sebagai *transmitting text, audio and graphics in real time*. Makna yang lebih luas, menurut Gayestik (1993) multimedia sebagai suatu sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video atau animasi. Pada awalnya multimedia hanya mencakup media yang menjadi konsumsi indra penglihatan (gambar diam, teks, gambar gerak video, dan gambar gerak rekaan/animasi), dan konsumsi indra pendengaran (suara). (Munir,2012 : hlm.2)

Perkembangan multimedia mencakup juga kinetik (gerak) dan bau yang merupakan konsumsi indra penciuman. Multimedia mulai memasukkan unsur kinetik sejak diaplikasikan pada pertunjukan film 3D (3 dimensi) yang digabungkan dengan gerakan pada kursi tempat duduk penonton. Kinetik dan film 3D membangkitkan seni realistik. Baru mulai menjadi bagian dari multimedia sejak ditemukan teknologi reproduksi bau melalui



telekomunikasi. Dengan perangkat input pendeteksi bau, seorang operator dapat mengirimkan hasil *digitizing* bau tersebut melalui internet. Pada komputer penerima harus tersedia perangkat output berupa mesin reproduksi bau. Mesin reproduksi bau ini mencampurkan berbagai jenis bahan bau yang setelah dicampur menghasilkan output berupa bau yang mirip dengan data yang dikirim dari internet. Melalui menganalogikan dengan printer, alat ini menjadikan feromonferomon bau sebagai pengganti tinta. Output bukan berupa cetakan melainkan aroma. (Munir,2012 : hlm.2)

Multimedia terdiri dari empat faktor, yaitu:

1. Ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar
2. Ada link yang menghubungkan pengguna dengan informasi
3. Ada alat navigasi yang membantu pengguna menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung
4. Multimedia menyediakan tempat kepada pengguna untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dengan ide secara interaktif.

Jika salah satu komponen tidak ada, bukan multimedia dalam arti luas namanya. Misalnya, jika tidak ada komputer untuk berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia. Kalau tidak ada alat navigasi yang memungkinkan untuk memilih jalannya suatu tindakan maka itu namanya film, bukan multimedia. Demikian juga jika tidak mempunyai ruang untuk berkreasi dan menyumbangkan ide sendiri, maka namanya televisi, bukan multimedia.

Dari beberapa definisi di atas, maka multimedia dapat dibagi menjadi beberapa jenis atau kategori, yaitu:

- a. Ada yang berbentuk *network-online* (internet) dan multimedia yang *offline/stand alone* (tradisional). Jenis jasa multimedia terdiri dari dua, yaitu berdiri sendiri (*stand alone/offline*), seperti pengajaran konvensional/tradisional dan terhubung dengan jaringan telekomunikasi (*network-online*) seperti internet. Sistem multimedia stand alone merupakan sistem komputer multimedia yang memiliki minimal penyimpanan/*storage* (harddisk, CD-ROM/DVD-ROM/CDRW/DVD-RW), alat input (*keyboard, mouse, scanner, mic*), dan alat output (*speaker, monitor, LCD Proyektor*), VGA dan *Soundcard*. Sistem multimedia berbasis jaringan ini harus terhubung melalui jaringan yang mempunyai *bandwidth* besar. Perbedaannya adalah adanya *sharing* sistem dan akses terhadap sumber daya yang sama. Contohnya *video conference* dan *video broadcast*. Jika *bandwidth* kecil maka akan menimbulkan masalah yaitu terjadi kemacetan jaringan, penundaan (*delay*) dan masalah infrastruktur yang belum siap.
- b. Multimedia pun bisa dibagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan). Contoh multimedia linier seperti TV dan film. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain. Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia itu untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, sikap dan keterampilan) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, terarah, dan terkendali.

c. Merujuk pada elemen-elemen multimedia dan operasi yang bisa dilakukan multimedia dapat dikategorikan menjadi:

- Multimedia bukan temporal (non-temporal multimedia). Jenis multimedia ini tidak bergantung pada waktu. Multimedia ini terdiri dari teks, grafik, dan gambar.
- Multimedia temporal (temporal multimedia). Jenis multimedia ini bergantung pada waktu. Multimedia ini terdiri dari audio, video dan animasi.

Istilah multimedia yang digunakan dalam pembahasan ini berarti sebuah program untuk penyampaian konten digital secara keseluruhan dengan menggunakan kombinasi terpadu antara teks, audio, gambar dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D), video dan animasi. Dalam bentuk yang paling sederhana, multimedia kadang-kadang didefinisikan sebagai presentasi konten yang menggunakan kombinasi media [teks, suara, gambar (statis, bergerak, animasi, video)]. Secara umum konsep multimedia dapat didefinisikan gabungan dari berbagai media teks, gambar, video dan animasi dalam satu program berbasis komputer yang dapat memfasilitasi komunikasi interaktif. (Munir, 2012 : hlm.5)

### **2.3 KOMPONEN MULTIMEDIA**

Multimedia adalah sebuah perubahan cara berkomunikasi satu sama lain. Misalkan dalam hal mengirim dan menerima informasi, kini lebih efektif dilakukan dan lebih mudah dipahami. Dengan hadirnya elemen-elemen multimedia kini telah memperkuat informasi yang akan didapatkan. Multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi dan video) untuk menyampaikan informasi, kemudian ditambahkan elemen atau komponen interaktif

Berikut ini penjelasan tentang komponen multimedia terbagi menjadi beberapa bagian :

## 1. Teks

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Teks tidak bisa dipisahkan dalam penggunaan komputer. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Multimedia menyajikan informasi kepada pengguna dengan cepat, karena tidak diperlukan membaca secara rinci dan teliti. Teks adalah bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan. Teks dapat membentuk kata atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa. Kebutuhan teks bergantung kepada penggunaan aplikasi multimedia. Teks digunakan untuk menjelaskan gambar. Penggunaan teks pada multimedia perlu memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan *style* hurufnya (warna, bold, italic).

## 2. Grafik

Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia. Grafik berarti juga gambar (*image, picture, atau drawing*). Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apalagi pengguna sangat berorientasi pada gambar yang bentuknya *visual (visual oriented)*. Manusia berorientasi pada visual, sehingga informasi yang menggunakan gambar, animasi dan video lebih mudah dicerna dibandingkan dengan informasi dalam bentuk teks. Namun informasi dalam bentuk teks seperti buku, brosur dan lain-lain tidak akan ditinggalkan karena diperlukan untuk melengkapinya, yaitu bila ingin memahami dan mempelajari dengan rinci dan teliti.

### 3. Gambar atau *Image*

Gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual. Gambar menurut Agnew dan Kellerman (1996) adalah gambar dalam bentuk garis (*line drawing*), bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak agar multimedia dapat disajikan lebih menarik dan efektif. Gambar atau images berarti pula gambar raster (*halftone drawing*), seperti foto. Elemen gambar digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan lebih jelas. Gambar digunakan dalam presentasi atau penyajian multimedia karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. Gambar dapat meringkas data yang kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Gambar juga dapat berfungsi sebagai ikon, yang bila dipadukan dengan teks, merupakan opsi/pilihan yang bisa dilakukan. Gambar dimanfaatkan antara lain untuk membuat basis data yang efektif dan mudah ditampilkan. Untuk itu sangat memerlukan ruang penyimpanan yang besar. Itulah sebabnya aplikasi multimedia disimpan dalam media penyimpanan yang cukup besar kapasitasnya seperti DVD ROM.

### 4. Video (Visual Gerak)

Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Agnew dan Kellerman (1996) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efektif. Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi. Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia.

## 5. Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Neo & Neo (1997) mendefinisikan animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.

## 6. Audio

Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, sedih, semangat dan macam-macam disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Disisi lain audio juga dapat meningkatkan daya ingat serta bisa membantu bagi pengguna yang memiliki kelemahan dalam penglihatan. Penggunaan suara pada multimedia dapat berupa narasi, lagu, dan *sound effect*. Biasanya narasi ditampilkan bersama-sama dengan foto atau teks untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan. Jika personal komputer (PC) multimedia tanpa bunyi, maka bukan multimedia namanya melainkan hanya disebut *unimedia*. Bunyi dapat ditambahkan dalam multimedia melalui suara, musik, atau efek-efek suara.

## 7. Interaktivitas

Elemen ini sangat penting dalam multimedia interaktif. Elemen lain seperti teks, suara, video dan foto dapat disampaikan dimedia lain seperti TV dan VCD player, tetapi

elemen interaktif hanya dapat ditampilkan di komputer. Elemen ini sangat memanfaatkan kemampuan komputer sepenuhnya. Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan. Apabila dalam suatu aplikasi multimedia, pengguna multimedia diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia itu disebut dengan *Interactive Multimedia*. Apabila dalam aplikasi multimedia disediakan struktur dari elemen terhubung yang dapat dikendalikan oleh pengguna, maka *Interactive Multimedia* tersebut menjadi *Hypermedia*. (Munir,2012 : hlm.22)

## **2.4 PEMANFAATAN MULTIMEDIA**

Multimedia memberi nuansa baru dalam pemerolehan informasi melalui aktivitas membaca. Membaca berbantuan multimedia dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu menjadikan kegiatan membaca lebih dinamis dengan memberi dimensi baru pada katakata. Apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas.

Multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video. Dengan dokumen berbentuk multimedia dapat mengatasi persoalan yang dihadapi seperti kesulitan tidak menemukan kembali topik dari buku yang sudah dibaca sebelumnya. Bahkan dapat mencari seluruh teks yang menggunakan kata kunci tentang satu atau beberapa topik.

Disamping itu, dokumen multimedia dapat menunjukkan acuan bukan hanya ke topik yang tercantum di dalam dokumen itu sendiri, tetapi juga ke dokumen-dokumen lain yang terhubung

dengan dokumen tersebut, serta ke semua dokumen yang terhubung dengan dokumen-dokumen ini, dan seterusnya. Multimedia menggunakan link yang memungkinkan menelusuri jagad informasi yang saling terhubung dengan sangat cepat, setara dengan kecepatan cahaya, karena menggunakan gelombang elektromagnetik. Jaringan global multimedia ini sering dinamakan *Superhighway* Informasi.

Pemanfaatan multimedia dapat dilakukan dalam berbagai bidang, antara lain:

1. Kegiatan kerja, dengan adanya teleworking, para pekerja dapat melakukan pekerjaannya tidak harus dari kantor. Contoh software yang mendukung *teleworking/telecommuting* adalah *Netmeeting*.
2. Cara belanja, *homeshopping/teleshopping* yaitu belanja dilakukan dengan menggunakan internet, kemudian barang datang diantar ke rumah.
3. Jual beli, menggunakan sistem jual beli *online*, atau bank menggunakan cara *online-banking*.
4. Cara memperoleh informasi, menggunakan internet dan berbagai *software* untuk mencari informasi. Misalnya: membaca koran online, belajar musik dari software dan sebagainya.
5. Cara belajar, proses pembelajaran menggunakan komputer multimedia dengan adanya mengajar atau belajar online, ataupun menggunakan *e-book (electronic book)*. Multimedia juga memiliki peran yang penting dalam berbagai bidang, seperti: ekonomi, pendidikan, teknologi informasi, dan bidang lainnya.
  - a. Ekonomi/bisnis

Penyajian multimedia secara visual dapat membantu menjelaskan bidang ekonomi atau bisnis yang ditawarkan,



seperti tentang profil, produk, jasa, maupun hal lain mengenai perusahaan. Penyajian bisnis bisa merupakan multimedia linier atau multimedia interaktif yang diperlukan untuk menjelaskan sesuatu lebih terperinci dan akurat. Informasi dibuat bisa dalam bentuk CD atau DVD, sehingga dapat digunakan untuk presentasi di manapun. Informasi itu dapat dibuat dengan durasi yang terbatas bila akan digunakan untuk media TV.

#### b. Informasi dan Komunikasi

Penyajian informasi dapat dikomunikasikan menggunakan alat bantu seperti *hardcopy*, CD/DVD, atau komputer. Pembuatan dan penyajian informasi dengan komputer berbasis multimedia dilengkapi dengan kemampuan menyajikan animasi, suara dan *interactive link*, sehingga lebih komunikatif. Bidang informasi dan komunikasi diantaranya berkaitan dengan jaringan dan internet yang membantu dalam pembuatan *website* yang menarik, informatif, dan interaktif. Alat ini dapat bekerja sepanjang waktu, bahkan saat tengah malam, dimana tenaga konvensional tidak tersedia dikarenakan waktu yang terbatas. Di tempat-tempat umum seperti di pusat perbelanjaan dapat memberikan informasi tentang peta kota, jadwal transportasi, tempat wisata, keadaan pusat perbelanjaan dan sebagainya. Pemasangan printer biasanya disertakan agar pengguna dapat membawa informasi tertulis.

#### c. Iklan

Bidang periklanan yang efektif dan interaktif. Iklan digunakan untuk menawarkan produk kepada konsumen. Iklan bisaberbentuk teks atau audio yang dilengkapi video. Iklan tersebut dapat dilengkapi animasi seperti gambar kartun dua dimensi atau tiga

dimensi dengan perangkat lunak yang tersedia. Pembuatan iklan berbasis multimedia dapat dilakukan dengan komputer melalui cara pemodelan, pembuatan animasi teks dan gambar serta suara. Iklan akan lebih komunikatif bila konsumen dapat interaktif melakukan pemrosesan dan hasilnya dapat dilihat langsung. Iklan dibuat agar bisa disajikan melalui televisi atau dibuat dalam bentuk CD ROM, sehingga dapat digunakan di manapun pemasar dan konsumen berada.

#### d. Pendidikan

Bidang pendidikan dalam penyampaian bahan ajar secara interaktif dan dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara/audio, video, animasi, teks, dan grafik. Pendidikan sangat membutuhkan teknologi multimedia. Peserta didik dapat langsung melihat dan mendengar tentang hal-hal yang dipelajarinya. Dalam aplikasi pembelajaran peserta didik dapat memilih materi atau subjek yang akan dipelajari. Di layar monitor akan muncul teks materi/subjek disertai gambar, suara, atau gambar hidup dari subjek yang dipelajari. Perhatian peserta didik akan lebih terpusat dan rasa ingin tahunya akan lebih tinggi untuk mempelajari hal-hal lain karena merasa tertarik akan media penyajiannya. Proses belajar mengajar biasanya hanya menggunakan alat bantu papan tulis, *white board*, buku-buku, diktat, dan lain-lain. Penggunaan alat bantu konvensional ini belum dapat mencapai tujuan secara optimal. Untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran, diperlukan perangkat lunak aplikasi pendidikan dengan bantuan komputer berbasis multimedia yang lebih komunikatif dan interaktif. Hasil belajar peserta didik dapat disimpan dalam basisdata dan dapat diakses setiap saat bila diperlukan.

#### e. Film

Film animasi dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D) dapat digunakan sebagai sarana informasi, pendidikan, dokumentasi

maupun hiburan. Film animasi dapat ditayangkan melalui televisi, internet, maupun hiburan di rumah. Film animasi dapat digunakan untuk presentasi, *modelling*, dokumenter dan lain-lain. Khusus untuk anak-anak biasanya dibuat film animasi kartun.

f. Game

Sama halnya dengan film, game 2D atau 3D juga dapat digunakan sebagai sarana informasi, pendidikan, dokumentasi maupun hiburan. Game dapat digunakan sebagai alat bantu belajar untuk suatu mata pelajaran yang sulit dipahami. Game merupakan multimedia interaktif yang sangat digemari anak-anak. Game dibuat untuk keperluan penggunaan melalui televisi atau internet sehingga dapat digunakan dimana pun.

g. Hiburan

Multimedia dapat ditempatkan dimana saja selama masyarakat membutuhkan akses ke sumber informasi. Multimedia mengubah sajian tradisional komputer yang berupa teks, menjadi suatu media yang menarik perhatian dan keingintahuan. Penerimaan informasi menjadi semakin baik jika disusun secara baik, sehingga multimedia bisa menjadi sangat menghibur. Banyak produk multimedia masuk ke rumah tangga. Kebanyakan produk multimedia sampai ke rumah-rumah melalui televisi atau melalui jaringan komputer pribadi (PC). Alat-alat permainan (game) pun sudah masuk ke rumah.

h. *Virtual Reality*

Virtual reality merupakan penggunaan multimedia untuk penjelasan secara langsung. *Virtual reality* dapat digunakan sebagai sarana pemasaran, presentasi, pemodelan atau hiburan dan lain-lain. Dengan virtual reality pemasaran untuk memasarkan produk yang menarik perhatian dan minat konsumen. Presentasi dapat dilakukan dengan pembuatan model sehingga seolah-olah berada dalam suasana nyata sesuai dengan bahan yang disajikan. Bagian-bagian obyek dapat dilihat dengan dan dipergunakan

dengan rinci, seperti spesifikasi yang ditentukan. Virtual reality dapat digunakan untuk pemodelan 3D yang dibuat secara rinci untuk setiap bagian. Misalnya model suatu bangunan yang sudah hancur atau tidak ada untuk keperluan pariwisata, pelestarian budaya dan sejarah. Model itu dibuat berdasarkan dokumentasi sejarah dari perpustakaan, museum dan lain-lain.

## 2.5 SISTEM MULTIMEDIA

Sistem multimedia mempunyai pengertian suatu integrasi atau gabungan dari komponen-komponen multimedia seperti teks, gambar, suara audio, animasi dan video. Secara tidak langsung dalam kehidupan sehari-hari multimedia menjadi kebutuhan yang penting. Komputer, film, video, TV, radio dan sebagainya merupakan bagian-bagian dari multimedia. Sistem adalah setiap sesuatu yang terdiri atas objek, unsur atau komponen yang berhubungan atau berkaitan satu sama lain sehingga menjadi satu kesatuan pemrosesan dan pengolahan. Untuk mencapai tujuannya, sebuah sistem membutuhkan sistem pendukung atau alat bantu seperti hardware (perangkat keras), software (perangkat lunak) dan brainware (manusia). Diperlukan kerjasama yang baik antara ketiga sistem ini sehingga akan menghasilkan informasi berguna sesuai dengan yang diharapkan. Sistem harus dapat melakukan pemrosesan yang dikontrol oleh komputer. Sistem dapat diprogram oleh sistem *programmer/user*. Disebut sistem multimedia jika kedua jenis media, yaitu media *continuous* dan media *discrete* dipakai dan jika tingkat ketergantungan/keterkaitan antar media tersebut rendah. Aspek utama dari jenis media yang berbeda adalah keterkaitan antar media tersebut. Contoh media diskrit (discrete) adalah teks dan gambar, dan media kontinu (continuous) adalah audio dan video.

Perangkat lunak sistem terdiri dari sistem operasi (*Operating System*) dan Program *Utility (Utility Program)*. Sistem Operasi adalah suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen software yang berfungsi untuk mengontrol seluruh kegiatan di dalam komputer

multimedia. Sistem Operasi merupakan bagian software yang sangat penting. Sistem Operasi disimpan di dalam *Auxiliary Storage Unit* yang disebut *System Residence Device* (SYSRES), dipanggil melalui *Initial Program Loader* (IPL) dan dimasukkan ke memory. Sebagai sebuah sistem, multimedia terdiri dari komponen-komponen pendukung, seperti perangkat keras, perangkat lunak, dan ide/gagasan atau kreativitas, serta organisasi sebagai wadahnya.

### 2.5.1 PERANGKAT KERAS

Perangkat keras secara umum adalah komputer. Komputer yang dipakai sebaiknya menggunakan satu platform saja. Penggunaan banyak platform perangkat keras untuk mengerjakan satu proyek multimedia dapat memunculkan banyak kendala, terutama pada tahap *assembly*. Alat pendukung lainnya pemindai (scanner), kamera digital dan *handycam*. Perangkat keras multimedia yang digunakan hendaknya mudah didapatkan.

Mandell (2001) menyatakan komponen yang diperlukan suatu sistem multimedia, yaitu:

- a. Perangkat *capture*, yaitu kamera video, video recorder, mikrofon audio, keyboard, *graphics tablet*, perangkat 3D input, sensor sentuh, perangka VR, perangkat keras untuk digitising/sampling
- b. Perangkat penyimpanan, yaitu *hard disk*, CD ROM, *Jaz/Zip drive*, DVD, dan lain-lain
- c. Jaringan komunikasi, seperti FDDI, ATM, intranet, internet
- d. Sistem komputer, seperti komputer PC desktop, komputer workstation, perangkat keras MPEG/VIDEO/DSP
- e. Perangkat penampil, seperti speaker dengan kualitas CD, HDTV, SVGA, monitor Hi-Res, printer warna, dan lain-lain

Menurut Linda Tway (1992), perangkat keras multimedia terdiri dari perangkat keras penggunaan dan perangkat keras pengembangan. Perangkat keras untuk pengembangan seperti perangkat keras penggunaan,

dengan tambahan beberapa komponen. Dalam perangkat keras penggunaan untuk dapat menjalankan multimedia, minimum diperlukan beberapa perangkat keras, yaitu VGA, monitor komputer, keyboard, CD ROM driver, atau speaker. Dalam perangkat keras pengembangan sama dengan perangkat keras penggunaan dengan tambahan beberapa komponen, yaitu microphone, video monitor, VCR camera, eksternal modem, printer, dan scanner.

### **2.5.2 PERANGKAT LUNAK**

Perangkat lunak multimedia adalah komponen-komponen dalam *data processing system*, berupa program-program untuk mengontrol bekerjanya sistem komputer multimedia. Pada umumnya, istilah perangkat lunak multimedia menyatakan cara-cara yang menghasilkan hubungan yang lebih efisien antara manusia dan mesin komputer multimedia. Fungsi perangkat lunak multimedia antara lain, mengidentifikasi program multimedia dan menyiapkan aplikasi program multimedia sehingga tata kerja seluruh peralatan komputer multimedia terkontrol serta mengatur dan membuat pekerjaan agar yang berkaitan dengan multimedia lebih efisien. Perangkat multimedia dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu Bahasa pemrograman multimedia, Perangkat lunak sistem multimedia dan Perangkat lunak aplikasi multimedia. Menurut Luther (1994), perangkat lunak multimedia terdiri dari perangkat lunak utama dan perangkat lunak pendukung. Perangkat lunak utama digunakan untuk membuat aplikasi multimedia dilengkapi dengan *authoring language* yang mempunyai perintah spesifik terhadap obyek dan struktur.

Contohnya dalam *authoring language* terdapat perintah untuk menggunakan suara, tanpa perlu memperhatikan bagaimana membuka arsip suara dan menggunakan data yang ada di dalamnya. Perangkat lunak pendukung digunakan untuk menyiapkan komponen multimedia yang diperlukan, misalnya grafik, animasi, suara dan lain-lain. Perangkat lunak yang dibutuhkan sistem multimedia adalah sistem operasi. Ada tiga sistem

operasi yang umum digunakan untuk membuat multimedia, yaitu Mac OS X, Linux, dan Microsoft Windows. Perangkat lunak lain yang dibutuhkan, misalnya untuk pengeditan teks. Misalnya, OCR (*Optical Character Recognition*) diperlukan untuk menerjemahkan hasil pindaian tulisan menjadi teks yang dapat diedit; baik untuk mengedit gambar, seperti gambar 2D ataupun 3D, ataupun untuk mengedit audio dan video atau animasi. Perangkat OCR bisa didapatkan secara gratis karena merupakan perangkat bawaan pemindai. Contoh perangkat lunak untuk mengedit gambar 2D atau foto adalah Adobe Photoshop, GIMP, dan Inkscape. Contoh perangkat lunak untuk mengedit/membuat gambar 3D adalah 3Ds MAX, Maya, dan Blender. Contoh perangkat lunak untuk mengedit video adalah Adobe Premiere, ULEAD, dan Kino. Sedangkan contoh perangkat lunak untuk mengedit audio adalah ACID Pro dan Audacity. Selain perangkat lunak untuk pengeditan, perangkat lunak authoring juga diperlukan, misalnya Macromedia/Adobe Flash, Macromedia/ Adobe Authorware, dan Sophie. (Munir,2012 : hlm.13-15)

## **2.6 KREATIFITAS**

Ide/gagasan dan rancangan multimedia membutuhkan kreativitas untuk membuat dan mengembangkan multimedia yang menarik. Kreativitas dapat muncul dan berkembang, jika mengetahui, mengenal, dan terampil menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak.

## **2.7 ORGANISASI**

Organisasi sebagai wadah multimedia. Organisasi diperlukan untuk membuat dan mengorganisasikan garis besar serta rencana rasional yang memerinci keterampilan, waktu, biaya, peranti, dan sumber daya yang diperlukan. Organisasi ini akan memudahkan pengarsipan dan pelaksanaan protokol-protokol yang sudah dibuat. Contoh Gereja sebagai organisasi yang juga memerlukan kemajuan teknologi multimedia

## **2.8 MULTIMEDIA GEREJA**

Gereja dalam rangka membangun Kerjaan Allah di dunia ini berarti bahwa Gereja harus mampu dan jeli untuk melihat tuntutan dan kebutuhan jaman. Dalam hal ini Gereja harus berani untuk terbuka agar senantiasa meremajakan diri dengan adaptasi terhadap perubahan jaman yang terus bergerak maju. Membaharui diri dalam arti ini berarti bahwa Gereja berusaha bersaing menyaring dan mengambil hal yang positif dari kemajuan teknologi sambil tetap mempertahankan nilai-nilai Iman Kristiani. Gereja juga mengajarkan bagaimana manusia dapat menggunakan media tersebut dengan baik dan tepat. Gereja berhak menggunakan media komunikasi social yang ada. Melalui media komunikasi ini mereka memperoleh keselamatan dan serta kesempurnaan hidup rohani mereka.

### **2.8.1 PEMANFAATAN MULTIMEDIA DI GEREJA**

Setiap ibadah di gereja yang didesain sedemikian rupa haruslah diingat bahwa yang menjadi esensi ialah umat yang beribadah kepada Tuhan. Setiap suasana hendaklah diciptakan agar umat “dibawa” berjumpa dengan Allah sebagai titik sentral dalam ibadah. Itu berarti apapun alasan yang diciptakan untuk membuat umat hanya menjadi penonton dalam ibadah adalah hal yang keliru. Di dalam gereja selayaknya memberi manfaat baik bukan karena ikut-ikutan *trend* dan sebagainya. Ada juga yang tampilan *slide* yang mengganggu konsentrasi umat dalam beribadah. Misalnya pada waktu pemberitaan firman ada



tampilan animasi atau latarbelakang warna menyolok yang mengalihkan fokus jemaat dari khotbah pendeta. Penggunaan multimedia memang banyak sekali dijumpai di gereja-gereja perkotaan, bahkan di gereja-gereja pinggiran kota pun sudah melihat ini sebagai kebutuhan dalam ibadah. Multimedia bahkan bisa menjadi media promosi untuk memudahkan jemaat Gereja mendapatkan informasi, tetapi untuk umumnya jemaat-jemaat yang berasal dari luar kota, juga bisa mendapatkan informasi mengenai Gereja-gereja yang ada di Yogyakarta yang terutama.

### **2.8.2 PERKEMBANGAN MULTIMEDIA**

Pada tahun 80an gereja Hagios Family masih menggunakan OHP sebagai media menampilkan lagu, dimana dalam jaman itu komputer itu masih berkisaran harga yang mahal. Kemudian untuk pewartaan gereja yaitu "CK" (Cahaya Kasih) masih dalam bentuk lembaran hanya dengan 2 warna saja. Pewartaan umumnya hanya digunakan pada hari minggu saja, namun setiap divisi-divisi pun juga menggunakannya. Sehingga pada tahun 2005-2006 diusulkan untuk menggabungkan semuanya menjadi satu pewartaan yaitu majalah Hagios *Good News*. Mulai dari itu kemudian berkembanglah Fotografi, Videografi, dan berkembangnya yang dulu pengumuman gereja menggunakan *Power Point*, sekarang menjadi pemutaran Video (*audio visual*). Radio juga pernah menjadi salah satu media menjangkau jiwa. Kemudian Android mulai berkembang, internet semakin murah, dan semua media sosial berkembang ada *facebook, tweeter, youtube, dan instrgram* juga digunakan gereja untuk kemajuan gereja dan promosi gereja.

### 2.8.3 PELAYANAN MULTIMEDIA

Multimedia menjadi kebutuhan yang utama di Gereja saat ini, yang dulunya dianggap biasa-biasa saja, saat ini dengan perkembangan internet dimana pun saja bisa di akses.

Di gereja Hagios Family ini, Pelayanan Multimedia dibagi menjadi berberapa bidang yang kemudian dalamnya masih terbagi menjadi secara luas yaitu :

1. Bidang Kreatif
2. Bidang IT
3. Bidang Teknik

Untuk lebih luasnya ketiga bidang ini memiliki tugas bagian dan tanggung jawab berbeda-beda, seperti berikut ini :

#### 1. Bidang Kreatif

Bidang Kreatif adalah sekelompok orang yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengelola media penyebaran informasi baik secara digital maupun cetak di gereja Hagios Family. Didalam Bidang Kreatif ini terdapat 4 Divisi yaitu:

- a. Hagios *Creative Ministry*
- b. Sosial Media
- c. Hagios *Good News*
- d. *Website*

#### 2. Bidang IT

Bidang IT (*Information Technology*) atau Teknik Informasi adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang didalam sebuah tim untuk merencanakan, mengaplikasikan dan memperbaharui data-data, program-program yang akan dan telah digunakan gereja Hagios Family. Disamping itu juga memperbaiki sistem jaringan, perangkat lunak dan perangkat keras. Di dalam Bidang IT ini terdapat 3 Divisi yaitu:

- a. Data Base
  - b. Komputer, Telepon, dan Internet
  - c. Projector
3. Bidang Teknik

Bidang Teknik adalah Bidang yang mengatur, memperbaiki dan mengawasi semua divisi-divisi teknik yang ada di GPdI Hagios Family. Divisi-divisi yang ditangani oleh Bidang Teknik adalah

- a. Kelistrikan
- b. Genset
- c. *Sound System*
- d. AC dan Air

Adapun jenis-jenis pelayanan multimedia yang mendukung perkembangan gereja saat ini, yaitu :

1. Cameraman

Sebagai seorang Kameramen setiap pelayanan diharuskan memiliki Fokus yang tinggi dan kuat, karena seorang Kameramen tidak hanya diam saja ketika mengoperasikan Kamera mereka, mereka diharuskan untuk mengambil gambar sekreatif mungkin, sehingga Jemaat dapat merasakan Atmosfir dari gambar yang diabadikan. Ketika bertugas mereka diposisikan untuk standby on Cam, hal ini tak kadang membuat setiap kameramen harus berdiri selamsa sesi ibadah berlangsung.

2. Video Editor

Sebagai seorang Video Editor mampu mengumpulkan video yang sudah diambil atau direkam kemudian dikumpulkan di dalam satu hardisk atau memori penyimpanan untuk memudahkan kinerja selanjutnya. Editor harus menyusun ulang video-video tersebut sesuai dengan urutan sebagaimana tercantum dalam rundown kegiatan gereja yang akan disampaikan. Kemudian memfilter yang berarti memilih

gambar-gambar yang penting saja dan memberikan efek untuk memanipulasi grafik lainnya untuk meningkatkan tampilan video agar lebih menarik. Memberikan teks keterangan yang berkaitan dengan materi kegiatan gereja yang disampaikan, setelah itu melakukan proses terakhir yaitu finishing/rendering video yang di edit.

3. Operator LCD

Sebagai Operator LCD pelayanan ini bertugas menampilkan dan Mengoprasikan Presentasi lagu atau Khotbah dari Pendeta.

4. Fotografer

Sebagai Fotografer sangat diperlukan untuk mendokumentasikan setiap acara kegiatan gereja yang sedang berlangsung didalam gereja maupun diluar gereja

5. Graphic Designer

Graphic Designer bertugas untuk membuat design poster, banner, atau majalah gereja.

## **BAB III**

### **DESKRIPSI PERUSAHAAN**

#### **3.1 SEJARAH HAGIOS *CREATIVE MINISTRY***

Pada mulanya seluruh kegiatan gereja hanya di dokumentasikan menggunakan foto. Tahun berganti tahun, kebutuhan *creative content* mulai dirasakan. Pada tahun 2007 gereja mulai menyadari akan arti pentingnya video untuk mendukung berbagai kegiatan dan penyampaian informasi. Oleh karena itu gereja membeli peralatan video kamera. Pada saat itu masih belum terbentuk suatu divisi khusus yang menangani pengolahan pra hingga *post production*. Semua dikerjakan oleh para pengerja gereja. Lambat laun mulai tergerak para jemaat untuk ikut ambil bagian dalam pelayanan video tersebut, bahkan jemaat-jemaat yang notabene memiliki dasar pengetahuan video production. Mulai dari video pengumuman gereja, hingga video-video pendukung khotbah dan video kegiatan gereja, semua mulai berjalan secara terjadwal dan tersusun rapi. Karena kebutuhan berbagai bidang menyangkut *creative content* mulai berkembang lebih besar, maka dibuatlah beberapa divisi salah satunya adalah Hagios *Creative Ministry* (HCM) yang khusus menangani video production.

##### **3.1.1 VISI**

Memberikan warna tersendiri dalam pelaksanaan kegiatan gerejawi guna terciptanya daya tarik / perhatian sehingga dapat membantu terlaksananya salah satu tujuan gereja dalam bidang komunitas.

##### **3.1.2 MISI**

Menampilkan video kreatif dalam setiap kesempatan kegiatan gereja sebagai bentuk dukungan materi demi tercapainya pemahaman suatu pesan yang diharapkan.

##### **3.1.3 TUJUAN**

Menjadi sarana media informasi dan pencerahan terhadap jemaat gereja

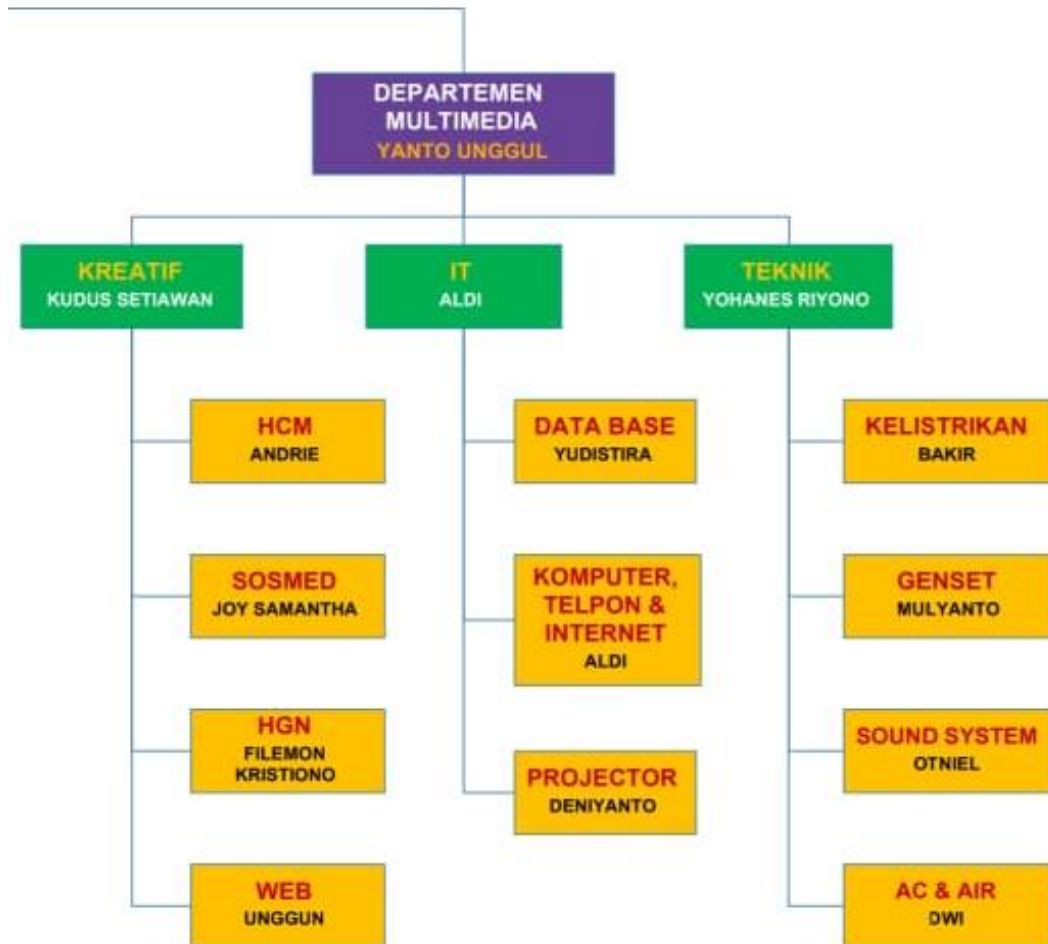
### 3.2 LOGO



Gambar 3.1 Logo Hagios Creative Ministry  
Sumber : File document. HCM

Tulisan HCM menggunakan font “*Bebas Neue Bold*” yang merupakan kependekan dari “*Hagios Creative Ministry*” memiliki bentuk tegas yang berarti profesionalisme, terpercaya, dan keyakinan. Bentuk kotak yang melingkupi tulisan HCM memiliki arti kekuatan, ketegasan, profesionalisme, dan terpercaya. Secara keseluruhan logo HCM memiliki arti bahwa *Hagios Creative Ministry* memberikan informasi yang terpercaya, memberikan keyakinan terhadap pemirsa, dikerjakan secara professional, sehingga menghasilkan kemantapan terhadap informasi yang diberikan. Logo HCM berwarna biru yang membuat kesan tenang, professional, dan meningkatkan kepercayaan.

### 3.3 STRUKUR ORGANISASI



Gambar 3.2 Struktur Organisasi Team Multimedia

### 3.4 JOB DESCRIPTION

#### 3.4.1 Ketua Departemen Multimedia : Yanto Unggul

Tanggung Jawab

- Memastikan Divisi Kreatif, Divisi IT dan Divisi Teknik berjalan sesuai dengan visi dan misi GPDI Hagios Family.
- Berkoordinasi dengan Koordinator bidang dalam mengawasi kegiatan Divisi.
- Mengambil alih tanggung jawab Bidang apabila Koordinator Bidang dinyatakan lalai dalam melaksanakan tugas.
- Melaporkan secara berkala kepada Gembala Senior baik secara lisan maupun melalui media *texting*.

#### 3.4.2 Bidang Kreatif : Kudus Setiawan

Tanggung jawab :

- Mengkoordinir 4 Divisi Kreatif utk mengelola dan memenuhi penyebaran media informasi yang dibutuhkan oleh GPdi Hagios Family.
- Memastikan setiap Divisi sudah melakukan kegiatannya sesuai dengan visi, misi dan goal GPDI Hagios Family.
- Melaporkan kegiatan-kegiatan Divisi yang dilakukan kepada Koordinator Departemen 5 baik secara lisan maupun melalui media *texting*.
- Berkoodrinasi dengan Divisi dan mengambil alih kegiatan Divisi apabila ditemui kendala yang tidak bisa diselesaikan oleh Divisi.

##### a. HCM : Andrie Christian

Tanggung jawab :

- Meliput kegiatan gereja secara umum maupun divisi secara khusus dalam bentuk foto dan atau video.
- Membuat pengumuman gereja mingguan dalam bentuk video kreatif.



- Menyediakan file foto dan video terkait kegiatan, untuk digunakan divisi terkait / yang berkepentingan.
- Membuat *content digital* (video klip, video khotbah, himbauan, dan lain lain) guna mendukung jalannya tugas gereja secara umum.

b. Sosial Media : Joy Samantha

Tanggung jawab :

- Membuat informasi kegiatan gereja dan tema ibadah mingguan yang akan dilaksanakan.
- Membuat liputan singkat (foto dan atau video singkat) kegiatan gereja yang telah dilaksanakan.
- Membuat caption yang bersumber dari firman Tuhan / Khotbah.
- Membuat *highlight* dari khotbah mingguan.
- Bekerjasama dengan tim Sosmed lainnya dan Divisi Website untuk melakukan interkoneksi konten yang telah dibuat.

c. HGN : Filemon Kristiono

Tanggung jawab :

- Mengumpulkan berbagai materi kerohanian dan sekuler untuk dilakukan penyusunan menjadi majalah.
- Bekerjasama dengan HCM untuk dapat menampilkan foto-foto liputan kegiatan gereja.
- Memastikan setiap isi baik tulisan maupun gambar bersifat mencerahkan bagi pembaca.
- Meningkatkan kerjasama iklan.
- Melakukan survey pembaca majalah HGN.
- Menjual majalah HGN.
- Melakukan evaluasi hasil terbitan.
- Membuat laporan keuangan

d. Website : Andreas Unggun

Tanggung jawab :

- Menampilkan artikel-artikel kerohanian.
- Menginformasikan kegiatan gereja yang akan dan telah dilaksanakan.

- Bekerjasama dengan divisi Sosial Media untuk melakukan interkoneksi konten yang telah dibuat.
- Mengoptimalkan SEO untuk meningkatkan jumlah kunjungan ke website.
- Mempersiapkan rencana masa depan sebagai portal website.

### 3.4.3 Bidang IT : Aldi

Tanggung jawab :

- Mengatur ketiga Divisi untuk melakukan olah data, pencarian masalah kerusakan *soft ware* maupun *hard ware*, dan pengendalian internet di GPdI Hagios Family.
- Menjadwal dan mengontrol petugas Divisi Projector dan Plasma di setiap Ibadah Raya GPdI Hagios Family.
- Memastikan *soft ware* yang digunakan saat ibadah berfungsi normal dan semua data-data sudah siap untuk digunakan pada saat ibadah raya.
- Mengembangkan *soft ware*, sehingga memudahkan jemaat GPdI Hagios Family untuk mendapatkan informasi kegiatan yang ada di GPdI Hagios Family
- Menyediakan data jemaat secara lengkap dan mudah diakses oleh pihak-pihak yang berwenang.
- Secara berkala melakukan koordinasi dengan Koordinator Bidang 5 baik secara lisan maupun melalui media *texting*.
- Berkoodrinasi dengan Divisi dan mengambil alih kegiatan Divisi apabila ditemui kendala yang tidak bisa diselesaikan oleh Divisi.

#### a. Database : Yudistira

Tanggung jawab :

- Menyediakan data jemaat secara lengkap dan mudah diakses oleh pihak-pihak yang berwenang.

- Memelihara software dan hardware penunjang penyimpanan data jemaat.
- Mengusulkan kepada Koordinator Bidang IT dalam mengusulkan kebutuhan software dan hardware penunjang penyimpanan data jemaat

b. Komputer, Telepon, dan Internet : Aldi

Tanggung jawab :

- Menangani sarana dan prasarana komputer, telepon dan internet yang dibutuhkan oleh GPdI Hagios Family.
- Pemeliharaan, perawatan dan perbaikan yang berkaitan dengan komputer, telepon dan internet.
- Menindaklanjuti dengan segera setiap permasalahan dan kerusakan komputer, telepon dan internet.
- Mengajukan anggaran dan pengadaan barang yang berkaitan dengan komputer, telepon dan internet.

c. Projector : Deniyanto

Tanggung jawab :

- Menjadwal dan mengontrol petugas Tim Projector dan Plasma di setiap Ibadah Raya GPdI Hagios Family.
- Memastikan software yang digunakan saat ibadah berfungsi normal dan semua data-data sudah siap untuk digunakan pada saat ibadah raya.
- Mengusulkan kepada Koordinator Bidang IT tentang kebutuhan software dan hardware penunjang Projector dan Plasma.

### 3.4.4 Bidang Teknik

: Yohanes Riyono

Tanggung jawab :

- Memastikan semua masalah Teknik tersebut di atas berjalan dengan normal.
- Mengontrol petugas yang ada di bidang teknik untuk dapat melaksanakan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah dibuat.
- Mengontrol jadwal *maintenance* dari AC yang dimiliki oleh GPDI Hagios Family.
- Secara berkala melakukan koordinasi dengan Koordinator Departemen 5 baik secara lisan maupun melalui media *texting*.
- Berkoodrinas dengan Divisi dan mengambil alih kegiatan Divisi apabila ditemui kendala yang tidak bisa diselesaikan oleh Divisi.

#### a. Kelistrikan

: Bakir

Tanggung jawab :

- Menangani sarana dan prasarana penerangan yang dibutuhkan dalam setiap kegiatan Ibadah dan Sosial yang mencakup area Gedung Pelayanan Masyarakat, Gedung Gereja, dan Sekolah.
- Pemeliharaan, perawatan dan perbaikan yang berkaitan dengan kelistrikan.
- Menindaklanjuti dengan segera setiap permasalahan dan kerusakan alat-alat kelistrikan agar tidak membahayakan terjadinya kebakaran dan kerusakan yang fatal.
- Mengajukan anggaran dan pengadaan barang yang berkaitan dengan kelistrikan.

#### b. Genset

: Mulyanto

Tanggung jawab :

- Menjalankan Genset dalam setiap kegiatan Ibadah dan Sosial yang membutuhkan, mencakup area Gedung Pelayanan Masyarakat, Gedung Gereja, dan Sekolah.

- Pemeliharaan dan perawatan secara berkala. Penggantian Oli setiap 3 bulan beserta filter oli, filter solar dan filter udara.
- Pengadaan BBM untuk bahan bakar Genzet dalam setiap kegiatan Ibadah dan Sosial yang membutuhkan, mencakup area Gedung Pelayanan Masyarakat, Gedung Gereja, dan Sekolah.
- Apabila terjadi kerusakan mesin Genzet, segera berkoordinasi dengan Koordinator Bidang, agar segera diambil tindakan dan langkah-langkah selanjutnya.
- Berkoordinasi dengan anggota Divisi Genzet untuk memperhatikan dan mengecek persediaan solar, oli dan air radiator sebelum Genzet digunakan.
- Mengajukan anggaran dan pengadaan barang yang berkaitan dengan Genzet.
- Memastikan adanya anggota Divisi Genzet yang bertanggung jawab setiap kali Genzet digunakan.

c. Sound System : Otniel

Tanggung jawab :

- Mengoperasikan Sound System dalam setiap kegiatan Ibadah, Latihan musik dan Sosial yang membutuhkan, mencakup area Gedung Pelayanan Masyarakat, Gedung Gereja, dan Sekolah.
- Bertanggung jawab atas pemeliharaan dan pemakaian Ruang Studio,
- Merawat dan menginventarisir peralatan sound yang dimiliki oleh GPdI Hagios Family baik di Gedung Gereja, Gedung Pelayanan Masyarakat, Gedung Sekolah.
- Mengajukan anggaran dan pengadaan barang yang berkaitan dengan Sound System.
- Memastikan adanya anggota Divisi Sound System yang bertanggung jawab setiap kali Sound System digunakan.

d. AC dan Air : Dwi

Tanggung jawab :

- Menangani sarana dan prasarana AC dan air bersih, meliputi Gedung Pelayanan Masyarakat, Gedung Gereja dan Gedung Sekolah.
- Pemeliharaan dan perawatan berkala pada AC, Pompa Air, Filter Air dan Heater yang dimiliki oleh GPdI Hagios Family.
- Membuat jadwal pemeliharaan dan perawatan berkala.
- Menindak lanjuti dan memperbaiki kerusakan pada AC, Pompa Air, Filter Air dan *Heater*.
- Mengajukan anggaran dan pengadaan barang yang berkaitan dengan AC, Pompa Air, Filter Air dan *Heater*.

### 3.5 PERALATAN

#### 3.5.1 Peralatan untuk produksi

NO	NAMA BARANG	Q
1	SONY HXR-MC2500 Full HD	3
2	Canon 60 D	1
3	Clapper	1
4	LED Light	1
5	BOYA UHF-Dual Channel Wireless Microphone System	1
6	Tripod ATTLANTA VD-2500	1
7	Lensa 50 mm	1
8	Memory Card 16 GB	1

Tabel 3.1 Alat-alat Produksi

### 3.5.2 Peralatan yang mendukung ibadah

No	Nama Barang	Q
1	Presonus Studiolive 24.4.2	2
2	Projector ITACHI	4
1	Komputer PC	2
1	RCV,FBT,HOOPEER Speaker	12

Tabel 3.2 Alat-alat Pendukung Ibadah

### 3.6 Software yang mendukung multimedia

#### 3.6.1 Mendukung waktu Ibadah

- *Easy Worship*
- *Propresenter*
- *Microsoft Office, Power Point*

#### 3.6.2 Mendukung waktu Produksi

- *Adobe Premiere Pro CC*
- *Adobe Audition Pro CC*
- *Coreldraw X7*

### 3.7 KARYA YANG DI PRODUKSI

Karya-karya yang pernah diproduksi dan sampai sekarang masih diproduksi, sebagai berikut :



Gambar 3.3 Video HCM yang diproduksi  
Sumber : Screenshot file video HCM

- HCM, untuk setiap minggunya tampil sebagai informasi *audio visual* (videro pengumuman) ditayangkan kepada jemaat melalui layar LCD



Gambar 3.4 Pastor Message yang diproduksi  
Sumber : Screenshot file video HCM



- Pastor Message,tampil hanya setiap minggu pertama awal bulan yang dijadikan satu diawal, sebelum pembukaan atau *opening* video HCM. Untuk menyampaikan pesan kesan dari Gembala gereja selaku pimpinan gereja, yang akan membahas tema bulanan gereja dan memberikan kata kata yang menguatkan jemaat dalam menjalani hari-hari dalam bulan tersebut.
- Cuplikan,video-video kegiatan gereja yang sudah ataupun yang akan berlangsung sebelum atau sesudah hari minggunya,tampil di bagian akhir video HCM sebelum penutupan atau *closing*.

## BAB IV

### PEMBAHASAN

#### 4.1 Kegiatan PKL

##### 4.1.1 Jadwal Kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL)

No	HARI/TANGGAL	AKTIFITAS
1	Selasa,12 Februari 2019	Perkenalan dengan pengerja kantor Input Foto Peserta Lomba Shooting HCM
2	Rabu,13 Februari 2019	Liputan Aktivitas Para Pelayan di Kantor Gereja Editing HCM utk Hari Minggu
3	Kamis,14 Februari 2019	Editing HCM utk Hari Minggu
4	Jumat,15 Februari 2019	Editing HCM utk Hari Minggu
5	Sabtu, 16 Februari 2019	Revisi HCM utk Hari Minggu
6	Minggu, 17 Februari 2019	Liputan Ibadah Youth dan Teen di Kaliurang
7	Senin, 18 Februari 2019	Backup seluruh Video Liputan
8	Selasa,19 Februari 2019	Mengetikan cerita utk Majalah
9	Rabu, 20 Februari 2019	Input Foto Peserta Lomba Prepare Shooting HCM Shooting HCM
10	Kamis,21 Februari 2019	Editing HCM utk Hari Minggu
11	Jumat,22 Februari 2019	mEditing HCM utk Hari Minggu Prepare Alat Liputan Acara PPA
12	Sabtu,23 Februari 2019	Editing+Revisi HCM utk Hari Minggu Motret utk Desain Banner+Majalah Liputan Pertemuan Sekolah Minggu
13	Minggu,24 Februari 2019	Backup semua File dokumentasi di komputer
14	Senin, 25 Februari 2019	Kantor Biasa

15	Selasa, 26 Februari 2019	Mempersiapkan Rundwon Shooting HCM
16	Rabu, 27 Februari 2019	Ke Kampus Editing HCM utk Hari Minggu
17	Kamis, 28 Februari 2019	Shooting Pastor Message
18	Jumat, 1 Maret 2019	Kantor Biasa
19	Sabtu, 2 Maret 2019	Editing PPA Graduation
20	Minggu, 3 Maret 2019	
21	Senin, 4 Maret 2019	Finishing Editing PPA Graduation
22	Selasa,5 Maret 2019	Burn CD utk PPA
23	Rabu, 6 Maret 2019	Persiapan peralatan shooting Charger Kamera Mengkosongkan Memory Utk liputan besok di Pantai slili
24	Kamis,7 Maret 2019	Liputan Gereja di Pantai Slili
25	Jumat, 8 Maret 2019	Backup File Dokumentasi liputan kemarin
26	Sabtu,9 Maret 2019	Sakit
27	Minggu, 10 Maret 2019	-
28	Senin, 11 Maret 2019	Sakit
29	Selasa, 12 Maret 2019	Sakit
30	Rabu, 13 Maret 2019	Rapat Panitia MWE ( Modern Worship Experience )
31	Kamis, 14 Maret 2019	Kantor Biasa Bantu Beres-beres persiapan acara MWE
32	Jumat, 15 Maret 2019	Menemani Pak Budi Pergi ke tempat Jemaat Gereja
33	Sabtu, 16 Maret 2019	Acara Modern Worship Experience (jadi salah satu panitia)
34	Minggu, 17 Maret 2019	-

35	Senin, 18 Maret 2019	Kantor Biasa Check sound system
36	Selasa, 19 Maret 2019	Shooting Memasak Editing Video Masak
37	Rabu, 20 Maret 2019	Kantor Biasa Mengetik
38	Kamis, 21 Maret 2019	Kantor Biasa Jaga kantor
39	Jumat, 22 Maret 2019	Bersih-bersih lemari peralatan shooting
40	Sabtu, 23 Maret 2019	Kantor Biasa
41	Minggu, 24 Maret 2019	-
42	Senin, 25 Maret 2019	Bantu pengerja Gereja mengantarkan barang
43	Selasa, 26 Maret 2019	Bersih bersih kantor
44	Rabu, 27 Maret 2019	Shooting HCM utk Hari Minggu Editing HCM Motret utk Banner Gereja
45	Kamis, 28 Maret 2019	Editing HCM Jaga kantor
46	Jumat, 29 Maret 2019	Download preset editing Instasling preset
47	Sabtu, 30 Maret 2019	Kantor biasa
48	Minggu, 31 Maret 2019	-
49	Senin, 1 April 2019	Libur
50	Selasa, 2 April 2019	Libur
51	Rabu, 3 April 2019	Membuat design majalah
52	Kamis, 4 April 2019	Kantor biasa
53	Jumat, 5 April 2019	Prepare alat-alat Shooting HCM Breefing Editing HCM
54	Sabtu, 6 April 2019	-

55	Minggu, 7 April 2019	Backup semua memory di kamera ke komputer Membuat liputan
56	Senin, 8 April 2019	Kantor biasa
57	Selasa, 9 April 2019	Kantor biasa
58	Rabu, 10 April 2019	Kantor biasa Wawancara bersama ketua Divisi Multimedia
59	Kamis, 11 April 2019	Kantor biasa
60	Jumat, 12 April 2019	Kantor biasa
61	Sabtu, 13 April 2019	-
62	Minggu, 14 April 2019	Mengumpulkan hasil editing
63	Senin, 15 April 2019	Perpisahan bersama para pengerja

Tabel 4.1 Kegiatan Praktek Kerja Lapangan

## 4.2 Proses Pembuatan Video HCM

No	Tahapan	Kegiatan	Hari
1	Pra- Produksi	a. Menulis Rundown Kegiatan Gereja seminggu ke depan	Pertama (Hari senin)
		b. Menentukan Presenter	
		c. Mencari Lokasi	
2	Produksi	a. Mempersiapkan peralatan-peralatan shooting	Kedua (Hari Selasa)
		b. Menuju Lokasi	
		c. Briefing bersama presenter	
		d. Shooting	
3	Pasca Produksi	a. Editing Offline	Ketiga (Rabu)
		b. Editing Online	
		c. Sinkronisasi gambar dan materi	
		d. Penambahan Title	
		e. Penambahan Preset effect transition	Keempat (Kamis)
		f. Penambahan background music	
		g. Rendering, Review dan Revisi	

Tabel 4.2 Proses Pembuatan Produksi

#### 4.2.1 Tahapan Produksi Video Hagios Creative Ministry (HCM)

Produksi Hagios Creative Ministry berjalan seminggu sekali. Jangka waktu produksi di berikan dari hanya empat sampai lima hari, mulai hari senin sampai dengan hari jumat, lebih dari itu maka dinyatakan tidak mengikuti *Standard Operating Procedure* (SOP) yang sudah ditetapkan. Di hari terakhir terkhususkan untuk review dan revisi, bila mana ada kesalahan dalam penyampaian informasi kegiatan gereja. Berikut adalah proses berjalannya produksi Hagios Creative Ministry :

##### 4.2.1.1 Pra Produksi

Pada tahap ini penanggung jawab shooting harus memperhatikan tugasnya di hari pertama. Mulai dari penulisan rundown acara yang akan disampaikan, kemudian mencari presenter yang paling dikenal dan mampu meluangkan waktunya, bisa satu sampai lima presenter maksimal. Lalu mencari lokasi *shooting* yang mungkin saat ini lagi *hits* yang lagi ramai-ramainya dikunjungi masyarakat ataupun bisa menggunakan tempat yang berada disekitar gereja.

##### 4.2.1.2 Produksi

Tahap ini semua tim crew menyiapkan peralatan-peralatan yang akan di bawa menuju lokasi *shooting*. Kemudian setelah tibanya di lokasi ,tim presenter yang ada melakukan *briefing* membahas rundown yang akan disampaikan pada video. Berikut persiapan-persiapannya:

a. Peralatan

Barang	Keterangan
Kamera Canon 60 D	Perlu
Mic Wireless	Perlu
Tripod	Bila perlu
Lensa Fix 50mm	Bila perlu
Baterai alkaline	Bila perlu

Table 4.3 Peralatan *shooting*

- b. Print rundown kegiatan, yang akan di pegang oleh presenter. Tim yang lain meng-check kondisi peralatan
- c. Kameraman bisa mencari stock gambar selagi tim yang lain sedang briefing bersama presenter. Bila perlu ditambahkan menjadi footage video.
- d. Mencari tempat-tempat yang bagus untuk dijadikan area shooting
- e. Pre-prepare seluruh alat yang ada mulai dari settingan kamera, pemasangan mic wireless pada presenter, dan pemasangan tripod bila perlu juga pemilihan lensa yang tepat apakah lensa Kit yang digunakan atau lensa Fix.
- f. Setelah briefing presenter kemudian beserta tim yang ada melakukan pengambilan gambar. Lalu di review oleh seluruh tim yang ada apakah ekspresi, dan cara penyampaiannya sudah tepat atau kurang tepat. Jika tepat dan kurang tepat akan sama saja melakukan *re-take* sekali lagi.

#### **4.2.1.3 Pasca Produksi**

Setelah tahap produksi selesai, tahap selanjutnya adalah tahap Pasca Produksi. Pada tahap ini proses yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Editor meng-*backup* file-file yang sudah di produksi menjadi satu folder dalam komputer
- b. Kemudian menuju proses editing offline, menyusun video sesuai urutan rundown, dengan tambahan video material seperti logo Hagios Creative Ministry di awal video
- c. Setelah editing offline selesai, lalu menuju ke editing online. Pada tahap ini editor meng-sinkronisasikan video mulai dari cutting video, kemudian memasukan transisi-transisi dengan menggunakan preset yang ada.
- d. Pemasukan title atau text sesuai rundown kegiatan acara gereja, dapat menggunakan preset yang ada.



- e. Menambahkan background music sebagai pelengkap video agar lebih hidup dan menarik. Penyesuaian suara tinggi rendah suara yang masuk harus sama rata.
- f. Setelah semua terlaksana proses rendering video akan di review oleh atasan dengan kualitas rendah terlebih dahulu. Jika aman maka rendering dengan kualitas tinggi. Lalu di *copy* ke komputer dalam gereja untuk di ujicoba kembali.

## 4.2.2 Tahapan Editing

### 4.2.2.1 Editing Offline

Pada tahap ini proses editing yang dilakukan adalah memindahkan materi ke dalam folder yang ditentukan oleh editor video, *import* materi video ke dalam *software*, menyusun susunan gambar sesuai dengan rundown.

- a. Pemindahan materi

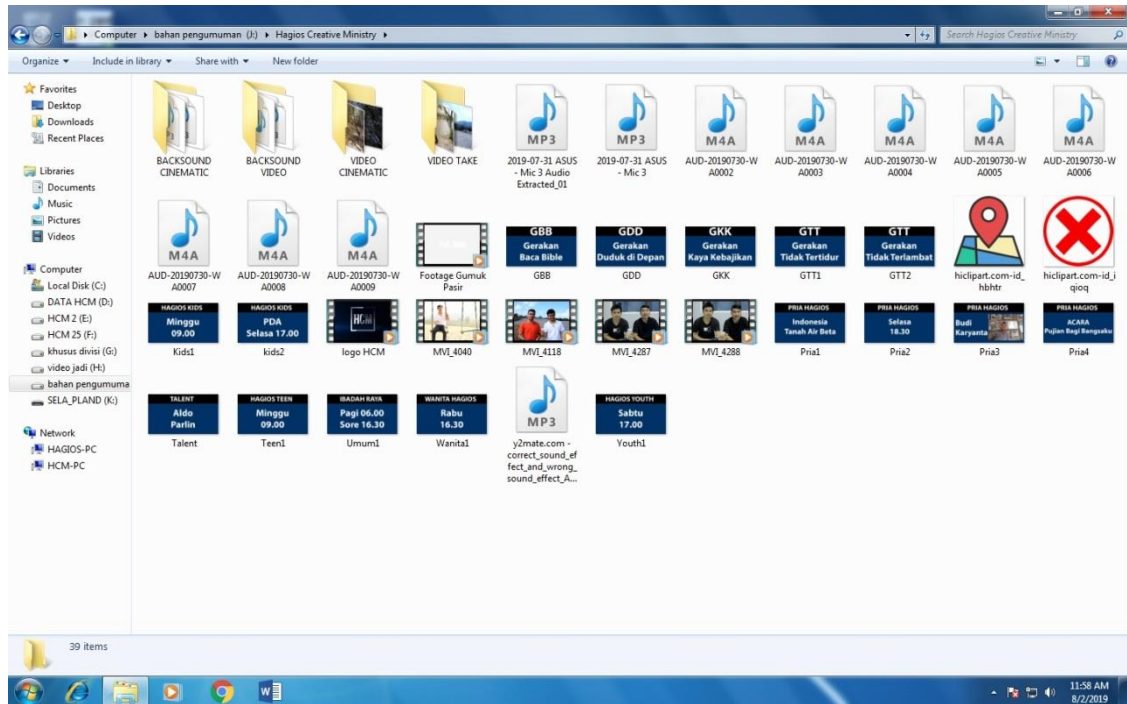
Yaitu memindahkan materi video dari *memory card* ke folder komputer sebagai cadangan file (*backup file*). Sebelumnya dapat *preview* sedikit video yang diambil sebelumnya dan memastikan *stock* video yang dibutuhkan mencukupi, kemudian bisa *dicopy* ke folder komputer yang tersedia.

- b. Import Materi

Memasukan seluruh materi gambar ke dalam *software* editing, baik materi video, *bumper* logo Hagios Creative Ministry, *footage*, *background music* atau *audio* tambahan dan liputan tambahan.

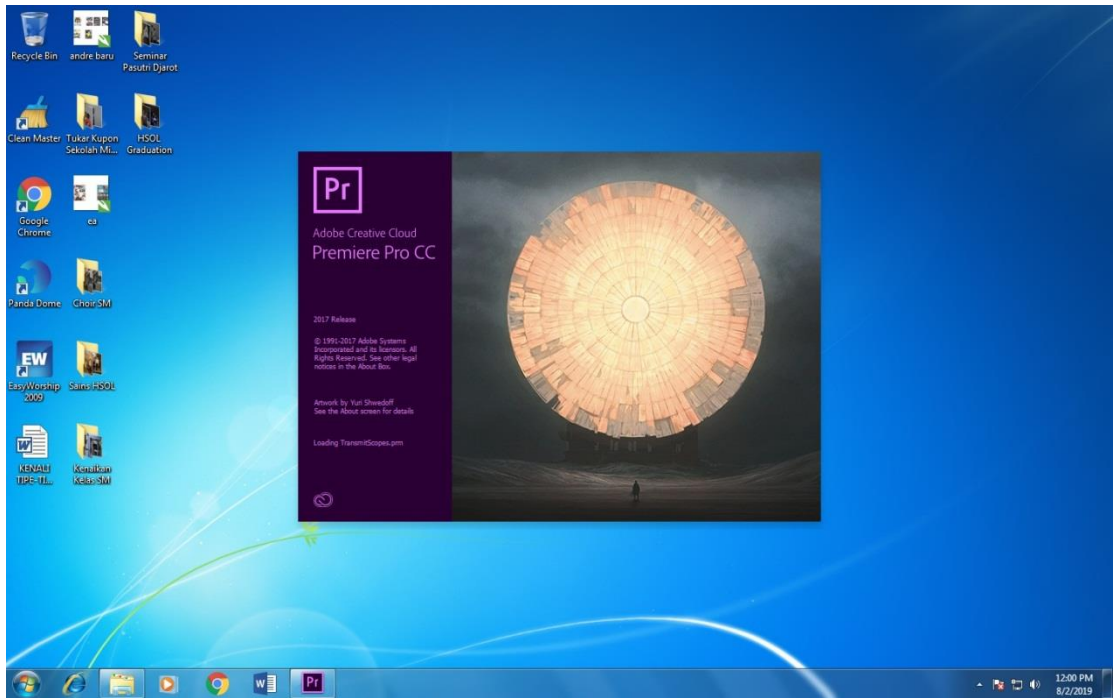
- c. Menyusun Gambar (*Assembly*)

Proses ini mengurutkan *shot* yang sesuai dengan rundown informasi kegiatan gereja



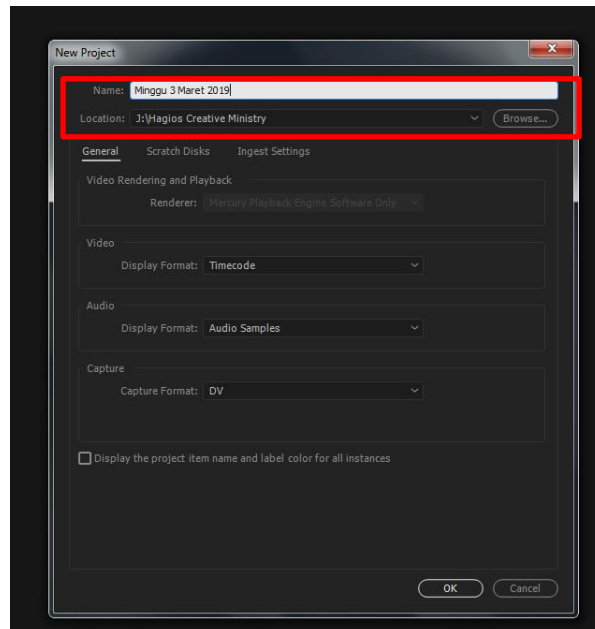
Gambar 4.1 Pemindahan Materi

Seluruh materi yang akan digunakan dalam proses editing harus dipindahkan ke dalam folder tertentu. Seperti gambar di atas materi video dipindahkan ke Folder Computer/bahan pengumuman (J:)/Hagios Creative Ministry. Nama folder dapat ditentukan sendiri oleh editor, lalu kemudian menuju ke tahap selanjutnya.



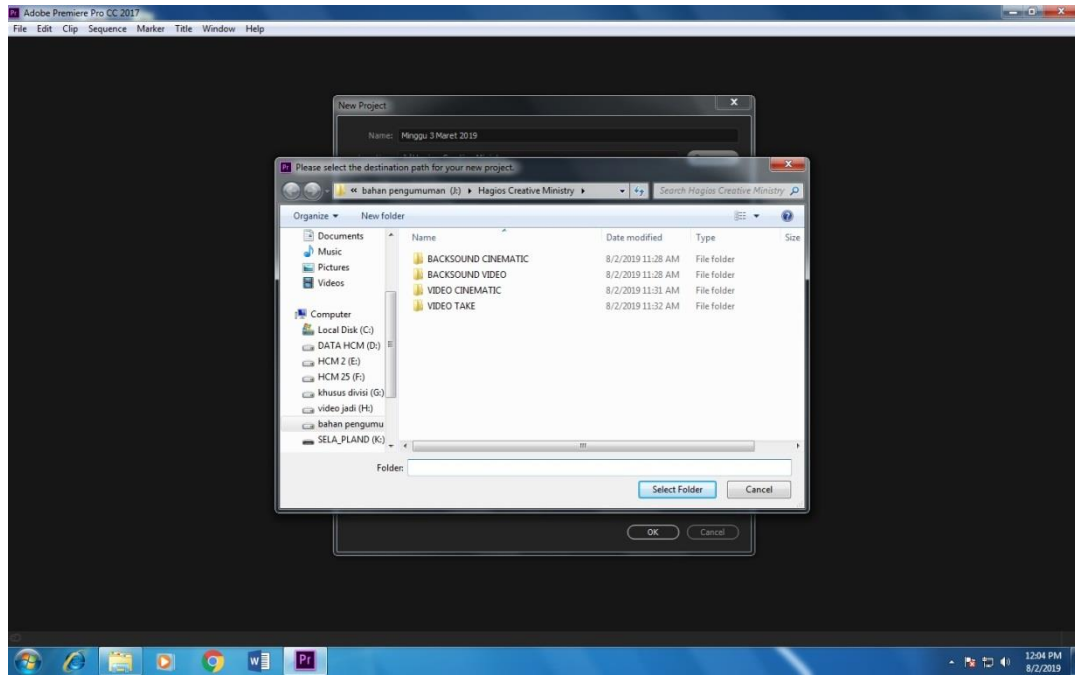
Gambar 4.2 Software yang digunakan

Membuka software Adobe Premiere Pro CC untuk ke tahap bagian import data materi.

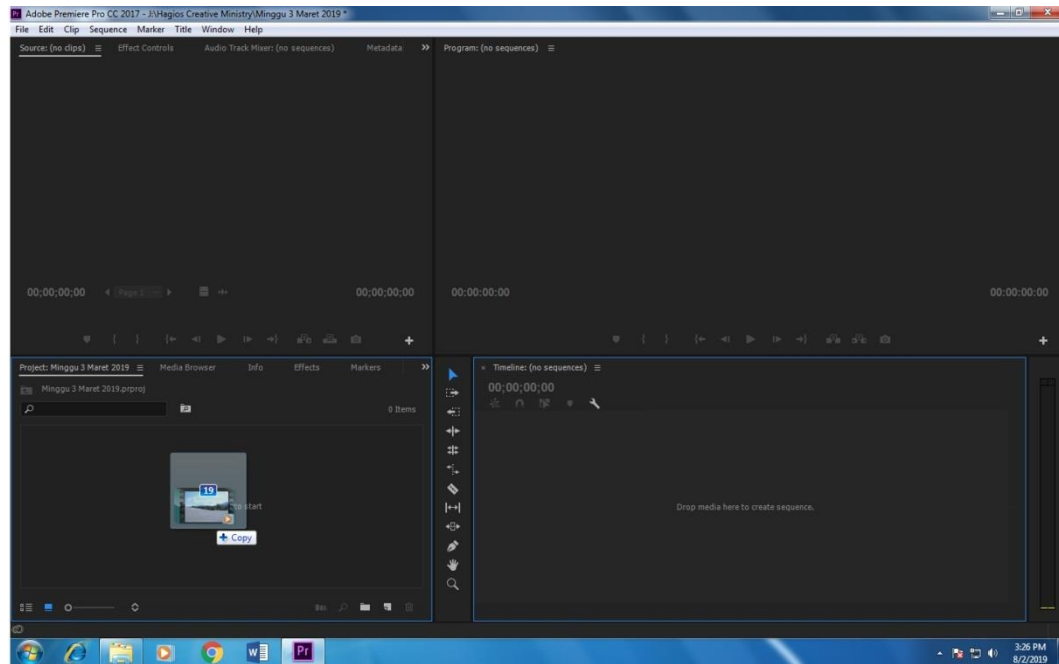


Gambar 4.3 Tampilan judul dan folder

Menentukan nama judul file dan folder tempat tersimpannya file editing. Seperti gambar diatas judul file yaitu Minggu 3 Maret 2018 dan Folder yang ditentukan J:\Hagios Creative Ministry seperti gambar di bawah.

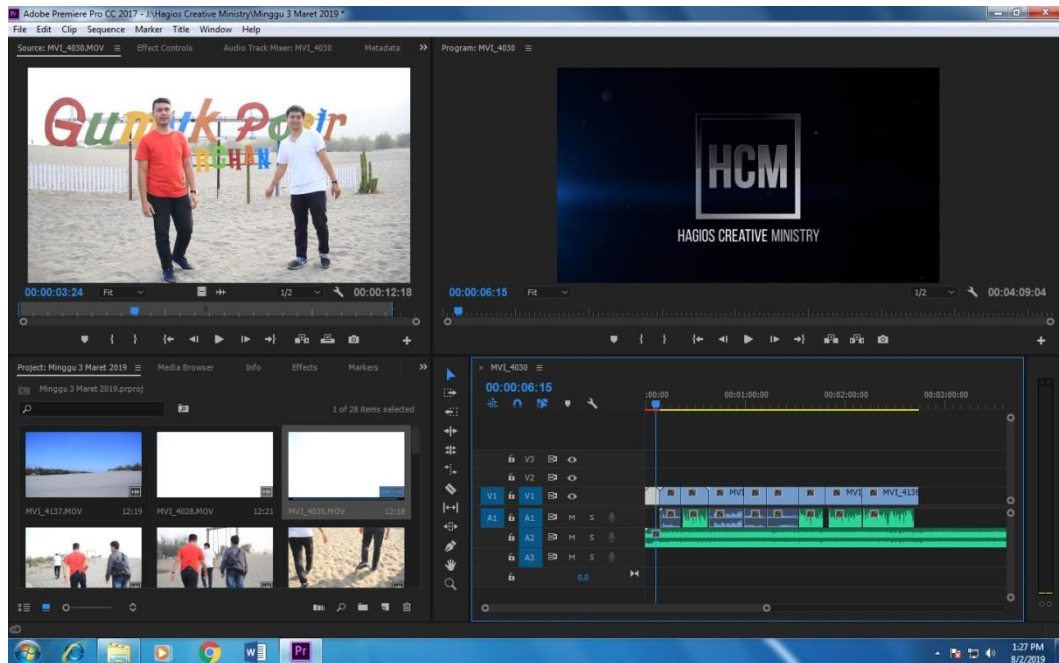


Gambar 4.4 Folder File Editing



Gambar 4.5 Drag Materi Video

Drag atau Import File materi keseluruhan mulai dari video, footage, audio, dan backsound.



Gambar 4.6 Tampilan Editing Offline

#### 4.2.2.2 Editing Online

Pada tahap ini merupakan lanjutan dari tahap pertama disini potongan gambar

bar yang masih kasar disempurnakan. Dimulai dari *rough cut* penyesuaian gambar yang telah disusun yang kemudian dipotong sesuai dengan rundown menjadi rapi sedemikian rupa, menyempurnakan *audio* atau membersihkan *noise* dari suara gambar tersebut, memberikan transisi-transisi, dan menambahkan teks atau *title* sebagai pelengkap informasi.

##### a. Rough Cut

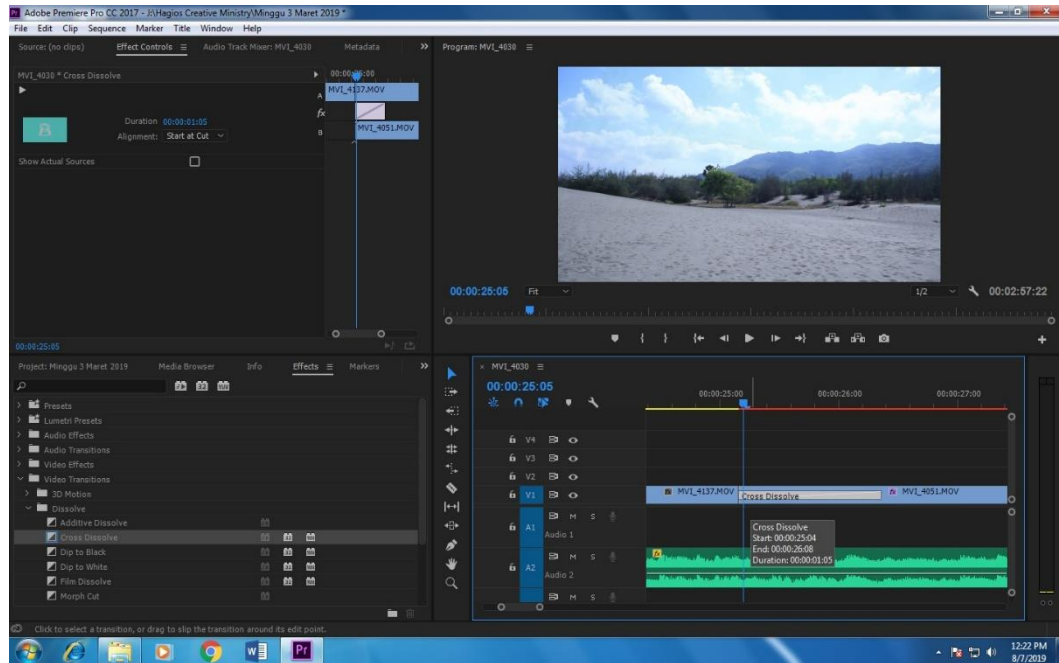


Gambar 4.7 Rough Cut

Menentukan frame awal dan akhir dengan cara menggunakan tombol I sebagai Mark In frame awal dan O sebagai Mark Out frame akhir,

berlaku pada seluruh video materi yang dimasukkan ke dalam ruang editing.

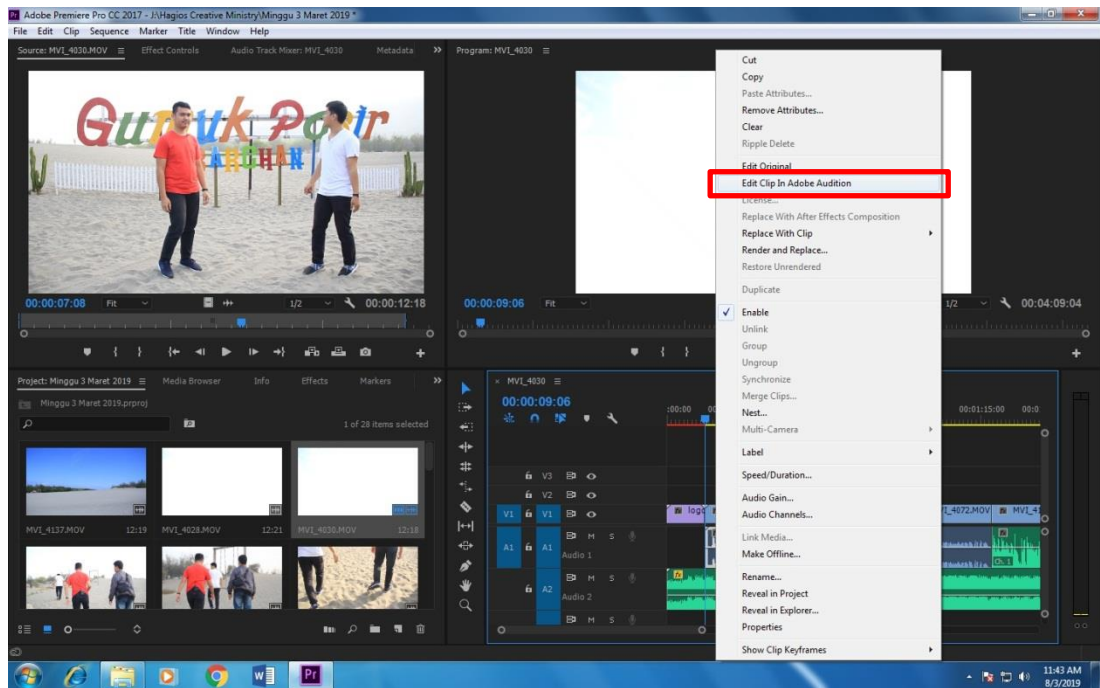
b. Transition



Gambar 4.8 Pemberian Transisi Video

Pemberian transisi dalam editing video ini dimaksudkan agar dapat menjembatani perpindahan lokasi video ke video selanjutnya, menggunakan Effect Panel yang sudah tersedia oleh Adobe Premiere Pro CC. Effect Transition yang digunakan dalam editing ini *Cross Dissolve*, yang kemudian di *drag* dan *drop* pada video yang dikasih transisi.

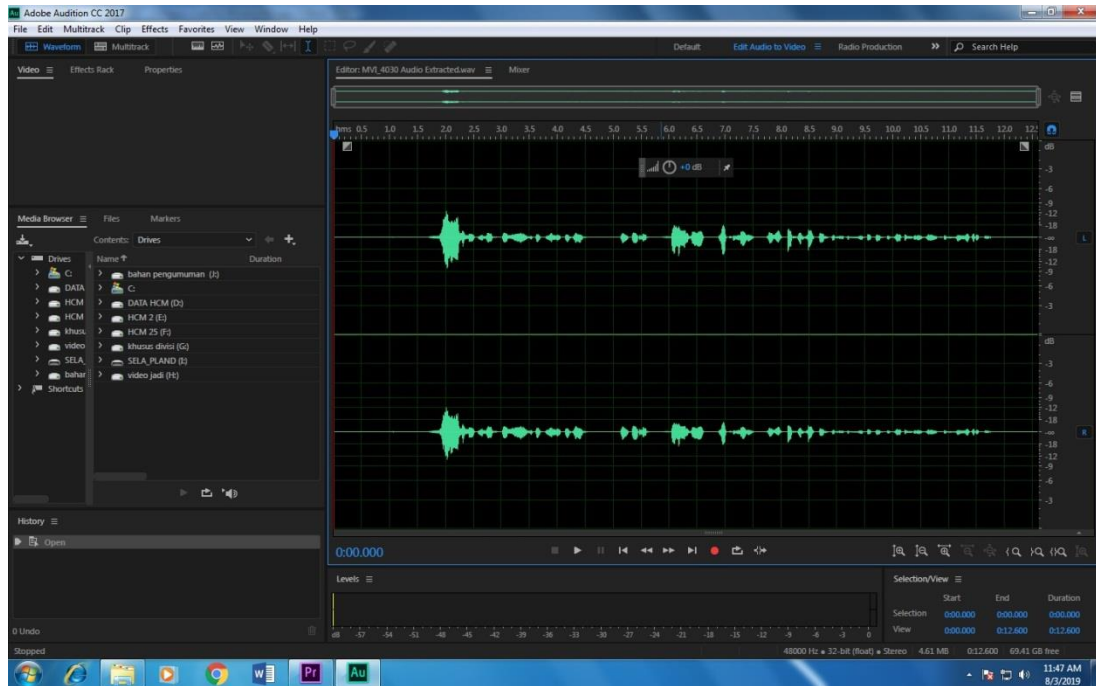
### c. Audio



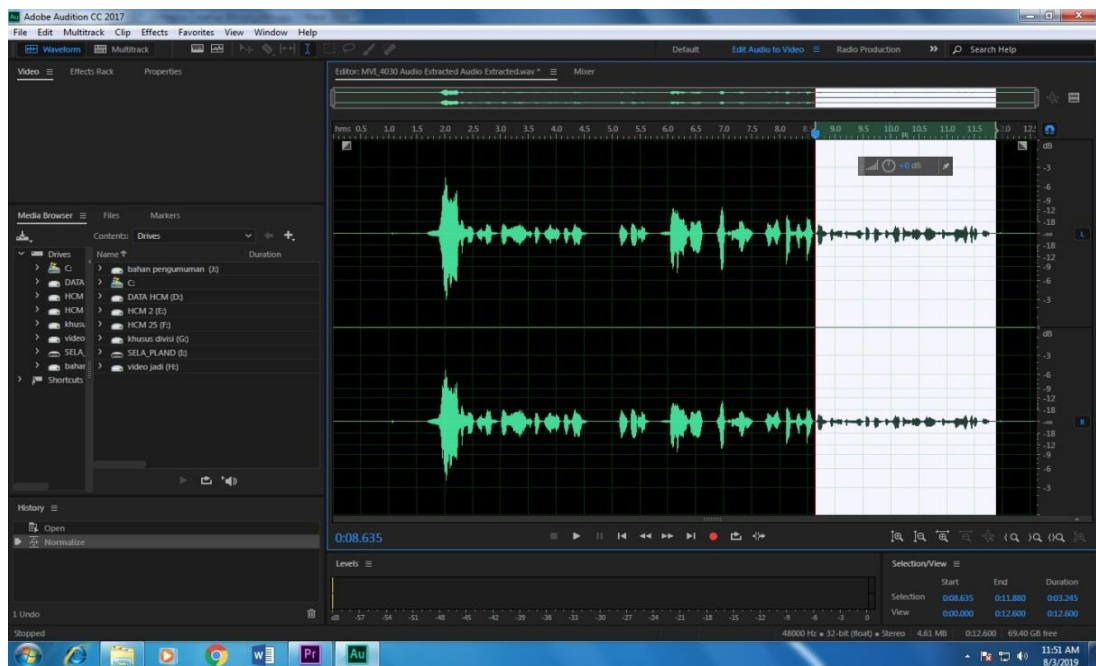
Gambar 4.9 Editing Audio

Pada *audio* yang akan edit suaranya klik kanan- pilih Edit Clip In Adobe Audition. Tampilannya akan seperti gambar dibawah.



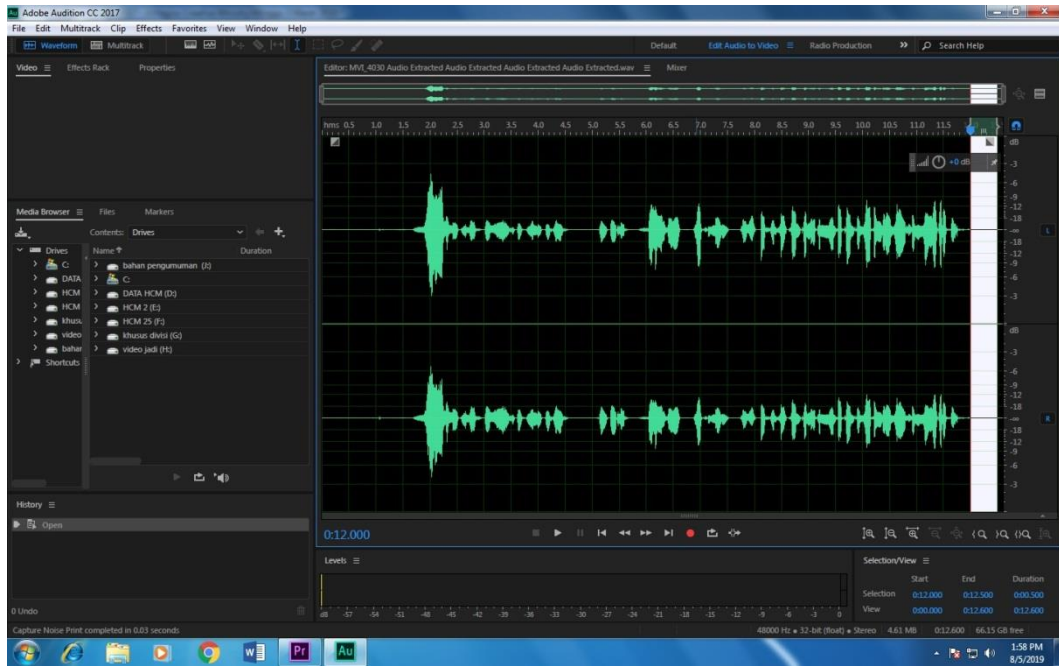


Gambar 4.10 Tampilan Editing Audio

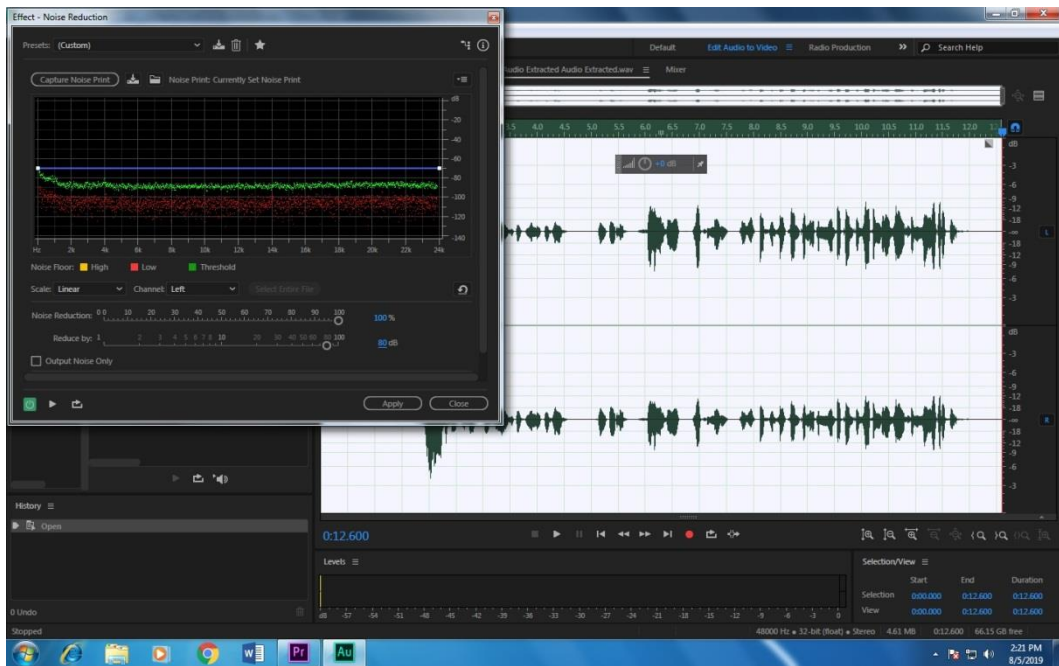


Gambar 4.11 Penyesuain Audio

Setelah disesuaikan, tekan CTRL+S maka otomatis akan tersimpan pada file editan Adobe Premiere tersebut dan otomatis terganti sesuai apa yang kita edit sebelumnya. Kemudian begitu pula seterusnya pada audio yang akan di edit.

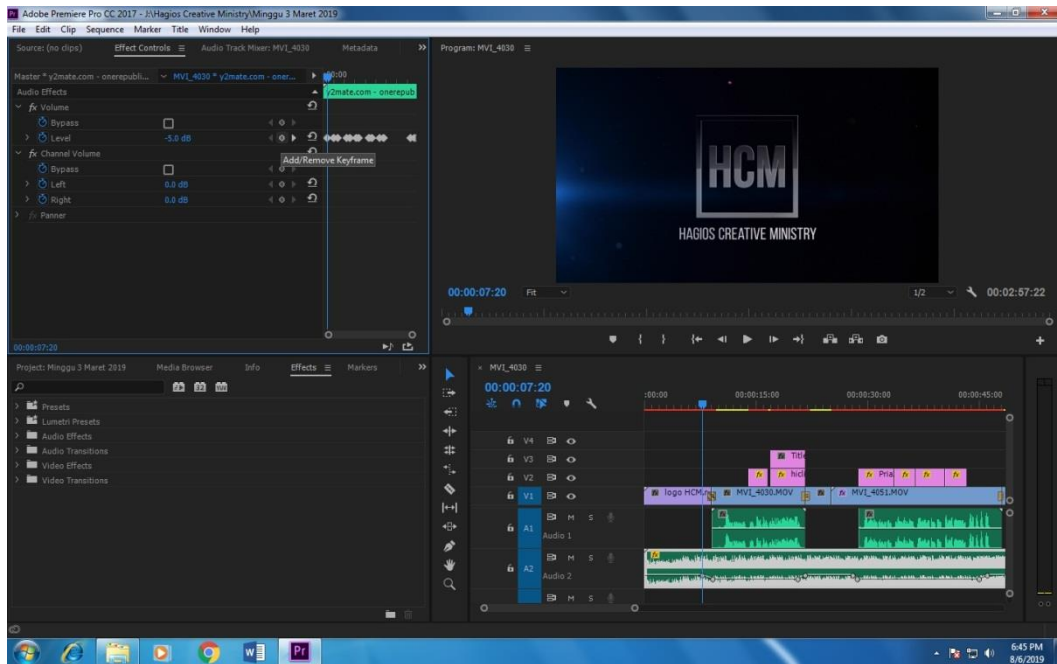


Gambar 4.12 Menghilangkan Noise

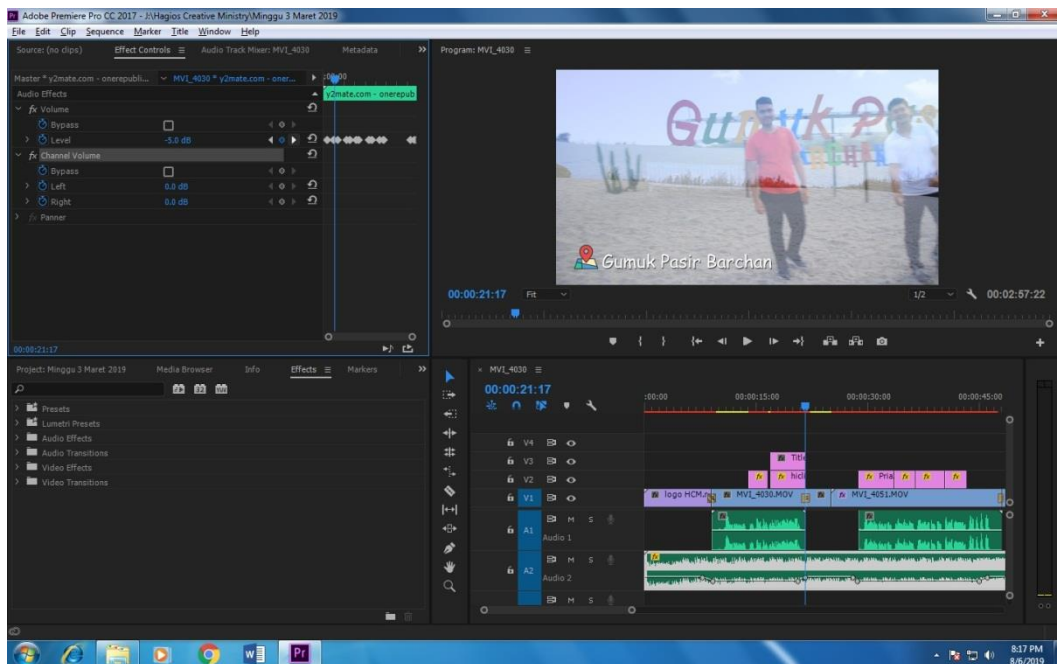


Gambar 4.13 Menghilangkan Noise

Menghilang noise dalam audio gambar dengan cara ini. Langkah pertama Select sebagai area audio yang tidak terisi suara apapun melainkan hanya noise. Tekan SHIFT+P lalu Ok, kemudian tekan CTRL+SHIFT+P akan muncul jendela seperti pada Gambar VI.12 diatas.



Gambar 4.14 Penyesuaian Backsound



Gambar 4.15 Penyesuaian Backsound

Tahap penyesuaian audio pilih *backsound* dari video kemudian *Add Keyframe* pada *Effect Controls* audio yang disesuaikan. Tentukan -5.0 dB

pada titik awal kemudian untuk titik kedua tentukan -10 dB. Berikutnya tentukan kembali titik awal dan akhir dengan tujuan mengembalikan suara *backsound* menjadi normal seperti awalnya seperti Gambar VI.14. Tahap ini diperlukan dengan tujuan *audio* informasi terdengar lebih jelas daripada *backsound*.

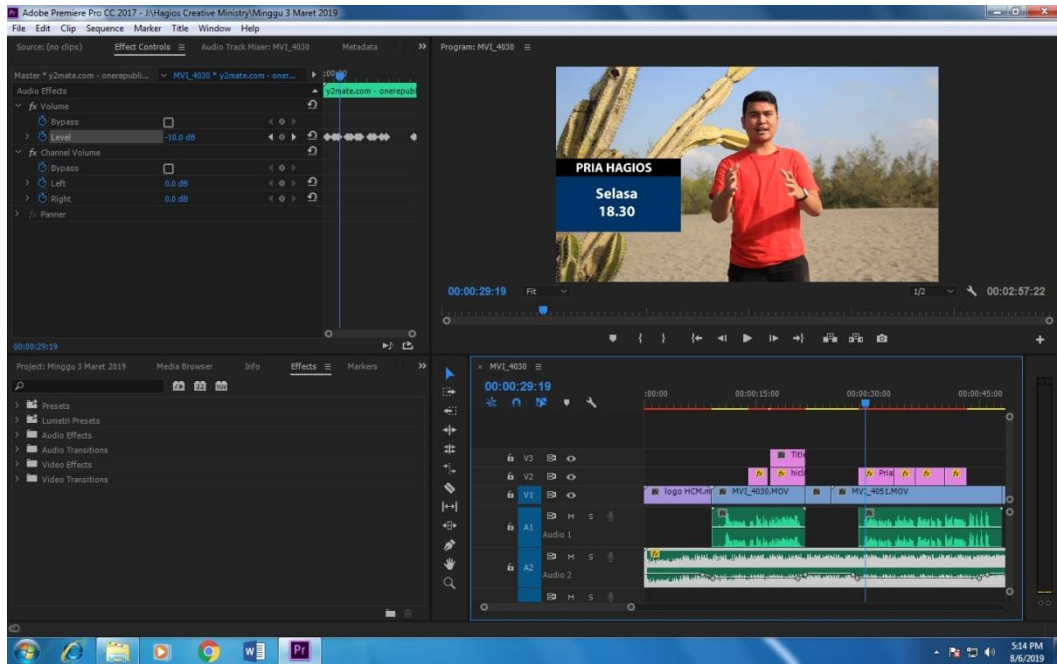
#### d. Menambahkan Teks



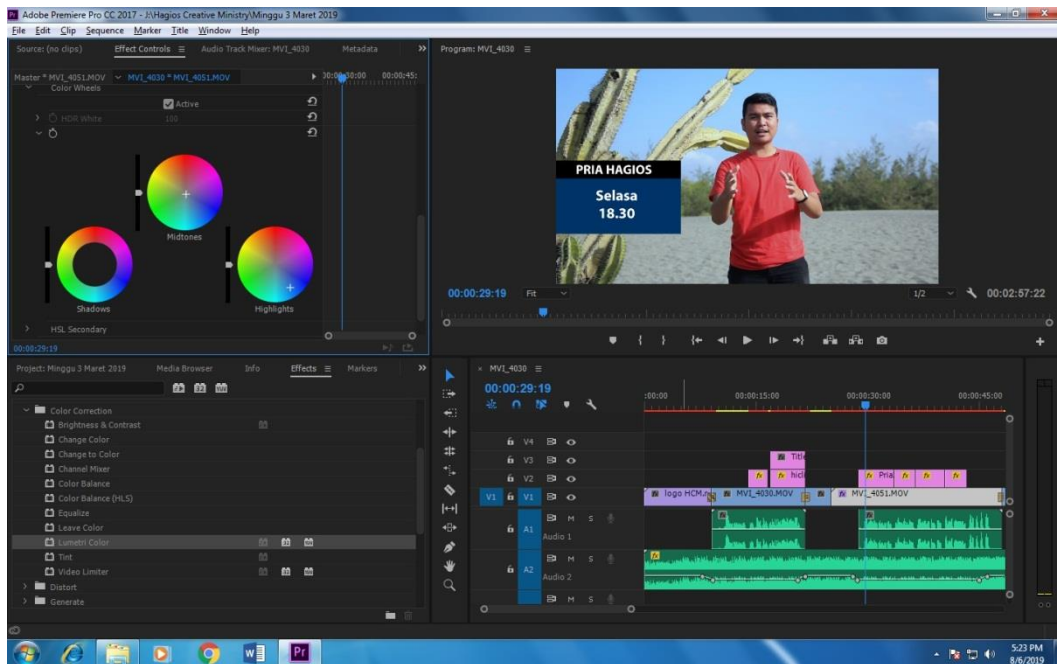
Gambar 4.16 Penambahan Materi Teks

Menambahkan materi teks diperlukan untuk menjelaskan informasi yang akan disampaikan dalam setiap video informasi kepada jemaat gereja mengenai kegiatan apa yang akan berlangsung selama seminggu kedepan.

### e. Coloring



Gambar 4.17 Sebelum Coloring



Gambar 4.18 Setelah Coloring

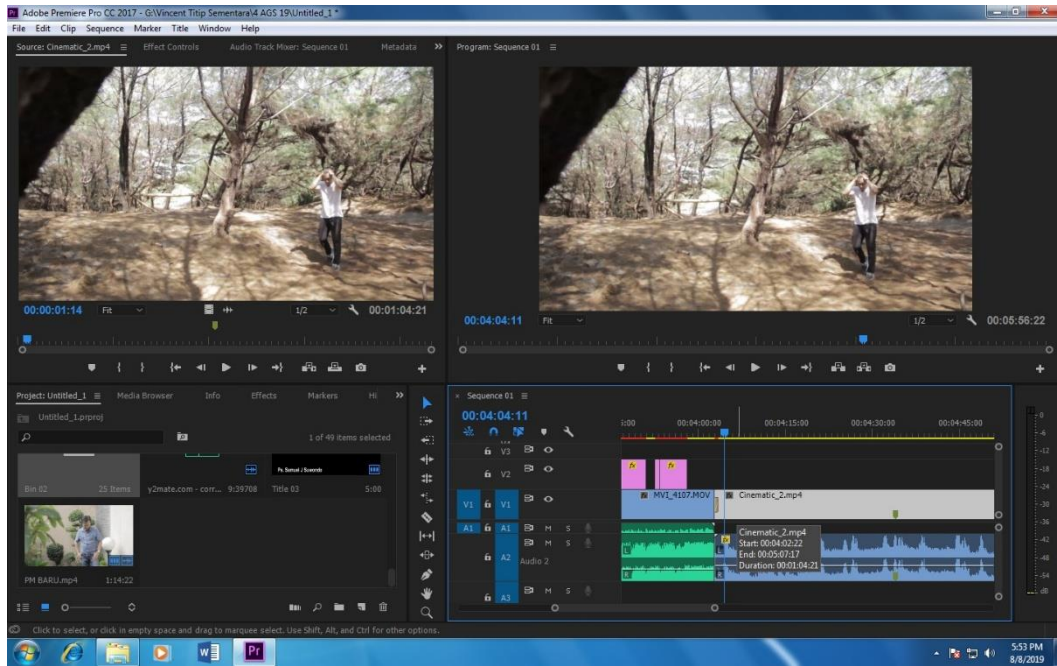
Coloring diperlukan untuk menyamakan warna gambar dan memberikan kesan indah dalam video. menggunakan *preset* yang sudah ada dalam *Adobe Premiere Pro CC* yaitu Lumetri Color.

Sebelum memasuki proses terakhir yaitu proses rendering, pada minggu pertama awal bulan, gereja selalu menampilkan video Pastor Message yaitu video pesan kesan Gembala gereja selaku pimpinan gereja, yang akan membahas tema bulanan gereja dan memberikan kata kata yang menguatkan jemaat dalam menjalani hari-hari dalam bulan ini. Pastor Message sudah memiliki penanggung jawab tersendiri, file video yang sudah jadi akan diberikan kepada editor Hagios Creative Ministry yang bertugas saat ini, untuk digabungkan dalam satu video.



Gambar 4.19 Video Tambahan Pastor Message

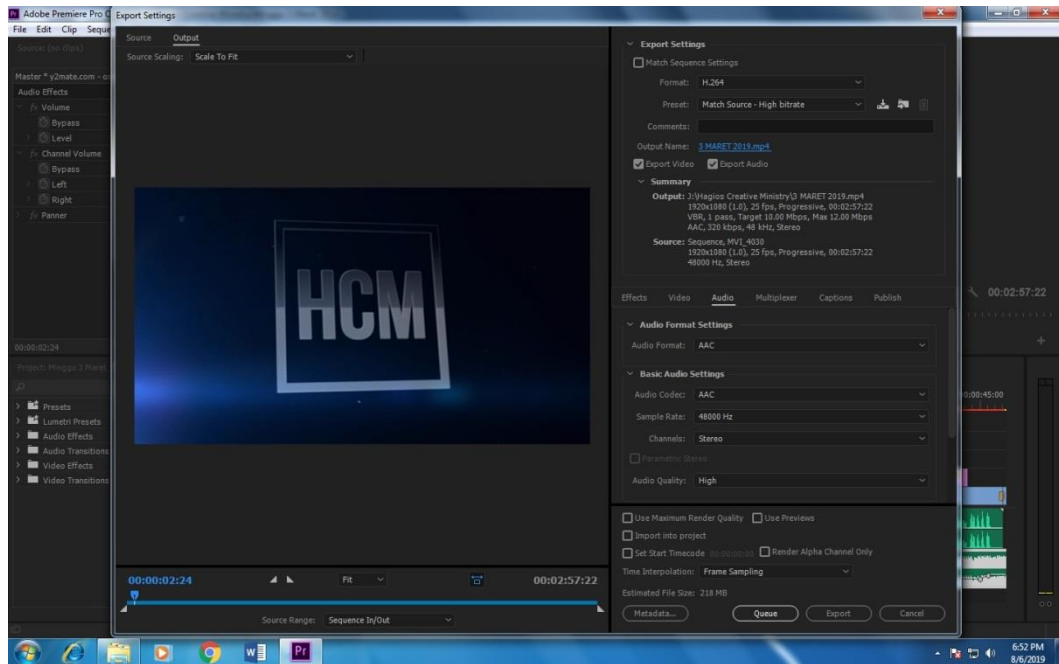
Tata letak Pastor Message sebelum masuk bagian video pemberitaan informasi kegiatan gereja atau setelah *opening* presenter.



Gambar 4.20 Video Tambahan Liputan

Sedangkan bila ada video tambahan seperti liputan kegiatan gereja yang sudah dilaksanakan ataupun video tambahan lain-lainnya akan juga dijadikan satu dalam video Hagios Creative Ministry. Letak setiap video liputan akan berada akhir sesudah informasi disampaikan atau sebelum *closing* presenter.

### 4.2.2.3 Rendering



Gambar 4.21 Render Video

Setelah proses editing semua selesai, maka langkah selanjutnya menjadikan keseluruhan file gambar dan audio tersebut kedalam satu file utuh, proses ini dinamakan *Rendering* video. Pada software Adobe Premiere Pro CC untuk proses rendering dengan cara klik File - Export – Media, atau tekan CTRL+M lalu akan muncul tampilan seperti Gambar VI.18. Untuk settingan video sendiri menggunakan format *Match Source – High bitrate*, settingan ini menghasilkan kualitas gambar yang tinggi dan lebih baik menurut penulis. Editor bebas memilih settingan render, Adobe Premiere Pro CC menyediakan banyak format untuk Export video, namun software ini lebih merekomendasikan format *Match Source – High bitrate*. Sedangkan pada *software* Adobe Premiere CS 6, format yang digunakan kebanyakan adalah HD 1080p 25fps.



#### 4.2.2.4 Review dan Revisi

Pada tahap ini video akan *review* oleh atasan dari Bp. Kudus Setiawan selaku pimpinan Divisi Kreatif, pengecekan dimulai dari informasi yang disampaikan, kemudian kualitas video, mixing audio, dan bila ada revisi kembali ke tahap sebelumnya tahap editing. Bila tidak ada revisi video akan langsung di *copy – paste* pada computer utama gereja pada folder D:\ Pengumuman\Video Pengumuman. Untuk media playernya gereja menggunakan *software Easy Worship*.

### 4.3 Peran dan Hambatan Yang Terjadi Selama Proses Editing

Dari hasil penjabaran dan penulisan dalam proses editing video Hagios Creative Ministry (HCM). Penulis mengerti pengelolaan Multimedia dibagian editor sangatlah diperlukan, karena gereja memerlukan media informasi yang bukan hanya materi tetapi *audio visual*, agar lebih menjadi menarik, juga jemaat mendapatkan informasi yang lebih dari video Hagios Creative Ministry. Dalam produksi Hagios Creative Ministry, memerlukan sumber daya manusia yang bekerja dengan sungguh-sungguh, memberikan yang terbaik.

1. Mampu meluangkan waktu dengan baik untuk produksi
2. Bekerja sesuai *Standard Operational System*.
3. *Multi Talent*, berarti seorang Kameraman bahkan dapat merangkap menjadi seorang Editor

Pengetahuan tentang *hardware* dan *software* editing sudah harus dimiliki oleh Tim Hagios Creative Ministry Editor, ataupun seorang Kameraman juga harus memiliki kemahiran dalam mengoperasikan

kamera, dan teknik pengambilan kamera sangat penting karena sudah menjadi standar dalam pekerjaan.

#### 4.4 Kendala Dan Solusi

Beberapa kendala yang dialami oleh penulis selama Pelatihan Kerja Lapangan di Hagios Creative Ministry dalam Pra-produksi, Produksi, dan Pasca Produksi untuk spesifiknya adalah sebagai berikut:

1. Komunikasi yang kurang jelas dari pimpinan ke setiap anggota tim
2. Peralatan-peralatan yang sudah rusak, dan kurang memadai
3. Perubahan jadwal kegiatan gereja atau ke tidak sesuaian informasi

Kendala yang terjadi dalam Pra-produksi :

1. Belum mendapatkan Rundown jadwal kegiatan gereja.
2. Tidak ada presenter yang bisa produksi.
3. Penanggung jawab untuk produksi minggu ini tidak melakukan produksi secara mendadak.

Kendala yang terjadi dalam Produksi :

1. Peralatan Mic wireless tidak dapat digunakan
2. Memory Card tertinggal atau tidak dibawa
3. Baterai kamera habis
4. *Re-take* terlalu banyak oleh presenter
5. Lokasi tujuan tidak dapat ditujui, di karenakan sesuatu hal (tutup, terlalu jauh, kendaraan tidak memadai)

Kendala yang terjadi dalam Pasca produksi :

1. File video informasi tidak lengkap.
2. *Footage* video kurang banyak.
3. Kesalahan jadwal kegiatan atau perubahan jadwal secara tiba-tiba saat di revisi.

Solusi yang dapat dilakukan saat terjadinya setiap kendala adalah sebagai :

1. Solusi saat rundown belum dikasih oleh bagian penanggung jawab yang memang menulis, maka tim produksi dapat mengirimkan pesan sms atau *misscall* ke bagian penulis rundown menanyakan rundown yang akan di *take*.
2. Solusi saat presenter tidak ada yang dapat mengikuti produksi sama sekali, maka seorang dari salah satu tim produksi akan menjadi presenter.
3. Solusi saat penanggung jawab yang bertugas mengalami kendala tidak dapat *shooting* atau tidak ada bisa produksi sama sekali, maka jadwal yang harusnya *take* minggu ini akan bertukar dengan jadwal *take* yang akan mendatang berikutnya.
4. Solusi saat peralatan Mic wireless tidak dapat digunakan, maka menggunakan perekam suara lewat *handphone*.
5. Solusi saat Memory Card kamera tidak dibawa atau tertinggal, maka tim produksi dapat mengambil memory card yang ketinggalan dulu, menyediakan memory card cadangan, tim produksi dapat menunda hari produksi kemudian lanjut pada hari esoknya.
6. Solusi saat baterai kamera habis adalah menunda produksi hari ini kemudian dilanjutkan pada hari berikutnya
7. Solusi *Re-take* terlalu banyak oleh presenter, maka memberikan saran kalimat-kalimat yang lebih *simple* atau lebih mudah untuk diucapkan.
8. Solusi saat lokasi tujuan *shooting* tidak dapat ditujui, maka dapat memilih lokasi yang terdekat dengan daerah tersebut, atau mencari lokasi yang berada disekitaran kota saja.
9. Solusi saat file video informasi tidak lengkap, maka editor boleh memberitahukan kepada tim produksi untuk *Re-take* ulang bagaimana pun caranya, untuk tidak terjadinya

kendala seperti ini, tim diharuskan untuk selalu *check* file sebelum kembali ke kantor lagi, agar tidak terjadi kendala seperti ini.

10. Solusi saat *footage* untuk materi video kurang, maka editor dapat mengunduh *footage* melalui Youtube dengan mencantumkan “Source : Youtube” pada video.
11. Solusi saat terjadi kesalahan jadwal kegiatan yang berubah saat setelah revisi, maka tim dapat *Re-take* lagi bagaimana pun caranya, editor dapat memotong video (*Cut*) sekilas dimana kesalahan materi berada.

Setiap kendala yang terjadi dapat diselesaikan juga dengan bertanya ke tim produksi, bertanya atasan tim *creative*, dan juga dapat bertanya di grup *whatsapp*, berisi rekan-rekan kerja tim *creative* yang ada.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 KESIMPULAN

Dari semua pembahasan di BAB IV, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hagios Creative Minsitry adalah sarana media informasi di gereja. Gereja saat ini memerlukan informasi yang bukan hanya materi saja, melainkan media audio visual.
2. *Standard Operating System* menuntut kinerja dalam produksi agar semua berjalan lancar dan sesuai tujuan. Seorang editor HCM mampu berkreasi dan bisa bekerja keras sesuai dengan *Standard Operating System* yang sudah ditetapkan untuk mencapai hasil editing yang baik.
3. Tim produksi adalah orang-orang yang memiliki bakat dalam bidang produksi dapat mengoperasikan peralatan-peralatan, juga memiliki *skill* kreatifitas dalam editing konten. Banyak hambatan yang terjadi dalam pengelolaan multimedia bagian video informasi, mulai dari Pra-produksi, Produksi, dan Pasca produksi membuat penulis menjadi terbiasa dan sudah mengerti mengatasi hambatan tersebut.
4. HCM memberikan jangka waktu dalam produksi hanya empat hari, jadi seluruh tim produksi sudah mampu mempersiapkan waktu dengan baik sebelum hari penayangan agar semua sesuai dengan SOP.
5. Software yang digunakan dalam proses editing HCM adalah Adobe Premiere Pro CC sebagai software utama editor. Adobe Audition Pro CC digunakan untuk membersihkan audio atau memaksimalkan audio yang olah. Easy Worship sebagai media pemutaran lirik lagu dan pemutaran video HCM.
6. Adobe Premiere Pro CC merupakan software terbaru dari pada Adobe Premiere Pro CS 6 yang dulu pernah terpakai di komputer editing. Hanya saja perbedaan berada dari tampilan dan juga penambahan fasilitas dari Adobe Premiere Pro CC memaksimalkan editing video.

7. Hardware yang digunakan dalam semua proses editing maupun desain grafis di divisi Hagios Creative Ministry adalah komputer yang menggunakan system operasi Windows X7 dan ada komputer yang menggunakan system operasi Mac/Apple. Komputer ini hanya di pakai bilamana computer utam editing sedang dipakai.

## 5.2 Saran

Dari pengalaman penulis yang mengerjakan Praktek Kerja Lapangan, ada beberapa saran, yaitu :

- a. Untuk mahasiswa :
  1. Untuk lebih medalami pemahaman tentang editing menggunakan Adobe After Effect Pro.
  2. Memperbanyak jam terbang dalam bidang yang ditekuni di dalam maupun di luar kampus
  3. Mampu berinteraksi dengan baik bersama rekan satu tim produksi
- b. Untuk Lembaga Pendidikan :
  1. Kampus sarana fasilitas terhadap mahasiswa seperti studio editing dengan teknologi yang memadai agar mahasiswa bisa menggali kreatifitas yang lebih, sehingga pada saat mahasiswa melakukan Praktek Kerja Lapangan mahasiswa sudah siap menuangkan hasil belajar yang di dapatkan.
  2. Kampus tidak hanya memberikan materi saja, namun kampus juga mampu memberikan pembelajaran berupa praktek. Agar mahasiswa memiliki banyak pengalaman.
- c. Untuk Perusahaan :
  1. Untuk divisi Hagios Creative Ministry lebih memperkuat *Standard Operating System* agar rekan-rekan sekerja tim produksi dapat bekerja dengan sesuai SOP yang ada.

2. Ada baiknya bila tidak terlalu mempersulit kinerja seorang editor dengan menambahkan video tambahan yang belum tau maksud dan tujuannya.
3. Memperbaharui seluruh peralatan-peralatan produksi yang sudah rusak dan semua peralatan didaftarkan dengan tujuan pembelian alat yang baru.

## DAFTAR PUSTAKA

Daryanto, Tri. *Sistem Multimedia dan Aplikasinya*. 2005. Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta.

Munir, *Multimedi Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. 2012, Penerbit Alfabeta, Bandung.

Setyobudi, Ciptono, 2012, *Teknologi Broadcasting TV Edisi II*, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta

Suyanto, M. *Multimedia Alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, 2003,2005, Penerbit C.V ANDI OFFSET, Yogyakarta.

Suyanto, M. *Sistem Informasi Manajemen untuk Perusahaan Modern*. Seminar Nasional. Fakultas Teknik Universitas Gadjahmada Yogyakarta.



## DAFTAR REFRENSI

Wawancara : Pak Yanto Unggul, Pak Budi Karyanta, Pak Iwan

<https://www.slideshare.net/novry/peranan-multimedia-dalam-mendukung-pelayanan-gereja-508668>

<http://jasamultimedialogereja.blogspot.com/>

Modul Sistem Multimedia “AMIK AI MA`seom”

Digital Multimedia Oleh Yulyani Arifin, S.Kom, MM., Michael Yosep Ricky, S.Kom, MM., Violitta Yesmaya, S.Kom, MTI, 2015 PT WIDIA INOVASI NUSANTARA

Warga Gereja Merespon Revolusi Media Sosial, Persekutuan Gereja-Gereja Di Indonesia 2018

Christian, Peran Video Editor Dalam Pembuatan Grafis News Di NET TV YOGYAKARTA, 2017.

## LAMPIRAN

### Penulis saat Produksi





Penulis editing video



Kumpul tim HCM



Shooting liputan

### FORMULIR PENILAIAN

Nama Instansi / Perusahaan : Hagios Creative Ministry  
 Nama Penilai : Yanto Unggul  
 Jabatan : Ketua Departemen Multimedia  
 Alamat Kantor / Perusahaan : Jl. Sosro Wijayan No.80  
 Nomor Telephon : 563 832  
 Nama Mahasiswa yang dinilai : Michael Dienano Vincentio da Costa  
 PKL/ Magang di bagian : Editing Hagios Creative Ministry  
 Mulai PKL/ Magang Sejak : Selasa, 12 Februari 2019

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 :

.....  
 .....



.....20

Tanda Tangan & Cap Instansi / Perusahaan

**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA**

Jl. Laksda Adisucipto KM. 6,5 No.279, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta 55281  
 Telp.0274-4533864, Faks:0274-484574, Website: www.akindo.ac.id, E-mail:humas@akindo.ac.id