



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 KEDUDUKAN DAN KOORDINASI

Selama praktik magang berlangsung penulis ditempatkan di redaksi Content Vidio.com selama beberapa minggu tugas penulis di sini membantu tim Content dalam menyajikan video-video baik itu mengunduh video, mengedit video serta mengunggah video dan dikelompokkan kedalam berbagai konten yang ada didalam Vidio.com

Penulis juga ditempatkan sebagai Tim Video Editor Vidiofie karena waktu kerja magang penulis bersamaan dengan event Vidio.com yaitu Vidiofie. Di sini kedudukan penulis sebagai asisten video editor.

Selama melakukan praktik kerja magang sebagai asisten video editor, penulis bertugas mengedit video-video hasil casting dan kiriman dari para peserta Vidiofie.

Dalam melakukan tugas, penulis berkoordinasi dengan Muhamad Reki selaku koordinator Video Editor sementara dalam kontes Vidiofie dalam penugasan penulis. Dalam mengedit video penulis berkoordinasi dengan Fajar (teman kerja magang),

3.2 TUGAS YANG DILAKSANAKAN

Tabel 3.1 Tugas yang dilakukan penulis selama 10 minggu

Minggu ke-	Jenis Pekerjaan yang dilakukan
1	Memproduksi video Top 6 serta mengunggah ke Vidio.com
2	Memproduksi video Top 6 serta mengunggah ke Vidio.com
3	Memproduksi video Top 6 serta mengunggah ke Vidio.com
4	Memproduksi video Top 6 serta mengunggah ke Vidio.com
5	Memproduksi video Top 6 serta mengunggah ke Vidio.com
6	Memproduksi video Top 6 serta mengunggah ke Vidio.com
7	Memproduksi video Top 6 serta mengunggah ke Vidio.com
8	Memproduksi video Top 6 serta mengunggah ke Vidio.com
9	Menjadi Videographer, Photographer dan Video Editor dalam kontes Videofie
10	Menjadi Videographer, Photographer dan Video Editor dalam kontes Videofie

Tabel 3.2 Tabel Video Editing dilakukan penulis

No	Judul	Tanggal Publikasi
01	6 Orang-orang super kaya dalam sejarah	30 Januari 2015

02	6 Legenda Sepakbola	2 Februari 2015
03	6 Letusan Gunung terdahsyat sepanjang sejarah	3 Februari 2015
04	6 Ikan air tawar terganas	4 Februari 2015
05	6 Makanan termahal di dunia	5 Februari 2015
06	6 Pantai terindah di Indonesia	6 Februari 2015
07	6 Kepala negara terkorupsi	9 Februari 2015
08	6 Tempat angker di Jakarta	10 Februari 2015
09	6 Aktor muda terbaik Indonesia	11 Februari 2015
10	6 Lokasi uji coba nuklir di dunia	12 Februari 2015
11	10 top dunk NBA of the week	13 Februari 2015
12	6 Penyanyi wanita tercantik di Indonesia	16 Februari 2015
13	King of freekick Halkan Calhanoglu	17 Februari 2015
14	6 Sekolah terbringas tahun 90an	18 Februari 2015
15	6 Artis transgender di dunia	20 Februari 2015
16	6 Perempuan cantik yang membuat heboh ditahun 2014	23 Februari 2015
17	Dota 2 best momments	25 Februari 2015
18	6 Cidera sepakbola terparah sepanjang sejarah	26 Februari 2015
19	6 Game handphone yang nyebelin	27 Februari 2015

20	Tingkah laku hewan yang meniru manusia	2 Maret 2015
21	Best goal Cristiano Ronaldo	4 Maret 2015
22	Best NBA Dunk of the week	5 Maret 2015
23	Aktor kungfu terbaik sepanjang sejarah	6 Maret 2015
24	Best referee UFC	9 Maret 2015
25	Top Knockout in UFC	11 Maret 2015
26	Anthony Petis Best Scene UFC	12 Maret 2015
27	Quinton Jackson Best Scene UFC	13 Maret 2015
28	Rory MacDonald Best Scene UFC	16 Maret 2015
29	Roy Nelson Best Scene UFC	18 Maret 2015
30	Slam knockouts in MMA	19 Maret 2015
31	Best Dota 2 #1	23 Maret 2015
32	Best Dota 2 #2	24 Maret 2015
33	Best Dota 2 #3	25 Maret 2015
35	Best Funny Footbal	26 Maret 2015
36	Tips and Trick Futsal	31 Maret 2015
37	Editing Casting Videofie	2 April 2015
38	Editing Casting Videofie	6 April 2015
39	Editing Casting Videofie	8 April 2015

40	Editing Casting Videofie	9 April 2015
----	--------------------------	--------------

3.3 URAIAN PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.3.1 PROSES PELAKSANAAN

Selama melakukan kerja magang penulis di tugaskan sebagai video editor di Vidio.com karena Vidio.com belum mempunyai tim video editor sendiri yang mengurus di divisi konten mereka, penulis melakukan proses produksi video hingga mengunggah ke dalam konten yang sudah ditentukan di Vidio.com.

Salah satu kerja penulis pada kerja magang di Vidio.com adalah memproduksi sebuah video berupa top6 dengan mengambil tiga tahapan produksi video yaitu pra-produksi, produksi dan pasca-produksi.

A. Tahap Pra-Produksi

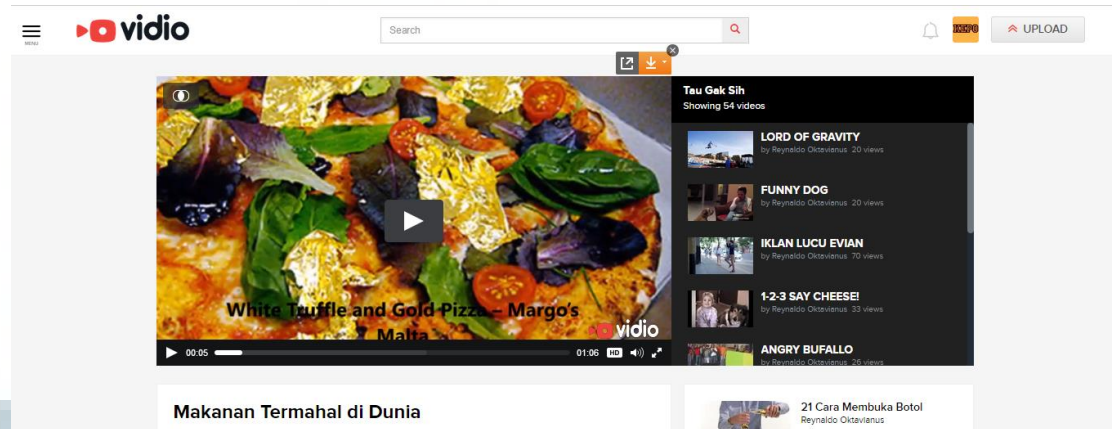
Pra-produksi merupakan tahapan awal sebelum dilaksanakannya produksi video. Tahapan ini merupakan tahap yang sangat penting. Karena di tahapan ini semua langkah-langkah perencanaan untuk produksi video dilakukan. Di pra-produksi ini semua perencanaan harus disusun dengan rapi dan terperinci untuk menghindari kesalahan-kesalahan saat tahap produksi. Hampir keseluruhan jenis-jenis video melalui tahapan pra-produksi ini. Seharusnya dalam proses produksi melalui tahap pembuatan *storyboard*. *Storyboard* adalah rangkaian dari video secara keseluruhan namun dalam praktik kerja magang ini penulis tidak diharuskan membuat *storyboard* setelah melalui

tahap penemuan ide. Pada tahap pra-produksi yang dilalui penulis adalah tahap penemuan Ide. Pencarian dan menemukan sebuah ide untuk tema produksi merupakan langkah paling awal sebelum dilakukannya produksi. Pencarian ide untuk tema produksi ini dilakukan untuk menemukan tema dari video yang akan dibuat. Di tahap pembuatan video top6 penulis mencari ide sendiri dan tidak ditentukan oleh pembimbing penulis karena pembimbing penulis Datika Harliana hanya menugaskan penulis membuat video top6, hal ini pula yang memakan waktu lama karena penulis harus mencari sendiri ide atau tema video yang akan dibuat.

B. Tahap Produksi

Tahap Produksi merupakan tahapan lanjutan dari tahap Pra-Produksi di sini penulis mulai melakukan produksi video hal yang dilakukan setelah penulis menemukan ide, kemudia penulis melakukan riset. Riset yang pertama dilakukan penulis adalah riset mengenai bahan atau materi berupa teks dan juga tentunya video. Karena ini merupakan video top6 disini penulis memilih sendiri dan menggunakan opini mengenai video yang akan dibuat, seperti halnya dalam pembuatan *Makanan Termahal di Dunia* penulis meriset menggunakan mesin pencarian mengenai makanan-makanan termahal yang ada di dunia kemudian penulis memilih secara acak karena memang tidak ditentukan oleh pembimbing penulis.

Gambar 3.1 Makanan termahal di Dunia

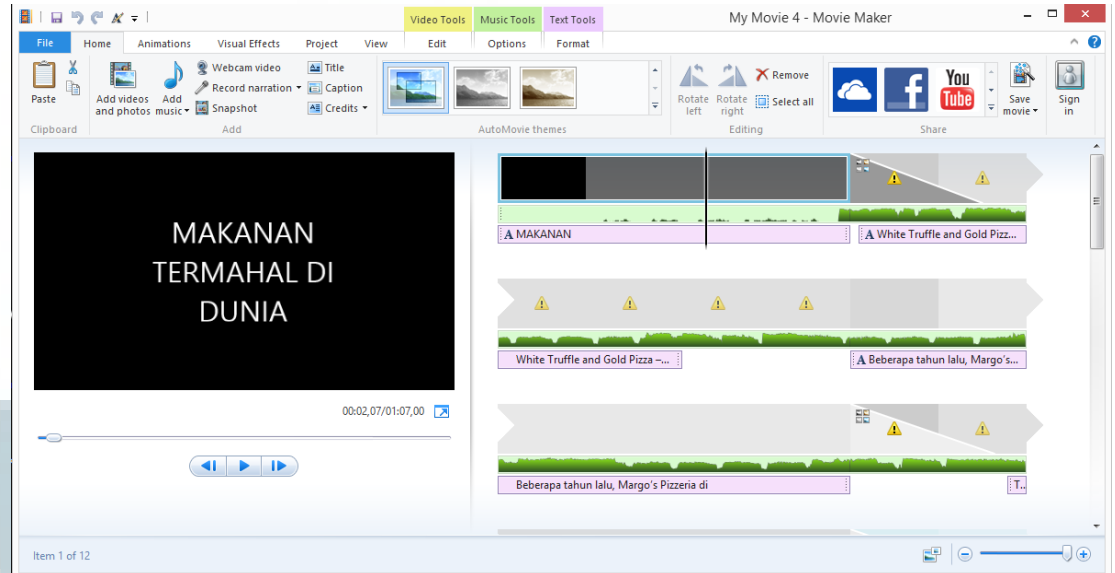


Dalam proses produksi makanan termahal di dunia penulis mencari informasi dari berbagai sumber menggunakan mesin pencarian google.com kemudian penulis mengambil gambar serta menuliskan data-data dari makanan-makanan yang dipilih secara acak agar memudahkan dalam proses pengeditan video.

C. Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap akhir dalam proses produksi video sebelum video siap disajikan atau didistribusikan. Dalam proses pasca produksi ini diperlukan *software editing video* untuk melakukan proses editing video. Dalam proses *editing video* penulis menggunakan software *Adobe Premiere Pro* dan juga *Movie Maker*.

Gambar 3.2 Proses Editing Makanan Termahal di Dunia



Editing adalah suatu proses mengatur dan menyusun rangkaian *shot* menjadi sebuah *scene*, rangkaian *scene* menjadi sebuah *sequence*, rangkaian *sequence* menjadi suatu cerita yang utuh. Tujuan dasar dari proses *editing* adalah menyajikan suatu cerita dengan jelas kepada penonton (Nugroho, 2014:215).

Sebelum memulai editing sebaiknya penulis dituntut memahami ide keseluruhan cerita yang disajikan baik itu tema dasar ceritanya, alur dan pesan didalam cerita tersebut.

Kemudian penulis memasuki tahap produksi editing video dan audio editing. Pada tahap ini penulis memegang peranan penting di dalam menghasilkan sebuah tayangan video. Tugas editor menggabungkan beberapa shot tunggal menjadi satu rangkaian cerita yang dipahami oleh penonton. (Zetl, 2012:4)

Tiga fungsi dasar editing menurut Zeetl (2012:448-449) yaitu menggabungkan (*combine*), memotong (*trim*), dan merancang (*build*).

Penulis juga berkesempatan menjadi video editor, photographer dan videographer pada saat kontes Videofie yang berlangsung pada bulan April.

Berikut adalah praktik kerja penulis sebagai video editor yang dihubungkan dengan teori Zeetl (2012:448-449) adalah sebagai berikut:

1 Menggabungkan (*combine*): Pada dasarnya, *editing* mempunyai persoalan tentang menggabungkan atau menyatukan *shot to shot*, sehingga tercapai suatu cerita yang logis dan selaras dari bahan yang diambil. Proses penggabungan untuk memperoleh kontinuitas gambar ini merupakan suatu kreativitas seni tersendiri, faktor pengalaman, dasar acuan, isi pesan yang disampaikan akan mempengaruhi nilai kreativitas pada proses penggabungan gambar. Proses menggabungkan dalam proses pembuatan makanan termahal di dunia mencakup menggabungkan gambar-gambar yang penulis sortir kemudian menggabungkan dengan teks yang sesuai dengan gambar tersebut, tidak lupa penulis menambahkan lagu yang membuat video menjadi lebih menarik. Dan dalam kesempatan lain penulis juga melakukan produksi video pada kontes videofie, proses *combine* adalah proses awal, pada proses Videofie ini penulis menggabungkan video-video yang sudah ada dari proses syuting dan menjadikan satu rangkaian utuh sebagai video promosi acara Videofie. Video-video yang digabungkan disini adalah video selfie hasil dari perjalanan rekan penulis Danti dan Elissa kemudian ditambahkan dengan video syuting ajakan untuk mengikuti

acara videofie. Disini kontinuitas gambar harus diperhatikan agar menjadi sebuah video yang menarik karena ini merupakan sebuah alat promosi. Proses penggabungan video promosi ini memang tidak memakan waktu yang lama tetapi kreativitas penulis dituntut agar video ini menjadi menarik.

3.3 Screenshoot gambar penggabungan video iklan untuk kontes Vidio.com



2 **Memotong (*trim*):** *Trimming* atau memotong merupakan salah satu dari pekerjaan editor dalam memotong bahan yang ada untuk membuat *video tape* akhir sesuai penempatan waktu yang tepat atau meng-*cut off* beberapa gambar yang dianggap tidak logis. Sebagai seorang editor penulis bertugas memotong bahan yang ada untuk membuat video tape akhir sesuai dengan penempatan waktu yang tersedia dan juga menghapus bahan-bahan yang tidak ada hubungannya. Pemotongan video dalam *Adobe Premiere*

menggunakan *razor tool* yang terdapat pada *toolbox* sedangkan jika menggunakan *Movie Maker* pemotongan menggunakan fungsi *cut*. Dalam pembuatan video makanan termahal di dunia proses pemotongan jarang dilakukan karena video merupakan rangkaian gambar yang disatukan dengan teks dan lagu sehingga tidak terjadi proses pemotongan video, sedangkan dalam kegiatan video editor videofie penulis bertugas memotong video yang di rasa tidak perlu salah satunya dalam proses casting peserta melakukan kegiatan yang tidak di perlukan maka penulis mengambil inisiatif untuk memotong video tersebut, ada juga video casting yang dirasa terlalu lama dan bertele-tele maka tugas penulis disini memotong dan mengambil video yang perlu. Pada proses *trimming* dalam menjadi video editor Vidio.com adalah proses terpanjang dan memakan banyak waktu karena penulis harus mengecek semua video dari seluruh peserta casting yang jumlahnya puluhan dan harus melihat video mereka satu persatu kemudian baru melakukan proses *trimming*. Penulis dibantu Muhamad Reki dan Fajar rekan penulis dalam proses *trimming* peserta videofie untuk menentukan video-video peserta yang perlu dipotong. Peserta-peserta videofie biasanya hanya mengirimkan video mentahan kasar dan jumlah peserta videofie cukup banyak oleh karena itu penulis bersama rekan penulis membagi tugas untuk melakukan proses pemotongan ini biasanya jumlah video yang masuk dibagi menjadi tiga karena yang ditugaskan oleh Datika selaku koordinator divisi content adalah kami bertiga.

3.4 Screenshoot gambar pemotongan bagian yang tidak di perlukan



3 Merancang (*build*) : Merancang sebuah cerita merupakan hal yang paling sulit. Seorang editor harus merancang sebuah cerita dari *shot to shot* dengan baik. Dalam merancang sebuah cerita, editor tidak boleh asal memilih beberapa *shot* serta menggabungkannya dalam *sequence*, tetapi harus mengambil beberapa *shot* dan transisi yang efektif untuk merancang atau membuat cerita menjadi cerita utuh. Penulis harus membangun sebuah cerita dari *shot-shot* yang baik, sehingga penulis dapat menghasilkan sebuah video yang memiliki alur yang baik dan pesan di dalam video tersebut dapat di pahami. Proses merancang dalam pembuatan video makanan termahal di dunia alurnya dibuat berdasarkan makanan dari yang terendah sampai dengan harga yang tertinggi proses pemilihan alur ini penulis rasa adalah proses alur

yang paling sederhana dan sering digunakan dalam video-video topspot, sedangkan dalam proses *build* video casting videofie ini penulis harus sudah memikirkan dari awal sebuah video yang akan di buat untuk salah satu peserta tersebut dari awal pengeditan. Penulis juga di bantu oleh koordinator video editor yang ditunjuk dalam kontes videofie Muhamad Reki untuk merancang video yang tema atau alur yang cocok untuk setiap peserta kontes videofie.

3.5 Screenshot gambar perancangan salah satu kontestan videofie



3.3.2 KENDALA DAN SOLUSI

Selama melakukan praktek magang, penulis menghadapi beberapa kendala dalam melaksanakan tugas yang diberikan, seperti :

1. Tidak diberikan fasilitas seperti laptop serta programnya dalam pengeditan video
2. Jam kerja yang rutin membuat kondisi badan penulis sempat drop dan sakit
3. Adanya berbenturan antara jam bimbingan skripsi dan magang

Solusi atas kendala yang penulis temukan selama praktek magang :

1. Penulis membawa laptop sendiri dan juga menginstall aplikasi adobe premiere
2. Jam kerja penulis diizinkan lebih flexibel karena hanya bekerja sebagai Internship
3. Penulis diizinkan untuk melakukan bimbingan dan menuntaskan tugasnya dari kampus atau rumah bila berhalangan hadir.

UMMN