

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi**

Pada pelaksanaan praktik kerja magang di GTV, penulis memiliki kedudukan sebagai *video editor* di dalam *divisi editor of production*. Sebagai *video editor* yang berstatus magang, penulis memiliki kedudukan di bawah pengawasan *mentor* yang memiliki jabatan sebagai *group head* yang bernama Hendra. Penulis melaksanakan praktik kerja magang lima hari dalam satu minggu selama tiga bulan. Dalam pelaksanaannya, penulis masuk pada *shift* pagi yaitu jam sembilan pagi sampai dengan jam enam sore. Penulis berkoordinasi dengan Hendra untuk melaksanakan pekerjaan melalui lisan atau melalui *chat* menggunakan aplikasi WhatsApp.

Pada proses pengerjaan *video editing*, penulis selalu bertugas sendirian. Penulis diberikan panduan oleh Hendra untuk melakukan proses pengerjaan. Kertas tersebut bertuliskan adegan serta deskripsi *video* secara berurutan.

#### **3.2 Tugas yang Dilakukan**

Pada awal pelaksanaan praktik kerja magang, penulis diajarkan mengenai teori dasar *video editing*. Penulis juga mempelajari secara praktik penggunaan Avid Media Composer sebagai aplikasi *video editing* yang sudah menjadi standar bagi para *video editor* di industri pertelevisian. Penulis menjalani proses belajar dan latihan selama satu setengah bulan sebelum akhirnya mengerjakan pekerjaan yang diberikan. Selama menjalani proses pembelajaran, penulis diajarkan proses *offline editing* dan sebagian dari proses *online editing* pada program HYPENING dan Super Deal Indonesia.

Pada pelaksanaan praktik kerja magang sebagai *video editor*, penulis mendapatkan *jobdesk* untuk melakukan tahapan *offline editing*, yaitu *import* dan *sync*. Penulis diberikan pekerjaan tersebut untuk membantu rekan – rekan pekerja di divisi *editor of production* dalam memulai proses *editing*. Pada proses pengerjaan praktik kerja magang, penulis biasa dikontak oleh Hendra setelah jam makan siang untuk melakukan proses

*import* dan *sync*, penulis biasa mengerjakan pekerjaan *import* dan *sync* selama dua sampai tiga jam.

Beberapa tahap yang penulis lakukan dalam pengerjaan *offline editing* adalah:

1. Berkoordinasi dengan Hendra sebagai *mentor* dan *group head*
2. Melakukan proses *import*
3. Melakukan proses *sync*
4. Kembali berkoordinasi dengan Hendra sebagai *mentor* dan *group head*

Dalam melakukan pekerjaan *offline editing*, penulis sebagai *editor* berkoordinasi terlebih dahulu dengan Hendra sebagai *mentor* dan *group head*. *Editor* bisa dihubungi atau menghubungi Hendra untuk diminta atau meminta pekerjaan *offline editing*. Setiap hari *editor* mengerjakan program Super Deal Indonesia dengan episode yang berbeda – beda. Dalam proses pengerjaannya, *editor* memulai dengan datang ke ruangan yang ditentukan bersama dengan Hendra. Pemilihan ruangan untuk melakukan proses *editing* bersifat acak dan tidak pasti, hal tersebut terjadi karena setiap *editor* pada divisi *editor of production* tidak punya ruangan yang pasti dan selalu mengerjakan pekerjaan di ruangan yang sedang kosong. *Editor* biasa mengerjakan pekerjaan di ruangan 46 dan 60.

Ketika *editor* dan Hendra sudah berada di ruangan *editing*, Hendra memasukkan *username* dan *password* ke dalam aplikasi MXF Server dan melakukan proses *ingest* materi ke komputer yang tersedia. Proses *ingest* biasa memakan waktu 10 sampai 15 menit. Tidak ada alasan khusus dalam memilih aplikasi MXF Server untuk melakukan proses *editing* program Super Deal Indonesia. Setelah proses *ingest* materi selesai, *editor* diberikan sebuah kertas yang merupakan panduan dari *episode* yang akan dilakukan proses *editing*. Kertas tersebut berisikan struktur adegan serta segmentasi agar *editor* tidak salah dalam melakukan proses *sync*. Setelah proses *ingest* materi selesai, penulis memasukkan materi yang sudah di tampung di MXF Server ke aplikasi Avid Media Composer. Proses tersebut dinamakan dengan proses *import*.

Dalam proses tersebut *editor* membuat dua *folder* yaitu *folder* materi dan *folder master edit*, *editor* menggunakan *folder master edit* untuk membuat *bin* baru yaitu *sequence* dan menggunakan *folder* materi sebagai tempat menyimpan materi yang telah

di *import*. Proses *import* biasa memakan waktu hingga tiga puluh menit dan *editor* diharuskan *stand by* untuk memastikan bahwa materi yang di *import* berhasil masuk.

Berikut merupakan langkah dalam melakukan proses *import*:

1. Memasukkan *username* dan *password* ke aplikasi MXF Server
2. Melakukan *ingest* materi menggunakan aplikasi MXF Server
3. Memasukkan materi dari aplikasi MXF Server ke aplikasi Avid Media Composer
4. Membuat *folder* materi
5. Membuat *folder master edit*

Setelah proses *import* selesai dilakukan, *editor* melakukan proses *sync* dengan memasukkan materi dari *folder* materi ke *bin* di dalam *folder master edit*, yaitu *sequence*. *Editor* harus melakukan proses *sync* dengan mengikuti alur yang telah dituliskan di kertas yang diberikan oleh Hendra.

Proses *sync* dilakukan dengan menggabungkan materi di *sequence* secara berurutan dan teratur, dengan begitu materi yang telah digabungkan di dalam *sequence* akan menjadi satu kesatuan *video* yang utuh. Dalam pengerjaan proses *sync* di program Super Deal Indonesia, *editor* memasukkan satu materi *video* dengan *audio* dan empat materi *video* tanpa *audio*. Satu materi *video* yang menggunakan *audio* tersebut merupakan materi dengan empat macam *angle video* berbeda. Materi tersebut menjadi materi utama dalam *editor* melakukan proses *sync*. Empat materi *video* tanpa *audio* yang tersedia, diposisikan diatas materi utama dan diberikan jarak 4 baris agar mempermudah *editor* selanjutnya melakukan proses *rough cut* hingga *online editing*.

Berikut merupakan rangkaian dari pekerjaan yang penulis lakukan selama menjalani praktik kerja magang di GTV:

<b>Bulan</b>	<b>Minggu Ke-</b>	<b>Kegiatan</b>
<b>Oktober</b>	<b>1</b>	<p><b>A.</b> Perkenalan dengan <i>group head &amp; crew</i> serta diperlihatkan alat – alat dan perangkat untuk <i>editing</i>.</p> <p><b>B.</b> Diajarkan mengenai teori <i>offline editing</i> dan <i>online editing</i>.</p> <p><b>C.</b> Diajarkan mengenai <i>tools</i> dari Avid Media Composer serta cara menggunakannya.</p> <p><b>D.</b> Diajarkan cara <i>converting file</i> MP4 ke MXF menggunakan <i>software</i> Adobe Encoder.</p> <p><b>E.</b> Mempelajari dan membedah alur urutan <i>timeline editing</i> salah satu program yaitu Hypening.</p>

	<b>2</b>	<p><b>A.</b> Melakukan latihan praktik <i>ingest</i> materi.</p> <p><b>B.</b> Latihan membuat <i>folder &amp; bin</i> untuk materi agar mempermudah proses <i>editing</i>.</p> <p><b>C.</b> Melakukan latihan praktik <i>sync</i> materi dan <i>rough cut</i>.</p>
	<b>3</b>	<p><b>A.</b> Melakukan latihan praktik <i>bridging</i>, dan memasukkan <i>background music</i>.</p> <p><b>B.</b> Memperbaiki kesalahan dalam latihan, memperbaiki <i>timeline</i> atau struktur konten Hypening, serta latihan membuat <i>bridging</i>.</p> <p><b>C.</b> Diajarkan beberapa <i>tools shortcut</i> untuk mempermudah proses <i>editing</i>.</p>
	<b>4</b>	<p><b>A.</b> Tidak masuk karena Covid-19</p>

<b>Bulan</b>	<b>Minggu Ke-</b>	<b>Kegiatan</b>
<b>November</b>	<b>1</b>	<b>A.</b> Tidak masuk karena Covid-19
	<b>2</b>	<b>A.</b> Mengulang kembali latihan program Hypening dari awal. <b>B.</b> Latihan melakukan semua praktik <i>editing</i> dari awal sampai program Hypening selesai.
	<b>3</b>	<b>A.</b> Mulai diperkenalkan dengan program berbeda yaitu Super Deal Indonesia. <b>B.</b> Latihan <i>ingest</i> materi, <i>sync</i> , <i>rough cut</i> , dan <i>audio editing</i> .
	<b>4</b>	<b>A.</b> Latihan memperbaiki urutan <i>timeline</i> . <b>B.</b> Sudah mulai membantu <i>crew</i> untuk melakukan <i>sync</i> pada program Super Deal Indonesia

<b>Bulan</b>	<b>Minggu Ke</b>	<b>Kegiatan</b>
<b>Desember</b>	<b>1</b>	<i>A. Import &amp; Sync materi Super Deal Indonesia</i>
	<b>2</b>	<i>A. Import &amp; Sync materi Super Deal Indonesia</i>
	<b>3</b>	<i>A. Import &amp; Sync materi Super Deal Indonesia</i>
	<b>4</b>	<i>A. Import &amp; Sync materi Super Deal Indonesia</i>

Tabel 3.1

Pekerjaan yang penulis lakukan selama praktik kerja magang

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

#### 3.3.1 Latihan yang Dilakukan

Pada pelaksanaan praktik kerja magang, penulis mengalami proses pembelajaran dalam menggunakan aplikasi perangkat lunak bernama Avid Media Composer. Pada proses pembelajaran, penulis diajarkan proses *video editing* pada dua program yang berbeda, yaitu Hypening dan Super Deal Indonesia, hal tersebut terjadi karena penulis diharapkan mengerti mengenai perbedaan program yang ada serta cara penanganannya.

##### A. Hypening



Gambar 3.1 Cuplikan Program Hypening

Sumber: facebook.com/OfficialGTVID

Hypening adalah program berbasis *voice over* yang merangkum beberapa hal unik di media sosial dan disajikan secara informatif, ringkas, ringan dan menghibur. Program Hypening biasa merangkum dan menayangkan konten komedi, memasak, rekomendasi tempat rekreasi, *do it yourself*, *life hacks*, serta *tips and tricks*.

Pada awal proses pembelajaran, penulis diajarkan untuk melakukan proses *editing* di program bernama Hypening. Pada program Hypening, penulis diajarkan untuk mengubah *file* dengan jenis MP4 menjadi *file* dengan jenis MXF menggunakan *software* Adobe Encoder. Hal tersebut dilakukan karena Hypening merupakan program berbasis *voice over* yang mengambil sumber berbentuk *video* dari internet dan menghasilkan *file*



dengan jenis *MP4*. Dalam proses *editing* menggunakan Avid Media Composer, *file* dengan jenis *MXF* menghasilkan gambar yang lebih jernih.

Penulis memulai proses *editing* dengan *import* materi dan membuat beberapa *folder* terpisah agar mempermudah dalam proses *editing* selanjutnya, beberapa *folder* tersebut adalah *folder master edit*, *folder video* dan *folder audio*. Penulis melanjutkan dengan mendengarkan *audio* dari *voice over* terlebih dahulu untuk menentukan beberapa *video* yang akan dipilih dan dimasukkan ke *sequence*. Setelah menentukan materi yang akan dipilih, penulis melakukan proses *sync* dengan memasukkan materi *voice over* terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan materi *video* tanpa audio. Proses *rough cut* dilakukan bersamaan dengan proses *sync* dengan memasukkan materi *video* yang dipilih dan memotong adegan *video* yang dirasa relevan dengan narasi yang terdengar di *voice over*.

Dalam proses pembelajaran di program Hypening, penulis juga melakukan satu proses *online editing*, yaitu memasukkan *background music*. Pada proses pengerjaannya, penulis dibebaskan untuk memasukkan materi *background music* yang tersedia di komputer, namun pemilihan *background music* harus memiliki sifat *no copyright*.

## B. Super Deal Indonesia



Gambar 3.2 Cuplikan Super Deal Indonesia

Sumber: [youtube.com/@SuperDealID](https://www.youtube.com/@SuperDealID)

Super Deal Indonesia adalah program *game show* yang mengajak penonton di studio sebagai peserta dan menghadirkan hadiah berbentuk uang maupun barang. Permainan yang disajikan berbasis tebakan serta pilihan yang memberikan perasaan tegang bagi peserta dan penonton program Super Deal Indonesia.

Program Super Deal Indonesia adalah program yang cukup berbeda dengan program Hypening. Program Super Deal Indonesia adalah program yang melakukan proses *shooting* di dalam *studio* dan dilakukan oleh para rekan dari divisi *crew & studio* di *production department*. Program Super Deal Indonesia menghasilkan materi dengan jenis *file* yang berbeda dengan program Hypening. Hal tersebut terjadi karena program Super Deal Indonesia melakukan proses *shooting* menggunakan kamera dan menghasilkan jenis *file* bernama EVS. Untuk itu penulis tidak diwajibkan untuk melakukan proses *converting* dengan Adobe Encoder sebelum proses *editing* dimulai.

Pada program Super Deal Indonesia, penulis diajarkan untuk memperhatikan setiap adegan yang ada untuk melihat kesalahan teknis yang sekiranya terjadi. Beberapa kesalahan tersebut meliputi kamera muncul di kamera lain, *audio* dengan suara yang muncul di luar kamera serta perpindahan kamera yang terhitung terlambat dan menghasilkan *angle* yang dirasa kurang tepat.

Pada proses pembelajaran menggunakan program Super Deal Indonesia, penulis diajarkan untuk melakukan tahapan *offline editing* yaitu *import*, *sync* hingga *rough cut*. Pada proses pengerjaannya, penulis diajarkan untuk melakukan proses *import* dengan membuat *folder* materi dan *folder master edit*. Penulis diharuskan untuk memasukan *file* materi ke dalam *folder* materi lalu membuat *bin sequence* di dalam *folder master edit*. Penulis melanjutkan tahap *editing* dengan proses *sync*. Pada proses tersebut penulis memasukkan *file* yang ada di *folder* materi ke *sequence* tanpa mengetahui alur dari program Super Deal Indonesia. Penulis merapikan alur program setelah diberitahu oleh Hendra bahwa program Super Deal Indonesia memiliki kertas panduan yang berisi alur dari adegan – adegan yang tersedia.

Penulis melakukan proses *rough cut* pada *video* dan *audio* yang tersedia. Penulis memotong bagian *video* pada detik awal *video* akan dimulai serta detik akhir *video* akan berakhir. Hal tersebut penulis lakukan karena penulis harus memotong adegan di saat yang tepat yaitu momen saat tepuk tangan dimulai dan sebelum kemeriahan penonton berakhir. Hal tersebut juga terjadi pada setiap pergantian segmen. Penulis juga melakukan proses *audio editing* yang juga merupakan tahap dari proses *rough cut*. Penulis memotong beberapa *audio* yang terekam di belakang layar dan dirasa tidak layak untuk

tayang, beberapa *audio* yang penulis potong adalah suara obrolan *co host* yang terekam di belakang layar.

### 3.3.2 Menguraikan Tugas Utama dan Mengaitkan dengan Konsep

Dalam pelaksanaan praktik kerja magang sebagai *video editor*, penulis mengerjakan tahap *offline editing* dengan berbagai proses di dalamnya. Tugas yang diberikan merupakan bantuan terhadap rekan *editor* lainnya dalam memulai proses *editing* lebih cepat. Dalam pengerjaannya, penulis melakukan proses *import* dan *sync* sebagai tahapan dalam *offline editing*. Penulis diberikan *jobdesk* untuk mengerjakan program *game show* bernama Super Deal Indonesia.

Dalam definisinya, Nathania (2022) dalam artikelnya yang berjudul “Menyelami Profesi Editor Video, Bagaimana Kariernya?” menjelaskan bahwa *video editor* merupakan seorang yang bertanggung jawab mengumpulkan dan mengolah beberapa materi *video* yang tersedia menjadi satu *video* yang siap untuk disebarluaskan. Dalam proses pengerjaannya, *video editor* melakukan proses pekerjaan bernama *video editing*, Jakarta School of Photography (2022) dalam artikelnya yang berjudul “Pengertian *Video Editing*” menjelaskan bahwa *video editing* adalah proses menyambungkan gambar dari beberapa *shoot* tunggal hingga menjadi satu kesatuan cerita yang utuh.

Dalam pengerjaan *video editing*, terdapat dua jenis tahap yang dilakukan *editor*, salah satunya adalah *offline editing*. Paul (2015) dalam artikelnya yang berjudul “*What is Offline Editing?*” menjelaskan bahwa *offline editing* adalah proses *video editing* menggunakan *raw footage* yang telah dikonversi ke dalam format yang lebih terkompres.

## A. *Import*



Gambar 3.3 Program Super Deal Indonesia Episode 143

Sumber: [youtube.com/@SuperDealID](https://www.youtube.com/@SuperDealID)

Dalam *video editing*, *import* merupakan kegiatan memasukkan beberapa klip yang telah dipersiapkan untuk dilakukan penyuntingan (Awiracr, 2020). Sebelum melakukan tahap *editing* di dalam aplikasi Avid Media Composer, penulis memasukkan beberapa file materi yang tersedia dan bersiap untuk melakukan tahap *sync*.

Potongan gambar diatas merupakan salah satu episode dari Super Deal Indonesia yang penulis kerjakan yaitu episode 143, pada episode tersebut terdapat beberapa materi yang tak terpakai dan terdeteksi saat proses *import*.

Dalam pengerjaan proses *import*, penulis membuat dua folder berbeda dan melakukan pengecekan pada setiap materi yang masuk ke aplikasi Avid Media Composer. Penulis mengeliminasi materi tak terpakai seperti materi *test camera* dan materi sama yang bersifat *double*. Penulis menandai materi tak terpakai tersebut dengan menambahkan warna merah pada kotak kecil di sebelah kiri nama materi. Dengan menandai materi tersebut, penulis tidak akan menggunakan materi tersebut saat proses *sync* berlangsung.

## B. Sync



Gambar 3.4 Super Deal Indonesia Episode 132

Sumber: [youtube.com/@SuperDealID](https://youtube.com/@SuperDealID)

Proses selanjutnya yang penulis kerjakan pada tahap *offline editing* adalah proses *sync*. Proses *sync* merupakan kegiatan menggabungkan dan mensinkronisasi beberapa *file video* serta *audio* agar mempermudah pengerjaan *offline editing* (Antelope, 2022).

Dalam proses pengerjaan episode 132, penulis memasukkan materi dari *folder* ke *sequence* untuk dilakukan proses penggabungan. Penulis memasukkan satu per satu materi yang ada dengan mengikuti alur yang ditulis di kertas panduan dan melakukan pengecekan setiap segmennya.

Dalam melakukan proses *sync* di program Super Deal Indonesia, terdapat alur yang diciptakan yang menghasilkan beberapa segmen, beberapa segmen tersebut adalah:

1. Segmen *Caper* (Cari Peserta)
2. Segmen *Mini Trading*
3. Segmen *Trading*
4. Segmen *Pra-Endgame*
5. Segmen *Endgame*

### 3.3.3 Kendala dan Solusi

Selama melaksanakan praktik kerja magang sebagai video editor, penulis mengalami beberapa kendala, beberapa kendala tersebut antara lain adalah:

1. Dalam melaksanakan praktik kerja magang, penulis mendapati kendala dari perihal teknis. Sebagai *video editor*, penulis terbiasa menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro dan belum pernah mencoba aplikasi lain. Kendala pertama yang penulis dapat adalah adaptasi dalam penggunaan aplikasi Avid Media Composer, dalam menyelesaikan kendala tersebut penulis diajarkan oleh Hendra selama satu setengah bulan dengan dua program yang berbeda, yaitu Hypeing dan Super Deal Indonesia. Hal tersebut dilakukan agar penulis tahu penanganan *editing* pada program yang berbeda.
2. Kendala selanjutnya adalah keterbatasan komunikasi. *Divisi editor of production* merupakan lantai yang memiliki ruangan – ruangan kecil berisikan komputer untuk melakukan praktik *editing*. Hal tersebut membuat penulis kesulitan dalam berkomunikasi selain dengan Hendra. Penulis tidak bisa datang masuk ke dalam ruangan *editor* lain untuk sekedar menanyakan kabar hingga bertanya mengenai teknis terlalu sering, hal tersebut akan mengganggu pekerjaan rekan *editor* yang sedang fokus menyelesaikan pekerjaan. Penulis menyelesaikan kendala tersebut dengan mengobrol dan melakukan pertanyaan mengenai *editing* disaat jam makan siang.
3. Kendala terakhir dalam praktik kerja magang adalah, penulis tidak memiliki akses yang sama dengan karyawan di tempat penulis melakukan praktik magang. Dalam melakukan proses *ingest*, penulis tidak bisa melakukan secara mandiri karena tidak memiliki akun untuk memasuki aplikasi server dan memasukkan materi ke dalam komputer. Kendala tersebut terselesaikan dengan kehadiran Hendra pada setiap proses *ingest* dengan memasukkan *username* dan *password* ke dalam aplikasi server.