

1. LATAR BELAKANG

Produksi video saat ini telah menjadi proses kerja yang berkembang dalam hal penyebaran informasi. Millerson dan Owens (2008) menjelaskan bahwa produksi video dan produksi televisi menjadi sulit dibedakan. Namun, keduanya tetap memiliki tahapan yang sama, yaitu *post-production* atau *editing*. Saat ini produksi video juga sudah menjadi bagian dari produksi skala kecil bagi *filmmaker*. Oleh karena itu, *workflow* dari produksi tersebut tentunya memiliki kemudahan. Umumnya, tahapan produksi dibagi menjadi 3 tahap, yaitu *pre-production*, *production*, dan *post-production*. Ketiga tahapan kerja tersebut tentunya menyesuaikan dari skala produksi. Semakin besar skala produksinya, maka alur kerjanya akan semakin kompleks dan lebih lama.

Kemudian, *workflow editing* atau alur penyuntingan pada tahap *post-production* tentunya juga menyesuaikan tingkat produksinya. Saat ini, produksi video dengan skala kecil lebih terasa mudah dan efisien. Bordwell (2017) mengungkapkan hal ini juga didukung dengan adanya keterjangkauan dari perangkat keras dan lunak yang beredar. Mikos (seperti dikutip Jeljeli et al., 2022) juga menambahkan bahwa internet yang semakin masif telah menjadi ruang untuk suatu video mampu menjangkau masyarakat. Kemudahan produksi video tidak hanya berpengaruh terhadap dunia *filmmaking*. Di industri seperti *creative agency*, produksi video juga menjadi salah satu usaha yang sering dilakukan untuk menjangkau masyarakat.

PT. KDM merupakan perusahaan yang bergerak sebagai *creative agency* yang berdiri pada tahun 2021. Sebagai *agency*, perusahaan kerap kali mendapatkan *job request* dalam bentuk video untuk kebutuhan media sosial. Oleh karena itu, PT. KDM perlu melakukan produksi video dengan *workflow* yang efisien agar dapat memenuhi permintaan klien. Pada penelitian ini, penulis saat ini memiliki peran sebagai *videographer* dan *editor* dari PT KDM. Penulis yang telah dilibatkan dalam berbagai produksi video selama bekerja ingin melakukan analisis perbandingan *workflow editing* di *creative agency* dengan mata kuliah Offline Editing.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perbandingan *workflow editing* di *creative agency* dengan mata kuliah Offline Editing?

1.2.BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan dibatasi pada *project video XYZ* yang melibatkan penulis dari awal produksi hingga video dirilis di media sosial. Selain itu, penulis hanya akan membahas alur kerja dari *editing* video dan penerapannya terhadap materi *editing workflow* yang telah diajarkan di mata kuliah FL 543 Offline Editing pada pertemuan ke-9 mengenai *Editing Workflow* yang berisi tahapan *offline edit* dan *online edit*.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penulis untuk melakukan analisis ini adalah untuk memahami perbandingan *workflow editing* di *creative agency* dengan mata kuliah Offline Editing.

