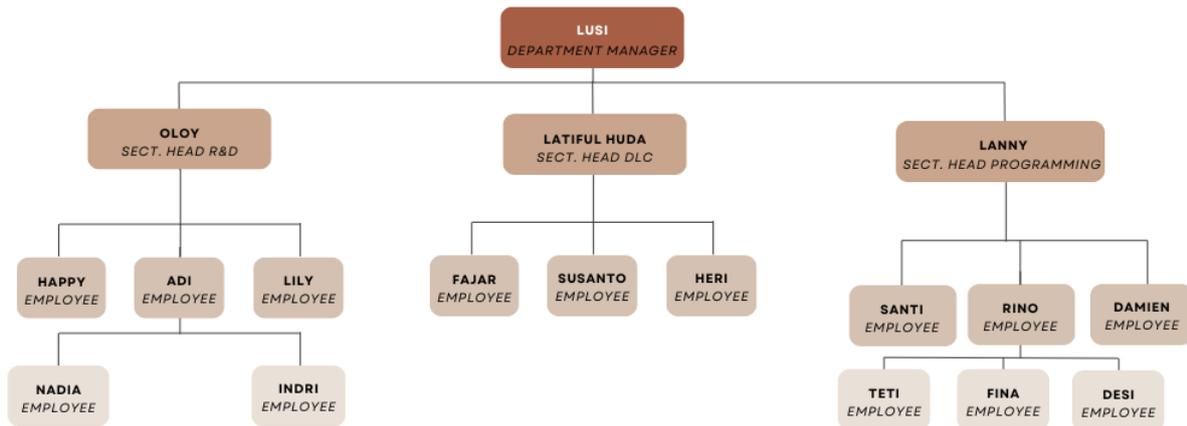


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi di *Programming & Scheduling*

Gambar 3.1



Struktur Organisasi pada Magna Channel

Sumber : Data Magna Channel

Ruang lingkup kerja Departemen *Prodaily schedule* tayangan acara (Metro,Magna,BN,MGN) dan memasukan pola dan *daily* tersebut kedalam sistem. Termasuk memasukan judul program baru, judul episode, tanggal penayangan kedalam sistem.

1. Membuat *Actual Daily*, program laporan yang akan disiarkan secara harian (karena tidak bisa *update* perubahan program dalam sistem di hari berjalan)
2. Membuat *update* program untuk didistribusikan kepada departemen terkait perihal perubahan program (judul episode, tanggal penayangan)
3. Membuat *memo back up* program sebagai acuan penyimpanan penayangan program jika ada masalah baik dari sistem, materi program, dll
4. Berkoordinasi dengan departemen terkait perihal poin-poin diatas (1-4)

Dalam pelaksanaan program Magang MBKM, Penulis bergabung dengan divisi *Programming & Scheduling* dan bertugas sebagai editor video untuk Magna Channel, sebuah televisi digital yang dikelola oleh divisi tersebut. Tugas Penulis meliputi penyuntingan video yang akan ditayangkan di televisi serta pengiriman file video yang sudah diedit ke *Master On Air* (MOA) atau *Quality Control* (QC).

3.2 Tugas, Uraian dan Teori/Konsep Kerja Magang

3.2.1. Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama Magang MBKM ini, Penulis memiliki tanggung jawab untuk menyunting beberapa video program acara yang akan ditayangkan di televisi digital, seperti *THE PLAYLIST*, *PUSPARAGAM INDONESIA*, *GO HEALTHY*, *PECAH TELUR*, *VLOG PEDESAAN* dan *KOPLING PARA GAEK*. Selain itu, Penulis juga bertanggung jawab atas pengiriman *file* video yang sudah siap tayang ke *Quality Control* (QC).

Setiap kegiatan selalu dilakukan melalui tahapan dalam proses pelaksanaan yang sudah ditentukan (*Standar Operation Procedur*), Sehingga Pekerjaan yang dilakukan dapat berjalan dengan lancar dan baik sesuai dengan produksi pengoperasiannya. Demikian juga halnya dengan kegiatan mengedit (*editing*) program televisi (Fachruddin, 2012).

Editing merupakan proses mengubah, memotong, menggabungkan, dan menyusun secara berurutan serta utuh bagian-bagian dari rekaman gambar dan suara. Seorang editor juga dapat menambahkan elemen yang memiliki nilai estetika atau semiotika untuk meningkatkan keindahan dalam film, video, dan program siaran televisi (Dafa Haikal, 2023)

Editing di dalam dunia pertelevisian merupakan proses menyusun kembali rekaman video (*master tape*) menjadi sebuah cerita baru sesuai dengan naskah. Proses ini melibatkan manipulasi dan pengaturan ulang elemen video dengan menambahkan teks, gambar, atau suara untuk meningkatkan pemahaman dan kesenangan bagi penonton. (Fachruddin, 2012)

Menurut Goodman dan McGrath (2003), secara umum, *editing* adalah kegiatan mengumpulkan, menyiapkan, dan mengatur materi untuk publikasi. Ini juga melibatkan

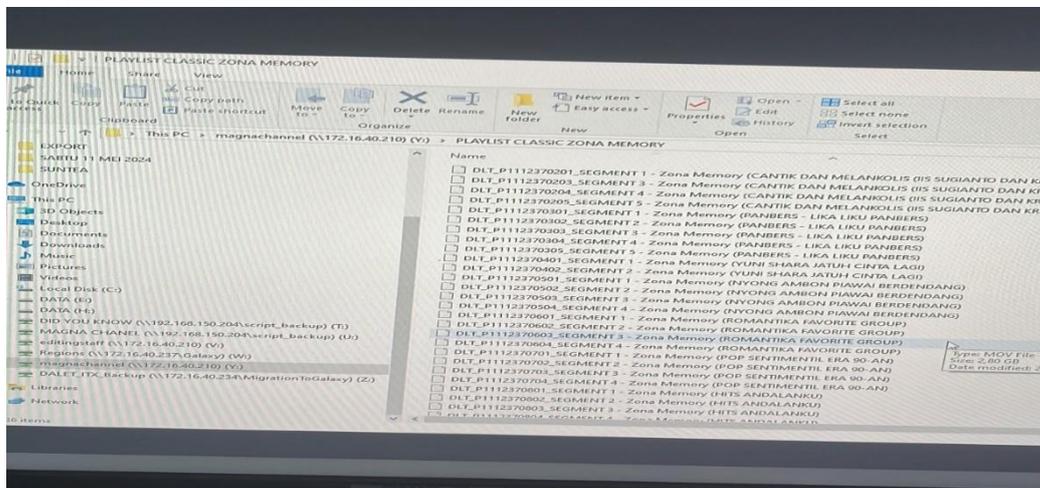
perbaikan, penghapusan, dan pengurangan materi dalam *editing* video. Namun, secara khusus, *editing* adalah proses mengatur, mengumpulkan, dan menyatukan semua materi menjadi sebuah cerita melalui penggunaan gambar, suara, dan unsur lain yang dapat dimasukkan untuk menciptakan efek dramatis..

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam magang di Magna Channel, yaitu :

3.2.1.1 Preview materi yang akan diedit

Ketika materi video tiba dalam bentuk *hardisk* yang dikirimkan langsung melalui *Production House* (PH), tahapan berikutnya memerlukan keterlibatan editor. Tugas utama editor adalah melakukan *preview* terhadap materi yang diterima. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memastikan kualitas materi sebelum disiarkan. Dalam proses ini, editor harus sangat berhati-hati untuk menghindari terjadinya kesalahan, terutama dalam hal penulisan nama yang terkait dengan materi video tersebut. Kesalahan sederhana seperti salah penulisan nama dapat menyebabkan kebingungan atau kesalahpahaman di tahap selanjutnya.

Gambar 3.2



Preview Materi Yang Akan Diedit Dari PH

Sumber : Dokumentasi Penulis

Selain memeriksa aspek teks, editor juga bertanggung jawab untuk memeriksa kualitas audio dan format visual yang telah diberikan oleh PH. Kualitas audio yang jernih dan format

visual yang sesuai dengan standar yang telah ditetapkan menjadi fokus dalam tahap ini. Dengan demikian, editor tidak hanya memeriksa kebenaran informasi yang terkandung dalam materi video, tetapi juga memastikan bahwa materi tersebut dapat disiarkan dengan lancar dan sesuai dengan standar Metro TV, baik dari segi teknis maupun konten.

Gambar 3.3



HARI/TANGGAL/JAM		EPISODE	HOST	CB 1	CB 2	CB 3	PROMO
Senin	01 Apr	07:30-08:00	806 Ronal	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		13:00-13:30	832 Choky	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		16:30-17:00	823 Edwin Lau	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		19:00-19:30	780 Ronal	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
Selasa	02 Apr	07:30-08:00	818 Ronal	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		13:00-13:30	815 Choky	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		16:30-17:00	787 Edwin Lau	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		19:00-19:30	799 Ronal	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
Rabu	03 Apr	07:30-08:00	807 Ronal	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		13:00-13:30	814 Choky	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		16:30-17:00	824 Edwin Lau	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		19:00-19:30	888 Ronal	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
Kamis	04 Apr	07:30-08:00	822 Ronal	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		13:00-13:30	838 Choky	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		16:30-17:00	805 Edwin Lau	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		19:00-19:30	887 Ronal	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
Jumat	05 Apr	07:30-08:00	797 Ronal	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		13:00-13:30	834 Choky	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		16:30-17:00	793 Edwin Lau	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		19:00-19:30	886 Ronal	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
Sabtu	06 Apr	07:30-08:00	820 Ronal	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		13:00-13:30	791 Choky	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		16:30-17:00	812 Edwin Lau	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		19:00-19:30	869 Ronal	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
Minggu	07 Apr	07:30-08:00	821 Ronal	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		13:00-13:30	833 Choky	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		16:30-17:00	813 Edwin Lau	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		19:00-19:30	858 Ronal	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
Senin	08 Apr	07:30-08:00	847 Ronal	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		13:00-13:30	777 Choky	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		16:30-17:00	840 Edwin Lau	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
		19:00-19:30	878 Ronal	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH
Selasa	09 Apr	07:30-08:00	846 Ronal	PSA-1 CC	TVC-1	PSA-1 CC	GEN-GH

Printed at: March 27, 2024/ 12:30 PM | Printed by: metrvb Page 1 of 4

Contoh Cue Sheet Program Magna Channel

Sumber : Dokumentasi Penulis

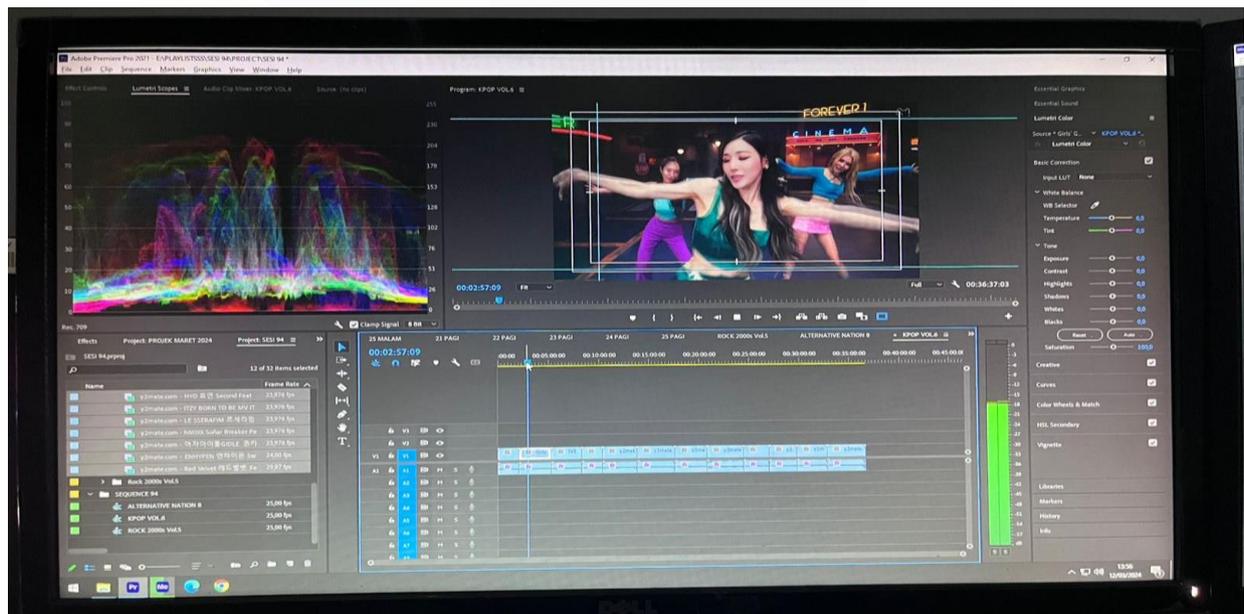
Proses penyesuaian materi yang telah dipersiapkan dengan Cue Sheet akan dilakukan, terutama fokus pada program "Go Healthy". Dalam tugas ini, editor bertanggung jawab untuk memastikan kesesuaian antara penampilan host dengan panduan yang tercantum dalam cue sheet yang disediakan.

Dengan proses ini, Metro TV memastikan bahwa setiap materi yang disiarkan telah melalui tahap peninjauan yang cermat untuk memastikan kualitas dan keakuratan informasi yang disampaikan kepada pemirsa. Proses pengecekan yang dilakukan oleh editor adalah langkah yang kritis dalam menjaga integritas dan profesionalisme stasiun televisi, sehingga pemirsa dapat mendapatkan pengalaman menonton yang memuaskan dan informatif.

3.2.1.2 Mixing Audio

Setelah melakukan *preview* materi, editor bertanggung jawab untuk menyempurnakan kualitas audio dengan menerapkan efek *dynamic* audio Sebagai bagian dari proses penyuntingan, mereka secara khusus mengaplikasikan efek dinamis untuk mengoptimalkan kualitas suara. Salah satu standar yang harus dipatuhi oleh seluruh video yang disiarkan di Metro adalah penggunaan *limiter* dengan level -18 dB.

Gambar 3.4



Menggunakan Efek *Dynamic* Audio Sesuai Standarisasi Metro TV

Sumber : Dokumentasi Penulis

Penerapan standar ini memiliki tujuan utama untuk mencegah suara menjadi pecah atau terlalu keras ketika disiarkan, serta menjaga agar tingkat kestabilan audio tetap terjaga.

Dengan mengikuti pedoman ini, suara dalam video dapat disiarkan dengan kualitas yang optimal dan terhindar dari masalah teknis yang dapat mengganggu pengalaman mendengar bagi pemirsa.

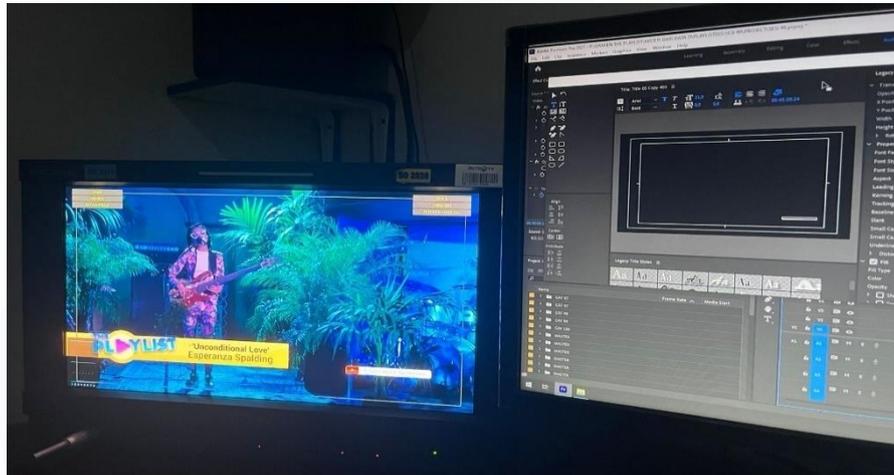
Sebagai bagian dari proses penyuntingan audio, editor juga memanfaatkan konsep audio *channel* untuk memperkuat pengalaman mendengar bagi pemirsa. Salah satu teknik yang sering digunakan adalah memisahkan suara menjadi saluran kiri dan kanan, yang kemudian disetel pada *channel* 1. Dengan melakukan hal ini, efeknya adalah suara terdengar lebih jelas dan terpisah di sisi kanan dan kiri, memberikan pengalaman mendengar yang lebih imersif bagi pemirsa.

Dalam konteks penyiaran di media seperti metro, di mana kualitas audio memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan secara efektif, pemanfaatan teknik ini dapat meningkatkan kualitas produksi secara keseluruhan. Dengan adanya pemisahan suara di kedua sisi, pemirsa dapat lebih terlibat dalam pengalaman mendengar, memperhatikan detail-detail audio yang mungkin akan terlewatkan jika tidak menggunakan teknik ini. Sehingga, penggunaan audio *channel* dengan konfigurasi *Left Right* pada *channel* 1 bukan hanya meningkatkan kualitas audio secara teknis, tetapi juga meningkatkan tingkat keterlibatan dan kesan keseluruhan bagi pemirsa.

3.2.1.3 Titling Pada Video

Proses ini merupakan tahap di mana judul diberikan kepada lagu-lagu, terutama yang terkait dengan program "The Playlist". Sebelumnya, *playlist* tersebut telah disusun dan memiliki tampilan grafis yang dibuat oleh tim grafis, dimana mereka menyertakan judul-judul lagu dalam bentuk CG (*Computer Graphics*). Tugas dari Penulis adalah untuk memastikan bahwa judul-judul tersebut sesuai dengan lagu yang ditampilkan dalam video musik, dan untuk menegaskan bahwa sumber video tersebut dapat diakses di *YouTube*.

Gambar 3.5



Proses *Titling* Pada Program Magna Channel

Sumber : Dokumentasi Penulis

Selain itu, dalam upaya untuk memastikan keterbacaan dan kejelasan informasi yang disampaikan kepada pemirsa, Penulis juga bertanggung jawab untuk memeriksa ukuran tulisan yang ditampilkan dalam video, memastikan bahwa teks tersebut memiliki ukuran yang memadai untuk mudah terbaca tanpa mengurangi kualitas visual dari video tersebut.

3.2.1.4 Trimming

Tersedianya peralatan editing seperti komputer dan *software* untuk mengedit, ada beberapa jenis *editing* yang perlu diperhatikan dalam proses editing pada program yaitu :

a. *Continuity Editing*

Continuity editing adalah salah satu elemen yang harus diperhatikan oleh seorang editor, yang melibatkan penggabungan antara gambar atau adegan satu dengan yang lainnya untuk membentuk cerita yang diinginkan. Teknik *continuity editing* sering digunakan dalam produksi film dan program drama (Akindo, 2015)

b. *Compilation Editing*

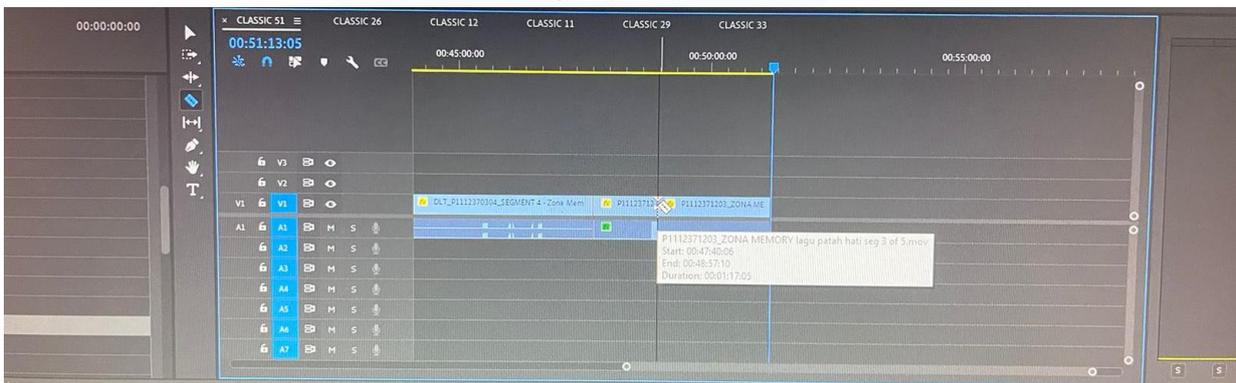
Compilation Editing sering digunakan dalam berbagai format program seperti dokumenter, *straight news*, dan beberapa format lainnya. Tipe *editing* ini melibatkan penyusunan gambar berdasarkan skrip atau narasi, di mana gambar disusun sesuai dengan naskah sebagai pendukung untuk menjelaskan narasi (Sugihartono, 2016)

Proses penyuntingan atau *editing* melibatkan beberapa langkah seperti yang dijelaskan berikut ini:

a. *Cut*

Cut adalah perpindahan langsung dari satu gambar ke gambar berikutnya tanpa menggunakan transisi di antara keduanya. Teknik ini sering digunakan oleh penyunting ketika mengedit program-program, terutama jika ada jeda iklan komersial dalam gambar. Secara visual, teknik ini dapat dilihat seperti contoh di bawah ini.

Gambar 3.6



Contoh *Cut To Cut* yang dilakukan

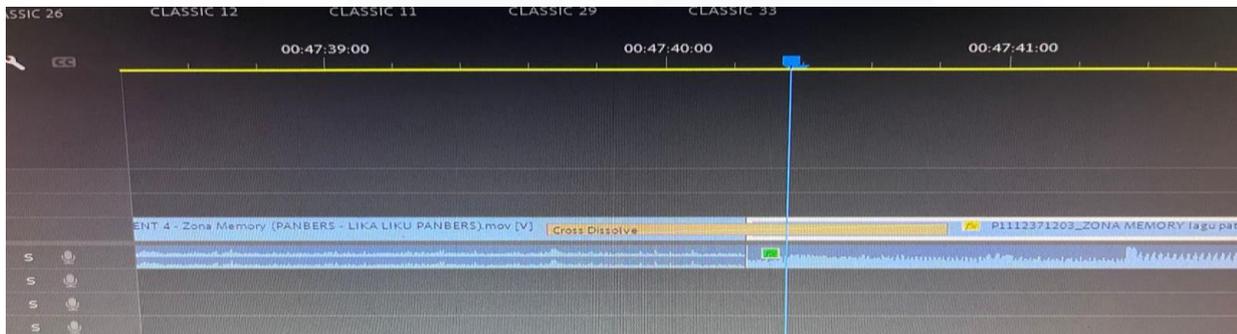
Sumber : Dokumentasi Penulis

b. *Dissolve*

Dissolve adalah proses peralihan gambar yang lebih halus dibandingkan dengan *cut*. Berbeda dengan *cut*, *dissolve* memiliki rentang waktu antara satu hingga sepuluh detik, di mana intensitas gambar satu secara perlahan memudar sementara gambar yang lain semakin terang. Transisi ini disebut *dissolve*, mirip dengan *dip to white/dip to black*,

tetapi tanpa adanya gambar putih atau hitam di tengah-tengah transisi. Secara visual, teknik ini dapat dilihat seperti contoh di bawah ini.

Gambar 3.7



Pemberian Video Transition Dissolve Selama Magang

Sumber : Dokumentasi Penulis

3.2.1.5 Fine Cut

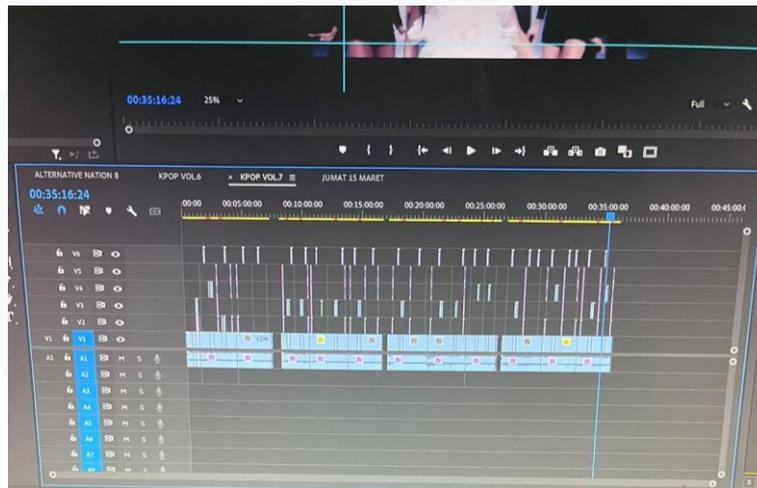
Fine cut adalah tahap akhir dalam proses editing sebuah karya, baik itu sebuah artikel, naskah, video, atau karya kreatif lainnya. Setelah melalui serangkaian proses *editing* yang lebih awal seperti *rough cut* atau *first cut*, *fine cut* menjadi langkah terakhir yang menentukan kesempurnaan dan kualitas akhir dari karya tersebut. Pada tahap ini, setiap detail dan elemen dalam karya telah diperhatikan secara seksama untuk memastikan bahwa pesan atau cerita yang ingin disampaikan telah tersampaikan dengan jelas dan efektif kepada audiens.

Penulis harus sangat berhati-hati saat memeriksa hasil *editing* yang telah diubah. Meskipun telah melewati proses *editing* sebelumnya, masih mungkin ada kesalahan atau kekurangan yang terlewatkan. Oleh karena itu, Penulis perlu melakukan pengecekan menyeluruh terhadap setiap aspek dari karya yang telah diedit. Hal ini termasuk memeriksa tata bahasa, ejaan, struktur kalimat, konsistensi narasi, kesesuaian dengan gaya penulisan yang diinginkan, dan lain-lain. Dengan melakukan pengecekan yang teliti, Penulis dapat memastikan bahwa karya tersebut telah mencapai standar yang diharapkan dan siap untuk dipublikasikan atau disampaikan kepada khalayak.

Selain itu, Penulis juga bertanggung jawab untuk memastikan bahwa hasil *editing* sudah sesuai dengan visi dan tujuan yang ingin dicapai melalui karya tersebut. Ini berarti bahwa Penulis

harus membandingkan hasil *editing* dengan rencana awal atau *brief* yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian, Penulis dapat memastikan bahwa karya tersebut tidak hanya memiliki kualitas teknis yang baik, tetapi juga berhasil mencapai tujuan komunikatif dan artistik yang diinginkan.

Gambar 3.8



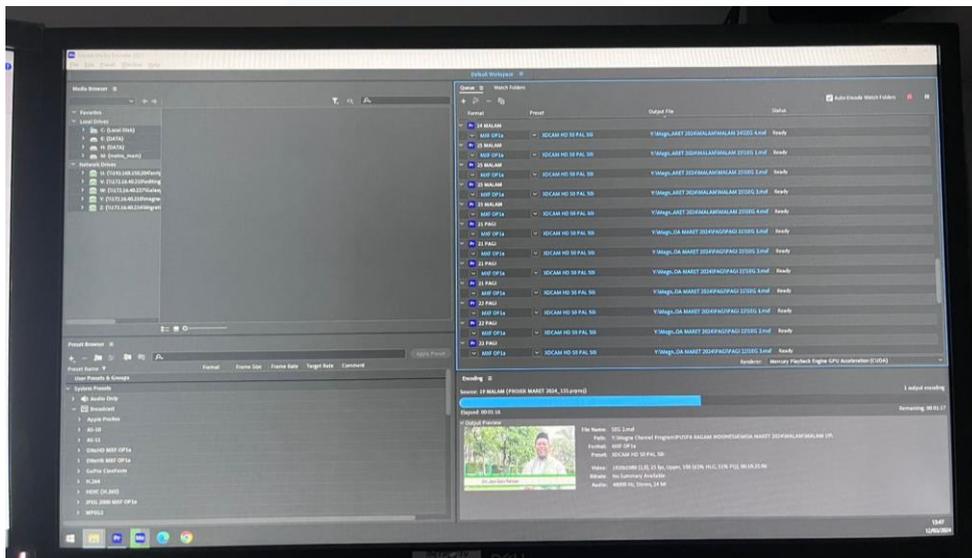
Contoh Hasil Akhir *Fine Cut* Materi Yang Sudah Diedit

Sumber : Dokumentasi Penulis

3.2.1.6 Rendering/export

Dalam menjalankan program Magang MBKM di PT. Media Televisi Indonesia (Metro TV), Penulis bergabung dengan Divisi *Programming & Scheduling*. Di dalam divisi tersebut, Penulis juga terlibat dalam pengelolaan salah satu media informasi, yakni Magna Channel, dan bertugas sebagai *Video Editor*. Magna Channel merupakan televisi digital yang didirikan oleh Media Group News yang menggunakan sistem siaran *Digital Free To Air (DFTA)*, Saat ini Magna Channel Hadir di 11 Provinsi Yang ada di Indonesia dengan target *audience* dari semua kalangan, Magna Channel menghadirkan beberapa kategori program yaitu, Program *Lifestyle & Sport*, Serial Drama Lokal dan Mancanegara, Musik, *Entertainment Talkshow*, Program anak dan *Light Documentary & Magazine* dengan durasi 18 jam setiap harinya dari mulai pukul 06:00 sampai dengan 00:00. Penonton juga dapat menikmati Magna Channel melalui *platform* digital kanal *website*, *Metrotvnews.com*, *medcom.id*, *Maxstream*, *Youtube*, *Vidio* dan *Geneflix*.

Gambar 3.9



Penulis Me render/export Program yang Sudah Diedit

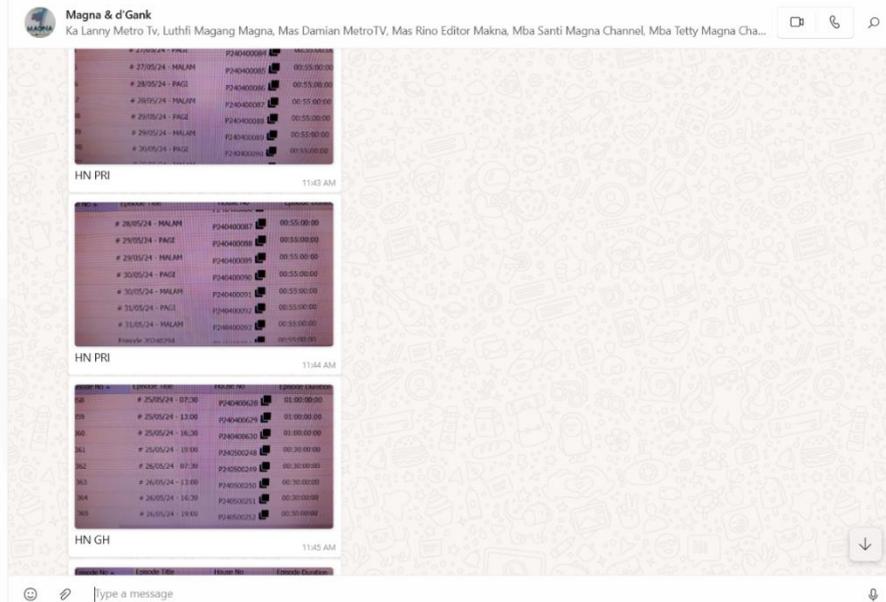
Sumber : Dokumentasi Penulis

Sebagai seorang editor, Penulis memiliki tanggung jawab dalam proses pengeditan program Magna Channel. Salah satu tugasnya adalah menyusun beberapa *footage* secara teliti dan menggabungkannya menjadi satu gambar dengan versi baru. Proses ini melibatkan penambahan efek khusus dan peningkatan kualitas format gambar yang lebih tinggi dari sebelumnya. Format yang digunakan adalah MXF OP1a dengan Video Code XDCAMHD 50 PAL (4:2:2), dengan lebar 1.920 dan tinggi 1.080 piksel. Format ini telah ditentukan oleh *Master On Air* (MOA) dan *Quality Control* (QC) untuk memastikan ketika siaran disiarkan, gambar tidak pecah atau rusak, sehingga meningkatkan kenyamanan bagi penonton.

3.2.1.7 Mengirim file video ke *Quality Control* (QC)

Setelah melewati tahap *fine cut*, yang merupakan tahap pengeditan detail dan memastikan bahwa segala *editing* yang diperlukan telah dilakukan dengan tepat, Penulis bertanggung jawab untuk mengirimkan video tersebut ke *Quality Control* (QC). Video program yang telah selesai diedit kemudian dikirimkan ke *server* dengan disertai nomor HN (*House Number*) yang telah ditetapkan oleh tim *programming*. Penting bagi Penulis untuk memastikan bahwa video program dikirimkan sebelum batas waktu yang telah ditentukan sebelumnya.

Gambar 3.10



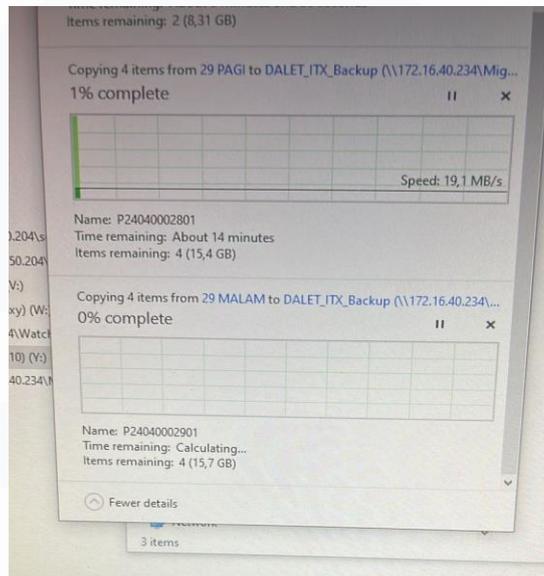
Meminta HN (*House Number*) Ke Group Magna Channel

Sumber : Dokumentasi Penulis

Hal ini dikarenakan nomor HN yang diberikan harus akurat dan tidak boleh salah pada setiap segmennya. Kesalahan pada nomor HN bisa berakibat fatal, seperti video tidak dapat masuk ke dalam *server* secara tepat waktu, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi jadwal tayang program di stasiun televisi. Oleh karena itu, Penulis harus berhati-hati dalam memastikan bahwa nomor HN yang disertakan sesuai dengan setiap segmen video untuk memastikan kelancaran proses distribusi dan penayangan program.

Setelah memastikan keakuratan nomor HN yang telah diberikan, langkah selanjutnya bagi Penulis adalah mengirimkan video ke *Quality Control (QC)* untuk tahap pengecekan kualitas. Setelah video dikirim, Penulis juga bertanggung jawab untuk memberikan laporan kepada tim terkait melalui grup, yang berisi informasi tentang tanggal pengiriman, nomor HN yang terlampir, dan nama program yang bersangkutan.

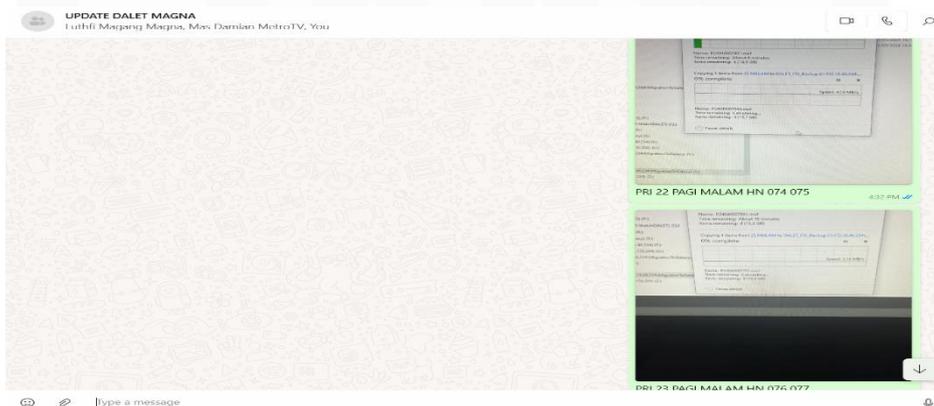
Gambar 3.11



**Mengirimkan Video ke QC dengan HN yang Sudah Benar
Sumber : Dokumentasi Penulis**

Hal ini penting untuk memastikan bahwa semua pihak terlibat memiliki pemahaman yang jelas mengenai status dan progres dari pengiriman video program tersebut. Dengan memberikan laporan secara teratur, diharapkan dapat memudahkan koordinasi dan komunikasi antara tim-tim yang terlibat dalam proses produksi, serta memastikan kelancaran proses distribusi program secara keseluruhan.

Gambar 3.12



**Menginfokan Ke Group Perihal Video yang Sudah Dikirim
Sumber : Dokumentasi Penulis**

Magna Channel adalah saluran televisi yang menawarkan beragam program hiburan. Dengan berbagai pilihan program yang tersedia, pemirsa dapat menikmati beragam konten yang disajikan secara menarik dan menghibur. Setiap program yang ditayangkan di Magna Channel merupakan editing dari para Penulis. Dengan demikian, setiap acara yang disajikan di Magna Channel tidak hanya menjanjikan hiburan yang berkualitas, tetapi juga merupakan hasil karya yang diproduksi dengan penuh dedikasi untuk memenuhi kebutuhan hiburan pemirsa. Beberapa program yang berada di Magna Channel adalah :

1. Kopling Para Gaek

"Kopling Para Gaek" adalah sebuah program komedi baru yang menyegarkan di Magna Channel (Lanny, Produser Magna Channel) . Dalam program ini, para penonton akan disuguhi dengan serangkaian adegan lucu yang dikemas dengan kreativitas tinggi. Meskipun melibatkan produser dan pemeran yang tidak lagi berada di usia muda, namun semangat mereka untuk menghasilkan konten komedi yang menghibur tetap membara. Program ini menarik karena direkam langsung oleh produsernya sendiri, memberikan sentuhan personal dan kualitas produksi yang unik.

Gambar 3.13

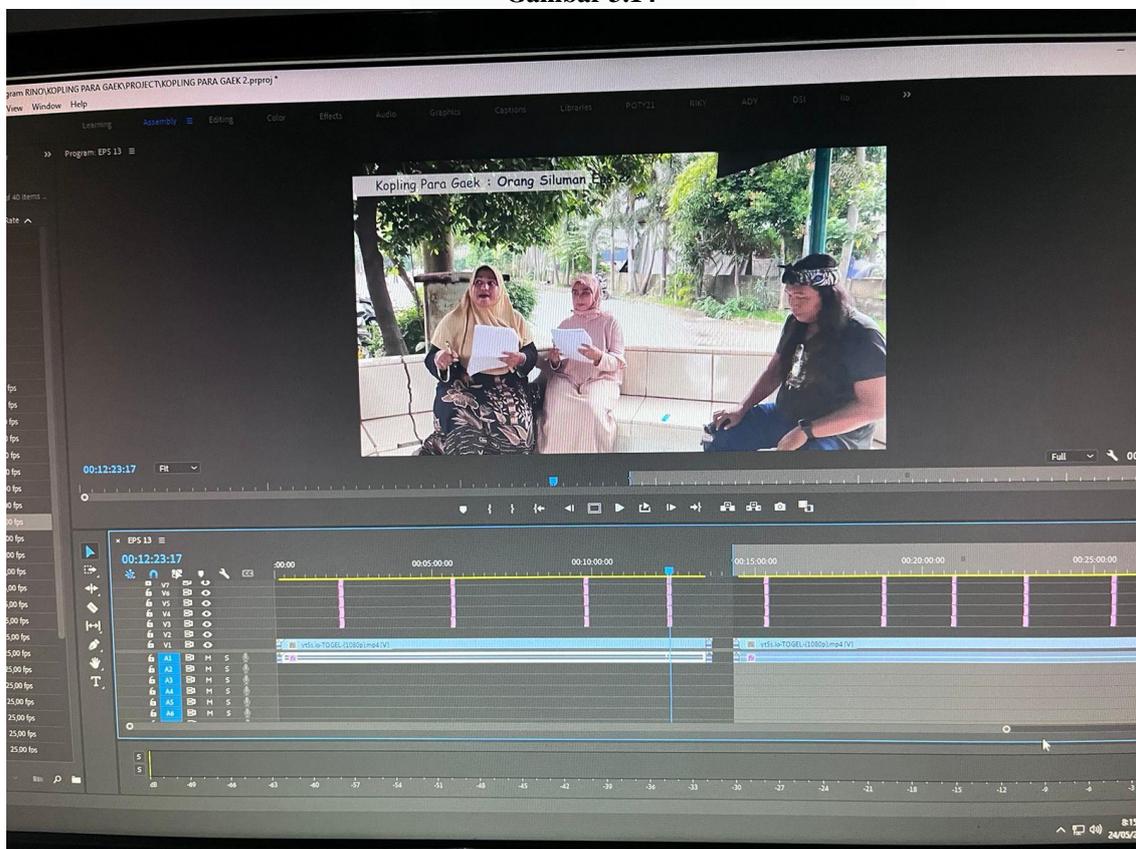


Program Pojok Komedi Kopling Para Gaek

Sumber : Dokumentasi Penulis

Dalam program ini, Penulis memiliki tanggung jawab yang sangat penting dalam dua aspek utama, yaitu perbaikan audio dan pengeditan elemen grafis komputer (CG). Pertama-tama, Penulis bertanggung jawab untuk memastikan bahwa kualitas audio dalam video mencapai standar yang diinginkan, khususnya dengan mengatur tingkat suara hingga mencapai level yang optimal, yaitu -18 decibel. Ini melibatkan pemantauan dan penyesuaian volume audio agar tidak terlalu keras atau terlalu lemah, sehingga memastikan bahwa penonton dapat mendengar dengan jelas tanpa terganggu oleh distorsi atau ketidakseimbangan suara.

Gambar 3.14



Proses Pengerjaan CG Titling Untuk Kopling Para Gaek

Sumber : Dokumentasi Penulis

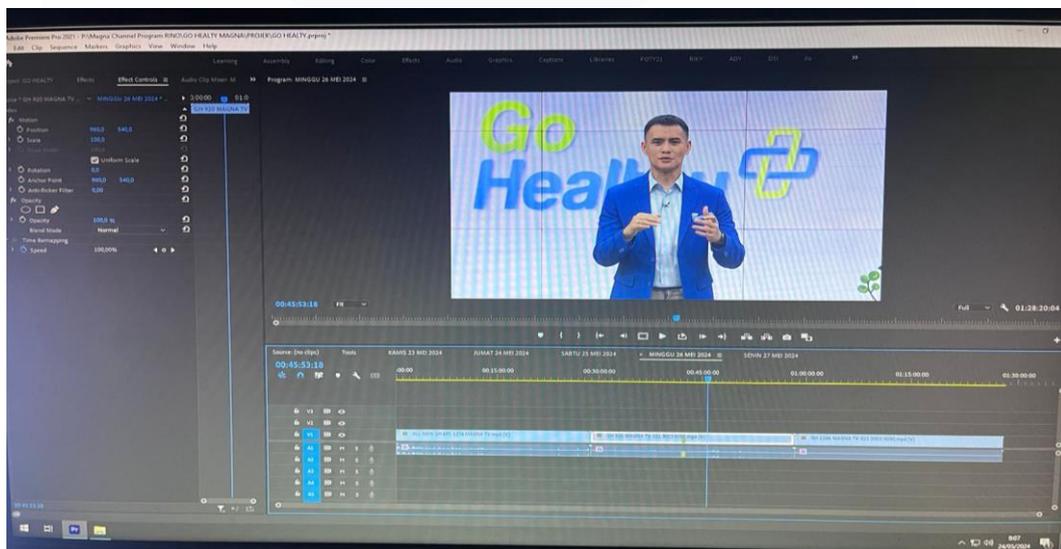
Selanjutnya, setelah audio telah diperbaiki, Penulis akan fokus pada pengeditan elemen grafis komputer (CG) sesuai dengan judul atau tema yang terkait dengan video

dan episode tertentu. Hal ini mencakup penyisipan atau manipulasi elemen-elemen grafis seperti teks, gambar, atau animasi yang mendukung konten visual dari video tersebut. Misalnya, jika video memiliki judul atau tema tertentu, Penulis memastikan bahwa elemen-elemen CG yang ditambahkan mencerminkan dan memperkuat pesan atau narasi yang ingin disampaikan.

2. Go Healthy

"Go Healthy" merupakan sebuah acara *talkshow* yang ditayangkan di Magna Channel, fokus pada pembahasan kesehatan dan memberikan tips serta solusi untuk meningkatkan kualitas hidup. Program ini tidak hanya memberikan informasi tentang pengobatan dan pencegahan berbagai penyakit, tetapi juga mengulas produk-produk kesehatan terkini. Salah satu produk yang dibahas adalah jam tangan dengan sinar laser, yang dipercaya dapat meningkatkan sirkulasi darah, mengurangi risiko penyakit jantung dan stroke, serta memberikan berbagai manfaat kesehatan lainnya.

Gambar 3.15



Program Go Healthy Yang Dipandu Oleh Choky Sitohang

Sumber : Dokumentasi Penulis

Acara ini dipandu oleh sejumlah *host* tetap yang berpengalaman di bidang kesehatan, seperti Choky Sitohang, Tantri Moerdopo, Ronal Surapradja, dan Edwin Handoyo Lau.

Selain itu, setiap episode juga menghadirkan narasumber yang telah merasakan manfaat langsung dari penggunaan produk sinar laser tersebut, menambah keberagaman perspektif dan pengalaman yang berguna bagi pemirsa.

Dalam lingkup program Go Healthy, peran Penulis berfokus pada aspek yang sangat penting, yaitu pengelolaan kualitas audio dari materi yang akan disampaikan. Penulis memiliki tanggung jawab khusus untuk memastikan bahwa setiap audio yang digunakan dalam program mencapai standar tertentu, yakni tingkat suara yang optimal, yaitu *-18 decibel*. Meskipun tugas ini mungkin terdengar spesifik, namun memiliki dampak yang signifikan terhadap keseluruhan kualitas produksi.

Gambar 3.16



**Mengubah Audio Menjadi -18
Sumber : Dokumentasi Penulis**

3. Puspa Ragam Indonesia (PRI)

Program ini bertujuan untuk memperlihatkan kepada penonton tentang beragam kekayaan yang dimiliki oleh Indonesia, baik itu dalam bentuk budaya, alam, maupun kearifan lokal masyarakatnya. Melalui berbagai segmen dan konten yang disajikan, program ini menggambarkan keindahan dan keanekaragaman yang ada di Nusantara.

Salah satu bagian penting dari program ini adalah penggunaan musik video yang memperdengarkan lagu-lagu khas budaya Indonesia. Musik dan lagu-lagu ini merupakan bagian integral dari identitas budaya Indonesia yang kaya dan beragam. Dengan memasukkan elemen ini dalam program, diharapkan penonton dapat lebih mengapresiasi keindahan musik tradisional Indonesia.

Gambar 3.17



Program PuspaRagam Indonesia di Magna Channel

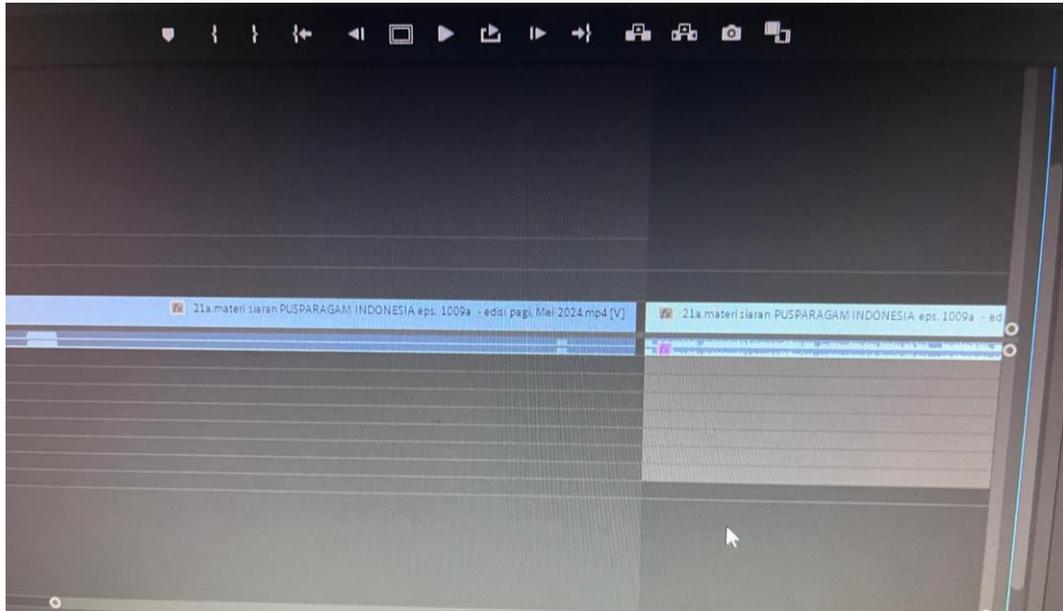
Sumber : Dokumentasi Penulis

Program ini mengusung slogan "Dapatkan beragam informasi menarik yang dekat dengan kearifan lokal masyarakat Indonesia di #PuspaRagam Indonesia." Slogan ini mencerminkan fokus program untuk memberikan informasi-informasi yang menarik seputar kearifan lokal dan keberagaman budaya di Indonesia. Melalui program ini, penonton diharapkan dapat memperoleh wawasan baru yang mendalam tentang aspek-aspek unik dari masyarakat dan budaya Indonesia (Facebook, 2021).

Salah satu tugas utama Penulis adalah melakukan proses pengeditan pada bagian tertentu dari materi video yang telah ditandai oleh *Production House*, biasanya untuk mengakomodasi jeda komersial atau slot iklan yang akan disisipkan selama siaran. Proses

ini melibatkan pemotongan dari video, sesuai dengan petunjuk yang telah diberikan oleh PH, tanpa mengganggu alur narasi atau pesan yang ingin disampaikan dalam program tersebut.

Gambar 3.18



Proses Cut to Cut Pada Program PuspaRagam Indonesia

Sumber : Dokumentasi Penulis

Selain itu, Penulis juga memiliki tanggung jawab untuk menambahkan *Stasion ID* Magna Channel di bagian akhir video. Ini merupakan langkah penting dalam memastikan bahwa video tersebut teridentifikasi dengan jelas sebagai konten yang ditayangkan di stasiun televisi tertentu, sehingga memperkuat branding dan citra dari saluran televisi Magna Channel.

Gambar 3.19

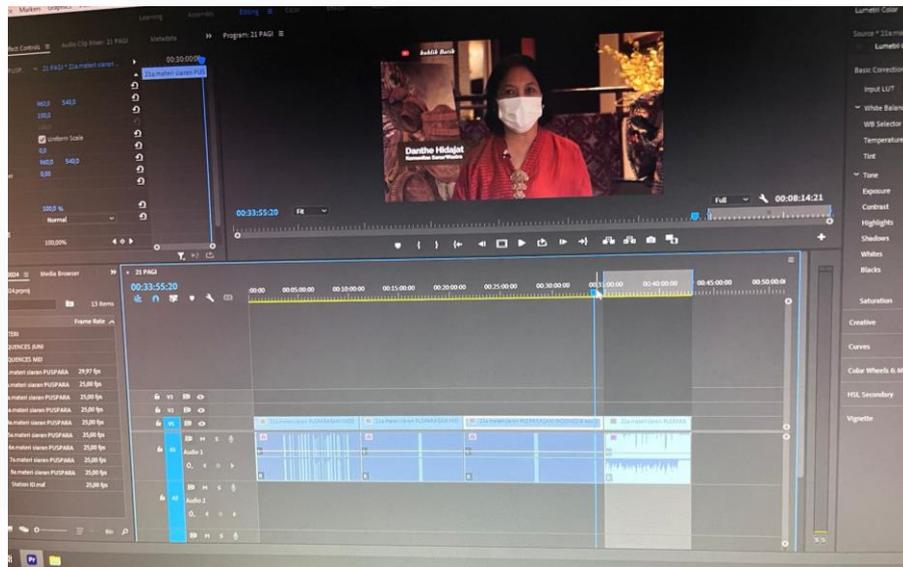


Proses Pemberian *Stasion ID* Magna Channel

Sumber : Dokumentasi Penulis

Penulis juga bertanggung jawab untuk menyesuaikan tingkat suara audio dalam video sehingga mencapai level yang telah ditentukan, yaitu *-18 decibel*, sesuai dengan standarisasi Metro TV.

Gambar 3.20



Proses Menyesuaikan Audio di *-18*

Sumber : Dokumentasi Penulis

4. Pecah Telur

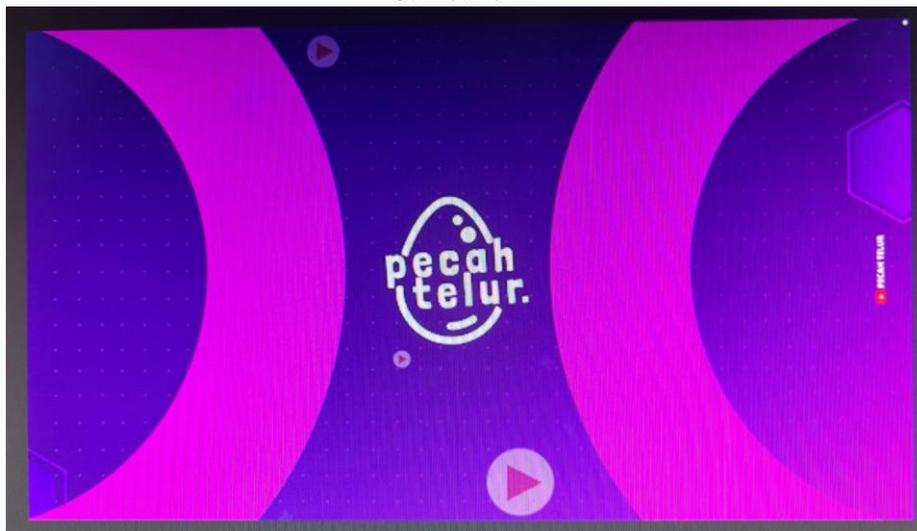
Program ini adalah sebuah program hiburan yang bertujuan untuk menginspirasi penonton dengan menyajikan kisah-kisah yang memotivasi dan memberikan dorongan

semangat. Slogan "Menyajikan Cerita Usaha yang Menginspirasi" menjadi pilar utama dari program ini, menggarisbawahi komitmennya untuk menghadirkan narasi-narasi yang menggugah jiwa dan pikiran (PecahTelur, 2020).

Dalam struktur penyajiannya, program ini dibagi menjadi lima segmen yang beragam, masing-masing dengan fokus yang unik. Pertama, segmen "Cerita Usaha" menyoroti perjalanan dan tantangan dalam dunia usaha, termasuk aspek-aspek seperti *mindset*, strategi, dan pilihan hidup yang diambil oleh para pelaku usaha (PecahTelur, 2020).

Selanjutnya, segmen "Para Perintis" menampilkan kisah-kisah inspiratif dari para pengusaha muda yang tengah merintis usaha mereka, terutama yang berusia di bawah 30 tahun. Segmen ini menyoroti semangat dan ketekunan para generasi muda dalam menghadapi tantangan dan mengejar impian mereka (PecahTelur, 2020).

Gambar 3.21



Program Pecah Telur di Magna Channel

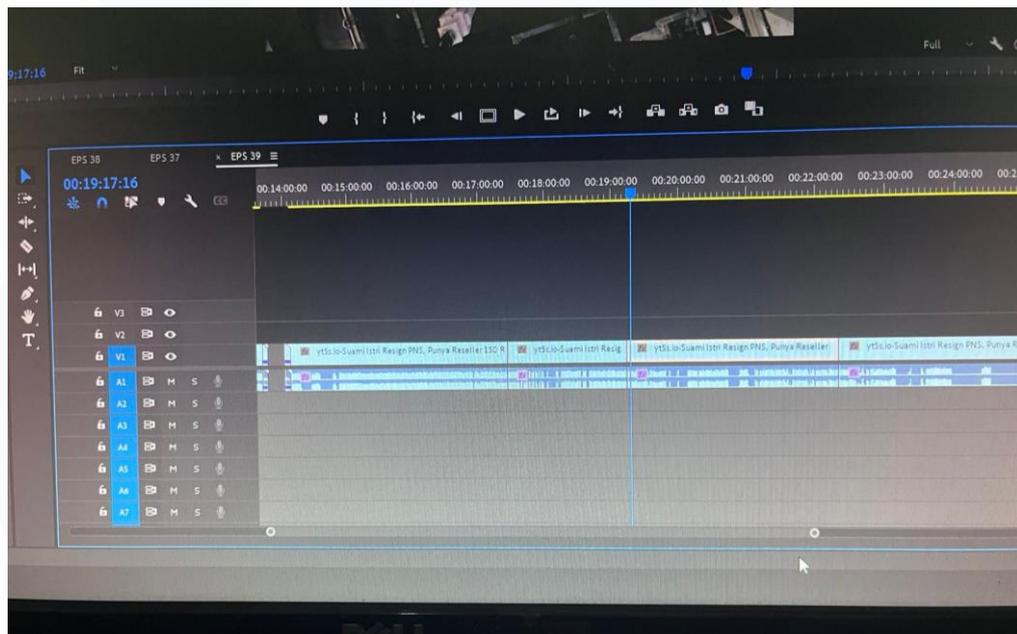
Sumber : Dokumentasi Penulis

Kemudian, segmen "TANDUR" menyoroti potensi pertanian di Indonesia, mengangkat isu-isu seputar pertanian, teknologi, dan inovasi dalam sektor ini. Nama segmen ini sendiri diambil dari bahasa Jawa yang berarti menanam, menekankan pentingnya sektor pertanian dalam pembangunan ekonomi dan kesejahteraan Masyarakat (PecahTelur, 2020).

Selain itu, segmen "Ingon-ingon" menyoroti potensi peternakan di Indonesia, membahas berbagai aspek mengenai pemeliharaan hewan ternak dan inovasi di sektor peternakan. Nama segmen ini juga diambil dari bahasa Jawa yang berarti memelihara atau hewan peliharaan (PecahTelur, 2020).

Terakhir, segmen "SETARA" menampilkan kisah-kisah inspiratif tentang perjuangan manusia yang seringkali dipandang sebelah mata karena fisik atau jenis usahanya. Segmen ini bertujuan untuk memperjuangkan kesetaraan dan menginspirasi penonton untuk menghargai setiap individu dan usaha yang dilakukannya, tanpa memandang latar belakang atau kondisi fisik. Dengan berbagai segmen yang ditawarkan, Program Pecah Telur berupaya untuk menjadi sumber inspirasi bagi semua kalangan, mendorong penonton untuk meraih impian mereka dan menjalani kehidupan dengan semangat dan tekad yang tinggi (PecahTelur, 2020).

Gambar 3.22



Proses Cut to Cut Pada Program Pecah Telur

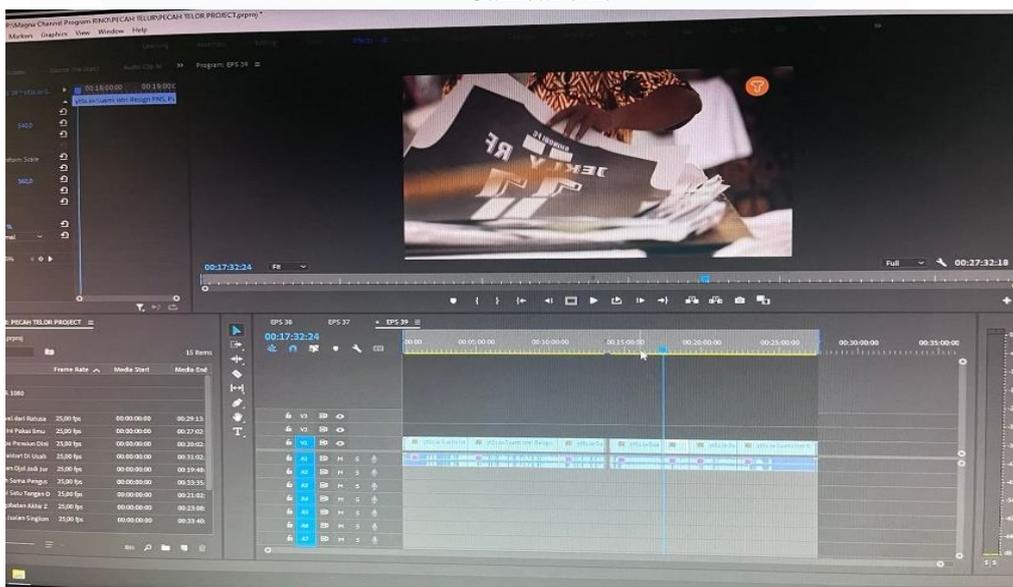
Sumber : Dokumentasi Penulis

Konten-konten dalam program ini dirangkum atau dibentuk secara individual, memastikan bahwa setiap potongan cerita atau resep masakan bisa tersaji dengan jelas dan menarik, sehingga dapat dengan mudah dinikmati oleh penonton.

Salah satu tugas utama Penulis adalah membagi satu video menjadi dua segmen terpisah, dengan total durasi yang tidak melebihi 27 menit. Proses ini mengharuskan Penulis untuk memilah-milah konten yang ada dalam video menjadi dua bagian yang seimbang, memperhatikan alur cerita atau pesan yang ingin disampaikan, dan memastikan bahwa setiap segmen memiliki durasi yang sesuai dengan batasan waktu yang telah ditetapkan.

Penulis juga bertanggung jawab untuk memantau transisi antara segmen-segmen video agar tidak terjadi "*jumping*" yang mengganggu. Hal ini berarti Penulis harus memastikan bahwa perpindahan dari satu segmen ke segmen berikutnya terjadi secara alami dan mulus, tanpa adanya potongan atau pergeseran yang terlalu tajam yang dapat mengganggu pengalaman menonton penonton.

Gambar 3.23



Proses Menjadikan 2 Segmen dan Tidak Lebih Dari 27 Menit

Sumber : Dokumentasi Penulis

5. Vlog Pedesaan Kuliner (Masakan Kampung)

Program ini merupakan sebuah program hiburan yang menghadirkan keindahan masakan-masakan keluarga yang sederhana namun sarat akan cita rasa dan kenangan. Mengangkat tema kesederhanaan keluarga di pedesaan, program ini mempersembahkan

proses pengolahan masakan kampung, ragam hidangan khas desa, serta beragam resep masakan sehari-hari yang mudah diolah (Youtube, 2021)

Tujuan utama dari program ini adalah untuk menginspirasi penonton dengan pesan kesederhanaan, memperlihatkan bahwa kelezatan sejati tidak selalu memerlukan bahan-bahan mahal atau proses yang rumit. Dalam setiap episodenya, program ini tidak hanya menampilkan cara memasak, tetapi juga memberikan informasi tentang bahan-bahan yang digunakan, bumbu-bumbu yang diperlukan, serta manfaat kesehatan dari makanan yang disajikan. Hal ini bertujuan agar penonton tidak hanya menikmati sajian visualnya, tetapi juga mendapatkan pengetahuan yang bermanfaat yang bisa mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu daya tarik utama dari program ini adalah segmen "Makan-Makan", dimana sebagian besar permintaan dari penonton adalah agar hidangan yang telah dimasak dapat langsung dinikmati. Hal ini dapat dianggap sebagai bukti nyata bahwa masakan yang disajikan tidak hanya terlihat menggugah selera, tetapi juga memang lezat dan layak untuk dinikmati (Youtube, 2021).

Gambar 3.24



Program Vlog Pedesaan Kuliner

Sumber : Dokuemntasi Penulis

Tak hanya berhenti pada hiburan dan informasi, program ini juga memiliki dimensi sosial yang kuat. Sebagian kecil dari hasil konten disisihkan untuk membantu mereka yang kurang mampu, memberikan kontribusi sebesar 2.5% dari total pendapatan untuk membantu mereka yang membutuhkan di berbagai daerah. Dengan demikian, selain menghibur dan memberikan inspirasi, program ini juga turut berkontribusi dalam membantu sesama (Youtube, 2021).

Penulis memiliki tugas meliputi penyisipan *bumper in/out* dan *stasion id* dalam video, melakukan pemotongan pada bagian yang tidak relevan atau diperlukan, serta mengelola durasi video yang mungkin awalnya berdurasi 27 menit menjadi dua segmen terpisah untuk disiarkan.

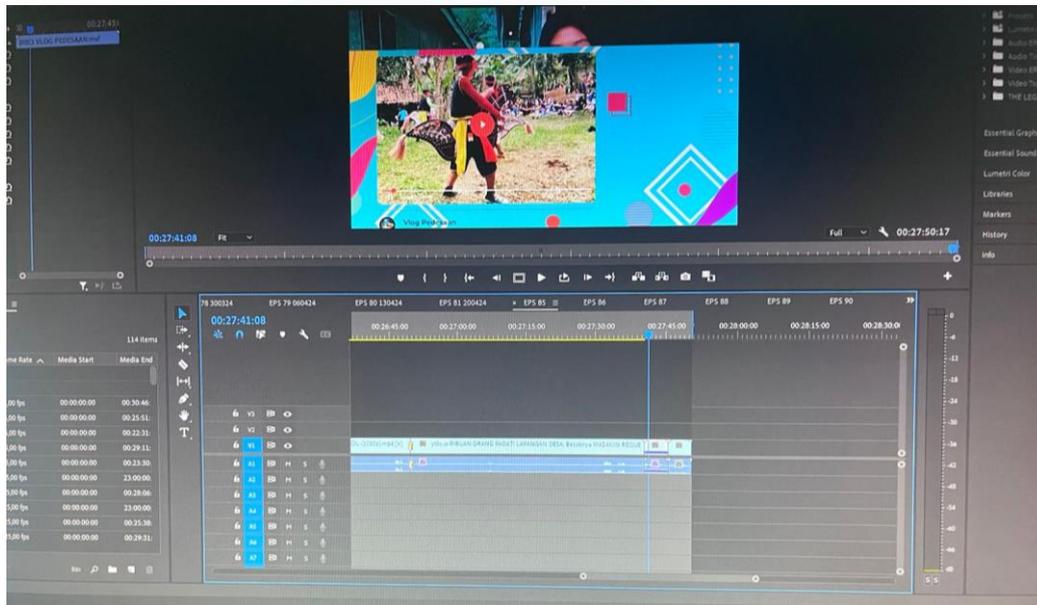
Gambar 3.25



Proses Cut to Cut pada Vlog Pedesaan

Sumber : Dokumentasi Penulis

Gambar 3.26



Proses Memasukkan *Bumper In/Out* dan Stasiun ID

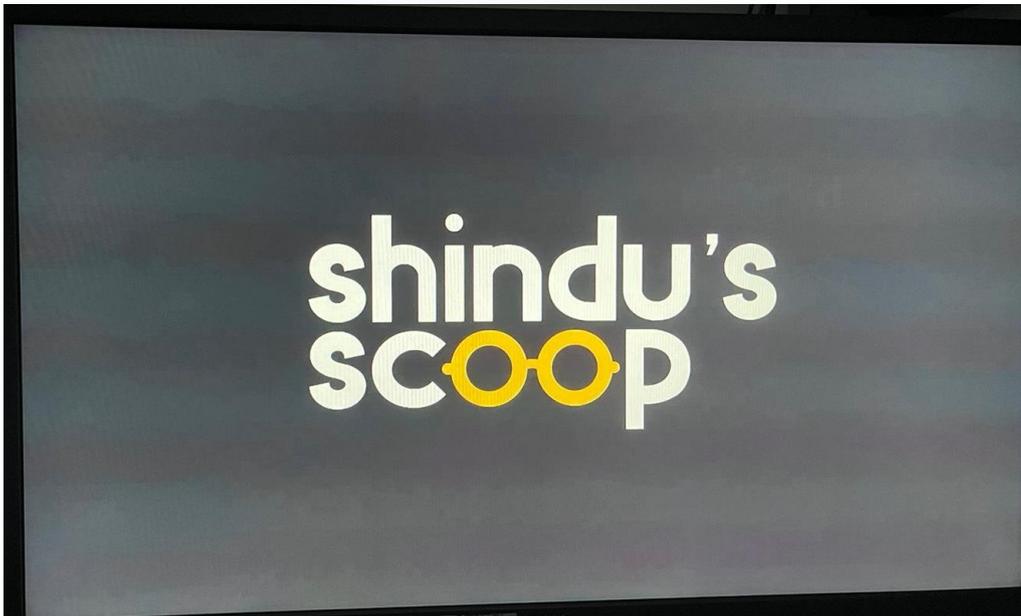
Sumber : Dokumentasi Penulis

6. Shindu Scoop

Shindu Scoop adalah sebuah program acara hiburan yang menawarkan pengalaman interaktif dengan mengundang berbagai artis ternama untuk hadir dan diwawancarai. Melalui platform ini, penonton dapat mendapatkan akses eksklusif ke kehidupan dan pandangan pribadi dari selebriti, serta insight tentang industri hiburan yang sedang berkembang.

Pemimpin dalam pengelolaan dan penyelenggaraan program ini adalah Shindu Alpito, salah satu karyawan yang berpengalaman dari staf Metro TV. Dengan pengalaman dan pengetahuannya yang luas tentang industri media dan hiburan, Shindu Alpito bertanggung jawab atas kesuksesan dan kualitas dari setiap episode Shindu Scoop.

Gambar 3.27



Program Shindu Scoop di Magna Channel

Sumber : Dokumentasi Penulis

Podcast Shindu Scoop telah mendatangkan sejumlah artis ternama dalam bidang musik yang telah memberikan wawancara yang menarik dan berharga bagi pendengar. Di antara para tamu yang pernah hadir di podcast ini adalah GURUH SUKARNO PUTRA, Ungu, Jason Ranti, Titiiek Puspa, Yovie Widiyanto, dan masih banyak lagi.

Kehadiran artis-artis tersebut telah menambahkan dimensi yang mendalam pada podcast ini. Wawancara dengan Guruh Sukarno Putra memberikan perspektif unik tentang Guruh Gipsy dan krisis spiritual musisi. Grup musik seperti Ungu yang membagikan cerita di balik lagu-lagu hits mereka dan dituduh sebagai band setan di bidang musik. Sedangkan tokoh seperti Jason Ranti menambahkan warna yang berbeda dengan cerita dan pandangan uniknya tentang sejarahnya yang mampu meninggalkan kecanduan alkohol dan fokus bermusik.

Gambar 3.28



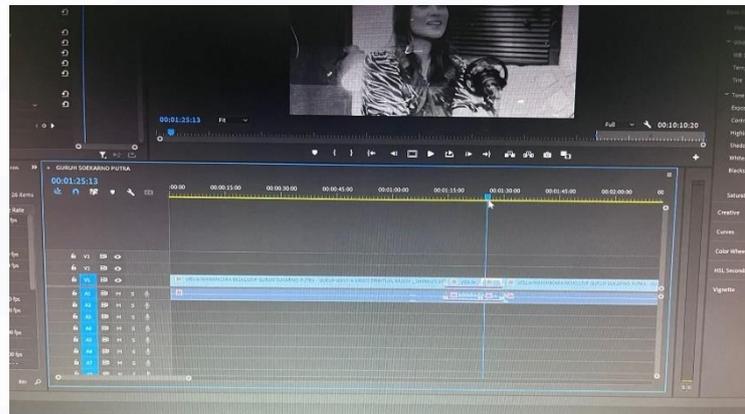
Kehadiran Jason Ranti di Shindu Scoop

Sumber : Youtube Medcom.id

Kehadiran sejumlah artis terkenal ini memperkaya konten dari podcast Shindu Scoop, memberikan pendengar akses ke cerita-cerita inspiratif, pengalaman hidup, dan wawasan yang mungkin tidak mereka temukan di tempat lain. Melalui percakapan dengan para tamu ini, podcast ini menjadi lebih dari sekadar hiburan; ia menjadi sumber inspirasi, pengetahuan, dan hiburan yang mendalam bagi para pendengar setianya.

Salah satu tugas utamanya adalah melakukan proses editing yang melibatkan pemotongan beberapa bagian dari video asli untuk digunakan sebagai *bumper in*. Penulis juga bertanggung jawab untuk membagi video asli menjadi empat segmen terpisah.

Gambar 3.29

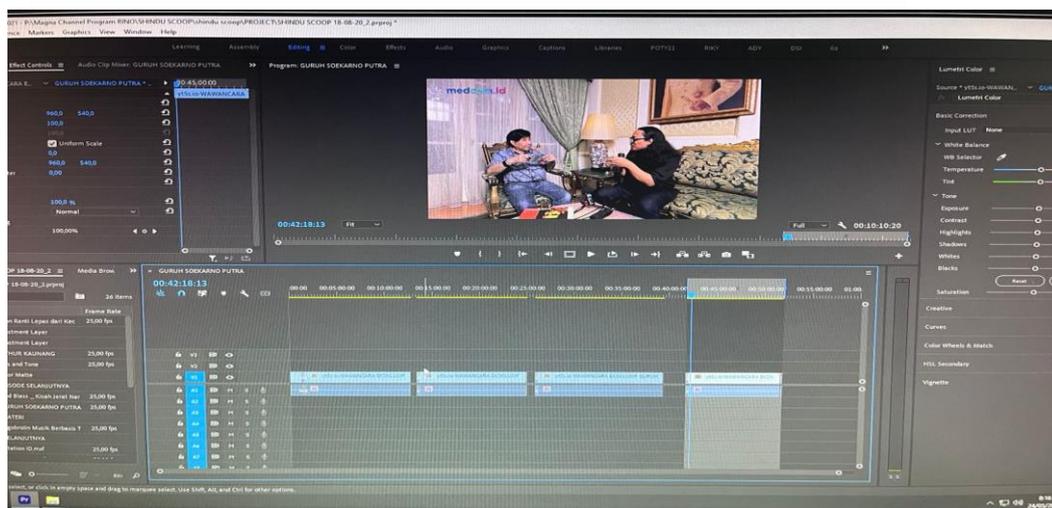


Proses Pembuatan *Bumper In* Pada Program Shindu Scoop

Sumber : Dokumentasi Penulis

Pembagian ini harus dilakukan dengan cermat untuk memastikan bahwa setiap segmen memiliki durasi yang seimbang dan sesuai dengan alur cerita atau pesan yang ingin disampaikan dalam program tersebut. Proses ini memerlukan pemahaman yang mendalam tentang konten yang ada dalam video, serta kemampuan untuk mengidentifikasi titik-titik yang tepat untuk melakukan pemisahan tanpa mengganggu kesinambungan atau alur cerita secara keseluruhan.

Gambar 3.30



Pembagian 4 Segmen Pada Program Shindu Scoop

Sumber : Dokumentasi Penulis

7. The Playlist

Magna Channel adalah sebuah program yang menghadirkan beragam musik sesuai dengan genre-genre tertentu. Dengan konsep yang terfokus pada penyajian musik yang sesuai dengan preferensi dan selera penonton, program ini menjadi tujuan utama bagi mereka yang ingin menikmati lagu-lagu hits dari mancanegara.

Di dalam Magna Channel, para penonton diajak untuk merasakan pengalaman mendengarkan musik yang memukau dan menghibur. Dari pop hingga *rock*, dari hip-hop hingga elektronik, program ini menampilkan berbagai genre musik yang populer di seluruh dunia. Setiap lagu yang diputar dipilih dengan cermat untuk memastikan bahwa penonton dapat menikmati rangkaian musik yang menarik.

Lagu-lagu hits dari mancanegara menjadi sorotan utama dalam program ini, memberikan pengalaman mendengarkan yang tak tertandingi bagi penonton. Dari lagu-lagu paling populer hingga yang sedang naik daun, Magna Channel memastikan bahwa setiap pemutaran musiknya akan memikat hati dan telinga para penonton.

Gambar 3.31



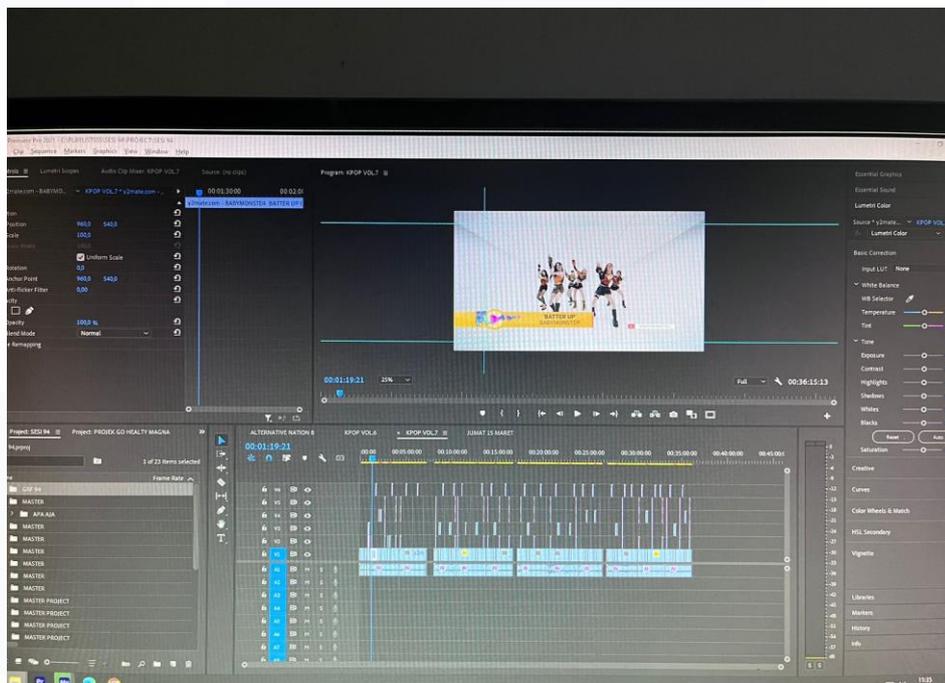
Program The Playlist Di Magna Channel

Sumber : Youtube Magna Channel

Magna Channel bertujuan untuk memberikan pengalaman mendengarkan yang memuaskan bagi penonton dari segala usia dan latar belakang. Dengan demikian, Magna Channel bukan sekadar program musik biasa, melainkan menjadi tempat di mana penonton dapat merasakan keajaiban musik dalam berbagai bentuk dan warna.

Program ini tidak hanya sekedar menghadirkan musik-musik yang menghibur, tetapi juga memberikan nilai tambah berupa berbagai fakta menarik dan informasi yang mungkin belum diketahui oleh pemirsa. Setiap kali sebuah lagu diputar, program ini menyisipkan "*funfact*" yang berkaitan dengan lagu tersebut, mungkin termasuk sejarah pembuatannya, cerita di balik liriknya, atau fakta menarik tentang artis yang menyanyikannya.

Gambar 3.32



Proses Pengeditan The Playlist

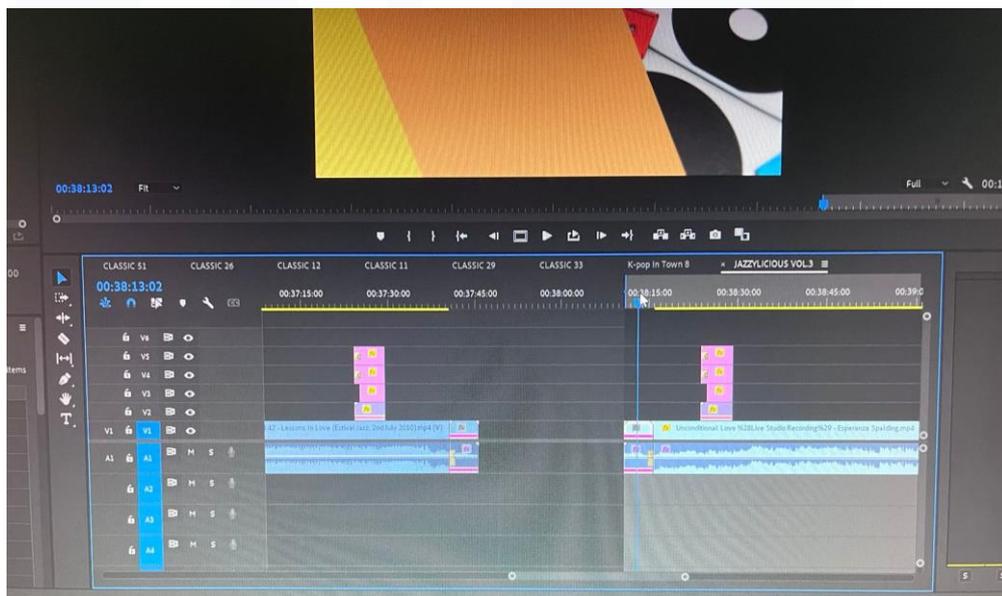
Sumber : Dokumentasi Penulis

Dengan menyajikan informasi yang menarik dan belum diketahui oleh pemirsa, program ini tidak hanya menjadi hiburan semata, tetapi juga menjadi sumber pengetahuan dan wawasan baru bagi para penontonnya. Ini memperluas cakupan program dari sekadar

menjadi penyedia musik hingga menjadi sumber informasi yang bernilai, menciptakan pengalaman yang lebih kaya dan bermakna bagi setiap pemirsa yang menikmatinya

Penulis bertanggung jawab untuk menempatkan musik video sesuai dengan kategori atau genre yang sudah ditentukan. Dalam tiap kategori, dibagi lagi menjadi 4 segmen dengan ritme lagu yang berbeda. Contohnya, Segmen pertama lagu dengan ritme cepat sedangkan, segmen kedua dengan ritme pelan.

Gambar 3.33



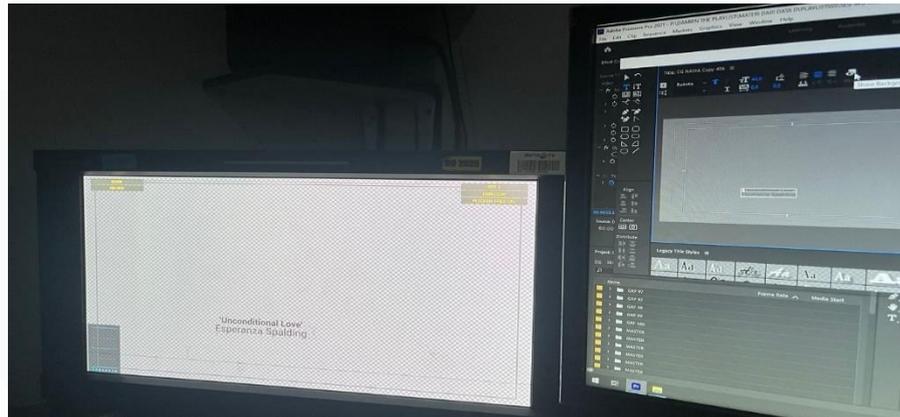
Proses Penempatan CG Program The Playlist

Sumber : Dokumentasi Penulis

Penulis memiliki tugas untuk meletakkan elemen grafis komputer (CG) yang sesuai dengan gambaran visual yang diinginkan dalam musik video. Ini bisa mencakup berbagai hal, mulai dari animasi yang menarik perhatian hingga efek khusus yang memperkuat narasi atau suasana dari video. Penempatan CG yang tepat dan terintegrasi secara organik dengan gambaran visual dapat meningkatkan daya tarik dan kualitas estetika dari musik video tersebut, serta memberikan elemen tambahan yang memperkaya pengalaman menonton.

Penulis juga bertanggung jawab untuk melakukan *titling* yang sesuai dengan judul musik video. Ini melibatkan penciptaan teks atau grafis yang menarik dan informatif, yang tidak hanya memperkenalkan judul lagu tetapi juga menambahkan nilai artistik atau estetika kepada video.

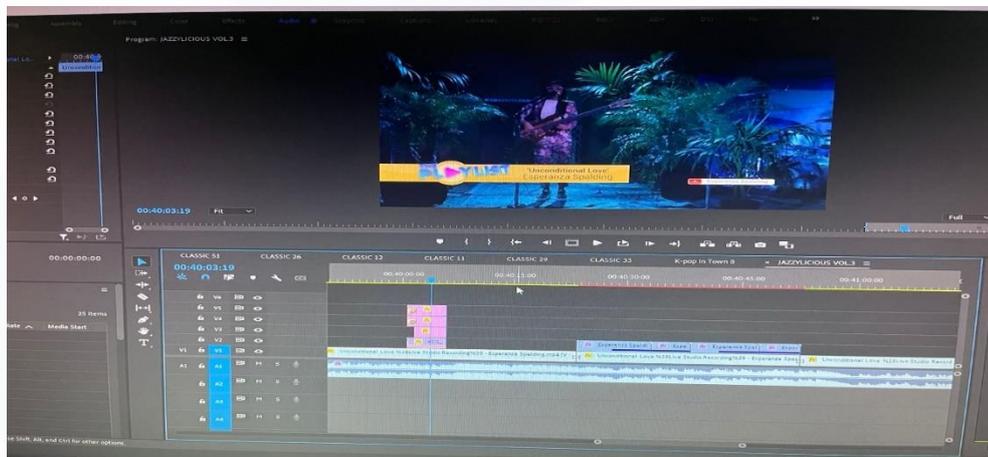
Gambar 3.34



Proses *Titling* Program The Playlist

Sumber : Dokumentasi Penulis

Gambar 3.35



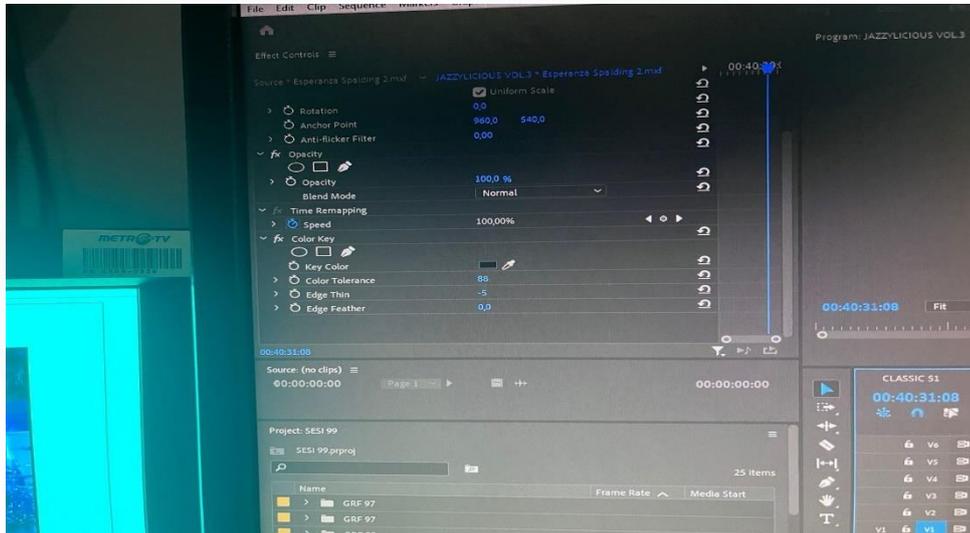
Hasil *Titling* Sesuai Judul dan Sumber Video

Sumber : Dokumentasi Penulis

Penulis memberikan efek pada Grafis *Funfact* yang telah disediakan dengan tujuan untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan pembaca. Melalui pemberian efek ini, Penulis berharap agar pembaca lebih tertarik untuk memperhatikan dan membaca

informasi yang disajikan dalam Grafis *Funfact* tersebut, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat lebih efektif tersampaikan dan diingat oleh pembaca.

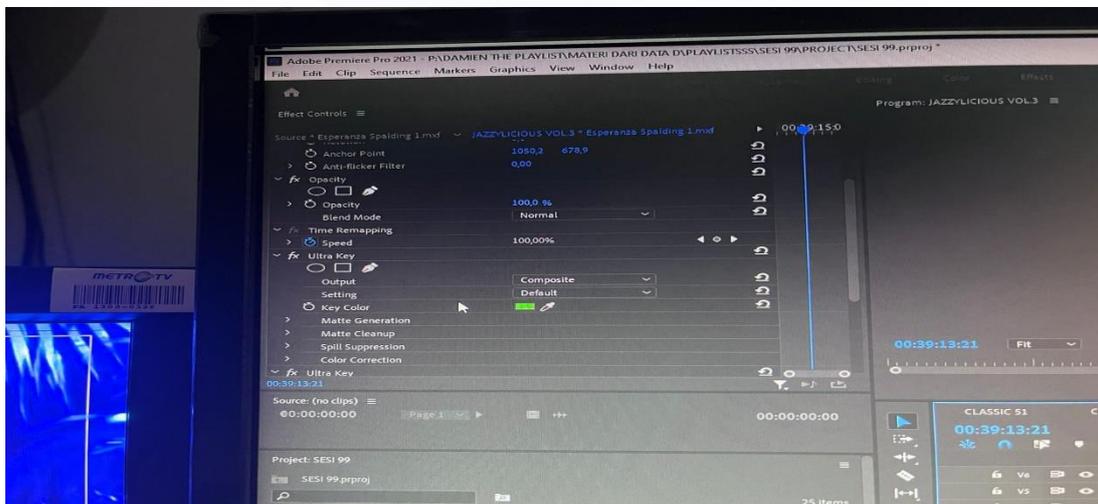
Gambar 3.36



Pemberian Efek *Color Key* Pada Grafis *Funfact*

Sumber : Dokumentasi Penulis

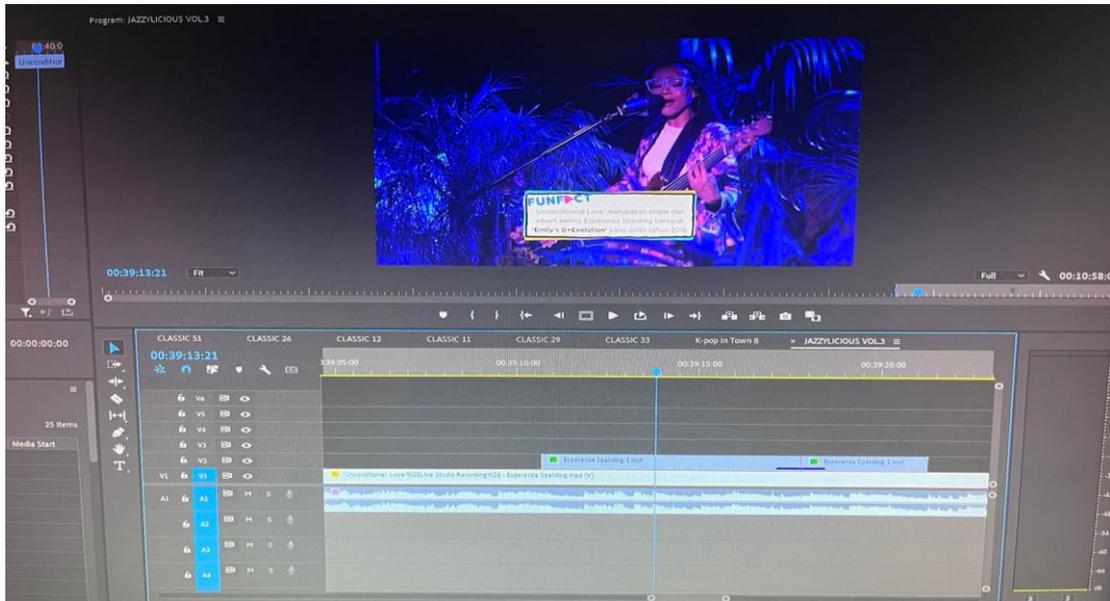
Gambar 3.37



Pemberian Efek *Ultra Key* Pada Grafis *Funfact*

Sumber : Dokumentasi Penulis

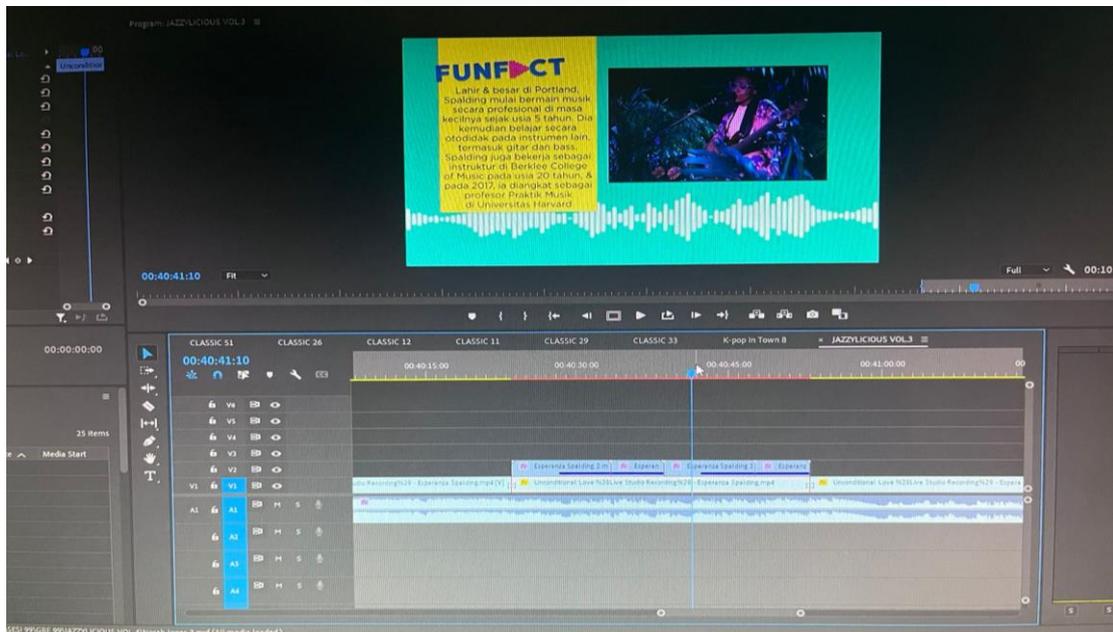
Gambar 3.38



Hasil Pemberian Efek *Ultra Key* Pada Grafis

Sumber : Dokumentasi Penulis

Gambar 3.39



Hasil Pemberian Efek *Color Key* Pada Grafi

Sumber : Dokumentasi Penulis

3.2.2. Teori/Konsep yang Relevan dengan Kerja Magang

Adapun teori dan konsep yang relevan dengan magang yaitu :

3.2.2.1 Media Digital

Berdasarkan hasil penelitian Rizca Haqqu dan Firdaus Azwar Ersyad (2020), perkembangan teknologi yang pesat telah menyebabkan munculnya berbagai platform media baru yang menawarkan pengalaman pengguna yang lebih memuaskan. Akibatnya, media konvensional, seperti televisi, mulai ketinggalan dalam persaingan untuk menarik perhatian masyarakat. Dalam situasi ini, diperlukan upaya segera dari media konvensional untuk beradaptasi dengan perubahan zaman. Kehadiran platform-platform media baru yang memiliki ciri-ciri serupa dengan televisi menekankan pentingnya inovasi untuk menjaga daya saing dan relevansi media tersebut di era modern.

Kolaborasi antara media televisi dan platform digital *YouTube* menandai awal yang menggembirakan. Saat ini, hampir semua saluran televisi telah menghadirkan saluran-saluran program mereka secara langsung maupun rekaman di situs *YouTube*. Hal ini membuat beragam konten lebih mudah diakses, dan karenanya sangat diminati oleh generasi muda (Haqqu, Hastjarjo, & Slamet, 2019). Di samping itu, bagi para pelaku industri televisi, sangat penting untuk terus menyajikan tayangan yang menarik agar televisi tetap relevan dan terus beradaptasi dengan perkembangan zaman.

Perubahan dalam pola produksi dan penyebaran informasi telah terjadi seiring dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Media ekstrim telah merespons fenomena ini dengan melakukan adaptasi dalam cara mereka mendistribusikan berita. Proses adaptasi ini merupakan hasil dari transformasi, yang merupakan perubahan yang dipicu oleh masukan atau saran tertentu, dengan hasil akhir berupa perubahan dalam produksi dan penyajian informasi. Media mainstream saat ini juga aktif melakukan upaya untuk memperbarui dan mengubah cara mereka menghasilkan dan menyajikan informasi

Metro TV sebagai sebuah stasiun televisi berita tidak hanya membatasi penyiaran informasi mereka di saluran televisi konvensional, tetapi juga aktif menayangkan konten berita mereka di

platform *media online* seperti *metrotvnews.com*. Selain itu, Metro TV juga terlibat dalam kegiatan pelatihan melalui *roadshow* di berbagai daerah, dan mereka memberikan penghargaan untuk karya jurnalistik dari masyarakat dalam kategori peristiwa maupun *feature* (Aryono, 2012).

Berdasarkan hasil penelitian Aceng Abdullah dan Lilis Puspitasari (2018), menunjukkan bahwa televisi telah menggantikan media cetak dalam menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan aktual. Berbeda dengan media cetak yang hanya mampu menyampaikan berita esok paginya, televisi mampu memberikan liputan secara langsung dari lokasi kejadian, baik itu pada sore atau malam hari. Selain itu, hampir semua stasiun TV memiliki program berita yang disajikan dengan gaya yang menghibur dan menarik perhatian penonton.

Keterbatasan dalam penyampaian informasi melalui televisi, yang sebelumnya dianggap hanya menyentuh permukaan tanpa kedalaman, kini telah berubah. Hal ini terbukti dengan adanya *talkshow* atau wawancara khusus yang diselenggarakan hampir setiap malam di beberapa saluran televisi. Acara-acara tersebut secara mendalam mengupas berbagai permasalahan hingga akar-akarnya, bahkan menciptakan tontonan hiburan tersendiri dengan perdebatan terbuka antara dua pandangan yang berbeda. (Aceng Abdullah, 2018).

Magna Channel hadir sebagai respons terhadap perkembangan pesat media digital, menjadi salah satu perwakilan televisi digital yang dikelola oleh Metro TV. Dengan terjun ke ranah digital, Magna Channel memanfaatkan teknologi dan platform *online* untuk menyajikan konten-konten yang lebih interaktif, mudah diakses, dan sesuai dengan preferensi penonton modern. Dengan demikian, Magna Channel memperluas jangkauan dan memberikan kesempatan kepada Metro TV untuk tetap relevan dalam era digital saat ini, sambil tetap mengakomodasi kebutuhan dan minat masyarakat akan konten media yang lebih dinamis dan beragam.

3.2.2.2 Editing Video

Proses *editing* dilakukan pada klip-klip video yang dihasilkan dari proses *shooting*, di mana seorang editor memilih dan menyunting gambar dalam bentuk video tersebut dengan cara

memotong klip-klip video kemudian menggabungkannya, sehingga menghasilkan video utuh yang menarik untuk ditonton. (Cara Edit, 2014)

Dalam proses editing, seorang editor akan memperkaya video dengan berbagai efek dan menyisipkan transisi, yang membuat pengalaman menontonnya lebih menarik. Karena itu, editing menjadi komponen krusial dalam sinematografi dan merupakan bagian tak terpisahkan dari industri penyiaran. Dalam proses *editing*, tidak hanya sekedar menyatukan gambar tanpa pertimbangan. Ada banyak faktor yang harus dipertimbangkan, seperti kemampuan editor untuk menghargai sudut pandang kamera yang efektif, sehingga hasil editing menjadi menarik bagi penonton.

Mengenai cara yang benar untuk mengembangkan dan menyajikan sebuah cerita melalui media audiovisual, penjelasan ini menekankan pada penggunaan metode penyuntingan yang sesuai. Menurut Adornato (2018), pembuat konten perlu menyusun berbagai klip secara berurutan untuk merangkai sebuah narasi yang kuat. Ia juga menyoroti bahwa pembuatan konten untuk perangkat seluler dan platform media sosial melibatkan prinsip dasar jurnalisme, di mana penyampaian cerita menjadi inti dari proses (*storytelling*). Pengalaman praktik magang Penulis mencerminkan konsep ini, di mana Penulis menggabungkan dan menyusun klip agar sesuai dengan narasi yang telah ditetapkan, sehingga cerita dapat disampaikan dengan jelas kepada audiens.

3.2.2.3 Agenda Setting

Proses pembuatan program tidak bisa dilepaskan dari konsep *Agenda Setting*. Menurut Stephan W. Littlejohn dan Karen A. Foss (Elfi Yanti, 2018), *Agenda Setting* adalah teori yang menyatakan bahwa media memiliki peran dalam membentuk pemahaman atau fokus yang penting bagi audiensnya. Media harus secara selektif memilih berita yang akan disampaikan, sehingga mereka menjadi penentu dalam menentukan apa yang menjadi perhatian publik dan bagaimana hal tersebut disajikan. Saluran berita berperan sebagai filter informasi, membuat keputusan tentang berita apa yang layak disampaikan dan bagaimana cara penyampaian yang tepat.

Dalam pekerjaannya, Penulis memegang peranan penting dalam menerapkan teori *agenda setting*. Mereka harus secara cermat memilih materi-materi yang sesuai untuk ditampilkan dalam siaran berikutnya, mengingat relevansi dan urgensi setiap topik yang diangkat. Meskipun seringkali disajikan dengan beragam pilihan, bisa mencapai 10 hingga 15 materi, Penulis harus memilah dengan seksama untuk memastikan bahwa materi yang dipilih memiliki nilai yang signifikan dan mampu menarik perhatian penonton.

Tugas editor kemudian adalah melakukan seleksi akhir, memilih di antara materi-materi yang telah disiapkan oleh Penulis, untuk menentukan materi mana yang akan ditampilkan dalam siaran besok. Selain mempertimbangkan aspek kualitas dan relevansi, Penulis juga harus peka terhadap *trend* topik yang sedang hangat dalam masyarakat. Dengan mengetahui apa yang sedang menjadi perbincangan utama, mereka dapat memastikan bahwa siaran yang disajikan tidak hanya informatif tetapi juga relevan dan menarik bagi penonton.

3.3 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani program magang MBKM di PT. Media Televisi Indonesia, Penulis menghadapi beberapa tantangan yang perlu diatasi, yaitu :

1. Penulis mengalami kesulitan saat mengirimkan *file* video yang sudah diedit karena terjadi kebingungan dengan *Host Number* (HN) dalam video. Kesalahan tersebut baru disadari ketika *Quality Control* (QC) menghubungi Produser Magna Channel untuk meminta penyesuaian segera terhadap *Host Number* yang salah.
2. Penulis mengalami kesulitan ketika materi yang diberikan oleh sponsor terlalu dekat dengan *deadline* penayangan, sehingga tidak dapat melakukan proses pengerjaan secara optimal.
3. Penulis belum terbiasa dengan jadwal kerja yang mendadak ketika revisi dari QC diberikan pada hari libur. Namun, Penulis memahami bahwa hal tersebut merupakan dinamika pekerjaan dan Penulis merasa bertanggung jawab terhadap siaran.

3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Meskipun menemui tantangan kecil, Penulis berhasil menemukan cara untuk mengatasinya. Di bawah ini adalah beberapa langkah yang diambil Penulis untuk menghadapi masalah tersebut.

1. Penulis mempelajari dan selalu mengecek kembali *Host Number* bersama IT dan *Quality Control* (QC) agar tidak terjadi kesalahan terhadap HN (*Host Number*).
2. Penulis selalu memberikan pekerjaan yang terbaik dan belajar dinamika pekerjaan di media yang harus gesit dan cepat dalam memproses materi siaran.
3. Penulis mulai membiasakan diri dengan jadwal yang tidak menentu agar ketika terdapat revisi dadakan, Penulis selalu siap sedia untuk melakukan revisi dan bertanggung jawab terhadap siaran.