

## 1. LATAR BELAKANG

Dalam berjalannya waktu manusia selalu belajar dan teknologi juga ikut berkembang dengan pesat, sehingga dalam bentuk upaya mempromosikan barang dagangan kini beralih pada media sosial. Masyarakat dapat mengakses berbagai informasi melalui internet dan media sosial seperti *YouTube*, karena media sosial sudah menjadi sebuah kebutuhan sehari-hari masyarakat. Dapat kita lihat pesatnya perkembangan teknologi dari era informasi dan komunikasi, era teknologi industri, hingga era teknologi pertanian. Kita dapat menyadari kecepatan perkembangan ilmu pengetahuan, yang bersamaan dengan itu perkembangan teknologi juga ikut berkembang (Salsabila, 2023).

*Offline editing* di pembuatan video promosi sangatlah penting untuk memotong dan merangkai *footage* hasil dari *shooting*, menjadi satu cerita utuh agar informasi yang ingin disampaikan dapat tetap tersampaikan sesuai dengan yang diinginkan. *Online editing* adalah proses *finishing* yang dilakukan setelah *Offline editing*, yang menjadi tindakan akhir dari *editing* (Aliya, 2021). Mempertahankan informasi pada video promosi merupakan hal yang sangatlah penting, karena hal tersebut merupakan point penting untuk perusahaan dalam melakukan promosi kepada masyarakat. Hal ini membuat *Offline editing* di pembuatan video promosi sangatlah penting, dengan memotong dan menyambungkan scene tanpa adanya informasi yang berubah ataupun menghilang.

Proyek magang track 2 di PT. Usaha Jaya Primatek yang bergerak di bidang mengimpor dan mendistribusikan alat-alat teknik, perangkat, dan suku cadang untuk berbagai industri seperti otomotif dan konstruksi. Bahan pembahasan untuk laporan ini adalah video DIY Membuat Rak Gantungan Baju dari Besi dan Kayu Palet, yang sudah di *upload* pada media sosial *YouTube*. Dengan alasan bidang bergerak perusahaan, membuat penyampaian informasi pada video promosi menjadi lebih ditekankan. Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang alat-alat

teknik, perangkat, dan suku cadang, tentunya ada banyak contoh-contoh penggunaan alat yang bergantung pada audio dan video sepanjang video promosi. Ditambah adegan penggunaan dan jenis barang yang di pakai. Penulis mengikut serta dalam pengeditan video sebagai *offline editor* pada video ini. Begitu banyak bahan rekaman yang diberikan kepada penulis untuk membuat video DIY Membuat Rak Gantungan Baju dari Besi dan Kayu Palet, dan banyak bahan yang tidak dapat dipakai karena berbagai kendala. Penulis tetap melakukan *editing offline* tanpa mengurangi atau menghilangkan informasi yang ingin disampaikan. Dalam hal ini penulis tetap melihat adanya kekurangan yang pada video setelah di *upload* pada media sosial *YouTube*, dan tertarik untuk membahas video DIY Membuat Rak Gantungan Baju dari Besi dan Kayu Palet.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Dengan latar belakang yang ada, penulis mendapatkan rumusan masalah yang dapat dibahas. Berikut rumusan masalah yang dapat dibahas:

Bagaimana perancangan *offline editing* pada video promosi "DIY Membuat Rak Gantungan Baju dari Besi dan Kayu Palet" PT. Usaha Jaya Primatek?

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Dengan latar belakang yang ada, penulis membatasi masalah yang akan dibahas. Berikut batasan masalah yang akan dibahas:

1. Penelitian yang dilakukan penulis dibatasi pada video DIY Membuat Rak Gantungan Baju dari Besi dan Kayu Palet.
2. Aspek *offline editing* yang dibahas meliputi *rough cut*, sinkronisasi suara, dan *fine cut*.
3. Penelitian ini dibatasi dengan video DIY Membuat Rak Gantungan Baju dari Besi dan Kayu Palet.

### **1.3.TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penulis membuat laporan skripsi ini adalah untuk memberikan analisa dari proses offline editing video DIY Membuat Rak Gantungan Baju dari Besi dan Kayu Palet. Penulis juga berharap agar laporan skripsi ini dapat membantu dan menjadi referensi bagi pembaca yang memerlukan, di balik berbagai kekurangan-kekurangan pada laporan ini.

## **2. STUDI LITERATUR**

Dalam membuat laporan ini, penulis membutuhkan informasi-informasi yang akan digunakan sebagai acuan dari penelitian ini. Penulis mengumpulkan beberapa acuan untuk membantu proses pembuatan laporan ini. Beberapa studi utama yang penulis jadikan acuan adalah *Sync*, *Rough cut*, dan *Fine cut*. Berikut penjabaran mengenai studi utama tersebut.

### **2.1 VIDEO EDITING**

Pada zaman sekarang teknologi sudah menjadi kebutuhan kita sehari-hari. Masyarakat dapat mengakses informasi dari mana saja, dan kapan saja. Teknologi berkembang dengan pesat, mengikuti ilmu pengetahuan yang terus berkembang setiap harinya. Kita dapat melihat pesatnya perkembangan teknologi dari era teknologi komunikasi dan informasi, era teknologi industri, hingga era teknologi pertanian. Termasuk dalam editing video, yang dipakai dalam pembuatan film, video, iklan, dll. Editing merupakan tahapan penting dalam pembuatan film atau video, di tahap ini video akan dirangkai menjadi cerita serta diolah semenarik mungkin. Berdasarkan saran dari Monticone, seorang editor mengambil alih lebih besar dalam bagian penyuntingan, dan mulai bekerja dalam tahap pengawasan yang memiliki peran berbeda dalam setiap tugasnya (Keil & Whissel, 2016).

Editing video terbagi menjadi dua yaitu, *Editing video offline* dan *online*. *Offline editing* adalah tahapan memotong dan merangkai *footage* hasil *shooting*,