

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya yang dibuat oleh penulis berupa *rough cut* dan *fine cut* dalam *offline editing*, pada video di YouTube DIY Membuat Rak Gantungan Baju dari Besi dan Kayu Palet. Pada video ini memiliki DIY pada awal judul video yang menjelaskan dimana video ini tentang *Do It Yourself* atau DIY pada seri video, mengingat terdapat tentang *Review*, *Unboxing*, *Tutorial*, dll pada channel YouTube Usaha Jaya Primatek. Berisikan informasi penjelasan cara membuat rak gantungan baju pada video ini, menggunakan bahan yang sederhana dan dapat dibuat dengan mudah. Video dipublikasikan pada *channel YouTube* UJPrimatek dalam bentuk video DIY sekaligus sebagai bentuk video promosi, dengan menggunakan barang yang dijual sebagai alat pembuatan DIY.

Konsep Karya



Gambar 3.1 Video DIY Cara Membuat Bangku Cafe Minimalis Dengan Besi Hollow

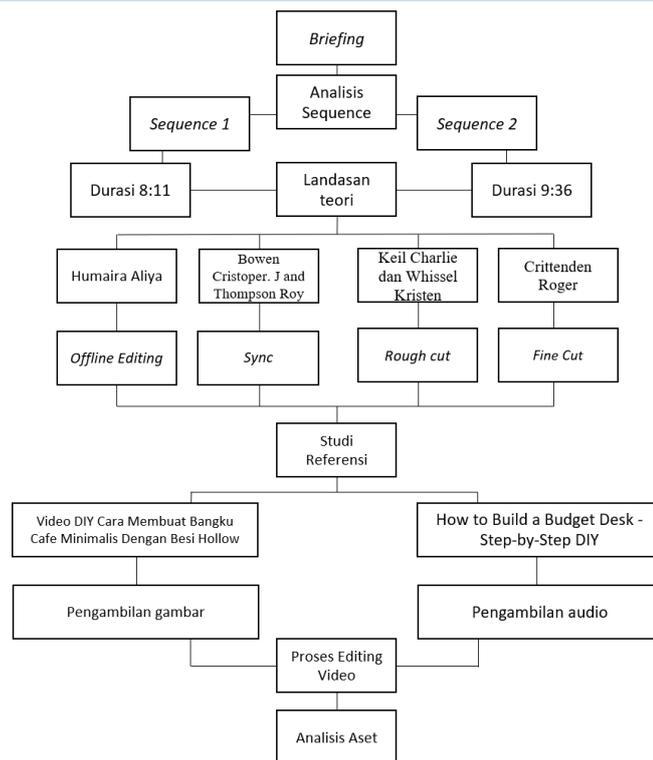
(Sumber: [Cara Membuat Bangku Cafe Minimalis Dengan Besi Hollow](#))

Konsep Penciptaan: Video singkat ini berdasarkan video DIY lainnya, dimana orang pada video menggunakan barang seadanya untuk membuat barang. Video DIY ini dibuat, dengan menyesuaikan barang-barang yang dapat ditemukan dengan mudah pada masyarakat Indonesia.

Konsep Bentuk: Untuk video DIY ini sendiri dibuat sesingkat dan semudah mungkin dengan peragaan pembuatan, agar lebih mudah diikuti serta dimengerti penonton.

Konsep Penyajian Karya: Hasil yang telah disetujui oleh supervisor, untuk dilanjutkan ke dalam editing online adalah dengan menggabungkan suara dengan visual yang berbeda. Penggabungan ini merupakan solusi terbaik untuk, memberikan video yang singkat tanpa mengurangi informasi yang ingin disampaikan. Dalam hal ini beberapa video yang memiliki informasi lebih banyak pada audionya akan dihapus visualnya, dan digabungkan pada video yang menunjukkan tahap proses pengerjaan DIY.

Tahapan Kerja



Gambar 3.2 Bagan Tahapan Kerja

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1. *Briefing*

Pada tahap ini penulis diberikan instruktur atau *briefing* oleh supervisor, untuk mengikuti urutan nomor pada data file yang diberikan. File yang diberikan merupakan bahan untuk penulis melakukan editing, sehingga nomor pada file tersebut merupakan nomor urut file yang harus diikuti. Pada saat pertama kali penulis sedikit kebingungan dengan urutan pada video tersebut, namun seiringnya waktu penulis bisa beradaptasi. Penulis tidak diberikan waktu batasan dalam pengerjaan, namun biasanya penulis mampu menyelesaikannya dalam dua hari.

2. *Analisis sequence*

Pada tahap ini target pencapaian offline editing yang ditargetkan adalah video DIY sebelumnya pada channel YouTube *ujprimatek*, sebagai referensi penulis. Dalam hal ini tentunya sudah penulis persiapkan, mengingat tidak adanya *briefing* dari supervisor sehingga penulis melakukan inisiatif untuk membuat video DIY sebelumnya sebagai patokan referensi penulis dalam melakukan editing.

3. Landasan Teori

Berikut adalah tabel teori utama sebagai landasan:

Tabel 3.1 Landasan teori pembuatan skripsi

No.	Penulis	Teori Mengenai	Penggunaan Teori
1.	Humaira Aliya	<i>Offline vs Online Editing</i>	Untuk memahami pekerjaan Offline Editor
2.	Bowen Cristoper. J, Thompson Roy	<i>Sync</i>	Untuk memahami tentang mensinkronisasi
3.	Keil Charlie, Whissel Kristen	<i>Rough Cut</i>	Untuk memahami tentang perangkaian kasar
4.	Crittenden Roger	<i>Fine Cut</i>	Untuk memahami tentang adegan yang sudah bagus

4. Referensi

a. Video DIY Cara Membuat Bangku Cafe Minimalis Dengan Besi Hollow



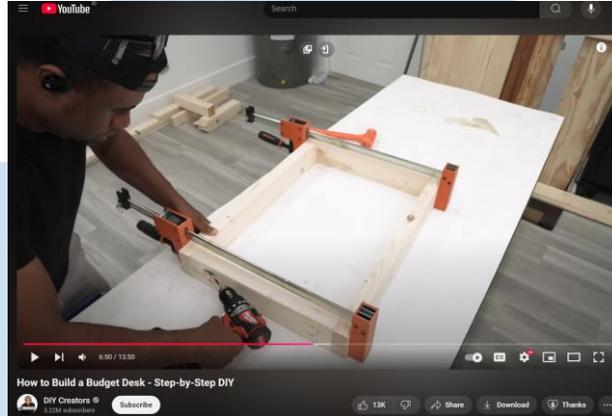
Gambar 3.3 Video DIY Cara Membuat Bangku Cafe Minimalis Dengan Besi Hollow

(Sumber: [Cara Membuat Bangku Cafe Minimalis Dengan Besi Hollow](#))

Pada tahap ini target pencapaian offline editing yang ditargetkan adalah video DIY sebelumnya pada channel YouTube ujprimatek, sebagai referensi penulis. Dalam hal ini tentunya sudah penulis persiapan, mengingat briefing yang singkat dari supervisor sehingga penulis melakukan inisiatif untuk membuat video DIY sebelumnya sebagai patokan referensi penulis dalam melakukan editing. Dimana penulis melihat pengambilan gambar pada DIY sebelumnya sebagai patokan referensi penulis untuk melakukan editing, supaya tidak adanya perbedaan hasil dengan video yang sebelum-sebelumnya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

b. How to Build a Budget Desk - Step-by-Step DIY



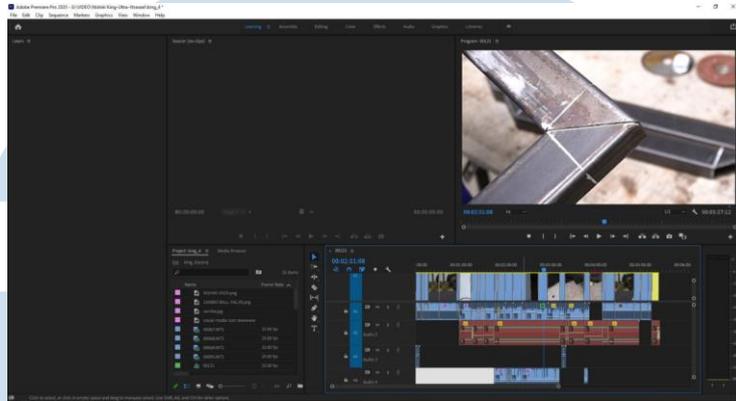
Gambar 3.4 How to Build a Budget Desk - Step-by-Step DIY

(Sumber: [How to Build a Budget Desk - Step-by-Step DIY](#))

Referensi penulis dalam melakukan editing video, juga mengambil referensi dari YouTube DIY channel lainnya. Penulis memilih video DIY ini untuk sebagai referensi editing karena, hasil editing audio yang bagus pada video ini. Dalam video DIY biasanya suara talent yang berbicara sangatlah kecil dan tertutup dengan noise yang berasal dari proses pembuatan, namun dalam video ini suara talent terdengar sangat jelas dan tidak terganggu oleh noise proses pembuatan.

5. Proses Editing video

Dalam melakukan editing video penulis perlu memikirkan berbagai aspek agar informasi dapat tersampaikan, dan hasil potongan visual dan audio dapat sesuai. Untuk membuat hasil yang lebih maksimal dalam editing, penulis menggunakan potongan-potongan beberapa video yang gagal namun masih bisa dikelola. Menurut Bowen Christopher. J dan Thompson. R (2012) perakitan disesuaikan hingga aliran lebih bersih dan bagian yang tidak diperlukan bisa terpankas, sehingga cerita yang kita buat dalam kondisi yang baik.



Gambar 3.5 potongan video yang gagal dikelola

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Penulis menyadari jika terkadang video yang gagal dalam audio terkadang visualnya masih bisa di gunakan, dan sebaliknya. Dengan pertimbangan ini, penulis kemudian memotong dan mengambil bagian yang bisa digunakan, untuk disambungkan kebagian lainnya yang masih berkaitan tanpa merusak informasi. Dalam melakukan hal ini tentunya penulis selalu memeriksa kembali pada saat *fine cut*, agar terhindari dari kesalahan. Seperti kata Bowen Christopher. J dan Thompson. R (2012) proses pengerjaan sangatlah ketat sehingga jangan adanya *glitch* atau *noise*, dan penyesuaian terakhir selesai.

a. Proses *Rough Cut*

Pada hal ini *Rough cut* sendiri merupakan rangkaian kasar dari *shot* yang disesuaikan, sehingga *blueprint film* dapat kita lihat. Dalam tahap ini struktur film dapat berubah dari naskah sesuai dengan hasil pemotongan atau *Assembly Cut*, sehingga proses pada *rough cut* sangatlah berdampak pada informasi yang ingin disampaikan. Proses *assembly cut* sendiri merupakan bagian penggabungan beberapa bagian menjadi satu kesatuan, memotong dan membuang bagian yang tidak diinginkan. Pemotongan file menggunakan *Cut* yang ada di *optional*, tergantung pada aplikasi yang digunakan. File yang telah di melalui penggabungan akan disusun rapi ke

dalam *Timeline Editing*. Setelah melalui *assembly cut*, dalam tahapan *rough cut* ini scene yang dirasa tidak diperlukan akan dibuang dengan tujuan menciptakan rangkaian *shot* yang lebih efektif dalam menyampaikan informasi. Dalam tahapan ini kita bisa membuang adegan yang bertele-tele, sehingga alur cerita dapat penulis sesuaikan dengan kebutuhan. Dalam tahapan *rough cut* ini sering mengalami revisi yang cukup banyak, sehingga memakan waktu yang cukup banyak bagi penulis.

b. Proses *Sync*

Pada dasarnya *Sync* dilakukan pada file video RAW dan file audio RAW yang digabungkan menjadi satu. Dalam melakukan *sync* penulis biasanya membuang bagian yang tidak diperlukan pada file audio dan video, yang kemudian diselaraskan menjadi satu bagian. Bagian yang tidak diperlukan akan di potong atau *cut* dan dibuang, sehingga bagian yang diperlukan dapat di *drag* dan disesuaikan.

c. Proses *Fine Cut*

Dalam tahapan ini penulis tidak memakan waktu yang banyak, karena dalam proses *fine cut* hanya bisa melakukan revisi minor atau kecil yang tidak berdampak besar pada struktur cerita. *Fine cut* sendiri merupakan urutan scene yang telah bagus, sehingga tidak ada lagi revisi besar yang diperlukan. Pada tahap ini revisi yang dilakukan revisi durasi dan transisi, yang bertujuan memastikan jika proses *Offline Editing* pada tahap ini sudah tidak perlu penyesuaian lagi.

4. ANALISIS

Dalam mempermudah proses penjelasan analisis, penulis membagi proses analisis menjadi dua. Berikut paparan hasil karya, dan analisis karya penulis mengenai hasil dari editing offline untuk proyek video promosi.