

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Industri broadcasting atau penyiaran adalah bidang yang berkembang pesat di era digital saat ini. Industri ini berperan penting dalam menyediakan informasi, hiburan, dan konten menarik kepada khalayak luas melalui berbagai bentuk media. Broadcasting adalah proses pendistribusian konten melalui media massa seperti media cetak, radio, televisi, dan platform digital. Menurut JB Wahyudi dalam Bahri (2019) menjelaskan bahwa penyiaran adalah penyiapan bahan produksi, proses produksi, penyiapan bahan siaran dan penyampaiannya kepada penerima siaran dalam satu tempat. Tujuan umum penyiaran adalah untuk memberikan informasi berharga kepada masyarakat dalam bentuk wawancara, siaran berita, pengumuman, prakiraan cuaca, dan lain-lain. Selain itu, program hiburan dapat dikemas menjadi film, program olahraga, dan reality TV.

Media penyiaran atau broadcasting merupakan media yang mempunyai kemampuan menyampaikan informasi secara lebih cepat dan langsung dalam waktu yang bersamaan dibandingkan dengan media cetak. Dapat disimpulkan bahwa broadcasting adalah suatu proses penyampaian atau penyaluran informasi melalui media yang dapat dilakukan dengan cepat. Sederhananya, broadcasting berarti menyampaikan informasi, berita, acara hiburan, dan konten menarik kepada sejumlah besar pemirsa secara bersamaan. Namun, seiring dengan semakin canggihnya perkembangan teknologi, paradigma penyiaran pun semakin berkembang secara signifikan.

Berkembangnya teknologi juga merubah lanskap penyiaran, ditandai dengan hadirnya penyiaran digital. Di mana penyiaran tidak lagi terbatas pada saluran tradisional, tetapi juga dapat ditemukan di berbagai platform seperti platform streaming online, podcast, dan media sosial, menjadikannya bagian integral dari kehidupan kita sehari-hari (Ashrianto, 2015). Penyiaran digital menuntut adanya perubahan yang signifikan dari media konvensional beralih ke media digital. Penggunaan teknologinya tentu berubah, oleh karenanya perusahaan penyiaran harus mengeluarkan dana yang lebih besar untuk memenuhi kebutuhan pada penyiaran digital. Dengan perubahan pola konsumsi

masyarakat, penyiaran digital memiliki potensi yang lebih besar karena masyarakat lebih memilih untuk mengonsumsi informasi dari media digital. Pendistribusian konten secara massal menjadi lebih fleksibel dan terjangkau, juga memungkinkan siapa pun untuk mengekspresikan ide-ide, menyampaikan pesan, dan menghibur audiens tanpa terikat oleh batasan geografis atau waktu.

Pada industri penyiaran atau broadcasting terdapat beberapa bidang yang termasuk di dalamnya, salah satu yang paling melekat ada bidang jurnalistik. Bidang jurnalistik berdasarkan jenis medianya dapat dibedakan menjadi Jurnalisme Cetak, Jurnalisme Radio, Jurnalisme Televisi dan Jurnalisme Online. Salah satu bidang jurnalistik yakni jurnalisme online merupakan jurnalisme yang muncul karena pesatnya perkembangan teknologi. Teknologi yang berkembang mulai menghadirkan internet sebagai jaringan yang dapat dimanfaatkan salah satunya oleh media. Salah satu keunggulan karena kehadiran internet adalah informasi yang tersaji di dalam media bisa diakses atau dibaca kapan saja dan di mana saja, bahkan di seluruh dunia selama masih terdapat internet di perangkat yang digunakan. Oleh karena itu, media berita konvensional mulai merambah dan memperluas jangkauannya dengan memanfaatkan internet. Pemanfaatan tersebut direalisasikan dengan menciptakan media online dalam berbagai bentuk (multiplatform). Dalam praktiknya jurnalisme online tidak hanya melalui situs berita (web), melainkan juga media sosial. Proses produksi sampai distribusi berita di Indonesia telah melibatkan media sosial (Suciati & Puspita, 2019).

Craig pada tahun 2005 (Suciati & Puspita, 2019) menjelaskan bahwa terdapat beberapa karakteristik dari jurnalisme online, yaitu lebih interaktif, multimedia serta multiplatform, memperbaharui berita dengan lebih cepat. Romli (2018) juga menjelaskan beberapa karakteristik jurnalisme online yakni, jurnalisme online berbeda dengan jurnalisme tradisional, perbedaan utama terletak pada kecepatan, kemudahan, dan adanya interaksi antara pengguna dengan pembaca. Selain itu, jurnalisme online dicirikan sebagai jurnalisme yang mempertimbangkan aspek multimedia dalam penyusunan beritanya. Memungkinkan interaksi antara jurnalis dengan audiens langsung dari platform sehingga memungkinkan audiens berkomentar atau memberi tanggapan terhadap berita yang ditulis.

Kemampuan interaktivitas dalam jurnalisme online telah meruntuhkan aturan tradisional dalam praktik jurnalistik, di mana kebenaran faktual biasanya dianggap sebagai sesuatu yang ditentukan oleh wartawan dan editor. Dalam

paradigma lama ini, kebenaran faktual, objektivitas, dan imparialitas dibangun di ruang redaksi oleh para profesional media. Namun, dengan munculnya jurnalisme online yang mengandalkan platform digital dan media sosial, proses penentuan kebenaran kini semakin bersifat partisipatif dan lebih terbuka. Interaksi antara jurnalis dan publik menjadi semakin penting, karena audiens tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pengkritik, pemberi masukan, dan bahkan penyebar informasi. Namun, tetap saja setiap keputusan diambil oleh perusahaan media dan adanya jurnalisme online bukan berarti menutup media konvensional. Pasalnya media konvensional masih banyak digunakan. Berdasarkan data dari Nielsen pada tahun 2023 sekitar 38,7% masyarakat menonton streaming melalui telepon dan televisi berlangganan, dan sebanyak 29,6% masyarakat masih menonton televisi (Nielsen, 2023). Artinya televisi masih menjadi salah satu pilihan media ketika mereka ingin mencari informasi. Selain televisi, media digital juga digunakan untuk mencari informasi terbaru atau menambah wawasan dari informasi sebelumnya.

3.1.1. Video Editor Pada Departemen Digital

Pada era digital seperti sekarang ini, masyarakat lebih membutuhkan konten yang berbasis multimedia dengan menampilkan visual beserta audionya. Terlebih dengan kehadiran internet masyarakat lebih sering menghabiskan waktunya dengan menonton video digital di telepon pintar mereka. Video dijadikan sebagai media berkomunikasi mulai dari media sosial, chat, periklanan, hingga hiburan (Rahman, 2020).

Menurut laporan We Are Social, data yang diambil per Oktober 2023 terdapat 139 juta pengguna YouTube. Data tersebut menjadikan Indonesia sebagai negara keempat pengguna YouTube terbanyak di dunia (Kharisna, 2021). Jumlah pengguna YouTube yang semakin tinggi berdampak pada media lain yaitu televisi konvensional yang saat ini berkurang peminatnya karena Masyarakat lebih memilih untuk menonton tayangan YouTube. Hal tersebut dikarenakan masyarakat dapat memilih sendiri tayangan yang ingin mereka tonton, dibandingkan televisi yang tayangannya sudah diatur oleh perusahaan media. YouTube merupakan merupakan salah satu media audio visual yang bisa diakses oleh orang di seluruh dunia selama terhubung dengan internet. Dengan mengakses YouTube, masyarakat dapat mengakses berbagi video yang

dibagikan oleh orang lain. Tidak jarang juga orang menonton berita melalui YouTube karena bisa diakses di mana saja dan kapan saja.

Sebelum sebuah berita tayang di YouTube dilakukan terlebih dahulu proses *editing* yang dilakukan oleh editor video yang bekerja di perusahaan media tersebut. *Editing* dilakukan agar berita yang disajikan lebih menarik tidak hanya dari segi penyampaian informasinya, namun dari segi kualitas video dan suara juga bagus dan bisa tersampaikan dengan baik kepada penonton. Video editor adalah seseorang yang memiliki skill untuk memilih, memanipulasi, menyusun ulang video-video yang sudah direkam menjadi satu rangkaian video sehingga menjadi sebuah cerita utuh sesuai dengan konsep yang telah ditentukan (Widarti, 2021).

Peran merupakan suatu tugas atau kewajiban yang harus dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab. Dalam hal ini keberhasilan video berada di tangan editor yang menyelesaikan proses penyuntingan, sehingga kedisiplinan editor sangatlah penting. Membuat video saat ini mudah karena banyaknya teknologi yang tersedia, namun membuat video yang bagus dan menarik tidaklah mudah. Video editor diperlukan untuk melakukan proses editing menggunakan berbagai program software (Rahman, 2020). Editor memegang peran penting karena bertanggung jawab penuh pada pasca produksi untuk menghasilkan video yang informatif dan menarik.

1. Editor Berita Digital

Video editor ditugaskan pada proses penyuntingan dengan menggunakan alat-alat seperti komputer atau laptop dengan beberapa aplikasi atau *software* untuk memotong dan menyusun gambar serta disesuaikan dengan naskah produser. Lantaran seorang editor tidak memiliki hak atau kewenangan untuk mengganti isi berita, maka editor akan secara maksimal menjalankan tugasnya untuk melakukan *editing* yang mencakup gambar, audio, efek, juga grafis-grafis. Editor dituntut mempunyai kreatifitas pada menciptakan tayangan video yang tidak membosankan dalam tampilannya. Editor juga menaruh nyawa dalam editannya, seseorang editor wajib memiliki kreatifitas dalam memberikan sentuhan-sentuhan kreatif dalam berita yang dihasilkannya.

Terdapat beberapa tahapan yang dilalui dalam pembuatan berita mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Video editor memiliki peranan tersendiri dalam setiap tahapan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Susanti dan Ratmia (2020) peran video editor di setiap tahapan meliputi:

a. Pra Produksi.

Pada tahap pra produksi, peran editor memang belum aktif secara langsung, karena fokus utama pada tahap ini adalah proses perencanaan informasi yang akan dimasukkan ke dalam berita. Tahap pra produksi dimulai dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, yang kemudian didiskusikan dalam rapat redaksi. Pada tahap ini, koordinasi antar tim sangat penting untuk memastikan kelancaran proses produksi berita di tahap produksi.

b. Produksi.

Saat produksi editor tidak terlibat didalamnya, namun editor pada saat produksi bisa mengerjakan hal lain dengan mengedit video untuk program lainnya. Dalam tahap ini, reporter dan camera person menjadi tim yang paling aktif, karena mereka bertanggung jawab atas seluruh proses peliputan di lapangan. Segala kegiatan lapangan, seperti pengumpulan gambar, wawancara, atau pengambilan suara, termasuk dalam tahap produksi.

c. Pasca produksi.

Pada tahap pasca produksi, editor memegang peran penting dalam menyusun dan menyempurnakan paket berita. Proses ini dilakukan menggunakan perangkat komputer atau laptop dengan perangkat lunak seperti Adobe Premiere dan After Effects. Seluruh materi berita yang diperoleh dari reporter akan melalui proses pemilahan, di mana editor membaca naskah berita yang telah disusun secara lengkap, kemudian mencocokkannya dengan visual hasil peliputan dari lapangan. Setelah naskah dan visual dinyatakan sesuai, editor mulai menyatukan elemen-elemen tersebut menjadi sebuah paket berita lengkap. Proses ini melibatkan penyuntingan gambar dan audio, termasuk menggabungkan, memotong, dan memberikan sentuhan kreatif untuk menghasilkan tayangan yang menarik dan informatif. Dalam proses ini ketelitian dan

keahlian editor sangat diperlukan untuk memastikan hasil akhir yang maksimal dan siap tayang.

Dalam proses penyempurnaan produksi program berita, editor memiliki tanggung jawab untuk mengubah materi mentah dari hasil pengambilan gambar di lapangan menjadi tayangan yang utuh dan sesuai dengan konsep program berita. Materi-materi tersebut, mulai dari file visual, rekaman suara, hingga elemen grafis, disusun menjadi satu rangkaian program berita yang lengkap, dimulai dari opening hingga closing. Dalam prosesnya, editor harus memastikan setiap elemen, seperti gambar, suara, dan grafis, dipadukan secara harmonis sehingga menghasilkan tayangan yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik bagi penonton. Penting bagi editor untuk tetap menjaga nilai-nilai berita, seperti objektivitas dan keakuratan informasi, tanpa mengorbankan daya tarik visual. Kedisiplinan editor sangat penting dalam menjalankan pekerjaannya. Editor harus bekerja sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan dalam peraturan atau SOP yang berlaku, mengingat setiap program berita memiliki tenggat waktu yang ketat.

Dalam penyuntingan video memungkinkan video editor mengubah dan memanipulasi gambar. Menurut Djamal dan Fachruddin (2017) proses editing juga dibagi menjadi dua, yaitu *editing linear* dan *editing non-linear*.

a. *Editing linear*.

Editing linear merupakan *editing* dengan penyusunan gambar yang berurutan (linear), jadi urutan gambar yang diinginkan sesuai dengan urutan pada naskah dan diedit secara alphabets (Kustiawan dkk, 2022). Pengeditan ini pada dasarnya adalah mengurutkan setiap adegan secara berurutan di satu *timeline* yang sama. Namun, seandainya terjadi kesalahan dalam penyusunan gambar, maka proses *editing* harus diulang kembali. Metode ini digunakan pada masa-masa awal penyuntingan film. Metode ini menggunakan alat yang dinamakan *A/B roll*. Dengan menggunakan teknik ini akan memakan waktu dan memerlukan perencanaan yang matang untuk memastikan transisi antar video berjalan lancar dan meminimalisir kesalahan. Jika terdapat kesalahan pada satu klip maka keseluruhan klip harus diulang dan membuat waktu menjadi tidak

efisien. Selain itu, teknik juga membuat video editor tidak dapat bereksplorasi sehingga menghambat kreativitas.

b. *Editing non-linear.*

Editing non-linear merupakan proses penyusunan gambar yang dilakukan secara acak atau tidak berurutan. Sesuai dengan namanya yaitu *non-linear*, maka gambar bisa disusun secara acak, tetapi pada akhir proses harus diurutkan kembali sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan. Proses *editing* ini menggunakan perangkat lunak seperti *Adobe Premiere*, *Penacle*, *Velocity* dan masih banyak perangkat lain yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pemakainya (Kustiawan dkk, 2022). Cara *editing non-linear* yaitu memotong-motong klip dalam *editing*, tetapi jauh lebih mudah karena hanya melakukan drag and drop video dan *effect* yang sudah tersedia. Bahkan dapat mengatur dengan mudah durasi dari *effect* yang digunakan.

Dalam proses *editing*, video editor membutuhkan peralatan pengeditan yang dapat membantunya melakukan pengeditan video. Peralatan yang digunakan untuk mengedit program berita tentunya merupakan peralatan yang membantu peran editor pada proses pengeditan. Peralatan seperti perangkat komputer atau laptop, sementara *software* pengeditan menggunakan *adobe premiere*, *adobe after effect*, dan *adobe photoshop*.

Editing yang dilaksanakan seorang editor dalam program berita adalah proses penyusunan gambar-gambar menjadi *sequens* yang kemudian tersusun rapi seperti yang diminta reporter atau produser. Permintaan tersebut dapat terealisasi secara maksimal apabila data dan naskah diberikan lengkap, sehingga berpengaruh pada detail dan hasil video dan meminimasilir kesalahan sehingga revisi tidak terjadi berulang-ulang.

2. Editor Program Digital

Program dalam stasiun televisi maupun digital tidak selalu dalam bentuk berita, terdapat juga *talkshow* yang menjadi salah satu program televisi. Menurut Fred Wibowo (2014) program *talkshow* adalah program yang disediakan untuk membahas suatu permasalahan dengan tiga orang

atau lebih pembicara. Dalam *talkshow* masing-masing pembicara yang ahli di bidangnya diundang agar dapat saling mengemukakan pendapat dan presenter atau *host* bertindak sebagai moderator yang terkadang juga melontarkan pendapat atau membagi pembicaraan dalam beberapa segmen.

Dalam membuat program *talk show* tentunya melalui beberapa tahapan sebelum akhirnya *talk show* bisa tayangkan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Prasetyawati dan Karmelin (2022), terdapat beberapa tahapan dalam proses produksi program *talk show*, antara lain:

a. Pra Produksi.

Proses produksi diawali dengan masing-masing orang memberikan gagasan atau ide topik, kemudian dilakukan pertukaran ide. Baru setelah itu dilakukan penentuan ide dengan beberapa penyesuaian agar didapatkan sebuah program yang terstruktur dan rapi, biasanya sudah berupa naskah untuk program *talk show*.

b. Produksi.

Pada tahap produksi dilakukan proses memvisualisasikan konsep naskah atau rundown acara agar dapat dinikmati audiens. Bagian teknis sudah dilibatkan untuk memvisualisasikan gagasan atau ide yang telah ditentukan. Visualisasi dilakukan dengan menggunakan peralatan dan operator (Tangkas, 2022). Setelah tahap visualisasi telah selesai maka dilakukan proses syuting *talk show* yang melibatkan *host*, narasumber, dan peralatan seperti kamera, *lighting*, dan sebagainya.

c. Pasca Produksi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi sebagai tahapan akhir dari keseluruhan produksi dan penayangan program. Pasca produksi untuk *talk show* yang bersifat *live* akan melibatkan *switcher*. Berbeda dengan *talk show* tidak langsung yang melibatkan video editor untuk melakukan pengeditan terhadap tayangan sebelum penayangan *talk show* di media digital.

Video editor melakukan pekerjaannya pada proses pasca produksi setelah produksi telah selesai. Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa video editor juga terlibat dalam proses produksi dalam hal membantu menyiapkan peralatan saat produksi. *Talk show* dapat dikatakan berhasil ketika pembahasan yang diangkat dibahas sampai tuntas dengan berbagai

pendapat dari narasumber-narasumber sehingga informasi yang tersampaikan kepada penonton menjadi lebih kaya dan berbobot.

Selain *talk show* program televisi khususnya digital saat ini banyak yang memiliki program *podcast*. Menurut Hutabarat (2020), *podcast* merupakan file audio digital yang dibuat dan kemudian diunggah ke satu atau beberapa *platform online* untuk dibagikan dengan orang lain. Pendistribusian file *podcast* berupa audio dapat diakses secara menyeluruh. Namun, seiring dengan perkembangan zaman *podcast* didistribusikan dalam bentuk audio visual. Berbagai *podcast* saat ini juga dapat diakses melalui banyak *platform* digital.

Di Indonesia, *podcast* semakin dikenal dan menjadi salah satu media konsumsi populer di kalangan masyarakat. Dalam Hutabarat (2020) terdapat survei yang dilakukan oleh Daily Social bersama JakPat dalam laporan *Podcast User Research in Indonesia 2018* menunjukkan bahwa 68% responden di Indonesia sudah familiar dengan *podcast*, dan dari jumlah tersebut, 81% mendengarkan *podcast* dalam beberapa bulan terakhir. Survei tersebut juga mengungkapkan bahwa pendengar *podcast* di Indonesia didominasi oleh kelompok usia 20-25 tahun, dengan persentase sebesar 42,12%. Kelompok usia ini diikuti oleh usia 26-29 tahun dan 30-35 tahun. Kenaikan popularitas *podcast* tidak terlepas dari perubahan gaya hidup masyarakat yang semakin dinamis, serta kebutuhan akan fleksibilitas dalam mengakses konten. Oleh karena itu, popularitas *podcast* menjadi semakin naik dan semakin banyak media yang menyediakan konten *podcast*.

Podcast juga membutuhkan beberapa tahapan agar hasilnya bagus dan layak didengarkan oleh penonton. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Mansyur (2021), tahapan tersebut meliputi:

a. Pra Produksi

Proses dimulai dengan penentuan tema dan topik yang akan dibahas. Hal ini berawal dari sebuah ide atau gagasan yang kemudian dibahas dan dikembangkan melalui diskusi atau bertukar pikiran antara tim kreatif. Penentuan topik adalah langkah penting karena topik yang dipilih akan menentukan arah pembahasan dan menarik minat pendengar. Setelah

mencari topik hal yang dilakukan adalah mencari data, menentukan narasumber, dan membuat naskah.

b. Produksi

Pada tahap produksi, setelah naskah selesai disusun, naskah tersebut akan diberikan kepada host podcast untuk memastikan bahwa mereka memiliki gambaran yang jelas tentang topik pembahasan dan alur acara. Selain itu, pertanyaan untuk narasumber juga sudah disiapkan sebelumnya untuk memastikan diskusi berjalan lancar dan informatif. Tahap produksi juga mencakup proses pengambilan video atau rekaman audio untuk podcast, di mana semua elemen dokumentasikan dengan baik.

c. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, proses utama yang dilakukan adalah review dan evaluasi terhadap rekaman suara setiap episode podcast. Evaluasi dan revisi bertujuan untuk mendeteksi dan memperbaiki kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi selama produksi, seperti gangguan suara, ketidaksesuaian antara suara dan alur, atau kesalahan teknis lainnya. Setelah itu, dilakukan proses penyuntingan. Penyuntingan rekaman dilakukan menggunakan berbagai software editing audio seperti Adobe Audition, Audacity, atau lainnya, untuk mengatur keseimbangan suara, menghapus bagian yang tidak diperlukan, dan menambahkan elemen-elemen seperti musik latar, efek suara, atau transisi. Selain itu, penyuntingan visual dilakukan untuk memastikan tampilan podcast tetap menarik dan sesuai dengan tema.

Video editor melakukan pekerjaannya pada proses pasca produksi setelah produksi telah selesai. Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa video editor juga terlibat dalam proses pra produksi dan produksi ketika diperbolehkan terlibat dalam memberi gagasan ide serta hal membantu menyiapkan peralatan saat produksi.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Dalam melakukan praktik Kerja Profesi, praktikan melakukannya selama tiga bulan mulai dari 1 Agustus 2024 hingga 31 Oktober 2024. Praktikan melakukan seluruh proses kerja dengan sistem Work From Office (WFO) dengan datang langsung ke kantor KompasTV.

3.2.1 Video Editor Pada Departemen Digital

Pada pelaksanaan kerja profesi di KompasTV, pekerjaan utama praktikan adalah sebagai video editor. Video editor bertanggungjawab dalam mengelola dan mengolah beberapa video menjadi satu rangkaian video utuh yang dapat menarik perhatian audiens dan informasi yang diinginkan tersampaikan melalui video tersebut. Seorang video editor melakukan proses *editing* untuk menciptakan video utuh. *Editing* menurut Djamal dan Fachruddin (2017) adalah proses penggabungan materi satu rekaman dengan rekaman lainnya secara elektronik, sehingga peralatan yang digunakan untuk melakukan proses *editing* disebut dengan *editing machine*. Dalam tahapan pembuatan berita digital, praktikan berkontribusi pada proses pasca produksi. Jadi setelah berita sudah diproduksi dan materi-materi berita sudah ada, barulah video editor melakukan tugasnya untuk merangkai semua materi yang sudah ada.

Pada awal pekerjaan praktikan diberikan beberapa aset berupa template judul, sumber, logo KompasTV, *Character Generic* (CG) nama narasumber, transisi dari video satu ke video yang lain, transisi *end screen*, dan beberapa template *thumbnail*. Dalam melakukan proses *editing*, praktikan menggunakan perangkat lunak berupa *Adobe Premiere* dan *Adobe Photoshop*. Selain itu, praktikan juga menggunakan perangkat seperti Canva untuk membantu pembuatan *thumbnail* berita.

Selama bekerja praktikan ditargetkan untuk mengedit total 8 editan baik berupa VOD atau *thumbnail*. Dalam 1 VOD, praktikan membuat dan menyelesaikan tiga *output*. *Output* pertama adalah video hasil berita yang telah diedit sebaik mungkin mulai dari video, audio, dan penambahan efek transisi atau bahkan penambahan *background* yang sesuai dengan isu berita. *Output* kedua adalah *thumbnail* yang berkaitan dengan video yang diberitakan. Gambar dari *thumbnail* diambil dari materi video atau ketika praktikan ingin mencari gambar untuk lebih mendukung visual *thumbnail* maka praktikan akan mengambil gambar dari situs Kompas.com. *Thumbnail* dibuat dalam dua *output* yaitu *thumbnail* polos dan *thumbnail* yang sudah ditambahkan judul sesuai dengan template yang diberikan. Setiap berita yang diedit, praktikan mendapat arahan langsung dari produser *news digital* KompasTV.

Sebagai video editor, praktikan memiliki 3 shift jam kerja yaitu shift pagi, siang, dan sore. Shift pagi dimulai pukul 09.00 – 18.00, shift siang dimulai pukul

11.00 – 20.00, dan shift sore dimulai pukul 16.00 – 01.00. Shift tersebut merupakan shift yang terjadwal, akan tetapi praktikan dalam bekerja menyesuaikan dengan selesainya video yang telah diedit. Selama bekerja praktikan mendapatkan jadwal yang telah ditentukan bersamaan dengan jadwal produser, jadi setiap hari praktikan mendapat arahan kepada produser yang berbeda-beda. Setiap produser mempunyai karakteristik tersendiri dari setiap naskahnya, begitu pula dengan hasil *editing* yang diinginkan. Jadi, sebagai video editor penting juga untuk mengetahui karakteristik atasan dan *treatment* yang diinginkan atasan terhadap video yang diedit. Setelah mengetahui setiap karakteristik produser, praktikan bekerja sesuai dengan arahan dan *treatment* video yang diinginkan setiap produser. Hal tersebut juga dilakukan untuk meminimalisir kesalahan sehingga tidak memerlukan banyak revisi dan berita yang sudah diedit lebih cepat tayang.

1. Editor Video On Demand Digital

Praktikan ditugaskan dalam mengedit *Video On Demand (VOD)* berupa berita harian yang dipublikasikan setiap harinya di YouTube KompasTV. Dalam melakukan proses *editing*, praktikan menggunakan metode *editing non-linear* yaitu metode *editing* yang memberikan kebebasan kepada seorang video editor untuk menentukan *frame* video dan peletakan *footage* video (Djamal & Fachruddin, 2017). *Editing* belum bisa dilakukan ketika bahan/materi/*footage* dan naskah belum disiapkan oleh produser. Jadi, produser menyiapkan materi sesuai dengan isu yang diangkat dan materi yang ada juga berdasarkan sudut pandang dari produser apakah materi tersebut nantinya dibutuhkan dalam video atau tidak. Di dalam naskah produser terdapat komponen seperti judul video, judul *thumbnail*, *caption* yang terdiri dari 2-5 *caption*, sumber video, dan CG nama narasumber apabila terdapat SOT di dalamnya. Produser juga dapat menyertakan *time code* apabila video yang ingin ditampilkan hanya ada pada momen tertentu atau *time code* untuk SOT narasumber. Setelah materi dan naskah sudah selesai disiapkan oleh produser, barulah video editor dapat mengeksekusi video berita tersebut. Praktikan menerapkan beberapa tahapan dalam pengeditan video berita berupa VOD, tahapan tersebut mencakup:

- a. Mengunduh semua materi dan naskah dalam satu folder yang sama.
- b. Memindahkan materi ke dalam *adobe premiere*.
- c. Melakukan pergantian judul pada video sesuai dengan naskah.
- d. Melakukan pergantian setiap caption sesuai dengan naskah.
- e. Mengatur video mulai dari video yang akan dijadikan *highlight* sampai melakukan pemotongan-pemotongan video dari materi yang disediakan sesuai dengan naskah.
- f. Mengganti CG nama narasumber sesuai dengan naskah dan mengecek apakah nama narasumber sudah benar atau belum.
- g. Memilah *backsound* yang cocok pada pemberitaan, mengunduh, dan memindahkan file *backsound* ke *adobe premiere*.
- h. Menyesuaikan *backsound* dengan video.
- i. Memberikan efek transisi pada setiap pergantian caption.
- j. Memberikan efek *disolve* pada setiap awal dan akhir suara agar suara dapat mulai dengan volume lebih kecil ke besar dan berhentinya suara dari besar ke kecil.
- k. Menaruh *end screen* pada akhir video.
- l. Mengecek kembali setiap komponen agar tidak terjadi kesalahan.

Setelah *editing* selesai dilakukan, praktikan memastikan kembali hasil *editing* yang telah dilakukan sesuai dengan naskah dan tidak terjadi kesalahan. Karena meskipun dalam era digital mengandalkan kecepatan, namun kualitas dari video tetap harus diperhatikan. Terlebih KompasTV sudah menjadi media yang dipercaya oleh masyarakat dan setiap distribusi berita dalam media digital memiliki jejak digital yang tidak mudah untuk dihilangkan. Oleh karena itu, evaluasi akhir dari setiap *editing* video diperlukan untuk meminimalisir kesalahan. Selain itu, ketika terdapat revisi dari produser, maka video editor harus cepat melakukan revisi sesuai dengan arahan yang diberikan oleh produser. Berikut adalah proses *editing* yang praktikan lakukan ketika mengedit VOD:



Gambar 3.1 Proses Editing VOD

Sumber: Dokumen pribadi

Semua komponen yang ada dalam VOD harus diperhatikan secara detail. Terlebih *Character Generic* (CG) nama narasumber yang akan ditampilkan. CG nama narasumber ditampilkan ketika adanya SOT dalam berita. SOT berfungsi sebagai pendukung berita karena pernyataannya didapat dari tokoh ahli atau saksi mata dalam sebuah peristiwa. Kesalahan dalam penulisan nama narasumber merupakan kesalahan yang fatal ketika video tersebut sudah tayang di YouTube. Ketika video sudah tayang, maka audiens akan melihat video tersebut dan kesalahan nama narasumber akan diketahui oleh audiens sehingga memberikan citra buruk bagi perusahaan. Praktikan dalam mengedit video yang disertai dengan SOT maka nama narasumber menjadi yang utama untuk diperhatikan. Peletakan CG nama juga praktikan sesuaikan, seperti nama narasumber dibuat lebih besar dibandingkan atribusinya. Hal tersebut dikarenakan nama menjadi subjek utama sehingga dibuat lebih besar dibandingkan atribusi sebagai tambahan atau pendukung.

Dalam pengeditan video, praktikan juga memperhatikan etika jurnalistik yang terkandung dalam kode etik jurnalistik. Salah satunya adalah pada pasal 5 yang berbunyi "Wartawan Indonesia tidak menyebutkan dan menyiarkan identitas korban kejahatan susila dan tidak menyebutkan identitas anak yang menjadi pelaku kejahatan". Pasal tersebut menjelaskan bahwa dalam memproduksi berita tidak diperbolehkan untuk menyebutkan dan menyiarkan identitas korban kejahatan, terlebih identitas anak yang menjadi korban kejahatan. Berdasarkan pasal tersebut praktikan menerapkannya dalam mengedit video berita. Contohnya adalah ketika praktikan mengedit video berita mengenai penyekapan anak di oleh seorang pria di Jakarta. Video yang

menjadi bahan untuk diedit menampilkan penyekapan yang terjadi pada anak kecil dan pelaku memegang senjata tajam untuk menyandera. Praktikan ketika mengedit video yang menampilkan peristiwa penyekapan dan identitas korban, praktikan menambahkan efek blur yang mengikuti pergerakan dari perlakuan pelaku terhadap korban serta menyamarkan wajah dari korban. Setiap video yang menampilkan wajah dari anak kecil yang menjadi korban telah praktikan samarkan. Hal tersebut dikarenakan korban dari peristiwa kejahatan masih di bawah umur sehingga dianggap bahwa masa depan dari korban masih panjang. Penyamaran identitas korban agar di kemudian hari korban tidak mendapat sanksi sosial atau tidak tersorot akibat hal buruk yang menyimpannya.

Penerapan etika jurnalistik lainnya juga ketika praktikan mengedit video yang mengandung terlihatnya luka berat atau aksi kekerasan. Video yang memperlihatkan luka berat pada seseorang akan memberikan trauma tersendiri bagi yang menonton. Oleh karena itu, praktikan akan menambahkan efek blur pada bagian luka berat dan darah pada video. Salah satu berita yang telah praktikan produksi mengenai hal tersebut adalah ketika peristiwa penembakan mantan presiden Bolivia. Video yang menjadi bahan edit menampilkan adanya luka serta darah di badan dan di kepala akibat tembakan, maka praktikan menambahkan efek blur pada setiap adegan yang memperlihatkan luka dan darah pada korban. Pada aksi kekerasan, praktikan juga akan menambahkan efek blur agar penonton tidak mencontoh adegan dalam video. Dikarenakan penonton berita berasal dari berbagai kalangan dan penting memperhatikan aspek jurnalistik dalam berita, maka *treatment* yang praktikan lakukan ketika terdapat aksi kekerasan adalah menghentikan video dan diubah dengan gambar sebelum terjadinya aksi kekerasan. Gambar yang ditampilkan juga diberikan efek agar tidak monoton. Salah satu contoh berita yang telah praktikan produksi mengenai hal tersebut adalah berita mengenai penangkapan pelaku penembakan Donald Trump. Dalam video yang menjadi bahan ditampilkan adanya kekerasan saat penangkapan berlangsung. Praktikan ketika mengedit video menghentikan video sampai sebelum terjadinya kekerasan, melakukan *screenshot* pada bagian

tersebut dan menambahkan sedikit efek *zoom in* berkala agar gambar seolah terlihat bergerak.

Selain mengedit video praktikan juga memiliki tugas utama yaitu mengedit *thumbnail*. Pembuatan *thumbnail* dilakukan ketika KompasTV sedang melakukan live di YouTube terkait isu atau topik yang sedang ramai diperbincangkan sehingga dilakukannya live pemberitaan atau biasa disebut dengan *breaking news*. Secara istilah *breaking news* merupakan laporan khusus yang berisikan informasi sangat penting sehingga penyiar merasa harus segera menyampaikan kepada pemirsa atau pendengar meskipun bukan waktunya untuk melakukan siaran berita (Romli, 2018). Tahapan dalam pengeditan *thumbnail* adalah:

- a. Mengambil *screenshot* gambar melalui siaran langsung di kanal YouTube KompasTV.
- b. Mengedit gambar melalui Canva. *Editing* yang dilakukan berupa penghapusan *watermark*, mengedit subyek dalam pemberitaan agar lebih menonjol, dan mengedit gradasi warna dalam gambar agar lebih menarik.
- c. Setelah *editing* terhadap subyek selesai, maka praktikan akan memindahkan file yang sudah diedit sebelumnya ke *adobe photoshop* untuk meletakkan judul sesuai dengan template KompasTV.

Setiap pengeditan *thumbnail* juga diperlukan evaluasi akhir, karena untuk memastikan bahwa *angle* dari salah satu tokoh atau peristiwa yang diambil benar-benar sesuai dengan judul pemberitaan. Selain itu, ketika ingin mengambil gambar dari salah satu tokoh praktikan memilih untuk melakukan *screenshot* ketika tokoh tersebut menunjukkan wajah yang ekspresif. Dengan menampilkan wajah tokoh yang ekspresif maka akan lebih menarik perhatian audiens untuk menonton tayangan beritanya. Oleh karena itu, *thumbnail* juga berpengaruh dalam pengambilan keputusan audiens untuk menonton beritanya atau tidak karena menjadi daya tarik pertama yang dilihat oleh audiens.

Ketika KompasTV melakukan siaran langsung maka produser akan mendengarkan siaran tersebut dan memilih pemberitaan yang akan diambil. Setelah memilih pemberitaan, produser akan melakukan pemotongan pemberitaan yang bisa berupa *Sound On Tape* (SOT) dari narasumber. Ketika SOT sudah dipilih maka produser akan

menginformasikan kepada video editor untuk dibuatkan *thumbnail* terkait pemberitaan tersebut.

Sebagai video editor, ketika KompasTV sedang melakukan siaran langsung *breaking news* dan praktikan sudah ditugaskan untuk membuat *thumbnail* maka yang praktikan lakukan adalah mendengarkan siaran langsung tersebut dengan seksama. Hal tersebut dilakukan agar ketika arahan untuk membuat *thumbnail* selanjutnya, praktikan sudah mengetahui momen yang dimaksud oleh produser. Jadi pengambilan gambar lebih cepat dilakukan dan gambar dalam *thumbnail* akan sesuai dengan momen dan judul berita. *Editing thumbnail* juga dilakukan berdasarkan kaidah jurnalistik seperti tetap menjaga privasi korban dan tidak menampilkan senjata tajam dalam gambar.

Secara keseluruhan tugas dan tanggung jawab praktikan adalah mengedit setiap video berita harian yang ada di KompasTV. Praktikan bekerja untuk mengedit pada dasarnya harus menghasilkan 8 baik VOD dan *thumbnail* setiap harinya selama 3 bulan. Berikut hasil produk berita yang telah diproduksi oleh praktikan selama 3 bulan mulai dari 1 Agustus 2024 – 31 Oktober 2024:

No.	Bulan	VOD	Thumbnail
1.	Agustus	24	30
2.	September	109	24
3.	Oktober	49	36
	Total	182	90

Tabel 3.1 Jumlah Hasil VOD dan Thumbnail
Sumber: Dokumen Pribadi

Selama 3 bulan melakukan masa magang di KompasTV praktikan telah menghasilkan sebanyak 182 VOD. Berikut salah satu VOD yang telah diedit dan tayang di YouTube KompasTV:



Gambar 3.2 Hasil VOD Berita
Sumber: YouTube KompasTV

Video tersebut berdurasi 2.53 menit dengan jumlah mencapai 204.570 penonton, 1.900 suka, dan 442 komentar. Video tersebut mendapatkan *engagement* yang tinggi karena pada saat itu calon gubernur dan wakil gubernur Jakarta sedang banyak melakukan kampanye, salah satunya adalah Pramono dan Rano. Berita mendapatkan *engagement* yang tinggi dikarenakan terdapat sebuah isu yang banyak diperbincangkan dan perusahaan media mengangkat lebih dulu berita tersebut. Seperti berita Pramono dan Rano, saat itu adalah masa-masa menjelang Pilkada Jakarta 2024. Maka banyak masyarakat yang ingin mengetahui bagaimana kegiatan para calon gubernur dan wakil gubernur. Dengan menaikan berita mengenai kampanye Pramono dan Rano di salah satu daerah di Jakarta maka berita tersebut menjadi berita yang ramai ditonton dan memiliki *engagement* yang tinggi. Selain itu, tokoh dalam berita juga mempengaruhi tingginya *engagement*. Seperti dalam hasil VOD yang telah praktikan produksi, salah satu tokoh dalam pemberitaan merupakan tokoh yang sangat dikenal oleh masyarakat Jakarta, tokoh tersebut adalah Rano Karno. Rano Karno dahulu merupakan pemain film dan menjadi tokoh utama dalam film Si Doel. Oleh karena itu, ketika pemberitaan mengenai Rano Karno yang akan mencalonkan diri menjadi wakil gubernur maka kegiatannya pun turut disorot oleh masyarakat karena masyarakat juga mengenali tokoh tersebut.

Departemen digital KompasTV memiliki aturan atau struktur editorial ketika akan memproduksi berita. Pemberitaan dalam bentuk VOD lebih didahulukan SOT atau wawancara narasumber dalam videonya, baru kemudian *caption* pemberitaan. Akan tetapi dalam hal tertentu penayangan

caption didahulukan dibandingkan SOT. Hal inilah yang menuntut dan mengasah kepekaan seorang video editor dalam mengedit pemberitaan. Salah satu contohnya adalah dalam pemberitaan Pramono dan Rano praktikan mendahulukan penayangan *caption* dan setelahnya SOT. Jadi praktikan mengedit video tersebut dengan mempertimbangkan momen. Jadi pada awal video praktikan menaruh *caption* terlebih dahulu dan video tidak memakai *background* melainkan menggunakan suara asli dari video tersebut. Hal tersebut dikarenakan suara asli video sangat mendukung dan selaras dengan *caption* sehingga praktikan tidak menggunakan *background* tambahan. Selain itu, *footage* yang ada sangat mendukung *caption* ketika Rano Karno bernyanyi salah satu lagu dari Si Doel bersama dengan masyarakat di sana sehingga penayangan *footage* beserta *caption* didahulukan. Setelah *caption*, praktikan menambahkan SOT dari Pramono sebagai pendukung dalam penjelasan pemberitaan.

Pemberitaan tersebut juga mengandung beberapa nilai berita yang berpengaruh pada tingginya *engagement*. Berita Pramono dan Rano mengandung *human interest* dengan visual dan audio yang menarik perhatian. Masyarakat juga merasa dekat dengan pemberitaan, terlebih masyarakat Jakarta karena berita tersebut merupakan salah satu alur dari Pilkada Jakarta 2024, nilai berita yang terkandung adalah *proximity*. Peristiwa dalam pemberitaan juga termasuk baru saat itu dan berita juga dengan cepat tayang di media sehingga nilai aktualitas dari berita masih tinggi. Selanjutnya, tokoh dalam berita merupakan tokoh yang dikenal oleh masyarakat sehingga mengandung nilai berita *prominence*.

Selain VOD, praktikan juga telah mengedit total 90 *thumbnail* yang sudah ditayangkan di YouTube KompasTV. Salah satu *thumbnail* yang menarik banyak *engagement* adalah:



Gambar 3.3 Hasil Thumbnail Berita
Sumber: YouTube KompasTV

Video tersebut merupakan video tayangan full ketika Prabowo melantik Luhut, Raffi, dan Gus Miftah. Video tersebut berhasil mencapai 2.833.700 penonton, 18.000 suka, dan 4900 komentar. Tingginya *engagement* dikarenakan pada saat itu sedang masa pelantikan para gubernur, wakil gubernur, dan staff khusus sehingga ketika video tersebut ditayangkan menarik perhatian masyarakat. Praktikan dalam membuat *thumbnail* tentunya memperhatikan subjek utama yang menjadi sorotan utama. Subjek utama dalam pemberitaan tersebut adalah Prabowo karena Prabowo yang melantik maka praktikan memberikan *shadow blur* warna kuning di belakang foto Prabowo agar lebih tersorot. Selain itu, komposisi objek yang lain juga diperhatikan agar tidak bertindihan satu dengan yang lainnya. Penempatan setiap tokoh juga diperhatikan, dikarenakan pada *thumbnail* untuk media YouTube KompasTV memiliki aturan untuk menampilkan judul sesuai dengan *template*. Maka praktikan sangat memperhatikan penempatan setiap tokoh agar wajah dari tokoh tersebut tidak tertutup atau bahkan terpotong karena adanya judul.

Judul dan visual menjadi aspek yang penting dalam *thumbnail*. Oleh karena itu, praktikan memilih visual yang dapat mendukung judul berita sehingga ketika audiens ingin melihat suatu pemberitaan melalui *thumbnail* mereka sudah mengerti apa isi dari berita tersebut. Tokoh dalam berita juga penting sehingga nilai berita seperti *prominence* dalam lebih ditonjolkan karena masyarakat mengenali tokoh tersebut. Berita juga menjadi penting dan aktual karena isu dalam pemberitaan sedang menjadi perbincangan serta masyarakat merasa dekat dengan berita yang

disampaikan. Dengan begitu *engagement* sebuah video menjadi naik karena memperhatikan detail aspek gambar.

Pemilihan warna *thumbnail* juga perlu diperhatikan karena warna dapat menjadi daya tarik tersendiri ketika audiens melihatnya. Praktikkan menerapkan hal tersebut dalam membuat *thumbnail*, yaitu ketika terdapat seorang tokoh yang menjadi subjek utama maka foto yang menjadi *background* akan dibuat berbeda agar subjek menjadi lebih menonjol. Warna *Background* diubah menjadi lebih merah, biru, kuning, atau hijau sehingga *tone* warna berbeda dengan subjek utama.

Semua produksi berita yang telah praktikan lakukan sudah tayang di kanal YouTube KompasTV karena setelah pengeditan selesai produser langsung menaikkan berita tersebut ke YouTube.

Selain melakukan *editing* berita harian berupa VOD, praktikan juga melakukan *editing* terdapat dua jenis berita yang ada dalam rubrik YouTube KompasTV. Berita tersebut berupa berita top 3 dan para-SOT.

2. Editor Berita top 3

Berita top 3 merupakan pilihan berita terpopuler yang dipilih setiap harinya. Berita tersebut ditentukan oleh produser yang bertugas dan memilih tiga berita yang paling populer dari keseluruhan berita yang ditayangkan pada hari itu. Berita top 3 tidak ada di setiap shift, namun hanya ada pada shift malam yaitu ketika bekerja pada waktu 16.00 – 01.00. Jadi, hanya produser yang bekerja pada shift tersebut yang menentukan tiga berita populer, menyiapkan materi, dan naskah. Naskahnya pun berbeda dengan video berita biasa karena dalam berita top 3 produser perlu membuat tiga caption dari setiap berita, membuat naskah opening untuk *content creator* dan membuat naskah *voice over* (VO) yang juga akan diisi oleh *content creator*. Video editor yang bekerja pada shift tersebut juga yang memiliki kewajiban untuk mengedit berita top 3. Selain itu, dalam videonya top 3 juga melibatkan *content creator* (reporter) yang akan tampil di depan kamera untuk melakukan *opening* berita top 3, melakukan *voice over* (VO) pada setiap berita, dan *closing* sebagai penutup.

Praktikkan mendapat kesempatan untuk melakukan *editing* top 3 ketika mendapat jadwal shift malam. Berbeda dengan *editing* video berita

lainnya, top 3 memiliki *background* tersendiri yang sudah disediakan oleh KompasTV. Jadi, praktikan tidak perlu memikirkan *background* yang cocok untuk setiap beritanya. Akan tetapi dibutuhkan skill untuk mengatur setiap volumenya, agar setiap suara yang masuk tidak bertabrakan dan tidak saling tumpang tindih. Dalam berita top 3, praktikan perlu menyesuaikan antara VO, caption, dan video dari berita sehingga ketiga komponen tersebut berjalan beriringan, saling melengkapi, dan jelas antara video dengan VO.

Terdapat tiga *output* yang harus dibuat oleh video editor dalam mengedit berita top 3. Pertama, adalah video berdurasi 1 menit yang akan dipublikasikan di media sosial KompasTV. Video tersebut hanya berupa potongan-potongan *footage* yang diatur sesuai dengan caption tanpa adanya SOT. Kedua, video berdurasi maksimal 4 menit dalam bentuk *high definition* (HD). Video tersebut berisi *opening* dari *content creator*, berita 1, berita 2, berita 3, *closing*, dan *end screen*. Setiap beritanya tidak hanya menampilkan potongan gambar, melainkan terdapat SOT dari narasumber sehingga video editor harus teliti dalam mengedit. Selain itu, setiap berita dijelaskan tidak hanya melalui caption namun juga melalui VO yang dilakukan oleh *content creator* (reporter). Praktikan bertanggungjawab untuk menyelaraskan antara VO, caption, dan *footage* yang ada dari setiap berita. Lebih dari itu, praktikan memperhatikan setiap komponen di dalamnya mulai dari pengaturan audio baik di *background* maupun VOD, transisi di setiap videonya, dan peletakan serta pengaturan komponen lainnya. Ketiga, *output* yang harus dihasilkan adalah *thumbnail*. *Thumbnail* dibuat sesuai dengan template yang dibuat khusus untuk top 3. Dalam *thumbnail* top 3 gambarnya harus mewakili ketiga berita sehingga audiens ketika melihat *thumbnail* sudah mengetahui apa berita apa saja yang menjadi unggulan di hari itu.

Selama melakukan *editing*, praktikan telah menghasilkan 10 berita top 3 yang dipublikasikan di YouTube KompasTV. Berita top 3 di publikasikan khususnya pada malam hari dengan mempertimbangkan intensitas penonton. Selain itu, berita top 3 dibuat agar masyarakat mengetahui berita yang sedang ramai diperbincangkan atau menjadi

highlight di hari tersebut tanpa harus melihat keseluruhan video berita harian.

3. Editor Berita Para-SOT

Para-SOT merupakan berita yang memuat SOT dari para narasumber. Berita para-SOT memiliki jadwal tersendiri dalam kanal YouTube KompasTV karena para-SOT hanya muncul 2 kali dalam sebulan. Tentunya produser yang menentukan hasil wawancara dari tokoh mana saja yang akan dijadikan salah satu dari rangkaian para-SOT. Hasil wawancara yang dipakai mulai dari 4-6 tokoh dan sesuai dengan teman pemberitaan yang dipilih. Setelah produser menentukan berita dan SOT yang akan digunakan, maka produser akan memberikan arahan tersebut kepada video editor.

Dalam melakukan *editing* berita para-SOT tidak banyak komponen yang diperlukan. Komponen utama dan yang harus selalu adalah tetap logo KompasTV, sumber video, judul, dan CG nama narasumber. Berita para-SOT juga tidak membutuhkan komponen tambahan seperti efek karena video yang ditampilkan hanya perlu di roll sampai tokoh selesai membahas permasalahannya. Hanya dibutuhkan transisi agar dari video satu ke video lainnya terdapat jeda dan tidak serta merta berganti video. Selain itu, praktikan juga hanya perlu menyesuaikan volume dari setiap SOT agar suara dari masing-masing video berada di volume yang sama. Setiap video SOT narasumber praktikan harus memperhatikan dengan detail sumber dari setiap videonya karena memiliki sumber yang berbeda-beda. Selain itu, CG nama setiap narasumber dari setiap video harus diperhatikan dengan benar agar tidak terjadi kesalahan penulisan. Kesalahan CG nama akan berakibat fatal dan memungkinkan masyarakat mendapat informasi yang salah mengenai nama setiap tokoh.

Output yang dihasilkan tentunya tidak hanya video, melainkan *thumbnail* juga dibutuhkan. Praktikan membuat *thumbnail* para-SOT sesuai dengan template dari KompasTV. Dalam pengeditan *thumbnail* para-SOT dibutuhkan kreativitas terhadap peletakan setiap narasumber yang berbicara sehingga semua narasumber dapat terlihat di *thumbnail* dan

biasanya praktikan memberikan efek warna yang berbeda-beda pada setiap narasumbernya agar terlihat berbeda.

Selama melakukan *editing*, praktikan telah menghasilkan 8 video para-SOT. Beberapa video para-SOT yang telah dihasilkan mengenai pemberitaan kasus Vina Cirebon, demo putusan MK, dan kedatangan Paus Fransiskus. Video berupa para-SOT dipublikasikan pada pagi hari atau siang hari dengan mempertimbangkan tema pemberitaan pada hari tertentu. Dengan adanya video para-SOT diharapkan masyarakat dapat mengetahui pendapat atau tanggapan dari para tokoh yang berbicara mengenai suatu pemberitaan.

4. Editor Program Digital

KompasTV memiliki beberapa program digital seperti *talk show* dan *podcast*. Menurut Naratama (2014) talkshow atau dialog atau debat atau argumentasi atau blak-blakan atau apalah namanya. Sang pembicara bebas membantah, sang moderator boleh mengkritik, sang bintang tamu boleh menangis, bila memang perlu. Intinya *talk show* merupakan acara yang dibuat untuk saling berbincang dan membahas terkait isu tertentu. Salah satu acara *talk show* yang ada di kanal YouTube KompasTV adalah Rosi. Rosi adalah sebuah acara *talk show* semi investigatif dengan menghadirkan narasumber unik seputar berita terkini dan viral dipandu Rosianna Silalahi. Acara tersebut tayang perdana pada 19 Maret 2015 dan diproduksi oleh Kompas Gramedia (Kompas.tv).

Praktikan melakukan pengeditan pada proses pasca produksi. Jadi, setelah video sudah di produksi, videonya akan diberikan oleh produser kepada video editor. Praktikan menjadi salah satu dari bagian yang membantu dalam pengeditan Rosi. Pekerjaan yang dilakukan berupa memotong setiap segmen dari video keseluruhan *talk show* Rosi yang telah diproduksi. Setelah membantu pada proses tersebut, praktikan juga ditugaskan untuk membuat *thumbnail* untuk pengeditan setiap segmennya yang akan tayang di YouTube. Pengeditan *thumbnail* menggunakan *adobe photoshop* dengan template yang sudah disediakan. Editing *thumbnail* Rosi memberikan tantangan tersendiri bagi praktikan karena praktikan harus mencari angle dan ekspresi yang bagus dari Rosi sebagai pembawa

acara dari KompasTV. Angle dan ekspresi dipilih juga berdasarkan tema per segmen dan judul sehingga antara judul dan visual tidak bertolak belakang. Berikut salah satu *thumbnail* Rosi yang telah praktikan buat:



Gambar 3.4 Hasil *thumbnail* Rosi
Sumber: YouTube KompasTV

Selain itu, praktikan juga ditugaskan untuk mengedit *thumbnail* dalam bentuk vertikal untuk dipublikasikan di media sosial Instagram KompasTV. Dalam *thumbnail* vertikal tidak perlu menampilkan Rosi, melainkan fokus pada orang yang menjadi narasumber. Tentunya pengambilan gambar disesuaikan dengan judul yang diberikan oleh produser Current Affair. Dalam editing *thumbnail* vertikal juga praktikan dapat lebih mengeksplorasi desain dibandingkan dengan editing untuk media YouTube.

Dalam pengeditan *thumbnail* untuk *talkshow* hal yang perlu diperhatikan adalah *host* dan narasumbernya karena mereka merupakan *center of attention* video. Praktikan menerapkan hal tersebut dengan memperhatikan ekspresi yang akan dijadikan *thumbnail* dan tentunya ekspresi mendukung judul dari video. Ekspresi dari Rosi merupakan perhatian utama praktikan karena Rosi selain merupakan *host*, Rosi juga bagian dari KompasTV sehingga setiap ekspresi yang ditunjukkan oleh Rosi walaupun dapat mendukung judul *thumbnail* pemilihan ekspresinya harus tetap menampilkan sisi Rosi yang tegas, ramah, dan tidak menghakimi.

Menurut Merriam Webster, podcast adalah program audio yang dapat diakses melalui internet, di mana file audio tersebut dilampirkan pada data media series dan didistribusikan melalui internet untuk diputar pada perangkat *portable* maupun komputer. Konsep ini memberikan fleksibilitas

kepada pendengar untuk mengakses konten audio kapan saja dan di mana saja. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi dan kebiasaan konsumsi media, perbedaan antara YouTube dan *podcast* semakin kabur. Meskipun menonton video *streaming* di YouTube dan mendengarkan *podcast* adalah dua pengalaman yang berbeda, banyak orang kini menyebutkan bahwa mereka sedang mendengarkan *podcast* padahal mereka menonton siaran YouTuber. Hal ini terjadi karena banyak penyiar *podcast* yang mengunggah video *podcast* ke YouTube dengan judul yang beragam. Di sisi lain, mereka juga mengunggah rekaman audio mereka ke layanan *podcast* lain seperti Spotify, Apple Podcast, atau Google Podcast.

Media seperti KompasTV juga menyediakan layanan *podcast*, di antaranya adalah Lanturan dan Zoomcast. Lanturan adalah *podcast* KompasTV yang membahas isu politik dengan obrolan santai. Praktikan diberikan tugas untuk mengedit proses awal dari *podcast* Lanturan dengan sinkronisasi audio dan visual. Dengan melakukan tugas tersebut praktikan mendapat pemahaman baru bahwa setiap kamera memiliki *treatment* yang berbeda-beda ketika kita akan melakukan sinkronisasi file audio dan visualnya. Selain sinkronisasi, praktikan juga diberikan tugas untuk mengedit video Lanturan yang akan ditayangkan di YouTube short.

Sedangkan Zoomcast adalah *podcast* berita harian yang menyajikan rangkuman terkini dari peristiwa-peristiwa penting yang up-to-date dengan perkembangan terbaru. *Podcast* dilakukan dengan media zoom. Praktikan diberikan tugas untuk mengedit hasil wawancara yang telah dilakukan melalui zoom dengan kreativitas dan komponen yang dibuat sendiri. Jadi, dalam pengeditannya praktikan tidak harus mengikuti template dari KompasTV, melainkan praktikan diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi sampai pada menjadi file utuh. Berikut adalah video Zoomcast yang telah praktikan edit dan tayang di YouTube KompasTV:



Gambar 3.5 Hasil video Zoomcast
Sumber: YouTube KompasTV

Proses pengeditan Zoomcast praktikan dapat mengeksplorasi kreativitas praktikan dalam mengedit. Berbeda dengan mengedit VOD yang atribusinya sudah disediakan dan *template* dari KompasTV, pada Zoomcast praktikan dapat membuat atribusi yang berbeda. Seperti pada sumber dan CG nama narasumber, praktikan mengeksplorasi *template* lain yang dapat dipakai dengan warna yang berbeda juga dengan VOD. Selain itu, praktikan juga menambahkan *background* video yang berbeda dengan namun tetap sesuai dengan identitas KompasTV sehingga warna yang dipilih adalah biru. Peletakan dan komponen lain dalam video juga tetap diperhatikan sehingga videonya tetap terstruktur dan dengan gaya *editing* video yang berbeda. Praktikan juga menambahkan beberapa *insert* gambar yang mendukung penjelasan dari narasumber sehingga video yang ditampilkan tidak monoton dan audiens tidak merasa bosan dengan visual yang sama sepanjang video.

Pratikan meletakkan video *host* dan narasumber dalam *frame* yang sama. Hal tersebut dikarenakan interaksi antara keduanya cukup sering sehingga penonton dapat melihat reaksi antar keduanya. Penambahan *frame* putih pada setiap video juga didasari pada kreativitas praktikan dalam mengolah video. Ptaktikan memberikan *frame* putih dan sedikit efek bayangan pada video agar setiap video dari *host* maupun narasumber tidak terlalu menempel pada *background*. Dengan durasi yang cukup panjang, praktikan juga meletakkan beberapa CG nama dari *host* dan narasumber di beberapa menit tertentu agar penonton tetap mengenali orang yang sedang berbincang dalam Zoomcast.

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Pada saat menjalankan kerja profesi tentunya praktikan memiliki beberapa hambatan dalam melakukan pekerjaan. Munculnya hambatan ketika melakukan pekerjaan didapat dari faktor internal maupun eksternal.. Berikut adalah berbagai hambatan yang dihadapi praktikan ketika bekerja pada departemen digital khususnya saat melakukan pekerjaan sebagai video editor.

1. Kurangnya bahan *footage* video yang akan diedit sehingga seringkali video atau gambar digunakan secara berulang.
2. *Footage* video dengan resolusi yang buruk atau video diambil dengan tidak stabil sehingga video yang dihasilkan juga tidak stabil.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Pada setiap hambatan yang dialami oleh praktikan tentunya terdapat cara untuk mengatasinya dengan berbagai cara, yaitu:

1. Solusi untuk mengatasi keterbatasan *footage*, biasanya praktikan melakukan manipulasi video seperti memainkan *zoom in* atau *zoom out* dari video sehingga penonton tidak bosan ketika melihat video yang ditampilkan berulang. Selain itu, dalam mengatasi keterbatasan *footage*, praktikan akan meminta izin terlebih dahulu kepada produser ketika ingin menambahkan video atau gambar lain. Ketika produser mengizinkan maka masalah keterbatasan *footage* dapat teratasi.
2. Solusi untuk mengatasi *footage* dengan resolusi yang buruk adalah mencoba mengedit untuk menaikkan resolusi dari video, tentunya dengan persetujuan dari produser. Untuk video yang tidak stabil, praktikan akan mencoba menstabilkan dengan tools yang ada di *adobe premiere* atau memilih momen yang lain ketika kamera stabil.