



7.44%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 17 DEC 2024, 11:44 AM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL
0.84%

● CHANGED TEXT
6.59%

Report #24201597

7 11 1 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Di era industri digital yang berkembang pada telah banyak menciptakan platform digital ataupun media sosial. Pada industri tersebut memiliki maksud dan tujuan untuk memberikan informasi ataupun hiburan kepada khalayak luas. Dan untuk saat ini untuk bergabung kedalam industri digital tidak hanya memerlukan kecerdasan sebagai bekal untuk bergabung ke dunia pekerjaan. Pola berpikir yang mencerminkan mentalitas dan ketekunan individu menjadi atribut yang diperlukan bagi siapa pun yang ingin memasuki dunia pekerjaan kualitas ini memiliki potensi untuk ditingkatkan oleh setiap orang. (Kadiyono,2020) Keahlian sendiri terbagi menjadi dua bagian yang dibutuhkan yaitu hard skill dan soft skill. 16 Hard skill keahlian yang dapat diukur dan dipelajari melalui pelatihan dan pendidikan formal. Ini termasuk kemampuan teknis yang diperlukan untuk melakukan tugas tertentu, seperti pengoperasian mesin, penggunaan perangkat lunak, atau penguasaan bahasa asing. Sedangkan soft skill merupakan keahlian yang terkait dengan perilaku dan karakteristik pribadi, seperti kemampuan berkomunikasi, etika, kerja sama, dan kemampuan untuk beradaptasi. Soft skill sering kali tidak dapat diukur secara langsung, tetapi sangat penting dalam lingkungan kerja (Robles, 2012). Dengan adanya kedua skill tersebut mahasiswa harus mempunyai keduanya untuk mempersiapkan diri sebelum masuk dunia kerja. Skill sendiri bisa didapatkan mahasiswa melalui kegiatan organisasi,

kepanitiaan, mata kuliah dan masih banyak tempat yang dapat digunakan untuk mengasah hard skill dan soft skill mahasiswa. Sedangkan softskill yang didapat sebagai seorang video editor antara lain seperti komunikasi, dikarenakan video editor sering kali berkolaborasi dengan divisi-divisi lain untuk menciptakan sebuah konten video, kemampuan berpikir kreatif menjadi faktor pendukung video editor untuk menciptakan ide dan konsep selama pembuatan konten video. Sedangkan dalam bentuk hardskill penguasaan software video editing seperti Capcut, Adobe Premiere, ataupun After Effect, menjadi faktor pendorong video editor untuk menggunakan software editing yang diperlukan, 2 dan tentunya sebagai video editor mampu bekerja dengan cepat karena adanya deadline dalam waktu pengerjaan sehingga editor harus mampu bekerja secara professional dan tidak mengecewakan tim ataupun klien. Universitas Pembangunan Jaya memiliki program Kerja Profesi yang bertujuan memberikan gambaran nyata mengenai tantangan yang akan dihadapi di dunia kerja. Kegiatan ini dirancang untuk mempersiapkan keterampilan yang diperlukan sebelum memasuki dunia profesional. 8 Sebagai salah satu syarat kelulusan, mahasiswa diwajibkan menjalani program ini selama minimal 3 bulan atau setara dengan 400 jam. Mahasiswa harus bekerja sesuai dengan bidang industri yang relevan dengan jurusan broadcasting yang dipilih, dengan dasar materi yang telah dipelajari dalam perkuliahan. Program Kerja Profesi yang diwajibkan oleh kampus telah menjadi bagian penting dari pengalaman pendidikan tinggi di berbagai institusi pendidikan di seluruh dunia. Ini adalah langkah krusial dalam perkembangan mahasiswa, memberikan kesempatan berharga untuk menghubungkan teori yang dipelajari di kelas dengan pengalaman praktis di dunia nyata. Melalui kegiatan ini, praktikan dapat melihat manfaat dan relevansi dari mata kuliah yang diwajibkan oleh kampus dalam mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi dunia kerja. Di Universitas Pembangunan Jaya, terdapat Program Studi Ilmu Komunikasi yang menawarkan dua peminatan, yaitu Broadcast and Journalism serta Public Relations. Broadcast and Journalism berfokus pada pembelajaran tentang penyiaran jurnalistik, proses produksi, dan pengeditan video. Sementara itu,

Public Relations berperan sebagai fungsi manajemen yang mendukung terjalannya komunikasi dua arah serta membangun hubungan antara pihak internal maupun eksternal. Kedua peminatan ini menjadi bagian penting yang perlu dikuasai dalam pelaksanaan kegiatan Kerja Profesi. Dalam melaksanakan Kerja Profesi, praktikan memutuskan untuk terjun ke bidang Media Esports karena sesuai dengan peminatan yang diambil, yaitu Broadcast and Journalism. Praktikan memilih PT Garuda Muthia Shandy, perusahaan media esports pertama di Indonesia yang dikenal dengan nama RevivaLTV. 14 Perusahaan ini bergerak di industri media digital, mencakup platform 3 seperti Instagram, YouTube, TikTok, dan situs web. RevivaLTV dianggap sebagai tempat yang tepat untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama masa perkuliahan. Penerapan tersebut berkaitan erat dengan mata kuliah Media Audio Visual, yang mengajarkan proses produksi untuk menghasilkan konten video yang berkualitas dan layak ditayangkan, serta mata kuliah Manajemen Acara, yang membekali mahasiswa dengan kemampuan berkomunikasi dan berkoordinasi dengan talent maupun tim untuk bekerja sama. Bidang yang dilakukan oleh sang praktikan adalah Video Editor pada Media Esports RevivaLTV pada konten media sosial Tiktok. Saat ini Indonesia menduduki peringkat pertama sebagai pengguna Tiktok terbanyak di dunia per Juli 2024 dengan total 157,6 juta pengguna. Dengan begitu RevivaLTV membuka peluang sendiri dengan memiliki keunggulan dalam mengikuti perkembangan trend dan konten dengan ciri khasnya, salah satu konten Tiktok yang menggambarkan RevivaLTV ialah RevivalCekrek. Hal ini menjadi alasan yang kuat untuk praktikan memilih RevivaLTV sebagai tempat pelaksanaan Kerja Profesi. Terlebih ketika melihat adanya perubahan pada pola industri media saat ini, akan memberikan banyak pengalaman bagi mahasiswa bagaimana perusahaan media esports bertahan di tengah persaingan yang berat. Kegiatan magang memberikan pengalaman kerja langsung dengan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan kompetensi mahasiswa. Dengan hal ini memungkinkan mahasiswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja. Dalam melakukan Kerja Profesi, praktikan ditempatkan pada divisi media, yang

dimana tergabung dengan tim Social Media Specialist, Website Content Editor, Videographer Media, dan Digital Marketing. Selama pelaksanaan Kerja Profesi, praktikan diberikan berbagai tanggung jawab dan tugas yang harus diselesaikan selama masa kontrak berlangsung. Secara umum, tugas praktikan mencakup penyuntingan video, pengambilan video maupun gambar, memberikan ide serta konsep untuk pembuatan video, dan melakukan briefing kepada talent dalam proses pengambilan video. 4 Video Editor merupakan anggota tim produksi yang penting dalam membuat sebuah video di media sosial. Dalam memproduksi sebuah konten video Tiktok Video Editor kepentingan untuk mengikuti proses pembuatan video baik dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Tugas utama dari seorang Video Editor yaitu mengelola hasil video yang sudah direkam oleh VideoGrapher untuk dijadikan video yang menarik sehingga dapat ditayangkan media sosial Tiktok. Seorang Video Editor juga perlu memiliki kemampuan untuk cepat beradaptasi dengan hal-hal baru, karena keterampilan tersebut penting dalam menjalankan persiapan produksi. Selain itu, kemampuan komunikasi yang baik sangat diperlukan dalam bekerja sama dengan tim, karena Video Editor akan terus berinteraksi dengan Talent, Content Creator, dan anggota tim produksi lainnya.

8 18 19 20 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 1.2 8 19 1 Maksud Kerja Profesi 1.

Mendapatkan pengalaman langsung terkait pekerjaan di bidang Ilmu Komunikasi. 2. Memahami berbagai aktivitas dalam bidang media sosial esports sekaligus memperoleh pengetahuan praktis tentang proses produksi konten video media sosial esports yang sesuai dengan mata kuliah. 3. Melaksanakan tugas sebagai Video Editor yang sejalan dengan mata kuliah Media Audio Visual pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Jaya.

18 1.2 2 Tujuan Kerja Profesi 1. Memperoleh pemahaman langsung mengenai cara

kerja di industri Media Esports. 2. Mengalami tantangan dunia kerja yang dapat mendorong pengembangan kualitas diri. 3. Memahami proses produksi konten video untuk dipublikasikan di media sosial TikTok sekaligus mengasah keterampilan baru dalam menciptakan konten video yang menarik dan berkualitas. 1.3 Tempat Kerja Profesi 5 Tempat : RevivaLTV Alamat : Jl. 2 7 H. Kelik.

14, RT.3/RW.8 Klp. Dua, Kec. 2 Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11550 Website : <https://www.revivaltv.id/> Divisi : Media Posisi : Video Editor Alasan memilih RevivaLTV menjadi pilihan untuk Kerja Profesi karena praktikan memiliki hobi dibidang gaming dan ingin sekali mengetahui dunia media esports, mulai dari bagaimana proses pembuatan konten video untuk di publikasikan di media sosial. Selain itu RevivaLTV juga merupakan media esports yang menjadi pelopor media – media esports di Indonesia sehingga dapat menjadi alasan kuat untuk praktikan memilih perusahaan tersebut. RevivaLTV merupakan salah satu media esports terkemuka di Indonesia. Dengan praktikan melakukan Kerja Profesi disini akan memberikan praktikan kesempatan untuk bekerja di lingkungan yang professional dan memiliki pengalaman berharga dalam industri media esports. Selain itu, RevivaLTV juga memiliki portal berita yang membahas topik seputar esports nasional dan internasional, serta berbagai konten di media sosial. Hal ini menciptakan lingkungan yang dinamis dan memberikan banyak peluang bagi praktikan untuk ikut serta dalam produksi konten berkualitas. Praktikan yakin bahwa selama menjalani Kerja Profesi, praktikan akan memiliki kesempatan untuk mengamati dan terlibat langsung dalam proses produksi konten video, yang akan membantu praktikan memahami industri media esports dengan lebih mendalam.

1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi

6 Table 1.2 Timeline Kerja Profesi (Sumber : Dok. Internal Praktikan)

Pada minggu terakhir bulan Mei, praktikan mempersiapkan segala urusan administrasi sebelum melamar pekerjaan untuk Kerja Profesi. Pembuatan CV menjadi langkah penting dalam proses persiapan tempat Kerja Profesi. Proses pembuatan CV melibatkan serangkaian langkah krusial untuk memastikan bahwa CV menggambarkan profil, pengalaman, dan kualifikasi dengan tepat. Selain itu, praktikan juga menyiapkan portfolio yang berisi karya-karya yang telah dibuat. Pada minggu ketiga dan keempat, praktikan mencari informasi mengenai lowongan magang melalui aplikasi Glints dan langsung mengajukan lamaran magang di perusahaan yang diinginkan. Pada minggu terakhir bulan Juni, praktikan mendapatkan panggilan wawancara di salah

satu RevivaLTV untuk ketahap selanjutnya yaitu wawancara HR. Setelah mendapatkan panggilan wawancara, praktikan menunggu wawancara selanjutnya dari RevivaLTV, pada minggu pertama bulan Juli praktikan mendapatkan panggilan wawancara kembali yaitu wawancara user oleh RevivaLTV, setelah melewati wawancara user, praktikan menunggu jawaban dari HR RevivaLTV, dan pada tanggal 5 Juli 2024 praktikan dinyatakan diterima di RevivaLTV sebagai Video Editor Intern. Proses pembuatan surat pengantar dan CV merupakan langkah yang sangat penting, karena keduanya adalah elemen utama dalam mempersiapkan diri untuk melamar Kerja Profesi atau kesempatan akademik. Surat pengantar memberi kesempatan untuk menjelaskan motivasi dan minat praktikan terhadap posisi atau program yang dilamar, sementara CV menyajikan informasi mengenai riwayat pendidikan dan pengalaman kerja praktikan. Kedua dokumen ini digunakan oleh perekrut atau panel seleksi untuk menilai kualifikasi dan potensi praktikan sebagai calon. Oleh karena itu, penyusunan surat pengantar dan CV dengan cermat dan efektif dapat berpengaruh besar terhadap keberhasilan praktikan dalam mendapatkan peluang yang diinginkan. 7 Setelah melakukan persiapan untuk Kerja Profesi, praktikan menyusun laporan kegiatan untuk melengkapi administrasi dan dokumentasi. Selama proses tersebut, praktikan melaporkan setiap kegiatan yang dilakukan selama masa Kerja Profesi di perusahaan RevivaLTV, dengan bimbingan dari dosen dan mentor di tempat kerja. Periode Kerja Profesi berlangsung selama 3 bulan, mulai dari 8 Juli 2024 hingga 8 Oktober 2024, dengan jam kerja setiap hari mencapai 8 jam, sehingga memenuhi persyaratan 400 jam kerja. Sistem kerja praktikan adalah rutin bekerja dari Senin hingga Jumat, dan biasanya ada jam kerja tambahan jika diperlukan untuk liputan. Praktikan menjalani proses kerja rutin setiap hari, mulai dari pra- produksi, produksi, hingga pasca-produksi. 17 BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI 3.1 Bidang Kerja Perkembangan di era digital merupakan suatu era atau zaman yang telah mengalami kondisi perkembangan kemajuan di lingkup kehidupan ke arah yang serba digital. Dan salah satu yang paling berdampak ialah media massa yang dapat

berupa dalam bentuk suara, maupun visual. Media audio visual menjadi populer terutama di Indonesia, media yang berbentuk visual ataupun audio sudah menjadi hal yang dibutuhkan bagi Masyarakat. Untuk menghasilkan konten visual ataupun audio yang nantinya akan dibuat oleh tim produksi dimana peran Video Editor dan Videographer dibutuhkan pada setiap pembuatan konten yang akan dipublikasi. **6** Video editor adalah seseorang yang memproses memilih, merangkai, Menyusun ulang, dan memanipulasi video-video yang sudah direkam menjadi satu rangkaian video sehingga menjadi sebuah cerita utuh sebagaimana yang di inginkan sesuai konsep yang telah ditentukan (Rahayu Eva Sri, 2020). Dalam sebuah tim untuk menghasilkan suatu video terdapat banyak peran – peran yang ada dalam pembuatan sebuah konten. Terdapat tahapan yang berurutan agar tidak terjadi kesalahan seperti pra production, production, dan pasca production. Praktikan terlibat dalam kegiatan produksi untuk konten RevivalTV yang berfokus pada esports entertainment. Tugas yang dijalankan oleh praktikan berkaitan dengan proses produksi suatu konten. Praktikan bertanggung jawab atas pengambilan gambar serta pengolahan audio dan video untuk menghasilkan konten yang berkualitas dan siap dipublikasikan. Setiap progress dari persiapan pembuatan konten tentunya membuat praktikan mempelajari alat dan media yang akan dipakai untuk membuat sebuah video ataupun audio terkait konten yang akan dipublikasi. Praktikan dapat dengan cepat memahami dan mengoperasikan 18 alat-alat yang digunakan, sesuai dengan panduan yang diberikan oleh pembimbing di lokasi kerja profesi. Selama menjalani kerja profesi, praktikan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dari mata kuliah selama masa perkuliahan. Salah satu mata kuliah yang sangat relevan dengan proses produksi adalah Media Audio Visual, baik dari segi teori maupun praktik, karena memiliki keterkaitan langsung dengan pembuatan konten audio visual. Praktikan mendapatkan pekerjaan untuk menyusun video dan audio yang pernah dipelajari dalam mata kuliah tersebut sehingga praktikan dapat dengan mudah melakukan pekerjaan yang diberikan. Setiap proses dalam pengerjaan konten praktikan juga mempelajari hal – hal bar

u yang belum didapatkan dalam pembelajaran Mata kuliah Media Audio Visual memiliki peran penting dalam program studi penyiaran atau bidang sejenis di berbagai perguruan tinggi dan lembaga pendidikan yang menawarkan program tersebut. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa diberikan pemahaman mendalam mengenai seluruh rangkaian proses produksi audio visual, mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Begitu pentingnya pemahaman mendalam terkait media audio visual terletak pada hubungannya dengan dunia kerja di industri penyiaran. Bagi praktikan yang akan bekerja sebagai Video Editor dan Videographer, yang dimana merupakan posisi penting dalam memproduksi sebuah konten audio visual, pemahaman yang kuat terkait proses produksi media audio visual sangatlah berharga. Praktikan harus memahami proses produksi dan publikasi audio visual agar dapat melaksanakan tugas-tugas mereka secara efektif. Mata kuliah ini menjadi dasar yang kokoh bagi mahasiswa yang bercita-cita menjadi Video Editor atau Videographer, dengan membekali mereka keterampilan praktis yang dibutuhkan di bidang audio visual. Dengan demikian, mata kuliah ini berperan sebagai fondasi utama dalam memahami dan melaksanakan tanggung jawab seorang Video Editor dan Videographer di dunia produksi audio visual.

3.1.1 Bidang Kerja Utama 3.1.2 Video Editor 19 Praktikan

menjabat sebagai video editor di RevivaLTV memiliki peranan penting dalam menciptakan sebuah konten video pada media sosial Tiktok. 3 Seseorang yang melakukan proses editing disebut sebagai editor, video editor bertanggung jawab dalam menyusun dan merangkai hasil produksi shooting yang sudah selesai (Bordwell & Thompson, 2016) . Seorang Video Editor adalah individu yang memegang peranan penting dalam industry film, hiburan, dan produksi video. Fungsi mereka sebagai kerangka dalam proses produksi yang berfokus pada pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Walaupun biasanya posisi video editor berada di posisi akhir dalam proses produksi sebuah konten, namun video editor memiliki dampak yang sangat besar dalam penyelesaian sebuah konten secara utuh. 3 Menurut Thompson & Bowen (2017), editing merupakan salah satu metode untuk menyempurnakan sebuah film, yang

dilakukan pada saat pasca produksi dari sebuah produksi film. Tugas utama seorang Video Editor pada konten RevivaLTV mencakup beberapa aspek persiapan dalam sebuah konten.

12 Video Editor diberikan tanggung jawab dalam menggabungkan berbagai footage, sound effect, wawancara, grafis, serta dialog menjadi sebuah video utuh. Video editor menggunakan software edit video untuk menghasilkan video yang layak untuk dipublikasikan, mereka juga harus memberikan beberapa efek khusus dalam suatu video agar video yang dihasilkan terlihat menarik. Video editor juga memiliki wewenang untuk mengatur durasi dan struktur video yang dihasilkan, namun sebelumnya video editor akan terlebih dahulu berdiskusi terhadap tim produksi untuk menentukan durasi dan struktur sebuah video. Untuk mendapatkan jumlah penonton dan jumlah likes yang banyak, maka video editor berhak untuk terlibat dalam proses penentuan dalam publikasi agar video dapat FYP sehingga mendapatkan jumlah penonton dan likes yang banyak. FYP atau For Your Page merupakan laman yang berisikan video hasil dari kurasi algoritma Tiktok yang sesuai dengan tingkat ketertarikan dan minat penonton, fungsi dari FYP sendiri adalah untuk memudahkan pengguna menemukan konten maupun kreator yang disukai. Seorang Video Editor harus memiliki keterampilan multitasking, kemampuan komunikasi yang efektif, serta fleksibilitas untuk cepat beradaptasi 20 dengan perangkat dan perangkat lunak yang digunakan. Meskipun berada di posisi akhir dalam industri hiburan, menjadi Video Editor memberikan wawasan mendalam tentang keseluruhan proses produksi dan merupakan langkah awal yang baik untuk memulai karier di industri ini. Pra Produksi Memasuki tahapan awal dalam membuat sebuah konten video, proses yang dilakukan pertama kali adalah menentukan konsep dan ide dengan sesama tim yang lain. Hal ini dilakukan agar konten yang dihasilkan memiliki daya Tarik dan memiliki nilai identitas yang berbeda dari konten – konten yang serupa.

5 9 Menurut Morris (2015), tahapan produksi merupakan kegiatan yang dimulai dari pembahasan ide atau gagasan awal sampai pada pelaksanaan pengambilan gambar atau yang disebut dengan shooting. Meskipun dalam tahapan awal video editor tidak terlalu berperan banyak dalam pra produksi, namun

video editor turut serta dalam menyumbang beberapa ide dan konsep – konsep editing dalam pembuatan konten video yang akan dijalankan. 1.

Mempersiapkan Peralatan Editing yang Digunakan Sebagai Video Editor praktikan perlu melakukan beberapa persiapan dalam tahap pra produksi diantaranya adalah menyiapkan software penyuntingan video meliputi Adobe Premier Pro CC, Apple Final Cut Pro X, Apple iMovie, Corel VideoStudio Ultimate, CyberLink PowerDirector, Adobe Premiere Elements, Magix Movie Edit Pro Premium, Pinnacle Studio Ultimate, Wondershare Filmora, dan Nero Video (Muchmore, 2018). Namun sebelum itu tentunya video editor memerlukan

device untuk menjalankan software editing maka dari itu video editor memerlukan laptop ataupun komputer untuk melakukan proses editing. Saat ini software editing sudah beraneka ragam dan salah satu aplikasi yang

biasa digunakan praktikan adalah CapCut, praktikan menggunakan software CapCut dikarenakan software tersebut memiliki sistem spesifikasi yang ringan dan merupakan software yang memiliki banyak fitur di dalamnya dengan demikian software CapCut agar kedepannya proses editing dapat berjalan dengan lancar. 21 2. Membuat Ide dan Konsep Sebagai Video Editor atau

tim produksi perlu menentukan ide dan konsep yang akan di terapkan pada konten video yang akan dibuat, konsep ide yang menarik dapat meningkatkan minat penonton dan jumlah likes pada video, maka dari itu konsep ide sangat penting dalam sebuah video. Praktikan akan bekerja sama dengan seluruh tim produksi untuk menemukan ide konsep yang menarik, namun video editor akan mencari referensi terkait video yang akan dibuat melalui berbagai macam sumber, baik dari Film ataupun konten yang sedang viral. Ide merupakan pikiran atau gagasan yang muncul di benak seseorang yang dapat dikembangkan menjadi pengetahuan, rencana, atau tindakan yang nyata (Alex Sobur, 2003). Sedangkan konsep dalam produksi video merupakan ide pokok yang menjadi acuan untuk membangun keseluruhan elemen dalam produksi, mulai dari aspek naratif, hingga emosi yang ingin dibangkitkan (Himawan Prasista, 2020).

5 Produksi Tahap produksi merupakan seluruh kegiatan pengambilan gambar baik di studio ataupun diluar ruangan. 15 Dalam

proses produksi, video editor lebih banyak dalam melakukan diskusi terhadap sutradara atau videografer. Video editor juga berperan penting dalam proses ini karena dalam pengerjaannya video editor bertanggung jawab atas segala penyuntingan gambar yang nantinya akan digunakan. Dalam proses ini video editor bekerja sama dengan tim produksi untuk menghasilkan gambar yang baik.

1. Mengimpor dan Mengatur Footage Menurut Ardianto dan Q-Anees (2017) footage sering digunakan untuk menggambarkan hasil pengambilan gambar video yang memiliki fungsi sebagai bahan dasar penyuntingan untuk menghasilkan sebuah cerita visual. Secara umum, footage video adalah rekaman asli yang belum diedit dan berfungsi sebagai bahan dasar dalam produksi video. Ini bisa mencakup berbagai jenis rekaman, seperti wawancara, atau apapun yang direkam selama proses produksi berlangsung. proses ini dilakukan 22 setelah pengambilan video selesai dilakukan dan Video Editor segera melakukan transfer file untuk melakukan editing.
2. Memulai Rough Cut Setelah footage dikumpulkan video editor akan menyusun video menjadi editan kasar (rough cut) shot – shot dirangka i secara berurutan, tanpa efek suara ataupun musik. Rough cut merupakan langkan penyuntingan menengah di mana penyuntingan berfokus pada pemilihan dan pengaturan rekaman, dan menyisakan penyempurnaan terperinci untuk tahap selanjutnya (Brown, 2016). Pasca Produksi Kegiatan pasca produksi memiliki peranan yang penting terutama pada kegiatan setelah melakukan pengambilan video. Tahapan pasca produksi merupakan tahap dimana Video Editor bekerja secara penuh, dikarenakan ini merupakan tahapan akhir seorang Video Editor dalam menyelesaikan sebuah video.

1 4 Tahapan editing merupakan tahapan terpenting dalam akhir sebuah pembuatan video karena tanpa editing, shot gambar yang ditampilkan masih berbentuk stock shot yang terdapat banyak kesalahan dan tidak berurutan saat perekaman shooting sehingga jika disajikan maka pesan video tidak tersampaikan kepada penonton.

- 1 Saat proses editing berlangsung video editor bertugas mengurutkan shot hasil rekaman menjadi cerita yang utuh (Setyawan & Heri, 2015). Editing merupakan proses memilih, mengurutkan atau menyusun shot gambar hingga menjadi karya audio

visual utuh yang mampu menghasilkan pesan sesuai alur cerita pada naskah (Setyawan & Heri, 2015). Editor dituntun dapat melakukan pembaruan dengan menyusun ulang hasil stock shot yang diambil selama proses pengambilan gambar, ini berarti editor dapat mengedit dan mengatur kembali materi yang ada untuk menciptakan konten yang lebih segar atau sesuai kebutuhan yang baru. Proses ini melibatkan pemilihan gambar, penyesuaian urutan, dan penambahan elemen visual lain agar hasil akhirnya menarik dan relevan.

1. Fine Cut 23 Tahapan ini merupakan tahapan pengeditan dimana editor menyempurnakan potongan video setelah tahap rough cut. Fine cut merupakan tahap dalam penyuntingan di mana semua elemen kreatif dan teknis dipoles, dengan memiliki fokus kepada penyempurnaan waktu, ritme dan kontinuitas yang mulus (Steve Hullfish, 2017). Fine cut memiliki fokus yang mendalam terhadap setiap elemen, bagian, suara, dan gambar diperiksa dengan detail untuk memastikan semua terikat dengan baik. Setelah menyelesaikan fine cut, editor menyiapkan video untuk pemotongan akhir, semua detail telah diselesaikan dan konten siap untuk dipublikasikan.

2. Color Grading Pada tahapan ini editor akan memanipulasi warna visual atau gambar asli yang berasal dari stock shot yang diberikan oleh videografer. proses yang digunakan dalam pasca-produksi untuk meningkatkan visualisasi karya film atau video. Color grading merupakan seni untuk mengatur dan menyeimbangkan warna pada suatu gambar untuk membangkitkan respons emosional tertentu atau untuk menyesuaikan dengan estetika tertentu (Richard D. Zakia, 2014).

3. Transisi dan Efek Visual Transisi video adalah teknik pengeditan yang digunakan untuk menarik perhatian penonton dari satu adegan ke adegan lainnya. Dalam produksi video, transisi bukan hanya alat untuk menggerakkan gambar, tetapi juga membantu membangun plot, menciptakan ritme, dan mengekspresikan emosi. Transisi juga dapat mempengaruhi nada dan suasana dari keseluruhan produksi, dengan beberapa teknik transisi yang menciptakan efek dramatis dan yang lainnya dengan lebih halus dan mendukung alur cerita (Blain Brown, 2016). Dengan memilih jenis transisi yang tepat, video editor dapat meningkatkan

pengalaman visual dan mendukung narasi secara keseluruhan. Selain itu, transisi juga dapat membantu menghubungkan elemen-elemen dalam video dan untuk menciptakan alur yang lebih terintegrasi dan konsisten. 4.

Penyuntingan Audio 24 Dalam tahap ini praktikan memiliki tugas untuk melakukan proses penyuntingan audio dikarenakan kualitas suara yang baik merupakan kunci untuk menciptakan pengalaman menonton yang menyeluruh. Penyuntingan audio melibatkan manipulasi suara secara cermat untuk memastikan kejelasan, keseimbangan, dan keselarasan dalam suatu video, dengan tujuan untuk menghilangkan kebisingan yang tidak diinginkan, menyeimbangkan level suara, dan meningkatkan suara untuk dampak emosional yang diinginkan (Jason Corey, 2017). Sinkronisasi audio dan video menjadi bagian dalam tahap penyuntingan audio dikarenakan Video Editor perlu memastikan bahwa dialog, suara latar, dan efek suara lainnya sinkron dengan gambar yang disajikan. Ketidaksesuaian antara audio dan video dapat mengganggu penonton dan mengurangi kualitas produksi. Audio Cleaning merupakan tahapan selanjutnya dalam penyuntingan audio, dimana praktikan akan melakukan penghapusan kebisingan latar belakang atau noise audio seperti dengungan, atau gangguan audio lainnya yang tidak diinginkan. Audio yang jernih penting untuk memastikan dialog dapat didengar dengan jelas dan efek suara dapat dirasakan dengan tepat. Efek suara dan music merupakan tahapan Video Editor dalam menambahkan efek suara tambahan seperti benda jatuh, suara tertawa, atau efek atmosfer lainnya untuk meningkatkan efek suara. Musik juga merupakan bagian yang penting dalam suatu video, karena music sendiri dapat meningkatkan emosi dan memperkuat cerita pada video, penggunaan video harus ditentukan berdasarkan tema ataupun footage yang digunakan, tidak sembarang musik dapat diterapkan pada footage yang digunakan. 5. Caption Caption merupakan teks yang ditampilkan di layar untuk memberikan informasi tambahan atau menjelaskan konteks dari gambar atau video yang ditampilkan (Hidajanto & Andi, 2017). Caption sendiri berfungsi untuk meningkatkan pemahaman penonton, terutama bagi mereka yang memiliki kesulitan mendengar atau yang tidak memahami bahasa yang

digunakan dalam video. Selain itu, caption juga membantu 25 memperjelas informasi yang mungkin tidak sepenuhnya ditangkap oleh penonton hanya dengan mendengarkan audio saja. 6. Export Tahapan ini merupakan akhir dari proses pembuatan sebuah video dengan tujuan video yang dihasilkan dapat sesuai dengan apa yang diinginkan oleh tim. Export atau ekspor merupakan proses mengubah proyek video yang telah diedit menjadi file akhir yang siap dipublikasi (Maxim Jago, 2022). Proses ini merupakan langkah terakhir untuk menggabungkan seluruh elemen yang telah diedit menjadi satu file video. Memilih format file yang tepat, seperti MP4 atau MOV, dan codec yang tepat sangatlah penting karena mempengaruhi ukuran dan kualitas video Anda. Selain itu, pengguna perlu mengonfigurasi pengaturan kualitas seperti resolusi dan bitrate untuk memastikan video diputar dengan baik di berbagai platform. Menggunakan preset ekspor yang tersedia akan mempercepat proses dan memastikan hasil yang konsisten. 7. Revisi dan Evaluasi Revisi merupakan tahapan dalam pengeditan yang melibatkan perbaikan dan penyempurnaan konten setelah produksi awal. Proses ini melibatkan beberapa tahap, termasuk pengeditan konten, di mana editor memotong, menambah, atau menyusun ulang klip untuk membuat alur cerita yang lebih menarik. Selain itu, revisi tersebut mencakup perbaikan visual seperti, meningkatkan tampilan video secara keseluruhan dengan mengoreksi warna, menambahkan efek visual, dan banyak lagi. Yang tak kalah penting adalah elemen audio, dengan kualitas suara yang lebih baik dan keseimbangan yang lebih baik antara musik dan dialog. 17 Menambahkan elemen seperti teks dan grafik membantu memperjelas informasi yang disampaikan. Dengan melalui tahap revisi, video tidak hanya menjadi lebih menarik secara estetika, tetapi juga lebih efektif dalam menyampaikan pesan kepada audiens, memastikan bahwa komunikasi yang ingin dicapai dapat diterima dengan baik. Evaluasi adalah proses sistematis yang bertujuan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi terkait suatu kegiatan 26 atau program (Arikunto, 2013). Tujuan dari evaluasi sendiri adalah untuk meningkatkan kualitas dan memberikan umpan balik dari apa yang dihasilkan

sebelumnya, sehingga untuk kedepannya dapat menjadi lebih baik lagi. 3.2 Pelaksanaan Kerja Praktikan menjalankan tugas dalam memproduksi konten video yang menarik dan informatif, sesuai dengan karakter perusahaan RevivaLTV. Proses produksi yang dilakukan praktikan mencakup tahap publikasi sebelum konten video dipublikasikan di media sosial. Media sosial memiliki berbagai platform, dan praktikan ditempatkan di platform TikTok yang fokus pada dunia esportstainment, dengan mengemas konten video yang menarik. Praktikan berada dalam divisi Media. Dalam proses produksi konten video TikTok, terdapat beberapa tahapan yang dilalui praktikan dalam membuat sebuah video. Praktikan terlibat dalam setiap tahap produksi untuk memastikan konten yang dihasilkan dapat tayang dan menarik. **13** Tiga tahap utama yang dijalani praktikan dalam memproduksi konten video adalah pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pada ketiga tahap ini, peran video editor sangat penting, di mana praktikan diperlukan untuk memenuhi berbagai kebutuhan yang ada. 3.2.1. Praproduksi Praproduksi merupakan tahapan awal video editor dalam melakukan proses editing, terdiri dari beberapa proses yang harus dilewati terlebih dahulu. Proses – proses pada tahapan ini sangatlah penting, karena untuk melakukan editing, video editor harus melakukan tahapan ini terlebih dahulu. Proses pertama dalam tahapan praproduksi yang harus dilakukan video editor adalah mempersiapkan peralatan editing yang digunakan yang tentunya device atau software editing harus dipersiapkan terlebih dahulu sebelum melakukan editing. Hal ini dibutuhkan karena merupakan alat untuk menjahit video – video yang nantinya dihasilkan oleh videografer. Setelah proses mempersiapkan peralatan editing yang akan digunakan, maka selanjutnya praktikan dapat menentukan ide dan konsep untuk konten video yang akan dihasilkan. 27 1. Mempersiapkan Peralatan Editing yang Digunakan Pada tahapan ini sebagai video editor praktikan perlu menyiapkan device untuk editing seperti laptop dan software editing seperti Adobe Premiere, Capcut, Adobe After Effect, pada awalnya praktikan menggunakan device pribadi dan software pribadi untuk melakukan tahapan editing, namun dikarenakan terdapat kendala seperti software yang digunakan



mengalami not responding maka dari itu mentor menyiapkan komputer kantor untuk digunakan praktikan, serta mentor memberikan software yang telah berlangganan sehingga praktikan tidak perlu mengeluarkan uang pribadi untuk berlangganan. 2. Membuat Ide dan Konsep Setelah mempersiapkan alat editing, praktikan membuat ide terkait konten video apa yang akan dibuat. Praktikan melakukan riset untuk menemukan konten yang menarik untuk dibuat. Riset yang dilakukan adalah melakukan benchmarking dengan konten media serupa, praktikan menemukan ide terkait konten alur cerita game horror dan menerapkan konsep storytelling, praktikan menerapkan konsep storytelling yang dimana berbeda dengan konsep video lainnya, dikarenakan pembuatan konten alur cerita game horror membutuhkan pembawaan yang mendramatisir sehingga penonton dapat merasakan sensasi horror dengan melihat konten yang dihasilkan. Setelah menemukan ide dan konsep, praktikan berdiskusi dengan content creator terkait ide dan konsep yang akan dibuat, dan hal ini menunggu persetujuan dari content creator. Setelah konten disetujui content creator akan membuat brief kepada content writer untuk membuat naskah VO dan melakukan perekaman suara yang nantinya akan diinput kedalam konten alur cerita game horror. 3.2.2 Produksi Produksi merupakan tahapan lanjutan praktikan dalam membuat konten video Tiktok. Tahapan ini terdiri dari 2 proses utama yang harus dilakukan oleh 28 praktikan sebagai video editor, proses ini terdiri dari mengimpor dan mengatur footage gambar atau video untuk dijadikan sebagai bahan materi editing untuk menciptakan konten yang bagus dan menarik. Praktikan akan memindahkan file dari memory card atau handphone dan kemudian dipindahkan ke komputer yang digunakan oleh praktikan melakukan editing. Setelah itu praktikan melakukan rough cut yang dimana footage yang sudah dipindahkan dimasukan ke software capcut untuk dilakukan proses pemotongan atau cutting. 1. Mengimpor dan Mengatur Footage Mengimpor atau memasukan file yang dari memorycard atau handphone memiliki tahapan yang berbeda, apabila praktikan diberikan memorycard kamera, praktikan membutuhkan card reader untuk dapat membaca file dari memorycard

dan apabila praktikan diberitahu bahwa proses pengambil footage menggunakan handphone, biasanya praktikan akan dikirimkan sebuah file dengan format document melalui aplikasi whatsapp atau googledrive praktikan harus mengunduh file yang baru dikirim oleh jurnalis atau videografer untuk disimpan di komputer.

2. Rough Cut Setelah semua footage sudah diberikan dan didownload kemudian praktikan segera membuka software capcut untuk melakukan proses selanjutnya yaitu rough cut. Pada tahapan ini praktikan mengimpor atau memasukan footage ke software capcut dan mulai menyusun kasar terlebih dahulu untuk menentukan bagian – bagian mana yang akan digunakan dan bagian mana yang akan di potong. Gambar 3.2 Proses Rough Cut (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 29

3.2.3 Pasca produksi Pada tahapan akhir, seorang video editor harus mulai bekerja dengan detail karena pada tahapan inilah video editor akan secara luas akan mengelola footage lebih dalam sebagai langkah akhir dalam menghasilkan konten video yang akan dipublikasi ke Tiktok. Berbeda dengan tahapan – tahapan pekerjaan dengan content creator ataupun content writer, disini video editor akan memulai pekerjaan yang sebenarnya dalam melakukan editing secara detail. Tahapan ini terdiri dari 7 proses yaitu fine cut, color grading, transisi dan efek visual, penyuntingan audio, caption, export, revisi dan evaluasi. Hal ini merupakan bagian krusial dalam melakukan editing karna praktikan akan bertanggung jawab dalam pembuatan video yang menarik dan bagus untuk dipublikasikan.

1. Fine Cut Setelah melakukan proses rough cut praktikan segera melakukan tahap selanjutnya yaitu fine cut. Disini praktikan akan memulai fokus pada hal – hal kecil dan detail dalam melakukan editing pada tahapan ini praktikan akan memasukan audio yang sesuai dengan konten video yang dibuat, karena audio merupakan salah satu penentu ritme untuk nantinya menentukan transisi pada tahapan selanjutnya. Penentuan durasi dan bagian – bagian mana saja yang akan dipotong di potong sehingga video yang dihasilkan berjalan sesuai skenario. Gambar 3.3 Proses Fine Cut (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 2.

2. Color Grading Pada tahapan ini praktikan akan melakukan manipulasi warna

pada video dengan melakukan tahapan color grading, dikarenakan 30 software capcut sudah menyediakan fitur filters yang memudahkan praktikan dalam menyesuaikan warna yang diinginkan, dan telah menyediakan berbagai macam variasi warna dan tone sehingga, praktikan akan menyesuaikan filters yang akan diterapkan pada video. Disini praktikan akan menyesuaikan filters mana yang sesuai dengan konten yang dibuat. Gambar 3.4 Proses Color Grading (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3. Transisi dan Efek Visual Tahap ini praktikan akan menggabungkan footage dengan menambahkan transisi agar perpindahan antara footage terlihat lebih menarik dan rapih dengan dimudahkan oleh software capcut praktikan tidak memiliki kesulitan pada tahapan ini, dikarenakan capcut juga menyediakan berbagaimacam efek visual dan transisi yang diberikan secara gratis dan juga ada yang berbayar, praktikan tidak bisa sembarangan untuk memberikan transisi karena tidak semua footage memerlukan transisi ataupun efek visual, sehingga praktikan hanya akan memberikan transisi ataupun efek visual yang dibutuhkan saja.

31 Gambar 3.4 Visual Effect (Sumber: Dokumentasi Pribadi) Efek visual yang diterapkan pada gambar diatas merupakan contoh face swap yang dimana praktikan mengubah muka player esports menjadi muka Ronaldo, hal ini diterapkan dikarenakan sesuai dengan perkataan yang diucapkan oleh player tersebut.

4. Penyuntingan Audio Pada tahapan ini praktikan akan melakukan penyuntingan audio atau manipulasi audio apabila audio yang dihasilkan memiliki kebisingan maka dari itu setiap proses editing praktikan akan dengan teliti mendengarkan audio yang dihasilkan pada saat perekaman suara atau memotong bagian yang salah. Software capcut sendiri menyediakan fitur AI untuk mengurangi noise yang mengganggu disaat proses perekaman terjadi, dengan begitu fitur tersebut membantu meringankan pekerjaan praktikan dalam menghilangkan suara bising yang mengganggu.

5. Caption Tahapan ini praktikan sebagai video editor akan membuat caption text untuk meminimalisir apabila terjadi kesalahan pada audio maka penonton akan tetap mengerti isi dari video yang dihasilkan maka dari itu setiap konten yang dihasilkan oleh RevivaLTV selalu memberikan caption

selain untuk meminimalisir kesalahan tetapi juga untuk membuat penonton bisa menikmati konten tersebut dimana pun mereka berada, meskipun di tempat ramai sekalipun. 32 Gambar 3.6 Proses Pembuatan Caption (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 6. Export Tahapan ini merupakan proses akhir video editor dalam melakukan proses editing, setelah video selesai diedit video editor akan melakukan proses export, yang nantinya hasil video tersebut dapat dipublikasi dan dapat dikirim ke content creator untuk di cek terlebih dahulu. Pada tahapan export praktikan akan menentukan terlebih dahulu dimana lokasi penyimpanan apabila proses export telah selesai, menentukan nama file yang akan di export, menentukan resolusi yang diinginkan, praktikan biasanya menggunakan resolusi 2K dikarenakan pada saat video yang telah dihasilkan dipublish ke Tiktok secara otomatis video akan terkompresi maka dari itu RevivaLTV menerapkan syarat export dengan resolusi 2K. 7. Revisi dan Evaluasi Ini merupakan tahapan penentuan apakah video yang telah dibuat sudah sesuai dengan kriteria konten RevivaLTV dan apabila terdapat beberapa bagian yang kurang bagus, maka praktikan akan melakukan editing ulang sesuai dengan hasil revisi yang telah ditentukan oleh content creator. Namun apabila video yang dihasilkan tidak memiliki revisi maka konten video yang telah praktikan buat sudah bisa untuk di publikasi di Tiktok RevivaLTV. Ketika praktikan menyelesaikan video yang dibuat, tidak jarang praktikan menerima masukan sebagai bahan evaluasi untuk kedepannya terkait dengan konten video yang dibuat, namun dengan demikian praktikan terus mengalami perkembangan yang signifikan dan lebih banyak mengeksplor hal – hal baru dalam teknik editing. 3.3 Bidang Kerja Tambahan 1. Videografer RevivaLTV Selain menjadi video editor praktikan juga memiliki pekerjaan tambahan yaitu menjadi videografer. Praktikan bertanggung jawab dalam pengambilan 33 footage video ataupun gambar yang dibutuhkan apabila diminta oleh mentor, selama menjadi videografer praktikan menggunakan kamera yang disediakan kantor untuk mengambil footage. Praktikan juga perlu menyiapkan storyboard untuk panduan pengambilan gambar, namun tidak luput juga praktikan

langsung mengambil footage tanpa membuat storyboard tetapi praktikan terlebih dahulu melihat referensi video yang telah dibuat sebelumnya. Dengan pengetahuan terkait penggunaan kamera dan komposisi pengambilan gambar, praktikan tidak mengalami kesulitan ketika diberikan tanggung jawab untuk mengambil sebuah footage untuk kepentingan konten. Namun tidak selamanya praktikan menggunakan kamera untuk mengambil footage, praktikan juga sering kali menggunakan handphone yang disediakan kantor untuk pengambilan footage 2. Peliputan Praktikan juga memiliki pekerjaan tambahan lainnya yaitu meliput beberapa kegiatan esports yang ditugaskan oleh RevivaLTV untuk meliput beberapa kegiatan esports, karena sesuai dengan mata kuliah seperti PBTv, pengantar jurnalistik, jurnalisme online sehingga praktikan tentunya sudah memiliki dasar – dasar peliputan jurnalistik maka praktikan dapat menjalankan pekerjaan tersebut. Praktikan akan melakukan wawancara terhadap atlet esports, pelatih, streamer, ataupun content creator. Salah satu kegiatan yang praktikan liput adalah acara WCG, World Cyber Games yang dilaksanakan pada 31 Agustus sampai 1 September 2024, disana praktikan meliput berbagai macam content creator, streamer, player esport, untuk menciptakan sebuah konten video yang nantinya akan dipublikasikan di Tiktok RevivaLTV.

3.4 Kendala Yang Dihadapi

1. Kurangnya Alat Untuk Produksi Konten
Kendala yang di hadapi praktikan selama kegiatan Kerja Profesi adalah ketika praktikan liputan dan sedangkan kamera dan mic hanya punya 1, sehingga salah satu tim harus mengalah, dan menjalani liputan dengan seadanya saja dengan peralatan yang ada dan sering kali menggunakan barang pribadi contohnya menggunakan handphone atau mic pribadi untuk liputan. Dan komputer yang digunakan oleh praktikan 34 kurang memumpuni sehingga seringkali mengalami not responding ketika menjalani banyak software secara bersamaan.
2. Jadwal Shooting
Kendala lainnya adalah jadwal shooting produk yang mendadak, sehingga praktikan belum mempersiapkan materi ataupun storyboard untuk bahan acuan pengambilan gambar produk, sehingga saat shooting berlangsung memakan banyak waktu untuk memikirkan pengambilan gambar dan konsep yang akan diterapkan.

Mengatasi Kendala Setelah diuraikan kendala – kendala yang praktikan hadapi sebelumnya berikut adalah cara praktikan dalam mengatasi kendala tersebut: 1. Kurangnya Alat Untuk Produksi Konten Cara praktikan dalam mengatasi kendala ini adalah dengan membicarakannya kepada mentor terkait dengan alat untuk produksi, namun untuk saat ini sudah ada pergerakan perusahaan untuk membeli alat – alat baru untuk mempermudah proses produksi konten, sehingga kedepannya mempermudah praktikan untuk membuat konten video. 2. Jadwal Shooting Untuk kendala ini praktikan hanya bisa untuk sering menanyakan terkait jadwal shooting produk apakah ada atau tidak, sehingga tidak terburu – buru dalam membuat sebuah konten dan dapat mempersiapkan dengan matang terkait pengambilan gambar dengan membuat storyboard terlebih dahulu. 3.5 BAB IV PENUTUP 4.1 Simpulan Dalam melaksanakan Kerja Profesi sebagai Video Editor di RevivaLTV, praktikan mendapatkan beberapa kesimpulan. Kesimpulan ini praktikan dapatkan berdasarkan pengalaman praktikan sebagai video editor di RevivaLTV, antara lain: 1. Bidang kerja Media Broadcasting memiliki alur dan proses kerja yang cepat. Praktikan bekerja dengan cepat karena setiap hari harus memiliki konten untuk dipublikasi. 2. Praktikan menerapkan pembelajaran dari mata kuliah yang dipelajari ke dalam dunia kerja seperti pengambilan video, editing video, dan peliputan. 3. Tugas video editor tidak hanya memahami teknik editing saja melainkan harus memahami teknik – teknik videografi. 4. Media esports memiliki peranan penting dalam membangun ekosistem esports. 5. Seorang video editor memiliki tanggung jawab yang besar saat membuat atau mengedit konten video yang akan dihasilkan dan teknik editing juga dapat mempengaruhi jumlah penonton. 4.2 Saran Melalui laporan ini, praktikan memberikan beberapa masukan dan saran berdasarkan pengalaman selama menjalani Kerja Profesi. Praktikan telah menyelesaikan program Kerja Profesi di RevivaLTV. Saran yang disampaikan diharapkan dapat membantu pihak-pihak terkait untuk terus berkembang dan menjadi lebih baik. Berikut adalah beberapa saran yang dapat disampaikan: 4.1.1 Saran Untuk RevivaLTV 1. Memperbanyak sumber daya manusia pada setiap divisi. 2. Segera

REPORT #24201597

melengkapi alat yang dibutuhkan untuk kepentingan liputan atau pembuatan konten. 36 3. Membuat jadwal teratur terkait jadwal shooting untuk kepentingan konten ataupun produk. 4.1.2 Saran Untuk IPTEK Saran dari praktikan untuk perkembang IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) sebagai berikut : 1. Memberikan pelatihan mengenai bagaimana memproduksi sebuah artikel berita esports 2. Mengadakan kunjungan rutin ke media esports untuk mengetahui dunia kerja dalam industri media esports 3. Memberikan pelatihan mengenai bagaimana memproduksi sebuah konten media yang menarik.



REPORT #24201597

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	1.37% repository.stikom Yogyakarta.ac.id http://repository.stikom Yogyakarta.ac.id/409/1/Laporan%20TA%20Alwin.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
2.	0.92% repository.fe.unj.ac.id http://repository.fe.unj.ac.id/9664/1/Laporan%20PKL%20-%20Filea%20Ananda...	● ●
INTERNET SOURCE		
3.	0.78% kc.umn.ac.id https://kc.umn.ac.id/17967/7/BAB_II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.67% repository.stikom Yogyakarta.ac.id http://repository.stikom Yogyakarta.ac.id/206/1/Buku%20Ajar%20Editing-Baru.p..	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.63% repository.uin-suska.ac.id https://repository.uin-suska.ac.id/50590/1/GABUNGAN%20SKRIPSI%20KECUALI...	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.59% jurnal.bsi.ac.id https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/pariwara/article/download/373/572/4551	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.43% repository.usbypkp.ac.id https://repository.usbypkp.ac.id/3055/5/7.%20bab%20i.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
8.	0.42% eprints.upj.ac.id http://eprints.upj.ac.id/id/eprint/4037/10/BAB%20I.pdf	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.39% journalaudiens.umy.ac.id https://journalaudiens.umy.ac.id/index.php/ja/article/download/28/27/153	●



REPORT #24201597

INTERNET SOURCE		
10.	0.36% www.pa-sungguminasa.go.id https://www.pa-sungguminasa.go.id/pdf/penelitian/LAPORAN%20PKL%20SMK%20	●
INTERNET SOURCE		
11.	0.35% repository.teknokrat.ac.id http://repository.teknokrat.ac.id/2464/3/9.%20BAB%201.pdf	●
INTERNET SOURCE		
12.	0.29% www.gamedia.com https://www.gamedia.com/pendidikan/profesi-video-editor/?srsltid=AfmBOooh..	●
INTERNET SOURCE		
13.	0.27% ohbold.com https://ohbold.com/proses-pembuatan-video-lengkap-dan-efisien/	●
INTERNET SOURCE		
14.	0.25% repository.uisi.ac.id https://repository.uisi.ac.id/5724/1/KERJA%20PRAKTIK%20-%20%28AHMAD%20..	●
INTERNET SOURCE		
15.	0.21% zeehaura.blogspot.com http://zeehaura.blogspot.com/p/editing-film.html	●
INTERNET SOURCE		
16.	0.2% blog.skillacademy.com https://blog.skillacademy.com/mengenal-perbedaan-hard-skill-dan-soft-skill	●
INTERNET SOURCE		
17.	0.19% bithourproduction.com https://bithourproduction.com/blog/cara-membuat-konten-artikel-berkualitas/	●
INTERNET SOURCE		
18.	0.16% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7645/11/BAB%201.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
19.	0.15% kerma.esaunggul.ac.id https://kerma.esaunggul.ac.id/upload/kerjasama/3557-Laporan%20Magang%20..	●
INTERNET SOURCE		
20.	0.08% repository.teknokrat.ac.id http://repository.teknokrat.ac.id/2458/1/laporan%20pkl.pdf	●