

BAB 3 PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Dari kegiatan kerja profesi (KP) ini, penulis memiliki tanggung jawab sebagai posisi SCTV Video Editor. Tugas yang diberikan adalah untuk memberikan ide gagasan dan mengedit brief konten yang sudah diberikan. Sebagai editor, penulis juga bertanggung jawab untuk konten harian yang harus diupload secara cepat hampir setiap harinya. Selain SCTV, sebagai team kru kreatif, penulis juga menjadi salah satu team editor EMTEK -EX untuk mengedit beberapa konten kreatif di beberapa Stasiun TV lainnya seperti contoh INDOSIAR atau bahkan MOJI TV.



Gambar 3. 1 Logo Stasiun Televisi SCTV

Adapun untuk software yang di operasikan untuk membuat konten adalah Premiere pro, After effect, Capcut, Adobe photoshop, dan Volicon snaps stream untuk menunjang dari segi produktivitas dalam mengembangkan sebuah konten yang menarik setiap harinya.

1. Premiere Pro merupakan salah satu aplikasi adobe *family* berupa edit video yang biasa digunakan oleh banyak editor lainnya dalam mengedit video. Aplikasi ini sering digunakan untuk mengedit video kompleks yang memiliki tenggat waktu atau *deadline* yang lama. Sehingga editor bisa lebih leluasa dan professional dalam mengedit konten yang sudah di brief sebelumnya dari social media specialist.
2. After Effect juga merupakan salah satu aplikasi adobe *family* yang biasa digunakan untuk membuat banyak motion graphic. Software ini biasa digunakan untuk membuat bumper sebuah konten atau bahkan iklan squeeze frame pada program televisi sinetron.
3. Adobe Photoshop merupakan aplikasi perangkat lunak yang sering digunakan editor untuk mengedit gambar dan desain grafis. Photoshop menyediakan berbagai fitur alat untuk memanipulasi / mengedit foto, membuat sebuah ilustrasi digital, dan juga merancang elemen visual dari bentuk bidang. Penulis juga menggunakan software ini untuk

membuat thumbnail youtube dan beberapa poster *urgent* yang dibutuhkan disaat beberapa moment.

4. Capcut adalah aplikasi video edit yang sangat ringan untuk computer dan juga mudah digunakan. Penulis sebagai selaku team kreatif juga sering menggunakan aplikasi perangkat lunak ini dikarenakan waktu render yang lebih cepat dan juga user interface yang lebih simple.
5. Volicon adalah sebuah perangkat lunak berbayar untuk mengambil sebuah footage atau clip dari siaran langsung yang terhubung langsung dengan server terhubung. Seluruh editor juga sering menggunakan software ini untuk mengambil banyak footage dari acara program televisi yang sedang berjalan untuk membuat konten promosi yang menarik.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Kegiatan kerja meliputi pengeditan konten media kreatif untuk berbagai platform media sosial. Lalu proyek yang selalu dikerjakan adalah dari program televisi. Proyek ini paling sering dikerjakan penulis sebagai editor video langsung untuk program liga sepak bola nasional dan internasional. Selain itu, penulis terlibat juga dalam pembuatan konten kreatif dari berbagai program menarik lainnya, seperti sinetron televisi dan acara panggung langsung.

3.2.1 Live Video Editor untuk Liga Sport

Sebagai salah satu kru kreatif di divisi video editor, tanggung jawab utama penulis adalah membuat konten highlight, full highlight, mini match untuk YouTube dan Video.com, serta konten vertikal kreatif untuk media sosial seperti Instagram dan TikTok. Proyek ini memiliki tenggat waktu yang sangat singkat, yaitu sekitar 10-30 menit per proyek, untuk memaksimalkan insight di setiap platform media sosial, mengingat tingginya antusiasme pecinta sepak bola di Indonesia. Menggunakan aplikasi perangkat lunak Volicon Snaps Stream, footage diambil secara langsung selama program televisi berlangsung, yang kemudian diedit secara langsung dan menarik untuk di publish. Saya menjadi salah satu kru editor untuk mengerjakan segala macam proyek kreatif untuk liga nasional BRI LIGA 1 yang tayang secara langsung di INDOSIAR.



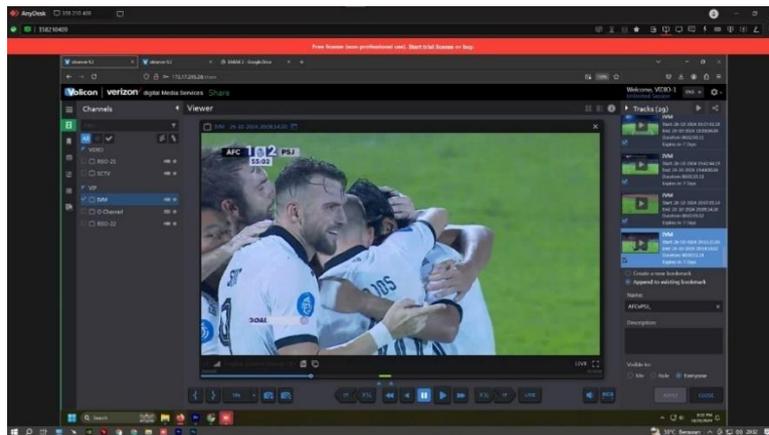
Gambar 3. 2 Thumbnail BRI LIGA 1

Sebagai Live video editor, tanggung jawab kita juga mencakup publikasi seluruh proyek yang telah dibuat ke beberapa platform sesuai arahan yang telah diberikan. Untuk mendapatkan insight tinggi di channel YouTube dan website Video.com, diperlukan thumbnail yang mampu menarik perhatian *target audiens*. Oleh karena itu, dikala pengerjaan pasca produksi editing video ada waktu khusus yang dimana disisihkan untuk membuat thumbnail yang menarik dengan grading visual yang tepat, guna memastikan peningkatan views seiring berjalannya pertandingan.



Gambar 3. 3 Thumbnail BRI LIGA 1 24/25

Dalam proses live video editing, beberapa perangkat lunak digunakan bersamaan untuk menunjang efisiensi pasca produksi. Salah satu yang utama adalah Volicon, yang digunakan untuk mengambil *raw footage* secara langsung selama pertandingan berlangsung, dengan server yang terhubung langsung ke siaran televisi. Hal ini sangat membantu dalam memenuhi tenggat waktu *deadline* yang singkat, terutama untuk konten yang dipublikasikan secara langsung selama acara berlangsung di channel televisi.



Gambar 3. 4 Aplikasi Volicon

Selain Selain liga nasional BRI LIGA 1, proyek lain yang telah dikerjakan sebagai Live video editor mencakup berbagai program acara di SCTV. Program tersebut tidak hanya terbatas pada liga olahraga, tetapi juga mencakup acara televisi dan panggung langsung lainnya, baik di tingkat nasional maupun internasional. Berikut beberapa program yang menjadi tanggung jawab penulis sebagai Live video editor.

PEGADAIAN LIGA 2 adalah liga bola nasional yang diselenggarakan setiap musim dan disponsori oleh PEGADAIAN. Program ini merupakan salah satu turunan dari BRI LIGA 1. Penulis berperan sebagai kru kreatif dalam mempublikasikan konten yang menarik untuk meningkatkan engagement, mengingat program ini memiliki jumlah penonton yang lebih sedikit dibandingkan dengan liga nasional BRI LIGA 1.



Gambar 3. 5 Thumbnail Pegadaian LIGA 2

Dengan meningkatnya antusiasme dari para penggemar sepak bola, program ini dapat terus berjalan dengan baik setiap musimnya. Sebagai program seleksi untuk BRI LIGA 1, tingginya minat masyarakat

terhadap liga bola di Indonesia ini, menjadikan salah satu alasan utama untuk mempertahankan dan mengembangkan program liga ini.

Selanjutnya ada liga internasional yaitu AFC U20, liga adalah penyisihan untuk timnas Indonesia melawan tim-tim Asia lainnya. Sebagai anggota kru kreatif, sama seperti proyek live yang lainnya, saya bertugas membuat highlight, full highlight, mini match, dan juga reels yang akan diunggah secara bertahap selama pertandingan untuk mempromosikan program yang sedang berjalan. Para penggemar sepak bola dapat dengan mudah mengakses seluruh konten yang ingin ditonton di berbagai platform yang sudah disediakan.



Gambar 3. 6 Thumbnail AFC U20

Selain liga U20, penulis sebagai kru video editor juga mengerjakan proyek AFF U19. Berbeda dengan AFC, AFF merupakan liga internasional antarnegara Asia yang memperebutkan sebuah piala. Sama seperti tugas sebelumnya, penulis bertugas untuk membuat konten yang menarik yang akan dipublikasikan di berbagai media sosial.



Gambar 3. 7 Thumbnail ASEAN U19

Proyek selanjutnya adalah Piala Presiden, sebuah program liga nasional sebagai pembuka untuk BRI LIGA 1. Liga ini merupakan salah satu program unggulan yang menarik perhatian banyak penggemar sepak bola di seluruh Indonesia. Dengan banyaknya siaran yang tersedia, Piala Presiden memberikan kesempatan bagi masyarakat yang memiliki minat terhadap liga bola untuk menikmati pertandingan secara langsung. Kualitas permainan tim-tim yang berpartisipasi. Keberadaan Piala Presiden diharapkan dapat menambah antusiasme penggemar dan memperkuat posisi sepak bola nasional di mata masyarakat lebih luas lagi.



Gambar 3. 8 Thumbnail Piala Presiden

Selanjutnya, saya juga terlibat dalam salah satu liga internasional menjadi kru editor, liga tersebut yaitu COPA AMERICA 2024, di mana saya berperan sebagai kru kreatif dan video editor. Tugas saya adalah membuat berbagai konten berdasarkan brief yang diberikan oleh admin dari segmen olahraga. Sebagai video editor, saya selalu siap membantu admin dalam menciptakan konten yang menarik secara keseluruhan. Selama program tersebut berlangsung di televisi tanah air.



Gambar 3. 9 Thumbnail COPA AMERICA

3.2.2 Konten video kreatif harian

Selain menjadi *Live Video Editor sport*, penulis sebagai salah satu divisi kru kreatif juga mendapatkan banyak tugas untuk membuat konten Horizontal maupun vertical untuk mempromosikan program – program yang ada di televisi tepatnya salah satu bagian dari perusahaan PT. Surya Citra Media TBK. Salah satu yang mendapatkan insight yang tinggi adalah konten “Para Pencari Tuhan”.



Gambar 3. 10 Thumbnail Konten Tiktok

Dengan dibuatnya konten kreatif dari acara televisi yang sedang berlangsung, akan menjadi daya Tarik minat penonton untuk meningkatkan rating sebuah program acara. Dengan hal ini juga perusahaan dapat mendapatkan keuntungan yang memungkinkan untuk acara televisi tersebut tetap berlanjut.



Gambar 3. 11 Thumbnail Konten Youtube

Salah satu contoh konten yang dibuat untuk meningkatkan minat penonton adalah "Stand Up Academy Indosiar". Program televisi ini mengalami minat penonton yang menurun dikarenakan kurangnya poin menarik disaat acara sedang berlangsung.



Gambar 3. 12 Thumbnail Konten DDC

Hal ini juga menjadi alasan turunnya popularitas dari acara televisi tersebut. Dengan dibuatnya konten kreatif, diharapkan untuk program televisi tersebut mendapatkan minat penonton Kembali untuk mendukung acara televisi. acara populer pun akan mendapatkan konten harian

sebagai media promosi dan juga interaksi dengan seluruh penggemar. Hal ini menjadi nilai lebih pada suatu acara untuk mempertahankan rating dan juga minat penonton supaya tidak berkurang.

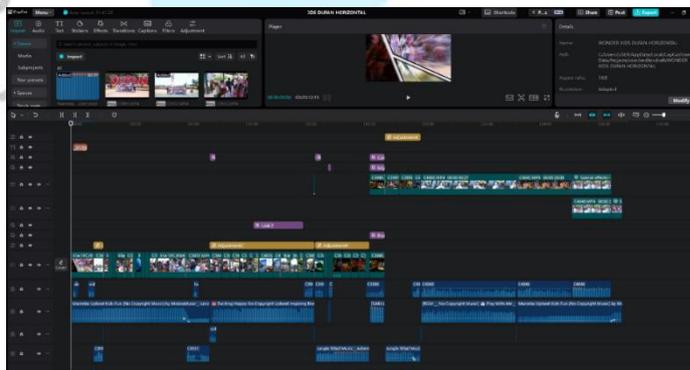
3.2.3 Konten project besar untuk “Wonder” Kids SCTV

Sebagai video editor juga memiliki tanggung jawab untuk mengerjakan proyek besar yang peruntukan untuk mendapatkan target minat penonton yang banyak. Salah satu program yang diambil adalah “Wonder Kids Indonesia”. Acara televisi ini sudah selesai dan mendapatkan konten untuk di *publish* diakhir.



Gambar 3. 13 Thumbnail Wonder Kids

Proyek ini dikerjakan dengan tenggat waktu singkat untuk tahap produksi. Mengingat bahwa proyek harus dipublish dalam waktu singkat, penulis menggunakan aplikasi yang lebih praktis dalam tahap produksi.



Gambar 3. 14 Timeline Kerja

Berikut adalah timeline dari proyek video yang sedang dikerjakan. Penulis menggunakan aplikasi CapCut untuk mengejar waktu tenggat

yang singkat dalam tahap produksi sebelum di terbitkan ke berbagai media *platform*.

3.2.4 Live video editor acara besar SCTV Music Award 2024

Menjadi Live video editor untuk acara LIVE yang nanti hasil postingan dari produksi editor akan terus diupdate selama acara berlangsung. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan jumlah ketertarikan penonton untuk bergabung di acara LIVE.



Gambar 3. 15 Thumbnail Konten Instagram

3.2.5 Video editor acara “Buka Bersama” Kantor

Penulis juga bertugas sebagai video editor untuk acara perusahaan yang nanti akan diupload ke akun media sosial milik perusahaan. Dengan dibuatnya dokumentasi dapat memberikan gambaran yang menarik untuk menggambarkan suasana kerja yang ada di PT. Surya Citra Media TBK.



Gambar 3. 16 Thumbnail Konten Perusahaan

3.2.6 Proyek diluar divisi sebagai Desainer Grafis SCTV

Selain sebagai mengambil posisi sebagai Video editor, penulis juga mendapatkan proyek dadakan untuk mengejar tenggat waktu upload sebagai desainer grafis. Proyek yang dibuat ada berupa perayaan hari bersejarah Indonesia dan juga banner dalam berbagai format yang akan diupload di berbagai aplikasi *platform*.

Kurangnya tenaga kerja disertai dengan banyak nya proyek dengan waktu tenggat yang dekat, membuat mentor secara terpaksa memberikan arahan untuk mengerjakan proyek desain.



Gambar 3. 17 Desain Hari Pancasila

Proyek desain dikerjakan mengingat penulis bisa menggunakan aplikasi photoshop untuk membuat desain grafis. Kurangnya editor dan juga banyaknya tenggat proyek membuat mentor utama terpaksa menempatkan penulis untuk mengerjakan beberapa proyek desain untuk beberapa program televisi.



Gambar 3. 18 Banner Acara My Heart

Proyek desain grafis yang dibuat kurang lebih akan diupload ke berbagai media untuk dijadikan sarana promosi. Hal ini dapat menjadi nilai jual suatu acara program televisi untuk mendapatkan minat penonton.



Gambar 3. 19 Banner Square



Gambar 3. 20 Banner Vertical

3.3 Kendala yang Dihadapi

Dalam melaksanakan pekerjaan sebagai Video editor pada sebuah perusahaan, sudah dipastikan ada beberapa kendala yang mungkin dapat terjadi. Mulai dari masalah yang dapat diidentifikasi dari awal, atau bahkan kendala mungkin muncul di setiap pengerjaan sebuah proyek. Adapun beberapa masalah yang sudah di alami selama masa program kerja profesi di perusahaan yaitu :

1. Tenggat waktu publish atau deadline sebuah project. Dikarenakan perusahaan tempat penulis melakukan program kerja profesi adalah stasiun televisi, maka dari itu di setiap project iklan ataupun konten harus dipublish dalam tenggat waktu yang cepat. Hal ini juga berpengaruh pada tahap pasca produksi dikarenakan dibutuhkan waktu yang sangat singkat dalam masa pengerjaan.
2. *High insight targeting* setiap harinya, hal ini juga menjadi salah satu kendala penulis sebagai video editor. Dikarenakan sebuah program sudah dipastikan diciptakan untuk mendapatkan keuntungan, maka dari itu seluruh kru kreatif harus dipaksakan untuk bisa mengejar target konsumen yang sesuai klasifikasi. Dengan ini juga seluruh kru editor harus berpikir dua kali dalam mengambil keputusan pasca produksi.
3. Selanjutnya sebagai kru media kreatif, konten yang disajikan harus terus *up to date* mengenai isu trend terkini yang di mana di setiap proyek harus memikirkan lebih lanjut apakah isu trend tersebut bisa masuk ke konten yang akan *dipublish* ke berbagai media sosial.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Setelah melihat apa saja kendala yang muncul saat masa pekerjaan pasca produksi, tentu saja ada beberapa solusi yang dapat membantu dalam masa pengerjaan sebuah project. Berikut beberapa metodenya :

1. Dikarenakan tenggat waktu yang singkat, penulis sebagai salah satu kru editor harus selalu menaruh atau menyusun seluruh file untuk tetap rapih. Hal ini terbukti efektif dalam tahap pasca produksi dikarenakan memudahkan editor untuk mencari asset atau bahkan file yang dibutuhkan pada tahap *editing*. Selain itu management waktu secara detail juga harus diberlakukan untuk menghindari *over work* atau bahkan project diluar jam deadline.
2. Pahami akan diarahkan kemana konten yang sudah dibuat. Kenali dari berbagai macam kriteria mulai dari umur atau bahkan hobby. Dengan cara ini, penulis sebagai salah satu kru editor dapat dengan cukup mudah untuk mendapatkan banyak insight.

3. Perihal permasalahan nomor tiga ini dapat diatasi dengan selalu melihat isu trend di berbagai sosial media populer yang ada di berbagai *platform* yang disediakan.

3.5 Pembelajaran yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Apa yang sudah penulis peroleh dari program Kerja Profesi (KP) ini adalah sesuatu yang berharga dan juga bermanfaat bagi diri sendiri untuk memasuki jenjang karier yang lebih lanjut. Dengan program ini juga, penulis dapat menuangkan kemampuan dan juga ide gagasan yang sudah dipelajari dan juga dikuasai dari semester awal perkuliahan. Sebagai salah satu kru kreatif juga bisa menambah relasi dengan orang - orang penting dan hebat untuk bisa menjadi pembelajaran hidup dimasa yang akan datang di jenjang karier yang lebih lanjut.

Pembelajaran yang bisa dapatkan dari program kerja profesi ini juga dapat bertambahnya wawasan dan juga ilmu pengetahuan sekitar dunia perfilman. Penulis sebagai kru editor juga dapat mempelajari berbagai macam software baru yang belum pernah di pakai sebelumnya. Dengan program ini juga menambah sebuah perkembangan tentang bagaimana cara terbaik dalam mengerjakan sebuah project secara profesional yang pasti dapat berguna untuk perusahaan. Dari seluruh project yang dikerjakan di dalam program kerja profesi juga dapat menambah self value di dalam pengalaman yang akan sangat berguna untuk mencari pekerjaan lebih lanjut dimasa yang akan datang.