

Peran Editor Dalam Produksi Program TV Magazine Show “Gotomotif Episode Si Antik Buatan Italia”

Husein Muhammad Ersyad¹, Rahmat Edi Irawan²

¹*Ilmu Komunikasi STIKOM Interstudi*

Jl. Wijaya II No.62, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12160, Indonesia.

[*huseinmersyad@gmail.com*](mailto:huseinmersyad@gmail.com)

²*Ilmu Komunikasi STIKOM Interstudi*

Jl. Wijaya II No.62, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12160, Indonesia.

[*reirawan@yahoo.co.id*](mailto:reirawan@yahoo.co.id)

Abstrak. Penulis membuat program acara dengan judul “Gotomotif”, yang akan memberikan informasi dunia otomotif yang menarik, yang akan dibawakan oleh *host* yang memandu penonton selama acara berlangsung. Tujuan pembuatan karya program *magazine show* yaitu Membuat program *magazine show* yang berkualitas dengan teknik editing yang baik, yang mengangkat tentang otomotif dan Mengembangkan teknik editing yang baik dalam pembuatan program TV *Magazine Show*. Metode dalam pembuatan karya ini, penulis sebagai editor melaluitiga tahap produksi yaitu pra produksi, produksi, pasca produksi dimana editor bertanggung jawab penuh pada tahap editing. Proses penciptaan karya terbagi tiga konsep yaitu, Konsep Kreatif yang membahas tentang kreatifitas seorang editor dalam editing, konsep produksi membahas kinerja editor disetiap tahap produksi dan konsep teknis yang membahas teknis saat editing dilakukan. Hasil yang lakukan seorang editor terbagi pada tiga tahap, pada pra produksi editor menentukan tema editing dan yang di tentukan adalah editing yang *simple* dan *sporty*, pada produksi editor memberi masukan kepada tim untuk shot tambahan yang dibutuhkan untuk memperkaya *footage*, *establish* dan *stockshot*, tahap editing editor banyak menerapkan teknik *montage cutting*, *J cut*, *masking* objek, *overlay* dan lain sebagainya. Pencipta sebagai editor dalam pembuatan karya program *magazine show* “Gotomotif” Si Antik Dari Italia bertanggung jawab atas proses pasca produksi atau editing, kerjasama tim dalam pembuatan karya menjadi penentu berhasilnya penciptaan karya yang baik berkualitas, dimana pada setiap tahap produksi, editor berinisiatif untuk mengikuti setiap proses yang dilakukan. berdasarkan karya program *magazine show* yang dihasilkan sudah memenuhi harapan dari pencipta.

Kata kunci: *Magazine show*, televisi, editor

Abstract. *The author created a program "Gotomotif", which will provide information on the interesting automotive, which will be performed by a host who guides the audience during the program. The purpose of this magazine show program is to make good quality magazine show program with good editing, which raises automotive and develops good editing in making TV Magazine Show programs. methodology in making this program, the author goes through three stages of production, pre-production, production, post-production where the editor is fully responsible at the post production. Creating this program is divided into three concepts, creativeconcepts that discuss the creativity of an editor, production concepts that discuss the*

performance of editors at each stage of production and technical concepts that discuss technicalities when editing is carried out. The results that an editor does are divided into three stages. pre-production, the editor determines the editing theme and what determined is simple and sporty, in production the editor gives input to the team for additional shots needed to enrich footage and stockshot, the editing stage editor applies a lot of montage cutting techniques, J cut, object masking and overlays. The author in the magazine show program "Gotomotif" Si Antik Dari Italia is responsible in post-production process, teamwork in making works determines the success of creating good program, where at each stage of production, editors initiative to follow every process carried out. Based on the work of the magazine show program produced, it hasmet the expectations of the creators.

Keyword: Magazine show, television, editor

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sejak dulu televisi menjadi salah satu media terbanyak yang dikonsumsi oleh khalayak umum di Indonesia. walaupun perbaruan internet terbilang cepat namun tidak bisa dipungkiri televisi masih dipilih oleh khalayak dalam mencari hiburan maupun informasi. Televisi sebagai media, berkembang mengikuti perkembangan teknologi dan sudah menjadi kebutuhan para manusia. Hal tersebut dipengaruhi oleh daya tarik yang dimiliki oleh TV sebagai sarana untuk mencari hiburan dan informasi yang ialah sebagian dari besarnya sistem, mampu memunculkan tingkat ketertarikan yang tinggi dalam mempengaruhi sikap, perilaku, dan pola pikir pemirsa (Darwanto, 1994).

Televisi menyediakan berbagai macam jenis program, seperti acara hiburan hingga program edukasi terdapat di tayangan televisi. Selain itu banyaknya channel yang ada pada televisi membuat masyarakat memiliki beragam acara untuk dipilih sesuai yang mereka butuhkan. Salahsatu program televisi yang diminati masyarakat Indonesia merupakan program *Magazine show*.

Program *magazine* merupakan program non-drama, program ini

memiliki unsur informasi dari berbagaimacam peristiwa dan komentar. Dalam program ini terdapat rubrik yang berbeda-beda di setiap segmennya. Program *magazine* bisa disebut sebagai majaah udara. Dalam program *magazine* terdapat rubrik tetap yang berisi bahasan-bahasan (Sartono, 2008).

Program *magazine show* memerlukan pengemasan video yang lebih menarik dari program TV lain. Salah satu unsur yang membuat video lebih menarik yaitu editing. Hal itu membuat peran seorang editor dalam pembuatan program TV *magazine show* menjadi sangat penting.

Pengertian editor dalam acara non-fiksi adalah orang yang bertanggung jawab pada tahap paska produksi dengan cara editing atau penyuntingan gambar hasil produksi agar menjadi produk konten yang layak untuk di tayangkan atau di siarkan secara luas (Mabruri, 2013). antara lain tugas editor yaitu penataan shot, audio, sinkronasi audio visual, transisi dan grafis sebagai sentuhan kreatif

Berdasarkan pemaparan di atas penulis ingin membuat program *magazine show*, dalam pembuatan acara *magazine show* ini penulis menggunakan beberapa teknik editing seperti *split screen*, transisi, *lower third* dan beberapa teknik lain. Maka peran editor dalam pembuatan acara ini sangatlah penting.

Rumusan Ide Karya

Berawal dari melihat banyaknya masyarakat yang mempunyai hobi seputar otomotif dan dengan antusias yang tinggi akan informasi seputar dunia otomotif penulis ingin memberikan variasi dan informasi agar masyarakat mendapatkan tayangan seputar hobi dunia otomotif yang menarik dan berkualitas, muncul ide untuk membuat konten audio visual tentang seputaran dunia otomotif yang eksis ditengah masyarakat.

Keberadaan program *magazine show* yang membahas hobi otomotif yang selalu eksis merupakan tontonan yang banyak diminati masyarakat baik anak muda maupun orang dewasa. Penulis ingin membuat program acara dengan judul “Gotomotif”, program ini akan memberikan informasi mengenai dunia otomotif yang sedang tranding dan menarik, yang akan dibawakan oleh seorang presenter yang akan memandu penonton dari awal program hingga akhir. Program ini juga akan menampilkan gambar dan potongan video singkat sebagai penunjang penyampaian informasi.

Tujuan Karya

Adapun tujuan dari pembuatan karya program *magazine show* antara lain:

1. Membuat program *magazine show* yang berkualitas dengan teknik editing yang baik
2. Membuat program *magazine show* yang mengangkat tentang hobby otomotif
3. Mengembangkan teknik editing yang baik dalam pembuatan program.

Manfaat Karya

Manfaat yang dapat diperoleh dari pembuatan program *magazine show* ini adalah :

1. Manfaat teknis
 - A. Lebih memahami tentang dunia otomotif.
 - B. Lebih menguasai atau memahami tentang proses pembuatan karya program.
 - C. Lebih memahami teknik teknik editing yang baik dan benar.
2. Manfaat Akademis
 - A. Sebagai bahan kajian untuk matakuliah seputaran editing atau program tv.
 - B. Memberikan pengetahuan di dunia program karya tv khususnya tentang peran editor.
3. Mafaat Umum
 - A. Dapat dijadikan media edukasi masyarakat tentang dunia otomotif.
 - B. Mengajak masyarakat agar lebih bijak dalam hobi otomotif.
 - C. Dapat memberikan info info terbaru dunia otomotif untuk masyarakat.

2. Tinjauan Literatur

a) Kajian Sumber Karya

1. *Garage Life*



Garage Life adalah program *magazine show* yang membahas otomotif dari NET. Program ini bertemakan *costume culture* yang cukup banyak peminatnya khususnya di wilayah perkotaan. Yang membuat program ini menarik adalah informasi yang disajikan lengkap dan terkini. Selain itu program *Garage Life* memberikan kesan yang berbeda dari program otomotif lainnya.

Program ini dapat menyajikan sebuah tontonan yang nyaman untuk di tonton karena produksinya yang bisa dibidang baik dan benar, khususnya dalam teknik editing. dalam program *Garage Life* teknik editing yang digunakan juga menarik, dan rapih hal tersebut menjadi nilai plus bagi penonton agar nyaman menontonnya

2. *Top Gear*



Top Gear merupakan program *magazine show* dari Inggris. Program ini bertemakan otomotif terutama mobil. Program *Top Gear* berfokus membahas mengenai kecepatan sebuah mobil, segmen yang paling ditunggu-tunggu dari program ini adalah segmen *drag race*, hal tersebut yang membuat *Top Gear* berbeda dengan kebanyakan program otomotif yang lebih membahas pada modifikasi kendaraan.

Program *Top Gear* adalah salah satu program *magazine* otomotif dengan segmentasi anak muda, hal itu terlihat dari teknik editing yang simpel dan estetik. Dengan teknik editing yang di adopsi oleh program ini membuat penonton nyaman saat menontonnya dan dapat fokus pada informasi yang diberikan karena tidak terlalu ramai teknik yang digunakan saat editing.

b) Landasan Teori

Komunikasi Massa

Menurut Bitter, komunikasi massa memiliki pengertian yang sederhana yakni: mengirim pesan melalui media massa pada orang banyak. (Ardianto, Elvinaro, & Komala, L. 2017). Dari penjelasan tersebut diketahui bahwa komunikasi massa merupakan proses penyampaian pesan melalui media sebagai alat penyampaian pesan.

(Najelina & Ruliana, 2021) juga mengatakan bahwa komunikasi massa adalah hubungan yang terjadi melalui perantara media massa modern seperti, surat kabar yang peredarannya tersebar luas, siaran radio dan televisi yang di tayangkan untuk umum dan film yang di tujukan di bioskop. Media massa modern menyajikan beberapa struktur dimana informasi dipilih, diproduksi, lalu diterima dan ditanggapi.

Selain itu (Sugiyono & Puji, 2021) menjelaskan bahwa Komunikasi massa merupakan komunikasi yang dilakukan kepada sejumlah besar orang melalui saluran media sosial. seperti surat kabar (cetak maupun *online*), video, radio, televisi, film, *blog*, *website*, maupun aplikasi-aplikasi jejaring sosial media lainnya. Menurut (Sugiyono & Puji, 2021) Komunikasi massa terdapat 3 macam jenis yaitu: a) penggunaan media lokal dan media baru; b) afiliasi dan program media; c) media dan pemenuhan kebutuhan.

Komunikasi massa memiliki 5 macam fungsi, menurut Menurut (Dominik, 2001) komunikasi massa berfungsi sebagai a) pengawasan, yaitu; sebagai pemberitahuan mengenai bencana yang membahayakan masyarakat, (b) penafsiran sebagai penyampaian kejadian penting sehingga bukan hanya data dan fakta saha yang ada dalam media, (c) ketertarikan, untuk kepentingan dan minat, media menyatukan masyarakat untuk membentuk perdamaian, (d) sebagai penyebaran nilai atau sosialisasi yang mengacu kepada individu pelaku dan nilai kelompok, (e) sebagai hiburan, agar mengurai ketegangan pikiran khalayak, dan membuat pikiran khalayak segar. (Ardianto, Elvinaro, & Komala, L. 2017)

Televisi

Televisi dalam bahasa Inggris disebut dengan *television*. *Television* itu sendiri berasal dari bahasa Yunani dengan kata lain *Tele* yaitu jauh dan *vision* yang berasal dari bahasa latin berarti melihat. Secara harfiah berarti televisi adalah melihat dari jauh. karena pada dasarnya TV adalah alat dengan penangkap siaran gambar dan suara yang

akan disebarkan dengan gelombang elektromagnetik. maka dari itu televisi adalah alat media massa yang dapat dilihat dari jarak yang jauh oleh khalayak (Gunshaputra & Anggraini, 2020)

Menurut (Pitoko & Umbara, 2010) proses terbentuknya televisi cukup lama. Karakteristik yang menentukan dapat ditemukan hingga tahun 1830-an, serta dalam penemuan fotografi dan telegraf listrik. Selama hampir setengah abad, masing-masing berkembang dan bertemu sehingga menghasilkan televisi.

Televisi masuk dalam golongan audio visual yaitu media yang menyampaikan informasi yang diterima melalui indera pendengaran dan penglihatan. Karena sifatnya yang audio visual sehingga memudahkan masyarakat untuk menerima pesan disampaikan dimanapun dan kapanpun. Selain itu televisi menjadi sarana hiburan masyarakat, karna melaluai televisi masyarakat dapat mengakses informasi maupun hiburan lewat program-program yang disajikan oleh stasiun televisi.

(Latief & Utud, 2017) menjelaskan bahwa siaran televisi dirancang agar menjadi media yang menyediakan hiburan yang praktis, modern, efisien, dan murah, dengan program yang disajikan berupa sajian drama dan non-drama.

Video Editor

Mars a menyatakan bahwa kata editing dalam bahasa indonesia berasal dari bahasa inggris. Istilah "*editing*" berasal dari kata Latin "*editus*", yang berarti "penyajian kembali". Editing adalah upaya dalam bidang audio visual, termasuk film, untuk merapikan dan membuat suatu tayangan

menjadi lebih indah, bermanfaat dan nyaman untuk dinikmati. Tentu jika bahan dasarnya berupa *shot (stockshot)* dan elemen pendukung seperti *sound, sound effect*, dan *music* sudah terkumpul baru editing dapat dilakukan. Lalu seorang editor harus mampu merekonstruksi (mengatur ulang) potongan-potongan gambar yang telah diambil oleh para campers selama produksi (Marsha, 2011).

Pemilihan gambar yang tepat menjadi tanggung jawab editor. Editor harus mengerti maksud, tujuan, dan informasi *shot* tersebut agar *audience* dapat menikmati dan menerima informasi dengan mudah. (Latief dan Utud, 2015).

Tugas Editor

(Ridho, 2018) Memotong video yang terlalu panjang menghubungkan potongan video menjadi rangkaian video yang menceritakan sebuah cerita (memiliki urutan) dalam durasi yang ditentukan dan siap digunakan adalah salah satu tugas dari seorang editor. Jadi tugas utama editor adalah proses pemilihan gambar atau video yang diseleksi dan disesuaikan dengan video satu dan lainnya agar menjadi urutan yang logis dan saling terkait.

Wibowo mengatakan di dalam bukunya bahwa editing adalah kegiatan memotong-memotong dan menyusun bagian-bagian gambar agar menjadi film dengan alur yang utuh dan dapat di pahami (Wibowo, 2007). Sebuah film biasanya akan memberikan adegan yang menegangkan, lalu mengubah atau merendahkan tensi ketegangannya, lalu dinaikan lagi di adegan berikutnya, menurunkannya lagi, menaikkannya lagi, dan seterusnya. Plot terungkap dalam bentuk gelombang dengan berbagai klimaks. Gelombang digunakan

sebagai gambaran ketegangan. Ketegangan plot didistribusikan secara merata mulai dari awal hingga akhir cerita (Ridho, 2018).

Prinsip editing

Setiap editor mempunyai prinsip dalam proses editing, adapun setiap gambar mempunyai perbedaan aspek ruang dan waktu yang perlu di tinjau dan satukan dengan cara yang paling efisien. Susunan gambar itu perlu mampu menyajikan informasi atau alur yang diperlukan agar pesan yang disampaikan dapat terdukung (Ridho, 2018). Hal diatas dapat dicapai dengan beberapa cara seperti yang di sampaikan Morissan.

1. Kontinuitas aksi: Kecepatan gerakan dan arah gerakan dalam sebuah adegan tidak mengalami perubahan yang cukup signifikan dan mendadak, hal ini agar tidak memberikan efek *jumping cut* dalam editing.
2. Arah layar: pada saat editing, setiap gambar harus ditetapkan arah gerakan subjek utamanya.
3. Garis mata: arah yang menjadi garis mata dari tokoh yang melihatnya harus sesuai dengan tempat yang dipercaya penonton yang dilihat oleh tokoh. (Morissan, 2004).

Berikut adalah beberapa pedoman editing video yang di jelaskan oleh Morissan.

1. Selalu *Preview* semua gambar yang dikumpulkan saat proses shooting dan tandai gambar gambar yang penting dan menarik.

2. Gunakan suara atmosfer keadaan sekitar dalam adegan untuk gambar yang tampil di layar.
3. hindari gambar yang menggunakan *camera movement* yang terlalu panjang.
4. Selalu pilih gambar yang terbaik untuk digunakan sebagai pembukaan pada setiap adegan.
5. Tambahkan transisi pada setiap adegan dengan latar tempat dan waktu yang berbeda
6. Berikan gambar *long shot* pada setiap awal adegan untuk memberi informasi latar tempat dan waktu.
7. Tidak membuat cut di tengah tengah sebuah adegan.
8. Tidak memunculkan gambar mendahului audio di awal adegan. (Morissan, 2004)

Jenis Teknik Editing

Editing memiliki beberapa teknik pengambilan gambar yang umum digunakan dalam berbagai program televisi, antara lain adalah.

- a. Editing Intercat (*Intercutting Editing*), adalah teknik *cutting shot* dari berbagai adegan yang tampil secara berbarengan di lokasi yang sama maupun tidak sama. Teknik ini sudah diterapkan dari tahun 1906 dan digunakan untuk memberikan tensi dan memberikan kecepatan dalam cerita. Susunan shot *close up* wajah dua pemeran yang terdapat di suatu lokasi menampilkan ke penonton perubahan *angle* pada aksi dan reaksi dari interaksi kedua pemeran tersebut.
- b. Editing analitis (*Analytical Editing*), merupakan teknik editing yang menggunakan lebih dari satu shot dengan ukuran yang berbeda. Contoh teknik ini seperti adegan yang diawali dengan pengambilan *long shot* untuk menampilkan situasi lingkungan subjek dan di lanjutkan dengan *shot* yang lebih dekat dengan subjek, untuk menampilkan adegan dan subjek dengan lebih detail.
- c. Editing kontiguitas (*Contiguity Editing*), adalah teknik yang digunakan untuk mengikuti adegan dengan satu patokan tertentu. Contoh dari teknik ini seperti pada film hollywood, misalnya yang bertema *cowboy*, menunjukkan adegan kejar-kejaran antara kelompok. *Scene* menunjukkan *shot* penunggang kuda yang saling mengejar melewati pepohonan. Teknik ini digunakan untuk menunjukkan shot kepada penonton tentang lokasi dan jarak antara yang dikejar dan mengejar. Dengan begitu, pohon berfungsi sebagai penanda bagi lokasi dan jarak yang di tempuh oleh pemeran saat kejar kejaran.
- d. Editing pandangan (*Point-of View-Editing*), merupakan teknik yang membuat hubungan antara dua lokasi berbeda. Contoh sederhananya seperti adegan dengan seseorang yang memandang ke suatu lukisan dan dilanjutkan dengan *shot* yang menunjukkan lukisan yang sedang dilihat oleh orang tersebut. (Morissan, 2004)

Metode Tugas Karya Akhir

Proses Kerja Editor

Editor adalah seseorang yang bertanggung jawab atas proses pasca produksi dalam pembuatan suatu konten atau program. Dalam proses pra produksimaupun saat produksi editor juga memiliki peran yang penting. Hasil akhir visual sebuah acara atau program tv sangat di tentukan oleh editor dimana mulai dariestetika yang disajikan, sinkronisasi video dan audio hingga permainan warna adalah tugas yang harus dilakukan oleh editor agar konten yang dihasilkan dapat menarik penonton. Informasi yang akan di sampaikan dari sebuah acara juga harus dengan mudah dipahami oleh editor.

(Jubilee Enterprise, 2018) “Editing adalah kegiatan mengumpulkan rekaman video, baik langsung dari rekaman kamera ataupun yang telah disimpan dalam berbagai *file* untuk disatukan menjadi suatu video yang utuh”.

Dikutip dari pernyataan diatas dapat dibilang bahwa proses editing adalah proses penyatuan antara gambar atau video yang satu dengan yang lainnya yang bertujuan untuk menyatukan video yang terpisah menjadi satu bagian dan dapat dinikmati oleh khalayak banyak. Proses editing dapat diselesaikan dengan cepat dan baik jika pada proses produksi diselesaikan dengan baik.

Terlepas dari kutipan diatas, proses editing sangatlah penting dalam menghasilkan karya program 8rtistic.Editing dilakukan agar penonton dapat mencerna dan menikmati isi dari konten yang dibuat dengan lebih menarik, maka dari itu tugas editor bisa dibilang berat, seorang editor harus teliti, kreatif, sabar dan peka agar dapat membuat karya yang dibuat jauh lebih inovatif dan variatif. Seorang editor memiliki hak untuk menkomplain ke sutradara apabila shot yang diambil tidak sesuai dengan rencana awal sehingga

membuat editor tidak dapat menyatukan video yang di kumpulkan.

a) Pra produksi

Proses pra produksi merupakan semua perencanaan awal sebuah produksi acara sebelum tahap pengambilan gambar. Kegiatan yang dilakukan yaitu pemabahasan ide cerita, penulisan naskah, pembuatan *storyboard* hingga perencanaan produksi. Pada tahap ini editor memiliki peran cukup penting untuk pembahasan rencana pengerjaan.

Pada tahap ini penulis mengambil bagian untuk memberi masukan kepada sutradara dalam gaya sebuah pengemasan karya yang akan dibuat. Dalam pembahasan ide cerita dan perencanaan kerja, penulis juga ikut memberikan kontribusi untuk kelangsungan proses produksi dan pasca produksi.

b) Produksi

Di tahap produksi penulis selayaknya editor belum berperan banyak, penulis sekedar dapat membantu kru yang lain, hal seperti memberi masukan ide cerita yang baik ke sutradara agar menghasilkan gambar tambahan jika ada cerita yang menurut penulis kurang baik. Selain itu penulis dapat membantu penata 8rtistic untuk setting tempat. Lalu penulis membuat laporan *time code* pada proses shooting, laporan *time code* agar memudahkan editor saat melakukan editing.

Editor juga dapat meminta shot shot tambahan kepada sutradara untukmelengkapi rangkaian rencana editing seperti transisi waktu, *stock shot* lingkungan dll.

Pada tahap ini juga editor membantu *camera person* saat proses *shooting* agar

mendapat *shot* yang sesuai dengan keinginan sutradara dan juga editor. Editor pun dapat membantu memberikan saran untuk set tempat dan lighting agar mendapatkan gambar yang lebih baik.

c) Pasca produksi

Tugas seorang editor pada tahap ini sangatlah penting, dimana editor memegang tanggung jawab yang besar atas hasil akhir sebuah karya acara. Kegiatan yang dilakukan dalam proses ini berupa menyatukan video *frame* demi *frame*, *cut to cut*, adegan demi adegan, dan menambahkan efek warna berkualitas tinggi.

(Latief dan Utud 2015) mengatakan bahwa “tahap akhir dalam sebuah proses produksi sebelum acara tayang disebut tahap pascaproduksi (*postproduction*). Di tahap proses ini *shot* yang telah dikumpulkan harus melewati beberapa tahap, yaitu editing *online*, *offline*, *insert graphic*, narasi, *visual effect*, dan *audio* serta *mixing*.

Pada proses editing juga harus membutuhkan ketelitian agar cerita awal yang ingin disampaikan oleh konten atau acara yang dibuat tidak meleset atau memiliki arti yang berbeda. Jika susunan *shot* tidak sesuai, acara akan menjadi aneh atau tidak jelas. Maka pada tahap ini menjadi tahap penentu hasil dari karya yang dibuat. Saat melakukan editing editor dapat menggunakan aplikasi bantuan editing seperti adobe premiere, after effect, final cut pro, davinci resolve dan lain lain.

Proses Penciptaan Karya

a. Konsep Kreatif

Penulis sebagai editor diharapkan dapat mendesain tiap gambar atau video menjadi rangkaian cerita yang dapat di nikmati

banyak penonton. Penulis menerapkan teknik editing *compilation editing* yaitu teknik yang menggabungkan tiap video atau gambar sesuai dengan susunan naskah atau narasi, *shot* berdasarkan narasi yang di lengkapi dengan naskah dan menggunakan teknik *cut to cut* untuk tiap transisi dengan variasi teknik transisi lainnya, dan memberikan sentuhan grafis untuk memberi keterangan nama host, judul program, *credit tittle* dan penulis juga memberikan teknik *split screen* yang berarti menggabungkan dua video berbeda menjadi satu *frame* dengan paduan kreatifitas sehingga dapat memiliki nilai estetika. Penulis menggunakan teknik tersebut sesuai dengan acara yang berformat TV magazine, dimana variasi visual yang disajikan harus menarik agar penonton dapat menikmati dan menerima informasi dengan nyaman.

Penulis mendesain masing masing video atau gambar agar menjadi satu video yang memiliki alur cerita agar informasi yang disampaikan dapat tersusun sesuai cerita yang di tulis dan dapat dengan mudah dipahami oleh *audience*. Sebagai penarik *audience*, penulis memasukan beberapa grafis dalam editing yang diharapkan *audience* yang menyaksikan program acara “GOTOMOTIF” dapat terhibur dan tertarik saat menyaksikannya.

Penulis sebagai editor memberikan kinerja dengan maksimal agar tayangan program acara “GOTOMOTIF” dapat menghibur dan menjadi sumber informasi yang valid untuk para *audience*. “GOTOMOTIF” adalah program dengan format *magazine* yang membahas tentang dunia otomotif. Tujuan dari program acara ini agar masyarakat khususnya anak muda para penghobi otomotif mempunyai sumber informasi seputar dunia hobi otomotif yang menarik dan menghibur. Dengan target *audience* yang di dominasi oleh anak muda editing yang di terapkan di program acara

ini mengikuti ciri khas anak muda agar dapat di terima oleh banyak *audience*.

b. Konsep produksi

Penulis sebagai editor mempunyai konsep dan strategi dalam editing agar informasi yang di berikan dapat dimengerti dengan mudah dan menarik untuk di tonton. Penulis berharap dengan kreatifitas dan ide-ide yang dimiliki dapat menarik *audience* untuk menyaksikan program “GOTOMOTIF” dan dapat menginspirasi dengan isi dari tayangan. Tentang hal-hal diatas yaitu berupa ide-ide editing berupa penempatan *stock shoot*, audio maupun pemilihan *backsound* yang berkesinambungan agar alur cerita yang dimaksud dapat disajikan dan dapat dimengerti oleh para *audience* yang menyaksikan program acara “GOTOMOTIF”.

Penulis harus dapat mengembangkan imajinasi dan daya visualisasi, menuangkan sebuah imajinasi dalam karya visual itu tidak mudah, maka dari itu seorang editor harus peka dan mengerti apa yang di butuhkan oleh program yang dibuat. Pada proses produksi penulis sebagai editor meluangkan waktunya untuk mengikuti proses produksi untuk membantu pengambilan gambar agar keperluan *stock shot* yang dibutuhkan tercukupi demi tayangan yang berkualitas dan menarik.

c. Konsep teknis

Penulis sebagai editor harus dapat berkoordinasi dengan sutradara atau produser mengenai alat yang akan digunakan ketika produksi. Hal itu menjadi penting karena dengan alat atau teknologi yang dibutuhkan tercukupi dapat membantu

proses produksi editing lebih cepat dan efisien.


Penulis mempelajari alat yang akan digunakan saat proses produksi, dengan mempelajari alat dalam tahap produksi editor akan dapat memahamisettingan alat tahap produksi yang akan di lanjutkan ke dalam proses editing,




Dalam proses editing, penulis sebagai editor menggunakan beberapa software editing dimana pada tahap penyusunan video atau gambar dan audio penulis menggunakan *software adobe premiere pro* dan saat memberikan efek visual atau grafis penulis menggunakan *software adobe after effect*.


Pembahasan Hasil Karya


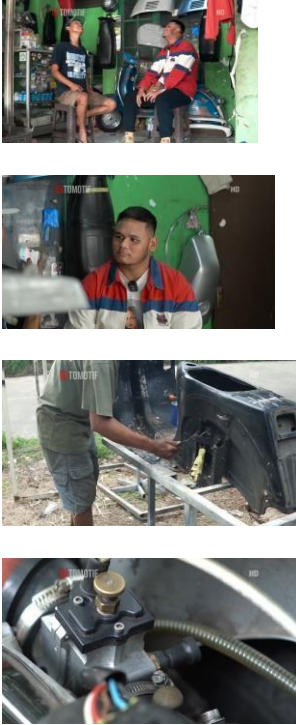
Pada pembahasan hasil karya ini penulis membuat suatu karya dokumenter yang berjudul “ Program TV Magazine Show Gotomotif Episode Si Antik Buatan Itali” pada pembuatan karya ini penulis berperan sebagai editor yang bertugas untuk mengedit hasil pengumpulan data video atau gambar menjadi kesatuan karya video documenter yang utuh.








Adapun teori yang digunakan pada hasil karya ini di deskripsikan pada tabel dibawah ini.

NO	Scene/Snap Shot/ Bagian Karya	Analisis
		Opening Pada scene ini saya sebagai editor menggunakan

		<p>teknik <i>speed cut (montage)</i> pada setiap shot agar mendapatkan kesan yang semangat sebagai pembukaan video. Adapun fungsi dari scene opening ini untuk memberitahu sedikit cuplikan kepada penonton tentang isi konten.</p>
		<p>Bumper Penulis sebagai editor membuat cuplikan bumper yang sesuai dengan format program yang dibuat, editor membuat bumper dengan mendesain <i>font</i> terlebih dahulu dan membuat animasinya dengan menggunakan aplikasi <i>After Effect</i></p>
		<p>(Segmen 1) scene 1</p>

		<p>Segmen 1 berisi tentang perkenalan host dan host menjelaskan tentang sejarah vespa dan masuknya vespa ke Indonesia. Pada scene ini shot yang digunakan <i>eye level</i> dengan <i>shot size medium shot</i>. Teknik yang digunakan yaitu penambahan <i>background</i> rock untuk memberi kesan yang semangat.</p>
		<p>(Segmen 1) scene 2 Pada segmen 1 ini terdapat elemen 2D yang aplikasikan dengan teknik <i>stop motion</i> sebagai pendukung visual informasi yang disampaikan. Dan terdapat <i>footage</i> tambahan dari internet sebagai</p>

		<p>pendukung.</p> <p>(Segmen 2) scene 3</p> <p>Pada segmen 2 ini adalah pembukaan segmen 2 menceritakan tentang host yang berkunjung ke bengkel untuk menggali informasi seputar rawatan vespa. Editor memasuki beberapa stock shot seputar bengkel sebagai pengenalan awal bengkel.</p> <p>Pada scene ini juga editor menambahkan efek transisi dengan <i>overlay flare</i> sebagai pemanis footage</p>
		<p>(Segmen 2) scene 4</p> <p>Pada scene 2 ini menunjukkan host yang menghampiri pemilik bengkel sebagai</p>
		<p>perkenalan secara halus. Pada scene ini editor menambahkan efek <i>fake camera / lens movement</i> pada beberapa shot yang bertujuan untuk memberi kesan yang lebih menarik untuk penonton. Dan pada scene ini shot menggunakan 2 kamera dengan 2 angle berbeda.</p>
		<p>(Segmen 2) scene 5</p> <p>Di scene yang berisi tentang percakapan seputar info rawatan vespa ini editor menggunakan beberapa efek seperti <i>fake lens movement</i> yang diterapkan di beberapa shot. Selain itu penambahan <i>stockshot</i> dan <i>backsound</i> juga dilakukan sebagai pendukung visual dan</p>

		<p>audio yang ditujukan agar penonton tertarik untuk menontonnya.</p>
   	<p>(Segmen 2) scene 6</p> <p>Pada scene penutupan segmen 2 ini penulis sebagai editor memilih 2 shot yang bervariasi yaitu shot dengan <i>angle eye level</i> dan dilanjutkan dengan shot <i>low angle</i>. Efek yang digunakan untuk menutup scene ini yaitu dengan memberikan <i>dip to black</i> di akhir <i>footage</i> dan di lanjutkan ke bumper.</p>	
 	<p>(Segmen 3) scene 7</p> <p>Scene ini berisi <i>establish</i> atau transisi waktu dan latar tempat yang bertujuan agar penonton tidak merasa <i>jumping</i> saat menontonnya.</p>	

 	<p>Editor membuat sambungan shot <i>establish</i> ini dengan <i>cut to cut</i> standar agar shot yang ingin di tampilkan lebih sederhana dan jelas.</p>
   	<p>(Segmen 3) scene 8</p> <p>Scene ini merupakan scene yang berisi tentang wawancara ketua komunitas vespa. Adapun pemilihan shotnya yaitu dengan 2 shot yang berbeda, dimana kamera master menggunakan <i>shot size long shot</i> dan kamera kedua adalah kamera <i>handheld</i> yang <i>flexible</i>. Pada scene ini editor tidak banyak menambahkan efek tertentu. Tetapi hanya beberapa penambahan <i>stockshot</i> agar penonton tidak bosan dan</p>

		lebih menarik.
		<p>Editor memberi jeda pada scene wawancara untuk menampilkan beberapa keadaan sekitar markas komunitas vespa tersebut. Editor juga menaikkan volume <i>backsound</i> untuk menambah kesan semangat untuk penonton.</p>
		<p>Pada sela-sela wawancara editor memberikan beberapa gambar untuk mendukung informasi yang disampaikan oleh narasumber dengan cara memberi <i>background</i> untuk gambar yang ditampilkan, dan memberikan efek <i>cross dissolve</i> untuk memunculkan dan</p>

		menghilangkan gambar.
		<p>Scene 9 (closing)</p> <p>Pada scene penutupan ini, penulis sebagai editor membuat kompilasi <i>highlight</i> sebelum <i>footage</i> pembawa acara muncul. Tujuannya untuk memberi gambaran rangkuman kegiatan episode ini ke penonton. Metode <i>cutting J cut</i> digunakan saat perpindahan <i>footage highlight</i> ke <i>footage</i> penutupan Host, gunannya agar perpindahannya lebih <i>smooth</i>. Dan di akhir video editor menutupnya menggunakan <i>dip to black</i>.</p>

Pra Produksi

Tahap pra produksi para pencipta karya membuat ide pada tanggal 20 April 22.

Pada tahap ini pencipta karya mengumpulkan ide dengan anggota kelompok, dan mendapatkan keputusan untuk membuat karya program *magazine show*, lalu pencipta karya dengan anggota kelompok lain menentukan tema otomotif dan memberi nama program Gotomotif. Nama Gotomotif sendiri berasal dari penggabungan dua kata yaitu “Go” dan “Otomotif” yang dimana *Go* berarti pergi atau berangkat dan otomotif sebagai tema program yang dibuat yaitu otomotif. Hal tersebut bertujuan untuk memberi kesan yang semangat dan enerjik pada nama program tersebut. Pada tahap ini pula editor berperan untuk membantu membuat *shot list* dan beberapa list editing untuk program yang direncanakan. Editor juga mendiskusikan teknis produksi dan editing bersama produser dan cameramen untuk menjadi panduan teknis saat produksi dan editing. Tema editing yang di tentukan pada tahap ini adalah editing yang *simple* dan *sporty*, dimana tidak banyak efek yang digunakan. Tema dari *lowerthird* dan logo *bumper* yang digunakan dengan tema *rock* atau denggambar yang berelemen batu atau besi yang bertujuan untuk memberi kesan yang *sporty* dan memperkuat *image hobby pria*.

Produksi

Pada tahap produksi ini pencipta karya tidak berperan banyak di lapangan. Yang dilakukan editor pada saat produksi yaitu membantu kameramen mengoperasikan kamera *handheld* atau kamera kedua yang diarahkan oleh kameramen. Adapun *shot* yang di fokuskan adalah *stockshot* dan detail narasumber dan *host* saat wawancara. Selain itu pencipta karya sebagai editor memberi masukan

kepada kameramen dan produser untuk *shot* tambahan yang dibutuhkan untuk memperkaya *footage* dan kebutuhan detail informasi, seperti *establish* dan *stockshot*.

Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap yang menjadi tanggung jawab terbesar bagi seorang editor, dimana proses editing dilakukan sepenuhnya oleh seorang editor yang di arahkan oleh produser. Editor mengerjakan editing video menggunakan komputer, dan *software* editing yaitu premiere pro dan photoshop. Teknis editing yang diterapkan yaitu dengan tahap editing *offline*, yaitu penyusunan *footage* yang dikumpulkan sesuai skenario yang di rencanakan sehingga menjadi suatu kesatuan yang menjadi susunan cerita. Pada tahap tersebut editor dibantu dan dipantau langsung oleh produser dan cameramen. Setelah tahap editing *offline* editor melakukan tahap editing *online* untuk menambahkan *backsound*, *sound effect*, *color grading*, transisi, hingga penambahan elemen dua dimensi untuk mendukung informasi secara visual. *Background music* dan *sound effect* yang ditambahkan bertema *rock* yang bertujuan untuk membangun suasana, selanjutnya *color grading* dilakukan dengan simple yaitu dengan menyamakan kecerahan, kontras, *white balance*, dan saturasi pada setiap *shot* terlebih dahulu yang kemudian pewarnaan pada beberapa objek dengan menggunakan *curve RGB*. Transisi yang diterapkan pada karya ini tidaklah rumit, transisi pada karya ini di dominasi dengan teknik *cut to cut* pada setiap perpindahan *shot* dan pada beberapa transisi menggunakan efek *dip to black* dan *cross dissolve*. Pada karya ini editor menambahkan sedikit elemen animasi dua

dimensi pada segmen satu yang bertujuan untuk memberi dukungan visual pada informasi yang disampaikan. Beberapa teknik editing lainnya di terapkan oleh editor seperti *montage cutting*, *J cut*, *masking* objek, *overlay* dan lain sebagainya.

Evaluasi Produksi

Evaluasi pada penciptaan karya ini ialah dimana pencipta karya sebagai editor lalai dalam management waktu saat tahap pasca produksi sehingga pengerjaan editing menjadi lambat. Alat editing yang tidak proper menjadi penghambat waktu pengerjaan dan variasi efek yang digunakan menjadi terbatas.

Kesimpulan

Pencipta sebagai editor dalam Pembuatan karya program magazine show “Gotomotif” Si Buatan Italia bertanggung jawab atas proses pasca produksi atau editing. Terlepas dari tanggung jawab pekerjaan masing-masing anggota, kerjasama tim dalam pembuatan karya ini menjadi penentu berhasilnya penciptaan karya yang baik dan berkualitas, dimana pada setiap tahap produksi, pencipta sebagai editor berinisiatif untuk membantu dan mengikuti setiap proses yang dilakukan.

Berdasarkan karya program *magazine show* yang dihasilkan sudah memenuhi harapan dari pencipta. Harapan pencipta karya program *magazine show* ini dapat memenuhi syarat agar mendapatkan gelar sarjana Ilmu Komunikasi. Pembuatan karya ini tidak terlepas dari tujuan untuk membuat karya yang positif dan informatif untuk para penonton khususnya penikmat dunia otomotif.

Saran

Saran pencipta karya sebagai editor untuk teman-teman yang ingin menciptakan Program *magazine show* dan berperan sebagai editor agar lebih memperbanyak referensi editing supaya mendapatkan ide yang lebih kreatif, serta selalu memperhatikan alat yang akan digunakan untuk editing agar saat proses pengerjaan menjadi lebih efektif dari segi waktu dan teknis.

Daftar Pustaka

- Abdulghani, A. R. (2018). *Peran Video Editor Dalam Proses Produksi Program Berita Peristiwa Sepekan Di Padang TV*. Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
- Ardianto, E., Komala, L., & Karlinah, S. (2014). *Komunikasi Massa : Suatu Pengantar* (Revisi). Simbiosis Rekatama Media.
- Dominick, J. R. (2001). *The Dynamic Of Mass Communication*. Random House.
- Enterprise, J. (2018). *CoreDRAW 2018 komplet*. Elex Media Komputindo.
- Gunshaputra, A., & Anggraini, R. (2020). Pengaruh Program Acara Televisi Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Masyarakat Pondok Labu Jakarta Selatan. *Journal of Communication Empowerment*, 2(1), 16–30.
- Latief, R., & Utud, Y. (2015). *Siaran Televisi Non-drama Kreatif, Produktif, Public Relations, dan Iklan*. Prenada Media Group.
- Latief, R., & Utud, Y. (2017). *Kreatif Siaran Televisi*. PRENADAMEDIA GROUP.
- Maabruri, A. (2013). *Manajemen Produksi Program Acara TV Non Drama*. Gramedia.
- Marsha, L. (2011). *Proses Editing Hostlink Program Mata Lelaki di Trans 7 Episode Games*. Universitas Mercubuana.
- Morrison, M. A. (2005). *Media Penyiaran*. Ramdina Prakassa.
- Najelina, M., & Ruliana, P. (2021). Pengaruh Pemberitaan Media Digital Terhadap Sikap Mahasiswa. *Inter Community: Journal of Communication Empowerment* /, 3(1), 1–26.
- Sartono. (2008). *Teknik Penyiaran dan Program*

- Radio, Televisi dan Film*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Subroto, D. S. (1994). *Produksi acara Televisi*. Duta Wacana University Press.
- Sugiyono, & Lestari, P. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, dan Cara Mudah Menulis Artikel pada Jurnal Internasional)*. Alfabeta.
- Umbara, D., & Pintoko, W. W. (2010). *How To Become a Cameraman*. Interprebook.
- Wibowo, F. (2007). *Teknik produksi program televisi*. Pinus Book Publisher.