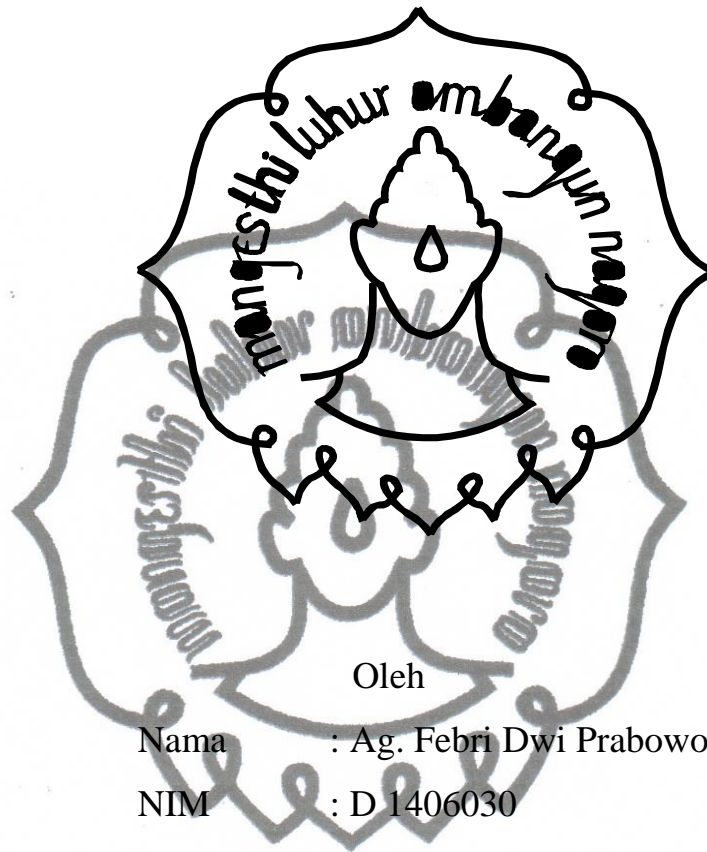


PROSES EDITING BERITA DI TERANG ABADI TELEVISI



Oleh

Nama : Ag. Febri Dwi Prabowo

NIM : D 1406030

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk melengkapi tugas – tugas dan memenuhi syarat – syarat guna memperoleh sebutan Ahli Madya bidang Komunikasi Terapan

**PROGRAM DIPLOMA III KOMUNIKASI TERAPAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

comm2009user

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Berjudul :

“PROSES EDITING BERITA DI TERANG ABADI TELEVISI “

Karya :

Nama : Ag. Febri Dwi Prabowo

NIM : D 1406030

Konsentrasi : Penyiaran

Disetujui untuk dipertahankan dihadapan Panitia Penguji Tugas Akhir
Program D III Komunikasi Terapan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sebelas Maret Surakarta

Surakarta, 11 Juni 2009

Menyetujui

Dosen Pembimbing,

Drs. Aryanto Budhy S. , M. Si

NIP.130814593

commit to user

PENGESAHAN

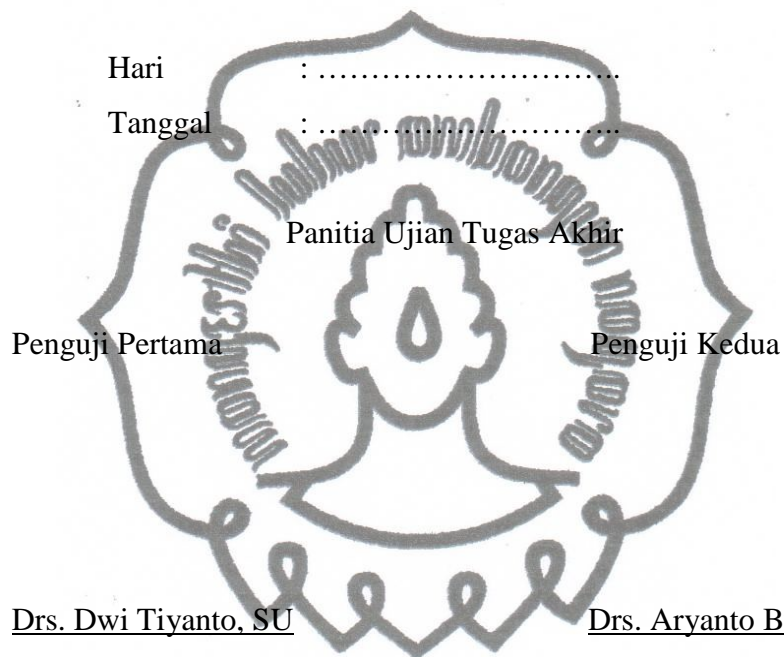
Tugas Akhir ini telah diujikan dan disahkan oleh Panitia Ujian Tugas Akhir

Program D III Komunikasi Terapan

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Sebelas Maret

Surakarta



Drs. Dwi Tiyanto, SU

NIP.130814593

Drs. Aryanto Budhy S., M. Si

NIP. 130 814 593

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Sebelas Maret

Surakarta

Dekan

Drs. H Supriyadi. SN,SU

commit to user
NIM.130936616

MOTTO

- ✧ *Jadilah manusia yang mampu berkembang dalam segala kondisi*
- ✧ *Mimpi itu sesuatu yang harus diwujudkan*
- ✧ *Jadilah orang yang selalu berimajinasi.*
- ✧ *Kesedariahanaan adalah perisai dan tombak yang akan membuat kita menjadi kesatria yang kuat, dan tidak mudah guyah.*



commit to user

PERSEMBAHAN

TUHAN YESUS KRISTUS

Yang telah memberikan rahmat dan kurnia – Nya sehingga aku dapat menjalani hidup dengan berbagai kasih – Nya.

BAPAK dan IBUKU TERCINTA

Yang selalu mendukung dan menguatkan aku untuk tetap bersemangat kuliah dari segi moril maupun materiil. Aku bangga dan menghormati mereka.

KAKAK dan ADIKKU TERCINTA

Yang selalu mendukung dan menguatkan aku untuk tetap bersemangat kuliah dari segi moril maupun materiil. Aku bangga dan menghormati mereka.

KELUARGA BESAR TRAH SOEDIKROMO DAN TRAH KARSOSEMITO

Yang telah membirikan bimbingan dan teladan dalam menjalani kuliah selama ini, baik segi moril maupun materiil. Aku bangga dan menghormati mereka.

TEMAN – TEMANKU

Yang telah menemaniku menjalani masa – masa kuliah yang penuh arti bagiku.

commit to user

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas rahmat dan karunia – Nya, yang telah dilimpahkan kepada penyusun sehingga penyusun dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “ **Proses Editing Berita di Terang Abadi Televisi** ” . Adapun maksud dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi syarat – syarat guna meraih gelar Ahli Madya dalam bidang Penyiaran dan melengkapi pendidikan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik jurusan Penyiaran Universitas Sebelas Maret Surakarta.

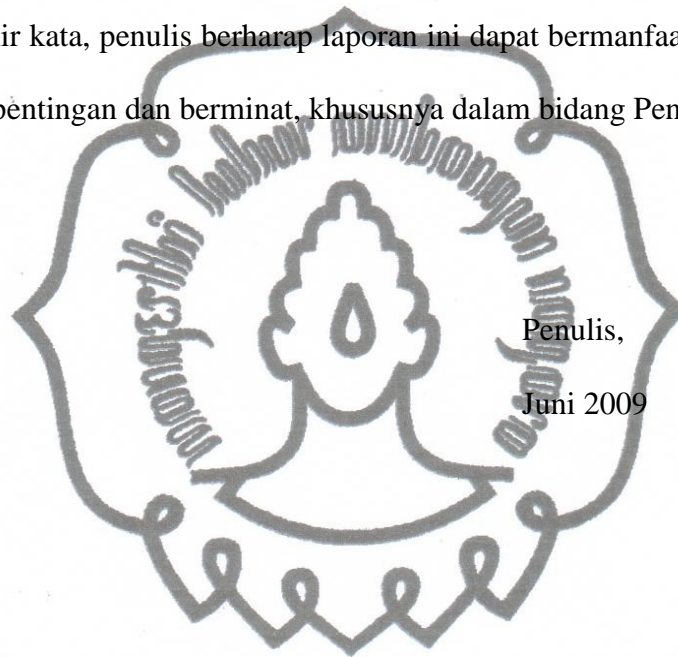
Akhirnya penyusun mengucapkan terima kasih, bila dalam penulisan Tugas Akhir ini ada banyak kekurangan dan kesalahannya, penyusun mohon maaf sebesar – besarnya dan bersedia menerima kritik dan saran yang ada.

Dengan ketulusan hati, penyusun mengucapkan terima kasih pada :

1. Drs. H Supriyadi, SN, SU, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sebelas Maret Surakarta atas izin pelaksanaan KKM 2009.
2. Drs. Eko Setyanto, Msi, selaku Ketua Program Jurusan D3 Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Drs. Aryanto Budhy S. , M. Si ,selaku pembimbing KKM yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan tugas akhir KKM 2009.
4. Yashinta Titiek S, selaku Manager Operasional dan HRD TATV Surakarta yang telah memberikan kesempatan untuk dapat melaksanakan Kuliah Kerja Media ini.
5. Bapak Budi sebagai pembimbing instansi yang telah memberikan tuntunan selama melaksanakan KKM di TATV Surakarta.

6. Agung Aristyo Yudhianto yang selalu mendampingi dan memberikan pengarahan dalam pelaksanaan KKM di TATV Surakarta.
7. Untuk semua karyawan dan crew bagian NEWS TATV (Ari, Indri, Widi, Kris, Jarot, Yugo, Adi, dan yang lainnya)
8. Untuk semua karyawan Dan crew TATV Surakarta
9. Wisma Mahasiswa Surakarta

Akhir kata, penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dan berminat, khususnya dalam bidang Pengarah Acara.



Penulis,
Juni 2009

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	2
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	4
BAB III. DESKRIPSI LEMBAGA / INSTANSI	14
BAB IV. PELAKSANAAN MAGANG	20
BAB V. PENUTUP	27
A. Kesimpulan	27
B. Saran	27
DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN	30

commit to user

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media Televisi meskipun sama dengan radio dan film sebagai media elektronik, tetapi mempunyai ciri dan sifat yang berbeda. Media cetak dapat dibaca kapan saja tetapi televisi dan radio hanya dapat dilihat sekilas dan tidak dapat diulang. Media televisi sendiri merupakan media *audiovisual* yaitu dapat didengar dan dilihat.

Dalam dunia pertelevisian memiliki dua jenis tayangan yaitu berupa tayangan *live* dan *recording*. Tayang *live* merupakan tayangan yang disiarkan dan di sajikan kepada penonton secara langsung pada waktu yang sama tanpa ada rekayasa atau sesuai dengan aslinya. Sedangkan tayangan *recording* merupakan tayangan yang sebelum disiarkan dan disajikan kepada penonton telah melalui proses terlebih dahulu. Proses inilah yang dinamakan proses *Editing* dan disebut sebagai *Video Editing*. *Video editing* sendiri adalah pekerjaan memotong-motong dan merangkaikan (menyambung) potongan-potongan gambar sehingga menjadi film berita yang utuh dan dapat dimengerti. Peranan para ahli *video editing* tidak hanya untuk industri hiburan semata, namun juga dibutuhkan oleh kalangan media massa. Berbagai tayangan informasi dan pemberitaan dapat kita saksikan di TV dengan jelas dan mudah dimengerti berkat karya para *video editor* ini. Pekerjaan ini dilakukan di ruang editing yang dilakukan oleh editor gambar atau penyuting gambar. Gambar dan suara yang direkam dengan bantuan kamera

sepanjang belasan ataupun puluhan menit harus dipotong – potong dan “disusun kembali” hingga menjadi sepanjang beberapa menit saja untuk dapat disiarkan menjadi berita singkat.

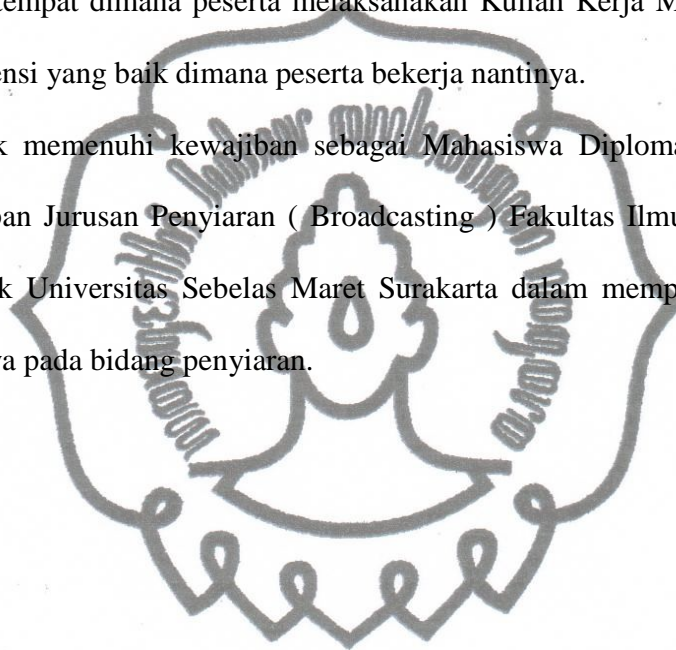
Video Editor dalam media masa di pertelevisian sering disebut juga *Editor News*. *Editor News* berperan untuk menata gambar yang sudah diambil dan memadukannya dengan *audio*, sehingga menjadi satu berita informasi yang menarik dan mudah dimengerti oleh pemirsa. Bentuk umum editing yang dipakai oleh *Editor News* adalah *cut*. Yaitu bentuk transisi *shot* ke *shot* lainya secara langsung. Bentuk editing lainya seperti *Wipe*, *Dissolve*, dan *fade* sangat jarang digunakan. Pedoman yang perlu dikuasai oleh seorang *Editor News* adalah kecepatan editing. Kecepatan ini dalam hal memilih gambar dan mengabungkan gambar menjadi satu berita yang memiliki tingkat informasi yang menarik. Ini sangat membantu karena sifat berita sendiri yang cepat dan *up-to-date*.

B. Tujuan

Tujuan Kuliah Kerja Media adalah :

1. Agar peserta Kuliah Kerja Media mampu menerapkan ilmu terapan yang telah dipelajari selama masa perkuliahan kedalam dunia kerja dengan metode kuliah kerja lapangan.
2. Secara khusus, peserta Kuliah Kerja Media ingin mengetahui secara langsung proses produksi acara televisi baik acara live maupun rekaman.

3. Peserta Kuliah Kerja Media ingin menambah ilmu, keterampilan dan pengalaman yang berhubungan dengan dunia penyiaran khususnya News di PT. TATV, Surakarta.
4. Agar peserta Kuliah Kerja Media mampu menjalin relasi yang baik dengan instansi di mana peserta melaksanakan Kuliah Kerja Media, dengan tujuan agar tempat dimana peserta melaksanakan Kuliah Kerja Media memberikan referensi yang baik dimana peserta bekerja nantinya.
5. Untuk memenuhi kewajiban sebagai Mahasiswa Diploma III Komunikasi Terapan Jurusan Penyiaran (Broadcasting) Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta dalam memperoleh gelar Ahli Madya pada bidang penyiaran.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori Editing

Editing film bisa diperbandingkan dengan memotong, mengasah dan menyunting berlian. Berlian yang masih dalam bentuk bongkahan tidak bisa dikenali. Bongkahan itu harus dipotong dulu, diasah dan disuting dengan ikatan agar keindahan yang dimilikinya dapat harga sepenuhnya. (Joseph V. Mascelli)

Secara sederhana, penyutungan film (*film editing*) adalah usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih berguna dan enak ditonton. Tentunya penyutungan film dapat dilakukan jika bahan dasarnya berupa shot (*stock shot*) dan unsure pendukung seperti voice, sound effect, dan music sudah mencukupi. Selain itu dalam kegiatan editing seorang editor harus betul-betul mampu merekonstruksi (*menata ulang*) kembali potongan-potongan gambar yang diambil oleh juru kamera. Dalam hal penyutungan film ini ada beberapa pakar ilmu dan fotografi yang mengemukakan pendapatnya masing, diantaranya *Leo Nardi*. Menurutnya, penyutungan adalah merencanakan dan memilih serta menyusun kembali potongan gambar yang diambil oleh juru kamera untuk disiarkan kepada masyarakat. (Askurifai Baksin)

B. Sistem Editing

Pada dasarnya, system editing video dibagi menjadi dua:

1. Editing Linier / Analog

Teknik editing linier atau analog adalah teknik editing yang pekerjaannya masih sederhana, masih menggunakan dua atau lebih alat yang disebut VTR dengan format bermacam-macam (VS, V-8, *Betamax*, *Betacam*, *dsb*). VTR yang dipergunakan satu berfungsi sebagai player (*memutar hasil syuting*) dan yang satu lagi berfungsi sebagai recorder (*merekam gambar/ shot yang dipilih*). Kesulitannya apabila seluruh atau sebagian gambar *shot* yang telah tersusun, sedangkan ingin memperbaiki bagian –bagian gambar yang berada pada urutan awal atau bagian tengah, maka seluruh gambar atau *shot* yang letaknya setelah gambar atau *shot* yang akan kita perbaiki harus kita ulangi lagi penggunaanya dengan merekamnya sesuai dengan yang telah kita susun tadi.

2. Editing Non Linear / Digital

Dalam editing ini, fasilitas yang dipergunakan adalah seperangkat computer yang memiliki program khusus untuk editing. Secara teknis tahapan pertama yang harus dilakukan adalah memasukan seluruh gambar (*shot*) yang

commit to user

sekiranya diperlukan kedalam hardisk. Tahapan ini disebut digitizing (*mengubah hasil gambar yang ada dalam tape menjadi file yang sewaktu-waktu dapat dipanggil untuk keperluan menyusun gambar*). Kemudian mulai pada tahapan penyusunan gambar, bedanya disini dengan sistem linier atau analog, untuk menyusun gambar atau *shot* dapat kita kerjakan dulu bagian tengahnya atau bagian lain yang sekiranya itu memudahkan kita. (Arturo GP)

C. Jenis Editing

Editing Kontinuiti, dimana penuturan cerita tergantung pada peng-klop-an scene-scene yang berurutan, dan *Editing Kompilasi*, dimana penuturan cerita tergantung pada narasi, dan scene-scene melulu mengilustrasikan apa yang sedang diuraikan.

1. Editing Kontinuiti

Editing Kontinuiti adalah sebuah system penyutitan gambar untuk memastikan kesinambungan tercapainya suatu rangkaian aksi cerita dalam sebuah adegan. *Editing Kontinuiti* telah ada sejak awal perkembangan sinema dimana para sineas secara sadar telah memahami jika mereka harus mengatur *shot-shot*-nya agar mampu menuturkan naratif secara jelas dan koheren sehingga tidak membingungkan penonton. Bersama aspek sinematik lainnya, yakni *miss-en-scene* (set, pergerakan dan posisi pemain) dan sinematografi (posisi kamera), editing kontinuiti digunakan agar hubungan kontinuitas naratif antar shot tetap terjaga. (Mangunhardjana, A. Magija)

2. Editing Kompilasi

Film berita dan jenis dokumenter mengenai survey, laporan, analisa, dokumentasi, sejarah atau laporan perjalanan, umumnya menggunakan editing kompilasi karena sifat *snapshot* yang mengasyikan dari informasi visual. Ini semua dihubungkan oleh narasi yang berkesinambungan. Jalur suara merangkum penuturan dan mendorong *scene* bergerak, yang sebetulnya hanya punya sedikit saja kemampuan kalau disajikan tanpa penjelasan suara. Penyutitan kompilasi hanya memberikan sedikit saja problema-problema peng-klop-an, karena *shot-shot* tunggal mendapatkan ilustrasi apa yang terdengar dan tidak perlu adanya keterkaitan secara visual satu sama lain. Film-film jenis kompilasi tidak bentuk yang pasti selain bergerak dari yang bersifat umum ke yang khusus. *Long Shot* bisa mengikuti *long shot*, dan sejumlah *close-up* yang tidak punya hubungan dengan *shot-shot* yang berkaitan bisa saja di sisipkan. Semua aturan dalam buku mengenai *editing* bisa dilanggar kalau narasi bisa dimengerti dan menyajikan cerita yang masuk akal. *Shot-sho*-nya sendiri bisa saja bergerak-gerak dalam waktu dan tempat kalau semua itu dinarasi dengan memuaskan. (Joseph V. Mascelli).

D. Linier Dan Non Linear Editing

Jika kita cermati, sebetulnya editing film yang kita saksikan pada umumnya menggunakan *non linier editing*, karena didalamnya memungkinkan terjadinya penambahan dan pengurangan disembarang tempat terhadap *shot* dan *scene-scene* yang ada. Secara umum untuk membedakan antara *linear editing* (analog dan digital) dan *non linear editing* terletak pada aspek teknologinya.

Ramang syah menjelaskan, pada proses *editing video tape* yang sangat mendasar adalah proses pegalihan / *dubbing* dari sumber material (*originaltape*) ke edit master (*master tape*). Untuk melakukan editing, hal-hal yang perlu dipikirkan dan diperhatikan secara bertahap, yakni:

1. memilih gambar dan suara dari sumber materi dan tetukan bagian-bagian mana yang ditransfer ke *master tape*,
2. kemudian temukan bagian-bagian itu harus ditempatkan pada *master tape*.
3. untuk mendapatkan sequence yang etapt sesuai dengan naskah, bagian - bagian tadi harus ditempatkan pada ruang kolom yang sesuai,
4. sesudah itu informasi tadi dialihkan / *dub* dari sumbernya ke master tape, *scene by scene*.

Sampai saat ini, belum ada keseragaman dalam prosesr rekaman gambar sehingga setiap produsen mendesain dan membuat *video tape recorder* (VTR) menurut versinya masing-masing. Hal ini dapat kita jumpai pada format-format VTR yang banyak dipasarkan antara lain Format B,C Umatik, Betacam, dan lain-lain. Saat yang dianggap paling tinggi kualitasnya gambar dan suaranya adalah digital VTR yang dirilis oleh Matsushita Panasonic dengan Type AD 350 (kamera dan VTR digital pertama kali digunakan di *Olimpiade Barcelona 1992*).

VTR merupakan suatu mesin yang terdiri atas system elektronik dan mekanik yang digunakan saat rekaman, editing, dan penyiaran. Alat ini berfungsi merekam *signal video* dan audio kemudian memutar kembali kedua signal tersebut (*play back*) secar bersamaan (*syncron*). Selain kedua signal tadi juga turut terekam signal pengontrol (*CTL: control track line*) dan signal identifikasi/ addres (*TCN time code*).

Lantas apa yang membedakan antara analog dan digital?

Pengertian umum analog dan teknologi media audio visual adalah cara merekam yang dilakukan, baik ketika shooting video maupun saat mentransfer dari pita satu ke pita lain dengan perangkat kerjanya, merupakan proses perekaman gelombang cahaya secara berkesinambungan (*kontinyu*) menjadi suatu bentuk kurva garis melengkung, seperti garis grafik yang lengkungannya bergantung pada tinggi rendahnya cahaya itu sendiri.

Adapun pengertian digital merupakan proses perekaman gelombang cahaya dengan pola terputus-terputus *on-off* lalu *on-off* begitu seterusnya , sesuai dengan karakternya dari tegnologi computer, yang pada akhirnya menjadi satu bentuk kurva garis kotak-kotak yang juga membentuk garfisk yang terdiri atas banyak kota kecil. (Askurifai Baksin)

E. Hal Penting Dalam Digital Video Editing

1. Standart TV ada beberapa, diantaranya, PAL, NSTC, dan SECAM. Standart ini perlu diketahui sebab ada hubungannya dengan ukuran *pixel* (titik sinar layer) pada computer.
2. Untuk PAL, *frame* siza 320 x 240. jadi kalau anda menggunakan standar PAL, ukuran *pixel* di PC Anda harus di-*setting* ke angka tersebut.
3. Jika Anda menggunakan NSTC, *setting pixel*-nya harus 640x480.
4. Ukuran setiap detik untuk PAL menggunakan *setting* 25 fps (*frame per second*)
5. Untuk NSTC, ukuran *setting*-nya 30fps (*frame per second*)
6. Proses memasukkan hasil shooting ke computer disebut proses *digitize* atau *capture*.
7. Mesin untuk *capture* video cukup beragam, diantaranya ada *Avid Machine*, *Pinacenacle DV 500*, *Matrox G Marvel 400*, *Mtrox RT 2005*, *targa 3000*, dan lainnya. Hanya paling murah adalah *Matrox Marvel G 400* atau *Snazz*.
8. Nama ekstensi untuk Video : AVI
Audio : WAV
Gambar : BMP
9. Spesifikasi computer yang sederhana untuk proses *digital video editing* :

Motherboard	:	Support ADM XP up to 2000
RAM	:	DDR 512 MB
Processor	:	AMD Athlon XP 1800+
HDD	:	80 GB7200 rpm (IDE) atau SCSI 10.000 rpm
CD rom	:	52X
VGA	:	Ge-Force 4MX AGP dengan memori 64MB
Soundcard	:	Support 5.1 channel
Monitor	:	Digital 15"
ATP	:	350 W
Key + mouse	:	Standar PS2
CD-RW	:	20X10X40 BOX (IDE)
10. Program *software* computer yang digunakan untuk kegiatan digital video editing adalah :
 - a. Lumiere
 - b. Ulead video editing
 - c. Avid cinema
 - d. Film edit
 - e. Asymetrik digital video produser
 - f. *Adobe Premier*
 - g. *Adobe After Efect*
 - h. *Discreet* edit, dll.
 (Askurifai Baksin)

F. Capturing

Capturing adalah memindahkan video dari sumber media kedalam hardisk. Sumber ini biasa berupa VCR (*VHS/ Betacam*), biasa juga dari handycam atau kamera. Dengan melakukan proses *capturing* berarti file dari media tersebut diubah menjadi digital untuk bias disimpan di dalam hardisk.

Untuk mentransfer video dari media analog ke hardisk dibutuhkan video *capture card* (biasa disebut *video card*). Ada bermacam-macam jenis video card yang dapat dibedakan dari fasilitas yang disediakan:

1. *Video card yang paling sederhana* biasanya hanya mendukung koneksi IEEE 1394 (IEEE1394 adalah standart koneksi yang sangat cepat, karena mampu menstransfer data hingga 400 Mbps. IEEE 1394 sering disebut juga dengan *Fire Wire* atau *I. link*). Kebanyakan computer belum memiliki koneksi ini, sehingga card ini digunakan untuk “*mengcapture*” format DV (Digital video). Format DV ini sebenarnya sudah merupakan format digital dan dapat langsung disimpan di computer lewat konektor IEEE 1394. Konektor ini bisa digunakan ntuk koneksi *hardware* lain, seperti scanner, hardisk eksternal, dan sebagainya.
2. *Video Card Kelas menengah* biasanya menambahkan analog, biasa berupa S-Video atau Camposite (RCA). Dengan card ini Ada dapat mengcapture video dari VCR. Beberapa video *capture* juga dilengkapi dengna input dari antenna TV sehingga Anda bisa langsung mengcapture dari acar TV.
3. *Real Time Video Card*, adalah *video card* untuk professional. *Video card* ini memiliki untuk mendukung *software video editing*, sehingga efek atau transisi yang dibuat bisa dipreview real time. Hal ini disebabkan perhitungan kompresi dan efek video dihitung dalam microchip yang terdapat di dalam piranti keras tersebut. Video card ini sangat mahal harganya. Bebrapa tipe diantaranya juga memiliki koneksi analog output sehingga anda bisa melihat hasil preview video anda di layer TV. (Didik Wijaya)

G. Metode Editing Film

Secar umum proses penyutingan film dibedakan menjadi dua metode, yakni *Continuity Cutting* dan *Dynamic Cutting*

1. Continuity Cutting

Metode ini merupakan metode penyuntingan film yang berisi penyambungan dari dua buah adegan yang mempunyai kesinambungan.

2. Dynamic Cutting

Metode penyutingan film yang berisi penyambungan dari dua buah adegan yang tidak mempunyai kesinambunagn. (Askurifai Baskin)

H. Tehnik Editing Film

Teknik editing film dikategorikan menjadi empat jenis, yakni *pararel editing*, *cross cutting*, *contras editing*, dan *montase trope*.

commit to user

1. *Pararel Editing*

Yakni kalau ada dua adegan yang mempunyai persamaan waktu, harus, dirangkaikan silih berganti.

2. *Cross cutting*

Yakni dalam beberapa adegan yang diselang atau penyilangan dua adegan dalam waktu yang bersamaan.

3. *Contras Editing*

Yakni susunan gambar yang memperlihatkan kontradiksi dua adegan atau lebih.

4. *Montase Trope*

Yakni system penyutitan yang mempergunakan symbol atau lambang-lambang yang menimbulkan pemikiran pada penonton (yahya. 1984:10-19). (Askurifai Baksin)

I. Bentuk Editing

Transisi shot yang biasa digunakan dalam film umumnya dilakukan dalam empat bentuk yaitu, *cut*, *fade-in/out*, *dissolve*, serta *wipe*. Bentuk yang paling umum adalah *cut* yakni, transisi *shot* secara langsung, sementara *wipe*, *dissolve*, dan *fade* merupakan transisi shot secara langsung. Sementara *wipe*, *dissolve*, dan *fades* merupakan transisi secara bertahap. *Cut* dapat digunakan untuk editing *kontinu* dan *diskontinu*. Sementara *wipe*, *dissolve*, dan *fades* umumnya digunakan untuk *editing diskontinu*. Beberapa variasi bentuk lain juga kadang muncul namun dangat jarang digunakan.

1. *Cut*

Cut merupakan transisi *shot* ke *shot* lainnya secara langsung. Shot A langsung berubah seketika menjadi shot B. dalam film jenis apapun, bentuk editing ini adalah yang paling umum digunakan. *Cut* sifatnya amat fleksibel hingga memungkinkan untuk *editing kontinu* maupun *diskontinu*. *Editing kontinu* pada satu rangkaian adegan dialog atau aksi umumnya selalu menggunakan *cut*.

Cut digunakan untuk:

- a. menggambarkan aksi yang berkesinambungan
- b. dimana dibutuhkan sebuah dampak perubahan
- c. dimana ada sebuah perubahan informasi atau tempat terjadinya peristiwa.

2. *Wipe*

Wipe merupakan transisi shot dimana *frame* sebuah *shot* bergeser kearah kiri, kanan, atas, bawah, atau lainnya hingga berganti menjadi sebuah *shot* baru. Teknik *wipe* biasanya digunakan untuk perpindahan *shot* yang terputus waktu yang berselisih jauh (selang beberapa menit). Tehnik *wipe* dapat digunakan pula untuk *editing kontinu* seperti jika sebuah karakter atau objek bergerak melintas sebuah tiang atau pohon besar. Teknik *wipe* dapat

“disembunyikan” melalui objek-objek tersebut sehingga *shot* tampak tidak terputus.

3. *Dissolve*

Dissolve merupakan transisi *shot* dimana gambar pada *shot* sebelumnya selama sesaat tertumpuk dengan *shot* setelahnya. Seperti halnya teknik *fade*, *dissolve* umumnya digunakan untuk perpindahan *shot* yang terputus waktu secara signifikan (*editing diskontinu*) seperti berganti jam, hari dan seterusnya. Namun *Dissolve* biasanya memperlihatkan beda waktu yang lebih cepat daripada teknik *fade*. *Dissolve* sering kali digunakan untuk menunjukkan perubahan waktu pada ruang yang sama serta teknik *graphic match*.

Dissolve biasanya digunakan untuk :

- a. dimana ada perubahan waktu
- b. dimana waktu perlu untuk dilambatkan
- c. dimana ada perubahan tempat terjadinya peristiwa
- d. dimana ada hubungan visual yang sangat kuat antara gambar yang akan dipadukan.

4. *Fade*

Fade merupakan transisi *shot* secara bertahap dimana gambar secara perlahan intensitasnya bertambah gelap hingga seluruh *frame* berwarna hitam dan ketika gambar muncul kembali (bertambah terang), *shot* telah berganti. *Fade* umumnya digunakan untuk perpindahan *shot* yang terputus waktu secara signifikan, seperti berganti hari, bulan, dan bahkan tahun.

Fade-out umumnya digunakan untuk menutup sebuah adegan (intensitasnya bertambah gelap).

Fade out digunakan dalam :

- a. mengakhiri program
- b. mengakhiri adegan
- c. dimana ada perubahan waktu
- d. dimana ada perubahan tempat terjadinya peristiwa

Sementara *Fade-in* digunakan untuk membuka sebuah adegan (intensitas gambar bertambah terang) *fade-out* dan *fade-in* biasanya digunakan terus-menerus untuk menutup dan membuka adegan. *Fade-out* juga sering digunakan untuk menutup film.

Fade in digunakan dalam :

- a. mengawali program
- b. mengawali adegan atau babak
- c. dimana ada perubahan waktu
- d. dimana ada perubahan tempat terjadinya peristiwa

(Roy Thomson & Mangunhardjana, A. Magija)

J. Elemen dari Editing

Sebuah edit atau editing dibangun oleh beberapa elemen :

commit to user

1. Motivasi

Harus ada alasan yang tepat atau motivasi untuk meng "*cut*" , "*wide*", "*dissolve*" atau "*fade*". Motivasi ini dapat berupa visual maupun aural. Dalam istilah visual dapat berarti sebuah aksi biarpun hal kecil yang dilakukan objek atau actor. Contoh : gerakan tubuh atau wajah. Bisa berupa suara: ketukan pintu, bunyi telepon, atau suara *off screen*. Motivasi dapat merupakan kombinasi dari visual dan suara.

2. Informasi

Dikenal sebagai "visual informasi". Bagi seorang editor elemen ini adalah dasar dari semua pekerjaan editing. *Shot* baru berarti informasi baru. Hal ini sangat sederhana, karena jika tidak ada informasi baru di *shot* berikutnya, berarti sedikit *cutting* yang dilakukan.

Secara ideal tiap *shot* harusnya menjadi sebuah perlakuan visual. Proses seleksi harus dikenalkan karena bagaimanapun bagusya sebuah *shot*, harus mampu memberi informasi yang berbeda dari *shot* sebelumnya. Semakin banyak informasi visual yang disajikan dan dimengerti, semakin terinformasi dan menjadi semakin "dekat" lah penonton/viewer.

Inilah kenapa pekerjaan editing harus sehalus mungkin dari apa yang tidak menonjol (Dia tidak terlihat, tetapi merupakan pekerjaan yang butuh kesabaran)

3. Komposisi (*shot*)

Meskipun bukan pekerjaan editor, tetapi hal ini menjadi bagian kerja seorang editor untuk memastikan komposisi yang "dibutuhkan" ada komposisi yang buruk adalah hasil *shooting* yang buruk. Tetapi ini tidak menghentikan kerja editing, tetapi jelas jadi lebih sulit.

4. Sound (suara)

Lebih merupakan "pekerjaan editor untuk mengatakan" kamu tidak harus selalu melihat apa yang kamu dengar"

Sound ini bisa menciptakan atmosfer ketegangan/emosi lain. Atau sound juga bisa dimasukkan untuk menyiapkan perubahan *scene*, lokasi atau bahkan sejarah.

5. Camera Angel

Salah satu yang terpenting dalam elemen editing

Prinsipnya, setiap kali kita *mix/cut* dari satu *shot* ke *shot* lain kamera harus punya "*angel*" beda dengan *shot* berikutnya/sebelumnya.

6. Kontinuitas

Setiap kali *angel* kamera baru diambil, sang actor/ obyek akan melakukan kegiatan atau aksi yang sama dengan sebelumnya.

- Continuity of content.*
- Continuity of movement.*
- Continuity of position*

d. *Continuity of sound.*
(Diktat Mata Kuliah Editing)

K. Tips Editing

1. jangan pernah melakukan *cut* antara dua gambar yang framingnya berbeda.
Alasan : bisa memberikan kesan pemain berubah tinggi badan.
2. Hindari *shot* dimana ada obyek yang nampak terlalu dekat dengan kepala si pemain.
3. Hindari *shot* dimana batas-batas *framenya* memotong tubuh pemain.
4. lakukan *cut* dengan menggunakan *shot-shot* yang cocok atau sesuai.
5. Ketika melakukan editing dialog, jangan memotong jeda yang dilakukan pemain ketika berbicara.
Alasan : Karena jeda tersebut sering digunakan untuk membangaun suasana.
6. *Shot* yang berisi reaksi seseorang (*REACT SHOT*) sebaiknya ditempatkan ditengah-tengah kalimat dalam dialog, bukan diahkir kalimat.
Alasan : Dalam dunia nyata, orang bereaksi di tengah-tengah proses mendengar.
7. Jangan terlalu terikat oleh dialog ketika mencari titik *cut*.
Alasan : Di dalam dialog, ada dua kemungkinan untuk melakukan *cut*, yaitu menggunakan gambar atau mengunakan kata-kata.
8. Di dalam adegan dialog oleh tiga pemain, jangan melakukan *cut* dari satu *shot* yan berisi dua orang ke *shot* lain yang juga berisi dua orang.
Alasan : Memberikan kesan salah satu pemainnya melompat-lompat dari satu sisi kesisi lain.
Solusi : Lakukan *cut* antara *shot* yang berisi dua orang dengan *shot* berisi satu orang, atau gunakan long *shot* yang memuat tiga orang tersebut sekaligus.
9. Ketika melakukan *Close Shot* pada datu orang pemain, usahakan mengambil seluruh wajahnya.
Alasan : Supaya bisa menangkap emosi dari pemain tersebut.
10. Ketika mengedit adegan dengan satu orang pemain, hindarilah melakukan *cut* antara dua *shot* dengan *angle* yang sama.
Solusi : lakukan *cut* dengan shot dari kamera yang angelnya berbeda Dengan satu kamera yang *angelnya* sama, gunakan *zoom in/ out*.
11. Ketika melakukan *cut* pada adegan bangun/ berdiri, dan sebagainya, usahakan agar mata si pemain berada dalam *frame* selama mungkin.
Alasan : mata pemain adalah pusat perhatian pemain.
12. Ketika melakukan editing adegan bergerak atau melakukan sesuatu, pilihan *shot Close Up* dimana gerakan itu lambat.
Alasan : Karena gerakan yng terlihat dalam *Close Up* terkesan lebih cepat daripada gerakan yang terlihat pada long *shot*.
13. Lebih baik melakuakan *tracking* daripada *zoom*
Alasan : Zooming menimbulkan efek tidak natural.
14. Jangan menggunakan *track out*, kecuali kalau diminta.
Alasan : Sebab *track out* menandai akhir sebuah *sequence* atau adegan yang biasanya diikuti oleh adegan lain atau fading.

commit to user

15. Ketika pemain itu bergerak di depan sebuah latar belakang, jangan melakukan ke static (**shot** diam) dari pemain yang sama.
Alasan : Memberi kesan melompat.
16. Ketika melakukan *shot* pada obyek yang bergerak, jangan mengambil gambar dengan obyek yang sama dari sisi yang berlawanan sekaligus.
17. Ketika melakukan *cut* adegan percakapan, kepala pemain kearah berhadapan.
18. Apabila pemain bergerak keluar *frame* kearah kiri maka pemain itu harus masuk ke *frame* berikutnya dari sebelah kanan.
19. Tampilkan sebuah *Long Shot* setelah beberapa *Close Shot*.
20. Ketika seorang pemain baru muncul pada frame lakukan *Close Shot* pada pemain itu.
Alasan : Supaya penonton mengenali pemain yang baru tersebut, kecuali kalau pemain tersebut hanya figuran.
21. Ketika melakukan editing adegan baru dengan lokasi yang baru awali dengan *Long Shot* (establish shot) lokasi tersebut.
Alasan : Supaya penonton tahu ada perpindahan tempat.
22. Jangan melakukan *cut* dari *long shot* ke *Close Up* pada adegan bergerak jangan melakukan *cutting* ke gambar hitam.
(Diktat Mata Kuliah Editing)

L. Hal Yang Tidak Perlu Dalam Editing Film/ Video

Dalam proses penyutitan, film/video ada beberapa hal yang memang tidak diperlukan, diantaranya, menurut Leo Nardi:

1. Bidikan-bidikan yang terlampau pendek yang disebabkan suatu kesulitan atau hal-hal lain pada saat pengambilan gambar. Umpamanya ketika juru kamera mengadakan pengambilan gambar lantas pandangannya terhalang oleh ramai.
2. Hasil pengambilan panning yang kurang tetap serta pencahayaan yang terlampau terang atau terlalu gelap.
3. Bidikan yang terlampau panjang harus ibuang sebagian karena ini dapat membuat penonton jemu.
4. Gambar-gambar yang kurang tajam (*out of focus*) jika hal ini tidak disengaja.
5. Hal-hal yang dirasakan mengganggu kelancaran isi cerita (1997-64)
(Askurifai Baksin)

BAB III

DESKRIPSI LEMBAGA

A. Sejarah dan Perkembangan TATV

Belajar dari sejarah pertelevisian di Indonesia baik televisi swasta maupun pemerintah serta mencermati dari semua perkembangan bisnis pertelevisian telah menjadi pertimbangan bagi pemrakarsa berdirinya TATV. Meskipun bukan merupakan stasiun televisi swasta pertama yang dapat diterima di Surakarta, namun nilai – nilai karakteristik yang unik dengan kekayaan sumber daya manusia dan budayanya di wilayah Surakarta ini memberikan potensi yang besar untuk dikembangkan dan dikemas dalam suatu produk penyiaran.

Sebagai suatu kota dengan letak strategis di wilayah segitiga pertumbuhan JOGLOSEMAR dan merupakan pusat kebudayaan Jawa Tengah dengan tingkat kemajuan usaha yang cukup pesat dalam dunia usaha dan pariwisata yang menjadikan kota Surakarta sangat potensial untuk didirikannya suatu stasiun televisi. Oleh karena itu banyak hal yang akan dimanfaatkan dari potensi daerah yang dimiliki ini sehingga diharapkan keberadaan televisi ini dapat menjadi yang terbaik dalam mengangkat potensi daerah secara profesional, aktif dan kreatif, dan menyajikan tayangan yang menarik pemirsa.

TATV didirikan pada tanggal 1 Juli 2003 dan telah diresmikan oleh Gubernur Jawa Tengah pada tanggal 1 September 2004 berdasarkan keputusan Gubernur Jawa Tengah no 483/129/2003. Dalam pendirian TATV berkeinginan untuk berpartisipasi dalam mewujudkan visi dan misi Kota Surakarta dan tetap

commit to user

menjaga khasanah lingkungan dan memperluas wawasan serta ikut meningkatkan moral, pendidikan, budaya dan kesejahteraan masyarakat dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan media massa modern.

Keberadaan TATV dimaksudkan sebagai media tayangan yang bisa menjadikan tontonan dan tuntunan bagi pemirsanya. TATV berusaha untuk dapat memberikan pelayanan berupa jenis siaran yang beragam, interaktif, dan *up – to date*, sehingga diharapkan TATV dapat diterima di semua lapisan masyarakat, khususnya kota Surakarta.

Pada tanggal 29 April 2005, TATV mulai melakukan siaran on air, dan disebut “Jelang Tayang Perdana”. Pada awalnya, TATV hanya melakukan siaran selama 3 jam, dengan acara yang belum beragam. Setelah TATV melakukan *grand launching* pada tanggal 1 September 2004, TATV mulai melakukan siaran selama 8 jam per hari.

Misi TATV adalah menjadi televisi yang memberi pencerahan pada paradigma berpikir dan berperilaku masyarakat pemirsa menuju pembangunan manusia Indonesia khususnya di wilayah eks- Karesidenan Surakarta seutuhnya. Visi TATV adalah memberi sumbangsih yang berarti guna kemajuan daerah dan masyarakat pemirsa dalam segala bidang kehidupan, melalui perubahan paradigma berpikir dan berperilaku.

TATV yang bermoto “Progressive & Positive TV” ini beralamat di Jalan Brigjen Katamso No. 173, Mojosongo – Surakarta 57127. Dengan lama siaran 14 jam per hari yakni pada pukul 10.00 – 24.00, TATV berupaya untuk dapat meraih target yaitu menambah jam siaran menjadi 18 jam per hari, dengan acara – acara yang terus berkembang. Susunan program TATV berangkat dari informasi dan

commit to user

edukasi yang disajikan dalam bentuk hiburan (*entertainment*), yang bertujuan untuk menjangkau pemirsa dari segala usia, khususnya keluarga. Komposisi program acara TATV dikategorikan sebagai berikut:

1. Hiburan, yang terdiri dari acara musik, film dan drama, program acara anak, dan program acara variasi (*variety show*).
2. Berita, olahraga dan feature, terdiri dari aneka macam berita (lokal, nasional, dan mancanegara), *talkshow*, *ceremonial*, dll.

TATV merupakan perusahaan jasa. Jasa yang dijual oleh TATV adalah berupa jasa pembuatan pemasangan iklan, liputan, pendapatan untuk mensponsori suatu program tertentu, promo album / lagu. Hingga saat ini, tayangan – tayangan TATV lebih dari 50% telah diproduksi sendiri oleh TATV. Dengan berguru pada pengalaman, dan stasiun – stasiun TV lokal yang lain, maka TATV terus berkembang memperbaiki kualitas tayangan, dan terus berupaya supaya dapat dinikmati oleh semua pemirsa Surakarta pada khususnya dan seluruh pemirsa se – Jawa Tengah dan DIY pada umumnya.

TATV dibagi menjadi 4 divisi utama, yaitu divisi pemberitaan, divisi marketing, divisi produksi, dan divisi operasional.

1. Divisi Pemberitaan

Divisi pemberitaan adalah divisi yang paling inti, yang mempunyai kewajiban untuk mencari, mengolah, dan menghasilkan berita yang akurat, *up to date* dan relevan.

2. Divisi Produksi

Divisi Produksi adalah divisi yang bergerak dalam program - program acara yang bersifat hiburan. Divisi ini berkewajiban membuat dan menyuguhkan program – program acara hiburan yang menarik dan kreatif.

3. Divisi Marketing

Merupakan divisi yang menjadi tulang punggung pemasukan TATV. Karyawan yang ditempatkan pada divisi marketing bertugas untuk mencari pihak lain (klien) yang berminat untuk memasang iklan, mengadakan liputan, memberikan sponsor pada program acara tertentu, dan melakukan promosi – promosi lainnya.

4. Divisi Operasional

Merupakan divisi yang bertanggung jawab atas seluruh kegiatan administratif dan operasional perusahaan.

Seluruh divisi ini saling mendukung, bersatu, dan saling melengkapi, sehingga diharapkan terjalin suatu hubungan kerja yang teratur, nyaman, dan harmonis.

B. Stuktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi TATV terbagi menjadi 4 divisi utama, yaitu divisi pemberitaan, divisi produksi, divisi marketing, dan divisi operasional.

1. Pimpinan (Direksi)

Pimpinan dipegang oleh satu direktur utama yang bertanggung jawab menyangkut kepentingan intern dan ekstern perusahaan. Tujuan pimpinan adalah sebagai berikut:

1. Sebagai pejabat tertinggi dan memimpin perusahaan untuk mencapai tujuan perusahaan serta mengambil kebijakan – kebijakan yang berhubungan dengan pihak luar perusahaan.
2. Mengawasi hasil kegiatan perusahaan dan administrasi melalui manager – manager perusahaan yang ada.
3. Menilai dan mengevaluasi hasil kegiatan perusahaan secara berkala.

2. Divisi Pemberitaan

Divisi pemberitaan dipimpin oleh direktur pemberitaan, dan dibantu oleh general manager (GM) pemberitaan. GM pemberitaan membawahi Bagian Pemberitaan dan Bagian Spesial Program.

3. Divisi Produksi

Divisi pemberitaan dipimpin oleh direktur pemberitaan, dan dibantu oleh general manager (GM) pemberitaan. GM pemberitaan membawahi Bagian program Produksi.

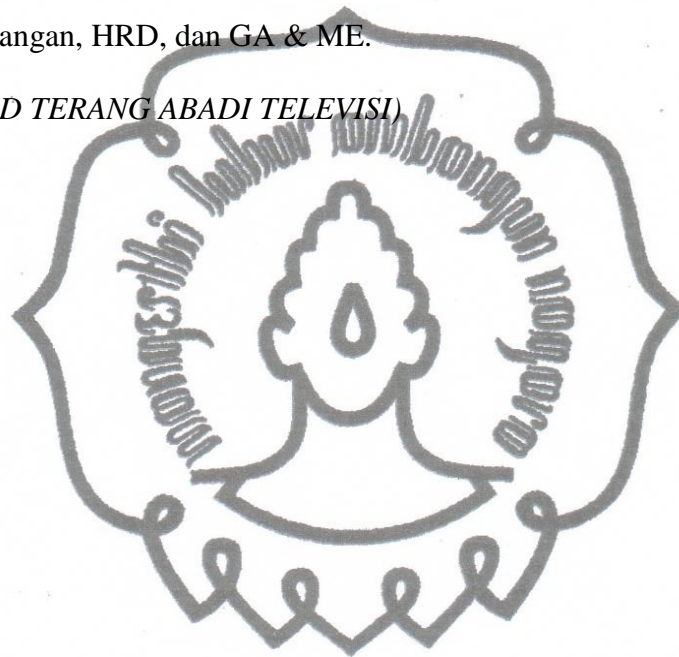
4. Divisi Marketing

Merupakan suatu divisi yang bertanggung jawab terhadap hal – hal yang berhubungan dengan promosi dan penasaran. Divisi marketing dipimpin oleh Direktur Marketing yang dibantu oleh GM Marketing dan Asisten GM Marketing. GM Marketing membawahi bagian – bagian yang saling terkait dalam kegiatan marketing perusahaan, yaitu Promo, *Art & Property*, dan Marketing.

5. Divisi Operasional

Divisi operasional adalah divisi yang paling kompleks dalam stuktur organisasi TATV, karena hampir semua kegiatan penting perusahaan masuk kedalam divisi ini. Divisi Operasional dipimpin oleh direktur operasional, yang dibantu oleh GM Operasional dan AGM Operasional. GM Operasional membawahi bagian – bagian yaitu: Teknik dan Operasional, Produksi, Program, IT (*Information Technology*), Keuangan, HRD, dan GA & ME.

(HRD TERANG ABADI TELEVISI)



BAB IV

PELAKSANAAN MAGANG

A. Divisi Editing News

Dalam Kuliah Kerja Media kali ini penulisan mengambil kesempatan untuk melakukan praktek kerja di TATV Surakarta. Di instansi ini penulis ditempatkan di Divisi Berita dan berkesempatan untuk langsung praktek bekerja sebagai seorang *Editor News*. Bagian ini merupakan bagian dimana gambar yang nantinya akan ditampilkan dalam program berita, diolah terlebih dahulu sehingga menjadi tayangan berita yang menarik. Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Media (KKM) mulai tanggal 2 Februari 2009 sampai dengan 2 April 2004.

Selama mengikuti kuliah kerja mejadi bagian Editing News, penulisan mengikuti 7 buah produksi berita yaitu, Terang Pagi, Kabar Awan, Kabar Gasik, Insert Fokus Kita, Insert Forum Solusi, Sakti, Forum Solusi edisi Ulang Tahun Magelang.

Divisi Editing News adalah bagian yang bertanggung jawab dalam dalam proses pengolahan gambar yang telah diliput oleh kameraman berita. Divisi ini memiliki empat orang kariawan yang bekerja sebagai Editor. Setiap hari dibagi menjadi dua shift. Shift pertama bekerja mulai pukul 06.00 pagi sampai dengan 14.00, sedangkan Shift kedua bekerja mulai pukul 14.00 sampai dengan 22.00. Jika di total setiap Shift bekerja selama 8 jam.

Editor Shift pertama bertugas mengedit berita untuk program acara berita Terang Pagi, Kabar Awan, dan Kabar Gasik. Ketiga program ini merupakan acara

live yang disiarkan setiap hari mulai hari senin sampai sabtu. Selain ketiga program ini juga bertugas mengedit acara recording, yaitu Inspirasi Hari Ini, Sakti, Kabar Bocah, Denyut Kota, dan Sporta. Program acara ini disiarkan seminggu sekali.

Editor Shift kedua bertugas mengedit berita untuk program acara berita Surakarta Hari Ini (SHI), Jogja Hari Ini (JHI), Terang Sandiyokolo, Kabar Wengi, Kabar Gasik, JHI sepekan, dan SHI sepekan. program ini merupakan acara yang disiarkan setiap hari mulai hari senin sampai sabtu, kecuali JHI sepekan, dan SHI sepekan yang disiarkan hanya seminggu sekali yaitu pada hari minggu.

Dalam pelaksanaan Kuliah Kerja Media penulis mengikuti kedua shift tersebut Selama 8 minggu. Yaitu 4 minggu masuk shift pertama dan 4 minggu masuk shift kedua.

Dalam tugas sebagai seorang Editor penulis diberi kesempatan untuk mengedit beberapa program acara, yaitu Terang Pagi, Kabar Awan, Kabar Gasik, Insert Fokus Kita, Insert Forum Solusi, Sakti, Forum Solusi Edisi Ulang Tahun Magelang.

B. Peralatan Editing yang Digunakan

Dalam melakukan proses editing, peralatan yang digunakan juga merupakan faktor penting. Karena menggunakan *editing non linier/ digital*, fasilitas yang dipergunakan adalah seperangkat computer yang memiliki program khusus untuk editing. Editor News di Terang Abadi Televisi ditempatkan dalam satu ruangan berukuran 4x3 meter, yang dinamakan dengan Editing News Room. Diruangan ini editor difasilitasi dengan 3 buah komputer, 1 buah televisi, 2 speaker aktif, 1 buah

hetset, dan 1 buah handycam. 3 komputer inilah yang digunakan untuk mengedit oleh para editor news di Terang Abadi Televisi. Berikut spesifikasi *software* dan *hardware* yang digunakan dalam proses editing yang digunakan Editor News di Terang Abadi Televisi:

1. *Software*

Ini merupakan program – program komputer yang digunakan para editir News di Terang Abadi Televisi untuk mengedit. Dengan menggunakan program ini editor dapat mengedit berita yang akan ditayangkan, seperti memotong, menggabungkan, dan yang lainnya dilakukan dengan program ini. Dengan kata lain seorang editor News di Terang Abadi Televisi haruas dapat menguasai program – program ini dengan baik. Berikut progam – progam yang digunakan:

- a. *Adobe Premiere 1.5 dan Adobe Premiere Pro 2*
- b. *Pinnacle Studio Ultimate version 12*
- c. *Ulead VideoStudio 10*
- d. *Cool Edit Pro 2.1*

2. *Hardware*

Ini merupaka pelengkap dalam melakukan proses editing, tapi memiliki peran yang penting. Tanpa *Hadrware*, *software* tidak dapat digunakan. Berikut *hardware* yang digunakan:

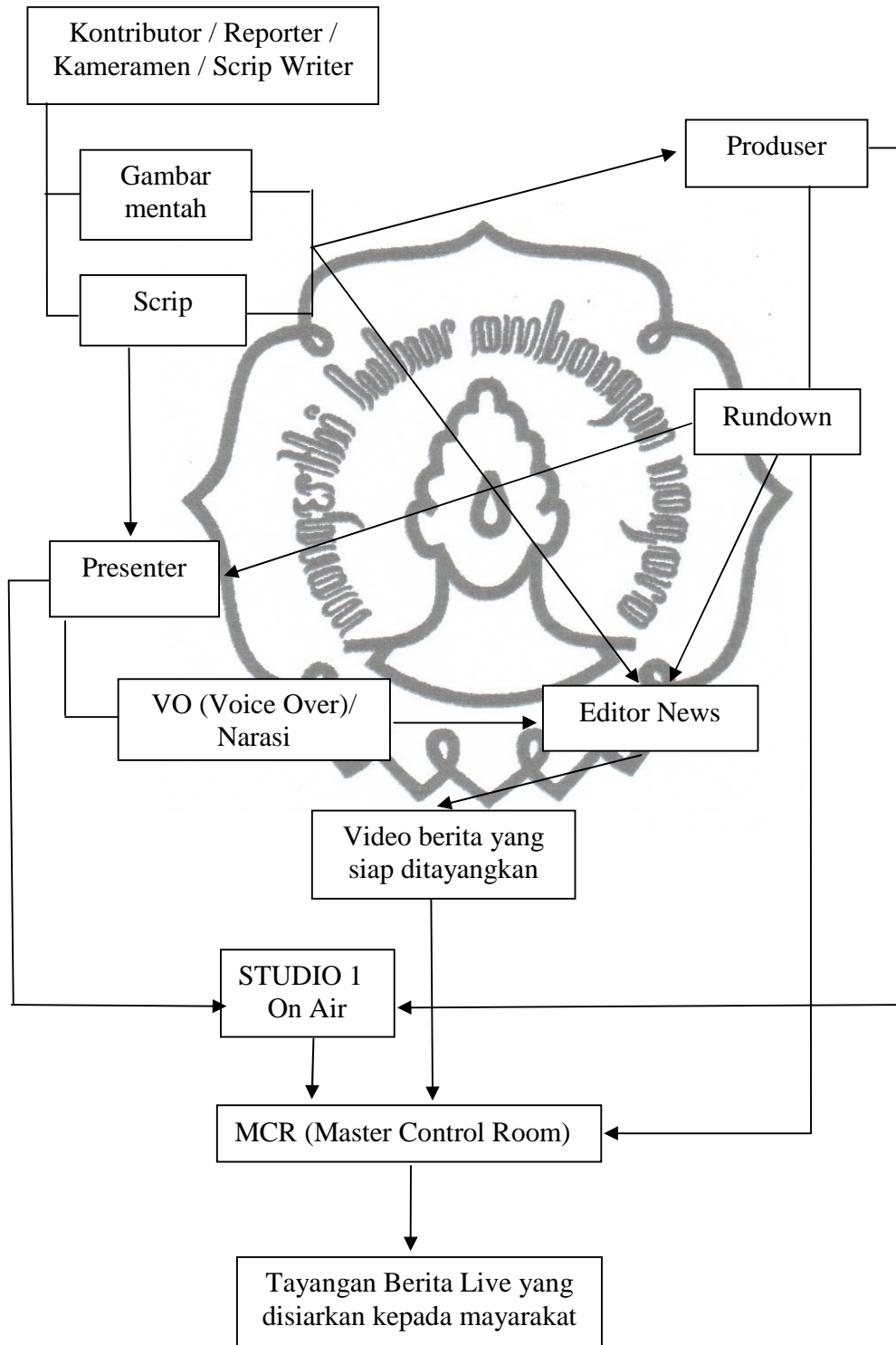
- a. 3 buah monitor flat, 17 in
- b. 2 speaker aktif, 1 buah hetset, dan 1 buah handycam.
- c. Intel Pentium Dual Core

- d. Asus Board
- e. Hardisc 320 Giga.
- f. Ram 1 Giga.
- g. VGA 32 onboard.

C. Produksi Berita

Semua gambar dan *scrip* yang telah dibuat oleh kontributor kemudian di berikan kepada produser. Gambar mentah yang telah dibuat oleh kontributor, semuanya di capture oleh Editor dan disimpan sebagai materi mentah. Produser memilih berita mana saja yang akan ditayangkan dan membuat sebuah *rundown*. *Rundown* yang telah jadi kemudian di berikan kepada Editor, MCR, dan Presenter. Dengan *Rundown* ini dapat diketahui berita mana yang akan ditayangkan. *Scrip* yang nantinya akan dijadikan berita disiapkan oleh produser, kemudian diberikan kepada presenter untuk dibuat narasinya. Narasi yang telah dibuat oleh presenter kemudian diambil oleh editor. Editor mengedit berita yang telah ditetapkan dalam *rundown*, kemudian mengirimnya ke MCR dalam bentuk video berita yang siap ditayangkan. Produser mempersiapkan studio untuk acara on air di Studio 1. Setelah semua siap, presenter mulai mempersiapkan diri, kemusian program berita mulai disiarkan. Dalam hal ini MCR sebagai pengatur jalannya Program berita. Dimana jeda, berita yang ditayangkan semuanya diatur oleh MCR, tetapi tetap berpatokan dengan *Rundown* yang telah dibuat oleh produser.

Berikut skema proses editing news dari mulai mulai materi awal (mentah) sampai akhir menjadi sebuah berita yang siap ditayangkan:

SKEMA PRODUKSI BERITA**DI TATV**

D. EDITING NEWS

Dalam bekerja sebagai seorang editor news penulis mendapatkan banyak pembelajaran. Dalam mengedit berita seorang editor harus memiliki kecakapan yang tinggi. Karena sifat berita yang cepat dan up to date, sering kali materi berita datang mepet dengan waktu penayangan. Sehingga seorang editor harus cepat mengedit gambar yang ada menjadi satu berita yang layak disiarkan.

Seorang editor juga harus mampu memadukan gambar dengan audio atau narasi dengan baik. Sering kali pula materi yang ada, kurang mampu menjelaskan narasi, maka editor harus dapat befikir kreatif agar menghasilkan satu berita yang baik.

Biasanya hasil video berita yang telah di edit memiliki durasi antar 3 hingga 5 menit. Dalam mengedit menggunakan betuk editing *cut to cut*. Dalam proses mengedit editor di TATV memiliki 3 tahap yaitu Mengcapture, mengedit, kemudian merender.

1. Meng-Capture

Ketika materi gambar yang masuk masih berupa kaset editor harus meng-*capture* terlebih dahulu. Setelah dicapture file hasil *capture* berupa avi dan disimpan dalam hardisk dengan nama file ditulis nama kotributor dan judul berita.

Contoh : “Adi_pembunuhan di klaten “

2. Proses Editing

Gambar hasil editing kemudian di edit menjadi sebuah berita. Jika narasi belum ada editor bisa terlebih dahulu memotong-motong gambar dan membuang

gambar yang buruk. Jika narasi sudah ada, editor bisa langsung memadukannya.

Dalam proses ini biasanya editor dituntut untuk cepat.

3. *Me-render*

Setelah gambar menjadi padu dan menjadi satu berita yang utuh tahap selanjutnya adalah *me-render* gambar menjadi 1 file yang siap untuk disiarkan.

Setelah dirender file yang semula dengan format avi diubah menjadi format mpeg.

Ketiga tahap ini menjadi dasar yang dijalankan oleh seorang editor News di TATV. Untuk menjalankan 3 tahap tersebut editor di beri sebuah *Rundown* dan scrip oleh produser sebagai informasi berita apa saja yang akan ditayangkan. Untuk program Acara Terang Pagi, dalam satu episode memiliki 12 berita yang disajikan. Untuk itu editor harus mempersiapkan ke 12 gambar berita yang akan ditayangkan.

Biasanya *rundown* diberikan kepada editor 1 jam sebelum program disiarkan. Untuk itu editor hanya memiliki waktu 1 jam untuk mengedit berita. Rundown bagi seorang editor merupakan pedoman mengetahui berita mana yang telah dipilih dan yang akan disiarkan nantinya.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas dan hasil kerja penulis magang atau menjadi Editor News di TATV maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Program berita yang ada di TATV sudah memeberikan nuansa baru bagi masyarakat kota surakarta yang haus akan informasi yang ada di surakarta dan sekitarnya. Meskipun diakui masih dalam batas SDM dan peralatan yang masih banyak perlu pembenahan, tapi mampu menyajikan berita informasi kepada masyarakat Solo dengan cukup baik.
2. Seorang Editor sangat berperan penting untuk menjadikan sebuah gambar berita yang mentah menjadi gambar berita yang memiliki informasi dan menarik untuk ditayangkan dan ditonton.
3. Ketika mengedit berita seorang Editor News memerlukan kecakapan dan kecepatan memotong dan memadukan gambar, ketelitian memilih gambar yang bagus, serta kreatifitas untuk menyusun gambar, sehingga nantinya dapat menghasilkan satu tayangan berita informasi yang menarik.

B. SARAN

Sebagai stasiun televise local yang baru berdiri, TATV menghadapi tantangan yang tidak ringan kedepannya. Mereka harus masuk dalam persaingan sejumlah TV sawasta nasional dan TV local lainnya. Untuk itu mereka dituntut

memiliki cirri khas tersendiri yang membuatnya dapat ditampilkan adalah dengan pemilihan acara yang tepat dan sesuai dengan target audience mereka dan profile masyarakat kota Solo pada umumnya. Berikut saran yang dapat penulis diberika :

1. Banyaknya Program dan kurangnya jumlah Editor yang ada di Divisi News, menyebabkan seorang editor news memiliki tanggung jawab untuk mengedit banyak program. Sehingga hasil editing yang telah diedit kurang maksimal. Untuk itu perlu ditambah lagi seorang editor untuk dapat memaksimalakan setiap progam acara.
2. Efektifitas kerja staf pemberitaan perlu ditingkatkan karena selama penulis magang selalu ada masalah yang membuat kerja team kurang maskimal.
3. Manajemen Divisi Pemberitaan yang masih belum teroganisir dengan baik dan sejumlah masalah internal yang melanda, mengakibatkan mengganggu kinerja TATV pada umumnya. Untuk itu sebaiknya manajemen Divisi Pemberitaan perlu untuk diperbaiki.
4. Perlunya penyediaan SDM yang berkompeten dan pengadaan alat yang memadai dengan kinerja yang keras untuk mengatasi sejumlah kekurangan yang ada.

