

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan era digital berdampak pada munculnya penyajian konten audiovisual yang beragam. Dulu jika ingin menikmati audio visual kita harus pergi ke bioskop sekarang hanya dengan adanya sosial media kita dapat menikmati konten audiovisual. Isi pesan dari setiap konten audiovisual juga dibuat bergantung pada media yang digunakan. Saat ini rumah produksi (production house) adalah bidang usaha yang berfokus memproduksi isi pesan konten audiovisual. Salah satu rumah produksi di Indonesia adalah Sideroom Studio dengan Spesialisasi 3D, CGI, dan Animasi. Dengan fokus media yang bertolak belakang yaitu konten audiovisual yang ada di sosial media dan juga layar led yang ada pada acara pernikahan.

Perkembangan konten audiovisual ini tidaknya dipengaruhi oleh teknologi saja namun adanya peran rumah produksi juga menjadi alasan. Menurut Ika (Angela 2023:2) Production house merupakan usaha jasa yang didalamnya mempunyai organisasi dan keahlian dalam memproduksi audiovisual untuk disajikan kepada publik. Kegiatan utama Production house ini adalah dalam hal memproduksi suatu video atau audiovisual, baik berbentuk film, iklan, konten sosial media, sampai visual entertainment. Teknologi seperti LED biasanya digunakan untuk acara-acara konser sekarang dengan berkembang proses kreatifitas LED bisa digunakan untuk acara wedding dengan beberapa penyesuaian konten mengikuti tema acara.

Di Indonesia rumah produksi selalu dipandang sebagai sebuah perusahaan yang bertugas membuat sebuah film. Ungkapan ini benar namun tidak sepenuhnya. Benar, jika kita beranggapan bahwa film merupakan audiovisual yang berisi konten bercerita. Namun perlu kita ingat bahwa didalam audiovisual tidak harus soal film. Menurut Ferra dalam artikel yang ditulisnya di studioantelope, Studio film lah yang berfokus pada proses pengembangan kreatif, penulisan/akuisisi intellectual property dan skenario, pendanaan film, promosi, sampai distribusi film (Fergiani, 2021). Rumah produksi berfungsi sebagai pihak ketiga yang membantu mewujudkan impian Studio film. Sideroom studio juga bisa menjadi pilihan pihak ketiga terutama bagi studio film yang ingin mencari rumah produksi dengan spesialisasi di bidang element 3D, CGI, dan Animasi.

Setiap produksi pasti memiliki tahapan produksi masing-masing. Semua rumah produksi memiliki tahapan kerja yang tidak jauh berbeda. Ada tiga tahapan yang harus dilalui pada proses produksi yaitu pra-produksi, produksi, pasca-produksi. Dari ketiga tahapan tersebut masing-masing memiliki kegiatan yang perlu disiapkan seperti pada tahapan pra produksi yang harus dilakukan yaitu penemuan ide, perencanaan, dan persiapan. Lalu masuk pada tahapan produksi melakukan kegiatan persiapan dan melaksanak shooting. Dan yang terakhir tahapan pasca-produksi yaitu tahapan editing atau penyempurnaan. Proses yang baik akan menghasilkan sebuah konten audiovisual yang sesuai keinginan. Didalam visual Jockey terdapat tahap produksi konten juga. Bedanya, sebelum memulai proses produksi. Kita harus menentukan terlebih dahulu media apa dan berapa ukuran media sehingga dapat menentukan konten seperti apa yang akan dibuat.

Sideroom studio adalah rumah produksi audiovisual yang didirikan oleh Reynaldi putra Endhy dan Kevin Kurniawan pada tahun 2022 akhir di Surabaya. Pada tahun 2023, Sideroom studio sudah resmi menjadi perusahaan dengan nama PT Sukses Damai Raih Makmur. Sebagai rumah produksi, Sideroom studio menciptakan berbagai karya audiovisual (komersil maupun non komersil) seperti iklan digital, konten instagram, billboard, motion graphic, sampai stage visual konten. Sideroom studio juga menjunjung tinggi nilai kolaborasi, baik dalam pengerjaan proyek independen maupun perusahaan/brand. Alhasil pada usia yang ketiga tahun, Sideroom studio sudah mampu bekerja sama dengan perusahaan swasta hingga pemerintahan. Namun saat ini, banyak pesaing baru mulai muncul sehingga diperlukan strategi lebih lanjut agar Sideroom tetap dapat eksis dan semakin berkembang.

Membahas mengenai konten audiovisual, sangat penting adanya divisi video editing dalam memproduksi konten. Orang didalam video editing biasanya disebut sebagai editor. Setelah melakukan proses penyuntingan hasil penyuntigan akan dikirim pada divisi video editing. Mereka bertugas melakukan proses pemilihan bahan gambar atau footage yang akan digunakan untuk dijadikan sebuah kesatuan yang berbentuk video secara utuh. Tak hanya itu dalam penyuntingan video juga menggunakan elemen tambahan seperti transisi, effect, dan backsound yang mendukung ciri khas yang memproduksi video tersebut. Dalam hal ini sebuah konten audiovisual atau video bagus bukan berarti harus dibuat dengan biaya produksi yang mahal, tetapi konten yang bisa menyampaikan nilai – nilai pesan komunikasi yang baik dan benar.

Konten stage visual memiliki perilaku khusus dibandingkan konten sosial media. Setelah konten audiovisual selesai diproduksi konten akan di tampilkan pada medianya dengan pertimbangan beberapa moment tertentu. Jika konten sosial media maka akan bergantung pada jam upload konten. Jika konten stage visual dalam acara pernikahan maka ada moment atau suasana tertentu konten harus ditampilkan. Konten stage visual memiliki perilaku khusus untuk ditampilkan. Karena seseorang perlu memahami visual apa yang cocok dengan moment tertentu. Biasanya Orang yang menampilkan konten stage visual pada sebuah acara biasa disebut sebagai visual Jockey. Menurut William Selain menjadi faktor pendukung, visual Jockey juga memberikan suasana dan atmosfer untuk menjadi pengalaman bagi pengunjung atau audiens yang hadir dalam acara. (Tarumanegara, 2021:121)

Tata cara pengelolaan dalam produksi konten audiovisual di rumah produksi Sideroom Studio ini membuat penulis tertarik untuk memahami serta mendalami. Terutama tentang bagaimana cara seorang editor dalam proses pengelolaan dan penyuntingan konten audiovisual untuk menarik audience dari berbagai kalangan untuk dapat tertarik kemudian menonton sebuah konten yang telah diproduksi oleh editor sideroom studio. Selain itu karena penulis juga terkadang sering menjadi seorang visual Jockey di kampus. Penulis juga tertarik untuk mengetahui bagaimana seorang visual Jockey menayangkan konten audiovisual diacara pernikahan dan perayaan ulang tahun. Melalui pembahasan terkait, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya memberikan kesempatan bagi mahasiswanya untuk mengasah softskill dan hardskill melalui pengalaman bekerja langsung di perusahaan.

I.2. Bidang Kerja Praktik

Bidang kerja praktek yang dipilih adalah komunikasi komunikasi korporasi, dengan melakukan kerja praktek pada divisi Editor video dan Visual Jokey di *production house @sideroom.studio*

I.3. Tujuan Kerja Praktik

Tujuan yang ingin dicapai dalam kerja praktik ini adalah untuk mengetahui dan mengalami langsung bagaimana aktifitas editor dan visual jokey dalam *production house @sideroom.studio*

I.4. Manfaat Kerja Praktik

I.4.1 Manfaat bagi Mahasiswa

Adapun manfaat yang ingin diperoleh dari aktifitas editor dan visual jokey dalam *production house @sideroom.studio*, yaitu:

1. Mengetahui secara langsung aktivitas editor dan visual jokey dalam *production house @sideroom.studio*.
2. Mendapatkan pengalaman serta ilmu dalam aktivitas editor dan visual jokey dalam *production house @sideroom.studio*.
3. meningkatkan keterampilan dan belajar aktivitas editor dan visual jokey dalam *production house @sideroom.studio*.
4. mendapatkan pemahaman tentang proses video editing dalam proses produksi konten visual. Baik dari sebuah ide pokok diciptakan, praproduksi

kemudian produksi, hingga post-produksi dalam *production house* @sideroom.studio.

I.4.2 Manfaat bagi Fakultas

Memberikan rekomendasi perusahaan yang dapat diajak bekerja sama.

I.4.3 Manfaat bagi Perusahaan

Adapun manfaat yang diperoleh dari aktifitas editor dan visual jokey dalam *production house* @sideroom.studio

1. Dapat membantu tenaga kerja yang ada.
2. Menjadi kemajuan dalam pengembangan nama baik atau citra perusahaan dalam promosi.

I.5. Tinjauan Pustaka

I.5.1. Pengertian video Editing

Pengertian Video Editing Editing berasal dari bahasa inggris, yaitu dari kata edit yang artinya membaca, memperbaiki dan mempersiapkan naskah untuk diterbitkan. Kata editing telah diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi penyuntingan. Orang yang mengerjakan editing disebut *editor* (bahasa inggris) dan disebut penyuntingan (bahasa Indonesia). Sedangkan proses pengerjaannya disebut copyediting. Dalam bidang penelitian, kata editing diartikan sebagai kegiatan meneliti atau memeriksa naskah untuk menjaga kebenaran dan keahliannya.

Editing secara umum menurut (Goodman dan Mc Grath, 2003:5) diartikan sebagai kegiatan mengumpulkan, menyiapkan, dan mengatur materi-materi untuk dipublikasikan. Editing juga memperbaiki, menghapus, atau mengurangi materi video editing. Definisi tersebut adalah definisi yang masih bersifat umum, karena masih belum bisa dispesifikasikan untuk video iklan. Secara khusus, editing berarti sebuah proses mengumpulkan, mengatur, dan menyatukan semua materi menjadi 11 satu kesatuan yang sanggup bercerita melalui gambar dan suara. Materi diatas diartikan sebagai shoot-shoot, foto, ilustrasi, animasi, judul, suara, musik, dan unsur-unsur lain yang bisa dimasukkan kedalam sebuah film (Rubin 2000:130). Juga menyebutkan bahwa jika merekam gambar adalah menangkap waktu, maka editing adalah memanipulasi waktu.

I.5.2. Aktivitas Video Editor

Menurut Latief dan Utud dalam (Lesmono et al., 2023: 9-10) orang yang bertanggungjawab dalam pengerjaan editing disebut sebagai editor atau penyunting. Bisa juga disebut sebagai picture editor atau video tape editor. Pada sistem editing linier disebutkan dengan editor offline dan editor online, namun semakin kesini editor semakin berkembang mereka bisa saja disebut dengan editing nonlinier, seorang penyunting bertugas sebagai penyunting offline dan online sekaligus.

Sentuhan video editor ini tentunya dilakukan untuk menarik perhatian audience. Dengan demikian maka video editing mempunyai fungsi antara lain yaitu (Barsan & Monahan, 2018: 285) :

1. Mengatur tindakan atau kejadian yang terfragmentasi
2. Menciptakan makna melalui penyelarasan video
3. Menciptakan hubungan spasial antara shot
4. Menciptakan hubungan temporal antar shot
5. Menetapkan dan mengontrol durasi shot, kecepatan dan ritme.

I.5.3. Pengertian Visual Jockey

Pada dasarnya, Visual Jockey (VJ) adalah turunan dari Visual Artis. Visual artis adalah mereka yang menciptakan, mengumpulkan, memproduksi motion graphic atau shooting video, lalu mengedit visual tersebut hingga akhirnya siap untuk dipertunjukan. Visual Jockey atau dalam bahasa indonesia pramutar video bertugas untuk membantu visual artis menyampaikan pesan. Mereka orang yang berada di dibalik layar bertugas untuk mengontrol Visual yang akan ditayangkan. Pemisahan ini dilakukan karena ada perbedaan alat teknis yang digunakan antara pembuatan dan penayangan visual.

Menurut Jurik dalam (Fernandes C, 2012: 38) Biasanya visual jockey menggunakan materi visual dengan cara yang sama seperti DJ memecah dan menyusun suara yang telah direkam sebelumnya. Visual Jockey mampu mencampur konten visual dari berbagai sumber secara real time, memroyeksikannya ke satu atau beberapa layar. Materi campuran disinkronkan dengan ritme atau ketukan musik. Sumber "langsung" dapat berupa kamera.

Sumber materi bisa berupa video tanpa background yang telah diproduksi dan bisa disusun di urutan software komputer.

Saat ini di Indonesia visual jockey bukan hanya sekedar operator layar saja. Jika sungguh-sungguh dalam bidang ini kita dianggap sebagai seorang yang turut melancarkan acara-acara besar baik itu nasional atau internasional. Hal ini telah diakui oleh Chiefy Pratama ketua dari Asosiasi Visual Jockey Indonesia. Ia dalam pernyataannya kepada tv one news menganggap bahwa Profesi VJ adalah tulang punggung dari banyak event yang sukses. (Chandra Hendrik, 2024)

I.5.4. Aktivitas Visual Jockey

Seorang Visual Jockey juga turut bertanggung jawab atas suasana acara. Dari kesimpulan (Otxoteko, 2020) yang telah melakukan penelitian tentang “VJING. Estetika dan politik citra ambien” menganggap bahwa setiap konten yang diproduksi tidak hanya untuk menciptakan suasana tertentu tapi juga untuk mendukung suasana yang telah tercipta. VJ, sehingga seorang visual jockey sebagai operator untuk perlu memahami jenis gambar yang harus disiapkan, agar dapat mempengaruhi suasana cair antar peserta acara.

Sentuhan visual jockey ini tentunya dilakukan untuk menciptakan suasana bagi audience. Maka Visual jockey mempunyai beberapa tahapan untuk mencapai tujuannya antara lain yaitu (Tarumanegara, 2021):

1. Tahap pertama, pemilihan bidang atau objek yang akan digunakan sebagai pemetaan visual. Bidang itu dapat berbentuk benda apa pun yang dapat ditembakkan oleh cahaya proyeksi, atau jika ingin mudah

bisa menggunakan layar LED dengan ukuran yang sesuai kebutuhan, di mana gambar langsung ditampilkan tanpa perangkat proyeksi.

2. Tahap kedua adalah pembuatan konten. Konten didasarkan pada konsep yang akan ditampilkan dalam pemetaan visual.
3. Tahap ketiga adalah pemilihan perangkat lunak. Perangkat lunak yang digunakan tergantung pada fungsi penggunaannya. Di Indonesia yang paling sering digunakan adalah antara OBS, Vmix, dan Resolume.

Tahap keempat adalah uji coba pemutaran. Tahap ini adalah tahap terakhir sebelum menampilkan konten visual di hadapan peserta acara. Semua persiapan harus sudah diatur dan diuji mulai dari alat yang digunakan hingga visual yang akan ditampilkan