

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN EDITOR DALAM PROGRAM TELEVISI
DOKUMENTER
“BILIK KREATIF: GUDSKUL STUDI KOLEKTIF
EKOSISTEM”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:
SYARIF RAMADHAN
NIM: 20320139

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2023

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN EDITOR DALAM PROGRAM TELEVISI
DOKUMENTER
“BILIK KREATIF: GUDSKUL STUDI KOLEKTIF
EKOSISTEM”**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



**Disusun oleh:
SYARIF RAMADHAN
NIM: 20320139**

**PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Editor Pada Program Dokumenter Televisi “Bilik Kreatif: Gudskul Studi Kolektif Ekosistem”
Penulis : Syarif Ramadhan Nasution
NIM : 20320139
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Penerbitan

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta pada hari Jum’at, 28 Juli 2023.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Ifah Atur Kurniati, M.Ikom

NIP. 198505182020122009

Anggota I

Anggota II



Putri Surya Cempaka, S.Hum., M.Si

NIP. 199312202019032026



Dra. Lisa Indarsih Palindih

NIP.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Penerbitan



Dr. Erlan Saefuddin, S.Sos., M.S

NIP. 197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Editor Dalam Program Televisi Dokumenter
"Bilik Kreatif: Gudskul Studi Kolektif Ekosistem"
Penulis : Syarif Ramadhan
NIM : 20320139
Program Studi : Penerbitan
Jurusan : Penyiaran

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, ~~2023~~ 2023

Pembimbing I



Laelatul Pathia, M.Ikom.
NIDN 0016079004

Pembimbing II



Dra. Lisa Indarsih Palindih

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penerbitan



Adryans, S.Si., M.Sn.
NIP 198510012019021004

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syarif Ramadhan
NIM : 20320139
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Penerbitan
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *Peran Editor Dalam Program Dokumenter Televisi “Bilik Kreatif” Gudskul Studi Kolektif Ekosistem “*

adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 26 Juli 2023

Yang menyatakan,



Syarif Ramadhan
NIM 20320139

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syarif Ramadhan
NIM : 20320139
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Penerbitan
Tahun Akademik : 2022/2023

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Peran Editor Dalam Program Dokumenter Televisi “Bilik Kreatif” Gudskul Studi Kolektif Ekosistem “ beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 26 Juli 2023

Yang menyatakan,



Syarif Ramadhan
NIM 20320139

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Peran Editor Dalam Program Televisi Dokumenter “Bilik Kreatif: Gudskul Studi Kolektif Ekosistem”
Penulis : Syarif Ramadhan
NIM : 20320139
Program Studi : Penerbitan
Jurusan : Penyiaran

Creative Space is defined as a physical or virtual place that can gather creative people to support each other in community or business in the fields of creative economy, culture and technology. How does a video editor play a role in the production of a television documentary programs with an expository type that raises a creative space, namely Gudskul, discussing the Gudskul track record, the programs that have been carried out, up to the networking process to the international arena. The writer as an editor is fully responsible for the work that is made by going through the pre-production, production and post-production. The writer uses observation data collection techniques, literature studies, and interviews obtain data. The writer uses David Bordwell's Alternative to Continuity Editing theory which states that violating some continuity editing requirements. The editor is responsible for the final outcome of a show. The use of cut types, transition types, color determination in the show, speed determination of a shoot, and the addition of graphic elements are very important because the work will feel more alive, and can convey the vision that is being achieved.

Keywords: *Creative Space, Documentary, Gudskul, Alternative To Continuity Editing, Editor*

Ruang Kreatif didefinisikan sebagai tempat fisik atau virtual yang dapat mengumpulkan orang-orang kreatif untuk saling mendukung dalam komunitas maupun bisnis di bidang ekonomi kreatif, budaya, dan teknologi. Bagaimana peranan seorang video editor dalam pembuatan program dokumenter televisi dengan tipe ekpositori yang mengangkat sebuah ruang kreatif yaitu Gudskul, membahas seputar rekam jejak Gudskul, program-program yang dijalani, hingga proses berjejaring ke kancah internasional. Penulis sebagai editor bertanggung jawab penuh atas hasil karya yang dibuat dengan melalui tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Penulis menggunakan teknik pengumpulan data observasi, studi pustaka, dan wawancara untuk mendapatkan data. Penulis menggunakan teori *Alternative to Continuity Editing* David Bordwell yang menyatakan bahwa melakukan pelanggaran dalam beberapa syarat *continuity editing*. Editor bertanggung jawab atas hasil akhir sebuah tayangan. Penggunaan jenis *cut*, jenis transisi, penentuan warna dalam tayangan, penentuan cepat lambatnya sebuah *shoot*, dan penambahan elemen grafis sangat penting karena karya akan terasa lebih hidup dan dapat menyampaikan visi yang ingin dicapai.

Kata Kunci: *Ruang Kreatif, Dokumenter, Gudskul, Alternative To Continuity Editing, Editor*

PRAKATA

Puji syukur kepada tuhan yang maha esa yang telah memberi kekuatan dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir ini dengan baik. Laporan ini memuat pengalaman penulis mengenai pengajuan tugas akhir pada karya Dokumenter Televisi sebagai Editor dalam program “Bilik Kreatif: Gudskul Studi Kolektif Ekosistem”. Laporan ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk melakukan tugas akhir pada program pendidikan D3 Penyiaran Di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Penulisan laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang tua serta orang-orang terdekat yang berada di sekitar penulis. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan laporan ini.

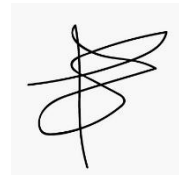
1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Dr. Erlan Saefuddin, S.S., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Penerbitan .
4. Raden Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn., Sekretaris Jurusan Penerbitan.
5. Adryans, S.Si., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Penyiaran.
6. Reny Yulyati Br Lumban Toruan S.Sn., M.Sn., selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran.
7. Laelatul Pathia, M.Ikom., selaku Pembimbing I Tugas Akhir.
8. Dra. Lisa Indiarsih Palindih, selaku Pembimbing II Tugas Akhir.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Para staf Gudskul Ekosistem yang telah bersedia mejadi narasumber dalam program televisi dokumenter ini.
11. Orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan secara moril dan materil.

12. Rekan satu tim penulis, Novi Tri Wahyuni dan Renjana Lewanstapinda yang telah bekerja sama dengan selama Tugas Akhir berlangsung.
13. Teman-teman jurusan Penyiaran angkatan 9 yang telah berjuang bersama melewati dan menjalani hari selama berkuliah di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Demikian Proposal tugas akhir ini penulis susun, mohon maaf apabila terdapat kekurangan. Penulis tidak menutup diri terhadap segala kritik dan saran yang membangun. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan digunakan sebaik- baiknya.

Jakarta, 26 Juli 2023

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a vertical line, set against a light gray rectangular background.

Syarif Ramadhan

NIM 20320139

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan	4
F. Manfaat	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
A. Peran Kerja	6
1. Editor.....	6
2. <i>Editing</i>	7
a. Jenis-Jenis <i>Editing</i>	7
b. Tahapan Proses <i>Editing</i>	11
c. Konsep <i>Editing</i>	15
B. Dokumenter	20
C. <i>Editing</i> Dokumenter (<i>Documentary Editing</i>)	21
D. <i>Motion Graphic</i>	22
E. Gudskul Ekosistem.....	22
F. Referensi Program & Referensi <i>Editing</i>	23

1. Pijaru – Terekam Dokumenter Musik Independen Indonesia.....	23
2. 433 – Why Indonesia NEVER Produced a Top Level Footballer.....	25
BAB III METODE PELAKSANAAN	26
A. Data/Objek Penulisan	26
B. Teknik Pengumpulan Data	27
1. Observasi.....	27
2. Studi Pustaka.....	27
3. Wawancara.....	28
C. Ruang Lingkup	28
1. Peran Penulis.....	29
2. Kategori Karya.....	29
3. Ide Kreatif	30
D. Langkah Kerja	30
1. Praproduksi	30
a. Membuat konsep <i>Editing</i>	31
b. Mencari Referensi.....	31
2. Produksi	31
a. Offline <i>Editing</i>	31
3. Pascaproduksi.....	32
a. Online <i>Editing</i>	32
BAB IV PEMBAHASAN	34
A. Tahap Perencanaan.....	34
1. Konsep Teoritis.....	34
2. Konsep Teknis.....	37
B. Referensi Konsep Desain <i>Editing</i> Program.....	38
1. Referensi Grafik <i>Mapping</i> Kegiatan Gudang Sarinah	38
2. Referensi <i>Maps</i> Peta Kolektif Indonesia.....	38
3. Referensi <i>OBB</i>	39
4. Referensi <i>CG/Lower Third</i>	39
C. Membuat Aset Visual	40
1. Membuat Logo.....	40

2. Membuat <i>OBB</i>	40
3. Membuat <i>Bumper In/Out</i>	41
4. Membuat <i>CG/Lower Third</i>	41
D. Tahap Pelaksanaan	42
1. <i>Offline Editing</i>	42
a. <i>Logging</i>	42
b. <i>Assembly</i>	43
c. <i>Roughcut</i>	43
d. <i>Fine Cut</i>	44
2. <i>Transition</i>	44
a. <i>Jump Cut</i>	44
b. <i>Straight Cut</i>	45
c. <i>J/L Cut</i>	46
3. <i>Online Editing</i>	46
a. <i>Fade</i>	46
b. <i>Graphic</i>	47
c. <i>Color Grading</i>	48
d. <i>Tittle</i>	49
E. Tahap Akhir.....	50
1. <i>Final Editing</i>	50
2. <i>Rendering</i>	50
BAB V PENUTUP	52
A. Simpulan.....	52
B. Saran	53
1. Saran Untuk Penulis	53
2. Saran Untuk Politeknik Negeri Media Kreatif.....	53
3. Saran Untuk Masyarakat	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Thumbnail</i> Pijaru Terekam	23
Gambar 2.2 <i>OBB Common Ground</i>	25
Gambar 4.1 Hasil Kaidah 180°	35
Gambar 4.2 Hasil <i>Screen Direction</i>	36
Gambar 4.3 Kegiatan Gudang Sarinah	38
Gambar 4.4 Grafik <i>Maps</i> Peta Kolektif.....	39
Gambar 4.5 <i>OBB</i>	39
Gambar 4.6 <i>CG/Lower Third</i>	40
Gambar 4.3 Hasil Logo.....	40
Gambar 4.4 Hasil <i>OBB</i>	41
Gambar 4.5 Hasil <i>CG/Lower Third</i>	42
Gambar 4.6 Hasil <i>Logging</i>	42
Gambar 4.7 Hasil <i>Assembly</i>	43
Gambar 4.8 <i>Timeline Roughcut</i>	44
Gambar 4.9 <i>Timeline Fine Cut</i>	44
Gambar 4.10 Hasil <i>Jump Cut</i>	45
Gambar 4.11 Hasil <i>Straight Cut</i>	45
Gambar 4.12 Hasil <i>J/L Cut</i>	46
Gambar 4.13 Hasil <i>Optical Effects Fade</i>	47
Gambar 4.14 Hasil <i>Graphic</i> Kegiatan Gudang Sarinah	48
Gambar 4.15 Hasil Grafis Pesawat.....	48
Gambar 4.16 Video Sebelum <i>Color Grading</i>	49
Gambar 4.17 Video Setelah <i>Color Grading</i>	49
Gambar 4.18 Hasil <i>Credit Title</i>	50
Gambar 4.19 <i>Timeline Final Editing</i>	50
Gambar 4.20 <i>Timeline Rendering</i>	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	55
Lampiran 2 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir.....	57
Lampiran 3 Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir.....	58
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Tugas Akhir	59