

**KREATIVITAS EDITOR PADA PROSES VIDEO EDITING DALAM
KONSEP *COLOR GRADING* DI STUDIO A *CREATIVE* PEKANBARU**



UIN SUSKA RIAU

SKRIPSI

Diajukan Kepala Fakultas dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

UMAR ABDUL HAMID

NIM.11643102058

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
TAHUN 2022**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Umar Abdul Hamid
NIM : 11643102058
Judul : Kreatifitas Editor Pada Proses Video Editing Dalam Konsep Color Grading Di Studio A Creative Pekanbaru

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 24 Maret 2022

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.Ikom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 7 Juni 2022



Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A
NIP.19811118 200901 1 006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Dr. Titi Antin, S.Sos, M.Si
NIP.19700301199903 2 002

Sekretaris/ Penguji II,

Rosmita, M.Ag
NIP.19741113200501 2 005

Penguji III,

Rafdeadi, MA
NIP.19821225201101 1 011

Penguji IV,

Edison, S.Sos.M.I.Kom
NIK. 130 417 082

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 Diilindungi Undang-Undang
 Dilang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

HAK Cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

KREATIFITAS KONSEP COLOR GRADING PADA PROSES VIDEO EDITING
DI STUDIO A CREATIVE PEKANBARU

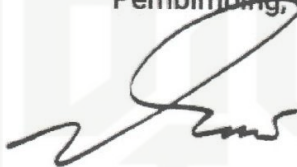
Disusun Oleh:

UMAR ABDUL HAMID

NIM. 11643102058

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal 10 Februari 2022

Pembimbing,



Dewi Sukartik, S.Sos, M.Sc

NIK. 130311019

Mengetahui :

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,



Dr. Muhammad Badri, SP.,M.Si

NIP. 198103132011011004

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran Surat :
 Nomor : Nomor 25/2021
 Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : UMAR ABDUL HAMID
 NIM : 11643102058
 Tempat/Tgl. Lahir : AFO X Sei ROKAN 18 Maret 1997
 Fakultas/Pascasarjana : DAKWAH DAN KOMUNIKASI
 Prodi : ILMU KOMUNIKASI
 Judul ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*~~:

KREATIVITAS EDITOR PADA PROSES VIDEO EDITING
DALAM KONSEP COLOR GRADING DI STUDIO A CREATIVA
PEKANBARY

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*~~ dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*~~ saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*~~ saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 28 Juli 2022
 Yang membuat pernyataan



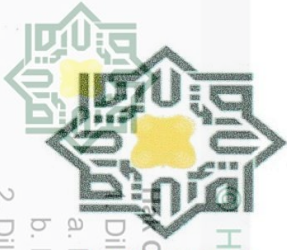
[Signature]

UMAR ABDUL HAMID

NIM : 11643102058

*pilih salah satu sesuai jenis karya tulis

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-Indo.net.id

Pekanbaru, 10 Februari 2022.

No. : Nota Dinas
Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
di-
Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : Umar Abdul Hamid
NIM : 11643102058
Judul Skripsi : Kreatifitas Konsep Color Grading Pada Proses Video Editing
Di Studio A Creative Pekanbaru

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.Ikom.)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Uiniversitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Mengetahui :
Pembimbing,

Dewi Sukartik, S.Sos, M.Sc
NIK. 130311019

Hak cipta milik UIN Suska Riau
Orisinal Dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



ABSTRAK

Nama : Umar Abdul Hamid
Prodi : Ilmu Komunikasi
Judul : **Kreativitas Editor Pada Proses Video Editing Dalam Konsep Color Grading Di Studio A Creative Pekanbaru**

Studio A Creative memiliki ide konsep perwarnaan (*Color Grading*) dan terobosan terbaru setiap kali memproduksi sebuah video, salah satunya di konsep perwarnaan (*Color Grading*). Video tersebut memiliki daya seni yang tinggi dan mampu membuat sebuah video dengan konsep perwarnaan yang lembut (*soft*) serta menentukan warna yang efektif untuk setiap video sehingga video tersebut memiliki daya seni yang tinggi dan arti makna di setiap *scene* video tersebut. Metode penelitian adalah penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan datanya adalah wawancara, observasi dan dokumentasi dengan informan terdiri dari Owner Studio A Creative, editor, dan konsumen. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diketahui Studio A Creative Pekanbaru yang digunakan adalah *Color Grading*. Editor Studio A Creative melakukan perubahan yang dapat dibagi dalam 2 area utama yaitu perubahan tone dan perubahan warna. Salah satu alasan konsumen menerima baik hasil karya dari Studio A Creative adalah karena editor Studio A Creative mengikuti trend fotografi terbaru.

Kata Kunci: **Kreativitas, Color Grading, Video Editing**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Name : Umar Abdul Hamid
Study Program : Communication Studies
Title : Creativity of Color Grading Concept in Video Editing Process at Studio A Creative Pekanbaru

Studio A Creative has the concept of coloring (Color Grading) and the latest breakthroughs every time they produce a video, one of which is the concept of coloring (Color Grading). The video has high artistic power and is able to make a video with the concept of soft coloring and determine effective colors for each video so that the video has high artistic power and meaning in each video scan. The research method is a qualitative research with data collection techniques are interviews, observation and documentation with informants consisting of Owner Studio A Creative, editors, and consumers. Based on the results of research and discussion, it is known that Studio A Creative Pekanbaru used is Color Grading. The Studio A Creative editor makes changes that can be divided into 2 main areas, namely changes in tone and changes in color. One of the reasons consumers welcome Studio A Creative's work is because Studio A Creative's editors follow the latest photography trends.

Keywords: Creativity, Color Grading, Video Editing



KATA PENGANTAR

Assalamualikum warrohmatullahiwabarokatuh

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul : “**Kreativitas Editor Pada Proses Video Editing Dalam Konsep Color Grading Di Studio A Creative Pekanbaru**” yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Penulis dengan segala keterbatasan ilmu dan pengalaman sudah berupaya semaksimal mungkin untuk menyusun setiap lembar bab perbab proposal ini sesuai dengan kaedah penelitian ilmiah dan ketentuan yang ditetapkan oleh fakultas. Walaupun demikian penulis menyadari bahwa pada lembar tertentu dari naskah Skripsi ini mungkin ditemukan berbagai kesalahan dan kekurangan. Untuk memenuhi hal itu penulis berharap kemakluman serta masukan dari para pembaca.

Akhirnya penulis berharap semoga bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapat keridhaan Allah SWt, dan penulis juga ingin mengucapkan terimakasih kepada beberapa pihak yang telah banyak membantu dalam penelitian ini diantaranya penulis menyampaikan penghargaan terimakasih setinggi-tingginya kepada orang tua tercinta ayahanda Sutono dan ibunda Sriatun yang telah memberikan do'a dari kejauhan, dukungan, semangat, dan kasih sayang kepada penulis agar bisa menjadi anak yang berguna. Seterusnya ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Khairunnas Rajab M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Wakil Rektor I Dr. Hj. Helmiati, M.Ag, Wakil Rektor II Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd, Wakil Rektor III Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D.
2. Bapak Dr. Imron Rosidi, S.Pd., Ma, selaku Dekan Fakultas Dakwah Komunikasi UIN SUSKA Riau, Wakil Dekan 1 Dr. Masduki, M.Ag, Wakil Dekan II Dr. Toni Hartono, M.Si, dan Wakil Dekan III Dr. H. Arwan, M.Ag beserta kepada seluruh Pembantu Dekan, Staf dan jajarannya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau Site Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

3. Bapak Dr. Muhammad Badri, M.Si. selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi dan Bapak Artis M.I.Kom selaku Sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
4. Bapak Artis M.I.Kom selaku Pembimbing Akademik (PA) penulis yang sudah membimbing penulis selama masa perkuliahan.
5. Ibu Dewi Sukartik, M.Sc selaku pembimbing serta orang yang saya hormati, juga orang tua kedua dikampus yang telah membantu penulis dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, serta seluruh staf dan karyawan yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama perkuliahan.
7. Pimpinan dan Staf Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan pelayanan dan fasilitas kepada penulis dalam mencari dan mengumpulkan literatur yang diperlukan terkait dengan skripsi yang dikaji.
8. Kepada Studio A Creative terutama Owner A Creative bg Erik Saan dan seluruh karyawan Studio A Creative.
9. Kepada seluruh keluarga yang selalu mendukung baik moril dan materil.
10. Kepada sahabat Nocturnal (Ittis, Ame, Isti, Uci, Vika, Ines, Meri, Dhifa, Linda, Niza, Isan, Eka, Topik, Rama, Sean, Hamdan, Dulkol, Cahyad, Odi, Diki, Ibai, dan Vitto sebagai tempat saling mengadu nasib dan menertawakan keterlambatan mengerjakan skripsi ini.
11. Kepada Sahabat dari pertama masuk kuliah, Aulia, Vizra, Ilham beserta team futsal uin suka riau Bg Hadi, Bg Trianto, Bg Beno, Hakim, Arfan, Raka
12. Seluruh teman Broadcasting D angkatan 17 yang telah memberikan dukungan, motivasi, semoga seluruh anggota dapat segera menyusul untuk sama-sama memiliki gelar S.I.Kom.
13. Dan kepada seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini akan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan dan semoga ilmu yang penulis peroleh ini dapat berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan serta bagi Nusa dan Bangsa.
Wabillahitaufikwalhidayah, Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pekanbaru, Juni 2022

Penulis

UMAR ABDUL HAMID

NIM. 11643102058

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Penegasan Istilah	4
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
1.5 Sistematika Penulisan	7
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR	
2.1 Kajian Terdahulu	8
2.2 Kajian Teori	14
1. Kreatifitas	14
2. Konsep <i>Color Grading</i>	22
3. Video Editing.....	25
4. Studio.....	27
2.3 Kerangka Pikir	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian	31
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	31
3.3 Sumber Data Penelitian	31
3.4 Informan Penelitian	32
3.5 Teknik Pengumpulan Data	32
3.6 Validitas Data	33
3.7 Teknik Analisis Data	33



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV STUDIO A CREATIVE PEKANBARU

4.1 Sejarah Studio A Creative Pekanbaru.....	35
4.2 Bidang Usaha	35
4.3 Struktur Organisasi	37

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Penelitian.....	40
1. Kreativitas Editor Pada Proses Video Editing Dalam Konsep Color Grading di Studio A Creative Pekanbaru	40
5.2 Pembahasan	48

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan.....	53
6.2 Saran	53

DAFTAR PUSTAKA	55
-----------------------------	-----------

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam teknologi komunikasi, media broadcast meliputi sebagian besar media yang populer dan merupakan salah satu dari kategori pokok lain untuk menjangkau semua sarana yang bermanfaat bagi individu. Teknologi komunikasi khususnya di bidang photography dan videography telah menjadi bagian yang terpenting saat ini. Hampir di setiap aktivitas broadcasting menggunakan jasa photography dan jasa videography.

Teknologi saat ini membuat para videographer menggunakan kamera sebagai produksi karya audio visual (dapat didengar dan dilihat). Produksi ini mulai dari video prewedding, video wedding, company profile, video klip, iklan, film pendek, film dokumenter maupun film layar lebar dan untuk membuat sebuah produksi video memerlukan kreativitas atau ide-ide yang dituangkan dalam sebuah karya.

Mel Rhodes (1961) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan fenomena, dimana seseorang (*person*) mengkomunikasikan sebuah konsep baru (*product*) yang diperoleh sebagai hasil dari proses mental (*process*) dalam menghasilkan ide, yang merupakan upaya untuk memenuhi adanya kebutuhan (*press*) yang dipengaruhi tekanan ekologis.

Di zaman sekarang banyak bermunculan berbagai variasi video yang berbeda-beda disetiap studio, sehingga sebuah studio memerlukan kreatifitas atau ide-ide apa yang mereka tuangkan dalam sebuah video, dengan kata lain kreatifitas sangat berpengaruh dalam membuat sebuah hasil karya baik itu berupa video maupun berupa gambar dan sebuah kreatifitas tersebut bisa membuat hasil karya yang di buat bisa menjadikan perbedaan antara satu video dengan karya video lainnya, salah satunya kreativitas konsep dalam pengeditan video.

Pengeditan video penting karena merupakan kunci untuk memadukan ide-ide pada sebuah gambar dan suara untuk membuat kita merasa terhubung

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

secara emosional, dan seringkali benar-benar ada dalam film yang kita tonton. Sebuah anggapan yang tidak berlebihan untuk mengatakan bahwa *video editing* adalah salah satu pekerjaan paling penting dalam industri film. Dengan pengeditan video profesional, Anda dapat membuat karya yang membangkitkan emosi, atau tanpanya bisa jadi akan menghancurkan potensi dari investasi besar yang telah Anda keluarkan untuk film Anda. Itulah sebabnya mengapa sama pentingnya untuk memilih *editor* video yang tepat seperti halnya memilih peralatan kamera yang tepat dan video yang bagus berasal dari kreativitas seorang videographer.

Semakin canggih nya modern pada saat ini membuat orang berlomba lomba untuk membuat studio foto, salah satu nya di Kota Pekanbaru. Jumlah studio foto yang ada di Kota Pekanbaru saat ini mencapai ratusan studio. Dengan jumlah yang cukup banyak, tentu persaingan yang ada semakin meningkat pula. Maka dari itu, selain peralatan yang canggih dan lengkap, kreatifitas adalah modal utama yang sangat penting dimiliki sebuah studio foto, baik dari kameramen, penata cahaya dan ruang editor yang baik.

Seluruh elemen tersebut harus berjalan dengan baik agar nantinya video yang dihasilkan memiliki kualitas yang diinginkan. Dengan banyaknya studio yang menyediakan jasa video baik itu berupa video *wedding*, maupun video *profil*, peran kreatifitas menjadi hal yang sangat diperlukan dalam membuat sebuah video yang baik, unik, serta mampu memuaskan konsumen. Kepuasan konsumen merupakan tujuan dan hal yang utama dalam produksi sebuah video, karena jika hasil video yang diproduksi mampu memuaskan konsumen, tentunya akan memberikan dampak yang baik pula bagi studio tersebut.

Saat menonton film atau sebuah video, pasti kita akan merasa kalau *tone* warna yang digunakan berbeda antara satu film dengan film lainnya, video satu dengan video lainnya. Contohnya saja saat menonton sebuah video *traveling* ke suatu tempat tertentu dan suatu hari kita datang langsung mengunjungi tempat tersebut dan ternyata saat kita melihatnya secara langsung, kita melihat pemandangan dengan warna asli, sangat berbeda saat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kita melihatnya di video/film. Proses itulah dinamakannya kreativitas pengeditan video dalam konsep Color Grading.

Color Grading adalah proses koreksi warna yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas visual gambar atau video. Cara membuat *color grading* yakni dengan memanipulasi warna untuk membangun *setting* dan suasana sesuai konsep cerita. Color Grading sangat berpengaruh dalam proses pengeditan sebuah video karena dengan color grading tersebut bisa membuat suatu video tersebut menjadi lebih mempunyai daya seni dan bisa membuat video tersebut menjadi memiliki ciri khas yang menjadikan video tersebut berbeda dengan video lainnya.

Pada sebuah studio seorang editor dalam melakukan pengeditan video juga menuangkan ide-idenya agar sebuah video yang dihasilkan dapat menjadi daya tarik dan bisa dinikmati keindahannya dengan kreativitas dalam mengedit video dengan teknik color gradingnya. Salah satu studio foto yang menyediakan jasa video adalah Studio A Creative Pekanbaru yang terletak di Jalan Kartama No.34, Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau. A Creative Studio dijalankan oleh Erick Sann. Selain menyediakan jasa video, ia juga menyediakan jasa video *wedding*, *video profil* dan jasa fotografi maupun videografi lainnya.

A Creative selalu memiliki ide konsep perwarnaan (*Color Grading*) dan terobosan terbaru setiap kali memproduksi sebuah video, salah satunya di konsep pewarnaan (*Color Grading*). A Creative selalu mampu membuat sebuah video dengan konsep pewarnaan yang lembut (*soft*) serta menentukan warna yang efektif untuk setiap video sehingga video tersebut memiliki daya seni yang tinggi dan arti makna di setiap *scene* video tersebut. Selain itu konsep pewarnaan (*Color Grading*) video di Studio A Creative mampu membuat video itu seperti video yang bercerita dan memiliki makna di setiap adegan video yang di ambil. Hal ini terbukti dengan memiliki 500 orang konsumen maupun pelanggan yang berasal dari berbagai kalangan, baik itu dari Kota Pekanbaru maupun dari luar Kota Pekanbaru sendiri. Jadi peneliti ingin melihat dan mengetahui bagaimana kreativitas A Creative Studio dalam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melakukan proses pengeditan video yang dihasilkan seperti apa dan konsep apa saja yang mereka tuangkan dalam sebuah video tersebut, Hal tersebut disampaikan oleh Erick Sann selaku Owner dari A Creative Studio Pekanbaru.¹

Berdasarkan dari uraian pokok diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tersebut dengan judul: **“KREATIVITAS EDITOR PADA PROSES VIDEO EDITING DALAM KONSEP COLOR GRADING DI STUDIO A CREATIVE PEKANBARU”**

1.2 Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan persepsi terhadap judul, maka pada bagian ini akan dijelaskan istilah-istilah terkait di dalam judul, sebagai berikut:

1. Kreativitas

Mel Rhodes (1961) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan fenomena, dimana seseorang (*person*) mengkomunikasikan sebuah konsep baru (*product*) yang diperoleh sebagai hasil dari proses mental (*process*) dalam menghasilkan ide, yang merupakan upaya untuk memenuhi adanya kebutuhan (*press*) yang dipengaruhi tekanan ekologis.²

2. Color Grading

Color grading adalah proses koreksi warna yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas visual gambar atau video. Cara membuat *color grading* yakni dengan memanipulasi warna untuk membangun *setting* dan suasana sesuai konsep cerita.³

3. Studio

Studio adalah suatu tempat di mana seorang seniman bekerja. Studio bisa digunakan untuk banyak hal, seperti membuat foto, film, acara

¹ Erick Sann, "Owner Studio A Creative Pekanbaru"

² Jati Fatmawiyati, "Telaah Kreatifitas", 2018.

³ Internasional Design School "apa itu color grading?..", 29 oktober 2018, <https://idseducation.com/apa-itu-color-grading-yuk-simak-selengkapnya/>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

TV, kartun, atau musik. Kata ini berasal dari bahasa Latin *studium*, yang berarti amat menginginkan sesuatu.⁴

4. Video editing

Video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Aplikasi umum dari sinyal video adalah televisi, tetapi dia dapat juga digunakan dalam aplikasi lain di dalam bidang teknik, saintifik, produksi dan keamanan. Kata video berasal dari kata latin.⁵

5. A Creative Studio

A Creative Studio merupakan salah satu studio foto yang berada di kota Pekanbaru dan tentu saja menjadi salah satu kebanggaan bagi masyarakat Pekanbaru. Sebagai salah satu studio foto A Creative Studio terus berkembang untuk memperlihatkan jati dirinya dan berupaya eksis. A Creative Studio selalu memberikan kenyamanan bagi pelanggan. dan menjalin hubungan yang baik dengan memberikan informasi yang akurat ataupun memberikan sasaran aktifitas sosial dengan tujuan mempererat hubungan dengan pelanggan pada umumnya. A Creative Studio beralamat di Jl.Kartama, Kecamatan marpoyan damai, Kota Pekanbaru.⁶

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalahnya adalah Bagaimana Kreatifitas Konsep Color Grading Pada Proses Video Editing di Studio A Creative Pekanbaru?

⁴ Thesis Bab 1, 2017,

http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab1/RS1_2017_1_989_Bab1.pdf

⁵ Ridho Azlam, "Manajemen editing post production program current affair di tvone" Jurnal Visi Komunikasi/Volume 15 No. 02, November 2016.

⁶ <https://a-creative-studio.business.site/>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.4 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan tentu mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Adapun tujuan ini adalah untuk mengetahui “Kreatifitas konsep color grading pada proses video editing di studio A Creative Studio Pekanbaru.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Akademis

- 1) Mengembangkan ilmu komunikasi khususnya mengenai Kreatifitas konsep color grading pada proses video editing
- 2) Sebagai tambahan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti guna memperdalam ilmu bidang komunikasi khususnya konsentrasi Broadcasting.
- 3) Sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana strata I (SI) S.I.Kom di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Memberikan sumbangan pemikiran dibidang ilmu pengetahuan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dan ilmu komunikasi khususnya tentang Kreatifitas konsep color grading pada proses video editing di studio A Creative Studio Pekanbaru.
- 2) Dan sebagai bagian dari proses belajar sehingga dapat memahami aplikasi teori-teori yang telah pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya mengenai permasalahan dalam penelitian ini.diperoleh dari bangku kuliah.
- 3) Untuk menambah wawasan pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya mengenai permasalahan dalam penelitian ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.4.1 Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

Menjelaskan tentang kajian teori, kajian terdahulu, definisi konseptual dan kerangka pikir.

BAB III: METODE PENELITIAN

Menjelaskan tentang jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, serta teknik analisis data.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Untuk mengkaji permasalahan penelitian dengan judul “Kreativitas Editor Pada Proses Video Editing Dalam Konsep Color Grading di Studio *A Creative Pekanbaru*”, ada beberapa teori dan kajian terdahulu yang dianggap relevan untuk membahas penelitian ini. Berikut beberapa konsep dan teori yang relevan dengan permasalahan penelitian ini :

2.1 Kajian Terdahulu

1. Penelitian Isabela Dian Fajar Permata Universitas Sebelas Maret berjudul **“Kreatifitas Editor Dalam Mengemas Program Budaya,Pendidikan Dan Pariwisata Di Jogja TV (2014).**Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif.Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kreatifitas editor dalam mengedit video untuk membangun cerita di dalam video tersebut.Subjek penelitian ini adalah Editor dan Produser dari program Budaya,Pendidikan Dan Pariwisata Di Jogja Tv,sedangkan untuk objeknya adalah kreatifitas editor dalam mengemas program tv editor dan produser bekerja sama dalam tahap pasca produksi.Editor harus mampu menyusun gambar dan suara dengan durasi yang telah ditentukan sementara produser memiliki keputusan final yang akan ditayangkan ditelevisi.Selain itu,editor juga berfikir kreatif dan memiliki imajinasi yang tinggi untuk mengolah gambar dan suara.Dalam menunjang kreatifitas,editor juga harus peka terhadap teknologi dan menguasai *software editing*.⁷
2. Penelitian selanjutnya Dwi Fitri Lestari Politeknik Negeri Batam berjudul **Penerapan dan Analisis Color Grading Terhadap Tingkat Emosi Penonton Pada Film Pendek “Mahasiswa Malam (Sumpit Versi 2)”**

⁷ Isabela Dian Fajar Permata, *Kreativitas Editor Dalam Mengemas Program Budaya,Pendidikan Dan Pariwisata Di Jogja TV*,(Surakarta:Universitas Sebelas Maret,2014).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(2017). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, . Jadi hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses editing pada umumnya seperti penambahan special effects, motion graphics, audio editing, audio mixing dan lain sebagainya. Proses penting yang jarang disadari ini disebut dengan color grading/penyamaan warna. Seorang editor memiliki peran yang sangat penting untuk melanjutkan visualisasi emosi yang telah diciptakan oleh seorang sutradara dan director of photography dari sebuah film. Sebagai editor dari film pendek yang berjudul Mahasiswa Malam (Sumpit Versi 2), penulis akan membahas mengenai color grading yang berdasarkan penelitian kuantitatif dan uncorrelated group. Pembahasan mengenai color grading ini berdasarkan pada pengalaman penulis yang dikuatkan dengan teori-teori pendukung editing film yang penulis dapatkan dari berbagai sumber.⁸

3. Penelitian selajutnya Rahma El Yunusia Politeknik Negeri Batam berjudul dari **“Implementasi teknik color Correction dan color grading dalam pembuatan film tempat wisata di Batam” (2017)**. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif,tempat penelitian ini hanya di lakukan di tempat wisata di batam tersebut. Jadi hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Pembuatan film ini terstruktur dengan menggunakan teori perancangan *Villamil Molina*. Metode ini terdiri dari tahap *Development* yaitu membuat ide cerita. Selanjutnya *preproduction* yaitu mencari lokasi, membuat *script*, membuat *storyboard* dan persiapan peralatan yang digunakan. Tahap selanjutnya *production* yaitu melakukan pengambilan video, perekaman suara dan pemilihan musik latar. Pada tahap selanjutnya *postproduction* melakukan proses editing dan implementasi pewarnaan. Untuk tahap akhir pada bagian delivery yaitu video akan di unggah pada YouTube. Film “Tempat Wisata di Batam” yang dihasilkan berdurasi 10 menit 22 detik. Hasil pengujian

⁸ Dwi Fitri Lestari, “Penerapan dan Analisis Color Grading Terhadap Tingkat Emosi Penonton Pada Film Pendek,” 2017.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada film mendapatkan bahwa color correction dan color grading membuat nilai mean warna RGB pada film berbeda sebelum dan sesudah menggunakan color correction dan color grading. Setelah dilakukan color correction dan color grading pada Film Tempat Wisata di Batam, warna green menjadi lebih meningkat dibandingkan dengan warna red dan blue yang mengalami penurunan.⁹

4. Penelitian selanjutnya Ahmad Faisal Choiril Anam Fathoni Universitas Bina Nusantara yang berjudul **“Mengkaji Penggunaan Software Apple Color Untuk Color Grading Saat Pasca Produksi” (2011)**.. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan kajian terhadap software *Apple Color*, mengeksplorasi berbagai referensi yang menyangkut program ini, serta melihat kelebihan dan kekurangannya dibandingkan perangkat lunak yang lain yang memiliki fungsi yang sama. Jadi hasil penelitiannya bahwa software apple color merupakan solusi yang tepat ketika kita menghadapi kondisi yang membutuhkan koreksi warna yang profesional dengan tingkat detail yang tinggi dengan budget yang terbatas dan waktu yang tidak terburu-buru. Dalam proyek yang membutuhkan kecepatan kerja yang sangat tinggi, apple color ini tidak dapat menandingi filter *3 Way Color Correction* , sebuah plugin standar *final Cut pro* yang memungkinkan koreksi cepat pada timeline tanpa harus keluar dari program *Final Cut Pro* itu sendiri. Sedangkan dari segi kualitas, spesifikasi yang dimiliki *Apple Color*, masuk kategori menengah karena walaupun lebih baik dari *filter* standar namun masih belum bisa menyamai kekuatan perangkat-perangkat *high end* yang memang didedikasikan khusus untuk color grading.¹⁰

⁹ Rahma El Yunusia, “Implementasi Teknik Color Coreection dan Color Grading Dalam Pembuatan Film Tempat Wisata di Batam,” 2017.

¹⁰ Ahmad Faisal, “Mengkaji Penggunaan Software Apple Color Untuk Color Grading Saat Pasca Produksi,” 2011.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Penelitian selanjutnya Sylvie Nurfebiaraning Universitas Telkom Bandung yang berjudul **Strategi kreatif Pesan Video Adversiting "Oreo Penuh Keajaiban "pada youtube (2016)**. Penelitian ini menggunakan metode hasil evaluasi strategi video *adversiting* "Oreo Penuh Keajaiban" berdasarkan konsep *the Facets Model of Effects*, yaitu *perception, cognition, emotion, persuasion, association, behavior*, daya tarik iklan dan gaya eksekusi kreatif iklan sehingga diharapkan dapat memahami dan menerapkan pendekatan kreatif pesan pada iklan. Hasil penelitiannya adalah daya tarik iklan yang digunakan dalam video *advertising* "Oreo Penuh keajaiban" melalui pendekatan emosional dan gaya eksekusi kreatif *animation, musical, personality, symbol, imagery, dramatization* dan *humor* dapat meningkatkan kembali target audiens mengenai keunggulan oreo membawa perasaan positif melalui musik atau jingle "Oreo Penuh keajaiban" dan memotivasi sikap positif target audiens sehingga dapat meningkatkan loyalitas target audiens.¹¹
6. Penelitian selanjutnya Fitro Dizianto Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang berjudul **Penerapan Ritme Editing Dalam Membangun Struktur Dramatik Film Pendek "Lila" (2019)**. Secara garis besar Film "Lila" akan menjadikan Ritme Editing untuk membangun struktur dramatik film sebagai konsep utama. Konsep ini di pilih karena adanya potensi untuk memainkan irama Shoot serta mengeksplorasi tatatan Shoot yang dapat memberikan penekanan dramatik. Hasil penelitian ini adalah konsep Editing pada Film "Lila" menerapkan Ritme Editing dalam membangun struktur dramatik dalam film tersebut. Aspek susunan Shoot dan Durasi pada tiap-tiap Shoot akan menjadi perhatian utama dalam membangun sebuah Ritme Editing, yang nantinya akan mampu menyampaikan emosi secara Visual kepada penonton. Dalam penciptaan film karya 'Lila' editor

¹¹ Sylvie Nurfebiaraning, "Strategi Kreatif Pesan Video Adversiting 'Oreo Penuh Keajaiban' Pada Youtube," 2016.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terlibat dalam proses pra produksi sehingga pemahaman tentang apa yang ingin dibuat akan lebih mendalam dan mendetail.¹²

7. Penelitian selanjutnya Pindy Wilonia Universitas Islam Negeri Sultan syarif Kasim Riau yang berjudul **Kreatifitas Laza Studio Pekanbaru Memproduksi Wedding Cinematography Dalam Menarik Minat Konsumen (2020)**. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini bahwa dalam berkreatifitas membutuhkan kecakapan, keterampilan, dan motivasi yang kuat. Kreatifitas dari unsur pembuatan video yang diterapkan meliputi penentuan ide yang baru yang berbeda dengan konsep video yang pernah ada sebelumnya, dengan menerapkan berbagai macam angle shoot. Sedangkan dalam proses produksi Laza Studio memperhatikan *composition*, dengan memperhatikan faktor keseimbangan, keindahan serta warna dalam sebuah video.¹³
8. Penelitian selanjutnya Nicodemus Sony Santoso Universitas Multimedia Nusantara Tangerang yang berjudul **Visualisasi Food Styling untuk Video Iklan Hachi Grill dengan Proses Color Grading (2020)**. Dalam sebuah pembuatan video iklan umumnya terbagi tiga tahapan besar, pra-produksi, produksi, pasca produksi. Pasca produksi merupakan elemen terakhir dari semua elemen dari produksi akan diedit dan dijadikan satu menjadi sebuah video iklan. Dalam iklan Hachi Grill ini Color Grading sangat berperan dalam pembuatan iklan tersebut, karena dengan Color Grading iklan visual makanan ini dapat memanipulasi rasa, tekstur, hingga warna makanan sehingga makanan tersebut menjadi lebih menarik di depan layar. Iklan Hachi Grill ini bertujuan untuk membawa keluarga dan

¹² Fitro Dizianto, "Penerapan Ritme Editing Dalam Membangun Struktur Dramatik Film Pendek 'Lila,'" 2019.

¹³ Pindy wilonia, "Kreatifitas Laza Studio Pekanbaru Memproduksi Wedding Cinematography Dalam Menarik Minat Konsumen," 2020.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kelompok-kelompok besar untuk menikmati kebersamaan dan mendapatkan kepuasan dari Hachi Grill.¹⁴

9. Penelitian selanjutnya Denta Ken Sidharta Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya yang berjudul **Pembuatan Film Pendek Bergenre Thiller Tentang Dampak Bullying Menjadi Psikopat Dengan Teknik Color Grading (2016)**. Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif. Jadi hasil penelitian ini adalah *bullying* merupakan bentuk perilaku yang menekan kejiwaan atau mental seseorang yang berdampak kepada sifat traumatik dan masuk ke dalam kognitif manusia. Dengan adanya Color Grading dalam pembuatan video tersebut dapat menambah dan memberikan gaya warna yang visualis sesuai dengan tema video tersebut.¹⁵

10. Penelitian selanjutnya Agus Purwanto STMIK AMIKOM YOGYAKARTA yang berjudul **Teknik Editing Video Dengan Multi Kamera Menggunakan Adobe Premiere Pro (2011)**. Teknik ini bertujuan mensinkronisasikan sebuah suara dengan hasil rekaman dari dua buah camera atau lebih dalam merekam sebuah adegan yang sama. *Multi Camera* biasanya digunakan dalam sebuah acara di studio yang bersifat *live* atau secara langsung. Beberapa buah camera tersebut berperan dalam sudut gambar pada posisi tersebut. Kamera tersebut di kontrol dalam sebuah *Control Room*. Oleh karena itu teknik ini melibatkan 3 proses produksi, yaitu *pra produksi, produksi, dan pasca produksi*.¹⁶

¹⁴ Nicodemus Sony, "Visualisasi Food Styling Untuk Video Iklan Hachi Grill dengan Proses Color Grading," 2020.

¹⁵ Denta Ken Sidharta, "Pembuatan Film Pendek Bergenre Thiller Tentang Dampak Bullying Menjadi Psikopat Dengan Teknik Color Grading," 2016.

¹⁶ Agus Purwanto, "Teknik Editing Video dengan Multi Kamera Menggunakan Adobe Premiere Pro," 2011.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.2 Kajian Teori

Menurut Rachmat Kriyantono fungsi teori adalah membantu peneliti menerangkan fenomena yang menjadi pusat perhatian. Teori adalah himpunan konsep, definisi dan proposisi yang mengemukakan pandangan sistematis tentang gejala dengan menjabarkan relasi di antara variable, untuk menjelaskan dan meramalkan gejala tersebut.

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Mel Rhodes (1961) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan fenomena, dimana seseorang (*person*) mengkomunikasikan sebuah konsep baru (*product*) yang diperoleh sebagai hasil dari proses mental (*process*) dalam menghasilkan ide, yang merupakan upaya untuk memenuhi adanya kebutuhan (*press*) yang dipengaruhi tekanan ekologis. Dalam pembahasan kreativitas memuat empat hal yakni *person*, *process*, *press* dan *product*.

Menurut Munandar (2009), kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Hasil penciptaan tidak selalu berasal dari sesuatu yang benar-benar baru, tetapi bisa juga merupakan penggabungan gagasan yang telah ada dari pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki individu. Kombinasi dari gagasan tersebut akan menjadi suatu hal yang baru. Kreativitas dibagi menjadi dua yaitu kreativitas verbal dan kreativitas figural. Kreativitas verbal adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang didapati dari kemungkinan jawaban terhadap satu masalah dan diungkap secara verbal. Sementara kreativitas figural adalah kemampuan untuk memunculkan ideide atau gagasan baru melalui gambar yang dibuat.

Stenberg, Kaufman dan Pretz (2002) menyatakan kreativitas sebagai kemampuan untuk menghasilkan prosuk yang baru, pantas dengan kualitas tinggi, yang akhirnya digunakan kebanyakan peneliti

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sebagai definisi umum kreativitas. Kreativitas juga dapat dilihat dari bagaimana individu mementingkan sebuah proses dalam melakukan pemecahan masalah dan penelitian terbaru menyatakan bahwa kreativitas harus dikembangkan dalam pemecahan masalah dalam konteks di dunia nyata (Basadur, 2014)

Torrence (1974, dalam Lestari, 2017) mendefinisikan kreativitas sebagai: “Sebuah proses menjadi sensitive pada suatu permasalahan, kekurangan, kekosongan dalam pengetahuan, elemen yang hilang, ketidakharmonisan, dan lain-lain, mengidentifikasi kesulitan, mencari solusi, membuat tebakan, atau membuat hipotesis mengenai kekurangan: melakukan tes pada hipotesis dan mengulang tes tersebut dan membuat modifikasi pada tes dan mengulang tes itu lagi, dan pada akhirnya dapat menjelaskan hasil yang didapatkan.”

Di dalam Penelitian ini Penulis mengambil teori Mel Rhodes dimana ada beberapa prinsip penting dasar dari Kreatifitas yang perlu diperhatikan dan diperhitungkan, agar dapat menyampaikan sebuah pesan atau cerita. Mel Rhodes mengemukakan ada empat dimensi kreatifitas yang disebut “The Four P’s of Creativity” (4P) yaitu person (orang), process (proses), product (produk) , dan press (tekanan). Berikut penjelasan mengenai 4P tersebut :

1) Person (orang)

Person mengacu kepada informasi tentang kepribadian, kecerdasan, temperamen, fisik, sifat, kebiasaan, sikap, konsep diri, sistem nilai, mekanisme pertahanan, dan perilaku yang ada pada diri individu. Menurut Hulbeck (dalam Munandar, 2009), tindakan kreatif merupakan hal yang muncul dari keseluruhan keunikan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Definisi yang lebih baru dalam kreativitas diberikan dalam “three-facet model of creativity” oleh Stenberg (dalam Munandar, 2009), yaitu kreativitas meruakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis: intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian. Di studio A Creative

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

orang yang di maksud adalah owner dari pemilik A Creative itu sendiri yaitu Bg Erik Sann. Di dalam menentukan kreatifitas di video Studio A Creative membentuk serta membagi tugas masing masing crew sesuai dengan keahliannya, sehingga dalam membuat video dapat berjalan sesuai apa yang di rencanakan. Jadi dalam membuat sebuah video A Creative selalu membentuk team sesuai dengan kebutuhan video yang akan di buat.

2) Process (Proses)

Definisi proses dikemukakan oleh Torrence (dalam Munandar, 2009) yang pada dasarnya menyeruai langkah-langkah dalam metode ilmiah, yaitu proses merasakan kesulitan, permasalahan, kesenjangan, memberikan dugaan dan memformulasikan hipotesis, merevisi dan memeriksa kembali hingga mengkomunikasikan hasil. Process meliputi motivasi, persepsi, pembelajaran, proses berpikir dan komunikasi. Menurut Wallas, pada dimensi process diketahui ada empat tahapan yaitu : tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap inspirasi dan tahap verifikasi. Alex Osborn (dalam Rodhes, 1961) menyampaikan bahwa kreativitas adalah sebuah seni terapan. Kreativitas merupakan seni yang dapat diajarkan kepada orang lain dan begitupula sebaliknya orang lain dapat mempelajari kreativitas. Hal ini didukung pula dengan bukti-bukti penelitian yang menunjukkan bahwa proses kreatif dapat diajarkan dan dipelajari. Proses membuat video editing di Studio A Creative di mulai dari *pra produksi, produksi, pasca produksi*. Di tahap pra produksi studio A Creative melakukan pengecekan mulai dari kameramen, lighting, alat yang akan di gunakan serta melakukan meeting untuk menentukan bagaimana konsep video yang akan di buat nanti nya. Di sini peran kreatif sangat mempengaruhi hasil sebuah video agar video yang di buat nanti nya memiliki karakter yang menjadikan video tersebut berbeda dengan video lain nya. Selain itu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penggunaan property juga dapat membantu untuk menghasilkan video yang terkesan klasik namun tidak kalah menariknya dengan video sebelumnya. Di tahapan produksi Studio A Creative membagi *crew* sesuai dengan bagian nya, jadi studio A Creative dalam membuat sebuah video dengan cara membagi *crew* nya. Sedangkan di tahap pasca produksi Studio A Creative tugas sepenuhnya di berikan kepada editor. Dalam proses editor ini seorang editor akan membuat dan memberikan *color grading* pada setiap *scene* video agar video tersebut terlihat menarik serta memiliki karakter seperti membuat video yang terlihat seperti video yang bercerita yang saling terhubung satu sama lain antara setiap *scene* nya.

3) Press (Tekanan)

Definisi Simpson (dalam Munandar, 2009) merujuk pada aspek dorongan internal, yaitu kemampuan kreatif dirumuskan sebagai inisiatif yang dihasilkan individu dengan kemampuannya untuk mendobrak pemikiran yang biasa. Di zaman yang semakin canggih saat ini membuat studio studio yang ada di Pekanbaru tidak ingin ketinggalan zaman, salah satu nya studio A Creative. Tekanan yang di hadapi baik itu dari client maupun dari alat photography yang semakin hari semakin bermunculan hal yang baru. Selain itu produksi video yang di buat harus semakin terbaru baik itu berupa teknik pengambilan video maupun dari segi pewarnaan video. Dengan begitu Studio A Creative dapat bersaing dengan studio studio yang berada di Pekanbaru.

4) Product (Produk)

Baron (dalam Munandar, 2009) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Begitu pula menurut Haefele (dalam Munandar, 2009), kreativitas adalah kemampuan membuat kombinasi-kombinasi baru. Rogers (dalam Munandar, 2009)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menekankan produk kreatif harus bersifat mampu di observasi, baru dan merupakan kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Di Studio A Creative produk yang di buat selalu berbeda dengan video video sebelumnya, karena A Creative selalu melakukan rapat sebelum proses membuat video. Hal ini juga tidak lepas dari peran masing masing team yang sudah dibagi sesuai dengan keahliannya, terutama peran team kreatif. Team kreatif harus bisa memberikan konsep yang terbaru sehingga video yang di buat nanti nya tidak sama dengan video sebelum nya. Tentu semua itu dilakukan dengan kekompakan team dan tidak lupa untuk saling memberikan masukan di setiap rapat team.

Jadi Kreatifitas yang diteliti disini yaitu bagaimana studio A Creative dalam membuat sebuah video dengan kreatifitas konsep color grading, dimana konsep color grading ini salah satu hal yang dapat membuat sebuah video yang dihasilkan akan memiliki ciri khas atau memiliki daya tarik sendiri dengan memberikan tambahan editing color grading disetiap scane video tersebut. Pemberian color grading pada sebuah video harus sesuai dengan kreatifitas konsep yang dibuat agar color grading untuk video yang dibuat bisa sesuai dengan scane video tersebut. Selain menambahkan color grading pada kreatifitas sebuah video, hal yang lain yang dapat ditambahkan untuk memberikan kesan video yaitu dengan memanfaatkan alat-alat penunjang lainnya.

b. Tahapan atau Proses Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif terbagi menjadi 4 tahapan (Wallas, dalam Solso, Maclin & Maclin, 2008), yaitu:

1) Preparasi

Kebanyakan orang percaya bahwa kreativitas berawal dari sebuah ide, namun sesungguhnya ide tidak akan muncul apabila kemampuan intelektualnya tidak memadai. Jika individu menginginkan mampu menghasilkan ide-ide yang cemerlang,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

maka otak harus diisi dengan materi-materi yang mampu menunjang kemunculan ide-ide cemerlang. Tahapan preparasi ini sangatlah penting dan melibatkan usaha yang besar untuk belajar. Pada titik ini, otak menggunakan atensi, pertimbangan dan perencanaan untuk mengumpulkan informasi daripada mencari sebuah momen untuk menemukan ide cemerlang.

2) Inkubasi

Pada tahap ini, ide-ide yang mendasari munculnya solusi akan cenderung meredup. Pemikiran maupun aktivitas secara jelas berhubungan dengan permasalahan yang sedang dihadapi akan cenderung menghilang, namun proses pemikiran alam bawah sadar yang terlibat kreatif justru sedang bekerja.

3) Iluminasi

Tahapan inkubasi yaitu menindaklanjuti proses yang terjadi pada tahap inkubasi, ide kreatif akan muncul secara tiba-tiba. Alhasil, hal-hal yang awalnya terlihat samar-samar menjadi jelas. Kemunculan ide secara tiba-tiba ini biasanya dikenal sebagai “aha moment”.

4) Verifikasi

Meskipun solusi yang dicari telah diketemukan pada tahap iluminasi, verifikasi juga dibutuhkan untuk mengetahui apakah solusi tersebut sesuai atau tidak. Apabila solusinya tidak memuaskan maka individu akan kembali lagi ke tahap awal proses berpikir kreatif, sedangkan ketika solusinya telah sesuai, maka solusi itu akan diterima oleh individu sebagaimana adanya atau memodifikasi solusi dasar yang ada sehingga benar-benar memenuhi kriteria yang diperlukan.

c. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Setiap orang memiliki tingkat dan bentuk bakat kreatif yang berbeda, hal ini tergantung dari bagaimana setiap orang membentuk dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengembangkan bakat kreatif yang dimiliki. Menurut Rogers (dalam Munandar, 2009) menjelaskan dua hal terkait yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas, sebagai berikut:

1) Faktor internal

Hal ini berasal dari individu yang terkait. Faktor internal membentuk susunan atau ide baru yang didasarkan pada hal-hal yang sudah sebelumnya, hal ini hasil dari seseorang dalam mengembangkan maupun mengeksplorasi beberapa bagian, bentuk maupun konsep. Menurut Rogers (dalam Munandar, 2009) dikatakan bahwa setiap individu memiliki dorongan dari dalam dirinya untuk dapat berkegiatan, menggapai potensi yang dimiliki, mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas yang dimilikinya. Dorongan ini merupakan motivasi utama bagi individu dalam mengembangkan kreativitas ketika individu membentuk hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya (Rogers, dalam Munandar, 2009). Hal ini diperkuat dengan pernyataan Munandar yang menyatakan bahwa seseorang akan dapat mewujudkan keinginan harus memiliki motivasi intrinsik, selain didukung oleh dorongan, perhatian atau dukungan, serta pelatihan dari lingkungan.

2) Faktor eksternal

Merupakan faktor yang berasal dari luar individu yang terkait dengan aspek-aspek keamanan serta kebebasan psikologis, selain itu pandangan serta minat dari setiap individu pun memiliki cara pandang yang berbeda. Faktor eksternal ini juga terkait dengan adanya dorongan untuk melakukan suatu hal baru seperti eksperimen dan kegiatan positif lainnya, guna mengembangkan aspek kognitif seseorang dan menumbuhkan inisiatif, selain hal ini juga terkait dengan penerimaan dan penghargaan pada setiap individu. Munandar (

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2009) menyatakan bahwa lingkungan yang dapat mempengaruhi kreativitas individu diantaranya lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Lingkungan keluarga merupakan sumber utama pengembangan kreativitas individu. Selain itu, dalam meningkatkan dan menumbuhkan kreativitas individu dimulai dari jenjang pra sekolah hingga ke perguruan tinggi. Kemudian peran lingkungan masyarakat bagi lingkungan individu ialah kebudayaan-kebudayaan yang terdapat didalamnya, karena hal ini juga ikut serta dalam perkembangan kreativitas seseorang.

d. Faktor yang Menghambat Kreativitas

Terdapat beberapa hal yang menghambat kreativitas menurut Munandar (2009), sebagai berikut:

- 1) Evaluasi, merupakan salah satu hal yang penting, namun terkadang yang terjadi para pendidik kurang memahami waktu yang tepat dan yang tidak tepat. Ada beberapa pendidik yang memberikan evaluasi pada saat proses kreativitas berlangsung bahkan ada yang tidak memberikan evaluasi sehingga anak tidak mengerti letak kekurangannya. Hal ini menjadi penting karena merupakan salah satu syarat untuk mengembangkan kreativitas konstruktif.
- 2) Hadiah (*reward*), hal ini dapat merobohkan kreativitas serta dapat merubah motivasi intrinsik pada diri anak.
- 3) Persaingan (*competition*), terjadi ketika salah satu anak mengikuti suatu kompetisi dengan siswa lainnya, dimana nantinya yang terbaik mendapat hadiah
- 4) Lingkungan, yang membatasi, belajar dan kreativitas tidak dapat dikembangkan dengan suatu paksaan, jika hal ini terjadi maka akan sulit untuk dapat mengembangkan kreativitasnya.

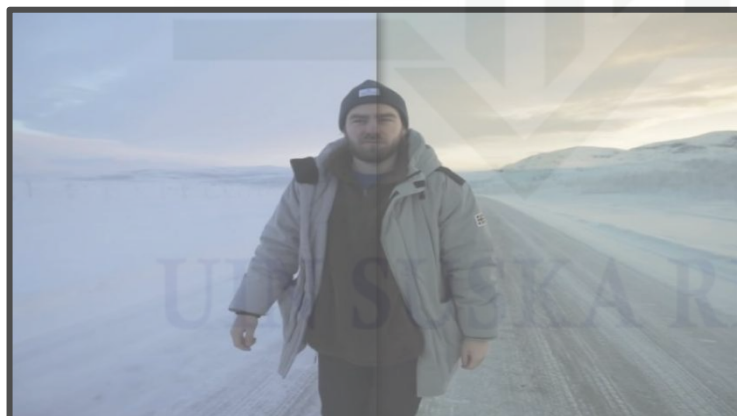
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Konsep *Color Grading*

a. Pengertian *Color Grading*

Color grading adalah proses koreksi warna yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas visual gambar atau video. Cara membuat *color grading* yakni dengan memanipulasi warna untuk membangun *setting* dan suasana sesuai konsep cerita. Manipulasi ini dilakukan dengan cara mengatur warna dasar seperti *shot matching*, *shape mask*, *removing objects*, dan lain-lain. Biasanya *color grading* dibarengi dengan *color correction*, seperti mengedit kontras, *hue*, *saturation*, *black level*, *white point*, dan lain-lain. Bisa digunakan untuk foto, video, maupun *still images*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Manfaat Membuat *Color Grading*

- 1) Membangun suasana sesuai tema, alur, dan konsep cerita
- 2) Memberikan efek cinematic looks
- 3) Membuat video kamu terlihat lebih profesional
- 4) Melakukan *shot matching* agar tidak merusak imajinasi penonton

c. Media yang Dipakai Untuk Membuat *Color Grading*

1) *Adobe Premiere*

Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan karena fasilitas dan kemampuannya dalam mengolah dan mengedit video yang andal. Beberapa tools-nya, seperti basic correction, creative, curves, color wheels, HSL secondary, dan vignette.

2) *Adobe SpeedGrade CC*

Adobe SpeedGrade CC merupakan salah satu *software color grading* yang sangat baik karena memiliki beberapa fitur yang sangat luar biasa untuk mengoreksi warna. *adobe speedgrade CC* biasa digunakan para editor, pembuat film, *colorist*, dan para pembuat *visual effect* yang ingin mengatur *looks* warna pada sebuah video.

3) *Color Finale*

Gradasi warna dilakukan dengan bantuan *layer* dan memiliki tiga cara untuk koreksi warna yang memenuhi standar industri. Selain itu, *color finale* juga memiliki *Telecine tools* dan *LUT utility* untuk meningkatkan kualitas gambar.

4) *DaVinci Resolve*

DaVinci Resolve memiliki hampir semua fitur yang seorang *colorists* butuhkan saat mengerjakan sebuah proyek video, seperti *automatic color matching*, *primary color adjustments*, *secondary color adjustments*, *LUT Support*, *HSL Curves*, dan *Real-Time Noise Reduction (Studio Version Only)*. *Software color grading* gratis ini dilengkapi mode *interface*, memudahkan pengguna dapat meng-edit rekaman beresolusi tinggi dengan tingkat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

presisi yang tinggi juga. Beberapa fitur *color grading* yang disematkan pada perangkat ini telah memikat hati profesional colorists untuk lebih mengunggulkan Da Vinci Resolve dibanding *software* lainnya.

Berdasarkan glints.com diketahui bahwa *software* yang dapat digunakan untuk melakukan *color grading*, ada *tool-tool* atau fungsi-fungsi yang harus dikuasai dan dapat digunakan sebagaimana uraian berikut:

1) *Brightness* dan *contrast*

Tool ini digunakan untuk mengatur tingkat terang dan kontras dari sebuah video atau foto. Umumnya, saat editor mengubah level *brightness* atau tingkat keterangan, otomatis kontrasnya pun akan berubah. Ini biasanya juga mengubah *exposure*. Pengaturan tingkat *exposure* juga kadang dibutuhkan. Hal ini agar keseimbangan cahaya dalam karya tetap terlihat bagus setelah mengubah *brightness* dan *contrast* dalam proses *color grading*.

2) *White balance*

White balance memengaruhi temperatur warna di video atau foto. Cara kerjanya adalah dengan menambahkan warna yang berlawanan untuk membuat temperatur warna jadi lebih netral. Foto atau video terlihat memiliki “*cool tone*” atau “*warm tone*” yang terlalu dominan. Dengan *white balance*, dapat membuatnya jadi natural.

3) *Three-way color corrector*

Three-way color corrector adalah *tool* yang membantu mengatur *saturation*, *hue*, *contrast*, dan *brightness* secara langsung dari satu fungsi. Saat melakukan *color grading*, tidak perlu menggunakan *tool* berbeda. Akan tetapi langsung berubah sekaligus dan mungkin hasilnya kurang sesuai keinginan, kadang pengaturan satu persatu juga masih dibutuhkan.

4) *Unsharp mask* dan *sharpening tool*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tool ini bisa membuat video dan foto terlihat lebih tajam. Namun jika sebuah foto atau video terlalu tajam, justru kualitasnya akan menurun dan tidak terlihat bagus.

5) *Curves*

Curves adalah tool yang bisa digunakan untuk mengedit warna karena mampu mengubah warna, *brightness*, *contrast*, dan juga *transparency*. Untuk bisa memahami *tool* ini secara utuh, harus sering menggunakannya dan mempelajarinya sendiri. Akan tetapi, perlu diingat bahwa kurva horizontal akan mengurangi kontras, dan kurva vertikal meningkatkan levelnya.

6) *Color match*

Kalau kamu ingin mengubah warna karyamu sesuai dengan sebuah *shot* yang sudah ada, *tool color match* bisa digunakan. Mungkin, sedikit pengaturan tetap masih dibutuhkan setelahnya.

3. Video Editing

a. Pengertian Video Editing

Editing Video adalah sebuah proses mengedit terhadap klip-klip video hasil dari proses shooting, dimana pada proses ini seorang editor memilih atau menyunting gambar dalam bentuk video tersebut dengan cara memotong klip-klip video (*cut to cut*) kemudian menggabungkan potongan-potongan video tersebut, menjadi sebuah video yang utuh untuk kemudian menjadi sebuah video yang baik untuk ditonton.

Dalam proses editing seorang editor akan memberikan efek serta memberikan transisi, sehingga video yang dihasilkan memiliki ciri khas dan menarik pada saat ditonton oleh karena itu proses editing tidak dapat dipisahkan dari dunia broadcasting. Dalam editing video kita membutuhkan beberapa indikator pendukung, yaitu:

1) Cut

Cut merupakan transisi shot ke shot ke lainnya dengan cara memotong setiap scene dengan bertujuan memberikan efek dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membagi antara scene satu dengan scene lainnya secara langsung.

2) Fade in/out

Fade out merupakan penggambaran akhir shot secara perlahan atau cepat tenggelam dalam layar yang kemudian menjadi hitam, putih atau warna apapun yang dibutuhkan. Sedangkan fade in digunakan untuk membuka sebuah adegan (intensitas gambar bertambah terang).

3) Dissolve

Dissolve merupakan peralihan dari sebuah gambar perlahan atau cepat diikuti pemunculan gambar berikutnya mulai terlihat sejekank dua gambar menyatu lalu gambar pertama menghilang berganti gambar selanjutnya secara utuh. Dissolve adalah peralihan dari sebuah gambar.

4) Wipe

Wipe merupakan transisi shot dengan frame sebuah shot bergeser ke kanan, kiri, atas, bawah sehingga berganti menjadi sebuah shot baru.

Disisi lain dapat diketahui bahwa color grading dalam kaitannya video editing Color dapat memberikan ruang cerita baru dan bisa menambah rasa dalam suatu film. Sebelum masuk color grading, perlu diketahui bahwa dalam sebuah gambar terdiri dari :

$$\begin{array}{ccc}
 \text{Color (Warna)} & + & \text{Greyscale (Cahaya)} \\
 = & & = \\
 \text{RGB dan CMYK} & & \text{Highlights, Midtone, Shadow}
 \end{array}$$

Color grading biasa diartikan sebagai proses koreksi warna pada video/gambar untuk meningkatkan unsur estetika dan kualitasnya. Cara color grading yakni dengan memanipulasi warna untuk membangun setting dan suasana sesuai konsep cerita. Biasanya dengan cara shot matching (suatu proses yang mana menyamakan shot

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

satu dengan shot yang lain dalam timeline) , removing objects (menghilangkan objek), shape masks, cinematic looks (day to night, flashback, dll) dan sebagainya. Dalam tahap color grading, harus memahami hal-hal seperti exposure, contrast, saturation, black level dan lain-lain, agar dapat mempertahankan konsistensi warna pada setiap shot dalam film. Dalam tahap color grading, hal yang kerap menjadi permasalahan adalah soal pencahayaan. Yang mana bisa terlalu overexposure (terlalu terang) atau malah underexposure (terlalu gelap). Namun demikian seorang colorist harus kreatif untuk menangani tersebut. penggunaan Blackmagic's DaVinci resolve adalah salah satu standar industri untuk color correction (tahap dimana menyeimbangkan warna-warna dasar.

a. Waveform monitor

Pada waveform monitor ini, berfungsi untuk menunjukkan tingkat brightness dalam gambar. Semakin cerah, maka grafik semakin tinggi.

b. RGB parade

Pada RGB parade ini, berfungsi untuk melihat tingkat brightness gambar pada setiap warna RGB (Red, Green, Blue)

c. Vector scope

Pada Vector scope ini, berfungsi untuk menunjukkan tingkat saturasi dan hue dalam setiap gambar.

4. Studio

a. Pengertian Studio

Studio adalah suatu ruangan yang disusun atau ditata untuk melakukan aktifitas fotografi. Aktivitas fotografi meliputi tata lampu, latar dan pendukung lainnya. Semua komponen tersebut diperlukan agar fotografer agar dapat mengendalikan sesi pemotretan. Pengendalian sesi fotografi dapat berupa tata letak objek foto, suasana yang diciptakan dalam foto serta pengendalian pencahayaan yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diberikan. Pengendalian situasi tersebut disusun oleh fotografer dalam sebuah konsep atau ide yang menjadi dasar dalam proses sesi foto atau proses pengambilan gambar. Oleh karena itu, konsep sangat diperlukan agar proses kegiatan foto yang dihasilkan menjadi maksimal.

Jadi, editing video merupakan sebuah proses edit terhadap klip-klip video hasil dari proses shooting, dimana pada proses ini seorang editor memilih atau menyunting gambar dalam bentuk video tersebut dengan cara memotong klip-klip video tersebut kemudian menggabungkan potongan-potongan video tersebut menjadi sebuah video yang utuh untuk kemudian menjadi sebuah video yang baik untuk ditonton. dalam proses editing itu sendiri seorang editor akan menambahkan berbagai effect serta menyisipkan transisi, sehingga video akan terlihat lebih menarik saat ditonton, oleh sebab itu proses editing menjadi salah satu elemen yang penting dalam editing video.

Dalam proses editing, tidak cukup hanya menggabungkan gambar begitu saja, tetapi banyak sekali variabel yang harus diketahui dalam proses editing, misalnya seorang editor harus juga bisa memberikan sentuhan rasa dalam memandang sebuah angle camera yang baik, sehingga bisa memberikan sentuhan editing yang menarik.

2.3 Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan sebuah pemahaman yang melandasi pemahaman-pemahaman lainnya, sebuah pemahaman yang paling mendasar dan menjadi pondasi setiap pemikiran atau suatu bentuk proses secara keseluruhan dari penelitian yang akan dilakukan. Dalam konsep kerangka pikir peneliti membuat semacam bagan untuk dapat dipahami dengan baik dan kemudian bisa dimanfaatkan untuk penelitian, dari kerangka pikir lah peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui Kreatifitas Konsep Pertama, Person mengacu kepada informasi tentang kepribadian, kecerdasan, temperamen, fisik, sifat, kebiasaan, sikap, konsep diri, sistem nilai,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

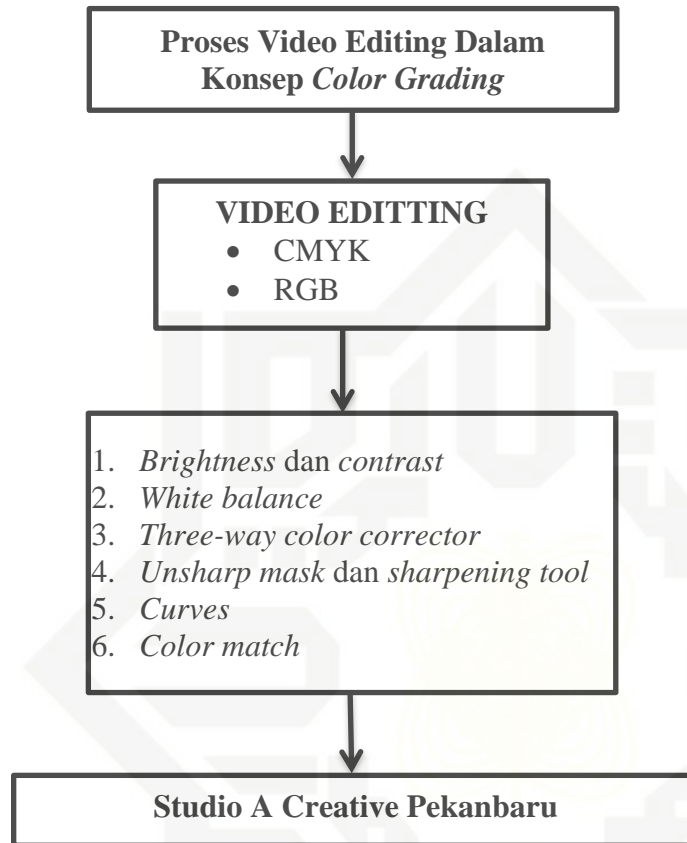
mekanisme pertahanan, dan perilaku yang ada pada diri individu. Kedua merasakan kesulitan, permasalahan, kesenjangan, memberikan dugaan dan memformulasikan hipotesis, merevisi dan memeriksa kembali hingga mengkomunikasikan hasil. Process meliputi motivasi, persepsi, pembelajaran, proses berpikir dan komunikasi. Ketiga, Press (Tekanan) merujuk pada aspek dorongan internal, yaitu kemampuan kreatif dirumuskan sebagai inisiatif yang dihasilkan individu dengan kemampuannya untuk mendobrak pemikiran yang biasa. Keempat, Product (Produk) menekankan produk kreatif harus bersifat mampu di observasi, baru dan merupakan kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya

Color Grading Pada Proses Video Editing Di Studio A Creative Pekanbaru. Dari kerangka pikir dapat peneliti Jelaskan bahwa Kreatifitas Konsep Color Grading Pada Proses Video Editing Di Studio A Creative Pekanbaru ada beberapa tahapan yang dilakukan oleh editor untuk membuat suatu video.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kerangka Fikir
Kreativitas Editor Pada Proses Video Editing Dalam Konsep *Color Grading*
Di Studio A Creative Pekanbaru



Sumber :Olahan Penulis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metode penelitian adalah Rangkaian cara sistematis yang digunakan oleh para peneliti dengan tujuan mendapatkan hasil, atau suatu cara untuk mencari kejelasan masalah ataupun cara memperluas ilmu pengetahuan dengan menggunakan metode ilmiah dan sistematis. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dengan menggunakan teori Mel Rhodes karena peneliti ingin menekankan kepada interpretasi dari penulis berdasarkan teori-teori yang ada. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan, agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Fakta tersebut tidak bisa ditentukan karena fakta akan diperoleh setelah melakukan analisis terhadap kenyataan lapangan yang menjadi fokus penelitian, dan kemudian baru ditarik kesimpulan berupa pemahaman umum tentang kenyataan-kenyataan tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, yang mana peneliti hanya memaparkan fakta dilapangan. Tidak mencari hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Studio A Creative Pekanbaru Jl Kartama, Kecamatan Marpoyan Damai, Pekanbaru, dan waktu penelitian dari Januari 2021 – Maret 2021.

3.3 Sumber Data Penelitian

1. Data Primer

Data primer adalah data yang dihimpun secara langsung dari sumbernya dan diolah sendiri oleh lembaga bersangkutan untuk di manfaatkan. Data primer dapat berbentuk opini subyek secara individual

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau kelompok, dan hasil observasi terhadap karakteristik benda, kejadian, kegiatan dan hasil suatu pengujian tertentu. Data primer dalam penelitian ini yaitu data yang dihimpun secara langsung dari sumbernya melalui wawancara di A Creative Studio Pekanbaru.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data penelitian yang di peroleh dari instansi yang umumnya berbentuk catatan atau laporan data dokumentasi. Data sekunder adalah data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara atau yang digunakan oleh A Creative Studio Pekanbaru seperti catatan atau laporan data dokumentasi. Data sekunder hanya sebagai bahan pelengkap penelitian.

3.4 Informan Penelitian

Informan penelitian adalah subjek yang memahami informasi tentang penelitian sebagai pelaku atau orang lain yang memahami objek penelitian. Dalam hal ini yang menjadi informan penelitian yaitu Owner Studio A Creative, 2 orang editor, dan 2 orang konsumen

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh yang diperlukan dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu:

a. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara bertatap muka secara langsung dengan informan agar mendapatkan data yang lengkap dan mendalam. Dalam penelitian ini yang akan penulis wawancarai yaitu Owner A Creative Studio, 2 orang editor, dan 2 orang konsumen.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk menelusuri data Historis yang berbentuk surat, catatan, dan laporan ataupun dokumen

3.6 Validitas Data

Setelah penelitian dilakukan, maka selanjutnya perlu dilakukan validitas data atau pengujian dan pemeriksaan dan keabsahan data. Validitas data yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu Triangulasi data. Triangulasi data adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk pengecekan atau sebagai pembanding terhadap dua data itu.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan hasil triangulasi data dengan narasumber, yaitu membandingkan antara hasil wawancara dan dokumen yang ada, dan membandingkan antara dokumen yang ada dengan pengamatan yang dilakukan.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah sebuah kegiatan untuk mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, dan mengategorikannya sehingga diperoleh suatu temuan berdasarkan fokus atau masalah yang ingin dijawab. Melalui aktivitas tersebut data bisa disederhanakan dan bisa dipahami dengan mudah.

Setelah data terkumpul, selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan metode kualitatif, setelah itu dianalisis secara kualitatif dilakukan dengan langkah-langkah sebagaimana dikemukakan oleh Lexy J. Moelong berikut:

- a. Klasifikasi data, yaitu mengklasifikasikan data sesuai dengan topik-topik pembahasan.
- b. Reduksi data, yaitu membahas kelengkapan data untuk mencari kembali data yang masih kurang dan mengesampingkan data yang kurang relevan
- c. Deskripsi data, yaitu menguraikan data secara sistematis sesuai dengan topik-topik pembahasan.

- d. Menarik kesimpulan, yaitu merangkum uraian-uraian penjelasan ke dalam susunan yang singkat dan jelas.

Berdasarkan langkah-langkah yang dilaksanakan dalam pengolahan data, data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Dijelaskan dalam bentuk kalimat sehingga data yang diperoleh dapat dipahami maksud dan maknanya



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV

STUDIO A CREATIVE PEKANBARU

4.1 Sejarah Studio A Creative Pekanbaru

A Creative Studio berdiri sejak tahun 2014 sampai saat ini. Alamatnya Jl. Kartama No.34, Marpoyan Damai Pekanbaru. Kami menyediakan jasa foto dan cetak foto. Awalnya A Creative Studio hanya memberi jasa dokumentasi suatu acara seperti pernikahan, gathering dan lainnya. Dengan berjalannya waktu melihat banyaknya kebutuhan pencetakan foto untuk fotografer di Pekanbaru dan sekitarnya. A Creative Studio akhirnya berfokus ke bidang pencetakan foto dan album untuk memenuhi kebutuhan cetak foto para fotografer yang ada di Pekanbaru dan sekitarnya. Hingga saat ini A Creative Studio merupakan salah satu studio cetak foto yang memiliki banyak pelanggan fotografer yang tersebar di Pekanbaru dan sekitarnya.

4.2 Bidang Usaha

A Creative Studio bergerak dibidang jasa cetak foto & album handmade.

Seperti :

1. Cetak foto semua ukuran
Cetak foto dengan bahan luster dengan berbagai macam ukuran seperti dibawah ini:
 - a. Cetak Pas Foto (2 x 3 cm, 3 x 4 cm, 4 x 6 cm)
 - b. Ukuran 2R (60 x 90 mm)
 - c. Ukuran 3R (89 mm x 127 mm)
 - d. Ukuran 4R (102 mm x 152 mm)
 - e. Ukuran 5R (127 mm x 178 mm)
 - f. Ukuran 6R (152 mm x 203 mm)
 - g. Ukuran 10R (203 mm x 254 mm)
 - h. Ukuran 10Rp (203 mm x 305 mm)
 - i. Ukuran 12R (300 mm x 400 mm)
 - j. Ukuran 12Rp (300 mm x 450 mm)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- k. Ukuran 16R (400 mm x 500 mm)
- l. Ukuran 16Rp (400 mm x 600 mm)
- m. Ukuran 20R (500 mm x 600 mm)
- n. Ukuran 20Rp (500 mm x 700 mm)
- o. Ukuran 22R (500 mm x 750 mm)
- p. Ukuran 24R (600 mm x 900 mm)

2. Cetak Kanvas

Cetak foto dengan bahan kanvas yang memberikan kesan mewah dan membuat foto tampak seperti lukisan. Keunggulan lainnya yaitu hasil foto yang tampak lebih hidup dan tahan lama.

Bingkai berbagai model

A Creative Studio menjual bingkai dengan berbagai macam model dengan menyesuaikan ukuran foto

- a. Bingkai ukiran kayu
- b. Bingkai minimalis fiber
- c. Bingkai LPD

4. Custom Album Foto

Album foto yang dapat disesuaikan dengan permintaan konsumen. Konsumen dapat menentukan sendiri seperti apa desain dari sampul albumnya. Custom Album foto memiliki keunggulan karena konsumen dapat menambahkan nama merek mereka untuk keperluan branding sehingga terkesan eksklusif.

5. Custom DVD Box

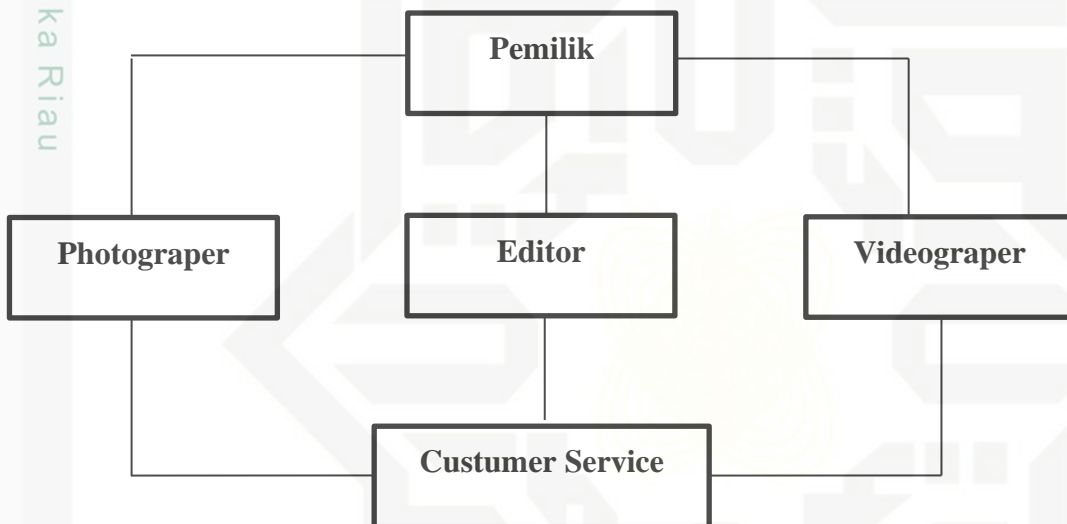
Custom DVD Box yaitu tempat kaset dvd eksklusif dengan kemasan yang menarik dan kokoh untuk melindungi kaset dvd yang dapat custom desain sesuai permintaan konsumen. Konsumen dapat menentukan sendiri seperti apa desain dari DVD Box. Custom DVD Box memiliki keunggulan karena konsumen dapat menambahkan nama merek mereka untuk keperluan branding sehingga terkesan eksklusif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Custom Album Kolase
Kumpulan berbagai foto yang dijadikan satu dalam bentuk buku. Dicitak pada bahan yang tebal sehingga memberikan kesan mewah.
7. Editing Foto
Jasa editing foto meliputi edit album kolase, foto pernikahan, ganti background.

4.3 Struktur Organisasi



Gambar 4.2
Struktur Organisasi A Creative Studio

Dibawah ini merupakan penjelasan tugas dan fungsi kerja sesuai dengan struktur organisasi diatas.

Owner

- a. Melakukan pengawasan atas jalannya dan memberikan nasihat semua karyawan A Creativa Pekanbaru.
- b. Dalam melakukan tugas pada kepentingan perusahaan studio dan sesuai dengan maksud dan tujuan perusahaan.
- c. Memimpin perusahaan dan mengawasi berjalannya perusahaan studio agar mencapai tujuannya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Bertanggung jawab atas semua kegiatan atau kelancaran perusahaan studio

2. Photographer

- a. Melakukan tugas-tugas pemeliharaan yang diperlukan untuk menjaga peralatan yang bekerja baik
- b. Berkonsultasi dengan klien atau staf iklan, dan studi tugas untuk menentukan proyek, lokasi, dan kebutuhan peralatan.
- c. Menentukan keinginan gambar dan komposisi gambar dan pilih dan menyesuaikan mata pelajaran, peralatan dan kilat untuk mencapai efek yang diinginkan.
- d. Memilih dan merakit peralatan dan diperlukan latar belakang properti, menurut subyek, bahan, dan kondisi.
- e. Mengambil gambar individu, keluarga dan kelompok-kelompok kecil di studio atau di lokasi.
- f. Uji peralatan sebelum di gunakan untuk memastikan bahwa itu adalah dalam rangka kerja yang baik.

3. Editor

- a. Memindahkan klip video atau foto yang tak dikehendaki.
- b. Memilih gambar atau klip terbaik untuk mendapatkan durasi yang singkat dari ukuran durasi yang panjang.
- c. Menambahkan efek, grafik, musik dll.
- d. Memberikan sudut yang menarik bagi hasil rekaman video dapat khususnya untuk mendukung sudut pandang tertentu, mengabarkan suatu pesan atau servis suatu agenda.
- e. Mengubah gaya suasana hati dan langkah dari gambar contohnya teknik seperti suasana hati musik dan efek visual dapat mempengaruhi bagaimana penonton akan bereaksi.
- f. Menciptakan arus, kebanyakan video atau foto diminta untuk melakukan suatu cerita atau menyediakan informasi.

4. Videographer

- a. Menuangkan seni graphics ke dalam digital dengan aplikasi yang tersedia

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Melakukan pengolahan graphics sesuai dengan kebutuhan
- c. Memastikan bahwa video yang di ambil tajam (fokus), komposisi gambar (framing) yang tepat, pengaturan level atau tingkat suara yang sesuai, gambar warna yang sesuai dengan aslinya dan harus mendapatkan video yang terbaik.

5. Customer Service

- a. Melayani pertanyaan-pertanyaan yang diajukan tamu serta memberikan informasi yang diinginkan selengkap mungkin secara ramah, sopan, menarik dan menyenangkan. Harus selalu memberi perhatian, bicara dengan suara jelas serta lembut, dan memakai bahasa yang mudah dimengerti oleh klien
- b. Membina hubunga baik dengan klien/pelanggan sehingga merasa puas, senang dan juga semakin percaya.
- c. Memberikan berbagai informasi dan menampung berbagai macam keluhan dan keberatan.

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Kreativitas Konsep Color Grading Pada Proses Video Editing Di Studio A *Creative* Pekanbaru yang digunakan yaitu pada indikator Person (orang) diketahui bahwa latar belakang keahlian di Studio A Creative adalah fotografi dan desain grafis. Hal ini sangat penting bagi Studio A Creative sebagai dasar dari kinerja para karyawannya. Dasar keahlian fotografi dan desain grafis sangat penting untuk munculnya kreativitas dalam mengolah foto konsumen menjadi menarik. Kemudian pada indikator Process (Proses), *Color grading* adalah salah satu teknik yang digunakan editor Studio A Creative dalam Proses Video Editing. Dari hasil pengamatan diketahui bahwa editor Studio A Creative melakukan perubahan yang dapat dibagi dalam 2 area utama yaitu perubahan tone dan perubahan warna. Perubahan pada 2 area ini maka kita dapat melakukan proses color grading untuk membuat mood atau tampilan yang diinginkan dalam hal ini cinematic view. Pada Product (Produk), Salah satu alasan konsumen menerima baik hasil karya dari Studio A Creative adalah karena editor Studio A Creative mengikuti trend fotografi terbaru sehingga konsumen merasa momen mereka terabadikan dengan mengikuti perkembangan dan mereka merasa tidak ketinggalan zaman. Pada press (Tekanan), Tekanan dalam pekerjaan mempengaruhi kreatifitas dari seorang Editor Studio A Creative, namun disisi lain Editor Studio A Creative harus memberikan karya yang baik bagi konsumennya sehingga Editor Studio A Creative dituntut bekerja dengan profesional.

6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka penulis perlu menyampaikan beberapa saran berikut.

1. Kepada Studio A *Creative* Pekanbaru meningkatkan kreatifitas yang telah ada dalam mencapai kualitas karya yang lebih baik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Kepada para tim editing *Studio A Creative* Pekanbaru agar selalu komit dalam menjalankan tugasnya dalam memberikan kepuasan konsumen melalui karya-karya sinematic yang menarik.
3. Saran yang ditujukan kepada akademisi, yaitu penelitian ini dapat dikaji lagi dari sudut pandang yang berbeda, terutama terkait editing.



DAFTAR PUSTAKA

- Isabela Dian Fajar Permata, *Kreativitas Editor Dalam Mengemas Program Budaya, Pendidikan Dan Pariwisata Di Jogja TV*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2014).
- Candra Deva, Mulya. “menganalisis Peran Editor Video dalam Menyajikan Program Indonesia Membangun di TVRI Riau.” 2018.
- Dizianto, Fitro. “Penerapan Ritme Editing Dalam Membangun Struktur Dramatik Film Pendek ‘Lila.’” 2019.
- El Yunusia, Rahma. “Implementasi Teknik Color Corection dan Color Grading Dalam Pembuatan Film Tempat Wisata di Batam.” 2017.
- Faisal, Ahmad. “Mengkaji Penggunaan Software Apple Color Untuk Color Grading Saat Pasca Produksi.” 2011.
- Fitri Lestari, Dwi. “Penerapan dan Analisis Color Grading Terhadap Tingkat Emosi Penonton Pada Film Pendek.” 2017.
- Ken Sidharta, Denta. “Pembuatan Film Pendek Bergenre Thiller Tentang Dampak Bullying Menajdi Psikopat Dengan Teknik Color Grading.” 2016.
- Nurfebiaraning, Sylvie. “Strategi Kreatif Pesan Video Adversiting ‘Oreo Penuh Keajaiban’ Pada Youtube.” 2016.
- Purwanto, Agus. “Teknik Editing Video dengan Multi Kamera Menggunakan Adobe Premiere Pro.” 2011.
- Rachmat Kriyanto. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Sony, Nicodemus. “Visualisasi Food Styling Untuk Video Iklan Hachi Grill dengan Proses Color Grading.” 2020.
- wilonia, Pindy. “Kreatifitas Laza Studio Pekanbaru Memproduksi Wedding Cinematograpy Dalam Menarik Minat Konsumen.” 2020.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 1

WAWANCARA PENELITIAN TENTANG KREATIVITAS KONSEP COLOR GRADING PADA PROSES VIDEO EDITING DI STUDIO *A CREATIVE* PEKANBARU

PENELITIAN

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Penyusunan Skripsi
Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

UMAR ABDUL HAMID

NIM.11643102058

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1440 H / 2021 M

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

WAWANCARA PENELITIAN

KREATIVITAS KONSEP COLOR GRADING PADA PROSES VIDEO EDITING DI STUDIO A CREATIVE PEKANBARU

I. PENGANTAR WAWANCARA PENELITIAN

Kepada Yth.: Bapak/Ibu

Dengan Hormat,

Dalam rangka penulisan skripsi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi. Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk ujian kesarjanaan Strata Satu pada jurusan Ilmu Komunikasi, maka saya memohon dengan segala hormat kepada Bapak/Ibu Tim untuk bersedia memberikan penjelasan secara ringkas.

Wawancara ini ditujukan semata-mata untuk mengumpulkan data dan informasi sehubungan dengan penyusunan skripsi, maka dari itu informasi yang Bapak berikan akan dirahasiakan, kami harapkan Bapak/ibu memberikan jawaban yang sejujurnya dan informasi yang diberikan sesuai dengan kondisi yang terjadi selama ini.

Setiap jawaban yang diberikan merupakan bantuan yang tidak ternilai harganya bagi penelitian ini. Atas perhatian dan bantuannya, saya mengucapkan terimakasih.

Pekanbaru, Agustus 2021

Hormat Peneliti

UMAR ABDUL HAMID

Daftar Wawancara

Tentang

KREATIVITAS KONSEP COLOR GRADING PADA PROSES VIDEO EDITING DI STUDIO A *CREATIVE* PEKANBARU

1. Person (orang)

- a. Bagaimanakah kondisi latar belakang keahlian dari para editor yang dimiliki oleh Studio A *Creative* Pekanbaru ?

- b. Cara para editor Studio A *Creative* Pekanbaru dalam menggali kreativitas dalam Proses Video Editing ?

2. Process (Proses)

- a. Bagaimanakah proses editing yang dilakukan para editor di Studio A *Creative* Pekanbaru ?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Bagaimanakah bentuk job desk atau beban kerja yang di berikan kepada para editor di Studio A *Creative* Pekanbaru ?

c. Bagaimanakah kondisi fasilitas yang dapat mendukung proses Video Editing oleh para editor di Studio A *Creative* Pekanbaru ?

3. Press (Tekanan)

a. Bagaimanakah cara Studio A *Creative* Pekanbaru dalam mengikuti perkembangan zaman dalam menghadapi persaingan ?

b. Adakah bentuk tekanan oleh pihak klien dalam mengejar percepatan Editing oleh para editor di Studio A *Creative* Pekanbaru ?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Product (Produk)

a. Bagaimanakah respon dari klien atas hasil Editing oleh para editor di Studio *A Creative* Pekanbaru ?

b. Adakah persamaan konsep antara klien satu dengan klien yang lainnya ?

PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**
Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI
Nomor : 503/DPMPPTSP/NON IZIN-RISET/291
T E N T A N G



1.04.02.01

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.IV/PP.00.9//2021 Tanggal 11 November 2021**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

1. Nama : **UMAR ABDUL HAMID**
2. NIM / KTP : 11643102058
3. Program Studi : ILMU KOMUNIKASI
4. Jenjang : S1
5. Alamat : PEKANBARU
6. Judul Penelitian : **KREATIFITAS KONSEP COLOR GRADING PADA PROSES VIDEO EDITING DISTUDIO A CREATIVE PEKANBARU**
7. Lokasi Penelitian : STUDIO A CREATIVE PEKANBARU, JLN. KARTAMA NO,34, MAHARATU, KEC. MARPOYANDAMAI, KOTA PEKANBARU, RIAU 28284

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
 2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
 3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.
- Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 12 Januari 2022



Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :
Sistem Informasi Manajemen Pelayanan (SIMPEL)

**DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
PROVINSI RIAU**

Tembusan :

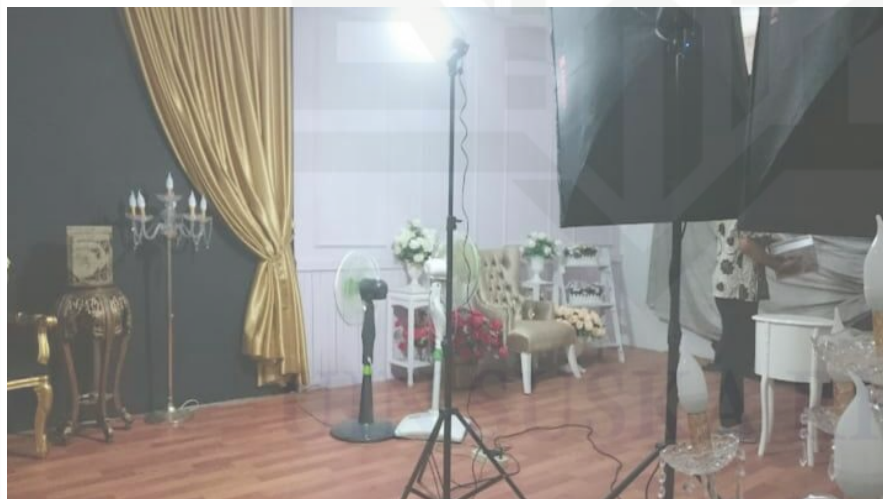
Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau di Pekanbaru
3. Yang Bersangkutan

DOKUMENTASI



Gambar 1
Lokasi Penelitian



Gambar 2
Studio Foto A Creative

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 3
Wawancara Dengan Pemilik Studio Foto A Creative



Gambar 4
Wawancara Dengan Karyawan Studio Foto A Creative

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 5
Wawancara Dengan Karyawan Studio Foto A Creative



BIOGRAFI PENULIS



UMAR ABDUL HAMID, lahir di AFD X SEI ROKAN 08 Maret 1997, umur penulis 25 tahun. Penulis lahir dari pasangan Bapak Sutono dan Ibu Sriatun, penulis merupakan anak ke tiga dari tiga bersaudara. Penulis tinggal di Pekanbaru, Perumahan Trifana Town ReGENCY E6 Pekanbaru. Pada tahun 2002 penulis menempuh Pendidikan di TK Al-Ikhsan Ujungbatu hingga 2003. Pada tahun 2003 penulis melanjutkan Pendidikan sekolah dasar di SDN 002 Ujungbatu hingga tahun 2009. Pada tahun 2009 penulis melanjutkan Pendidikan di SMPN 1 Ujungbatu dan lulus pada tahun 2012. Tahun 2013 penulis melanjutkan Pendidikan di SMAN 1 Ujungbatu hingga lulus pada tahun 2016. Tahun 2016 penulis melanjutkan Pendidikan di UIN SUSKA RIAU dengan jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi konsentrasi Broadcasting.

Banyak pengalaman yang penulis lalui selama berkuliah di UIN SUSKA RIAU salah satunya ketika Penulis mengikuti program Kerja Kuliah Nyata (KKN) di Kelurahan Ujungbatu, Kecamatan Ujungbatu Desa Sukadama Dusun Tanjung Harapan, serta juga mengikuti (PKL) praktek kerja lapangan di Galbet Studio Pekanbaru.

Penulis menyelesaikan studi S1 dengan mengajukan judul Kreativitas Editor Pada Proses Video Editing Dalam Konsep Color Grading di Studio A Creativa Pekanbaru. Pada tanggal 24 Maret 2022 penulis dinyatakan lulus melalui sidang akhir dan berhak menyandang sarjana ilmu komunikasi (S.Ikom).

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU