



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta mil

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Und

1. Dilarang mengutip setiap bagian 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.



## KREATIVITAS EDITOR PADA PROSES VIDEO EDITING DALAM KONSEP COLOR GRADING DI KAWAN JALAN PRODUCTION PEKANBARU



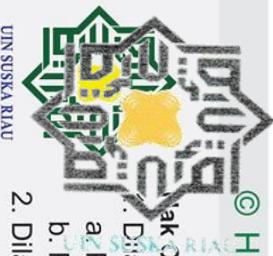
### SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah 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:

**MUHRIFAN AL HAKIM**  
NIM: 11840312140

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM  
RIAU  
2024



UIN SUSKA RIAU

2. Dilakukan Pengutipan pada Undang-Undang  
a. Dilakukan 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.

### PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

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

Nama : Muhrifan Al Hakim  
Nim : 11840312140  
Judul : KREATIVITAS EDITOR PADA PROSES VIDEO EDITING DALAM KONSEP COLOR GRADING DI KAWAN JALAN PRODUCTION PEKANBARU

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

Hari : Jumat  
Tanggal : 21 Juni 2024

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.



Tim Pengaji

Ketua Pengaji I,

Prof. Dr. Masduki, M.Ag  
NIP. 19710612 199803 1 003

Pengaji III,

Mardhiah Rubani, S.Ag., M.Si  
NIP. 19790302 200701 2 023

Sekretaris Pengaji II,

Rosmita, S.Ag., M.Ag  
NIP. 19741113 200501 2 005

Pengaji IV.

Assyari Abdullah, S.Sos., M.I.Kom  
NIP. 19860510 202321 1 026



UIN SUSKA RIAU

© 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.

KREATIVITAS EDITOR PADA PROSES VIDEO EDITING  
DALAM KONSEP COLOR GRADING DI KAWAN JALAN  
PRODUCTION PEKANBARU

Disusun Oleh :

Muhrifan Al Hakim  
NIM. 11840312140

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal : 21 Mei 2024

Pembimbing,

Edison, S.Sos, M.I.Kom  
NIP. 19780416 202321 1 009

Mengetahui :

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,

Dr. Muhammad Badri, M.Si.  
NIP. 19810313 201101 1 004



UIN SUSKA RIAU

2. Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

© Hak cipta milik

UIN  
SUSKA  
Riau

State Islamic

Firdaus El Hadi. S.Sos., M.Soc.SC.  
NIP. 19761212 200312 1004

## PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Nama yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Pengaji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Muhrifan Al Hakim

: 11840312140

: Kreativitas Editor Pada Proses Video Editing Dalam Konsep *Color Grading* Di Kawan Jalan Production Pekanbaru

Selah Diseminarkan Pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 29 Maret 2022

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 29 Maret 2022

Pengaji Seminar Proposal,

Pengaji I,

Pengaji II,

Tika Mutia, M. I.Kom  
NIP. 19861006 201903 2010

**UIN SUSKA RIAU**

University of Sultan Syarif Kasim Riau



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.

©Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 20 Mei 2024

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

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

*Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarakatuh.*

Dengan Hormat,

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

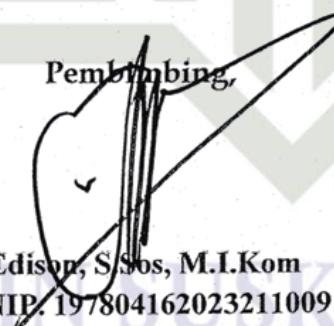
Nama : Muhrifan Al Hakim  
NIM : 11840312140  
Judul Skripsi : Kreativitas Editor Pada Proses Video Editing Dalam Konsep Color Grading Di Kawan Jalan Production Pekanbaru

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.I.Kom.)

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

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

*Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarakatuh.*

  
Pembimbing,  
Edison, S.Sos, M.I.Kom.  
NIP. 197804162023211009

Mengetahui :  
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,

  
Dr. Muhammad Badri, M.Si.  
NIP. 19810313 201101 1 004



UN SUSKA RIAU

## State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### © Hak Cipta miliki UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:  
1. Dilarang mengedarkan karya tulis ini seluruhnya kecuali dengan persetujuan penulis.  
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.

### LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

: Muhrifan Al Hakim

: 11840312140

: Rimbo Bujang, 9 Juli 2000

: Ilmu Komunikasi

: "Kreativitas Editor Pada Proses Video Editing Dalam Konsep Color Grading Di Kawan Jalan Production Pekanbaru."

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulis skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri. Baik naskah laporan maupun kegiatan tercantum sebagai bagian dari skripsi ini jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas pada Footnote dan Daftar Pustaka. Pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar yang jelas pada paksaan dari pihak manapun. Apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi Akademik berupa pencabutan gelar, yang diperoleh dari Skripsi ini. Sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau serta Undang-Undang yang berlaku.

Pekanbaru, 20 Mei 2024

Yang  
  
Muhrifan Al Hakim  
NIM. 11840312140





## ABSTRAK

**Nama** : Muhrfan Al Hakim  
**Jurusan** : Ilmu Komunikasi  
**Judul** : Kreativitas Editor Pada Proses Video Editing Dalam Konsep Color Grading Di Kawan Jalan Production Pekanbaru

Kawan jalan production memiliki ide konsep perwarnaan (Color Grading) dan terobosan terbaru setiap kali memproduksi sebuah video, salah satu nya di konsep pewarnaan (Color Grading). Kawan jalan production 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. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Kreativitas Editor Pada Proses Video Editing Dalam Konsep *Color Grading* Di Kawan Jalan Prodction Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini yaitu dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Dari hasil penelitian penulis mengamati bahwa dapat dilihat proses editing video dalam konsep color grading di Kawan Jalan Production. Peneliti menganalisis melalui konsep teori berpikir kreatif yang dikemukakan Wallas yaitu Persiapan, Inkubasi, Iluminasi, dan Verifikasi. Kawan Jalan Production berhasil menciptakan identitas visual yang kuat melalui pendekatan yang konsisten dan inovatif dalam color grading, yang menjadi ciri khas produksi mereka di Pekanbaru.

**Keywords :** Kreativitas, Color Grading, Video Editing.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik 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.

**Satellite Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

## ABSTRACT

**NAME**

: Muhrifan Al Hakim

**DEPARTMENT**

: Communication Studies

**TITLE**

: Editor Creativity In The Video Editing Process Within The Concept Of Color Grading At Kawan Jalan Production Pekanbaru

Kawan Jalan Production has consistently introduced innovative ideas and breakthroughs in color grading each time they produce a video. They excel in creating videos with soft color grading and selecting effective colors for each project, resulting in high artistic value and meaningful visuals in every scene. This research aims to understand the editor's creativity in the video editing process within the concept of color grading at Kawan Jalan Production Pekanbaru. This study employs a descriptive qualitative method. Data collection techniques include interviews, observation, and documentation. The findings reveal the video editing process in terms of color grading at Kawan Jalan Production. The researcher analyzes this process through Wallas' theory of creative thinking, which includes Preparation, Incubation, Illumination, and Verification. Kawan Jalan Production has successfully created a strong visual identity through a consistent and innovative approach to color grading, which has become their hallmark in Pekanbaru.

**Keywords:** Creativity, Color Grading, Video Editing.

**UIN SUSKA RIAU**



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.

**Assalamu'alaikum Wr. Wb**

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah Robbil'alamin, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang memberikan kesabaran, kesehatan dan kekuatan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi. Dengan Rahmat dan Karunia-Nya penulis bisa menyelesaikan tugas akhir kuliah dalam bentuk skripsi. Shalawat beserta salam penulis ucapkan kepada junjungan alam yakni Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliah kepada zaman yang penuh cahaya dan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat sekarang ini.

Skripsi dengan judul **-KREATIVITAS EDITOR PADA PROSES VIDEO EDITING DALAM KONSEP COLOR GRADING DI KAWAN JALAN PRODUCTION PEKANBARU.||** ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) di Falkutas Dakwah dan Komunikasi jurusan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Karena keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang dimiliki penulis, maka dengan tangan terbuka dan hati yang lapang penulis menerima kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan di masa yang akan datang. Dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari dukungan serta bantuan dari berbagai pihak, terutama kepada Ayahanda dan Ibunda penulis, yaitu Bapak Lukman Hakim dan Almarhumah Ibu Markamah yang selalu senantiasa setia mencerahkan kasih sayang, do'a, dorongan dan motivasinya. Terimakasih juga kepada Abang dan Kakak dari penulis, yaitu Aziz Al Hakim dan Ismi Al Wiyani yang selalu mengingatkan dan mendukung penuh perjuangan penulis. Tidak lupa juga penulis ucapkan kepada semua pihak yang senantiasa memberikan semangat dan dorongan sehingga penulis semangat dalam penulisan skripsi ini hingga akhirnya skripsi ini selesai. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan dengan penuh hormat ucapan terimakasih kepada:



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.



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.



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

<b>ABSTRAK .....</b>	i
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	iii
<b>DAFTAR ISI.....</b>	vi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	1
1.1 Latar belakang masalah.....	1
1.2 Penegasan Istilah .....	3
1.3 Ruang Lingkup Kajian .....	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Rumusan Masalah .....	4
1.6 Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR .....</b>	7
2.1 Kajian Terdahulu.....	7
2.2 Kajian Teori .....	12
2.3 Kerangka Berpikir .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	32
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	32
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
3.3 Sumber data.....	32
3.4 Informan Penelitian.....	33
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	33
3.6 Validitas Data.....	33
3.7 Analisis Data .....	34



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.

**BAB IV GAMBARAN UMUM**

4.1 Sejarah Kawan Jalan Production.....	36
4.2 Visi dan Misi .....	38
4.3 Logo Kawan Jalan Production .....	38
4.4 Platform Kawan Jalan Production.....	39
4.5 Produk dan Layanan.....	39
4.6 Fungsi dan Divisi .....	39
4.7 Struktur Organisasi.....	41

**BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

5.1 Hasil Penelitian .....	42
5.2 Pembahasan.....	57

**BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

6.1 Kesimpulan .....	65
6.2 Saran .....	66

**DAFTAR PUSTAKA .....** 67

**LAMPIRAN**

**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**

Teknologi Komunikasi dan Informasi adalah aplikasi pengetahuan dan keterampilan yang digunakan manusia dalam mengalirkan informasi atau pesan dengan tujuan untuk membantu menyelesaikan permasalahan manusia agar tercapai tujuan komunikasi. Dalam media broadcast meliputi sebagian media yang populer dan merupakan salah satu kategori pokok untuk menjaring semua sarana yang bermanfaat bagi individu. Teknologi komunikasi khususnya di bidang photography dan videography telah menjadi bagian yang terpenting saat ini. Hampir di seluruh aktivitas broadcasting menggunakan jasa photography dan videography.

Teknologi saat ini membuat para videographer menggunakan kamera sebagai produksi karya audio visual (yang bisa dilihat dan didengar). Produksi ini mulai dari video event, company profile, iklan, video podcast, film pendek maupun film dokumenter dan untuk membuat sebuah produksi video tentunya kreativitas atau ide-ide yang harus dituangkan dalam sebuah karya.

Menurut Mel Rhodes, kreativitas merupakan fenomena di mana 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.<sup>1</sup>

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

Pengeditan video merupakan tahap dimana dilakukan proses pemilihan gambar, pemotongan dan perhubungan gambar-gambar sehingga dapat menghasilkan sebuah karya. Sebuah anggapan yang tidak berlebihan untuk megatakan bahwa *editing video* adalah salah satu pekerjaan yang paling penting dalam industri film.<sup>2</sup> Dengan pengeditan video profesional, anda dapat membuat karya yang membangkitkan emosi, atau tanpanya bisa jadi

<sup>1</sup> Jati Fatmawiyati, "Telaah Kreativitas," 11 Oktober 2018.

<sup>2</sup> Fendi Pradipta Aldila Subandi, -*Penggunaan Editing Kompilasi Dalam Program Magazine „Camshaft“ Episode „Motor Gede“ Untuk Meningkatkan Detail Informasi*, T.T., 20.



#### 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

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Akan menghancurkan potensi dari investasi besar yang telah anda keluarkan untuk karya 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.

Canggihnya modern pada saat ini membuat orang berlomba-lomba untuk membuat Production House bahkan Studio foto, salah satu nya di Kota Pekanbaru. Dengan jumlah yang cukup banyak, tentunya persaingan yg ada semakin meningkat pula. Maka dari itu, selain peralatan yang canggih dan lengkap, kreatifitas juga menjadi modal utama yang sangat penting dimiliki oleh Production House itu sendiri, baik dari videographer maupun ruang editor yang baik.

Semua elemen tersebut harus berjalan dengan baik agar nantinya video yang dihasilkan memiliki kualitas dan nilai jual yang diinginkan. Dengan banyaknya Production house yang menyediakan jasa video baik berupa video komersil, company profile, iklan, peran kreatifitas sangat diperlukan dalam membuat sebuah video yang baik, berkualitas, serta mampu memuaskan konsumen, tentunya akan memberikan dampak yang baik pula bagi Production house itu sendiri.

Saat menonton sebuah film atau video, pasti akan merasa kalau *tone* warna yang digunakan berbeda antara satu film dengan film lainnya, video satu dengan video lainnya. Seperti contoh saat menonton sebuah video *vlog*, *travelling*, ke suatu tempat tertentu dan suati hari kita datang berkunjung ke tempat tersebut dan ternyata saat kita melihatnya secara langsung, kita melihat pemandangan dengan warna asli, sangat berbeda saat kita melihatnya dari sebuah film/video. Proses inilah yang dinamakannya kreativitas pengeditan video dalam konsep Color grading.

*Color Grading* adalah lebih dari sekedar menyesuaikan atau mengoreksi warna dari adegan ke adegan untuk memberikan konsistensi dan kontinuitas. Hal ini juga membantu menanamkan konteks emosional cerita, dan melengkapi pencahayaan yang digunakan oleh sinematografer untuk menangkap adegan. *Color grading* sangat berpengaruh dalam proses pengeditan video karena dengan *color grading* tersebut bisa membuat suatu video menjadi mempunyai daya seni dan membuat video tersebut memiliki ciri khas yang menjadikan video tersebut berbeda dengan video lainnya.<sup>3</sup>

Pada sebuah Production House 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. Penyedia

<sup>3</sup> Muhammad Rizal, *-Program Studi Film Dan Televisi Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta, 2021*, 100.

## 1.2 Penegasan Istilah

### 1. Kreativitas

Menurut Mel Rhodes, kreativitas merupakan fenomena di mana 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. Color Grading

*Color grading* adalah proses koreksi warna yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas visual gambar atau video. Cara membuat *color*

- 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.

*grading* yakni dengan memanipulasi warna untuk membangun setting dan suasana sesuai konsep cerita.<sup>4</sup>

**3. Production House**

Production House adalah sebuah perusahaan yang fokus utamanya adalah *membuat* sebuah konten, yang nantinya berbentuk audio visual atau yang dapat ditonton. Audio visual yang dimaksud, mulai dari iklan, company profile bahkan film.<sup>5</sup>

**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.<sup>6</sup>

**5. Kawan Jalan Production**

Kawan jalan Production didirikan sejak 2016 oleh Barumun Nanda dan Fitria Hasanah. Pada saat ini Kawan jalan production menyediakan jasa Company profile, Foto produk, Video commercial, Monetasi iklan, dan Sosial media management.

**1.3 Ruang Lingkup Kajian**

Ruang lingkup kajian penelitian ini masih dalam lingkup Komunikasi, terutama pada konsentrasi Broadcasting. Masalah yang dikaji dalam penelitian ini ialah mengenai Kreativitas Editor Pada Proses Video Editing Dalam Konsep *Color Grading* Di Kawan Jalan Prodction Pekanbaru.

**1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu tentang Kreativitas Editor Pada Proses Video Editing Dalam Konsep *Color Grading* Di Kawan Jalan Prodction Pekanbaru.

**1.5 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah disampaikan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah -bagaimana Kreativitas Editor Pada Proses Video Editing Dalam Konsep *Color Grading* Di Kawan Jalan Prodction Pekanbaru?

<sup>4</sup> Internasional Design School -Apa Itu Color Grading?.., 25 November 2022, [Https://Idseducation.Com/Apa-Itu-Color-Grading-Yuk-Simak-Selengkapnya](https://Idseducation.Com/Apa-Itu-Color-Grading-Yuk-Simak-Selengkapnya)

<sup>5</sup> Superpixel — Apa Itu Production House?!, 25 November 2022, [Https://Www.Superpixel.Id/Blog/Mengenal-Production-House-Dan-Fungsinya-Dalam-Ekosistem-Kreatif](https://Www.Superpixel.Id/Blog/Mengenal-Production-House-Dan-Fungsinya-Dalam-Ekosistem-Kreatif)

<sup>6</sup> Ridho Azlam Ambo Asse, -Manajemen Editing Post Production Program Current Affair Di *Fvone* 15, No. 02 (T.T.): 12.



©

## 1.6 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Kreativitas Editor Pada Proses Video Editing Dalam Konsep *Color Grading* Di Kawan Jalan Prodction Pekanbaru.

### 2. Kegunaan Penelitian

- Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi di bidang broadcast mengenai kreatifitas konsep color grading pada proses video editing
- Dapat menambah wawasan dan dapat menjadi bahan ilmiah yang dapat dipergunakan dengan baik dalam dunia broadcast.
- Untuk memenuhi syarat penyelesaian S1 (Strata Satu) Jurusan Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwahdan Komunikasi UIN Suska Riau.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar Belakang, Penegasan Istilah, Ruang Lingkup Kajian, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan penelitian, Sistematika penulisan

### BAB II : KAJIAN TEORI

Bab ini membahas tentang Kajian Terdahulu, Kajian Teori dan Kerangka Pikir.

### BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang jenis dan pendekatan penelitian, Lokasi dan Waktu Penelitian, Sumber Data, Informan Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Validitas Data, Teknis Analisis Data.

### BAB IV : GAMBARAN UMUM

Merupakan bab gambaran umum, bab ini menjelaskan gambaran umum tempat penelitian seperti: Sejarah Perusahaan, Visi dan Misi, Struktur perusahaan, tugas Struktur Perusahaan, Kegiatan Perusahaan serta denah Lokasi Perusahaan. Perusahaan yang dimaksud adalah Production House Kawan Jalan Production.

### BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian dan pembahasan Tentang Bagaimana Kreativitas Editor Pada Proses Video Editing Dalam Konsep *Color Grading* Di Kawan Jalan Prodction Pekanbaru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



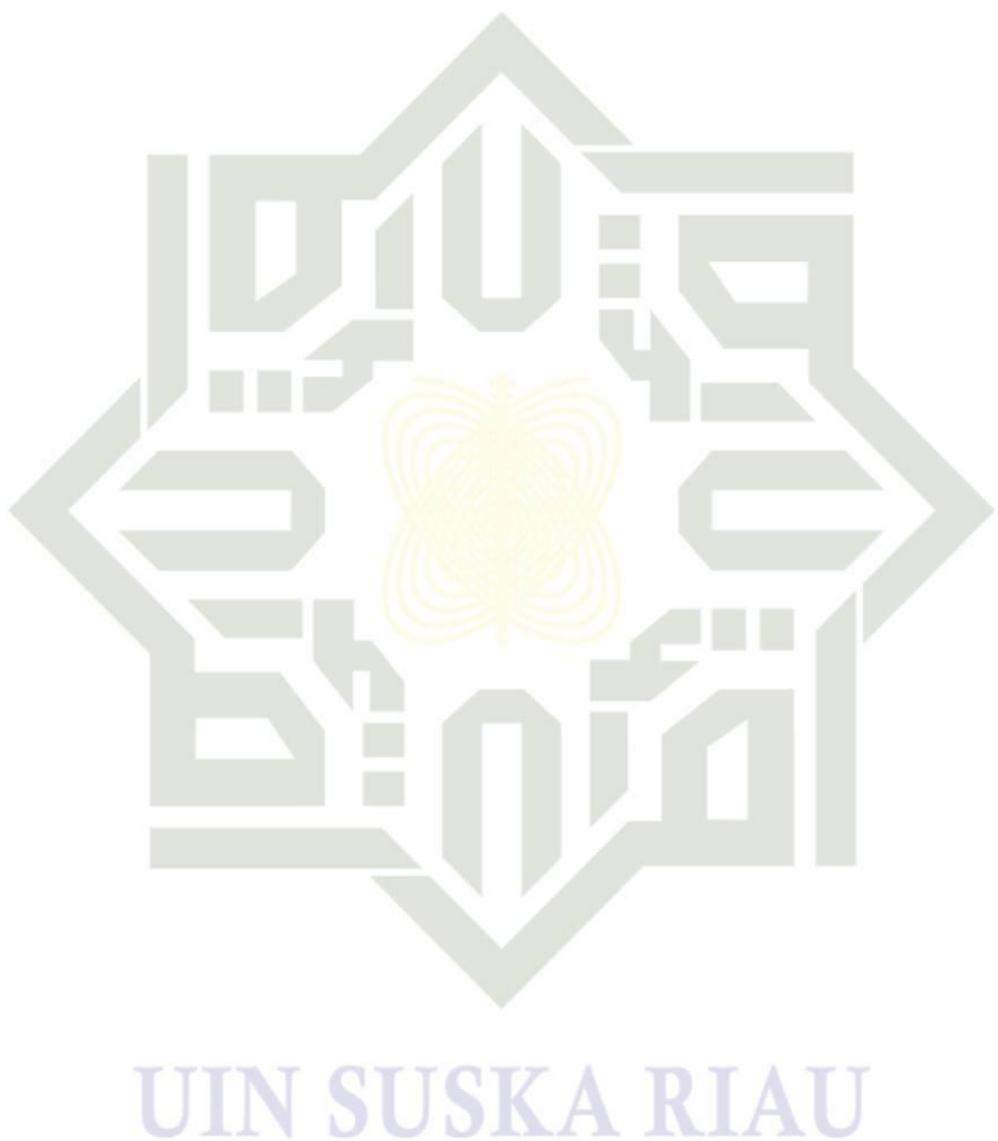
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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.

## BAB VI : PENUTUP

Merupakan penutup dari penelitian yang menjelaskan Kesimpulan dan saran dari penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN





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.

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

#### 2.1 Kajian Terdahulu

1. Jurnal Akmaludin, Erene Gernaria Sihombing, Linda Sari Dewi, Ester Arisawati, Rinawati, Wida Prima Mustika “**Peningkatan Kreativitas Video Editing Dengan Camtasia Bagi Karang Taruna RW. 07 Perwira, Bekasi Utara, Jawa Barat**”. Pemanfaatan teknologi sudah menjadi kebutuhan wajib bagi pengguna yang ingin mengembangkan ilmunya. Penerapan teknologi tidak hanya pada perangkat keras tetapi perangkat lunak juga berkembang pesat yang diimbangi dengan kebutuhan pengguna yang bervariasi. Video editing merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi perangkat lunak yang berperan dalam mengelola dan menghasilkan karya dalam bentuk video. Karya video banyak digunakan dalam memberikan penyampaian materi berupa pendidikan, pembelajaran jarak jauh, dan pengembangan ilmu baru yang diwujudkan dalam aplikasi praktis. Pengolahan Video editing bisa menggunakan aplikasi Camtasia atau aplikasi lainnya. Aplikasi editing dengan Camtasia ini dapat diterapkan pada pelatihan kelompok muda di kelurahan petugas RW 07 Perwira dengan tujuan agar peserta pelatihan mampu membuat video editing dengan standar editing yang baik, serta melahirkan tenaga profesional yang mampu membuat editing karya yang penuh kreativitas dan pengertian. dalam menggunakan animasi, transisi, dan efek untuk menghidupkan video scene. Kegiatan pelatihan ini didukung oleh semua pihak yang berwenang, baik dari kantor Perwira RW 07 maupun dari panitia kegiatan berupa pengabdian masyarakat. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pelatihan aplikasi Camtasia berupa penguasaan materi dari seluruh elemen menu yang ada di aplikasi Camtasia dan terciptanya kelompok pemuda profesional di RW 07 Perwira dengan waktu singkat dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat.<sup>7</sup>
2. Jurnal Stephanie Jonatan, Hen Dian Yudani “**Analisa Penggunaan LUT Warna Pada Project Video Pre-Wedding**”. Dalam sebuah proses produksi video, baik dalam industri film, video korporat maupun video dokumentasi, **terdapat** 3 tahapan besar produksi yaitu Pre-Production, Production, dan Post-Production. Dari ketiga tahapan ini, akan dibahas lebih mendalam mengenai salah satu bagian penting yang terdapat dalam Post-Production dan masuk dalam kategori tahapan editing yaitu Color Grading. Melalui metode kualitatif komparasi

<sup>7</sup> Erene Gernaria Sihombing Dkk., “Peningkatan Kreativitas Video Editing Dengan Camtasia Bagi Karang Taruna Rw. 07 Perwira, Bekasi Utara, Jawa Barat, | Vol 7, No. 2, 2022.

**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.

yang dipakai, peneliti akan melakukan perbandingan mengenai teknik color grading yang biasa digunakan dalam rumah produksi untuk industri film dan teknik color grading yang digunakan untuk dokumentasi video wedding. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan antara penggunaan teknik color grading pada setiap kebutuhannya seperti pada Industri film maupun pada kebutuhan video dokumentasi.<sup>8</sup>

3. Jurnal Ahmad Faisal Choiril Anam Fathoni -**Mengkaji Penggunaan Software Apple Color Untuk Color Grading Saat Pasca Produksi**“ Dalam proses pasca produksi, ada salah satu proses yang tidak terlalu dikenal sebagaimana proses video editing, penambahan animasi, pengayaan special effects, motion graphics ataupun audio editing dan audio mixing, proses penting yang jarang disadari ini biasa disebut Color Correction atau Color Grading. Beragam perangkat lunak muncul untuk menangani proses ini, mulai dari filter tambahan yang sudah tersedia gratis dalam setiap perangkat lunak editing, sampai perangkat high-end berharga miliaran rupiah yang didedikasikan khusus untuk mengerjakan Color Correction saja. Apple Color merupakan salah satu software serta dalam paket pembelian Final Cut Studio yang tercakup di dalamnya Final Cut Pro untuk Video Editing, Soundtrack Pro untuk Sound Editing dan Mixing, Motion untuk Compositing, dan juga Apple Color yang khusus didisain untuk mengerjakan tugas-tugas Color Correction setelah diedit sebelumnya di Final Cut Pro. Tulisan ini dibuat untuk memperkenalkan sekaligus menganalisa kelayakan software Apple Color sebagai perangkat profesional dalam dunia produksi, khususnya pasca produksi. Beberapa software color correction profesional akan diperbandingkan sekilas dengan Apple Color untuk mendapatkan hasil kesimpulan yang obyektif.<sup>9</sup>

4. Jurnal Dian Retno Ariani, Fandy Neta “**Penerapan Teknik Color Grading dan Musik Scoring Pada Tahap Paska Produksi Film Horor “Waktu Terlarang”**”. Film merupakan salah satu media komunikasi yang modern dan efektif sebagai penyampai informasi atau pesan yang baik, mendukung cerita yang menarik, suara yang jernih, gambar yang jernih, dan video beresolusi tinggi, serta proses editing film akan sangat membantu membuat film menjadi lebih jelas dalam mewujudkan tujuan film yang akan dibuat. Perkembangannya begitu pesat, hal ini terjadi di segala aspek, baik dari segi cerita hingga implementasinya. Seiring dengan

---

<sup>8</sup> Stephanie Jonatan Dan Hen Dian Yudani, “*Analisa Penggunaan Lut Warna Pada Project Video Pre-Wedding*, Vol 1, 2022.

<sup>9</sup> Ahmad Faisal Choiril Anam Fathoni, “*Mengkaji Penggunaan Software Apple Color Untuk Color Grading Saat Pasca Produksi*, Humaniora 2, No.1, 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.

perkembangan zaman, film pun mengalami perkembangan dengan banyak sekali genre film yang beredar di tengah masyarakat, salah satunya adalah genre film horor yang diangkat dari kepercayaan masyarakat yang terjadi di lingkungan sekitarnya, yaitu mitos. Tugas akhir ini penulis membuat sebuah film pendek yang mengangkat mitos kurang tidur saat matahari terbenam dan menerapkan teknik color grading dan music scoring sebagai solusi untuk menciptakan kualitas video digital. Isu ini menarik untuk dibahas karena akan membantu memperbaiki dan memberikan warna baru dalam perfilman Indonesia.<sup>10</sup>

5. Jurnal Shabira Alamaas Yanaayuri, I Putu Suhada Agung **“Color Grading Sebagai Pembangun Mood Pada Setting Waktu Dalam Web Series Rewrite”**. Gradasi warna dapat digunakan untuk mendukung narasi film dengan menciptakan suasana atau mood yang melengkapi jalan cerita. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan color grading sebagai mood builder yang diterapkan pada pengaturan waktu dalam Web Series Rewrite. Hasil penelitian ini menemukan bahwa color grading pada beberapa scene pada setiap setting waktu dalam Web Series Rewrite digunakan untuk membangun mood atau suasana dalam cerita. Warna yang banyak digunakan antara lain biru dan coklat dengan campuran warna lain yaitu: merah, abu-abu dan hitam. Biru muda digunakan untuk membangun suasana scene yang terkesan dingin dan melankolis, warna coklat digunakan untuk membangun suasana scene yang terkesan hangat, dan coklat tua serta coklat kemerahan cenderung membangun suasana kelam dan konflik kemarahan. Penggunaan warna abu-abu memberikan kesan suram dan sedih.<sup>11</sup>
6. Jurnal Muhammad Rafif Fadhillah, Gema Parasti Mindara, Fifi Novianti **“Produksi Video Promosi Produk Mekari dan Video After Movie Jurnal Partner Awards and Dinner di PT Mid Solusi Nusantara”**. PT Mid Solusi Nusantara atau biasa dikenal dengan Mekari, merupakan perusahaan yang bergerak dibidang IT yaitu membuat software. Mekari mempunyai produk yaitu Jurnal, Talenta, Sleekr, dan KlikPajak. Mekari dalam melakukan promosi produknya melalui sarana media sosial seperti Youtube dan Instagram. Promosi yang dilakukan berupa desain grafis, motion graphic dan videografi. Namun, promosi berupa videografi jarang dilakukan karena pada bagian divisi Marketing Creative khususnya bagian videografi masih belum aktif secara rutin untuk melakukan produksi

<sup>10</sup> Dian Retno Ariani Dan Fandy Neta, *-Penerapan Teknik Color Grading Dan Musik Scoring Pada Tahap Paska Produksi Film Horor „Waktu Terlarang,“* Journal Of Applied Multimedia And Networking 5, No. 1, 2021: 29–41,

<sup>11</sup> Shabira Alamaas Yanaayuri Dan I Putu Suhada Agung, *“Color Grading Sebagai Pembangun Mood Pada Setting Waktu Dalam Web Series Rewrite”* Vol.5, No.1, (2022).

**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.

video. Maka dari itu, produksi videografi dilakukan bertujuan untuk meningkatkan nilai produk – produk Mekari dan untuk mengenali produk – produk Mekari kepada pembisnis lainnya. Metode yang digunakan dalam produksi video melibatkan tiga tahapan. Tahapan tersebut antara lain Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. Tahapan yang dibuat sesuai dengan apa yang dilakukan saat Praktik Kerja Lapang (PKL) baik saat mengerjakan script, bertemu dengan klien maupun proses produksi video seperti editing, rendering hingga publikasi. Hasil video yang telah dibuat sebagai media promosi untuk perusahaan Mekari dan masyarakat umum yang ingin mengetahui satu platform untuk bisnis yang semakin berkembang di Indonesia.<sup>12</sup>

Jurnal Ridho Azlam Ambo Asse “**MANAJEMEN EDITING POST PRODUCTION PROGRAM CURRENT AFFAIR DI TVONE**”.<sup>13</sup> Manajemen merupakan seni menyelesaikan pekerjaan melalui orang lain. Dalam sebuah organisasi terdapat berbagai macam komponen yang terstruktur dan terkordinasi dalam gerakan menuju visi dan misi bersama. Manajemen ialah mencari agar komponen tersebut dapat bergerak dibawah koordinasi, tekanan, dan masalah yang menerpa. Manajemen editing khususnya untuk program berjenis *current affair*, memiliki tujuan khusus. Tidak sekedar kecepatan produktifitas yang didasarkan pada kemampuan individu editor. Penelitian yang dilakukan ini untuk mengetahui proses tahapan editor dalam bekerja. Proses mengelola file, pengelolaan data, sumber daya manusia, alat, fasilitas, penjadwalan, hingga pola tahapan editing pada salah satu industri media skala nasional. Penelitian ini menyimpulkan bahwa sistem manajemen editing program *current affair* yang berpijak pada konsep perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengawasan, dan manajemen produktivitas adalah dilakukan dengan metode *Top Down* yaitu dari atas ke bawah pada manajemen editing program *current affair* tvOne. Apa yang didapat dari atas pada saat rapat pra produksi suatu program. Kemudian berkoordinasi dengan supervisor lalu didelegasikan kebawah untuk dilaksanakan sesuai rencana yang telah disepakati dan sesuai dengan tugas dan fungsi masing-masing baik dari tim produksi dan editor. Adapun perbedaan dengan penelitian penulis adalah penelitian ini berfokus pada manajemen editing disuatu

<sup>12</sup> Muhamad Rafif Fadhillah, Gema Parasti Mindara, Dan Fifi Novianti, “*Produksi Video Promosi Produk Mekari Dan Video After Movie Jurnal Partner Awards And Dinner Di Pt Mid Solusi Nusantara: The Production Of Mekari Product Promotion Video And After Movie Of Jurnal Partner Awards And Dinner At Pt Mid Solusi Nusantara*,” Jurnal Sains Terapan, Vol 7, No 1, 2017

<sup>13</sup> Ridho Azlam Ambo Asse, *Manajemen Editing Post Production Program Current Affair Di Tvone*, Jurnal Visi Komunikasi, Vol 15, No.2, 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.

produksi, sedangkan penelitian yang saya lakukan berfokus pada kreativitas editor dalam produksi video iklan komersial.

8. Jurnal Muhammad Rafif Fadhillah, Gema Parasti Mindara, Fifi Novianti yang berjudul **“Produksi Video Promosi Produk Mekari dan Video Aftet Movie Jurnal Partner Awards dan Dinner di PT Mid Solusi Nusantara”**.<sup>14</sup> PT Mid Solusi Nusantara atau biasa dikenal dengan Mekari, merupakan perusahaan yang bergerak dibidang IT yaitu membuat *software*. Mekari mempunyai produk yaitu Jurnal, Talenta, Sleekr, dan KlikPajak. Mekari dalam melakukan promosi produknya melalui sarana media sosial seperti Youtube dan Instagram. Promosi yang dilakukan berupa desain grafis, *motion graphic* dan videografi. Namun, promosi berupa videografi jarang dilakukan karena pada bagian divisi *Marketing Creative* khususnya bagian videografi masih belum aktif secara rutin untuk melakukan produksi video. Maka dari itu, produksi videografi dilakukan bertujuan untuk meningkatkan nilai produk – produk Mekari dan untuk mengenali produk – produk Mekari kepada pembisnis lainnya. Metode yang digunakan dalam produksi video melibatkan tiga tahapan. Tahapan tersebut antara lain Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. Tahapan yang dibuat sesuai dengan apa yang dilakukan saat Praktik Kerja Lapang (PKL) baik saat mengerjakan *script*, bertemu dengan klien maupun proses produksi video seperti *editing*, *rendering* hingga publikasi. Hasil video yang telah dibuat sebagai media promosi untuk perusahaan Mekari dan masyarakat umum yang ingin mengetahui satu *platform* untuk bisnis yang semakin berkembang di Indonesia. Adapun perbedaan dengan penelitian penulis adalah penelitian ini berfokus pada video promosi melalui media sosial , sedangkan penelitian yang saya lakukan berfokus pada kreativitas editor dalam produksi video iklan komersial.
9. Jurnal Eddy, Ari Usman, dan Haida Dafitri yang berjudul **“Peluang Industri Kreatif Melalui Pelatihan Pembuatan Video Kreatif Bagi Mahasiswa Akademi Dakwah Indonesia Sumatera Utara”**.<sup>15</sup> Penyampaian pesan-pesan dakwah dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satu diantaranya menggunakan media audio visual berbentuk video yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan. Penggunaan video dalam penyampaian pesan-pesan dakwah dinilai cukup efektif, karena dapat menjangkau audiens dan cakupan daerah yang lebih

<sup>14</sup> Muhammad Rafif Fadhillah, Gema Parasti Mindara, Fifi Novianti, *Produksi Video Promosi Produk Mekari Dan Video Aftet Movie Jurnal Partner Awards Dan Dinner Di Pt Mid Solusi Nusantara*, Jurnal Sains Terapan, Vol 7, No.1, 2017.

<sup>15</sup> Eddy E, Ari Usman, Dan Haida Dafitri, -Peluang Industri Kreatif Melalui Pelatihan Pembuatan Video Kreatif Bagi Mahasiswa Akademi Dakwah Indonesia Sumatera Utara,|| *Jtnas* Vol 1, No. 1, 2019.

**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.

luas. Untuk dapat diterima oleh audiens, disamping penguasaan materi dakwah yang disampaikan dituntut kreativitas pembuat video. Video hasil karya kreativitas tersebut merupakan bagian dari industri kreatif yang memiliki nilai tambah ekonomi. Jika video tersebut disebarluaskan melalui You Tube untuk memperoleh nilai tambah ekonomi video harus mengumpulkan setidaknya 4.000 jam waktu tonton (watch time) dalam 12 bulan terakhir dan minimal memiliki 1.000 subscriber. Adapun perbedaan dengan penelitian penulis adalah penelitian ini berfokus pada video yang di posting melalui media sosial *youtube*, sedangkan penelitian yang saya lakukan berfokus pada kreativitas editor dalam produksi video iklan komersial.

10. Jurnal Dani Manesah, Suryanto, Muhammad Ramadani **“Pelatihan Teknik Editing Video Iklan Menggunakan Adobe Peremiere SMK Swasta Pulo Brayan Darat Kecamatan Medan Timur”**. Penggunaan adobe premiere sebagai salah satu software editing dalam mengedit sebuah video iklan pada saat ini sangat dibutuhkan bagi pelajar khususnya siswa/i SMK Swasta Pulo Brayan Darat. Dengan adanya perkembangan teknologi yang begitu pesat pada saat ini, pembuatan video iklan menjadi mudah dengan terutama dengan adanya software adobe premiere, dengan menggunakan software tersebut pembuatan iklan dapat menjadi menarik dan mempunyai kesan estetis bagi yang melihatnya. SMK Swasta Pulo Brayan Darat adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMK di Pulo Brayan Darat, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara. Dalam menjalankan kegiatannya, SMK Swasta Pulo Brayan Darat berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. Namun sayangnya pada saat ini masih terdapat beberapa siswa yang belum terlalu paham bagaimana mengoperasikan komputer. Sehingga sebagian besar mereka masih awam untuk mengerti tentang edit video dengan menggunakan adobe premiere. Diharapkan dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat bermanfaat bagi siswa/i SMK Swasta Pulo Brayan Darat dalam penggunaan software Adobe Premiere.<sup>16</sup>

## 2.2 Kajian Teori

Untuk melakukan penelitian, dibutuhkan teori-teori, agar masalah didalam penelitian dapat terjawab. Menurut Snelbecker teori berarti sejumlah proposisi-proposisi yang terintegrasi secara sintatik atau kumpulan proposisi yang mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat menghubungkan secara

<sup>16</sup> Dani Manesah, Suryanto, Dan Muhammad Ramadani, –Pelatihan Teknik Editing Video Iklan Menggunakan Adobe Premiere Smk Swasta Pulo Brayan Darat Kecamatan Medan Timur,|| *Kalandra Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, No. 2 (11 Maret 2022): 9–14, <Https://Doi.Org/10.55266/Jurnalkalandra.V1i2.110>.

**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.

Logis proposisi yang satu dengan proposisi yang lau, dan juga pada data yang diamati. Sedangkan yang digunakan untuk mempediksi dan menjelaskan peristiwa-peristiwa yang diamati.<sup>17</sup>

Adapun teori-teori yang menerangkan dan menjadi landasan yang berguna untuk mengarahkan penelitian dan memperoleh kebenaran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **2.2.1 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.<sup>18</sup> Kreativitas juga membutuhkan proses yang menuntut kecakapan, keterampilan, dan motivasi yang kokoh.

Stenberg, Kaufman dan Pretz (2002) menyatakan kreativitas sebagai kemampuan untuk menghasilkan prosuk yang baru, pantas dengan kualitas tinggi, yang akhirnya digunakan kebanyakan peneliti 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).<sup>19</sup>

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.<sup>20</sup>

**UIN SUSKA RIAU**

<sup>17</sup> Hari Wahyono, "Makna Dan Fungsi"teori Dalam Proses Berpikir Ilmiah Dan Dalam Proses Penelitian Bahasa, Jurnal Penelitian Inovasi, Vol. 23, No.1, 2005. 204..

<sup>18</sup> Jati Fatmawiyati, -Telaahkreativitas.Pdf, T.T.

<sup>19</sup> Ibid 2

<sup>20</sup> Ibid 2-3

**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.

Menurut Utami Munandar kreativitas seseorang dapat diukur melalui empat aspek yaitu: *person* (kepribadian), *motivation* (dorongan), *process* (proses) dan *product* (hasil).<sup>21</sup>

#### 1) *Person* (kepribadian)

Kepribadian merupakan suatu proses penyesuaian diri yang dapat berubah ubah berdasarkan reaksi-reaksi yang diperoleh, baik reaksi positif maupun negatif dari orang lain di berbagai keadaan. Pada dasarnya setiap orang memiliki kepribadian kreatif, setiap individu dilahirkan dengan membawa faktor bawaan yang diberikan Tuhan untuknya, selain itu juga memiliki karakteristik individu diperoleh melalui pewarisan dari pihak orang tuanya. Menurut Schermerhorn, Hunt, Osborn adalah mempresentasikan keseluruhan profil atau kombinasi karakteristik serta menangkap suatu keunikan secara alami dari seseorang sebagai reaksi dari interaksi dengan orang lain.<sup>22</sup>

#### 2) *Motivation* (dorongan)

Motivasi berasal dari kata motif dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau melakukan sesuatu. Motif juga tidak diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu.<sup>23</sup> Motivasi menurut pinder adalah suatu kumpulan kekuatan tenaga yang berasal dari dalam maupun dari luar individu yang memulai sikap dan menetapkan bentuk, arah, serta intensitasnya.<sup>24</sup>

#### 3) *Process creative* (proses kreatif)

Proses yang dimaksud adalah proses kreatif seseorang *editor*. Proses kreatif yang dilakukan setiap orang untuk menghasilkan sebuah karya yang berbeda-beda. Masing-masing memiliki cara tersendiri untuk menyelesaikan karyanya.

#### 4) *Product* (hasil)

Hasil dari kreativitas setiap orang berbeda-beda karena dari bidangnya juga berbeda-beda dan tergantung tujuannya dalam melakukan kreativitas. Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan kreativitas adalah hasil kreativitas editor.

<sup>21</sup> Utami Munandar, *Kreativitas & Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002), 58-59.

<sup>22</sup> Maropen Simbolon, "Persepsi Dan Kepribadian," *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, Vol. 2, No.1, Maret 2008, 15.

<sup>23</sup> Muhammad Ridha, "Teori Motivasi McClelland Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Pai," *Palapa 8*, No. 1 (17 Mei 2020): 1-16.

<sup>24</sup> *Ibid*, 3.

**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.

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 Munanadar, 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 merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis: intelektual, gaya kognitif, dan kepribadian. Di Kawan Jalan Production orang yang di maksud adalah owner dari pemilik Kawan Jalan Production itu sendiri yaitu Barumun Nanda Aditia dan Fitria Hasanah. Di dalam menentukan kreatifitas di video Kawan Jalan Production 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 Kawan Jalan Production 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

**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.

kreativitas. Hal ini didukung pula dengan bukti-bukti penelitian yang menunjukkan bahwa proses kreatif dapat diajarkan dan dipelajari.<sup>25</sup>

.Proses membuat video editing di Kawan Jalan Production di mulai dari pra produksi, produksi, pasca produksi. Di tahap pra produksi Kawan Jalan Production 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 penggunaan property juga dapat membantu untuk menghasilkan video yang terkesan klasik namun tidak kalah menariknya dengan video sebelum nya. Di tahapan produksi Kawan Jalan Production membagi crew sesuai dengan bagian nya, jadi Kawan Jalan Production dalam membuat sebuah video dengan cara membagi crew nya. Sedangkan di tahap pasca produksi Kawan Jalan Production tugas sepenuh nya 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 Production house yang ada di Pekanbaru tidak ingin ketinggalan zaman, salah satu nya Kawan Jalan Production. Tekanan yang di hadapi baik itu dari client maupun dari alat photography/videography 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 Kawan Jalan Production dapat bersaing dengan Production House lainnya 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 Haefe (dalam Munandar, 2009), kreativitas adalah kemampuan membuat kombinasi-kombinasi baru. Rogers (dalam Munandar, 2009) menekankan produk kreatif harus bersifat mampu di

---

<sup>25</sup> Ibid 3

**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.

observasi, baru dan merupakan kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Di Kawan Jalan Production produk yang di buat selalu berbeda dengan video video sebelumnya, karena Kawan Jalan Production 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 Kawan Jalan Production 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 *scene* 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 scene 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. Proses Berfikir Kreatif**

Proses berfikir itu padapokoknya terdiri dari tiga langkah yaitu pembentukan pengertian, pembentukan pendapat, dan penarikan kesimpulan. Artinya seseorang yang dihadapkan pada situasi tertentu maka ia akan berpikir, ia akan menyusun hubungan bagian-bagian informasi yang direkam sebagai pengertian-pengertian kemudian dia akan berpendapat sesuai pengetahuannya. Setelah itu membuat kesimpulan untuk mencari solusi dari situasi tersebut. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa berfikir sebagai suatu kegiatan mental untuk mencari solusi dari suatu masalah dengan pengetahuan yang dimiliki yang kemudian diuraikan berupa pendapat serta membuat kesimpulan.<sup>26</sup>

Menurut Guilford dalam bukunya munandar bahwa hal utama yang berkaitan dengan kreativitas adalah berpikir menyebar atau bercabang sebagai operasi mental yang menuntut penggunaan kemampuan berpikir kreatif meliputi *kelancaran*, *kelenturan*, *orisinalitas* dalam berpikir dan

---

<sup>26</sup> Aswar Amiru Ramadhan, *Analisis Proses Berfikir Kreatif Siswa Berdasarkan Kemampuan Matematis Dalam Memecahkan Masalah Materi Pola Bilangan Siswa Kelas Viii Smpn 2 Besuki Tulungagung*, (Tulungagung: Iain Tulungagung, Skripsi 2020), 25-26

**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.

kemampuan *elaborasi* seperti mengembangkan, memperkaya dan merinci suatu gagasan.<sup>27</sup>

Wallas (dalam Solso, 2008) menjelaskan bahwa ada 4 tahapan dalam proses berpikir kreatif, yaitu:<sup>28</sup>

1) Persiapan,

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, 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,

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 iluminasi 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.

<sup>27</sup> Ibid, 28.

<sup>28</sup> Dooren Quintasari Dan Endah Budi Rahaju, -Proses Berpikir Kreatif Peserta Didik Smp Dalam Menyelesaikan Masalah Open-Ended Segiempat Ditinjau Berdasarkan Gaya Kognitif,|| T.T.8, No. 2, 2008

**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) Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Rogers (dalam Munandar, 2009), faktor-faktor yang dapat mendorong terwujudnya kreativitas individu diantaranya:<sup>29</sup>

- a) Dorongan dari dalam diri sendiri (motivasi intrinsik)

Setiap individu memiliki kecenderungan atau dorongan dari dalam dirinya untuk berkreativitas, mewujudkan potensi, mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas yang dimilikinya. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya (Rogers dalam Munandar, 2009).

Hal ini juga didukung oleh pendapat Munandar (2009) yang menyatakan individu harus memiliki motivasi intrinsik untuk melakukan sesuatu atas keinginan dari dirinya sendiri, selain didukung oleh perhatian, dorongan, dan pelatihan dari lingkungan. Menurut Rogers (dalam Zulkarnain, 2002), kondisi internal (internal press) yang dapat mendorong seseorang untuk berkreasi diantaranya:<sup>30</sup>

- 1) Keterbukaan terhadap pengalaman. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha defense, tanpakekakuan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut dan keterbukaan terhadap konsep secara utuh, kepercayaan, persepsi dan hipotesis. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan.
  - 2) Kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang (internal locus of evaluation). Pada dasarnya penilaian terhadap produk ciptaan seseorang terutama ditentukan oleh diri sendiri, bukan karena kritik dan puji dari orang lain. Walaupun demikian individu tidak tertutup dari kemungkinan masukan dan kritikan dari orang lain.
  - 3) Kemampuan untuk bereksperimen atau -bermain dengan konsep-konsep. Merupakan kemampuan untuk membentuk kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.
- b) Dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik)

Munandar (2009) mengemukakan bahwa lingkungan yang dapat mempengaruhi kreativitas individu dapat berupa lingkungan

<sup>29</sup> Dr.Meithiana Indrasari, S.T., M.M.-Kepuasan Kerja Dan Kinerja Karyawan.Pdf,|| T.T.

<sup>30</sup> Ibid 25

**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.

keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan keluarga merupakan kekuatan yang penting dan merupakan sumber pertama dan utama dalam pengembangan kreativitas individu. Pada lingkungan sekolah, pendidikan di setiap jenjangnya mulai dari pra sekolah hingga ke perguruan tinggi dapat berperan dalam menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas individu. Pada lingkungan masyarakat, kebudayaan-kebudayaan yang berkembang dalam masyarakat juga turut mempengaruhi kreativitas individu. Rogers (dalam Munandar, 2009) menyatakan kondisi lingkungan yang dapat mengembangkan kreativitas ditandai dengan adanya:<sup>31</sup>

c) Keamanan psikologis

Keamanan psikologis dapat terbentuk melalui 3 proses yang saling berhubungan, yaitu:

- 1) Menerima individu sebagaimana adanya dengan segala kelebihan dan keterbatasannya.
  - 2) Mengusahakan suasana yang di dalamnya tidak terdapat evaluasi eksternal (atau sekurang-kurangnya tidak bersifat atau mempunyai efek mengancam).
  - 3) Memberikan pengertian secara empatis, ikut menghayati perasaan, pemikiran, tindakan individu, dan mampu melihat dari sudut pandang mereka dan menerimanya.
- d) Kebebasan Psikologis

Lingkungan yang bebas secara psikologis, memberikan kesempatan kepada individu untuk bebas mengekspresikan secara simbolis pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya. Munandar (dalam Zulkarnain, 2002) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas dapat berupa kemampuan berpikir dan sifat kepribadian yang berinteraksi dengan lingkungan tertentu. Faktor kemampuan berpikir terdiri dari kecerdasan (inteligensi) dan pemerlukan bahan berpikir berupa pengalaman dan ketrampilan.

**b) 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

---

<sup>31</sup> Ibid 26

**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.

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.<sup>32</sup>

## 2.2 Konsep Color Grading

### a. Pengertian Color Grading

Color Grading merupakan sebuah proses perubahan dan koreksi warna pada video yang ditujukan untuk meningkatkan nilai estetika dan kualitas gambar serta untuk mencapai tujuan dari pembuatan video tersebut. 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.<sup>33</sup>



**UIN SUSKA RIAU**

<sup>32</sup> Fatmawiyati, "Telaah Kreativitas." 2018, Hal 12.

<sup>33</sup> Stephanie Jonatan Dan Hen Dian Yudani, -Analisa Penggunaan Lut Warna Pada Project Video Pre-Wedding, T.T.

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

*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*

*Software* besutan dari Blackmagic Design yang telah menjadi *platform* standar soal gradasi warna dalam industri perfilman dan video. Fitur unggulannya mencakup mode antarmuka untuk membantu pemakai dalam menyunting rekaman beresolusi tinggi dengan akurasi tinggi pula. Hampir semua fitur penting tersedia di *software* ini. *Colorist* dapat menggunakan fitur berikut untuk menggarap proyek video, seperti automatic color matching atau

**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.

penyesuaian warna secara otomatis, secondary color adjustment atau penyesuaian warna sekunder, Dukungan LUT, Lengkungan HSL, dan Pengurangan Suara Real-Time (hanya tersedia pada versi Studio).<sup>34</sup>

Software yang dapat gunakan untuk melakukan color grading, ada tool-tool atau fungsifungsi yang harus dikuasai dan dapat digunakan sebagaimana uraian berikut:<sup>35</sup>

*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 kontrasnyapun 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 Corecctor*

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*

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 menggunakan dan mempelajarinya sendiri. Akan tetapi, perlu diingat

<sup>34</sup> Internasional Design School -Apa Itu Color Grading?..||, 25 November 2022, [Https://Idseducation.Com/Apa-Itu-Color-Grading-Yuk-Simak-Selengkapnya](https://Idseducation.Com/Apa-Itu-Color-Grading-Yuk-Simak-Selengkapnya)

<sup>35</sup> Glints.Com -Color Grading, Teknik Videografi Dan Fotografi Untuk Karya Yang Lebih Apik||, 25 November 2022, [Https://Glints.Com/Id/Lowongan/Color-Grading-Adalah/#.Y72evnzbzui](https://Glints.Com/Id/Lowongan/Color-Grading-Adalah/#.Y72evnzbzui)

**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.

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.

**2.2.3 Editing (Penyuntingan)**a. Teknik dan Metode *Editing*

*Editing* merupakan sebuah proses menyusun dan merangkai *shot* atau gambar menjadi sebuah adegan atau *scene*. Rangkaian *scene* disusun sehingga menjadi *sequence*, dan rangkaian *sequence* disususun sehingga menjadi sebuah cerita yang utuh.<sup>36</sup> Sederhannya, *editing* merupakan sebuah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil pada proses produksi. Sedangkan teknik editing adalah cara-cara yang digunakan untuk mencapai tujuan editing.

Penyuntingan video dilakukan oleh editor, editor adalah orang yang bertanggung jawab terhadap kualitas video dan editor harus mampu menyusun *footage* serta audio tambahan seperti *backsound* dan *soundeffect* yang telah tersedia menjadi pesan-pesan atau informasi yang akan disampaikan kepada khalayak.

Ada beberapa tugas dasar editor video, **Pertama**, editor mengumpulkan video yang sudah direkam. **Kedua**, menyusun ulang video di *timeline editing* sesuai urutan. **Ketiga**, memfilter video dengan mengatur transisi dan perpindahan dari satu adegan ke adegan yang lain. **Keempat**, mengolah suara dan menambahkan *sound effect* hingga *backsound*. **Kelima**, membuat judul atau keterangan video yang berupa informasi teks. **Keenam** atau yang terakhir finishing, video yang sudah diedit disaksikan kembali untuk memastikan bahwa video yang dihasilkan sudah terangkai dengan sempurna pada tahapan ini editor akan menerima masukan dari orang lain. Sebagaimana dijelaskan oleh Vineyard (2008).<sup>37</sup>

Untuk pemula, ada 4 dasar teknik editing video. Teknik-teknik tersebut adalah:

# UIN SUSKA RIAU

<sup>36</sup> Gusti Ngurah Agung Jaya Pangestu Suastika, Nyoman Lia Susantri, Gede Basuyoga Prabhawita, *Memperkuat Tangga Dramatik Film "Senang Bertemu Denganmu" Melalui Penerapan Editing Aspek Ritmik*, Jurnal Film Dan Televisi, Jurnal Calacitra, Vol. 01, No. 2, Agustus 2021, 59.

<sup>37</sup> Michael Andreas Burino Rijadi, *Teknik Editor Membangun Unsur Dramatik Dalam Pembuatan Corporate Video Web Series -Mad For Makeup*, (Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara, Skripsi 2019), 12.

**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) Trims**

Trims gunanya untuk memangkas suatu objek yang tidak diinginkan, trims juga digunakan untuk memperpendek durasi video yang ditayangkan. Trims digunakan oleh editor diawal dan diakhir setiap video.

**2) Split**

Split gunanya untuk memecah sebuah video menjadi beberapa bagian. Split ini dapat digunakan jika yang dibutuhkan ialah video yang durasinya singkat dan berkaitan dengan video yang lainnya.

**3) Cut**

Cut gunanya untuk memindahkan gambar satu dengan gambar lainnya tanpa tanda interupsi dahulu. Cut memperjelas adegan atau gambar sebelumnya dengan menampilkan detailnya. Terdapat beberapa jenis cut dalam video yaitu *cut in*, *cut away*, *intercut*, *reaction cut*, *jump cut*.

**4) Join**

Join gunanya untuk menggabungkan dua video atau lebih menjadi satu video. Cara melakukan join yakni dengan mengimport video yang diinginkan kedalam satu task video, kemudian tinggal dijoinkan saja.

Untuk metode editing, secara umum metode editing dibedakan menjadi dua metode, yakni *Continuity Cutting* dan *Dynamic Cutting*.<sup>38</sup>

**1) Continuity Cutting**

Metode ini merupakan metode penyuntingan yang berisi penyambungan dari dua buah adegan yang mempunyai kesinambungan. Hal-hal yang harus dipastikan agar terciptanya *Continuity Cutting*:

- a) *Continuity the look*: Menyamakan arah pandang setiap subyek pada setiap gambar yang disambung,
- b) *Continuity the position*: Menyamakan letak obyek pada setiap gambar yang disambung,
- c) *Continuity the movement*: Menyamakan arah gerak subyek pada setiap gambar yang disambung.

**2) Dynamuc Cutting**

Metode ini merupakan metode editing yang menyambungkan atau menggabungkan dua buah adegan yang tidak memiliki kesinambungan.

<sup>38</sup> Ag. Febri Dwi Prabowo, *Proses Editing Berita Di Terang Abadi Televisi*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, Tugas Akhir 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.

**b. Proses *Editing***

Sebelum melakukan proses editing, menurut Thompson editor harus menguasai 6 dasar elemen editing dan mampu mengkombinasikan ke 6 elemen tersebut, agar video yang dihasilkan nanti berkualitas. Ke 6 elemen tersebut adalah:<sup>39</sup>

**1) Motivation**

Seorang editor harus memiliki alasan yang tepat apakah menggunakan *cut, mix, atau fade*. Editor harus memiliki alasan yang kuat untuk menentukan gambar mana yang akan dimasukkan ke dalam *timeline* editing. Selain itu, Motivasi dalam editing juga berkaitan dengan *camera movement* atau pergerakan kamera yang memiliki maksud dan tujuan tertentu.

**2) Information**

Gambar yang disajikan harus mampu menyampaikan sebuah informasi yang dapat dimengerti oleh penonton. Sebagai seorang editor, hal ini merupakan hal yang sangat dasar. Setiap gambar baru berarti membawa informasi yang baru juga.

**3) Composition**

Peletakan obyek dan subjek secara tepat merupakan tugas kameramen. Tetapi peran editor tidak dapat dihilangkan, karena editor yang memastikan komposisi yang dipilih layak atau tidak layak. Beberapa jenis komposisi yaitu, *Extreme long shot, Long shot, Medium shot, Close up, Extreme close up*, dan lain-lain.

**4) Sound**

Suara menjadi bagian yang sangat penting dalam membantu memvisualisasikan sebuah gambar. Editor disini dapat mengatur atau memperjelas suara seperti suara orang yang ada didalam video melalui *editing audio*. Editor juga harus mampu memilih backsound yang baik dan *sound effect* yang sesuai untuk mendukung visual yang ditampilkan.

**5) Camera angle**

*Camera angle* atau sudut pengambilan gambar adalah hal yang paling utama dalam editing yang tidak boleh dilewatkan karena sudut pengambilan gambar memiliki maksud dan tujuan masing-masing. Sama halnya Seperti komposisi, *camera angle* yang diambil oleh kameramen namun editor yang memastikan apakah *camera angle* tersebut layak atau tidak. Jenis-jenis *camera angle* yaitu: *Eye level, High angle, Low angle*, dan lain-lain.

---

<sup>39</sup> Ranang Agung Sugihartono, *Teknik Editing Pada Film Rectoverso Dalam Mewujudkan Cerita*, Jurnal Seni Media Rekam, Vol 6, No.2, 2015. 73.

**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) Continuity**

Kesinambungan dari cerita awal sampai akhir video adalah kunci utama dalam editing video. Dengan adanya kesinambungan, video yang dihasilkan lebih jelas jalan ceritanya atau informasi yang ada di video tersebut menjadi jelas dan dipahami oleh penonton. Hal-hal yang harus bersinambung dalam video antara lain: Kesinambungan isi, pergerakan dan komposisi, suara dan garis imajiner.

Setelah editor memahami dan menguasai 6 elemen dasar editing video, kemudian editor akan melakukan tahapan atau proses dalam pengeditan video. proses-proses pengeditan video ialah sebagai berikut:<sup>40</sup>

**1) Logging**

*Logging* merupakan proses memilih dan mencatat gamabar yang kita pilih berdasarkan *time code* yang ada dalam penyimpanan video. *logging* dapat memudahkan editor dalam memilih video dan memberikan ketepatan saat melakukan pencarian video yang dibutuhkan saat melakukan editing video.

**2) Capturing**

*Capturing* merupakan proses memilih gambar atau video yang terdapat dalam memori penyimpanan ke dalam komputer. Format file yang digunakan biasanya adalah AVI, MPEG, MP4.

**3) Offline editing<sup>41</sup>**

Merupakan proses pemotongan dan merangkai footage-footage yang telah direkam menjadi satu bagian. Sebelum masuk ketahap *editing*, video yang memiliki resolusi 1920p x 1080p akan dikonversikan ke resolusi yang lebih rendah dengan *proxy*. Hal ini dilakukan supaya agar tidak memperlambat aplikasi *editing* dikarenakan video yang memiliki resolusi sangat tinggi.

**4) Online editing**

Merupakan proses lanjutan dari *offline editing*, di tahapan ini, *picture lock* atau tampilan video akan ditambahkan dengan *color grading*, *visual effect*, *audio mixing*, *transisi*, hingga *motion graphic*. File *proxy* dengan resolusi rendah di *picture lock* akan disambungkan dengan file kualitas asli untuk diproses online. Sehingga video akhir akan sama hasilnya dengan video asli yang memiliki resolusi tinggi.

<sup>40</sup> Theme Freesia, *Tahap-Tahap Editing Video Peran Fungsi Serta Tanggung Jawabnya*, Diakses Dari <Https://Www.Mindafilm.Com/Tahap-Tahap-Editing-Video-Peran-Dan-Tanggung-Jawab.Html>, Mindafilm, 1 Maret 2022 Pada Pukul 03.12 Wib.

<sup>41</sup> *Ibid.*

**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) *Sound scoring*

Proses pemilihan materi audio seperti ilustrasi musik, atmosfir, dan *sound effect* sesuai dengan kebutuhan cerita dari video.

6) *Mixing*

Proses pencampuran dan pengaturan materi audio mulai dari pengaturan level suara hingga pengaturan filter ilustrasi musik untuk menekankan kondisi emosi tertentu.

7) *Rendering*

Proses penyatuan format file yang ada dalam *timeline* menjadi satu kesatuan yang utuh. Durasi dalam *me-render* video tergantung resolusi video hingga speifikasi dari PC editing.

8) *Eksport*

Proses *transfer* hasil penyuntingan ke dalam format yang sesuai dengan kebutuhan seperti VCD, DVD, Youtube, Kaset (video tape).

## c. Transisi Editing Video

Transisi adalah efek yang digunakan ketika 2 video bertemu secara tumpang tindih. Transisi dapat membuat video menjadi lebih menarik untuk ditonton dan transisi juga menimbulkan makna pada video. Ada beberapa jenis transisi yang sering digunakan, yaitu:

1) *Cut*

*Cut* adalah transisi dari *footage* ke *footage* lainnya secara langsung tanpa adanya interupsi terlentih dahulu. Misal, dari *footage* A langsung berubah seketika ke *footage* B. Dalam jenis video apapun, transisi inilah yang paling umum digunakan. Transisi *cut* ini sungguh fleksibel sehingga memungkinkan untuk *editing* kontinu maupun *editing* diskontinu.

2) *Wipe*

*Wipe* merupakan transisi dari *shot* dimana *frame* sebuah *shot* bergeser ke arah kiri, kanan, atas, bawah, atau lainnya hingga berganti menjadi sebuah *shot* baru. Pengguna *wipe* tergantung kebutuhan dan kreativitas seorang editor dalam memilih dan mencocokkan transisi *wipe* dengan video lainnya. Teknik *wipe* biasanya digunakan untuk perpindahan *shot* yang terputus waktu berselisih jauh. Teknik ini dapat digunakan ketika *editing* kontinu seperti jika sebuah objek melintasi pohon besar. Teknik *wipe* dapat **-disembunyikan** melalui objek-objek tersebut sehingga tampak tidak terputus.

3) *Dissolve*

*Dissolve* merupakan transisi *shot* gambar pada *shot* sebelumnya tertumpuk sesaat dengan *shot* setelahnya. Seperti teknik *fade*,

**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.

*dissolve* umumnya digunakan untuk perpindahan *shot* yang terputus secara signifikan atau *editing* diskontinu seperti berganti jam, hari dan lainnya. Namun, *dossolve* seringkali digunakan untuk menunjukkan perubahan waktu pada ruang yang sama serta teknik *grapich match*.

4) *Fade*

Merupakan transisi *shot* yang bertahap, intesitas cahaya pada video bertambah gelap sehingga *frame* berwarna hitam (*fade out*) dan bertambah terang secara perlahan (*fade in*) ketika gambar muncul kembali. *Fade* biasanya digunakan untuk perpindahan *shot* yang terputus waktu secara signifikan seperti berganti hari, bulan, tahun. *Fade out* umumnya digunakan untuk menutup sebuah adegan. *Fade out* juga digunakan untuk mengakhiri program, adegan, perubahan waktu, dan terjadi perubahan tempat terjadinya peristiwa. Sementara *fade in* digunakan untuk membuka sebuah adegan (intensitas cahaya bertambah terang). *Fade in* biasanya digunakan untuk mengawali program, mengawali adegan, dimana ada perubahan waktu, dan terjadi perubahan tempat terjadinya peristiwa. *Fade in* dan *fade out* digunakan secara terus menerus untuk menutup dan membuka adegan dalam sebuah video.

## 2.2.4 Production House

a. Pengertian Production House

Rumah Produksi atau biasa disebut -Production House|| (PH) adalah perusahaan pembuatan rekaman video dan perusahaan pembuatan rekaman audio yang kegiatan utamanya membuat rekaman acara siaran, sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, untuk keperluan Lembaga penyiaran. (Spectrum Indonesia, n.d) Rumah Produksi merupakan sebuah rumah produksi yang kegiatan sehari-harinya yang utama adalah memproduksi suatu program baik untuk acara televisi, film layer lebar, profil perusahaan, video clip, maupun iklan media elektronik. Yang kegiatannya dimulai dari perencanaan, shooting, editing sampai dengan pemasaran produk. (Muhzamzam, n,d).<sup>42</sup>

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

<sup>42</sup> Muhammad Rezki, "Sistem Informasi Rumah Produksi 8production Films Berbasis Web" Journal Of Information Technology Ampera Vol1, No. 1, 2020: 29–39

**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.

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.

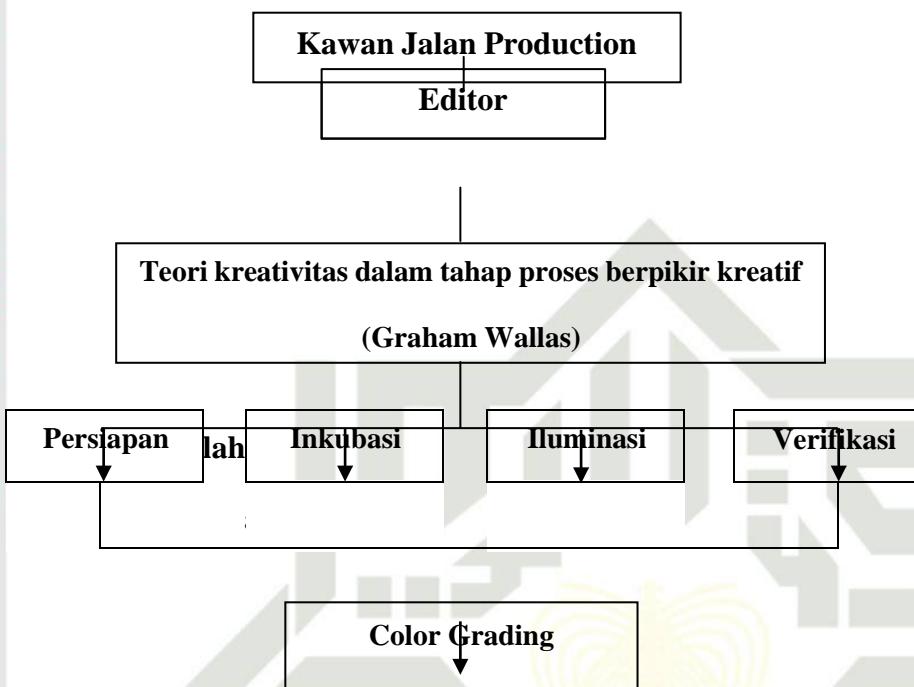
## 2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis antar variabel yang akan diteliti. Kerangka berpikir mengembangkan teori yang telah disusun, menguraikan, menjelaskan hubungan-hubungan yang terjadi antara variabel yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. 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, 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. Proses 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 Kawan Jalan Production Pekanbaru. Dari kerangka pikir dapat peneliti Jelaskan bahwa Kreatifitas Konsep Color Grading Pada Proses Video Editing Di Kawan Jalan Production 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.

**Gambar 2. 1 Kerangka Pikir**

**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.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif yang mempelajari masalah yang ada serta tata cara kerja yang berlaku. Penelitian kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan dalam mengungkapkan permasalahan, sehingga dapat dijadikan suatu kebijakan untuk dilaksanakan demi kesejahteraan bersama.

### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kantor Production House Kawan Jalan Production yang berlokasi di Jl. Kundur No. 5. Simpang Empat, Pekanbaru. Sedangkan waktu penelitian dilakukan sejak bulan September-Desember 2022.

### 3.3 Sumber data

Sumber data didalam penelitian ini diperoleh melalui 2 sumber data, yakni sumber data primer dan sumber data sekunder.

a. Sumber Data Primer

Data primer (utama) adalah kata-kata dan tindakan termasuk data mentah yang harus diproses lagi sehingga menjadi informasi yang bermakna.<sup>43</sup> Pada penelitian ini, data primer didapatkan melalui wawancara lansung dengan narasumber Di Kawan Jalan Production.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapat dari «Second-hand Information» atau data yang dikumpulkan melalui sumber lain yang tersedia. Bahan-bahan dari data sekunder berupa artikel dalam surat kabar, majalah, buku atau jurnal ilmiah yang mengevaluasi atau mengkritisi suatu penelitian. Sumber data sekunder merupakan pikiran dari orang-orang yang bukan pengamat juga berada antara peristiwa dan pemakai catatan. Sumber data sekunder, didapatkan melalui dokumen-dokumen atau laporan data dokumentasi. Data sekunder hanya sebagai bahan pelengkap penelitian.

<sup>43</sup> Bayu Dias Kurniadi, *Praktek Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Research Centre For Politics And Government (Polgov), 2011), 10

#### 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.

### 3.4 Informan Penelitian

Penelitian kualitatif penentuan informan hanya ada 2 cara, yaitu cara penentuan subyek berdasarkan tujuan (Purposive Sampling) dan cara penentuan subyek penelitian dengan teknik bola salju (Snowball Sampling).<sup>44</sup> Penelitian ini menggunakan Purposive Sampling dalam menentukan informan Purposive Sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang dimaksud misalnya orang tersebut dianggap paling tahu atau memahami tentang apa yang kita harapkan.

Di dalam penelitian ini yang menjadi samplenya adalah Owner Production House Kawan Jalan Production, 2 orang editor. karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kreativitas editor Pada Proses Video Editing Dalam Konsep *Color Grading* Di Kawan Jalan Production Pekanbaru.

### 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 Production House Kawan Jalan Production, 2 orang editor.

#### b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk menelusuri data Historis yang berbentuk surat, catatan, dan laporan ataupun dokumen foto, CD dan video/film, dokumentasi ini berupa data-data historis yang dimiliki oleh Production House Kawan Jalan Production Pekanbaru.

### 3.6 Validitas Data

Validitas data menggunakan uji kredibilitas data. Uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif yang dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat. Dalam penelitian ini menggunakan teknik keabsahan data triangulasi sumber. Triangulasi sumber berarti

---

<sup>44</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 292

**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.

membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda.<sup>45</sup>

Melalui teknik triangulasi sumber, peneliti akan mengumpulkan data dari berbagai sumber dan melakukan pengecekan data sehingga diperoleh kesimpulan yang sesuai dengan data-data yang sudah diperoleh.

### **3.7 Analisis Data**

Menurut Sugiyono, analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.<sup>46</sup> Penelitian ini menggunakan analisis data Model Miles dan Huberman.

Langkah analisis data Miles dan Huberman adalah sebagai berikut:<sup>47</sup>

#### a. Reduksi Data

Reduksi data menunjuk kepada proses pemilihan, pemokuskan, penyederhanaan, pemisahan, dan pentransformasian data –mentah yang terlihat dalam catatan tertulis di lapangan. Oleh karena itu reduksi data berlangsung selama kegiatan penelitian dilaksanakan. Peneliti memilih data mana akan diberi kode, mana yang ditarik keluar, dan pola rangkuman sejumlah potongan atau apa pengembangan ceritanya merupakan pilihan analitis.

#### b. Display Data

Sajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajiannya berupa teks naratif, matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Tujuannya adalah untuk memudahkan membaca dan menarik kesimpulan. Dalam tahap ini peneliti juga melakukan display data secara sistematik, agar mudah untuk dipahami interaksi antar bagian-bagiannya dalam konteks yang utuh dan data juga diklasifikasikan berdasarkan tema-tema inti.

**UIN SUSKA RIAU**

<sup>45</sup> Abd. Hadi Asrori Rusman, *Penelitian Kualitatif Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi*, (Purwokerto: Cv. Pena Persada, 2021), 66.

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), 244.

<sup>47</sup> Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, & Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2014), 407-409

**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.

**c. Kesimpulan/ Verifikasi**

Kesimpulan merupakan ringkasan dan sintesis dari hasil analisis dan interpretasi data.<sup>48</sup> Sedangkan verifikasi dilakukan dengan cara memikir ulang selama penulisan, tinjauan ulang catatan dilapangan dan bertukar pikiran dengan orang lain.<sup>49</sup>




---

<sup>48</sup> Augustinus Supratiknya, *Metodologi Penelitian Kualitatif & Kuantitatif Dalam Psikologi*, (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Appti, 2015), 57.

<sup>49</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), 252.

## BAB IV GAMBARAN UMUM

### 4.1 Sejarah Kawan Jalan Production

Kawan Jalan Production merupakan usaha kreatif (Digital Agency) yang didirikan dibawah naungan PT Kawan Media Karya. Kawan Jalan Production didirikan karena melihat bahwa banyaknya Perusahaan/Institusi yang mulai Go Digital tetapi belum tereduksi dengan baik dikarenakan kemunculan algoritma pada berbagai platform Media Sosial. Memiliki founder yang merupakan seorang entrepreneur dan seseorang yang memiliki latar belakang pendidikan di bidang Film dan Televisi, membuat Kawan Jalan Production memfokuskan layanannya untuk membantu perusahaan dalam memproduksikan produknya di platform digital khususnya dalam bentuk Video Komersial.<sup>50</sup>

Bertepatan waktu itu mereka sedang berdomisili di DKI Jakarta, ternyata promosi dan penjualan menggunakan twitter sangat berpengaruh dan terlihat dampak yang signifikan dilihat dari omset yang didapat perlahan naik dan stabil diangka yang sangat jauh dari sebelum menggunakan media sosial.<sup>51</sup>

Seiring perkembangan media sosial, perlahan peminat twitter beralih ke Instagram, Barumun Nanda dan Istri pun mengikuti peralihan tersebut. Dimulailah promosi di media sosial instagram, pengikut akunnya cepat bertambah begitupun peminat dari dagangan mereka, dari sini efek media sosial juga sangat dirasakan pengaruh baiknya dan sangat membantu pengembangan usaha mereka.<sup>52</sup>

Mengikuti perkembangan media sosial, Barumun Nanda juga mengikuti perkembangan dunia bisnis dengan bergabung dengan komunitas pengusaha, dan dari sanalah beliau dapat lebih mengembangkan media sosialnya yang menjadikan banyak omset operasional menjadi rapi. Hingga setelah adiknya selesai studinya di perguruan tinggi, akhirnya beliau menyerahkan toko kue tersebut kepada adiknya.<sup>53</sup>

Setelah toko kue tersebut diserahkan kepada adiknya, bapak Barumun Nanda beserta istri akhirnya berinisiatif untuk membuat sebuah usaha yang dapat membantu UKM yang tidak seberuntung toko kue yang mereka bangun, yang mana kebanyakan dari mereka sulit mencari pelanggan serta tidak cukup dihai menggunakan dan mengolah media sosial. Selang beberapa waktu

<sup>50</sup> Hasil Wawancara Dengan Bapak Barumun Nanda Aditia Selaku Director Kawan Jalan Production Pada Tanggal 30 Januari Di Pekanbaru

<sup>51</sup> Ibid

<sup>52</sup> Ibid

<sup>53</sup> Ibid

- 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.

kemudian, akhirnya pada tanggal 18 Agustus 2018 terbentuklah rumah produksi atau creative agency yang diberi nama Kawan Jalan Production.<sup>54</sup>

Nama Kawan Jalan Production ini terinspirasi dari kisah perjalanan hidup dan karir bapak Barumun Nanda Aditia sebagai pemilik sekaligus pendiri rumah produksi ini. Beliau mengenalistrinya, ibu Fitria Hasanah sejak masih berada dibangku SMA, sejak saat itu Fitria Hasanah selalu mendukung semua usaha yang dilakukan Barumun Nanda, hingga akhirnya mereka memutuskan untuk menikah pada usia 26 tahun. Fitriah Hasanah selalu mendukung semua usaha yang dilakukan oleh suaminya, dari kisah ini terpikir bahwa mereka adalah teman yang sejalan, teman yang memiliki tujuan dan arah yang sama, lalu saat terbentuknya rumah produksi ini mereka memutuskan untuk memberi nama Kawan Jalan Production.<sup>55</sup>

Kawan Jalan Production terbentuk didasari dengan latar belakang pendidikan bapak Barumun Nanda sebagai alumni jurusan perfilman di Institut Kesenian Jakarta. Sebagai seorang yang sudah memiliki basic dalam bidang kreatif, bapak Barumun Nanda pun kemudian mempelajari tentang dunia iklan dan periklanan dan bagaimana perkembangan serta penerapan fungsi dari iklan itu dan sebagainya. Oleh sebab itu, dibentuklah rumah produksi atau creative agency yang memproduksi berbagai macam iklan digital.<sup>56</sup>

Nama rumah produksi yang dikenal di masyarakat atau klien adalah Kawan Jalan Production karena seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa ini adalah usaha bapak Barumun Nanda bersama istri yang sudah menjadi teman atau kawan yang sejalan, selain itu dari nama ini juga tergambar sebuah harapan bahwa klien maupun tim produksi akan menjadi kawan yang sejalan atau mempunyai pemikiran yang sejalan untuk menciptakan iklan yang kreatif dan selalu mengikuti perkembangan zaman.<sup>57</sup>

Selain Kawan Jalan Production, nama yang tertera dalam akta resmi adalah PT. Kawan Media Karya yang mempunyai filosofi tersendiri, dimana kumpulan kata-kata itu diambil dari bisnis yang dijalankan. Kumpulan kata-kata itu terdiri dari Kawan yang berarti bisnis ini terinspirasi dari pertemanan, dimulai bersama kawan, dijalankan bersama kawan, dan yang menjadi klien pun merupakan kawan. Media berarti menggunakan media dan dikarenakan bisnis ini bergerak dalam bidang kreatif, maka yang dimaksud adalah audio visual yang dibunakan sebagai media beriklan di media sosial. Kemudian Karya sendiri disesuaikan dengan tujuan terbentuknya rumah

---

<sup>54</sup> Ibid

<sup>55</sup> Ibid

<sup>56</sup> Ibid

<sup>57</sup> Ibid

#### 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.

#### 4.2 Visi dan Misi

##### 4.2.1 Visi

Menghasilkan konten berkualitas sesuai dengan value dan nilai-nilai Personal Brand atau institusi.<sup>60</sup>

##### 4.2.2 Misi

- a. Membuat cerita-cerita yang bermakna dan kreatif sehingga menyentuh hati masyarakat.
- b. Menggunakan media sosial dan platform digital lainnya untuk meningkatkan engagement atau interaksi masyarakat<sup>61</sup>

#### 4.3 Logo Kawan Jalan Production



Maksud dari logo PT. Kawan Media Karya atau yang lebih dikenal dengan Kawan Jalan Production adalah kawan atau teman yang sejalan. Nama PT. Kawan Media Karya sendiri dijadikan nama resmi yang tertulis dalam akta karena menyelaraskan dengan tujuan dari terbentuknya *production house* ini. Pertama, kawan artinya usaha yang terbentuk dari sesama teman dan dengan harapan para client pun bisa menjadi teman. Kedua, media artinya fokus utamanya adalah memproduksi audio visual, seperti yang ditampilkan pada logo yang berbentuk kamera video atau kamera film. Ketiga, karya dimaksudkan bahwa Kawan Jalan ingin dikenal dengan karya-karya

<sup>58</sup> Ibid

<sup>59</sup> Ibid

<sup>60</sup> Dokumen Perusahaan Kawan Jalan Production

<sup>61</sup> Ibid



#### 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.

kreatif yang dihasilkan, karena sama seperti *production house* pada umumnya, Kawan Jalan merupakan agensi yang bergerak di industri kreatif yang memproduksi audio visual.<sup>62</sup>

#### 4.4 Platform Kawan Jalan Production

Dikarenakan Kawan Jalan adalah production house yang memproduksi iklan untuk kebutuhan media sosial, maka Kawan Jalan memiliki beberapa platform media sosial untuk penayangan iklan yang diproduksi dan sebagai media promosi sebagai berikut:<sup>63</sup>

- a. Instagram : @kawanjalanproduction
- b. Facebook : KawanJalan
- c. Youtube : Kawan Jalan
- d. Website : <https://kawanjalanproduction.com/>

#### 4.5 Produk dan Layanan

Pada dasarnya Kawan Jalan Production hadir sebagai creative agency yang menyediakan pembuatan konten kreatif diantaranya:<sup>64</sup>

- a. Video Commercial Paket video iklan atau campaign dengan konsep menarik memikat target audiens.
- b. Company Profile Video gambaran umum mengenai perusahaan dan biasanya bertujuan untuk memberi tahu kepada audiens terkait produk atau layanan yang ditawarkan.
- c. Foto Produk Paket foto yang menampilkan atau menonjolkan objek produk atau jasa sesuai kebutuhan promosi.
- d. Monetasi Iklan Jasa beriklan di media sosial seperti Instagram Ads, Facebook Ads, Youtube Ads, dan lainnya.
- e. Social Media Management

Membantu mengelola akun media sosial secara kreatif, hangat, dan natural, sehingga memberikan kesan yang hidup dan menyenangkan bagi para followers.

#### 4.6 Fungsi dan Divisi

Sebagai rumah produksi yang bergerak dalam bidang kreatif tentunya dibutuhkan tim yang mampu bekerjasama dan saling berkontribusi serta melaksanakan tugas dan fungsi sesuai arahan dari director sebagai pemegang

<sup>62</sup> Hasil Wawancara Dengan Bapak Barumun Nanda Aditia Selaku Director Kawan Jalan Production Pada Tanggal 30 Januari Di Pekanbaru

<sup>63</sup> Dokumen Perusahaan Kawan Jalan Production

<sup>64</sup> Ibid

**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.

Jabatan tertinggi pada rumah produksi. Adapun tugas dan fungsi dari divisi tersebut adalah sebagai berikut:

## a. Creative Director

Creative director merupakan orang yang memimpin tim kreatif dalam merencanakan, memberikan visi strategis, hingga mengawasi seluruh proses kreatif atau dapat juga diartikan sebagai orang yang mengawasi seluruh proses pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Selain itu, tugas terpentingnya adalah membuat konsep kreatif iklan, mengawasi pekerjaan tim, serta membuat laporan kinerja tim kreatif Kawan Jalan Production.

## b. Managing Director

Managing Director yaitu orang yang memimpin tim manajerial dalam melakukan transaksi, dokumentasi, pencatatan, serta mengatur penjadwalan baik itu pertemuan dengan client, penjadwalan produksi, hingga pasca produksi dan distribusi.

## c. Copywriter

Copywriter yaitu orang yang membantu menerjemahkan alur cerita iklan yang berbentuk Blueprint atau dalam dunia perfilman lebih dikenal sebagai development ke dalam sebuah naskah sesuai kebutuhan produksi dan ketetapan yang telah disepakati dengan client, yang kemudian naskah tersebut dijadikan sebagai acuan dalam proses produksi hingga pasca produksi.

## d. Videographer

Videographer atau juru kamera yaitu orang yang turun langsung ke lapangan untuk melakukan pengambilan gambar atau liputan dilapangan sesuai naskah yang telah tersedia dan memiliki peran paling penting selama proses produksi berlangsung. Adapun proses pengambilan gambar bisa dilakukan di luar ruangan atau di dalam ruangan tepatnya di studio Kawan Jalan Production atau gabungan antara keduanya, sesuai dengan kebutuhan cerita di dalam naskah iklan.

## Graphic Designer

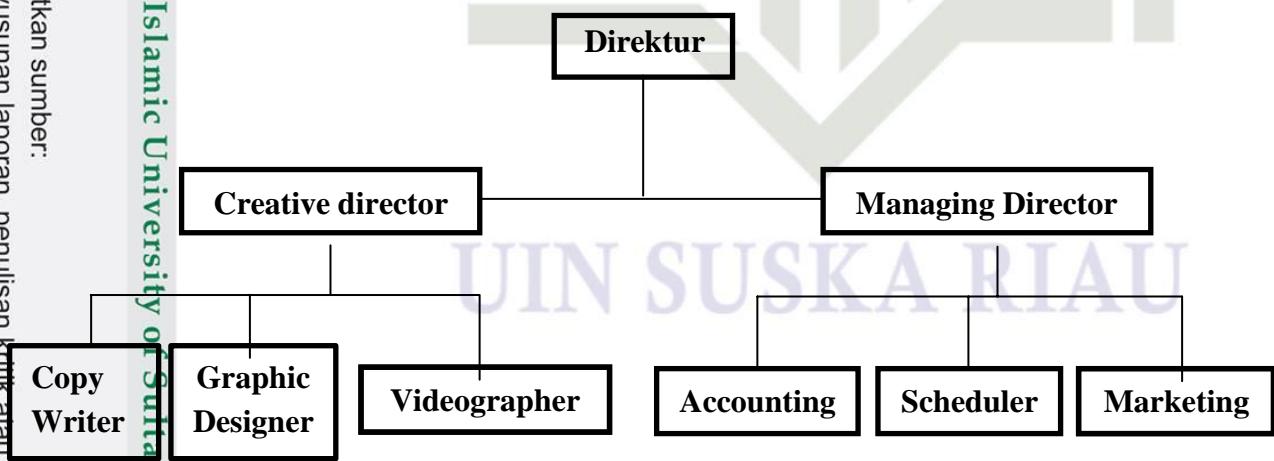
Graphic designer bertugas membuat ilustrasi, tipografi, maupun motion graphic jika diperlukan dalam iklan, design grafis biasanya hanya dibutuhkan pada bagian-bagian tertentu dalam iklan-iklan tertentu, dan pada dasarnya graphic designer bekerjasama dengan editor untuk menciptakan video yang sesuai dengan kebutuhan client.

## Editor

Tugas utama editor adalah melakukan penyuntingan gambar hasil liputan yang dilakukan oleh videographer, penyuntingan atau editing ini meliputi memilih gambar yang paling bagus, membuang gambar yang

#### 4.7 Struktur Organisasi

Gambar 4. 2 Struktur Organisasi Kawan Jalan Production



Sumber : Dokumen Perusahaan Kawan Jalan Production, 2022

- 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 VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai -KREATIVITAS EDITOR PADA PROSES VIDEO EDITING DALAM KONSEP *COLOR GRADING* DI KAWAN JALAN PRODUCTION PEKANBARU‖, Maka penulis dapat menyimpulkan bahwa Kreativitas editor diperoleh melalui proses kreatif, mulai dari persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

- a. Persiapan, pada persiapan editor mengumpulkan informasi, membaca naskah dengan cermat, dan memahami konteks serta tujuan dari materi yang akan diedit. Persiapan yang matang melibatkan penelitian tambahan jika diperlukan, seperti memahami latar belakang penulis, genre, atau audiens yang dituju. Editor juga dapat melakukan diskusi awal dengan penulis untuk mendapatkan wawasan lebih lanjut tentang naskah tersebut.
- b. Inkubasi, fase di mana editor membiarkan ide-ide dan informasi yang telah dikumpulkan untuk "meresap". Ini sering melibatkan mengambil jeda dari pekerjaan secara aktif untuk memberikan ruang bagi pikiran bawah sadar untuk bekerja. Selama inkubasi, editor mungkin tidak secara aktif memikirkan naskah, tetapi di belakang layar, otak mereka terus memproses informasi dan mencari koneksi serta solusi kreatif.
- c. Iluminasi, tahap iluminasi saat di mana ide-ide baru atau solusi kreatif muncul ke permukaan. Ini bisa berupa wawasan tentang cara memperbaiki alur cerita, menemukan cara yang lebih baik untuk menyusun ulang paragraf, atau mengenali elemen yang perlu diperkuat atau dihilangkan. Iluminasi sering datang secara tiba-tiba dan dapat dipicu oleh aktivitas santai seperti berjalan-jalan atau melakukan kegiatan rutin lainnya.
- d. Verifikasi, Setelah mengalami momen iluminasi, editor memasuki tahap verifikasi, di mana mereka menerapkan ide-ide baru tersebut ke dalam naskah. Ini melibatkan penulisan ulang, penyusunan ulang, dan penyuntingan yang cermat untuk memastikan bahwa perubahan yang dilakukan benar-benar meningkatkan kualitas naskah. Pada tahap ini, editor juga melakukan pengecekan fakta, konsistensi, dan kepatuhan terhadap gaya dan panduan yang berlaku.

Setiap tahap dalam proses kreatif ini saling terkait dan penting untuk mencapai hasil akhir yang optimal. Melalui persiapan yang menyeluruh, inkubasi yang bijaksana, momen-momen iluminasi yang berharga, dan verifikasi yang ketat, editor dapat menghasilkan karya yang tidak hanya akurat dan konsisten, tetapi juga kreatif dan menarik.



©

## 6.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan, maka perlu adanya saran atau wawasan kepada pihak Kawan Jalan Production, yang diantaranya :

- a. Khusus untuk Kawan Jalan production agar dapat melakukan penambahan alat pendukung lainnya khususnya di color grading, agar hasil video yang dihasilkan lebih maksimal dan memiliki nilai jual yang sangat tinggi.
- b. Editor Kawan Jalan Production perlu meningkatkan kreatifitas dan referensi color grading lebih banyak lagi agar lebih menarik video yang dihasilkan.
- c. Peneliti berharap walaupun dengan keterbatasan SDM (Sumber daya manusia), tim bisa menjaga kualitas dan kuantitas video yang dihasilkan oleh Kawan Jalan Production.
- d. Semoga penelitian ini dapat menjadi acuan terkait dengan kreatifitas editor video khususnya color grading, walaupun masih terdapat banyak kekurangan atau jauh dari kata sempurna.

**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.

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 PUSTAKA

- Ariani, Dian Retno, Dan Fandy Neta. -Penerapan Teknik Color Grading Dan Musik Scoring Pada Tahap Paska Produksi Film Horor Waktu Terlarang.|| *Journal Of Applied Multimedia And Networking* 5, No. 1 (31 Juli 2021): 29–41. <Https://Doi.Org/10.30871/Jamn.V5i1.2375>.
- Asse, Ridho Azlam Ambo. -Manajemen Editing Post Production Program Current Affair Di Tvone|| 15, No. 02 (T.T.): 12.
- E, Eddy, Ari Usman, Dan Haida Dafitri. -Peluang Industri Kreatif Melalui Pelatihan Pembuatan Video Kreatif Bagi Mahasiswa Akademi Dakwah Indonesia Sumatera Utara.|| *Jtunas* 1, No. 1 (30 November 2019): 39. <Https://Doi.Org/10.30645/Jtunas.V1i1.11>.
- Fadhillah, Muhamad Rafif, Gema Parasti Mindara, Dan Fifi Novianti. -Produksi Video Promosi Produk Mekari Dan Video After Movie Jurnal Partner Awards And Dinner Di Pt Mid Solusi Nusantara: The Production Of Mekari Product Promotion Video And After Movie Of Jurnal Partner Awards And Dinner At Pt Mid Solusi Nusantara.|| *Jurnal Sains Terapan* 7, No. 1 (3 Juni 2017): 70–84. <Https://Doi.Org/10.29244/Jstsv.7.1.70-84>.
- Fathoni, Ahmad Faisal Choiril Anam. -Mengkaji Penggunaan Software Apple Color Untuk Color Grading Saat Pasca Produksi.|| *Humaniora* 2, No. 1 (30 April 2011): 590. <Https://Doi.Org/10.21512/Humaniora.V2i1.3072>.
- Fatmawiyati, Jati. -Telaah Kreativitas,|| 11 Oktober 2018.
- Jonatan, Stephanie, Dan Hen Dian Yudani. -Analisa Penggunaan Lut Warna Pada Project Video Pre-Wedding,|| T.T., 9.
- . -Analisa Penggunaan Lut Warna Pada Project Video Pre-Wedding,|| T.T.
- . -Kepuasan Kerja Dan Kinerja Karyawan.Pdf,|| T.T.
- Manesah, Dani, Suryanto, Dan Muhammad Ramadani. -Pelatihan Teknik Editing Video Iklan Menggunakan Adobe Premiere Smk Swasta Pulo Brayan Darat Kecamatan Medan Timur.|| *Kalandra Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, No. 2 (11 Maret 2022): 9–14. <Https://Doi.Org/10.55266/Jurnalkalandra.V1i2.110>.
- Munandar, Utami. *Kreativitas Sepanjang Masa*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1988.
- Quintasari, Dooren, Dan Endah Budi Rahaju. -Proses Berpikir Kreatif Peserta Didik Smp Dalam Menyelesaikan Masalah Open-Ended Segiempat Ditinjau Berdasarkan Gaya Kognitif,|| T.T.



©

Hak Cipta milik 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.

- Rezki, Muhammad. -Sistem Informasi Rumah Produksi 8production Films Berbasis Web.|| *Journal Of Information Technology Ampera* 1, No. 1 (16 April 2020): 29–39.  
[Https://Doi.Org/10.51519/Journalita.Volume1.Issue1.Year2020.Page29-39.](Https://Doi.Org/10.51519/Journalita.Volume1.Issue1.Year2020.Page29-39)
- Ridha, Muhammad. -Teori Motivasi McClelland Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Pai.|| *Palapa* 8, No. 1 (17 Mei 2020): 1–16.  
<Https://Doi.Org/10.36088/Palapa.V8i1.673>.
- Rizal, Muhammad. -Program Studi Film Dan Televisi Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta,|| 2021, 100.
- Sihombing, Erene Gernaria, Linda Sari Dewi, Ester Arisawati, Dan Wida Prima Mustika. -Peningkatan Kreativitas Video Editing Dengan Camtasia Bagi Karang Taruna Rw. 07 Perwira, Bekasi Utara, Jawa Barat,|| 2022.
- Simbolon, Maropen. -Persepsi Dan Kepribadian,|| T.T., 15.
- Subandi, Fendi Pradipta Aldila. -Penggunaan Editing Kompilasi Dalam Program Magazine „Camshaft“ Episode „Motor Gede“ Untuk Meningkatkan Detail Informasi,|| T.T., 20.
- Suyanto, M. *Strategi Perancangan Iklan*. Yogyakarta: Andi Offset, 2005.
- Telaahkreativitas.Pdf,|| T.T.
- Wahyono, Hari. -Makna Dan Fungsi ‘teori Dalam Proses Berpikir Ilmlah Dan Dalam Proses Penelitian Bahasa,|| T.T., 9.
- Wallas, Graham. *The Art Of Thought*. England: Penguin Books, 1970.
- Yanaayuri, Shabira Almaas, Dan I Putu Suhada Agung. -Color Grading Sebagai Pembangun Mood Pada Setting Waktu Dalam Web Series Rewrite 5 (2022).
- Freesia, Theme. *Tahap-Tahap Editing Video Peran Fungsi Serta Tanggung Jawabnya*, Diakses Dari <Https://Www.Mindafilm.Com/Tahap-Tahap-Editing-Video-Peran-Dan-Tanggung-Jawab.Html>, Mindafilm, 1 Maret 2022 Pada Pukul 03.12 Wib.
- Internasional Design School -Apa Itu Color Grading?..||, S25 November 2022, <Https://Ldseducation.Com/Apa-Itu-Color-Grading-Yuk-Simak-Selengkapnya>



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**

### **Lampiran 1**

#### **Draft Wawancara**

- a. Persiapan
  1. Bagaimana tahap awal dalam editing di kawan jalan production?
  2. Apa saja yang perlu dipersiapkan tahap awal editing?
  3. Bagaimana penggunaan software editing di kawan jalan?
  4. Apa kelebihan dan kekurangan pada software tersebut?
  5. Mengapa hal tersebut perlu dipersiapkan dan apa kegunannya?
- b. Inkubasi
  1. Bagaimana latarbelakang editor kawan jalan?
  2. bagaimana profesionalitas sebagai editor di kawan jalan?
  3. Apakah ada elemen kreatif khusus sebelum masuk kedalam proses editing video?
  4. Bagaimana anda mengembangkan konsep kreatif proyek video sebelum mulai editing?
  5. Bagaimana memilih musik atau menciptakan audio yang mendukung atmosfer atau mood yang diinginkan?
- c. Iluminasi
  1. Apakah ada keputusan tertentu terkait dengan penentuan warna yang harus diambil sejak awal?
  2. Bagaimana pemilihan warna pencahayaan dapat memengaruhi suasana dan tampilan warna dalam video?
  3. Bagaimana menentukan pemilihan tools editing color grading?
  4. Apa saja kelebihan pada tiap tools color grading yang digunakan?
  5. apa yang perlu diperhatikan saat menyesuaikan tools yang akan digunakan pada color grading?



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.

- d. Verifikasi
1. Bagaimana tahap verifikasi pada proyek yang telah selesai?
  2. Apa saja yang perlu diperhatikan pada tahap verifikasi atau pengecekan ulang hasil editing?
  3. Bagaimana anda memeriksa apakah video sesuai dengan brief yang telah ditetapkan?
  4. Bagaimana tahap revisi pada editing jika mengalami kesalahan dan perlu perbaikan?
  5. Apakah ada evaluasi terkhusus pada tim editor?
  6. Bagaimana evaluasi editor yang terdapat di Kawan Jalan?

## DOKUMENTASI



**Dokumentasi 1** Wawancara yang dilakukan Bersama Barumun Nanda Aditya sebagai Direktur Kawan Jalan Production.

**UIN SUSKA RIAU**



Dokumentasi 2 Wawancara yang dilakukan Bersama Riki Surya Dana sebagai Editor Kawan Jalan Production.

- 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.



**Dokumentasi 2** Wawancara yang dilakukan Bersama Wahyu Yuwono sebagai Editor Kawan Jalan Production.

- 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.