

Pembuatan dan Pengumpulan Kebutuhan Aset-aset serta Penyuntingan Audio Video pada Perusahaan Konsultan TI PT. Tabel Data Informatika

The Production and Collection of Assets for Audio Video Editing at IT Consultant Companies PT. Tabel Data Informatika

1st Johan Iman Saro Harefa
Falkutas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
johanisaraharefa@gmail.com

2nd Ady Purna Kurniawan, S.T., M. T.
Falkutas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
adypurnakurniawan@telkomuniversity.ac.id

3rd Mindit Eriyadi, S.Pd., M.T.
Falkutas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
mindit@telkomuniversity.ac.id

Abstrak — PT. Tabel Data Informatika memiliki sosial media yang belum tertata dan terkonsep dengan rapi dan juga dokumentasi belum tersip dengan baik. Bahan presentasi dari perusahaan juga belum memiliki kualitas yang baik dan masih terkesan tidak terkonsep. PT. Tabel Data Informatika memiliki kebutuhan akan aset-aset digital, dokumentasi, dan penyuntingan audio. Kebutuhan perusahaan ini dikerjakan dengan tujuan konten media sosial, desain peralatan kantor, media presentasi dengan perusahaan rekanan, video produk perusahaan, dan aset proyek website. Pengerjaannya kebutuhan aset, dokumentasi dan penyuntingan audio video dilakukan dengan 5 tahapan yaitu menggambar arahan, riset proyek, brainstorming, pengerjaan, serta feedback dan finalisasi. Hasil dari pekerjaan divisi multimedia memenuhi kebutuhan perusahaan dan perusahaan dapat menggunakan hasil pekerjaan yang telah didelegasikan sebelumnya. Desain grafis dan hasil penyuntingan audio video untuk kebutuhan media sosial dapat diunggah, desain perlatan kantor, presentasi, dan aset website dapat diimplementasikan, serta video presentasi dapat digunakan. Dapat disimpulkan bahwa divisi multimedia telah mengerjakan pkebutuhan aset-aset dengan dan berjalan dengan lancar tanpa ada hambatan. Adapun segala aset-aset yang telah dikerjakan menjadi milik PT. Tabel Data Informatika secara menyeluruh.

Kata kunci — Kata kunci Pembuatan, Aset, Penyuntingan.

Abstract — *PT Tabel Data Informatika has social media that has not been organized and conceptualised neatly and also the documentation has not been archived properly. Presentation materials from the company also do not have*

good quality and still seem unconceived. PT Tabel Data Informatika needs digital assets, documentation, and audio editing. The company's needs are carried out with the aim of social media content, office equipment design, presentation media with partner companies, company product videos, and website project assets. The work on the needs of assets, documentation, and audio video editing is carried out with 5 stages, draw up the brief, project research, brainstorming, create, and feedback and finalization. The results of the multimedia division's work fulfill the company's needs and the company can use the results of the work that has been delegated before. Graphic design and audio video editing results for social media needs can be uploaded, office equipment design, presentations, and website assets can be implemented, and presentation videos can be used. It can be concluded that the multimedia division has worked on asset needs and run smoothly without any obstacles. All the assets that have been done belong to PT Tabel Data Informatika as a whole.

Keywords— *Production, Asset, Editing.*

I. PENDAHULUAN

Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia merupakan program studi yang mempelajari seluk beluk industri teknologi rekayasa multimedia guna mempersiapkan mahasiswa-mahasiswa menghadapi dunia kerja. Hal tersebut didukung dengan program pelaksanaan magang 2 semester

Falkutas Ilmu Terapan Telkom University. Oleh karena itu penulis ikut dalam program magang 2 semester ini dengan mendaftar di perusahaan PT. Tabel Data Informatika yang bertempat di Kota Bandung. Dengan Posisi multimedia, penulis melaksanakan pelaksanaan magang selama 10 bulan dari bulan Juli 2022 sampai bulan Mei 2023. Adapun beban kerja dengan posisi tersebut yakni pembuatan konten video atau gambar untuk keperluan media sosial, pembuatan aset-aset digital perusahaan berupa animasi, desain, video dan latar presentasi, desain aset ilustrasi, logo, dan *icon* situs web, video infografis produk perusahaan, *flyer*, dokumentasi video dan gambar, serta desain hal-hal lain yang dibutuhkan perusahaan.

PT. Tabel Data Informatika sebagai perusahaan konsultasi teknologi informasi memiliki kebutuhan aset-aset digital dengan fungsi yang beragam. media sosial Instagram dan Linkedn berupa konten-konten yang informatif baik tentang perusahaan, dunia teknologi, dan produk perusahaan. Sebelumnya *branding* media sosial perusahaan PT. Tabel Data Informatika belum terkonsep dengan maksimal, baik secara desain maupun isi konten. Selain itu PT. Tabel Data Informatika membutuhkan dokumentasi untuk setiap agenda dan acara sebagai arsip perusahaan, konten media sosial dan bentuk kesahihan informasi. Selain itu ada beberapa proyek *website* perusahaan yang membutuhkan aset-aset animasi ilustrasi, ornament, logo, dan *icon*. Dengan adanya divisi multimedia, pengerjaan aset-aset dan dokumentasi tersebut dapat terlaksana dengan hasil berupa desain grafis, gambar, dan video.

II. KAJIAN TEORI

A. Audio Video

Menurut [1] Daryanto (2010:37), audio diserap dari kata audible, yang memiliki pengertian suara yang dapat didengar dengan wajar oleh telinga manusia. Audio yang memiliki kualitas baik dapat membuat informasi tersampaikan dengan jelas. Sedangkan video Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi. Video menampilkan frame per frame gambar yang membuat visualnya terlihat bergerak.

B. Media Sosial

Media sosial merupakan sebuah platform yang menyediakan tempat untuk penggunanya dalam berbagi gambar, teks, audio serta video, sesuai dengan pendapat dari [2] Kotler dan Keller (2016:642) "Social media are means for consumers to share text, image, audio, and video information with each other's and with companies and versa. Social media allow marketers to establish a public voice and a presence on the web and reinforce other communication activities". Peran sosial media untuk perusahaan PT. Tabel Data Informatika bertujuan untuk upaya branding perusahaan juga untuk keperluan dokumentasi sebagai absahan suatu kejadian.

C. Desain Grafis

Dikutip dari laman website bppitk.kominfo.co.id dengan judul artikel [3] "Desain Grafis dan Unsurnya", Danton Sihombing Mengemukakan bahwa desain grafis adalah mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol,

uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar, baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi. Desain grafis merupakan proses pembuatan grafis untuk menyampaikan informasi yang terkandung di dalamnya.

D. Animasi

Secara literal, animasi dapat diartikan sebagai hasrat, keinginan, atau minat yang diserap dari Bahasa Yunani "Animo". Pada dasarnya animasi merupakan perpaduan seni dan teknologi. Animasi merupakan gambaran digital yang menampilkan unsur-unsur seni di dalamnya. Teknologi berperan dalam menggabungkan rekaman, grafis, audio, perangkat, dan sumber daya manusia agar menghasilkan karya seni animasi. Animasi tidak lepas dari Teknik sinematografi karena dalam pengerjaannya unsur-unsur filmis sering kali disertakan, seperti teknik *cut*, transisi, *angle*, dan lain sebagainya. Tujuannya agar objek-objek animasi terkesan hidup dan memiliki dimensi sendiri [4].

E. Logo

Logo merupakan sebuah lambang identitas yang serupa dengan bendera dan tanda tangan yang menggambarkan informasi dan persuasi yang pada akhirnya berujung sebagai alat pemasaran sebuah identitas. Suatu logo yang baik mampu merefleksikan citra dari perusahaan, institusi, instansi dan lain sebagainya. Pada masa kini, logo dijadikan sebagai bagian dari pemasaran yang terkait dengan brand dan merk [5].

Logo adalah elemen grafis dengan bentuk ideogram, simbol, emblem, ikon, atau tanda yang dijadikan sebagai sebuah penggambaran suatu brand. Logo yang baik juga harus mampu mencerminkan semua atribut nonfisik yang menjadi jiwa dari brand Sebagai atribut utama, seperti visi misi dan nilai-nilai budaya [6].

F. Website

Dikutip dari laman website www.cnbcindonesia.com dengan judul artikel [7] "7 Pengertian Website Menurut Ahli, Lengkap Jenis & Fungsinya", Lukmanul Hakim pada tahun 2004 mengemukakan Website merupakan penghubung antar dokumen dengan linkup jauh atau dekat. Dokumen dalam website disebut dengan webpage dan link dalam website dapat digunakan oleh pengguna untuk beralih dari satu halaman ke halaman lain baik antar halaman yang disimpan di server yang sama maupun dalam server yang ada di seluruh dunia.

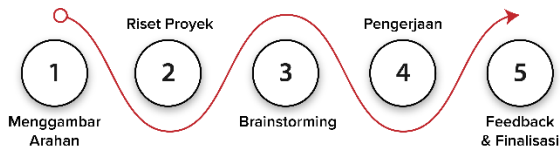
G. Dokumentasi

Dikutip dari laman website www.konteks.co.id dengan judul artikel [8] "Pengertian Dokumentasi Menurut Para Ahli", Tung Palan beranggapan bahwa dokumentasi catatan asli yang memiliki bukti dengan dasar hukum dengan fakta dan data yang terkandung lengkap. Federation International de Documentation juga memberi pendapat bahwa dokumentasi adalah proses pengumpulan data dan persebaran antar dokumen dari berbagai lapangan pekerjaan.

III. METODE

Pengerjaan kebutuhan aset-aset dan penyuntingan audio video menggunakan metode pengerjaan [9] "Graphic Design Process". Terdapat 7 proses secara teori, namun secara praktek pengerjaan selama magang menjadi 5 tahapan.

Gambar 1 dibawah akan menggambarkan tahapan-tahapan yang di laksanakan.



Gambar 1 Gambaran Alur Metodologi Pengerjaan/

A. Menggambar Arah

Tahapan pertama merupakan tahapan pendelegasian tugas kepada divisi multimedia. Dalam arahan terdapat beberapa detail-detail mendasar dari pekerjaan yang akan dilakukan. Arahan sesuai dengan kebutuhan perusahaan akan pengumpulan aset-aset dan penyuntingan audio video. Pada tahapan ini pemberi tugas akan memberikan tugas kepada divisi Multimedia dengan gambaran umum tugas yang akan dilakukan. Umumnya pemberi tugas adalah *Chief Operational Officer, Marketing IT, Project Manager, UI/UX designer, HR*, atau *Business Analyst*. Arahan diberikan melalui via verbal, aplikasi whatsapp, atau juga melalui website ClickUp.

B. Riset Proyek

Tahapan selanjutnya adalah melakukan riset akan kebutuhan proyek. Riset yang dilakukan mencakup inspirasi pekerjaan di internet, melakukan penyesuaian pekerjaan dengan yang dibutuhkan perusahaan, serta mengumpulkan aset-aset digital penunjang pekerjaan. Setelah tugas didelegasikan kepada divisi Multimedia, kebutuhan-kebutuhan pembuatan akan diriset seperti perangkat lunak, perangkat keras, *Style*, serta juga melakukan riset di internet untuk inspirasi hasil pengerjaan. Dapat juga mencari aset-aset bertipe *free-commercial* yang dapat diunduh dan digunakan dalam pengerjaan. Website yang biasa digunakan dalam melakukan riset, antara lain: Youtube, Google Images, Pexels, Pinterest, Storyset, Yarn, Pixabay, dan Mixkit.

C. Brainstorming

Brainstorming merupakan tahapan pengumpulan ide dari pemberi arahan, klien, dan juga rekan satu divisi. Ide-ide yang akan dikumpulkan sehingga dapat dieksekusi ke tahap selanjutnya. Konsep yang telah diriset dapat dibicarakan dengan pemberi arahan tugas dan juga dengan rekan satu divisi multimedia. Ide-ide yang nantinya dikumpulkan kemudian di sortir dengan ide yang terbaik. Dapat juga ide-ide yang telah dikumpulkan di coba satu per satu sehingga menghasilkan proses eliminasi terhadap hasil yang kurang memuaskan. Proses brainstorming ini biasanya dilakukan dengan diskusi secara verbal.

D. Pengerjaan

Pengerjaan merupakan tahapan pembuatan aset ataupun melakukan kegiatan penyuntingan audio video. Tahap ini menjadi tahapan inti dengan melakukan eksekusi pekerjaan. Ide dan aset-aset yang telah dikerjakan sebelumnya dikombinasikan sehingga menghasilkan luaran yang akan digunakan. Waktu pengerjaan berada direntang 1-3 hari kerja. Pengerjaan menggunakan perangkat keras dan lunak milik pribadi. Adapun software yang digunakan dalam eksekusi pekerjaan yakni Adobe Illustrator, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effect, Adobe Photoshop, dan Figma.

Dokumentasi menggunakan gawai milik pribadi divisi Multimedia dan kamera pribadi dari marketing IT PT. Tabel Data Informatika. Untuk pekerjaan penyuntingan audio video biasanya akan digunakan aplikasi Format Factory untuk mengompresi file agar ukuran file tidak terlalu besar

E. Feedback & Finalisasi

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dimana hasil pekerjaan akan ditinjau dan diberi masukan dan kemudian difinalisasikan. Pada tahapan ini akan terjadi peninjauan dari pemberi tugas apakah hasil pengerjaan sudah baik atau masih perlu direvisi. Pemberi arahan tugas akan memberikan saran dan masukan untuk hasil pekerjaan. Kemudian dikaukan perbaikan sesuai arahan. Hasil yang telah sesuai kemudian akan dikirimkan untuk dapat digunakan pada kebutuhan perusahaan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

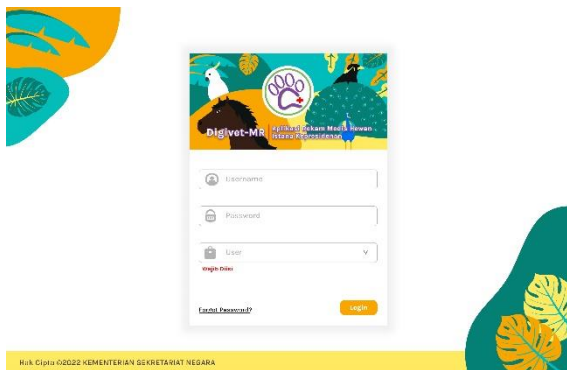
A. Desain Grafis

Pembuatan aset-aset Sebagian besar dikerjakan dengan pengolahan grafis menggunakan aplikasi Adobe Illustrator, Adobe Photoshop atau Figma. Adapun kebutuhan aset yang beragam menjadikan pembuatan desain grafis ini menghasilkan luaran yang beragam pula. Umumnya kebutuhan grafis ini adalah sebagai aset digital dan aset peralatan kantor. Untuk aset digital digunakan dalam desain proyek website, desain tampilan media sosial, dan kebutuhan penyuntingan video. Sedangkan untuk peralatan kantor, desain grafis yang dibuat akan diimplementasikan ke dalam peralatan kantor seperti ID Card, T-Shirt, Totebag, Lanyard, dan kartu nama. Tugas-tugas dalam desain grafis dimandati oleh *Chief Operational Officer, Marketing IT, Project Manager, UI/UX designer*, dan *Business Analyst*. Gambar 2 menampilkan beberapa hasil desain untuk feeds Instagram @tabeldata.



Gambar 2 Beberapa Hasil Desain untuk Media Sosial

Gambar 3 menampilkan tangkapan layar hasil pembuatan aset website dan penempatan asetnya dalam website Digivet-MR.



Gambar 3 Tangkapan Layar Hasil Pembuatan Aset Website dan Penempatan Asetnya dalam Website

Gambar 4 menampilkan hasil desain lanyard untuk karyawan PT. Tabel data informatika yang telah diimplementasikan.



Gambar 4 Hasil Desain Lanyard untuk Karyawan PT. Tabel Data Informatika

B. Dokumentasi

Kebutuhan perusahaan akan dokumentasi bertujuan untuk unggahan media sosial dan aset digital. Perekaman video menggunakan kamera dan pengambilan gambar menggunakan kamera dan *handphone*. Tugas dokumentasi ini biasanya didelegasikan oleh *Chief Operational Officer*, *Marketing IT*, dan *HR*. Dokumentasi dilakukan dengan menangkap video atau gambar saat kegiatan sedang dilakukan. Hal ini dilakukan secara natural tanpa pemberian aba-aba saat pengambilan gambar dilakukan. Ada juga kebutuhan untuk aset digital perusahaan adalah foto karyawan dan foto suasana kantor yang pengambilan gambarnya di-setting terlebih dahulu. Gambar 5 menampilkan hasil tangkapan kamera dalam pemotretan foto kegiatan karyawan di kantor PT. Tabel Data Informatika.



Gambar 5 Hasil Foto Karyawan dalam Pemotretan Kegiatan Karyawan di Kantor PT. Tabel Data Informatika.

Gambar 6 Menampilkan Tangkapan Layar Hasil Dokumentasi Video kegiatan Bootcamp yang diselenggarakan di Telkom University.



Gambar 6 Tangkapan Layar Hasil Video Dokumentasi Kegiatan Bootcamp.

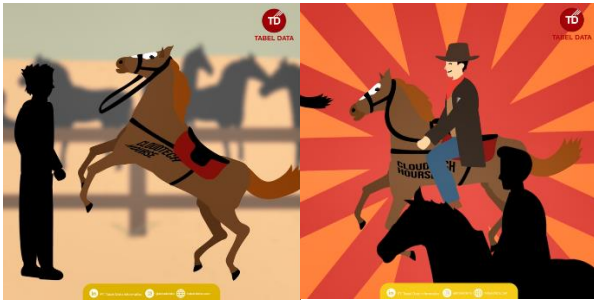
C. Penyuntingan Audio Video

Penyuntingan audio video di perusahaan PT. Tabel Data Informatika diperuntukkan sebagai unggahan media sosial, promosi produk perusahaan, dan media presentasi. Penugasan penyuntingan audio video dilakukan oleh *Chief Operational Officer*, *Marketing IT*, dan *Business Analyst*. Kegiatan penyuntingan dilakukan setelah aset-aset berupa gambar, video, grafis, dan audio dikumpulkan. Penyuntingan menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro dan Adobe After Effect. Dalam setiap penyuntingan video, kaidah utama yang wajib dilakukan adalah menampilkan gambar video dengan kualitas jelas. Audio yang digunakan juga menyesuaikan gambar video yang ditampilkan. Umumnya penyuntingan dilakukan dengan menggabungkan aset-aset dengan alur yang telah direncanakan dari awal. Elemen-elemen yang disatukan tersebut harus berpadu dengan baik. Untuk media sosial dan media presentasi harus selalu mencantumkan identitas perusahaan seperti logo dan nama perusahaan. Gambar 7 menampilkan tangkapan layer scene dari salah satu hasil penyuntingan audio video untuk media sosial @tabeldata.



Gambar 7 Hasil Penyuntingan Audio Video untuk Keperluan Postingan Media Sosial.

Gambar 8 menampilkan tangkapan layar hasil penyuntingan audio video untuk keperluan media presentasi perusahaan.



Gambar 8 Hasil Penyuntingan Audio Video untuk Keperluan Media Presentasi Perusahaan PT Tabel Data Informatika.

V. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan magang selama lebih kurang 10 bulan di divisi Multimedia PT. Tabel Data Informatika berjalan dengan lancar dan tanpa hambatan yang berarti. Keberadaan peserta magang dapat dikatakan memiliki dampak yang baik terhadap perusahaan. Adapun tujuan-tujuan dari pengerjaan magang telah tercapai seluruhnya. Tugas-tugas yang didelegasikan dikerjakan dan dapat digunakan langsung oleh perusahaan. Hasil desain memenuhi kebutuhan untuk media sosial, peralatan kantor, aset website, dan presentasi. Hasil dokumentasi adalah video atau gambar yang didokumentasi dengan kualitas gambar yang baik dan dapat diolah untuk kebutuhan selanjutnya. Hasil dari penyuntingan audio videomemiliki kualitas yang baik dan diunggah ke media sosial serta menjadi bahan presentasi perusahaan. Kebutuhan perusahaan akan aset-aset digital serta penyuntingan audio video dapat terpenuhi dengan baik.

REFERENSI

- [1] Daryanto, "Media Pembelajaran. Edisi 1". Yogyakarta : Gava Media, 2010.

- [2] Kotler, Philip and Kevin Lane Keller., "Marketing Management. 15th edition", New Jersey : Pearson Prentice Hall", No. ISBN 978-1-292-09262-1, 2015.
- [3] BPPTIK Kementrian Komunikasi dan Informatika RI. (2022, October 5). Desain Grafis dan Unsurnya [Artikel Website]. Available : <https://bpptik.kominfo.go.id/Publikasi/detail/desain-grafis-dan-unsurnya>.
- [4] Partono Soenyoto " Animasi 2D". Jakarta : Elex Media Komputindo, 2017.
- [5] Surianto Rustan, "Mendesain logo". Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013.
- [6] A. Oscario, "PENTINGNYA PERAN LOGO DALAM MEMBANGUN BRAND", HUMANIORA., vol.4 no.1, pp 193-193, 2013.
- [7] CBNC Indonesia. (2022, Juni 18). 7 Pengertian Website Menurut Ahli, Lengkap Jenis & Fungsinya [Artikel Website]. Available : <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220618152119-37-348229/7-pengertian-website-menurut-ahli-lengkap-jenis-fungsinya>.
- [8] Konteks.co.id. (2023, Juni 15). Pengertian Dokumentasi Menurut Para Ahli [Artikel Website]. Available : <https://www.konteks.co.id/lainnya/51202/pengertian-dokumentasi-menurut-para-ahli/>.
- [9] Pirogova, Julia.(2023, Januari 27) 7 Steps To An Exceptional Graphic Design Process [online]. Available : <https://reverbico.com/blog/graphic-design-process-steps/>.