

TUGAS AKHIR
LAPORAN MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA (MBKM)
AKTIVITAS EDITOR MEDIA SOSIAL PADA DINAS KOMUNIKASI
INFORMATIKA STATISTIK DAN PERSANDIAN
KABUPATEN LUWU TIMUR



ARDIANSYAH
1510121119

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU-ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS FAJAR
MAKASSAR
2022

TUGAS AKHIR
LAPORAN MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA (MBKM)
AKTIVITAS EDITOR MEDIA SOSIAL PADA DINAS KOMUNIKASI
INFORMATIKA STATISTIK DAN PERSANDIAN
KABUPATEN LUWU TIMUR



Diajukan sebagai Laporan Aktivitas Merdeka Belajar- Kampus Merdeka (MBKM) Dinas
Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu Timur Tahun 2022

ARDIANSYAH
1510121119

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU-ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS FAJAR
MAKASSAR
2022

TUGAS AKHIR

**AKTIVITAS EDITOR MEDIA SOSIAL PADA DINAS KOMUNIKASI
INFORMATIKA STATISTIK DAN PERSANDIAN
KABUPATEN LUWU TIMUR**

Disusun dan Diajukan Oleh :

**ARDIANSYAH
1510121119**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
25 Agustus 2022

Pembimbing



Akbar Abu Thalib, S.I.Kom., M.I.Kom

Ketua Program Studi S1 Ilmu Komunikasi
Fakultas Ekonomi dan Ilmu-Ilmu Sosial
Universitas Fajar



Soraya Firdausy, S.I.Kom., M.I.Kom

TUGAS AKHIR

AKTIVITAS EDITOR MEDIA SOSIAL PADA DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA STATISTIK DAN PERSANDIAN KABUPATEN LUWU TIMUR

Disusun dan diajukan oleh:

Ardiansyah
1510121119

Telah dipertahankan dalam sidang ujian MBKM
pada tanggal **25 Agustus 2022**
dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui,

Dewan Penguji

No.	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dr.Yusmanizar, S.Sos., M.I.Kom	Ketua	1.
2.	Yulhaidir, S.Ksi., M.I.Kom	Sekretaris	2.
3.	Rahmita Saleh, S.Sos., M.I.Kom	Anggota	3.
4.	Akbar Abu Thalib, S.I.Kom., M.I.Kom	Anggota	4.

Ketua Program Studi S1 Ilmu Komunikasi
Fakultas Ekonomi dan Ilmu-Ilmu Sosial
Universitas Fajar

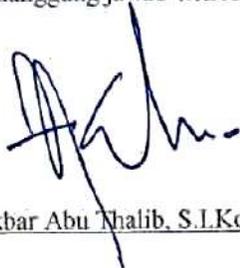


Soraya Firdausy, S.I.Kom., M. I.Kom

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Ardiyansyah
No. Stambuk : 1510121119
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu-ilmu Sosial
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang / Konsentrasi : Strata I/ Broadcasting
Universitas : Fajar Makassar
Judul Laporan MBKM : Aktivitas Editor Media Sosial pada Dinas Komunikasi
Informatika Statistik dan Persandian
Kabupaten Luwu Timur.

Penanggung jawab MBKM



Akbar Abu Thalib, S.I.Kom.M.I.Kom

Pembimbing MBKM



Yulianus S. Sos.
NIP.197502011003121006

Mengetahui

Dekan Fakultas Ekonomi dan Ilmu-ilmu Sosial



Dr. Yushmania, S.Sos., M.I.Kom

**DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA STATISTIK DAN PERSANDIAN
(DISKOMINFO-SP)
KABUPATEN LUWU TIMUR**

Lembar penilaian magang program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka)

Nama : Ardiansyah
NIM : 1510121119
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu-ilmu Sosial
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang Konsentrasi : SI/ Broadcasting

No	Jenis Penilaian	Hasil		Ket.
		Angka	Huruf	
1	Wawasan	83	A ⁻	
2	Kompetensi Keilmuan	88	A	
3	Inisiatif	82	A ⁻	
4	Disiplin	87	A	
5	Tanggung Jawab	84	A ⁻	
6	Tata Krama dan Hubungan Internal Sesama Pegawai	87	A	
7	Kehadiran	80	B ⁺	
Rata-rata		84,4	A⁻	

Ket. Nilai :

85 > : A
84 - 81 : A⁻
80 - 76 : B⁺
75 - 70 : B⁻
69 - 65 : C
64 - 51 : C⁻
50 - 46 : D
< 45 : E

Malili, Juni 2022

Mengetahui,
Pembimbing MBKM

YULIANUS, S. Sos
NIP. 197502012003121006

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ardiansyah
NIM : 1510121119
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) yang berjudul " **Aktivitas Editor Media Sosial Pada Dinas Komunikasi Informatika Statistik Dan Persandian Kabupaten Luwu Timur** " adalah karya ilmiah saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya didalam naskah tugas akhir MBKM ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata didalam tugas akhir MBKM ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dan diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 tahun 2003, Pasal 25 Ayat 2 dan Pasal 70)

Makassar, 26 September 2022

Yang membuat pernyataan,


Ardiansyah

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil' alamin Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya berupa kesehatan, sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan laporan Aktivitas Magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dengan judul “Aktivitas Editor Media Sosial pada Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik, dan Persandian Kabupaten Luwu Timur. Penyusunan laporan aktivitas merdeka belajar kampus merdeka ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan gelar S1 (Strata 1) pada Fakultas Ekonomi dan Ilmu-Ilmu Sosial program studi Ilmu Komunikasi Universitas Fajar Makassar.

Selanjutnya ucapan terima kasih penulis kepada kedua orang tua, ayah Alm. M. Jafar dan Ibu Alm. Junaeda. Tak lupa pula saudara-saudara penulis Suaib, Irman Jafar serta Obhy Saputra, atas dukungan moral, material, nasehat dan motivasi yang membangun selama penyusunan laporan ini.

Ucapan terima kasih juga penulis tujukan kepada bapak Akbar Abu Thalib, S.I.Kom., M.I.Kom, selaku dosen pembimbing atas waktu yang diluangkan selama membimbing. Penyusunan laporan ini dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan dari banyak pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Mulyadi Hamid, SE.,M.Si, sebagai rektor Universitas Fajar Makassar.
2. Dr. Hj. Yusmanizar, S.Sos, M.I.Kom, sebagai Dekan Fakultas Ekonomi dan Ilmu-Ilmu Sosial Universitas Fajar Makassar.

3. Soraya Firdausy, S.I.Kom, M.I.Kom, sebagai Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Drs. H. Hamris Darwis, selaku Kepala Dinas Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik Dan Persandian Luwu Timur yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan program magang MBKM.
5. Yulianus, S.Sos., selaku Sekretaris dan juga pembimbing lapangan pada saat penulis melaksanakan program magang MBKM di Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Luwu Timur.
6. Dan seluruh pihak yang tidak sempat di sebutkan satu persatu, yang telah memberikan motivasi dan bantuan selama ini.

Dalam penyusunan laporan ini masih jauh dari kata sempurna walaupun dikerjakan sebaik mungkin dan melebihi kemampuan penulis. Apabila terdapat kesalahan – kesalahan dalam laporan ini semuanya tanggung jawab penulis dan bila ada kritik dan saran yang membangun akan lebih menyempurnakan laporan ini.

Penulis berharap semoga penelitian ini dapat berguna untuk pembacanya dan pihak – pihak yang berkepentingan.

Makassar, 04 Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Penulisan	4
1.3 Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Komunikasi	6
2.1.1 Definisi komunikasi	6
2.1.2 Perkembangan Komunikasi	8
2.1.3 Unsur-unsur komunikasi	10
2.1.4 Fungsi dan tujuan Komunikasi	13
2.1.5 Jenis- jenis komunikasi	16
2.2 Komunikasi Massa	22
2.2.1 Pengertian Komunikasi massa	22
2.2.2 Fungsi Komunikasi Massa	23

2.2.3	Karekteristik Komunikasi massa	26
2.2.4	Proses Komunikasi Massa	28
2.3	Broadcasting.....	29
2.3.1	Pengertian Broadcasting	29
2.3.2	Kategori dalam Broadcasting.....	32
2.3.3	Jenis media Broadcasting.....	33
2.3.4	Pengertian Kameramen	33
2.3.5	Fungsi Kameramen	34
2.3.6	Gerakan kamera	36
2.4	Editing.....	37
2.4.1	Pengertian Editing.....	37
2.4.2	Aspek Editing.....	38
2.4.3	Bentuk Editing	39
2.4.4	Pewarnaan Film/Video.....	40
2.4.5	Tugas Editor.....	41
2.4.6	Aplikasi Editing Video Adobe Primer Pro.....	42
2.5	New Media.....	45
2.5.1	Defenisi New Media	45
2.5.2	Karakteristik New Media.....	45
2.5.3	Jenis-jenis New Media.....	46
2.5.4	Pengertian Media sosial	47

2.5.5	Fungsi Media Sosial.....	51
2.5.6	Klasifikasi Media Sosial	51
2.5.7	Design	54
2.5.8	Aplikasi Design Banner Adobe Photoshop.....	57
BAB III GAMBARAN UMUM.....		59
3.1	Gambaran Diskominfo-SP Kabupaten Luwu Timur.....	59
3.2	Sejarah Diskominfo-SP Kabupaten Luwu Timur	60
3.3	Visi Dan Misi Diskominfo-SP Kabupaten Luwu Timur.....	61
3.4	Struktur Diskominfo-SP Kabupaten Luwu Timur	63
BAB IV HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN		64
4.1	Lokasi dan Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan.....	64
4.1.1	Lokasi.....	64
4.1.2	Waktu.....	64
4.2	Tugas Utama Dan Tambahan.....	65
4.2.1	Tugas Utama	65
4.2.2	Tugas Tambahan.....	76
4.3	Kendala Dan Solusi.....	81
4.3.1	Kendala	81
4.3.2	Solusi.....	81
4.4	Temuan-Temuan Baru.....	82

BAB V PENUTUP	83
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Adobe Primer Pro.....	43
Gambar 2. 2 Lembar Kerja Adobe Premiere Pro.....	43
Gambar 2. 3 Tampilan Utama Photoshop.....	57
Gambar 2. 4 Lingkup Kerja Adobe Photoshop.....	58
Gambar 3. 1 Tampak Depan Kantor Diskominfo-SP Luwu Timur	59
Gambar 3. 2 Logo Diskominfo-SP Kabupaten Luwu Timur	59
Gambar 3. 3 Struktur Diskominfo-SP Luwu Timur.....	63
Gambar 4. 1 Kumpulan Video	66
Gambar 4. 2 Tahap memotong Video	67
Gambar 4. 3 Tahap menambahkan backsone.....	67
Gambar 4. 4 Tahap menambahkan title	68
Gambar 4. 5 Tahap transisi dan Tahap pemberian efek.....	68
Gambar 4. 6 Proses render (export) video	69
Gambar 4. 7 Camera Record Sony.....	71
Gambar 4. 8 Camera Canon DSLR.....	72
Gambar 4. 9 Tripot.....	72
Gambar 4. 10 Extreme long shot	73
Gambar 4. 11 Medium long shot	73
Gambar 4. 12 medium shot.....	74
Gambar 4. 13 Medium Close up	74
Gambar 4. 14 Zoom in	75
Gambar 4. 15 Zoom out	75

Gambar 4. 16 Menjadi Asisten Kamera..... 78

Gambar 4. 17 Proses dan hasil desain banner penulis 80

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Jumlah video yang diedit oleh Penulis..... 70

Tabel 4. 2 Hasil Desain Banner Penulis..... 80

DAFTAR LAMPIRAN

Dokumentasi.....

Log book.....

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin majunya komunikasi dan perkembangan teknologi membuat pengaruh besar terhadap suatu media. Dengan sangat cepat proses penyebaran informasi berjalan lancar berkat kehadiran internet dan smartphone. Semakin mudahnya masyarakat mengakses internet sehingga dengan mudah memperoleh informasi dari mana saja sesuai keinginan masyarakat. Kehadiran sebuah informasi yang beragam baik berbentuk visual, tulisan dan audio juga salah satu daya tarik sebuah media sosial dalam menyajikan informasi. Pada awalnya, perpaduan media cetak (surat kabar) dan elektronik (televisi dan Radio) yang mendominasi kini berganti atau beralih ke media sosial (platform) yang berbasis internet.

Media sosial merupakan sebuah platform yang menggunakan basis internet yang memungkinkan para penggunanya untuk berbagi, berinteraksi kepada khalayak dengan melibatkan jaringan sosial tanpa batas waktu. Dalam membuat atau berbagi konten, pengguna media sosial harus memperhatikan isi konten termasuk didalamnya yang berisi sebuah informasi, maupun opini baik berbentuk visual, audio dan tulisan serta media sosial juga memiliki konteks yang beragam diantaranya informatif, edukatif, sindiran, kritik dan sebagainya.

Berdasarkan laporan terbaru *We Are Social*, jika dilihat dari populasi jiwa penduduk Indonesia yang berjumlah sekitar 274,9 juta jiwa maka pengguna media

sosia aktif berada diangka 170 juta jiwa atau 61% dari jumlah populasi yang ada di Indonesia. Sumber (<https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2021/>). Dengan data tersebut bisa dikatakan masyarakat Indonesia cukup berpartisipasi dalam berbagai jenis media sosial diantaranya Facebook, twitter, tiktok dan Instagram. Media sosial yang berperan sebagai komunikasi massa begitu penting dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan masyarakat.

Seperti halnya instansi pemerintahan Dinas Komunikasi Informatika Statistik Dan Persandian Kabupaten Luwu Timur yang memiliki situs ataupun akun milik pemerintahan yang digunakan sebagai wadah dalam menyampaikan informasi-informasi seputar peristiwa pemerintahan yang terjadi saat ini. Dinas Komunikasi Informatika Statistik Dan Persandian Luwu Timur merupakan sebuah instansi pemerintahan daerah dengan tanggung jawab atas pengelolaan informasi dalam lingkup pemerintahan daerah kabupaten luwu timur.

Salah satu wujud perkembangan teknologi informasi, media sosial memberikan banyak manfaat bagi instansi pemerintahan Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu Timur, salah satunya sebagai platform dalam menjalankan komunikasi publik dan juga termasuk inovasi tata kelola pemerintahan untuk mencari jalan keluar masalah-masalah yang ada di masyarakat.

Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu Timur yang memberikan tanggung jawab kepada bidang Informasi Komunikasi Publik dalam mengolah media sosial. Bidang Informasi Komunkasi Publik (IKP) yang berfungsi sebagai penyedia informasi publik yang berkualitas demi terpenuhinya hak

publik terhadap akses informasi, meningkatkan pengelolaan dan pelayanan informasi publik yang berkualitas dan mudah di akses oleh masyarakat kabupaten luwu timur.

Sehubungan dengan hal ini multimedia dan media sosial harus saling berpapasan karena multimedia dapat meningkatkan efektivitas dari penyampaian suatu informasi sedangkan media sosial sebagai penyebaran informasi.

Begitu pentingnya peran seorang editor media sosial dalam pemerintahan mengelolah sebuah informasi baik itu berupa video, gambar, serta musik yang nantinya akan dijadikan sebuah informasi atau karya yang dapat di nikmati oleh banyak orang. Informasi yang awalnya hanya berbentuk teks sekarang bisa menjadi kemasan yang menarik disertai suara/musik, gambar, animasi dan video. Editor yang biasanya memiliki tugas mengumpulkan dan mengelolah informasi, juga bisa dikatakan sebagai kunci dalam pascaproduksi karena mampu menentukan kualitas informasi yang akan di publikasikan atau disebarluaskan nantinya.

Oleh karena itu, besarnya resiko seorang editor dalam mengelolah informasi yang berisi video, gambar, audio untuk dijadikan sebuah informasi berkualitas yang dapat menarik minat publik atau masyarakat luas. Dalam kesempatan ini penulis tertarik melakukan kegiatan program magang MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) untuk mengetahui aktivitas editor media sosial pada instansi Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu Timur.

1.2 Tujuan Penulisan

Dengan demikian tujuan penulisan laporan ini sebagai berikut :

1. Menggambarkan aktivitas seorang mahasiswa selama proses Magang Merdeka Belajar Kampus (MBKM) dikantor Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu Timur
2. Mendeskripsikan kendala penulis serta solusi yang dihadapi selama proses menjalankan Program MBKM
3. Menyampaikan hal-hal baru yang ditemui semasa menjalankan program MBKM dikantor Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu Timur

1.3 Manfaat Penulisan

Selama melakukan magang dalam program MBKM dengan waktu 4 bulan dikantor Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu Timur manfaat yang diperoleh sebagai berikut :

Manfaat penulisan yaitu :

1. Sebagai pengetahuan baru yang dapat dibaca kembali oleh mahasiswa universitas fajar
2. Menjadi pengembangan ilmu pengetahuan, sebagai alat masukan khususnya ilmu komunikasi konsentrasi broadcasting, dalam memahami sistem kerja pemerintahan.

3. Pada program magang MBKM di instansi pemerintahan bisa menyandikan disiplin ilmu khususnya konsentrasi broadcasting pada ilmu komunikasi di instansi pemerintahan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komunikasi

2.1.1 Definisi komunikasi

Secara umum, Komunikasi mengacu pada peristiwa siklus yang dilakukan oleh orang untuk menjawab perilaku atau gambar yang diselesaikan oleh orang yang berbeda. Alasan komunikasi ini adalah untuk pemahaman umum terjadi. Ini dibandingkan dengan awal kata komunikasi itu sendiri, khususnya "komunikasi" atau "komunis" dan itu menyiratkan sesuatu yang sangat mirip, yang serupa tentang signifikansi, atau berbagi kepentingan. (Hafied, 2016).

Jelas, ada banyak arti komunikasi yang dapat kita temukan dari berbagai sumber. Terlepas dari itu, kami akan melihat definisi spesifik yang secara khusus berkaitan dengan penggunaan berkelanjutan mereka. Berikut adalah beberapa pemahaman komunikasi dari spesialis: (Rakhmat, 2002).

Hovland, Janis dan Kelly (1953): "Komunikasi adalah siklus dimana seorang individu (komunikator) mengirimkan perbaikan (biasanya verbal) untuk mengubah cara berperilaku orang lain (orang banyak)". Di sini tersirat bahwa komunikasi sejati adalah perjalanan seseorang sebagai komunikator yang mengirimkan perbaikan atau reaksi secara verbal untuk mempengaruhi karakter atau mental seseorang yang bertindak sebagai komunikan. Dance

(1970) Komunikasi adalah upaya untuk menghasilkan reaksi melalui gambar verbal. Raymond S. Ross (1974): "Komunikasi adalah proses berbasis nilai termasuk pengaturan mental, memilih, dan berbagi gambar sedemikian rupa untuk membantu orang lain membangkitkan dari pertemuannya sendiri signifikansi atau reaksi seperti yang direncanakan oleh sumber". Raymond mengharapkan bahwa komunikasi adalah proses berbasis nilai yang menggabungkan latihan memilih, memilih, dan berbagi signifikansi. Implikasi-implikasi ini dapat muncul dari wawasan sendiri, atau sumber lain. Colin Cherry (1964) Komunikasi adalah suatu usaha untuk membentuk kesatuan-kesatuan sosial dari orang-orang dengan memanfaatkan bahasa atau tanda-tanda. Dan selanjutnya memiliki banyak aturan untuk latihan yang berbeda untuk mencapai tujuan.

Harnack dan Fest (1964) Komunikasi adalah jalur komunikasi antara individu dengan tujuan akhir penggabungan intrapersonal dan relasional. Edwin Neuman (1948) Komunikasi adalah metode yang terlibat dengan mengubah pertemuan manusia menjadi pertemuan kerja. Joseph A. Devito: Komunikasi sebagaimana disesuaikan dalam Efendi (1984:7), adalah tindakan oleh setidaknya satu individu yang mengirim dan mendapatkan pesan dalam keadaan tertentu. Kemudian, pada saat itu, ciptakan efek dan peluang untuk mendapatkan pesan. Tindakan komunikasi mencakup beberapa bagian, yaitu keadaan, pengirim, kolektor, media, batas-batas, pengumpulan, pencarian, reaksi, dan dampak.

Namun dari sekian banyak definisi, jelas yang paling menonjol saat ini adalah pemahaman pakar politik AS sekaligus pencetus hipotesis komunikasi, Harold Lasswell, komunikasi adalah proses memahami siapa mengungkapkan apa dengan apa. saluran kepada siapa (who express what in). saluran mana kepada siapa dan dengan dampak apa). Untuk sementara, sesuai dengan referensi New Collogiate Word Webster, komunikasi adalah jalur informasi data antara orang-orang melalui pengaturan gambar, tanda, atau perilaku.

2.1.2 Perkembangan Komunikasi

Waktu perkembangan komunikasi mengacu pada rangkaian pengalaman dan bagaimana perkembangan komunikasi saat ini. Secara keseluruhan, waktu peningkatan komunikasi dapat dipisahkan menjadi empat periode, yaitu waktu khusus kebiasaan logis, waktu pengembangan ilmu komunikasi, waktu kombinasi, dan waktu inovasi komunikasi.

Dikutip oleh Yasir dalam buku Prolog Studi Komunikasi: Sebuah Pendekatan Kritis dan Komprehensif (2020), peningkatan komunikasi dapat diikuti kembali ke perkembangan Yunani Kuno, hati-hati dua atau tiga ratus tahun sebelum masehi. Sekitar waktu itu, istilah komunikasi belum dikenal oleh orang Yunani kuno, karena istilah pendekatan berbicara masih digunakan. Pada periode ini, Aristoteles memainkan pekerjaan yang signifikan dalam memimpin pemeriksaan mahir cara wacana. Alasan Aristoteles kemudian dikembangkan oleh Cicero dan Quintilian. Kedua tokoh ini mendorong pedoman informatif yang mengkonsolidasikan lima bagian,

khususnya suksesi pertentangan, rencana pemikiran, gaya bahasa, ingatan, dan bagaimana pesan disampaikan.

Menjelang akhir abad kedelapan belas, standar logika yang diciptakan oleh Aristoteles, Cicero, dan Quintilian menjadi alasan untuk meneliti komunikasi wacana dan cara berbicara. Ada sekitar tiga peningkatan signifikan pada periode ini, khususnya: Perkembangan inovasi komunikasi, seperti telepon, siaran, radio, televisi, dan lain-lain. Jalannya industrialisasi dan modernisasi yang terjadi di negara-negara Eropa Barat dan Amerika. Perselisihan Konflik Luar Biasa kedua tanpa akhir.

Secara umum, bidang-bidang komunikasi yang dikembangkan pada periode ini adalah hubungan komunikasi dengan perusahaan dan masalah yang berpusat pada kebijakan negara, pekerjaan komunikasi dalam kegiatan publik, pemeriksaan otak sosial ilmu komunikasi, komunikasi dan sekolah, penyebaran, dan penelitian komunikasi bisnis. Berbagai tokoh yang berperan penting dalam perkembangan ilmu komunikasi pada masa ini adalah Max Weber, Auguste Comte, Emile Durkheim, dan Sir Herbert Spencer.

Periode solidifikasi Kerangka waktu kombinasi adalah periode setelah Konflik Luar Biasa Berikutnya hingga tahun 1960-an. Disebut penyatuan dengan alasan bahwa cara menyikapi ilmu komunikasi sebagai sosiologi yang multidisiplin (mencakup berbagai ilmu) mulai terjadi. Siklus dan Kemampuan Komunikasi Menurut Spesialis Ilmu komunikasi mulai dikenal pada masa solidifikasi yang dipisahkan oleh tiga hal, khususnya: Penerimaan adopsi

istilah yang seragam. Pengembangan buku-buku penting yang mengkaji makna dan siklus komunikasi. Ada ide standar tentang esensi interaksi komunikasi.

Beberapa tokoh yang memiliki andil besar dalam kemajuan ilmu komunikasi pada periode ini adalah Harold D. Lasswell, Kurt Lewin, Carl I. Hovland, Paul F. Lazarsfeld, Claude E. Shannon, dan Wilbur Schramm. Masa Inovasi Komunikasi Sejak tahun 1960-an, perkembangan ilmu komunikasi semakin membingungkan dan mulai mendorong spesialisasi. Perkembangan pesat ilmu komunikasi tercermin dalam beberapa hal, yaitu: Jumlah perguruan tinggi yang memberikan fokus komunikasi pada program berkembang, dan tersebar di berbagai negara, seperti Amerika Latin dan Afrika. Jumlah hubungan ahli di bidang moneter juga berkembang, baik secara provinsi maupun global. Jumlah habitat kerja inovatif komunikasi juga meningkat.

2.1.3 Unsur-unsur komunikasi

Untuk membuat komunikasi yang sukses, maka, pada saat itu, siklus komunikasi harus mengandung komponen komunikasi. Komponen komunikasi pada dasarnya harus terdiri dari enam hal, lebih spesifiknya; sumber, komunikator, pesan, saluran, komunikasi itu sendiri, dan dampak. Adapun unsur komunikasi secara umum yaitu;

1. Sumber sebagai salah satu komponen dalam komponen komunikasi adalah premis yang digunakan dalam menyampaikan pesan dan digunakan untuk memperkuat pesan yang akan disampaikan. Sumber

sebagai salah satu komponen dalam komponen komunikasi dapat menjadi substansial dalam struktur yang berbeda. Sumber dapat berupa individu, organisasi, buku, catatan, dll.

2. Komunikator sebagai salah satu komponen komunikasi dapat dipersepsikan sebagai individu yang membawa dan menyampaikan pesan. Dalam komunikasi, komunikator memainkan pekerjaan yang signifikan untuk memutuskan kemajuan dalam mempengaruhi komunikan (penerima pesan). Komunikator harus memiliki hal yang tepat untuk memilih tujuan dan memilih respon yang akan dicapai. Sebelum menyelesaikan kerjasama komunikasi, komunikator harus mempertimbangkan apakah komunikan dapat menangkap pesan yang disampaikannya. Komunikator juga harus memiliki keputusan untuk memutuskan media yang akan digunakan untuk mengkoordinasikan dampak sehingga mereka lebih mampu dalam mencapai tujuan.
3. Pesan sebagai salah satu bagian dalam komunikasi dapat dilihat sebagai bahan yang diberikan oleh komunikator kepada komunikan. Pesan dapat disampaikan oleh komunikator dengan berbagai cara, misalnya melalui kata-kata, wacana, tanda dan penampilan. Pesan sebagai salah satu bagian dalam bagian komunikasi dapat menjadi signifikan dalam berbagai desain.
4. Saluran adalah media untuk menyampaikan pesan atau sering juga disinggung sebagai media surat menyurat. Media komunikasi dapat dibagi menjadi dua kelas, yaitu media komunikasi pribadi dan media

komunikasi massal. Media komunikasi individu digunakan oleh sekitar dua orang untuk berkomunikasi satu sama lain. Media komunikasi ini bersifat pribadi, sehingga barang-barangnya tidak dapat dirasakan oleh banyak orang.

5. Komunikasi sebagai satu bagian dalam bagian komunikasi dapat dikenali di berbagai kelas, mulai dari kecenderungannya, jelas, hingga jumlah orang yang terlibat dengannya. Komponen-komponen komunikasi ini pada umumnya dikenal karena urutan kecenderungannya, yang dirangkai menjadi dua kelas, yaitu komunikasi verbal yang spesifik dan komunikasi non-verbal. Komunikasi Verbal - Komunikasi verbal adalah jenis komunikasi yang memanfaatkan gambar verbal. Penggambaran verbal ini dapat dirasakan dalam struktur lisan atau terorganisir. Komponen komunikasi verbal dapat dilakukan oleh setidaknya dua individu melalui koneksi langsung dan pribadi tanpa jarak atau perangkat keras yang berubah menjadi media.
6. Dampak adalah komponen komunikasi yang mempunyai arti sebagai produk akhir komunikasi. Dampak komunikasi dapat berbeda dan harus terlihat dalam tiga kelas: Keyakinan, adalah mentalitas dan penilaian individu tentang masalah tertentu. Penilaian umum, adalah evaluasi sosial dari suatu masalah berdasarkan cara berpikir informasi yang paling umum. Penilaian bagian yang lebih besar, dapat dianggap sebagai penilaian yang didukung oleh sebagian besar populasi umum atau masyarakat.

2.1.4 Fungsi dan tujuan Komunikasi

Komunikasi, jelas tidak hanya membahas masalah data dan pesan dan informasi realitas. Lebih dari itu, ia juga menggabungkan latihan di antara orang-orang dan pertemuan yang terkait dengan informasi realitas sebagai pemikiran, dan bahkan pikiran kreatif. Ada empat kemampuan komunikasi dalam pandangan sistem William I. Gordon (Deddy, 2010), yakni:

1. Komunikasi Sosial

Kemampuan komunikasi sebagai ramah pada dasarnya menunjukkan bahwa penting untuk membangun ide diri kita, penyelesaian diri, untuk ketahanan, untuk mendapatkan kepuasan, menjauhkan diri dari ketegangan dan tekanan, antara lain melalui yang menarik, dan menumbuhkan asosiasi dengan orang lain. Yang dapat dibuktikan dalam kemampuan ramah ini adalah kemampuan sosial. Peneliti sosial melihat bahwa budaya dan memiliki hubungan yang setara, mirip dengan sisi mata uang yang berbeda. Budaya ternyata menjadi penting untuk melakukan. Selanjutnya, dengan demikian, juga memutuskan, mengikuti, menciptakan atau memperoleh budaya.

2. Komunikasi Ekspresif

Terkait erat dengan komunikasi sosial adalah komunikasi ekspresif yang dapat dilakukan baik sendiri maupun berkelompok. Komunikasi ekspresif tidak secara otomatis bertujuan untuk mempengaruhi orang lain, tetapi dapat dilakukan selama komunikasi tersebut menjadi alat untuk menyampaikan perasaan (emosi) kita. Perasaan ini dikomunikasikan melalui pesan nonverbal.

3. Komunikasi Ritual

Terkait erat dengan komunikasi sosial adalah komunikasi ritual, yang biasanya dilakukan secara kolektif. Sebuah komunitas sering melakukan berbagai upacara sepanjang tahun dan sepanjang hidup yang oleh para antropolog disebut sebagai ritus peralihan mulai dari upacara kelahiran, khitanan, ulang tahun, pertunangan (lamaran, tukar cincin), siraman, pernikahan, peringatan pernikahan, hingga upacara kematian. Dalam peristiwa ini orang mengucapkan kata-kata atau melakukan perilaku simbolis.

Komunikasi memiliki tujuan tersendiri. Berikut ini adalah tujuan komunikasi sebagaimana dikutip didalam buku yang berjudul Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi karya Onong Uchjana Effendy:

a. Perubahan sikap

Salah satu tujuan komunikasi adalah mengubah sikap individu. Perubahan ini dapat terjadi setelah batas interaksi komunikasi terjadi.

b. Perubahan Pendapat

Komunikasi juga berarti mengubah cara pandang seseorang. Perubahan penilaian dapat terjadi selama siklus komunikasi atau setelahnya. Sangat bergantung pada bagaimana penyampaian dilakukan oleh komunikator.

c. Perubahan perilaku

Satu lagi alasan untuk komunikasi adalah untuk mengubah perilaku. Untuk situasi ini, perubahan perilaku dapat terjadi jika ada kecocokan antara apa yang dikatakan komunikator dan komunikan. Penyampaian ini juga bergantung pada validitas komunikator yang sebenarnya.

d. Transformasi sosial

Perubahan sosial juga dapat terjadi melalui siklus komunikasi. Perubahan minat yang baik sesuai dengan iklim di mana komunikasi terjadi.

2.1.5 Jenis- jenis komunikasi

Pada umumnya, setiap orang dapat berbicara satu sama lain, makhluk individu maupun makhluk ramah yang umumnya memiliki kebutuhan untuk berbicara satu sama lain. Namun, tidak semua orang berbakat dalam menyampaikan, karena itu berbagai pendekatan untuk menyampaikan data diperlukan. Dilihat dari pendekatan penyampaian datanya dapat dibedakan menjadi surat menyurat verbal dan non-verbal, sedangkan surat menyurat menurut sifatnya dapat dibedakan menjadi surat menyurat formal, surat menyurat biasa, dan surat menyurat nonformal, sebagai berikut:

1. Komunikasi pada umumnya berdasarkan penyampaian, setiap orang dapat berbicara satu sama lain karena manusia adalah hewan individu dan juga makhluk ramah yang umumnya memiliki kebutuhan untuk berbicara satu sama lain. Meskipun demikian, tidak setiap orang berbakat dalam menyampaikan, oleh karena itu diperlukan berbagai pendekatan untuk menyampaikan data. Mengingat penyampaian data dapat dipisahkan menjadi 2 (dua) yaitu

- a. Komunikasi verbal (Lisan)

Apa yang terjadi secara lugas dan tidak dibatasi oleh jarak, di mana kedua pemain dapat bertemu secara dekat dan personal. Misalnya, wacana antara dua individu

b. Komunikasi nonverbal (Tertulis)

Naskah, yang biasanya digunakan untuk menyampaikan kabar yang bersifat kompleks

2. Komunikasi dalam pengertian perilaku dapat dibagi menjadi:

a. Komunikasi formal, terutama komunikasi yang terjadi antara afiliasi atau asosiasi yang metodenya telah dikoordinasikan dalam rencana yang sah, misalnya kursus. Surat menyurat adat, khususnya surat menyurat yang terjadi dalam suatu afiliasi atau perkumpulan yang tidak ditentukan dalam suatu rencana yang sah dan tidak mendapat penetapan wewenang yang seharusnya tidak mempengaruhi kepentingan dari suatu afiliasi atau perkumpulan. Misalnya, kertas, fantasi, dan sebagainya.

b. Komunikasi nonformal, adalah surat menyurat yang terjadi antara surat menyurat formal dan surat menyurat biasa, terutama surat menyurat yang berkaitan dengan pelaksanaan tugas pekerjaan yang bersifat hierarkis atau definitif dengan pelaksanaan hubungan afiliasi atau perkumpulan. Misalnya, ulang tahun tentang peringatan asosiasi.

3. Komunikasi Dilihat dari Koherensi Berdasarkan kesesuaiannya, komunikasi dapat dibagi menjadi:

a. Komunikasi Langsung, khususnya siklus komunikasi diselesaikan secara langsung tanpa bantuan orang ketiga perantara atau media komunikasi yang ada dan tidak dibatasi oleh jarak.

- b. Komunikasi tidak langsung, yaitu siklus komunikasi yang diselesaikan dengan bantuan pihak luar atau bantuan instrumen media komunikasi.
4. Komunikasi yang Bertujuan. Komunikasi Mengingat alasan komunikasi dapat dikenali sebagai berikut:
- a. memberikan wacana
 - b. Memberikan Pembicaraan
 - c. Wawancara
 - d. Melayani pesanan
5. Komunikasi Dilihat dari Derajatnya Mengingat Perpanjangan, komunikasi dapat dikenali sebagai berikut:
- a. Komunikasi Dalam Negeri Komunikasi ke dalam dapat dibagi menjadi 3 (tiga) macam, yaitu:
 - 1. Komunikasi vertikal yang terjadi sebagai komunikasi dari perintis kepada individu, seperti permintaan, celaan, pujian, dll
 - 2. Bahkan komunikasi yang terjadi dalam lingkup pergaulan atau organisasi antar individu yang memiliki kedudukan setara.
 - 3. Komunikasi sudut ke sudut yang terjadi dalam lingkup pergaulan atau organisasi antar individu yang memiliki berbagai situasi di tempat-tempat yang tidak disesuaikan ke atas.
 - b. Komunikasi Eksternal yang terjadi antara perkumpulan atau organisasi dengan daerah setempat di luar perkumpulan atau

organisasi tersebut. Komunikasi luar diharapkan dapat memperoleh pemahaman, kepercayaan, bantuan dan partisipasi dengan daerah setempat. Komunikasi dengan pertemuan luar dapat muncul sebagai:

1. Karya, presentasi, kemajuan, dll.
2. Wawancara publik.
3. Siaran TV, radio, dll.
4. Asisten sosial.

c. Komunikasi mengingat jumlah yang berkomunikasi

Komunikasi dilihat dari jumlah individu yang memberikan, dapat dipisahkan menjadi:

1. Komunikasi Individu, yaitu komunikasi yang terjadi secara individu atau individu antara individu dan individu yang melihat hal-hal pribadi juga.
2. Komunikasi Kelompok, yaitu komunikasi khusus yang terjadi dalam kelompok sehubungan dengan hal-hal yang menyangkut kepentingan perkumpulan. Perbedaan dengan komunikasi individu adalah komunikasi ini lebih terbuka daripada komunikasi individu.

d. Komunikasi Mengingat Peranan Individu

Dalam komunikasi ini, pekerjaan individu sangat mempengaruhi hasil dari siklus komunikasi. Berikut ini adalah beberapa jenis komunikasi sehubungan dengan peranan individu, termasuk:

1. Komunikasi antara orang dengan orang lain. Komunikasi ini terjadi dengan santai dan santai, orang-orang yang bertindak sebagai komunikator dapat mempengaruhi orang lain.
2. Komunikasi di antara orang-orang dan iklim yang lebih luas. Komunikasi ini terjadi karena orang yang dirujuk memiliki kemampuan tinggi untuk menjalin hubungan dengan iklim yang lebih luas.
3. Komunikasi antara orang-orang dengan setidaknya dua kelompok. Dalam komunikasi ini, singular berfungsi sebagai mediator antara setidaknya dua pertemuan, sehingga kapasitas yang luar biasa diharapkan menjadi konsonan yang ramah.

e. Komunikasi Berbasis Jaringan

Di dalam suatu asosiasi atau organisasi, komunikasi akan diselesaikan mengingat kerangka kerja yang ditetapkan dalam organisasi tersebut. Komunikasi dalam organisasi ini dapat dibagi menjadi:

1. Komunikasi jaringan berantai, yaitu komunikasi terjadi sesuai saluran progresif hierarkis dengan jaringan pesanan sehingga mengikuti desain komunikasi yang tepat.
 2. Jaringan komunikasi lingkaran, yaitu komunikasi yang terjadi melalui saluran komunikasi yang dibentuk seperti desain lingkaran.
 3. Komunikasi jaringan bintang, yaitu komunikasi yang terjadi melalui saluran fokal dan lebih terbatas.
- f. Komunikasi Berdasarkan Ajaran Informasi

Komunikasi dalam hal ajaran informasi dapat dipisahkan menjadi:

- a. Komunikasi satu arah, khususnya komunikasi yang dijalankan secara eksklusif oleh satu pihak (satu arah komunikasi).
- b. Komunikasi dua arah, yaitu komunikasi khusus yang sederajat (komunikasi dua arah berbeda).
- c. Komunikasi ke atas, yaitu komunikasi khusus yang terjadi dari bawahan ke atasan.
- d. Komunikasi ke bawah, yaitu komunikasi khusus yang terjadi dari atasan ke bawahan
- e. Komunikasi ke samping, yaitu komunikasi khusus yang terjadi antara individu-individu yang memiliki kedudukan yang setara.

2.2 Komunikasi Massa

2.2.1 Pengertian Komunikasi massa

Komunikasi Massa adalah pesan yang disampaikan melalui komunikasi yang luas kepada sejumlah besar individu. Pembatasan komunikasi massa ini ditambah lagi pada bagian komunikasi massa yang memuat pesan, dan komunikasi luas (seperti surat kabar, majalah, radio, televisi dan film) serta keramaian. Wilbur Schramm mengungkapkan bahwa untuk terjadinya suatu gerakan komunikasi, setidaknya diperlukan tiga bagian, yaitu sumber, gosok belakang, tujuan, atau komunikator, pesan, komunikan. Jika salah satu dari ketiga bagian ini tidak ada, maka komunikasi tidak dapat terjadi. Menurut Tan dan Wright dalam Liliwei, komunikasi massa adalah jenis komunikasi yang memanfaatkan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massa, dalam skala besar, hidup berjauhan, sangat heterogen dan menimbulkan dampak tertentu.

Sesuai Wright, komunikasi massa ditandai berkaitan dengan tiga atribut:

- a. Komunikasi massa ditujukan untuk kerumunan yang cukup besar, heterogen, dan tidak dikenal.
- b. Pesan-pesan yang sebagian besar tersebar, sering dipesan untuk menjangkau sebanyak mungkin orang banyak yang dapat diharapkan secara wajar pada saat yang sama dan sifatnya tidak kekal.

- c. Komunikator umumnya akan atau bekerja dalam asosiasi yang kompleks dengan biaya yang luar biasa.

2.2.2 Fungsi Komunikasi Massa

Komunikasi adalah salah satu latihan sosial yang kemampuannya di mata publik. Sebagaimana dikemukakan oleh Robert K. Merton, kemampuan latihan sosial memiliki dua sudut pandang, yaitu kemampuan nyata adalah kemampuan asli yang diinginkan, dan kedua, kemampuan tidak asli atau tersimpan (*inert ability*), yaitu kemampuan yang tidak diinginkan. kemampuan. Setiap kemampuan ramah di arena publik membuat dampak praktis dan tidak berguna. Terlepas dari kemampuan nyata dan kemampuan tidak aktif, setiap gerakan persahabatan juga berfungsi untuk memunculkan kemampuan sosial lainnya, bahwa orang-orang memiliki keserbagunaan yang sangat luar biasa. Orang dapat mengubah kemampuan sosial mereka yang dianggap berisiko bagi diri mereka sendiri. Misalnya, pemusnahan kekotoran batin yang dilakukan oleh otoritas publik, dari satu perspektif adalah untuk membebaskan masyarakat pada umumnya dari praktik-praktik kemerosotan, namun sekali lagi, kegiatan pemusnahan kekotoran batin yang tidak diikuti dengan pembaruan kerangka kerja akan benar-benar menimbulkan ketakutan bagi otoritas pemerintah di luar negeri. tentang masa depan mereka karena mereka merasa bahwa kegiatan mereka terus-menerus diawasi dan ditakuti. Kekurangan dari perbaikan kerangka kerja yang baik dan ketakutan akan benar-benar melahirkan keturunan (bersama) model kekotoran batin baru

yang lebih kompleks. Ada berbagai perspektif tentang kemampuan komunikasi massa. Padahal pada umumnya unsur-unsur komunikasi massa termasuk (Nurudin, 2007: 66-93):

1. Fungsi Informasi

Menyampaikan data dengan cepat kepada massa adalah kemampuan utama komunikasi massa. Melalui komunikasi luas yang digunakan, data yang telah dikumpulkan dan dibundel kemudian disebarkan ke banyak orang.

2. Fungsi Hiburan

Hiburan juga merupakan salah satu elemen lain dari komunikasi massa menggunakan komunikasi yang luas. Kami menyadari bahwa komponen pengalihan yang paling substansial dan nyata dalam komunikasi luas terdapat pada media televisi bila dibandingkan dengan komunikasi luas lainnya. Khusus untuk televisi swasta, tayangan atau tayangan dengan seluk-beluk hiburan sangat terlihat. Bagaimanapun, masih ada campuran dengan kemampuan yang berbeda seperti pengiriman data, dan sebagainya.

3. Fungsi Persuasi

Pengaruh sebagai salah satu unsur komunikasi massa, khususnya kapasitas komunikasi luas untuk mempengaruhi orang banyak untuk melakukan sesuatu sesuai apa yang disajikan oleh komunikasi luas yang

dimaksud. Model: publikasi, artikel, surat dari pembaca yang menarik.

Pengaruh bisa datang dalam banyak struktur:

- a. menegaskan atau memperkuat perspektif, keyakinan, atau nilai seseorang;
- b. mengubah mentalitas, keyakinan, atau nilai individu;
- c. untuk menggerakkan seseorang untuk menindaklanjuti dengan sesuatu; dan
- d. menyajikan moral, atau menangani kualitas tertentu.

4. Fungsi Transmisi Budaya

Peristiwa perubahan atau perubahan budaya atau kualitas sosial dalam populasi secara keseluruhan, tidak dapat dipisahkan dari efek samping dari komunikasi luas dalam mengenalkan wilayah lokal dunia dengan mayoritas. Hal ini juga sesuai dengan perkembangan kemajuan informasi dan surat menyurat yang telah memasuki berbagai aspek kehidupan individu, termasuk masyarakat.

5. Fungsi untuk Mendorong Kohesi Sosial

Lampiran mendekati asosiasi. Kesatuan Hiburan berbasis web sebagai salah satu komponen komunikasi massal, menunjukkan bahwa komunikasi luas berpartisipasi dalam melibatkan orang untuk berkonsolidasi. Misalnya: ketika komunikasi yang luas mengajarkan

tentang pentingnya kesepakatan yang tegas, media secara tidak langsung bekerja untuk membuat solidaritas sosial bagi daerah setempat.

6. Fungsi Pengawasan

Kemampuan otoritatif dilengkapi dengan simpang susun yang luas adalah untuk mengontrol lingkungan umum. Papan dapat dicapai dengan komunikasi luas seperti kontrol ramah, peringatan dini dan dampak. Misalnya: memberikan klarifikasi tentang penganiayaan mental di Indonesia merupakan salah satu bukti kewaspadaan kepada masyarakat sehari-hari tentang bahaya dan risiko adu mental. Memberikan wawasan tentang kasus-kasus yang sah juga merupakan representasi dari kontrol sosial melalui komunikasi yang luas.

2.2.3 Karakteristik Komunikasi massa

Di depan dan komunikasi individu ada pemanfaatan banyak saluran, dengan banyak peluang berharga untuk mengirim dan menerima pesan, dan dengan proses komunikasi yang kompleks. Jalannya komunikasi massal lebih membingungkan daripada penciptaan dan pemanfaatan pesan menonjol dari berbagai struktur atau jenis komunikasi. Pesan media diterima dan dikonsumsi oleh banyak orang yang heterogen dan asing. Pesan komunikasi yang luas dibuat oleh pertemuan tertentu, dan sebagian besar sulit untuk mengatakan siapa yang cocok. Pekerjaan media melintasi sejumlah besar dan wilayah. Media elektronik benar-benar mengacaukan bagian dan pola penciptaannya dibandingkan media cetak. Dalam sebuah kreasi televisi, misalnya, termasuk

penciptanya esai konten, berbagai penghibur, pembuat, ketua, administrator kamera dan tim yang berbeda, serta pembawa acara dan lain-lain. Program-program TV merupakan konsekuensi dari partisipasi berbagai perkumpulan yang memainkan berbagai peran dan karya. Dengan cara ini, komunikasi massa dijelaskan oleh berbagai variabel, khususnya:

- a. Pesan komunikasi massa disampaikan oleh asosiasi yang membingungkan,
- b. Sebuah kendaraan untuk duplikasi pesan yang tepat, dan
- c. Pesan disebarluaskan ke banyak orang yang tak terhitung jumlahnya secara bersamaan. Penyelidikan komunikasi massa menggabungkan standar asosiasi penciptaan, hubungan sosial, politik, dan moneter yang ada antara asosiasi media dan massa.

Komunikasi massa, semua hal dipertimbangkan, dibuat dan dikonsumsi oleh orang-orang. Asosiasi komunikasi yang luas memiliki barang untuk dijual dan orang banyak adalah kliennya. Titik fokus pemeriksaan komunikasi massa dapat dibedakan dalam berbagai hal, misalnya latar belakang sejarah komunikasi massa, praktik peliputan berita, regulasi media, dan dampak media. Penelitian komunikasi massa menggabungkan organisasi dan siklus media, misalnya, penyebaran data dan dampak media seperti pengaruh dan kontrol penilaian umum.

Kualitas Komunikasi Massa menurut William R. Waterways et al:

- a. Satu arah.
- b. Umumnya ada siklus pilihan (crowd).
- c. Hubungi banyak orang.
- d. Berfokus pada target yang tidak ambigu, divisi.
- e. Dipimpin oleh organisasi yang bersahabat (media/pers); media dan masyarakat saling mempengaruhi/asosiasi

2.2.4 Proses Komunikasi Massa

Siklus komunikasi tidak sama dengan komunikasi dekat dan pribadi. Karena gagasan komunikasi massa yang mempengaruhi banyak individu, siklus komunikasi sangat membingungkan dan membingungkan. Jalannya komunikasi massa seharusnya berlangsung sebagai:

1. Distribusi dan dapatkan informasi untuk cakupan yang sangat besar. Jadi jalannya komunikasi massa menyebarkan data sosial dalam jumlah besar. Misalnya, saat Seputar Indonesia berkomunikasi di RCTI, selama ini bisa disaksikan banyak orang (pengamat).
2. Jalannya komunikasi massa juga diselesaikan dalam satu arah, yaitu dari komunikator kepada komunikan. Ada sangat terbatas pintu terbuka untuk wacana dua arah antara sumber dan penerima pesan.
3. Jalannya komunikasi massa terjadi tidak merata antara komunikator dan komunikan, membuat komunikasi di antara mereka menjadi datar dan singkat.

4. Jalannya komunikasi massa juga terjadi tidak asli (non-individu) dan tidak diketahui. Misalnya, tidak sulit untuk dengan cepat mencari tahu siapa jenius di balik pameran yang dilakukan oleh kelompok tertentu.
5. Proses komunikasi massa juga terjadi mengingat keterkaitan kebutuhan (pasar) di mata publik. Karena permintaan pasar, laporan massa lebih cenderung.

2.3 Broadcasting

2.3.1 Pengertian Broadcasting

Broadcasting atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah communication adalah keseluruhan jalannya penyampaian komunikasi mulai dari kesiapan bahan kreasi, kreasi, susunan bahan transmisi, kemudian pada saat itu, mengkomunikasikan hingga berkumpulnya transmisi oleh penonton/penonton dalam satu kesatuan.(Hidajanto Djamal, 2011)

Penyiaran adalah proses penyampaian pesan ke berbagai area secara bersamaan baik melalui satelit, radio, televisi, komunikasi data tentang asosiasi, dan sebagainya, dan juga dapat digambarkan sebagai organisasi server-ke-klien yang menyebarkan data ke berbagai klien segera. sesuai dengan akses yang memuaskan. cepat dari sumber video atau suara. Kalimat telekomunikasi berlaku untuk semesta televisi dan radio. Di mana dunia penyiaran sebagian besar menonjol, terutama bagi kaum muda. Macam-macam manifestasi yang ditangani oleh asosiasi komunikasi antara lain: Profil Hirarki (Profil Perusahaan), Program Televisi (Program TV), Video Musik

(Video Genggam), Distribusi Televisi (Iklan TV). Berikut adalah beberapa pengertian Broadcasting (penyiaran):

1. Ben H. Henneke Seorang master radio transmisi mencirikan Penyiaran sebagai "Pelaporan Radio hanyalah upaya untuk menyampaikan data yang mungkin mencapai jutaan, dikoordinasikan ke audiens tunggal dan komunikasi selesai tepat ketika audiens mendengar, memahami, tertarik dan kemudian menindaklanjuti apa yang dia dengar "(Penyiaran hanyalah upaya untuk menyampaikan data untuk menceritakan sesuatu. Meskipun data dapat mencapai sejumlah besar anggota audiens, itu difokuskan pada anggota audiens secara mandiri dan komunikasi indah ketika anggota audiens mendengarkan, memahami, dan merasa tertarik, kemudian, pada saat itu, lakukan apa yang dia dengar).
2. J. B. Wahyudi (1996) Seperti yang ditunjukkan oleh J.B. Wahyudi Penyiaran (broadcasting) adalah:
 - a. Jalannya komunikasi dari sorot kerumunan orang, yang merupakan jalur pengiriman data dari individu atau pembuat (panggilan) ke masyarakat umum melalui cara yang paling umum untuk berkomunikasi gelombang elektromagnetik atau lebih tinggi.
 - b. Penyiaran yang dapat disamakan dengan kata penyiaran, adalah gerakan khusus dari segala jenis yang memungkinkan radio dan transmisi yang menggabungkan perspektif, peralatan dan program yang ideal menggunakan kantor transmisi atau transmisi, baik di

darat maupun di luar angkasa dengan memanfaatkan gelombang elektromagnetik atau lebih tinggi gelombang yang akan dikomunikasikan secara umum. Terlebih lagi, dapat diperoleh masyarakat luas melalui input radio atau TV terlepas dari alat bantu.

3. Sesuai dengan Peraturan Nomor 32 Tahun 2002, telekomunikasi yang disebut telekomunikasi mempunyai arti penting penyelenggaraan penyiaran melalui kantor-kantor komunikasi serta kantor-kantor transmisi di darat, terapung, dan di luar angkasa dengan memanfaatkan jangkauan rekurensi radio (transmisi radio) sebagai gelombang elektromagnetik. yang berkembang biak melalui udara, link atau media yang berpotensi berbeda untuk diperoleh pada saat yang sama dan pada saat yang sama oleh masyarakat umum dengan gadget penerima siaran. Dari ketiga pengertian tersebut, dapat diduga bahwa telekomunikasi adalah cara yang digunakan untuk mengirimkan data atau menyiarkan siaran ke berbagai daerah melalui transmisi elektromagnetik, untuk sementara waktu dapat diperoleh oleh masyarakat umum (crowd) dengan memanfaatkan pemancaran siaran. gadget seperti radio, TV, informasi komunikasi pada organisasi. Selain itu, media yang berbeda. Oleh karena itu, sesuai dengan definisi di atas, ada lima keadaan langsung yang harus dipenuhi agar penyiaran dapat terjadi. Jika salah satu keadaan tidak ada maka tidak bisa disebut broadcast. Lima keadaan bilamana diatur menurut apa yang seharusnya diadakan pada awalnya adalah sebagai berikut:

- a. Harus ada jangkauan pengulangan radio yang dapat diakses.
- b. Harus ada metode untuk mengirim (transmisi)
- c. Harus ada transmisi yang mendapatkan gadget (penerima).
- d. Harus ada transmisi (program atau kesempatan)
- e. Harus diakui sepanjang waktu/pada saat yang sama

2.3.2 Kategori dalam Broadcasting

Mengenai beberapa kategori dalam berkomunikasi/penyiaran, antara lain:

1. Berita / News

Berita atau news dalam berkomunikasi merupakan perkembangan jurnalis, sarjana, pakar, dan penyiar berita.

2. Penciptaan/ Production

Kreasi dalam mengkomunikasikan merupakan perkembangan dari rencana pertunjukan, perbaikan, penyusunan, persiapan, dan judul pertunjukan.

3. Tugas khusus/ Technical Operation

Tugas khusus dalam berkomunikasi menjalankan semua itu mulai dari pembuatan langsung hingga pengiriman desain PC hingga videografik, pengubahan, dan aktivitas kamera. (Sylvia Rheny, 2022)

2.3.3 Jenis media Broadcasting

Media Broadcasting terbagi beberapa jenis diantaranya :

1. Media Cetak

Media cetak diingat untuk media yang dapat menyampaikan data dalam jangkauan yang benar-benar luas, misalnya: Koran, majalah, banner, dan sebagainya.

2. Media Elektronik

Media yang membutuhkan sumber energi listrik untuk dapat dimanfaatkan. Ada media elektronik yang memanfaatkan kabel dan remote. Media elektronik lebih cepat dan mencakup wilayah yang sangat luas.

3. Media Online

Media online merupakan gabungan dari dua jenis media sebelumnya. Bedanya, diperlukan koneksi internet untuk mengakses media tersebut.
(Sylvia Rheny, 2022)

2.3.4 Pengertian Kameramen

Kameramen merupakan individu yang bertanggung jawab untuk merekam visual/gambar sebagai bahan normal untuk membuat berita selama penggabungan. Juru kamera mengambil bagian penting dalam media yang berbeda. Karena dalam setiap shot, pilihan untuk menampilkannya mengandung beberapa bagian, khususnya informasi, suara/suara dan video/gambar. Dengan untuk semua maksud dan tujuan tidak ada

visual/gambar yang membantu suara dari data yang didapat, acara yang diberikan tidak mendapatkan reaksi dari penonton. Juru kamera harus mampu dan cekatan menggunakan peralatan yang dimilikinya untuk menghasilkan gambar yang terlihat indah, menarik dan tidak tipis. Seorang juru kamera juga harus memiliki pilihan untuk mengatur hal-hal yang akan ditampilkan dalam gambar di tempat yang memuaskan mata atau bisa dikatakan dengan desain yang tepat. Ada beberapa posisi yang seharusnya bisa dilakukan oleh seorang Kameraman. Sebagian posisi yang bisa dilakukan juru kamera adalah sebagai pionir program (PD), fasilitator inklusi langsung, juru kamera langsung, juru kamera studio dan juru kamera inklusi..(Iqra' al-Firdaus, 2010)

2.3.5 Fungsi Kameramen

Kameramen menolong sutradara dalam upaya penerjemahan dari bahasa tulisan ke bahasa visual. *Angle* pemungutan foto memastikan keberhasilan penyampaian informasi. Guna memperoleh foto yang baik dan butuh dicermati antara lain:

1. Gerakan Kamera
2. Angle Kamera
3. Continuity
4. Close Up

Beberapa prosedur pemotretan dapat dikenal melalui bahasa kamera yang merupakan bahasa standar transmisi di seluruh dunia. Jadi bahasa ini pada umumnya digunakan di semua pembukaan televisi.

- a. ECU : Extreme close-up (shot yang detail)
- b. VCU : Very close-up (shot muka, dari dahi ke dagu)
- c. BCU : Big close-up (seluruh kepala)
- d. CU : Close up (dari kepala sampai dada)
- e. MCU : Medium close-up (dari kepala sampai perut)
- f. MS : Medium shot (seluruh badan sebelum kaki)
- g. Knee : Knee Shoot (dari kepala hingga lutut)
- h. MLS : Medium long shot (keseluruhan badan)
- i. LS : Long shot (keseluruhan, $\frac{3}{4}$ sampai $\frac{1}{3}$ tinggi layar)
- j. ELS : Extra long shot (XLS), long shot yang lebih ekstrim

Untuk jenis shot yang sering digunakan adalah :

- a. Long Shot atau Full Shot, keseluruhan
- b. Wide Shot atau Cover Shot, keseluruhan obyek dalam adegan
- c. Close Shot atau Tight Shot, kelihatan detail
- d. Shooting Groups of people, bisa single shot, two shot, three shot dst sebagai gambaran keseluruhan. (Morissan,2010)

2.3.6 Gerakan kamera

Pada pembuatan film atau video klip kamera perlu melakukan pergerakan secara bebas karena hal itu mempengaruhi sudut serta ketinggian. Gerakan pada kamera ini memiliki fungsi untuk mengikuti objek. Dalam pengambilan gambar seorang kameraman harus dapat mengenakan kameranya agar dapat memperoleh gambar yang menarik untuk ditampilkan. Berikut ini merupakan pergerakan kamera yang dapat menghasilkan gambar berbeda :

- a. Zoom in / out Mendekatkan atau menjauhkan obyek dengan menggunakan kontrol zoom.
- b. Panning Gerakan kamera secara mendatar (horisontal) ke kanan maupun ke kiri.
- c. Tilting Pergerakan kamera ke atas atau ke bawah.
- d. Dolly Kedudukan kamera di atas landasan beroda, sehingga kamera dapat di gerakkan kemana saja secara halus.
- e. Follow Pergerakan kamera mengikuti obyek.
- f. Crane Shoot Pergerakan kamera yang di pasang di atas mesin beroda dan bergerak bersama kameraman.
- g. Fading Pengambilan gambar secara bertahap
- h. Framing Masuk atau keluarnya obyek pada bingkai / frame (frame in / frame out) (Pratista,Himawan, 2008 : 108)

2.4 Editing

2.4.1 Pengertian Editing

Editing adalah proses mengumpulkan dan mengorganisir bidikan atau gambar ke dalam sebuah adegan atau adegan. Rangkaian adegan disusun menjadi sebuah rangkaian, dan rangkaian pengelompokan tersebut disusun menjadi sebuah cerita yang utuh (Nugroho, 2014: 215). Dalam istilah dasar, mengubah menyiratkan cara yang paling umum untuk memilih dan mengaitkan gambar yang telah diambil dalam siklus penciptaan. Beberapa syarat penting dalam mengubah termasuk memiliki pilihan untuk mengikuti koherensi cerita (progres), mengikuti kesesuaian gambar dan perkembangan suara sehingga penonton tidak merasa bahwa film yang mereka tonton merupakan potongan-potongan gambar yang telah tergabung (Nugroho, 2014: 216).

Editing merupakan proses menata dan menggerakkan gambar dari video shooting / recording menjadi rekaman gambar yang enak dipandang. Biasanya pengeditan berkaitan dengan proses pascaproduksi, cut to cut, transisi, koreksi warna, pencampuran, dan lain sebagainya. Menurut Roy Thompson dan Christopher J. Bowen, (2009), Mengedit adalah cara paling umum untuk membentuk, mengamati, memilih, dan mengatur gambar dan suara dalam rekaman kreasi. Mengubah harus memberikan simbolisme yang kuat dan cerita yang signifikan berdasarkan konten yang telah diatur

sebelumnya, misalnya untuk terlibat, menerangi, untuk menghibur, menginformasikan, menginspirasi dan banyak lagi

2.4.2 Aspek Editing

Menurut (Pratista, 2008), Teknik mengedit memungkinkan pembuat film untuk memilih atau mengontrol 4 wilayah dasar, yaitu:

- a. Kontinuitas Grafik Produser film dapat mengubah bidikan dalam pandangan keselarasan realistis (kesamaan gambar). Koherensi yang realistis dapat dibingkai melalui komponen mise-en-scene dan sinematografi, dengan bagian-bagian variasi, struktur, pengembangan, fondasi, pakaian, pencahayaan, dan lain-lain. Dalam film, khususnya dalam perubahan tanpa henti, koherensi realistis biasanya tidak memungkinkan di antara pengambilan gambar.
- b. Aspek Ritmik Produser film memiliki kendali atas panjang atau rentang singkat suatu bidikan. Jangka waktu pengambilan gambar terkait erat dengan rentang saat pengambilan gambar, sehingga produser film memiliki kendali atas perubahan musikalitas seperti yang ditunjukkan oleh persyaratan akun dan selera. Produser dapat mengubah mood mereka yang berubah selama waktu pengambilan gambar yang sama (lebih terbatas atau lebih lama). Semakin terbatas rentang pengambilan gambar, semakin cepat musikalitas aktivitas. Lagi pula, semakin lama waktu pemotretan, semakin lambat kecepatan aktivitasnya.

- c. Aspek Spasial Pengeditan memungkinkan pembuat film memanipulasi waktu dan ruang. Efek ini memungkinkan mengambil masing-masing ditembak secara terpisah bahkan di lokasi dan waktu yang berbeda tanpa mempengaruhi kesinambungan narasi.
- d. Aspek Temporal Teknik pengeditan dapat memanipulasi waktu. Dalam shot berikutnya mungkin tidak akan terputus dalam waktu secara temporal (pengeditan kontinu), dan mungkin terjadi lompatan waktu (pengeditan diskontinu).

2.4.3 Bentuk Editing

Transisi adalah salah satu elemen terpenting dalam sutradara dan editor. Transisi membuat film atau video lebih mudah untuk ditonton. Jika penonton tidak merasakan transisi, maka penggunaan transisi akan disebut berhasil. Keberadaan transisi selalu ada, tetapi tidak diketahui. Ada beberapa jenis transisi selama proses pengeditan, di antaranya:

- a. Cut merupakan transisi yang paling umum digunakan dan tidak rumit. Digunakan saat klip A berakhir dan dilanjutkan dengan klip B tanpa ada efek pada saat transisi atau overlap. Biasanya digunakan untuk memberikan transisi antara shot wajah pemain dengan pemain lain saat dalam percakapan (Peacock, 2001).
- b. Fade Terdiri dari fade-in dan fade-out, biasanya digunakan dua per dua atau secara persorangan untuk mengisolasi unit cerita yang berbeda. Pada fade in digunakan untuk membuka adegan di mana intensitas gambar

akan menjadi lebih terang, sedangkan fade out digunakan untuk menutup adegan dan intensitas gambar akan berubah menjadi gelap. Fade dapat digunakan di antara sequence dalam posisi yang sama untuk menunjukkan berlalunya waktu. Fade juga digunakan untuk menunjukkan pengalihan ke setting lainnya. (H.M.Y. Biran, 1987).

- c. Dissolve Merupakan sebuah shot atau potongan gambar yang terjadi fade-out dan shot selanjutnya fade-in. Setiap shot atau gambar akan berevolusi atau berubah warna dan gambar (Peacock, 2001). Dissolve juga dapat diartikan sebagai campuran dari adegan pertama, yang kemudian diimbangi dengan perubahan sensitivitas gambar pada adegan kedua. Dissolve digunakan untuk mengatasi time lapse atau time shift yang hilang, atau untuk memuluskan perubahan adegan sehingga tidak terasa mendadak atau mengejutkan. (H.M.Y. Biran, 1987).

2.4.4 Pewarnaan Film/Video

Pewarnaan pada video merupakan proses kreatif di mana sinematografer dapat mewarnai film untuk meningkatkan suasana film. Evaluasi ragam bermaksud untuk menambahkan nada agar sesuai dengan subjek film. Setiap video yang diubah memerlukan perbaikan variasi untuk mendapatkan kondisi variasi, karena masalah pencahayaan yang mungkin dapat terjadi selama siklus pembuatan yang pada akhirnya akan mempengaruhi variasi dalam video. Yaitu dengan memanfaatkan dampak video, misalnya kontrol gambar, keseimbangan ragam, dan tinjauan ragam.

2.4.5 Tugas Editor

Editor juga mempunyai tugas dan fungsi yang penting dalam proses pembuatan film, karena proses editing merupakan langkah terakhir untuk membuat film lebih menarik (Ario Wibisono, 2011). Editor memiliki hak untuk membuat efek visual lebih baik dari sebelumnya. Editor memiliki tanggung jawab dan kewajiban setiap tahapan produksi , yaitu:

1. Pra Produksi

Membedah konten dengan melihat adegan-adegan yang tertulis dalam konten dan berbicara dengan kepala, Meneliti dengan divisi yang berbeda untuk memecah konten dari sudut pandang khusus, imajinatif, dan sensasional.

2. Produksi

Selama proses produksi ini editor tidak memiliki tugas dan kewajiban khusus, editor dapat membantu dan mengawasi jalannya shooting hingga ke meja editing.

3. Pascaproduks

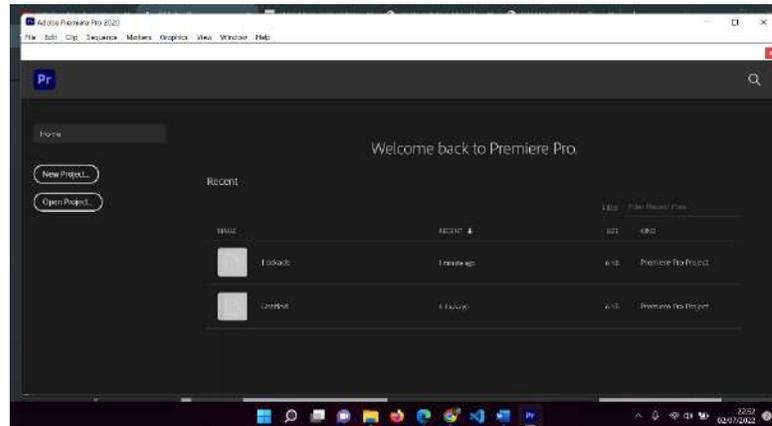
Editor mulai membuat shot - shot menjadi struktur skenario atau disebut rough cut, Hasil rough cut dipresentasikan kepada kepala dan pembuat, koreksi dihasilkan dengan menggunakan konsekuensi dari percakapan dengan kepala dan pembuat, dengan inovasi dan pikiran kreatif supervisor, ia membingkai konstruksi baru yang lebih baik.

Konstruksi baru ini, Perubahan terakhir adalah pencapaian dari struktur yang paling dicari, karena menyajikan dan menguji desain baru yang dihasilkannya kepada kepala dan pembuat, Merapikan perubahan terakhir (pengelolaan) hingga film selesai selama sistem perubahan (kunci gambar), Dalam penanganan suara dan musik, manajer dapat menjadi kaki tangan percakapan. Mengkarakterisasi efek audio dan musik untuk membentuk gambar dan suara terikat yang saling membantu

2.4.6 Aplikasi Editing Video Adobe Primer Pro

Adobe Premiere Pro merupakan software untuk melakukan editing video. Seperti yang ditulis oleh Razaq & Ispantoro (2011) dalam buku *The Magic of Movie Editing*, software keluaran Adobe Corporation ini sekarang biasanya digunakan untuk mengubah rekaman baik untuk film, iklan, dan lainnya. Adobe Primer Pro menikmati manfaat memiliki opsi untuk mengakui hampir semua augmentasi video, misalnya, .avi, .mov, .wmv, dan lainnya. Dalam buku tersebut juga disusun dasar-dasar perangkat presentasi dari Adobe premier pro.

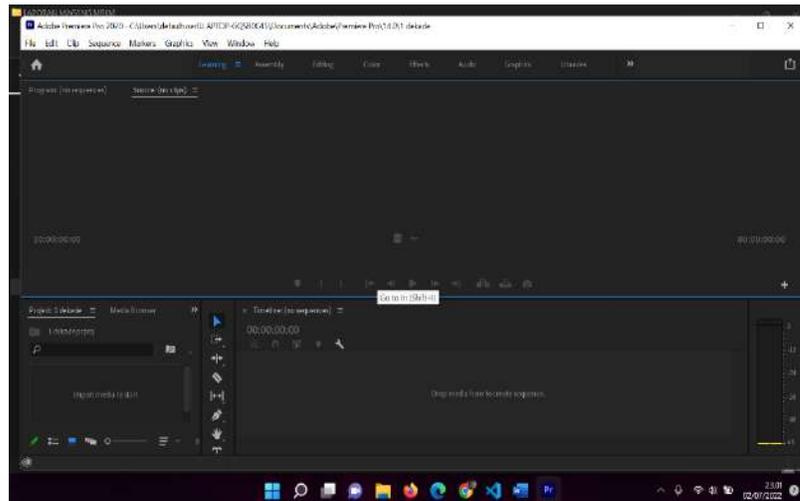
1. Tampilan Awal



Gambar 2. 1 Tampilan Awal Adobe Primer Pro

Tampilan awal adalah tampilan yang pertama kali muncul pada saat mengakses Adobe Primer Pro. Cara mengakses Adobe primer pro yaitu *double* klik pada *icon* yang ada di *dektop* atau liat didaftar program.

2. Lingkup Kerja Adobe primer Pro



Gambar 2. 2 Lembar Kerja Adobe Premiere Pro

Sebagai aturan umum, area kerja Adobe Debut Expert terdiri dari beberapa bagian mendasar yang harus terlihat seperti yang ditampilkan pada gambar:

- a. Menu Bar adalah menu yang berisi pull down menu. Petunjuk langkah demi langkah untuk memanfaatkan menu ini adalah dengan menjepret atau memanfaatkan alt+huruf yang digaris bawahi pada bilah menu.
- b. Standard tool Bar yang berisi banyak gambar sebagai kursus sederhana untuk permintaan tertentu. Perintah pada toolbar standar adalah perintah standar, misalnya baru, simpan, buka, duplikat, potong, cetak, atau lem.
- c. Preview (Lihat) adalah tampilan layar atau video yang berada di bawah menu bar yang menampilkan rekaman-rekaman dalam sistem perubahan, baik sebelum perubahan maupun yang sudah berlangsung.
- d. Timeline (jadwal) adalah menu yang digunakan untuk mengatur jangka waktu video yang akan diubah (miftakhul khoir, 2014)

2.5 New Media

2.5.1 Defenisi New Media

New Media diambil dari bahasa Inggris yang umumnya dapat kita uraikan sebagai media baru. Media yang dimaksud di sini adalah perantara atau pemandu dalam menyampaikan suatu pesan. Pesan tersebut dapat berupa informasi terbaru yang saat ini sedang diteliti oleh banyak individu.

Media baru mulai dari jenis komunikasi Computer Mediated Communication (CMC). Dalam buku Media Saat ini, beberapa sorotan atau kantor dirujuk di web, khususnya distribusi elektronik, pengalihan, jaringan, jurnal web, alat pencarian web, dan berbagai elemen termasuk mengunduh dan mentransfer informasi. (Rahma Santhi Zinaida, 2022)

2.5.2 Karakteristik New Media

Membahas tentang atribut media baru Dalam Mc Quail (2011:157) telah mengisolasi kualitas media baru dalam beberapa bagian menurut sudut pandang kliennya, seperti :

1. Intuitif (interaktivitas) : komunikator dan komunikan dapat saling berbagi atau bekerja sama secara langsung tanpa bertatap muka.
2. Kehadiran sosial atau (keramahan): pemanfaatan media dapat mendorong komunikasi individu dengan orang lain, misalnya (hiburan virtual, kurir blackberry, line, dan sebagainya).
3. Kemewahan media dimana media dapat mencakup lebih banyak orang dan mencakup banyak fakultas.

4. Kemandirian: klien memiliki kontrol atas substansi mereka sendiri dan bebas tanpa kontrol sama sekali
5. Komponen bermain: di media baru ada komponen hiburan dan ketololan.
6. Perlindungan: bersifat pribadi sebanding dengan konten.
7. Personalisasi: di mana konten dan penggunaan bersifat pribadi dan menarik.

Dari klarifikasi di atas mengenai penyampaian sifat media baru, dapat memberikan kejelasan tentang kontras antara media lama dan media baru, karena ada 7 (tujuh) bagian karakter sebagai perangkat pembeda di antara keduanya. Sehingga dapat membuat media baru menjadi perangkat unik yang tak terbantahkan memberikan potensi pintu terbuka dalam saran, hubungan sosial, jangkauan yang luas, derajat yang setara antara klien, mengandung banyak tujuan, dan bersifat pribadi.

2.5.3 Jenis-jenis New Media

Dalam Mc Quail (2011 :156) telah mengidentifikasi media baru menjadi lima kategori yang dibedakan berdasarkan jenis, penggunaan, konteks, dan kategori, yaitu:

1. Media komunikasi relasional, misalnya telepon seluler atau yang sering disebut (handphone) dan surat elektronik, misalnya (Email).
2. Media game intuitif adalah media berbasis PC atau aplikasi game.

3. Media Pencarian data adalah alat pencarian web atau sumber informasi yang memudahkan seseorang untuk melacak data di web, memanfaatkan awalan WWW (world wide web).
4. Media pendukung agregat adalah tujuan komunikasi informal, misalnya Facebook, Instagram, Way, Line dan sebagainya.
5. Penggantian media siaran adalah media yang dapat mempermudah klien untuk mengunduh konten, misalnya konten film, melodi, dan sebagainya.

2.5.4 Pengertian Media sosial

Van Dijk (2013), berpendapat bahwa hiburan berbasis web adalah tempat media yang menyoroti kehadiran klien yang bekerja dengan latihan dan upaya mereka yang terkoordinasi. Oleh karena itu, hiburan berbasis web harus terlihat sebagai media berbasis internet (fasilitator) yang memperkuat hubungan antara klien serta ikatan sosial. (Nasrullah, 2015:3). Hiburan virtual merupakan salah satu tahapan yang muncul di media digital. Dengan cara ini, melihat hiburan virtual saat ini tidak jauh berbeda dengan atribut yang digerakkan oleh media digital. Kualitas hiburan virtual adalah sebagai berikut:

1. Jaringan (network)

"Jaringan" dapat dipahami sejauh bidang inovasi, misalnya, rekayasa perangkat lunak yang menyiratkan kerangka kerja yang menghubungkan PC dan peralatan lainnya. Hiburan virtual memiliki kepribadian komunitas informal. Hiburan virtual bekerja dari desain sosial berbentuk jaringan atau web. Namun, sebagaimana ditekankan oleh Castells (2002),

konstruksi sosial atau asosiasi yang terbentuk di web bergantung pada inovasi data dalam perangkat keras mini. Organisasi yang dibingkai antara klien adalah organisasi yang secara inovatif diintervensi oleh gadget mekanis, seperti PC, ponsel, atau tablet. Kepribadian hiburan online adalah untuk membentuk sebuah organisasi antara klien di dunia maya terlepas dari kenyataan mereka mengenal satu sama lain atau tidak.

2. Informasi (information)

Data berubah menjadi elemen penting dari hiburan online. Karena berbeda dengan media lain di web, klien hiburan virtual membuat penggambaran kepribadian mereka, menghasilkan konten, dan terhubung berdasarkan data. Sejujurnya, data telah berubah menjadi semacam item dalam masyarakat data. Data diantisipasi, diperdagangkan, dan dikonsumsi yang menjadikan data sebagai produk penting sebagai jenis perusahaan bebas lainnya. Castells (2000: 28-76) dalam Nasrullah, 2015.

Memberikan lima atribut mendasar dari inovasi data, secara spesifik:

- a. Data adalah substansi ekonomi yang tidak murni
- b. Inovasi data berdampak pada masyarakat dan manusia.
- c. Inovasi data memberikan kemampuan atau akomodasi dalam penanganan data yang memungkinkan rasionalitas jaringan diterapkan pada siklus hierarkis dan moneter.
- d. Inovasi data dan dasar pemikiran mempertimbangkan kemampuan beradaptasi yang lebih menonjol, dengan hasil bahwa siklus, asosiasi, dan fondasi pasti dapat diubah dan struktur baru terus dibuat.

e. Inovasi individu telah dikonsolidasikan ke dalam kerangka kerja terpadu.

3. Arsip (Archive)

Bagi klien hiburan online, kronik menjadi orang yang memahami bahwa data telah disimpan dan dapat diakses kapan pun dan melalui gadget apa pun.

Kehadiran hiburan online memberikan penerimaan yang sangat besar terhadap kapasitas. Klien tidak pernah lagi berhenti dalam membuat dan menggunakan data, namun juga data tersebut telah menjadi bagian dari laporan simpanan. Saat mengakses hiburan berbasis web dan merekam hiburan virtual itu, klien akibatnya telah membuat ruang atau ruang penyimpanan informasi. Ruang penyimpanan informasi diisi oleh klien dan pintu masuk terbuka bagi siapa saja untuk masuk. (Nasrullah, 2015: 23).

4. Interaksi (Interactivity)

Orang penting dari hiburan online adalah pengaturan organisasi antara klien. Organisasi ini tidak hanya mempererat tali persaudaraan atau komunitas di dunia maya, tetapi juga harus membangun hubungan antara klien-klien tersebut. Misalnya, saling berkomentar atau saling memberi persetujuan "suka" dan berbagi data yang mereka "bagikan". (Nasrullah, 2015: 25).

5. Simulasi (Simulation) Sosial

Budrillard mengkomunikasikan kemungkinan rekreasi bahwa kesadaran yang asli dalam kepribadian orang banyak berkurang dan digantikan oleh realitas semu. Kondisi ini disebabkan oleh gambar-gambar yang dimunculkan oleh media terus-menerus. Kerumunan tampaknya tidak dapat mengenali apa yang asli dan apa yang ada di layar. Kerumunan adalah dengan semua akun di antara dunia nyata dan penipuan dengan alasan bahwa tanda-tanda di media tampaknya telah terlepas dari dunia nyata. (Nasrallah, 2015). Media tidak lagi menampilkan realitas, namun telah berubah menjadi eksistensinya sendiri, bahkan apa yang ada di media lebih asli dari realitas itu sendiri. Media kebenaran merupakan konsekuensi dari siklus reenactment, dimana penggambaran di media telah disampaikan dan ditiru oleh media menjadi realitas yang berbeda, sesekali apa yang disampaikan unik atau bahkan terputus.

6. Konten Oleh Pengguna (User Generated Content)

Atribut terakhir dari hiburan virtual adalah konten klien atau lebih terkenal disebut konten yang diproduksi klien (UGC). Ini menunjukkan bahwa melalui hiburan berbasis web, konten sepenuhnya diklaim dan berdasarkan komitmen klien atau pemilik rekaman. Konten klien ini merupakan indikasi bahwa melalui hiburan online, penonton tidak hanya menyampaikan konten di ruang mereka sendiri, tetapi juga dapat mengonsumsi konten yang dibuat oleh klien yang berbeda.

2.5.5 Fungsi Media Sosial

Menurut Nasrullah, 2015. Kemampuan hiburan online, selain sebagai media komunikasi, juga menjadi media yang semakin memudahkan untuk mendapatkan data dan menyebarkan data. Hiburan berbasis web juga digunakan untuk hiburan. Pada dasarnya kemampuan hiburan online adalah untuk bekerja dengan komunikasi dan sederhana untuk memperoleh data. Dalam memanfaatkan hiburan virtual, seseorang juga harus fokus pada standar, khususnya hiburan berbasis web yang digunakan oleh kemampuan dan tujuan dan dapat memberikan hal-hal yang berharga bagi setiap klien.

2.5.6 Klasifikasi Media Sosial

Inovasi hiburan berbasis web mengambil banyak struktur termasuk majalah, web gathering, weblog, situs sosial, tulisan mini untuk blog, wiki, rekaman digital, foto atau gambar, rekaman, evaluasi dan bookmark sosial. Dengan menerapkan banyak hipotesis di bidang penelitian media (kehadiran sosial, kekayaan media) dan siklus sosial (pertunjukan diri, paparan diri), Kapland dan Haenlein membuat plot pesanan untuk berbagai jenis hiburan berbasis web di Business Skylines mereka artikel didistribusikan pada tahun 2010.. Menurut Kaplan dan Haenleina enam jenis media sosial :

a. Proyek Kolaborasi.

Situs mengizinkan kliennya untuk mengubah, menambah, atau menghapus konten di situs ini. misalnya wikipedia.

b. Blog dan Microblog

Pengguna lebih leluasa mengungkapkan sesuatu di blog ini, seperti melampiasikan atau mengkritik kebijakan pemerintah. contohnya twitter.

c. Konten

Klien situs ini berbagi konten media, seperti rekaman, buku digital, gambar, dan lain-lain. misalnya youtube.

d. Situs Jejaring Sosial

Aplikasi yang mengizinkan klien untuk berinteraksi dengan membuat data individual sehingga mereka dapat berasosiasi dengan orang lain. Data individu bisa seperti foto. misalnya facebook, instagram.

e. Virtual Game World

Dunia virtual, yang menciptakan kembali iklim 3D, di mana klien dapat muncul sebagai simbol yang diinginkan dan bekerja sama dengan orang lain seperti dalam kenyataan. Misalnya, game berbasis web.

f. Virtual Social Word

Dunia virtual yang dimana penggunanya merasa hidup didunia virtual, sama seperti virtual game world, berinteraksi

Ada beberapa media sosial yang banyak di gunakan oleh orang, instansi atau perusahaan untuk berkomunikasi atau mempublikasikan sebuah informasi

1. Instagram

Instagram adalah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan klien untuk mengambil foto, menjalankan saluran mekanis, dan menawarkannya di berbagai layanan komunikasi biasa, termasuk Instagram. Nama Instagram sendiri berasal dari menangkap keseluruhan kapasitas aplikasi ini. "Insta" berasal dari "kedua", sangat mirip dengan kamera polaroid yang pada saat itu juga disebut "foto kedua". Instagram juga bisa langsung menampilkan foto-foto, seperti polaroid dalam tayangannya. "Gram" berasal dari "kawat", di mana gerakan pesan asli mengirimkan informasi dengan cepat ke orang lain. Selain itu, Instagram dapat memindahkan foto menggunakan koneksi web, sehingga informasi yang ingin Anda sampaikan dapat diperoleh dengan cepat.

Instagram memiliki highlight yang tidak sama dengan sosol media lainnya, diantara sekian banyak elemen yang ada di instagram ada beberapa elemen yang berurutan, elemen-elemen tersebut adalah:

- a. Pengikut (Followers)
- b. Mengunggah foto dan video
- c. Kamera
- d. Judul foto
- e. Arroba (et/@)
- f. Tanda suka
- g. Komentar
- h. Hastag

2. Youtube

Youtube adalah sebuah situs yang memanfaatkan web untuk menjalankan elemen-elemennya, dimana dengan YouTube, seorang klien dapat memposting atau menampilkan rekaman atau gerakan sehingga mereka harus terlihat dan dinikmati oleh banyak orang. Jumlah klien youtube sangat menguntungkan untuk kemajuan menggunakan media ini. Keaktifan khusus yang diterapkan pada media Youtube, memiliki jumlah klien yang semakin meningkat, mengingat banyaknya jumlah tamu dan akomodasi yang disajikan oleh media YouTube. Secara umum, Limited time Liveliness menggunakan tampilan visual dasar, data dengan teks yang jelas, dan perluasan karakter yang dimeriahkan sebagai personifikasi untuk membuat gerakan terlihat lebih menarik..

2.5.7 Design

Penggambaran visual sering disebut sebagai Rencana Komunikasi Visual, namun asosiasi ahli penggambaran visual di seluruh dunia (ICOGRADA) sebenarnya menggunakan istilah "Komputerisasi visual" untuk panggilan ini. Namun, perbaikan akhir mencatat bahwa tidak semua karya komputerisasi visual adalah karya cetak, namun selain karya media umum dan multi-media, sehingga beberapa organisasi pendidikan menggunakan istilah Rencana Komunikasi Visual dengan hasil baru, rencana diatur dalam ilmu komunikasi. Gerakan ahli ini terdiri dari:

- a. Desain Grafis Periklanan (Advertising)
 1. Penggambaran Visual Khusus dan Misi
 2. Komunikasi Visual Administrasi Daerah
 3. Komunikasi yang sangat visual
 4. Rencanakan pertukaran publikasi lainnya

- b. Desain Komunikasi Audio-Visual
 1. Kartun (film animasi)
 2. Drama
 3. Media umum
 4. Televisi
 5. Film Narasi

- c. Desain Identitas Usaha (Corporate Identity)
 1. Logo, Exchange Imprint dan Aplikasinya
 2. Profil Bisnis
 3. Kerangka Realistis Perusahaan dan Kantor
 2. Profil Bisnis

- d. Desain Marka Lingkungan (Environmental Graphics)
 1. Desain Metropolitan
 2. Desain Rekayasa
 3. Desain Warisan Modern
 4. Desain Penangkap Mata dan Pertunjukan Terbuka

Grafis
Arsitektur

e. Multi Media

1. Desain PC dan Keaktifan Komputerisasi
2. Tampilkan Desain, Obrolan video, Media Tele, Video Tele
3. Pemotongan video, kontrol foto,
4. Desain Web, Halaman Arahkan

f. Desain Grafis Industri

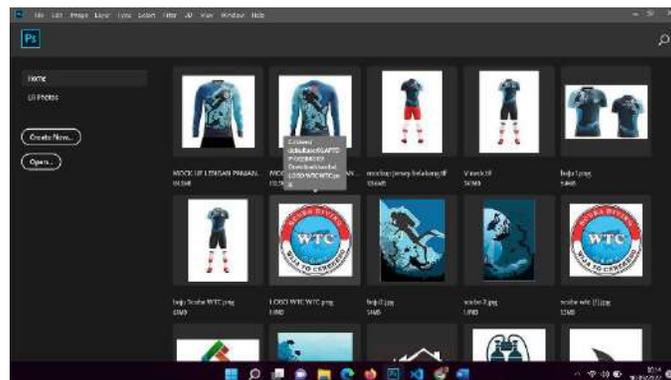
1. Bundel
2. Buku, uang tunai, peranko, majalah, kertas
3. Waktu presentasi terbatas, penamaan g. Fotografi, Tipografi dan Representasi
4. Kaligrafi
5. Representasi
6. Komik/Cergam/Humor
7. Kartun
8. Semua Jenis Fotografi

2.5.8 Aplikasi Design Banner Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah varian terbaru dari program penanganan gambar Adobe Photoshop. Adobe Photoshop telah cukup lama dianggap sebagai program penanganan gambar yang paling mencolok yang tersedia. Yang digunakan adalah dari pencipta visual, lingkaran publikasi, pengambil gambar, dll. Hal ini karena Adobe Photoshop telah menjadi norma di ranah komputerisasi visual.

Menawarkan keunggulan kantor baru yang berbeda dibandingkan dengan varian sebelumnya, ini akan menguntungkan dan memudahkan klien untuk menggunakan program ini untuk mengurus bisnis di bidang komputerisasi visual. (Darman Umagapi, 2017)

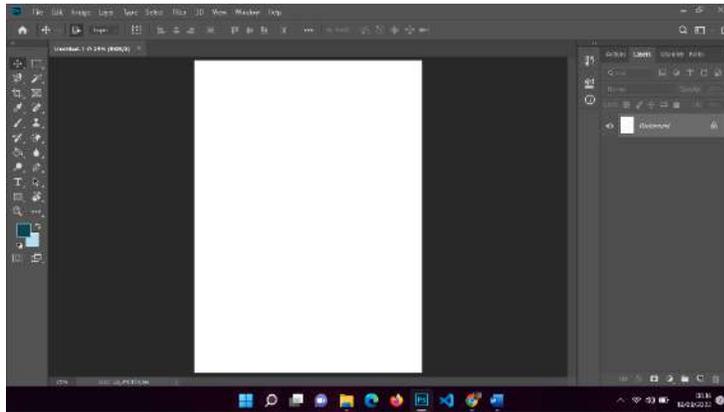
1. Tampilan Awal



Gambar 2. 3 Tampilan Utama Photoshop

Tampilan awal adalah tampilan yang pertama kali muncul pada saat mengakses Adobe photoshop. Cara mengakses Adobe photoshop yaitu *double* klik pada *icon* yang ada di *desktop* atau liat didaftar program

2. Lingkup Kerja



Gambar 2. 4 *Lingkup Kerja Adobe Photoshop*

Sebagai aturan umum, area kerja terdiri dari bagian mendasar yang harus terlihat seperti yang ditampilkan pada gambar. Merupakan Menu Bar adalah menu yang berisi pull down menu. Petunjuk langkah demi langkah untuk menggunakan menu ini adalah dengan mengklik atau menggunakan *alt+huruf* yang di garis bawah pada bilah menu.

BAB III

GAMBARAN UMUM

3.1 Gambaran Diskominfo-SP Kabupaten Luwu Timur

Gambaran Umum Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu Timur



Gambar 3. 1 *Tampak Depan Kantor Diskominfo-SP Luwu Timur*



Gambar 3. 2 Logo Diskominfo-SP Kabupaten Luwu Timur

Sumber : Diskominfo – SP Luwu Timur

Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu Timur merupakan sebuah lembaga (instansi pemerintah) yang berjalan

dibawah kebijakan-kebijakan pemerintahan daerah Kabupaten Luwu Timur. Sebagai instansi kepercayaan pemerintahan daerah, Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu Timur sebagai penyedia informasi publik yang berkualitas demi terpenuhinya hak publik terhadap akses informasi, meningkatkan pengelolaan dan pelayanan informasi publik yang berkualitas dan mudah di akses oleh masyarakat kabupaten luwu timur.

3.2 Sejarah Diskominfo-SP Kabupaten Luwu Timur

Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu Timur berkantor di Jln. Soekarno-Hatta Puncak Indah, Malili Luwu Timur, terbentuk berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Luwu Timur Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kabupaten Luwu Timur.

Selanjutnya, berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Luwu Timur Nomor 5 tahun 2020 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Kabupaten Luwu Timur Nomor 8 tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah (Lembaran Daerah Kabupaten Luwu Timur Tahun 2020 Nomor 5, mengalami perubahan nomenklatur menjadi Dinas Komunikasi Informasi Statistik dan Persandian (DISKOMINFO SP) yang terdiri dari kepala dinas, sekretaris dinas, dan sub bagian.

3.3 Visi Dan Misi Diskominfo-SP Kabupaten Luwu Timur

3.3.1 Visi

Visi merupakan hasil pikiran yang didalamnya terdapat impian-impian atau cita-cita suatu lembaga yang memiliki tujuan masa depan bagi daerah dalam waktu jangka panjang. Dengan demikian Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik, dan Persandian Kabupaten Luwu Timur menetapkan visi yang ditetapkan oleh pemerintahan Daerah yang dimana, visi ini bermakna bahwa pada tahun 2021 Luwu Timur merupakan daerah terkemuka dengan melihat tiga aspek yaitu “Maju”, “Sejahtera”, “Mandiri”.

1. Maju adalah kondisi dimana Kabupaten Luwu Timur kualitas manusia yang tinggi. Indikatornya adalah indeks pendidikan dan indeks kesehatan yang tinggi.
2. Sejahtera adalah kondisi dimana Kabupaten Luwu Timur memiliki masyarakat yang kemakmuran ekonominya tinggi, kesejahteraan sosialnya tinggi, kemiskinannya rendah serta ditopang oleh perkehidupan yang relegius. Indikator adalah PDRB/ perkapita dan angka kemiskinan daya beli masyarakat
3. Mandiri adalah kondisi dimana kabupaten Luwu Timur memiliki daya saing yang tinggi. Daya saing yang tinggi ditandai dengan berfungsinya sejumlah infrastruktur yang mendorong berkembangnya iklim investasi yang aktrakti, terpenuhinya fasilitas ekonomi yang memadai, terutama bandar udara dan pelabuhan laut sebagai infrastruktur pokok dalam

keterbukaan dengan dunia luar melalui pergerakan manusia dan barang, serta didukung etos masyarakat yang tinggi untuk mandiri.

3.3.2 Misi

Misi merupakan kumpulan-kumpulan tugas dalam rangka tercapainya visi yang telah ditentukan. Misi juga dapat diartikan sebagai suatu hal yang berisi tugas-tugas yang harus dipenuhi oleh sebuah lembaga (instansi pemerintahan) agar terlaksana dengan bijak dan baik. Misi yang telah ditetapkan sebagai berikut :

1. Meningkatkan pertumbuhan ekonomi daerah dan kesejahteraan social masyarakat yang berbasis sumber daya dan didukung oleh stabilitas keamanan wilayah dan nilai budaya.
2. Mendorong peningkatan investasi daerah
3. Memanfaatkan ruang sesuai dengan tata ruang wilayah untuk menjamin kelestarian sumberdaya alam dan lingkungan hidup.
4. Meningkatkan kualitas layanan pendidikan dan kesehatan dalam mencapai kualitas manusia yang tinggi.
5. Meningkatkan kapasitas infrastruktur serta sarana dan prasarana wilayah untuk menunjang percepatan pembangunan daerah.
6. Mendorong reformasi birokrasi untuk tata kelola pemerintahan yang baik.
7. Mendorong berkembangnya masyarakat yang relegius dan kerukunan intra dan antar umat beragama,
8. Meningkatkan koordinasi dan kerja antar daerah.

3.4 Struktur Diskominfo-SP Kabupaten Luwu Timur

Struktur Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian

Kabupaten Luwu Timur sebagai berikut :



Gambar 3. 3 Struktur Diskominfo-SP Luwu Timur

BAB IV

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Lokasi dan Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan

4.1.1 Lokasi

Penulis melaksanakan program magang Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) di sebuah instansi lembaga pemerintahan yakni Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu Timur yang berada di Jl. Ki Hajar Dewantara, Puncak Indah, Malili, Kabupaten Luwu Timur, Sulawesi Selatan.

Pada proses magang Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) penulis ditempatkan di bidang Informasi Komunikasi Publik dan Hubungan Masyarakat.

4.1.2 Waktu

Penulis melakukan Magang Merdeka-Kampus Merdeka (MBKM) dalam kurun waktu 4 bulan, terhitung sejak Bulan Maret sampai dengan Juni 2022. Adapun Jadwal pelaksanaan magang :

1. Senin – Kamis pukul (Pukul 07:30-16:00 WITA)
2. Jumat pukul (Pukul 08:00-16:30 WITA)

4.2 Tugas Utama Dan Tambahan

4.2.1 Tugas Utama

Laporan proses magang tugas utama penulis pada Merdeka Belajar-Merdeka Kampus, penulis ditugaskan

1. Editing Video “Satu Tahun Masa Kepemimpinan Drs. Budiman, M.Pd”

Editing video pemerintahan yaitu “Satu Dekade Masa Kepemimpinan Drs. Budiman, M.Pd” pada pemerintahan Kabupaten Luwu Timur.

Adapun tahapan-tahapan editing video dalam pembuatan konsep sebuah video harus dilandasi dengan konseptual dan fakta yang terjadi selama satu tahun masa bakti kepemimpinan Drs. Budiman, M. Pd.

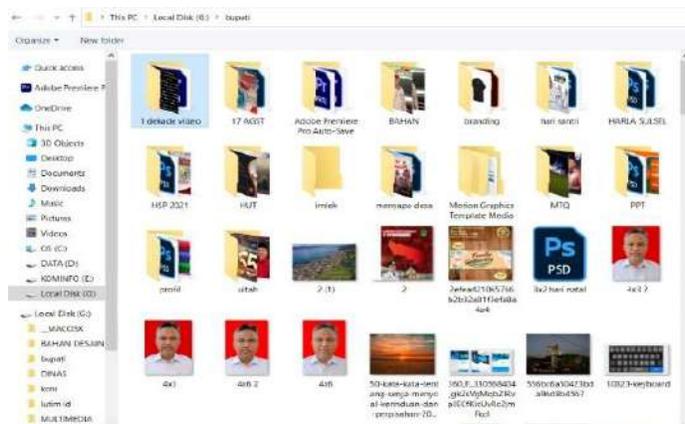
Dalam pembuatan konsep tersebut penulis yang ditugas untuk mengumpulkan data-data tentang Drs. Budiman, M.Pd selama masa kepemimpinan dalam kurun satu tahun. Data yang dimaksud berupa semua video kegiatan-kegiatan instansi daerah kabupaten luwu timur yang terkait atau melibatkan Drs. Budiman, M.Pd selama masa kepemimpinan dalam kurun satu tahun.

Setiap instansi pemerintahan wajib mengumpulkan video kegiatan kegiatan pemerintahan pada masa kepemimpinan Bupati Luwu Timur. Setelah semua video terkumpul, proses editing menggunakan software *Adobe Primer Pro*. Software ini merupakan software video editing yang

banyak digunakan saat ini, baik di kalangan perusahaan maupun instansi pemerintahan salah satunya di Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu Timur.

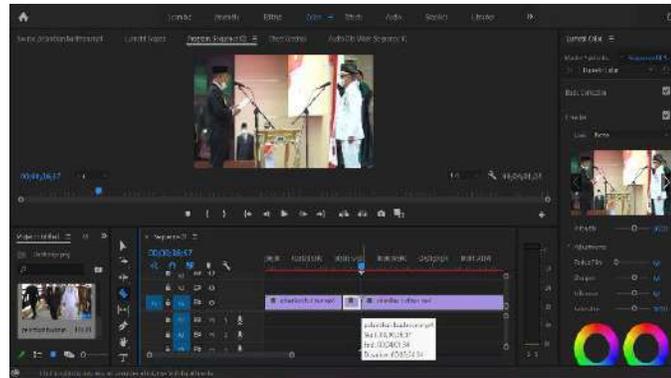
Adapun tahapan-tahapan editing video yang dilakukan penulis saat ditugaskan sebagai berikut :

1. Penulis memilih video yang sudah terkumpul pada komputer kerja kemudian di-drag masuk ke dalam lembar kerja project aplikasi Adobe Primer Pro.



Gambar 4. 1 *Kumpulan Video*

2. Selanjutnya, penulis memotong video yang ada di timeline dengan menggunakan *Razor Tool* yang ada di *toolbox*. Video yang sebelumnya sudah di masukkan dilembar project kemudian di drag masuk ke timeline selanjutnya memotong video sesuai yang di inginkan menggunakan *Razor Tool*.



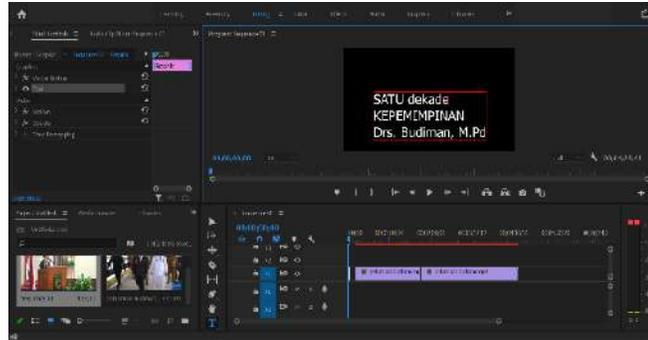
Gambar 4. 2 Tahap memotong Video

3. Kemudian penulis menambahkan suara latar (*backsound*) ke dalam video yang sementara dalam pengeditan. Terlebih dahulu ditambahkan file backsonne berformat .Mp3 kedalam lembar project, lalu file suara latar (*backsound*) kemudian di drag masuk ke timeline untuk di gabungkan dengan video.



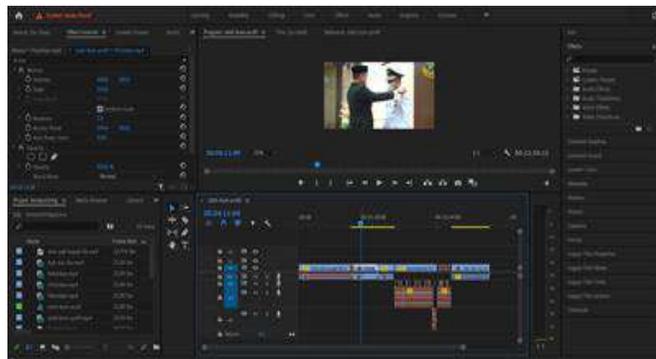
Gambar 4. 3 Tahap menambahkan backsonne

4. Setelah itu, penulis memilih Type Tool **T** untuk menambahkan teks/judul video, lalu memasukkan bumper video yang sudah ada dilembar project kedalam timeline.



Gambar 4. 4 Tahap menambahkan title

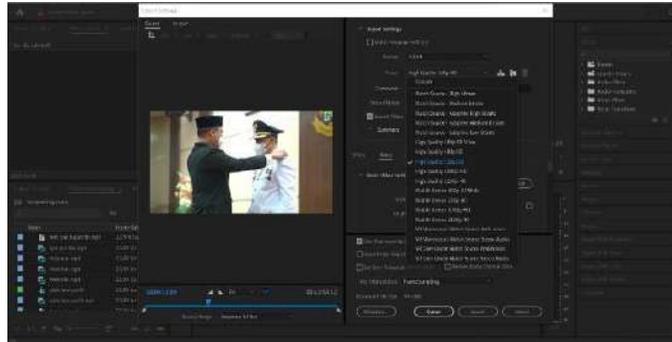
5. Selanjutnya penulis masuk pada tahapan pemberian efek dan transisi. Pada tahap transisi sangatlah berpengaruh pada project video karena tahap ini merupakan tahap penggabungan lebih dari satu video agar video yang dihasilkan tidak kaku sedangkan pada tahap pemberian efek project video lebih mengutamakan kemas artistik serta tampilan yang menarik pada video.



Gambar 4. 5 Tahap transisi dan Tahap pemberian efek

6. Kemudian masuk pada tahap *render* video atau biasa disebut dengan *rendering*. Tahapan ini merupakan tahapan yang menyita banyak waktu dari hasil pemotongan, transisi, serta pemberian efek agar

menjadi satu video yang utuh. Pada saat rendering video banyak pilihan preset, penulis yang memilih frame high quality 720 HD agar menghasilkan sebuah ketajaman video dengan kualitas gambar video yang jelas.



Gambar 4. 6 Proses render (export) video

Tidak hanya video satu tahun masa kepemimpinan Drs. Budiman M.Pd yang disunting oleh penulis. Ada beberapa kategori video yang disunting penulis kemudian dipublikasikan sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Jumlah video yang diedit oleh Penulis

No	Judul Video	Kategori	Publikasi	Ket
1	Satu Tahun Masa Kepemimpinan Drs. Budiman M.Pd	Video Kinerja	Belum	Sumber video yang dikumpulkan dari beberapa instansi terkait kemudian digabungkan menjadi satu,tahap yang dikerjakan penulis yaitu tahap pasca produksi karena penulis cuman melakukan editing video.
2	Jendela Kita	Video Inovasi	You Tube Diskominfp-sp	Sumber video berasal dinas kesehatan yang merupakan salah satu program kerja yang bertujuan memutus rantai penyakit
3	Ucapan Selamat Hari raya Idul Fitri Bupati Luwu Timur	Video Hari Keagamaan	You Tube Diskominfp-sp	Sumber dari staf Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian

4	Sukseskan Sensus Penduduk tahun 2022	Video Layanan Publik	You Tube Diskominfo-sp	Sumber berasal dari Badan Pusat Statistik yang bertujuan untuk pembangunan berkelanjutan
5	Video Mars Lutim	Video Karya	You Tube Diskominfo-sp	Sumber dari staf diskominfo

2. Kameramen Pada Momen Idul Fitri

Penulis ditugaskan sebagai kameramen pada momen Idul Fitri yang diikuti langsung oleh bupati Luwu Timur.

Sebelum terjun langsung ke lapangan atau ke lokasi, penulis menyiapkan beberapa alat atau kebutuhan perlengkapan yang di butuhkan berupa :

a. Camera Record Sony



Gambar 4. 7 Camera Record Sony

b. Camera Canon DSLR



Gambar 4. 8 *Camera Canon DSLR*

c. Tripod



Gambar 4. 9 *Tripot*

Setelah kebutuhan perlengkapan terpenuhi, pemasangan kamera pada titik tertentu juga mempengaruhi kualitas gambar.

Juru kamera atau biasa disebut dengan kameramen memiliki peran penting dalam pengambilan objek dalam mengabadikan momen suatu kegiatan agar membuat gambar terlihat lebih indah. Dalam menjalankan tugasnya, penulis menggunakan beberapa teknik pemotretan dalam mengabadikan gambar antara lain :

1. Extreme long shot

Extreme long shot yaitu teknik pengambilan sebuah gambar dengan menampilkan area objek secara luas. Penulis menggunakan teknik ini agar objek utama menyatu dengan area sekitar.



Gambar 4. 10 *Extreme long shot*

2. Medium long shot

Medium long shot merupakan teknik pengambilan gambar dengan sedikit lebih sempit. Penulis menggunakan teknik ini untuk menjelaskan aktifitas objek.



Gambar 4. 11 *Medium long shot*

3. Medium shot

Medium shot merupakan teknik pengambilan gambar lebih rinci pada objek yang berfokus pada pinggang hingga atas kepala. Penulis menggunakan teknik ini untuk menampilkan detail bagian tubuh yang lebih jelas daripada seluruh tubuh.



Gambar 4. 12 *medium shot*

4. Medium close up

Medium close up merupakan teknik pengambilan gambar dengan perpaduan close up dan medium shot dengan jarak menengah, namun cakupan area lebih sempit. Penulis menggunakan teknik ini untuk mempertegas gambar profil.



Gambar 4. 13 *Medium Close up*

Selanjutnya pada pengambilan momen video, penulis menggunakan teknik pergerakan kamera. Seperti halnya memotret, me-record video memiliki banyak teknik agar memiliki makna dan tujuan. Salah satu teknik yang digunakan penulis dalam me-record video yaitu menggunakan teknik pergerakan zooming. Teknik ini sengaja digunakan penulis agar pada saat me-rocord hasil video tidak kaku juga berharap penonton tidak bosan saat melihat, teknik pergerakan zooming terbagi menjadi dua antara lain yaitu :

1. Zoom in artinya pengambilan gambar lebih mendekat ke objek dengan lensa bergerak maju



Gambar 4. 14 *Zoom in*

2. Zoom out artinya pengambilan gambar lebih melebar atau memperluas dengan lensa bergerak mundur



Gambar 4. 15 *Zoom out*

4.2.2 Tugas Tambahan

Selama menjalani masa aktivitas program magang MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) di kantor Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu Timur, penulis diberikan beberapa tugas tambahan.

Pemberian tugas tambahan oleh Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian semata-mata untuk memperbanyak bekal pengalaman dalam dunia kerja nantinya. Adapun tugas tambahan yang diberikan kepada penulis antara lain :

1. Menjadi Asisten Kameramen

Tugas ini saya laksanakan pada kegiatan HUT Kabupaten Luwu Timur yang ke-19, Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu Timur selaku lembaga instansi pemerintahan daerah turut berpartisipasi dalam pembuatan atau produksi video.

Saya melakukan proses pengambilan video testimoni para kepala dinas instansi pemerintahan atau SKPD (Satuan Kepala Dinas) di Kabupaten Luwu Timur terkait HUT Luwu Timur yang ke-19. Pengambilan gambar atau video yang dilakukan juru kamera (videographer) sangat berperan penting menentukan hasil video. Proses video yang dilakukan oleh kameramen tidak akan berjalan lancar tanpa bantuan dari asisten kameramen.

Penulis yang ditugaskan sebagai asisten kameramen yang memiliki tugas untuk membantu seorang kameramen (videographer). Asisten kameramen memiliki tugas mulai dari perpindahan hingga penempatan posisi angle kamera dan juga membantu mempersiapkan peralatan pendukung kamera misalnya tripod, microphone, lighting. Ada 3 tahapan pekerjaan seorang Asisten kameramen dalam tim kamera dalam proses pengambilan gambar antara lain :

1. Tahap praproduksi

Tahap dimana penulis yang ditugaskan sebagai penanggung jawab dalam pengecekan alat-alat terutama kamera dan lensa, melakukan tes pada kamera sehingga terhindar dari kemacetan (*jamming*).

2. Tahap produksi

Di tahap ini penulis, melakukan pemasangan *microphone* kepada narasumber atau *aktor*, tidak lupa pula penempatan naskah yang akan dibaca oleh narasumber (*aktor*) pada saat pengambilan gambar, selain itu membantu menyikikan benda benda yang tidak termasuk dalam *frame shot* konsep cerita yang dibuat.

3. Tahap pasca produksi

Tahapan akhir, setelah proses syuting berakhir penulis membantu mengumpulkan dan mengemas peralatan peralatan perlakapan mulai dari kamera, microphone, tripod, hingga peralatan pendukung lainnya.



Gambar 4. 16 *Menjadi Asisten Kamera*
(proses testimoni HUT Luwu Timur ke 19)

2. Desain Banner Pemerintahan

Di era perkembangan digital saat ini, proses menyampaikan sebuah informasi memiliki banyak variasi. Salah satu lembaga instansi pemerintahan daerah Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik Dan Persandian Luwu Timur menggunakan banner. Banner merupakan salah satu bentuk media informasi yang dapat di publikasikan berisi pesan, berita, maupun promosi dengan elemen terdiri dari gambar dan tulisan yang bisa menjadi wadah penyampaian informasi.

Dengan adanya banner Dinas Komunikasi Informatika Statistik Dan Persandian kabupaten Luwu Timur jauh lebih mudah dalam berbagi informasi serta jauh lebih terarah pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat kabupaten Luwu Timur. Sebelum menjadi media publikasi,

banner harus melewati beberapa tahapan desain agar nantinya menarik di mata masyarakat.

Pada tahapan desain banner, penulis menggunakan aplikasi adobe photoshop untuk membuat sebuah. Dalam melakukan tugas tambahan penulis selalu menggunakan tool-tool yang ada pada lembar kerja aplikasi adobe Photoshop sebagai berikut :

- a. Move Tool berfungsi memindahkan gambar atau teks yang di buat sesuai keinginan desain.
- b. Magic Wand Tool berfungsi menyeleksi gambar atau foto sesuai bentuknya dengan cepat.
- c. Background Eraser Tool berfungsi menghapus latar pada gambar atau objek sehingga menjadi transparan.
- d. Pen Tool berfungsi menyeleksi sebuah gambar atau objek dengan titik yang kita tentukan.
- e. Eyedropper Tool berfungsi memilih atau mengambil sampel warna yang kita inginkan pada gambar atau objek.
- f. Gradient Tool berfungsi melakukan perpaduan warna pada objek atau memberi warna pada layer
- g. Text tool berfungsi menambahkan teks kedalam objek sesuai keinginan desainer.

Proses dan hasil desain banner penulis pada aplikasi Adobe Photoshop



Gambar 4. 17 Proses dan hasil desain banner penulis

Bukan cuman banner layanan publik yang dikerjakan atau didesain oleh penulis, melainkan banyak kategori kategori banner lain. Ada beberapa kategori desain banner yang penulis buat sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Hasil Desain Banner Penulis

No	Kategori Banner	Publikasi	Jumlah
1	Banner Duka Cita	Instagram	11
2	Banner Inspirasi	Instagram	14
3	Banner Hari Besar Kebangsaan / Daerah	Instagram	8
4	Banner Hari Besar Keagamaan	Instagram	5
5	Banner Layanan Publik	Instagram	3
6	Banner Ucapan Selamat	Instagram	6

4.3 Kendala Dan Solusi

4.3.1 Kendala

Selama Melaksanakan program MAGANG MBKM, banyak kendala yang dihadapi penulis semasa ditugaskan oleh instansi Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik Dan Persandian Kabupaten Luwu Timur pada bidang IKP antar lain:

1. Kurangnya pengetahuan penulis tentang software editing misalnya software editing video dan foto yaitu *Adobe Premiere Pro*, dan *Adobe Photoshop* yang digunakan , sehingga penulis harus lebih banyak belajar pada saat di menjalankan software tersebut.
2. Penulis masih kebingungan dalam penggunaan fitur kamera yang berada pada *Camcorder Sony Profesional* pada saat menjalankan tugas dilapangan.

4.3.2 Solusi

Jika terjadi kendala maka pasti ada solusi, solusi penulis MBKM semasa ditugaskan oleh instansi dinas komunikasi, informatik, statistic dan persandian kabupaten luwu timur dalam program magang antar lain :

1. Penulis beradaptasi dengan penggunaan software editing yang digunakan semasa melaksanakan magang.
2. Penulis selalu inisiatif berbicara kepada tim kameramen saat memasang kamera, baik mengoperasikan maupun penggunaan fitur-fitur serta fungsi masing masing fitur yang ada di kamera.

4.4 Temuan-Temuan Baru

Kegiatan program magang MBKM yang dilakukan selama bulan maret sampai juni berdampak positif, salah satunya penulis mendapatkan temuan-temuan baru selama menjalankan aktivitas di Dinas komunikasi, informatika, statistic dan persandian kabupten luwu timur antara lain :

1. Penulis mendapatkan banyak pengalaman saat menjadi kameramen di momen idul fitri yang di ikuti oleh pejabat pejabat daerah mulai dari teknik pengambilan gambar agar sesuai konsep yang telah ditentukan.
2. Penulis mendapatkan banyak pengalaman terkhusus di bagian editing video bagaimana seorang editor mengemas sebuah video yang menarik dengan memperhatikan transisi-transisi gambar dan penambahan efek-efek yang mesti digunakan agar video tidak kaku setelah menjadi sebuah video yang utuh dan menarik.
3. Pada software editing foto atau gambar, penulis mendapatkan ilmu bagaimana gambar di manipulasi dengan menggunakan fitur fitur pada aplikasi photoshop, misalnya penggunaan tool seperti *Layer*, *pen tool*, *magic wand tool*, dan masih banyak lagi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Selama menjalani aktivitas kegiatan program magang MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) selama 4 bulan terhitung mulai bulan maret sampai juni pada instansi pemerintahan daerah yaitu kantor Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kabupaten Luwu Timur, penulis mendapatkan pengalaman, ilmu dan pengetahuan yang baru.

Penulis yang di tempatkan pada bidang Informasi Komunikasi Publik mendapatkan tugas untuk membantu mengedit video dan gambar, dimana penulis mendapatakan ilmu dan pengetahuan tentang penggunaan tool tool, pada softaware editing adobe primer pro dan teknik teknik perpaduan warna serta memanipulasi gambar pada aplikasi Photoshop yang belum pernah di didapatkan diluar kampus maupun semasa di bangku perkuliahan.

Begitupun dengan kesempatan yang di berikan oleh penulis untuk terjun langsung kelapangan sebagai kameramen pada momen idul fitri dan juga sebagai asisten kamera pada saat pengambilan testimoni Satuan Kepala Dinas HUT ke -19 kabupaten Luwu timur. Penulis mendapatkan banyak pengalaman dalam proses pengambilan gambar /video yang benar, sehingga pada suatu gambar/video dapat memberikan pesan yang ingin disampaikan dengan jelas.

Berdasarkan proses selama menjalankan proses aktivitas magang MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka), penulis mendapatkan temuan-

temuan baru, maupun kendala dan solusi pada saat diberikan tugas utama dan tugas tambahan kepada penulis. Dengan menyikapi hal tersebut penulis mengambil inisiatif dengan berbicara kepada setiap staf Informasi Komunikasi Publik agar kedepannya menjadi acuan atau landasan penulis saat berada di dunia kerja.

5.2 Saran

Dari hasil laporan selama melaksanakan program magang MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) selama 4 bulan, terhitung dari bulan 01 maret – 17 juni 2022. Penulis memberikan saran kepada :

1. Universitas Fajar Makassar

Setelah menjalani masa magang selama 4 bulan, sebaiknya pihak universitas wajib menentukan atau menyediakan tempat bagi para mahasiswa yang melaksanakan program magang sesuai konsentrasi agar dengan cepat memudahkan mahasiswa beradaptasi di wilayah kerjanya juga menjalin kerja sama dengan perusahaan agar memudahkan mahasiswa yang ingin menjalankan program magang .

Pihak universitas fajar khususnya di jurusan ilmu komunikasi perlu ditingkatkan atau di perbanyak praktek-praktek lapangan dibandingkan teori, misalnya Penggunaan software editing terutama di konsentrasi Broadcasting karena praktek lapangan lebih berguna pada saat

menjalankan program magang dan juga pada saat magang ada pengetahuan yang mahasiswa bawa ke tempat magang.

2. Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Luwu Timur

Perlunya peningkatan Fasilitas kantor terutama di bidang editing, misalnya penambahan unit komputer untuk editing agar kedepannya mahasiswa yang melakukan magang dikantor Dinas Komunikasi Informatika Statistik Dan Persandian Kabupaten Luwu Timur bisa bekerja dengan maksimal dan juga memberikan kreasi-kreasi baru dimasa akan datang.

Penulis berharap kedepannya kepada pihak Dinas Komunikasi Informatika Statistik Dan Persandian Kabupaten Luwu Timur, lebih di berikan kepercayaan kepada mahasiswa yang magang dalam melaksanakan tugas dan beri kebebasan dalam menentukan ide-ide kreativitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Razaq, Ispantoro. 2011. *The Magic of MOVIE EDITING* :MediaKita
- Desi Damayani, Ulfi Sayyidatul Fitria. 2021. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*. Medan. Pusdikra Publising
- Drakel Wahyuni Januarti, Maria Heny Pratiknjo, Titiiek Mulianti. 2018. *Holistik*. Manado.
- Munandar Arif. 2022. *Ilmu Komunikasi Dan Informasi & Transaksi Elektronik*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Hidajanto Djamal, 2011 *Dasar-Dasar Penyiaran*. Jakarta :Prenada Media Grup
hlm 43
- Iqra' al-Firdaus,2010 *Buku Lengkap Tuntunan Menjadi Kameraman Profesional*, Jakarta, Buku Biru hlm.3
- Khoir, Miftakhul (2014) LKP : Proses Editing Video Program “Musik & Inspirasi” PT. Bama Berita Sarana Televisi (BBS TV) Surabaya. Undergraduate thesis, STIKOM Surabaya*
- McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa edisi 6 buku 2*. Jakarta: Salemba
- Morissan, 2010, *Manajemen Media Penyiaran*, Jakarta: Kencana. Hal: 228
- Nugroho, Sarwo. 2014. *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: CV. Andi OffsetPohan
- Prasista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Rafiq A. 2020. *Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat*. Jakarta. Global Komunika

Santhi Zinaida Rahma,2022, Eksistensi New Media Dalam Dunia Berkomunikasi,

Jalan Jenderal Ahmad Yani No.12, Palembang

Wahyuni Shasha Dwi. 2019. *Penggunaan Instagram Sebagai Media Komunikasi*

Pemasaran Online, Bandung, UPT Perpustakaan Unpas

Diskominfo Kab. Luwu timur, profil DINAS KOMUNIKASI, INFORMATIKA,

STATISTIK DAN PERSANDIAN

<https://kominfo.luwutimurkab.go.id/index.php/profil-dinas>

Diakses 30 Juni 2022

Sylvia Rheny,2022, Mengenal Apa Itu Broadcasting,

<https://www.ekrut.com/media/broadcasting-adalah>

Diakses pada 30 Juni 2022

Tanjung, W.A.(2020). HUBUNGAN ANTARA AKTIVITAS FISIK DENGAN

TEKANAN DARAH PADA LANSIA DI KOMUNITAS SASANA

ARJOSARI MALANG.Undergraduate(S1) thesis.

Umagapi Darman (2017). PEMBELAJARAN PHOTOSHOP MENGGUNAKAN

METODE WEB PRODUCT BASED LEARNING PADA GLOBAL

SCIENCE INSTITUTE (GSI) TERNATE, Politeknik Sains Dan Teknologi

Wiratama ,Maluku Utara

Wibisono, Ario. (2011). Editing Dokumenter (Sebuah Pengantar). Prodi TV dan Film

STSI, Bandung

LAMPIRAN
DOKUMENTASI



Foto Bersama Kepala Dinas

Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik Dan Persandian Luwu Timur



Foto Bersama Kepala Sekretaris

Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik Dan Persandian Luwu Timur sekaligus pembimbing



Foto Bersama Staf Pegawai Diskominfo-SP Bagian editor



Foto saat menjalankan tugas sebagai kameramen



Foto saat menjadi Asisten Kameramen



proses pengeditan desain banner

**Aktivitas Harian Mahasiswa Kerja Praktik / Magang
Minggu 1**

No	Hari / Tanggal	Aktivitas	Rincian Aktivitas	Aplikasi	Pihak Terkait	ket
1	Selasa, 01-03-22	Editing	Video Pelantikan Bupati Luwu Timur "Satu Dekade Masa Kepemimpinan Bupati Luwu Timur"	Adobe Premiere	Diskominfo-SP	
2	Rabu, 02-03-22	Editing	Video Dinas Parawisata "Satu Dekade Masa Kepemimpinan Bupati Luwu Timur"	Adobe Premiere	Diskominfo-SP	
3	Kamis, 03-03-22	Libur	Tanggal Merah			
4	Jumat, 04-03-22	Editing	Video Dinas Kesehatan "Satu Dekade Masa Kepemimpinan Bupati Luwu Timur"	Adobe Premiere	Diskominfo-SP	

Mengetahui,
Pembimbing Lapangan



Yulianus, S.Sos
NIP. 191502012003121006

Dosen Pembimbing



Akbar Abu Thalib, S.I.Kom., M.I.Kom

**Aktivitas Harian Mahasiswa Kerja Praktik / Magang
Minggu 2**

No	Hari / Tanggal	Aktivitas	Rincian Aktivitas	Aplikasi	Pihak Terkait	ket
1	Senin, 07-03-22	Editing	Video Penghargaan Bupati Luwu Timur "Satu Dekade Masa Kepemimpinan Bupati Luwu Timur"	Adobe Premiere	Diskominfo-SP	
2	Selasa, 08-03-22	Editing	Video DISPARBUDMUDORA "Satu Dekade Masa Kepemimpinan Bupati Luwu Timur"	Adobe Premiere	Diskominfo-SP	
3	Rabu, 09-03-22	Editing	Video Kegiatan Ketua TP- PPK Luwu Timur "Satu Dekade Masa Kepemimpinan Bupati Luwu Timur"	Adobe Premiere	Diskominfo-SP	
4	Kamis, 10-03-22	Editing	Video Dinas Perhubungan "Satu Dekade Masa Kepemimpinan Bupati Luwu Timur"	Adobe Premiere	Diskominfo-SP	
5	Jumat, 11-03-22	Editing	Video Dinas Perhubungan "Satu Dekade Masa Kepemimpinan Bupati Luwu Timur"	Adobe Premiere	Diskominfo-SP	

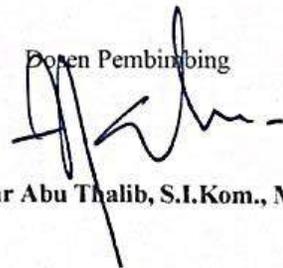
Mengetahui,
Pembimbing Lapangan



Yulianus, S.Sos
NIP. 197502012003121006



Dosen Pembimbing



Akbar Abu Thalib, S.I.Kom., M.I.Kom

**Aktivitas Harian Mahasiswa Kerja Praktik / Magang
Minggu 3**

No	Hari / Tanggal	Aktivitas	Rincian Aktivitas	Aplikasi	Pihak Terkait	ket
1	Senin, 14-03-22	Editing	Video Profil Kabupaten Luwu Timur "Satu Dekade Masa Kepemimpinan Bupati Luwu Timur"	Adobe Premiere	Diskominfo-SP	
2	Selasa, 15-03-22	Editing	Desain "Ucapan Duka Cita" Desain "Kata-kata Inspirasi Bupati Luwu Timur"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
3	Rabu, 16-03-22	Tidak hadir	Berhalangan Hadir dikarenakan kondisi kurang baik (Sakit)			
4	Kamis, 17-03-22	Tidak hadir	Berhalangan Hadir dikarenakan kondisi kurang baik (Sakit)			
5	Jumat, 18-03-22	Editing	Desain "Kata-kata Inspirasi Bupati Luwu Timur"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	

Mengetahui,
Pembimbing Lapangan



Yulianus, S.Sos
NIP. 197502012003121006



Dosen Pembimbing



Akbar Abu Thalib, S.I.Kom., M.I.Kom

**Aktivitas Harian Mahasiswa Kerja Praktik / Magang
Minggu 4**

No	Hari / Tanggal	Aktivitas	Rincian Aktivitas	Aplikasi	Pihak Terkait	ket
1	Senin, 21-03-22	Editing	Desain "Ucapan Duka Cita" Desain "Kata-kata Inspirasi Bupati Luwu Timur"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
2	Selasa, 22-03-22	Editing	Desain "Selamat Hari Jadi Soppeng ke-761" Desain "Kata-kata Inspirasi Bupati Luwu Timur"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
3	Rabu, 23-03-22	Editing	Video "Jendela Kita" Inovasi Kabupaten Luwu Timur	Adobe Premiere	Diskominfo-SP	
4	Kamis, 24-03-22	Editing	Desain "Ucapan Duka Cita"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
5	Jumat, 25-03-22	Tidak hadir	Berhalangan hadir dikarenakan kondisi-kurang baik (Sakit)			

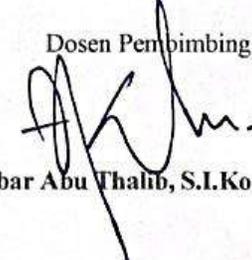
Mengetahui,
Pembimbing Lapangan



Yulianus S.Sos
NIP. 197302012003121006



Dosen Pembimbing



Akbar Abu Thalib, S.I.Kom., M.I.Kom

**Aktivitas Harian Mahasiswa Kerja Praktik / Magang
Minggu 5**

No	Hari / Tanggal	Aktivitas	Rincian Aktivitas	Aplikasi	Pihak Terkait	ket
1	Senin, 28-03-22	Editing	Video "Jendela Kita" Inovasi Kabupaten Luwu Timur	Adobe Premiere	Diskominfo-SP	
2	Selasa, 29-03-22	Editing	Video "Jendela Kita" Inovasi Kabupaten Luwu Timur	Adobe Premiere	Diskominfo-SP	
3	Rabu, 30-03-22	Editing	Video "Jendela Kita" Inovasi Kabupaten Luwu Timur	Adobe Premiere	Diskominfo-SP	
4	Kamis, 31-03-22	Editing	Desain "Ucapan Duka Cita"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
5	Jumat, 01-04-22	Editing	Desain "Marhaban Ya Ramadhan Kabupaten Luwu Timur" Desain " Lowongan Pekerjaan Pada Diskominfo-SP Kabupaten Luwu Timur	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	

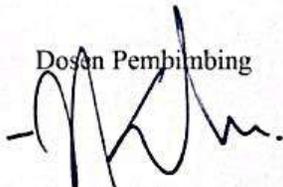
Mengetahui,
Pembimbing Lapangan



Yulianus, S.Sos
NIP. 197502012003121006



Dosen Pembimbing



Akbar Abu Thalib, S.I.Kom., M.I.Kom

**Aktivitas Harian Mahasiswa Kerja Praktik / Magang
Minggu 6**

No	Hari / Tanggal	Aktivitas	Rincian Aktivitas	Aplikasi	Pihak Terkait	ket
1	Senin, 04-04-22	Editing	Desain "Jadwal Imsyakiyah hari-4 Ramadhan Desain "Dirgahayu PERSIT KARTIKA CANDRA KIRANA"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
2	Selasa, 05-04-22	Editing	Desain "Ucapan Selamat Kepada Kapolres Luwu Timur"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
3	Rabu, 06-04-22	Editing	Desain "Ucapan Duka Cita	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
4	Kamis, 07-04-22	Editing	Video Satu Dekade Masa Kepemimpinan Bupati Luwu Timur	Adobe Premiere	Diskominfo-SP	
5	Jumat, 08-04-22	Editing	Desain "Pantun Ramadhan" Bupati Luwu Timur	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
			Video Satu Dekade Masa Kepemimpinan Bupati Luwu Timur	Adobe Premiere	Diskominfo-SP	

Mengetahui,
Pembimbing Lapangan



Yulianus, S.Sos
NIP. 197502012003121006



Dosen Pembimbing



Akbar Abu Thalib, S.I.Kom., M.I.Kom

**Aktivitas Harian Mahasiswa Kerja Praktik / Magang
Minggu 7**

No	Hari / Tanggal	Aktivitas	Rincian Aktivitas	Aplikasi	Pihak Terkait	ket
1	Senin, 11-04-22	Editing	Desain "Ucapan Duka Cita"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
2	Selasa, 12-04-22	Editing	Desain "Selamat Ulang Tahun Batara Pos" Desain "Pantun Ramdhan" Bupati Luwu Timur	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
3	Rabu, 13-04-22	Editing	Desain "Ucapan Memperingati Jumat Agung" Desain "Core Values Berakhlak dan Branding ASN"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
4	Kamis, 14-04-22	Editing	Desain "Ucapan Selamat dan Sukses Musyawarah wilayah L...." Desain "Pantun Ramadhan" Bupati Luwu Timur	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
5	Jumat, 15-04-22	Libur	Tanggal Merah			



Mengetahui,
Pembimbing Lapangan

Yulianus, S.Sos
NIP. 197502012003121006

Dosen Pembimbing

Akbar Abu Thalib, S.I.Kom., M.I.Kom

**Aktivitas Harian Mahasiswa Kerja Praktik / Magang
Minggu 8**

No	Hari / Tanggal	Aktivitas	Rincian Aktivitas	Aplikasi	Pihak Terkait	ket
1	Senin, 18-04-22	Tidak hadir	Berhalangan hadir dikarenakan kondisi kurang baik (Sakit)			
2	Selasa, 19-04-22	Editing	Desain "Peringatan Hari Otonomi Daerah Tahun 2022"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
3	Rabu, 20-04-22	Editing	Desain "Ucapan Duka Cita" Desain "Peringatan Hari Kartini 2022" Ketua TP-PKK Luwu Timur	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
4	Kamis, 21-04-22	Editing	Desain "Pantun Ramadhan" Bupati Luwu Timur Desain "Pantun Ramadhan" Bupati Luwu Timur	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
5	Jumat, 22-04-22	Editing	Desain "Pantun Ramadhan" Bupati Luwu Timur Desain "Pantun Ramadhan" Bupati Luwu Timur	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	

Mengetahui,
Pembimbing Lapangan



Dosen Pembimbing

Akbar Abu Thalib, S.I.Kom., M.I.Kom

**Aktivitas Harian Mahasiswa Kerja Praktik / Magang
Minggu 9**

No	Hari / Tanggal	Aktivitas	Rincian Aktivitas	Aplikasi	Pihak Terkait	ket
1	Senin, 25-04-22	Asisten Kamera	Persiapan alat-alat pengambilan video Testemoni SKPD "HUT Luwu Timur ke-19 tahun"	Peralatan	Diskominfo-SP	
		Editing	Desain "Pantu Ramadhan" Bupati Luwu Timur	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
2	Selasa, 26-04-22	Asisten Kamera	Asisten Kamera pengambilan video Testemoni SKPD "HUT Luwu Timur ke - 19 Tahun"	Peralatan	Diskominfo-SP	
3	Rabu, 27-04-22	Asisten Kamera	Asisten Kamera pengambilan video Testemoni SKPD "HUT Luwu Timur ke - 19 Tahun"	Peralatan	Diskominfo-SP	
4	Kamis, 28-04-22	Editing	Video Bupati Luwu Timur "Selamat Hari Raya Idul Fitri"	Adobe Premiere	Diskominfo-SP	
5	Jumat, 29-04-22	Editing	Desain "Banner SKPD tema HUT Luwu Timur ke-19"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
		Editing	Desain "Banner SKPD tema HUT Luwu Timur ke-19"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	

Mengetahui,
Pembimbing Lapangan



Yulianu, S.Sos
NIP. 197502012003121006

DAsen Pembimbing



Akbar Abu Thalib, S.I.Kom., M.I.Kom

**Aktivitas Harian Mahasiswa Kerja Praktik / Magang
Minggu 10**

No	Hari / Tanggal	Aktivitas	Rincian Aktivitas	Aplikasi	Pihak Terkait	ket
1	Minggu, 01-05-22	Kameramen	Persiapan alat-alat pengambilan video pada "Momen Idul Fitri"	Peralatan	Diskominfo-SP	
2	Senin, 02-05-22	Kameramen	Juru Kamera pada "Momen Idul Fitri" yang diikuti beberapa SKPD dan Bupati Luwu Timur		Diskominfo-SP	
3	Selasa, 03-05-22	Libur	Cuti Bersama			
4	Rabu, 04-05-22	Libur	Cuti Bersama			
5	Kamis, 05-05-22	Libur	Cuti Bersama			
6	Jumat, 06-05-22	Libur	Cuti Bersama			

Mengetahui,
Pembimbing Lapangan



Yulianus, S.Sos
NIP. 197602012003121006

Dosen Pembimbing

Akbar Abu Thalib, S.I.Kom., M.I.Kom

**Aktivitas Harian Mahasiswa Kerja Praktik / Magang
Minggu 11**

No	Hari / Tanggal	Aktivitas	Rincian Aktivitas	Aplikasi	Pihak Terkait	ket
1	Senin, 09-05-22	Editing	Desain "Ucapan Duka Cita"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
2	Selasa, 10-05-22	Editing	Desain "Pantun Bupati Luwu Timur" Desain "Selamat Hari Jadi Kab. Luwu Utara ke 23"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
3	Rabu, 11-05-22	Hanya Memasang	Pemasangan Kamera pada Aula DPRD untuk memperingati HUT Luwu Timur ke-19 yang dilaksanakan secara Daring	Peralatan	Aula DPRD	
4	Kamis, 12-05-22	Libur	Bukan ASN			
5	Jumat, 13-05-22	Senam	Senam Pagi Bersama Pegawai Diskominfo-SP		Diskominfo-SP	
		Editing	Desain "Pantun Bupati Luwu Timur"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	

Mengetahui,
Pembimbing Lapangan



Yulianus, S.Sos
NIP. 197502012003121006



Dosen Pembimbing



Akbar Abu Thalib, S.I.Kom., M.I.Kom

**Aktivitas Harian Mahasiswa Kerja Praktik / Magang
Minggu 12**

No	Hari / Tanggal	Aktivitas	Rincian Aktivitas	Aplikasi	Pihak Terkait	ket
1	Senin, 16-05-22	Libur	Tanggal Merah			
2	Selasa, 17-05-22	Editing	Desain "Selamat Hari Buku Nasional"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
3	Rabu, 18-05-22	Editing	Desain "Hari Kebangkitan Nasional"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
4	Kamis, 19-05-22	Editing	Desain "Kata-kata Inspirasi Bupati Luwu Timur"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
5	Jumat, 20-05-22	Editing	Desain "Ucapan Duka Cita"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
		Editing	Video Bupati Luwu Timur "Sukseskan Sensus Penduduk Tahun 2022"	Adobe Premiere	Diskominfo-SP	

Mengetahui,
Pembimbing Lapangan



Dosen Pembimbing

Akbar Abu Thalib, S.I.Kom., M.I.Kom

**Aktivitas Harian Mahasiswa Kerja Praktik / Magang
Minggu 13**

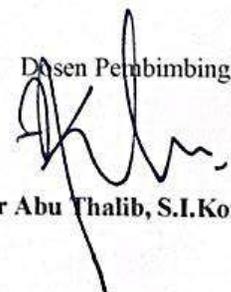
No	Hari / Tanggal	Aktivitas	Rincian Aktivitas	Aplikasi	Pihak Terkait	ket
1	Senin, 23-05-22	Editing	Video Bupati Luwu Timur "Sukseskan Sensus Penduduk Tahun 2022"	Adobe Premiere	Diskominfo-SP	
2	Selasa, 24-05-22	Tidak hadir	Berhalangan hadir dikarenakan kondisi kurang baik (Sakit)			
3	Rabu, 25-05-22	Editing	Desain "Memperingati Kenaikan Isa Al Masih"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
4	Kamis, 26-05-22	Editing	Desain "Cegah Stunting Secara Terencana...."	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
5	Jumat, 27-05-22	Editing	Desain "Ucapan Duka Cita"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	

Mengetahui,
Pembimbing Lapangan



Yulianus, S.Sos
NIP. 197502012003121006

Dosen Pembimbing



Akbar Abu Thalib, S.I.Kom., M.I.Kom

**Aktivitas Harian Mahasiswa Kerja Praktik / Magang
Minggu 14**

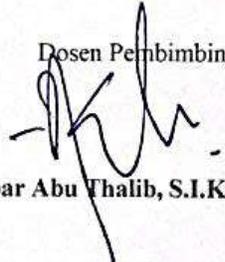
No	Hari / Tanggal	Aktivitas	Rincian Aktivitas	Aplikasi	Pihak Terkait	ket
1	Senin, 30-05-22	Editing	Desain "Hari Jadi Apkasi ke - 22"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
			Desain "Ucapan Duka Cita"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
2	Selasa, 31-05-22	Hanya Memasang	Pemasangan Kamera pada Rujab Aula Bupati dalam rangka Hari Lahir Pancasila	Peralatan	Rujab Aula Bupati	
3	Rabu, 01-06-22	Libur	Tanggal Merah			
4	Kamis, 02-06-22	Tidak hadir	Berhalangan hadir dikarenakan kondisi kurang baik (Sakit)			
5	Jumat, 03-06-22	Tidak hadir	Berhalangan hadir dikarenakan kondisi kurang baik (Sakit)			

Mengetahui,
Pembimbing Lapangan



Yulianus S. Sos
NIP. 197102012003121006

Dosen Pembimbing



Akbar Abu Thalib, S.I.Kom., M.I.Kom

**Aktivitas Harian Mahasiswa Kerja Praktik / Magang
Minggu 15**

No	Hari / Tanggal	Aktivitas	Rincian Aktivitas	Aplikasi	Pihak Terkait	ket
1	Senin, 06-06-22	Editing	Desain "Hari Galungan dan Kuningan"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
2	Selasa, 07-06-22	Editing	Mengetik Lirik Lagu "Mars Luwu Timur"	Microsoft Word	Diskominfo-SP	
3	Rabu, 08-06-22	Editing	Video "Mars Luwu Timur"	Adobe Premiere	Diskominfo-SP	
4	Kamis, 09-06-22	Editing	Video "Mars Luwu Timur"	Adobe Premiere	Diskominfo-SP	
5	Jumat, 10-06-22	Editing	Video "Mars Luwu Timur"	Adobe Premiere	Diskominfo-SP	

Mengetahui,
Pembimbing Lapangan



Yulianus, S.Sos
NIP. 197502012003121006

Dosen Pembimbing



Akbar Abu Thalib, S.I.Kom., M.I.Kom

**Aktivitas Harian Mahasiswa Kerja Praktik / Magang
Minggu 16**

No	Hari / Tanggal	Aktivitas	Rincian Aktivitas	Aplikasi	Pihak Terkait	ket
1	Senin, 13-06-22	Editing	Desain selamat dan sukses pelantikan "Ketua DEKRANASDAS SULAWESI SELATAN"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
2	Selasa, 14-06-22	Editing	Desain selamat dan sukses atas pelaksanaan "RAKERNAS XIV APKASI"	Adobe Photoshop	Diskominfo-SP	
3	Rabu, 15-06-22		Dokumentasi bersama Kepala Dinas DISKOMINFO-SP Luwu Timur			
4	Kamis, 16-06-22		Dokumentasi bersama Kepala Sekretaris sekaligus pembimbing lapangan DISKOMINFO-SP Luwu Timur			
5	Jumat, 17-06-22		Penarikan Mahasiswa Magang dan Ucapan Terimah Kasih			

Mengetahui,
Pembimbing Lapangan



Yulianus, S.Sos
NIP. 197502012003121006

Dosen Pembimbing



Akbar Abu Thalib, S.I.Kom., M.I.Kom