

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era dimana ancaman keamanan *cyber* semakin kompleks dan meresahkan, pendidikan tentang keamanan digital menjadi semakin penting. Organisasi dan perusahaan, termasuk PT. Global Inovasi Siber Indonesia (CyberArmy), menyadari bahwa menyebarkan pemahaman yang kuat tentang *cyber security* kepada karyawan dan masyarakat umum adalah kunci untuk melindungi informasi penting dan infrastruktur *digital* mereka dari serangan *cyber*.

Salah satu metode yang efektif dalam pendidikan tentang keamanan *cyber* adalah melalui penggunaan teknik video editing. Video dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep keamanan *cyber* dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Namun, untuk mencapai dampak yang signifikan, diperlukan kreativitas dalam penyampaian materi, sehingga pesan yang disampaikan lebih menarik dan mudah dicerna oleh pemirsa.

Dalam konteks ini, magang ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi penerapan teknik video editing yang kreatif dalam upaya edukasi *cyber security* di PT. Global Inovasi Siber Indonesia (CyberArmy). Dengan memahami lebih dalam tentang proses kreatif dalam pembuatan video edukasi, diharapkan dapat menghasilkan konten yang lebih efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pengetahuan tentang keamanan *cyber* di kalangan karyawan dan masyarakat umum yang dilayani oleh PT. Global Inovasi Siber Indonesia (CyberArmy).

1.2 Rumusan Masalah

Penerapan teknik trims pada video editing untuk edukasi *cyber security* di media sosial Cyber Army menimbulkan serangkaian pertanyaan dan permasalahan yang perlu dijawab. Adapun rumusan masalah yang akan diangkat dalam laporan magang ini meliputi:

1. Bagaimana membuat Teknik Trims video editing secara kreatif dalam kompleks edukasi *cyber security* di PT. Global Inovasi Siber Indonesia (CyberArmy)?
2. Bagaimana efektivitas teknik TRIMS dalam meningkatkan kualitas video edukasi *cyber security* di PT. CyberArmy Indonesia?
3. Apa dampak penerapan teknik TRIMS terhadap pemahaman audiens mengenai materi edukasi *cyber security* di PT. CyberArmy Indonesia?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan Teknik Trims pada video editing untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran akan keamanan *cyber*.
2. Meningkatkan efektivitas edukasi *cyber security*, melalui penerapan Teknik – Teknik video editing yang inovatif, agar meningkatkan efektivitas dari materi-materi edukasi *cyber security* yang disampaikan.
3. Peningkatan pemahaman pada kalangan masyarakat agar memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep *cyber security* yang kompleks.

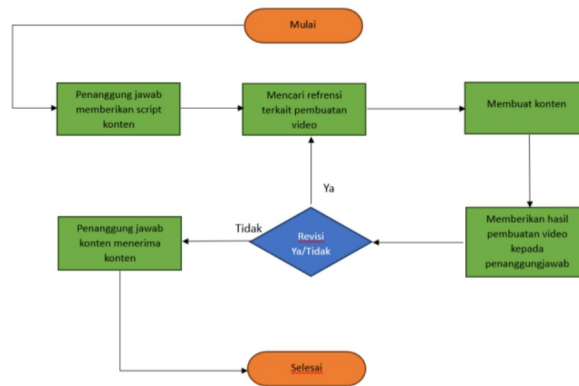
1.4 Batasan Masalah

Sub bab ini berisi mengenai ruang lingkup kerja/magang dan ruang lingkup pelaksanaan solusi serta batasan-batasan dalam pelaksanaan solusi:

1. Melakukan tinjauan literatur tentang Teknik Trims pada video editing yang relevan dan kerangka konseptual tentang konsep-konsep keamanan *cyber* yang akan disampaikan.
2. Pemanfaatan media sosial Instagram dan Tiktok @cyberacademyid sebagai media informasi PT.CyberArmy Indonesia terkait konten-konten *cyber security*.
3. Merencanakan dan menerapkan strategi distribusi konten video untuk memastikan jangkauan yang luas dan dampak yang maksimal.
4. Proses pembuatan konten *cyber security* berupa video yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro dan Capcut.

1.5 Alur Pengerjaan

Seperti terlihat pada gambar 1.5 dibawah ini adalah, alur pengerjaan pada saat proses video editing di PT. CyberArmy Indonesia :



Gambar 1. 1 Alur Pekerjaan Project

Keterangan :

1. Penanggung jawab konten akan memberikan *script* atau topik konten yang ingin dibuatkan dengan beberapa ketentuan.
2. Melakukan pencarian referensi terkait pembuatan konten video seperti konsep pada pembuatan video.
3. Mulai pembuatan atau mengedit konten video yang telah diberikan oleh penanggung jawab.
4. Memberikan hasil pembuatan video yang telah dikerjakan kepada penanggung jawab.
5. Menunggu revisi dari penanggung jawab.
6. Jika penanggung jawab memerlukan revisian, maka editor konten mencari referensi lain terkait pembuatan pada konten video.
7. Jika penanggung jawab tidak memerlukan revisian, maka video konten diterima oleh penanggung jawab.
8. Konten yang diberikan oleh penanggung jawab siap untuk di publis ke sosial media.

Sebagai peserta magang Video Editor akan terlibat dalam seluruh siklus pengembangan produk, mulai dari fase perencanaan hingga implementasi. Peserta kerja/magang juga dapat terlibat dalam penyusunan desain dan diskusi antar tim.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Seperti terlihat pada tabel 1.6 di bawah ini merupakan suatu gambaran tabel penjadwalan kerja Ketika penulis sedang bersatus magang 2 semester di Perusahaan *Cyberarmy* Indonesia sebagai video editor diperusahaan tersebut. Tabel ini terdapat pemberian tugas, pembuatan konten berupa video, pengumpulan konten, revisi dan evaluasi.

Untuk penjadwal kerja dapat terlihat seperti pada tabel 1.6 Jadwal Kegiatan Pengerjaan Proyek Video Editing.

No	Kegiatan	Waktu pelaksanaan																																							
		Sep				Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr				Mei				Jun			
		1.	2.	3.	4.	1.	2.	3.	4.	1.	2.	3.	4.	1.	2.	3.	4.	1.	2.	3.	4.	1.	2.	3.	4.	1.	2.	3.	4.	1.	2.	3.	4.	1.	2.	3.	4.				
1.	Pemberian Tugas	■				■				■				■				■				■				■				■				■				■			
2.	Pengumpulan bahan konten	■	■			■	■			■	■			■	■			■	■			■	■			■	■			■	■			■	■			■	■		
3.	Pembuatan konten		■	■			■	■			■	■			■	■			■	■			■	■			■	■			■	■			■	■			■	■	
4.	Revisi dan evaluasi			■				■				■				■				■				■				■				■				■				■	

Tabel 1.6 Jadwal Kegiatan Pengerjaan Proyek Video Editing

Dengan jadwal pengerjaan yang terperinci untuk memastikan setiap tahap proyek dapat diselesaikan tepat waktu dan sesuai dengan rencana. Berikut adalah jadwal pengerjaan yang diusulkan:

1. Pemberian Tugas

Pada awal pengerjaan, fokus telah diberikan pada persiapan proyek video editing yang akan di buat. Langkah pertama adalah melakukan pertemuan dengan pembimbing untuk pemberian proyek yang akan di buat serta saran dan referensi terkait proyek tersebut.

2. Pengumpulan Konten

Setelah proyek editing selesai, kegiatan utama adalah pengumpulan proyek video yang telah diedit dan diberikan kepada pembimbing untuk kesepakatan hasil proyek video editing, serta proyek video editing akan disebarkan melalui sosial media milik PT. Global Inovasi Siber terkait edukasi *cyber security*.

3. Pembuatan Konten

Pada saat pengerjaan, editor fokus membuat proyek video editing yang sudah diberikan oleh pembimbing setelah selesai berkomunikasi dan sepakat antar pembimbing yang akan dikerjakan.

4. Revisi dan Evaluasi

Pembimbing sering memberikan revisian dan evaluasi kepada bidang video editor terkait proyek video editing yang sudah ditentukan, dan video editor selalu memperbaiki hasil revisi yang telah diberikan oleh pembimbing.

Dengan jadwal pengerjaan yang terstruktur ini, diharapkan proyek video dapat diselesaikan dengan baik dan memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan konten terkait *cyber security* di sosial media PT. Global Inovasi Cyber.