

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

PERAN EDITOR DALAM PRODUKSI VIDEO KONTEN PONDOK PESANTREN MODERN BAITUSSALAM PRAMBANAN

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom) dalam Bidang Komunikasi dengan spesialisasi Penyiaran Film



Disusun Oleh:

Ahmadani Titah Pujangkoro

24045695

**PROGRAM STUDI DIII PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA**

2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**PERAN EDITOR DALAM PRODUKSI VIDEO KONTEN PONDOK
PESANTREN MODERN BAITUSSALAM PRAMBANAN**

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom) dalam Bidang Komunikasi dengan spesialisasi Penyiaran Film

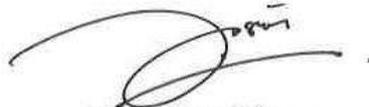
Disusun Oleh:

Ahmadani Titah Pujangkoro

24045695

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing



Risa Karmida, M.A.

NIDN. 0531038803

**PROGRAM STUDI DIII PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
PERAN EDITOR DALAM PRODUKSI VIDEO KONTEN PONDOK
PESANTREN MODERN BAITUSSALAM PRAMBANAN

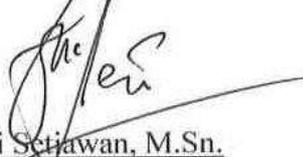
Diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipertahankan di depan Tim Penguji Program Studi D3 Penyiaran, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta sebagai persyaratan memperoleh Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom) pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 28 Agustus 2025
Pukul : 13.00
Tempat : Ruang B 1-3 STIKOM Yogyakarta

Dosen Penguji I,


Arya Tangkas, M.I.Kom
NIDN. 0520118702

Dosen Penguji II


Heri Setiawan, M.Sn.
NIDN. 0616046201

Dosen Pembimbing dan Penguji III


Risa Karmida, M.A.
NIDN.0507028304

Mengetahui,
Ketua Sekolah Tinggi Ilmu
Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta



Hardoyo, M.A
NIDN. 0516047201

Mengesahkan,
Kepala Program Studi
D3 Penyiaran


Arya Tangkas, M.I.Kom
NIDN. 0520118702

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Ahmadani Titah Pujangkoro
NIM : 24045695
Judul Laporan : Peran Editor dalam Produksi Video Konten Pondok Pesantren Modern Baitussalam Prambanan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya Tulis yang saya buat ini bersifat orisinal, murni karya saya, merupakan deskripsi atas latihan kerja profesional selama saya menempuh Praktik Kerja Lapangan di Pondok Pesantren Modern Baitussalam Prambanan dengan bimbingan dosen pembimbing.
2. Karya Tulis ini bukan plagiasi (*copy paste*) karya orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah.
3. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademis yang secara sah dan dapat dibuktikan dengan dokumen-dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM Yogyakarta, maka bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi, yang kemudian secara luas akan dipublikasikan oleh STIKOM Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 28 Agustus 2025

Yang Membuat Pernyataan



Ahmadani Titah Pujangkoro

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan segala puji syukur kepada Allah SWT, serta berkat doa dan dukungan dari orang-orang tercinta, akhirnya laporan ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Dengan penuh rasa syukur, bangga, dan bahagia, saya ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga laporan ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
2. Ibu Ardingtyas dan Bapak Pontjo Mardijono yang selalu memberikan kasih sayang, doa, dukungan moral maupun materil, serta motivasi yang tiada henti selama perkuliahan hingga penyusunan laporan ini.
3. Risa Karmida, M.A., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyusunan laporan ini.
4. Seluruh dosen Broadcasting STIKOM Yogyakarta, yang telah membekali saya dengan ilmu dan pengetahuan yang sangat bermanfaat.
5. Rekan-rekan dan staf Multimedia Baitussalam, yang telah memberikan kesempatan, bimbingan, serta pengalaman berharga selama praktik kerja lapangan berlangsung.

Semoga segala kebaikan, dukungan, dan doa yang telah diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

HALAMAN MOTTO

“(Allah) yang menciptakan mati dan hidup, untuk menguji kamu, siapa di antara kamu yang lebih baik amalnya.”

~ QS. Al-Mulk [67]: 2

“Make it a rule of life never to regret and never to look back. Regret is an appalling waste of energy; you can't build on it; it's only good for wallowing in.”

~ Katharine Mansfield

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil 'alamin, segala puji serta syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul "Peran Editor dalam Produksi Video Konten Pondok Pesantren Modern Baitussalam Prambanan" tepat pada waktunya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Laporan ini disusun berdasarkan hasil dari kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang penulis laksanakan di Multimedia Pondok Pesantren Modern Baitussalam Prambanan, Sleman, Yogyakarta. Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis banyak mendapatkan dukungan, dorongan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Hardoyo, M.A., selaku Ketua STIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Arya Tangkas, M.I.Kom., selaku Ketua Program Studi Penyiaran.
3. Ibu Risa Karmida, M.A., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam penyusunan laporan ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Penyiaran STIKOM Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan dan ilmu selama penulis menempuh pendidikan.
5. Seluruh staf STIKOM Yogyakarta yang telah membantu dalam kelancaran urusan akademik maupun non-akademik.
6. Kedua orang tua tercinta, Ibu Ardiningtyas dan Bapak Pontjo Mardijono, atas kasih sayang, doa, motivasi, serta dukungan baik moral maupun material yang tiada henti.
7. Sahabat sekaligus teman seperjuangan di Multimedia PPM Baitussalam, terima kasih telah mendampingi, memberi semangat, serta menjadi tempat berbagi cerita selama perjuangan ini.

8. Seluruh teman-teman dan orang-orang terdekat yang telah memberikan doa, dukungan, dan kebersamaan, yang tanpa mereka penulis tidak akan sampai pada titik ini.

Akhirnya, dengan penuh kerendahan hati penulis berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, serta menjadi salah satu bentuk kontribusi penulis dalam bidang ilmu komunikasi dan multimedia. Semoga segala kebaikan dan keikhlasan semua pihak yang telah membantu penulis mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. *Āmīn yā rabbal ‘ālamīn.*

Yogyakarta, 28 Agustus 2025

Penulis

Ahmadani Titah Pujangoro

NIM. 24045695

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat Praktik Kerja Lapangan	3
1.5 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL	4
1.6 Metode Penelitian (Pendekatan Kualitatif)	4
BAB II KERANGKA KONSEP	6
2.1 Penegasan Judul	6
2.1.1 Editor.....	6
2.1.2 Produksi Video Konten.....	6
2.1.3 Pondok Pesantren Modern Baitussalam.....	7
2.2 Konsep Teori yang Digunakan	8
2.2.1 Video Editor.....	8
2.2.2 Fungsi Video Editor.....	9
2.2.3 Linear dan Non-Linear Editing.....	10
2.2.4 Tahapan dalam Proses Editing Video.....	11
2.2.5 6 Elemen Penting dalam Editing Video.....	16
2.2.6 Video Konten.....	37
2.2.7 <i>Software Edit Video</i>	37
2.2.8 Penyimpanan <i>File</i>	38
BAB III DESKRIPSI LAPANGAN	39
3.1 Profil Multimedia Pondok Pesantren Modern Baitussalam	39
3.2 Sejarah	39
3.2.1 Pondok Pesantren Modern Baitussalam.....	39

3.2.2 Multimedia Pondok Pesantren Modern Baitussalam.....	41
3.3 Visi dan Misi.....	41
3.3.1 Pondok Pesantren Modern Baitussalam.....	41
3.3.2 Multimedia Pondok Pesantren Modern Baitussalam.....	42
3.4 Struktur Keanggotaan	43
3.5 Tugas Keanggotaan	44
3.5.1 Pimpinan Pondok	44
3.5.2 Ketua Bagian Hubungan Masyarakat.....	44
3.5.3 Ketua / Koordinator Lapangan	45
BAB IV KEGIATAN PKL DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1 Kegiatan Praktek Lapangan Kerja.....	46
4.1.1 Laporan Praktek Kerja Lapangan.....	46
4.1.2 Alur Pembuatan Video Konten.....	50
4.2 Pembahasan Pembuatan Video Konten.....	59
4.2.1 Video <i>Landscape (Horizontal)</i>	61
4.2.2 Video <i>Potrait (Vertical)</i>	65
4.3 Sarana dan Prasarana Karyawan	67
4.4 Relasi Penulis dan Tempat Praktek Kerja.....	67
BAB V PENUTUP.....	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.** Setiap adegan yang ditampilkan kepada penonton harus memberikan informasi baru tentang cerita untuk menjaga agar mereka tetap terlibat dan fokus. (Sumber : Roy Thompson & Christopher J Bowen. Grammar of the Edit.)19
- Gambar 2.** Isi gambar dan gerakan halus karakter wanita yang mengalihkan pandangannya dari buku ke suatu objek yang tidak terlihat memberikan motivasi bagi editor untuk beralih ke adegan pengungkapan. (Sumber : Roy Thompson & Christopher J Bowen. Grammar of the Edit.)20
- Gambar 3.** Isi gambar dan gerakan halus karakter pemuda yang terkejut ini saat menatap ke arah luar layar pada suatu objek yang tak terlihat memicu pemotongan ke adegan baru. (Sumber : Roy Thompson & Christopher J Bowen. Grammar of the Edit.)20
- Gambar 4.** Sebagai metafora visual, teko yang mendidih dapat mewakili emosi marah yang terpendam yang dirasakan oleh petani yang frustrasi (Sumber : Roy Thompson & Christopher J Bowen. Grammar of the Edit.)22
- Gambar 5.** Contoh jembatan suara – atau suara yang mengarahkan gambar. (Sumber : Roy Thompson & Christopher J Bowen. Grammar of the Edit.).....23
- Gambar 6.** Komposisi sederhana dan tradisional seperti ini menarik perhatian penonton dengan meminta mereka mengikuti garis pandang yang sesuai melintasi ruangan kosong di layar. (Sumber : Roy Thompson & Christopher J Bowen. Grammar of the Edit.) 28
- Gambar 7.** Menggabungkan dua adegan dari sudut kamera yang serupa akan menyebabkan lonjakan di titik pemotongan. Sudut kamera dan komposisi yang berbeda akan membantu mencegah lonjakan pemotongan di benak penonton. (Sumber : Roy Thompson & Christopher J Bowen. Grammar of the Edit.)30
- Gambar 8.** Penggunaan adegan potongan (cutaway shot) dapat memberikan jeda yang dibutuhkan dari konten yang tidak konsisten sehingga penonton tidak secara sadar menyadariketidaksambungan saat telepon berpindah di tangan pria tersebut. (Sumber : Roy Thompson & Christopher J Bowen. Grammar of the Edit.)33
- Gambar 9.** Gerakan subjek harus mempertahankan arah layar melintasi titik edit. Jika Anda ingin menggabungkan dua adegan yang membalik arah layar, maka disarankan untuk menggunakan adegan sisipan untuk mengalihkan perhatian penonton dari arah gerakan. (Sumber : Roy Thompson & Christopher J Bowen. Grammar of the Edit.).....34

Gambar 10. Posisi fisik subjek dan objek dalam ruang film serta komposisi bidikan harus tetap konsisten di seluruh titik edit. Wanita ini tampak melompat dari sisi kanan layar ke sisi kiri layar setelah pemotongan ke karakter lain. (Sumber : Roy Thompson & Christopher J Bowen. Grammar of the Edit.)	35
Gambar 11. QNAP TS-231P adalah alat penyimpanan data terpusat dan dapat diakses melalui jaringan internet (Sumber : https://www.qnap.com/en/product/ts-231p)	38
Gambar 12. Logo Pondok Pesantren Modern (Sumber : Multimedia PPM Baitussalam).....	39
Gambar 13. Logo Multimedia Pondok Pesantren Modern Baitussalam (Sumber : Multimedia PPM Baitussalam)	41
Gambar 14. Bagan Struktur Multimedia Pondok Pesantren Modern Baitussalam	43
Gambar 15. Alur Pembuatan Video Konten Pondok Pesantren Modern Baitussalam (Sumber : Dokumentasi Pribadi)	50
Gambar 16. Alat Penyimpanan Data Terpusat QNAP TS-231P (Sumber : Dokumentasi Pribadi)	51
Gambar 17. Tampilan Network Drives Qfinder Pro (Sumber : Dokumentasi Pribadi)	51
Gambar 18. Tampilan login untuk akses Qnap (Sumber : Dokumentasi Pribadi).....	52
Gambar 19. Tampilan folder dan file di Qnap (Sumber : Dokumentasi Pribadi).....	52
Gambar 20. Tampilan galeri foto dari iPhone 11 Pro (Sumber : Dokumentasi Pribadi)	53
Gambar 22. Tampilan Import Video di CapCut (Sumber : Dokumentasi Pribadi).....	54
Gambar 21. Tampilan workplace CapCut (Sumber : Dokumentasi Pribadi)	54
Gambar 23. Tampilan Import Audio di CapCut (Sumber : Dokumentasi Pribadi).....	55
Gambar 24. Tampilan Fitur Sinkronisasi Video dan Audio di CapCut (Sumber : Dokumentasi Pribadi)	56
Gambar 25. Tampilan Workflow di CapCut (Sumber : Dokumentasi Pribadi).....	57
Gambar 26. Tampilan Export Video di CapCut (Sumber : Dokumentasi Pribadi).....	59
Gambar 27. Video Hilight Hafiah Al-Qur'an PPM Baitussalam (Sumber : Youtube https://www.youtube.com/watch?v=ChpzVuPm9p4&t=7s)	61

Gambar 28. Video Pendidikan Profesi Guru (Sumber : Dokumentasi Pribadi).....**63**

Gambar 29. Video Reels Instagram Gelar Karya dan Pentas Seni SDIT Baitussalam Prambanan (Sumber : Instagram https://www.instagram.com/reel/DJ_YkyHNrsU/).....**65**

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Absensi Kegiatan Praktek Kerja Lapangan di Multimedia PPM Baitussalam.....	46
Tabel 2. Daftar Video yang dibuat oleh Penulis.....	60

ABSTRAK

Di era digital, Pondok Pesantren Modern Baitussalam melakukan inovasi dakwah dan pendidikan Islam melalui produksi video konten yang menarik dan mudah diakses. Peran editor menjadi sangat penting dalam menyusun, mengolah, dan menghadirkan pesan bernuansa islami agar dapat diterima berbagai kalangan masyarakat. Laporan ini membahas peran editor dalam produksi video konten Pondok Pesantren Modern Baitussalam Prambanan. Selama pelaksanaan praktik kerja lapangan, penulis berperan sebagai editor dengan mempersiapkan footage, mengolah dokumentasi kegiatan, serta menyusun konten dalam bentuk video highlight, video pendek, maupun reels. Seluruh konten didistribusikan melalui media sosial seperti YouTube dan Instagram, sehingga berfungsi sebagai sarana dakwah sekaligus promosi pesantren. Kegiatan praktik kerja lapangan ini memberikan pengalaman praktis bagi penulis dalam mengaplikasikan teori perkuliahan, sekaligus meningkatkan keterampilan teknis, kreativitas, dan pemahaman akan pentingnya multimedia dalam mendukung dakwah dan pendidikan Islam di era digital.

Kata Kunci: Editor, Video Konten, Multimedia, Pondok Pesantren

ABSTRACT

In the digital era, Pondok Pesantren Modern Baitussalam has undertaken innovations in Islamic preaching and education through the production of engaging and easily accessible video content. The role of the editor is highly significant in organizing, processing, and delivering Islamic messages so that they can be well-received by various segments of society. This report discusses the role of the editor in the video content production of Pondok Pesantren Modern Baitussalam Prambanan. During the internship program, the author served as an editor by preparing footage, processing event documentation, and producing content in the form of video highlights, short videos, and reels. All of the content was distributed through social media platforms such as YouTube and Instagram, functioning both as a medium of da'wah and as a means of promoting the pesantren. This internship activity provided the author with practical experience in applying academic theories while simultaneously enhancing technical skills, creativity, and an understanding of the importance of multimedia in supporting Islamic preaching and education in the digital era.

Keywords: Editor, Video Content, Multimedia, Islamic Boarding School

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam cara manusia berkomunikasi dan berbagi informasi. Platform media sosial seperti *YouTube*, *Instagram*, dan *Facebook* menjadi sarana utama dalam menyebarkan berbagai bentuk konten, mulai dari hiburan hingga edukasi. Melalui ketiga platform tersebut, masyarakat tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga dapat menjadi produsen yang aktif menciptakan konten. Hal ini menjadikan kemampuan dalam produksi media, khususnya video, sebagai keterampilan penting di era digital modern.

Pondok Pesantren Modern Baitussalam sebagai lembaga pendidikan Islam juga turut memanfaatkan platform-platform digital tersebut sebagai sarana dakwah dan publikasi kegiatan pesantren. Melalui kanal *YouTube* Baitussalam TV, akun *Instagram* @ppmbaitussalam, dan halaman *Facebook* resmi PPM Baitussalam, pesantren menyampaikan berbagai kegiatan pendidikan, keagamaan, dan sosial kepada masyarakat luas. Kehadiran pesantren di dunia digital ini menunjukkan bahwa lembaga keagamaan pun mengikuti perkembangan zaman dan aktif membangun citra serta komunikasi publik melalui media sosial.

Dengan meningkatnya kebutuhan akan konten yang informatif dan berkualitas, maka dibentuklah tim Multimedia di Pondok Pesantren Modern Baitussalam. Tim ini bertugas untuk mendokumentasikan, mengelola, serta mempublikasikan kegiatan pesantren dalam bentuk foto maupun video. Salah satu kegiatan utama tim Multimedia adalah produksi video konten

yang akan dipublikasikan di media sosial resmi pesantren. Proses produksi ini mencakup berbagai tahap, mulai dari perencanaan, pengambilan gambar, penyuntingan (editing), hingga publikasi konten.

Dalam buku *Grammar of the Edit* oleh Roy Thompson dan Christopher J. Bowen, dijelaskan bahwa editor memiliki peran penting dalam menyampaikan narasi secara visual. Seorang editor tidak hanya memotong dan menyusun gambar, tetapi juga mengatur ritme, emosi, dan kesinambungan cerita dalam sebuah video. Editor memiliki kendali dalam mengarahkan bagaimana audiens merespons dan memahami pesan dari konten yang ditayangkan. Dengan kata lain, editor adalah jembatan antara ide kreatif dan pengalaman visual yang diterima oleh penonton.

Dalam kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Pondok Pesantren Modern Baitussalam, penulis berperan langsung sebagai editor video dalam tim Multimedia. Penulis terlibat dalam proses penyusunan video dokumentasi kegiatan pondok, mulai dari pemilihan footage, penyusunan narasi visual, hingga tahap akhir publikasi di media sosial. Berdasarkan pengalaman tersebut, penulis menyusun laporan PKL dengan judul “Peran Editor dalam Produksi Video Konten Pondok Pesantren Modern Baitussalam” sebagai bentuk refleksi dan analisis terhadap kontribusi editor dalam menunjang kualitas konten digital pesantren.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan merujuk pada latar belakang yang telah dijelaskan, inti yang dibahas dalam penulisan karya ini adalah Bagaimana peranan editor dalam produksi video konten Pondok Pesantren Modern Baitussalam?

1.3 Tujuan

Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang telah dilaksanakan oleh penulis memiliki tujuan sebagai berikut :

- a. Sebagai persyaratan kelulusan dalam program studi Penyiaran Film, bahwa penulis berhasil meraih gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom.) di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta, dalam rangka menyelesaikan studi Diploma III Komunikasi.
- b. Untuk mendapat pengetahuan dan ilmu secara langsung tentang menjadi Editor tim Multimedia di Pondok Pesantren Modern Baitussalam.
- c. Sebagai wadah untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh oleh mahasiswa selama mengikuti proses pembelajaran di perguruan tinggi..
- d. Menetapkan sikap disiplin dan bertanggung jawab dalam melaksanakan pekerjaan, khususnya dalam melaksanakan tugas di bidang Multimedia.
- e. Meningkatkan kualitas penulis sebagai mahasiswa

1.4 Manfaat Praktik Kerja Lapangan

Manfaat dari Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut:

- a. Menambah dan memperluas relasi atau koneksi di dunia kerja, terutama di lingkungan pondok pesantren.
- b. Menambah wawasan dan pengalaman terkait data riset.
- c. Menetapkan sikap disiplin dan bertanggung jawab dalam melaksanakan pekerjaan, khususnya dalam melaksanakan tugas di bidang Editor.
- d. Menambah pengetahuan dan mengaplikasikan kemampuan yang dimiliki dalam dunia Multimedia.
- e. Dapat mengenal aplikasi dan alat yang digunakan untuk editing.

1.5 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1. Waktu : Penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan selama satu bulan mulai dari tanggal 21 April 2025 hingga 31 Mei 2025.
2. Tempat : Multimedia Baitussalam, Kompleks Pondok Pesantren Modern Baitussalam, Pulir Rejo, Bokoharjo, Prambanan, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian (Pendekatan Kualitatif)

Dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Pondok Pesantren Modern Baitussalam Prambanan, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang akurat dan mendalam mengenai peran editor dalam produksi video konten. Teknik tersebut meliputi:

1. Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan editing video, mulai dari proses importing, penyusunan timeline, penggunaan efek, hingga tahap rendering. Melalui observasi ini, penulis dapat memahami alur kerja serta peran editor dalam memastikan kualitas video yang dihasilkan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan editor serta tim multimedia Pondok Pesantren Modern Baitussalam. Tujuannya adalah menggali informasi mengenai pengalaman, strategi editing, kendala yang dihadapi, serta solusi yang diterapkan dalam proses produksi video konten.

3. Dokumentasi

Penulis mengumpulkan bukti berupa foto, rekaman video, catatan kegiatan, dan hasil editing yang dilakukan selama PKL. Dokumentasi ini berfungsi sebagai data pendukung yang memperkuat hasil observasi dan wawancara.

4. Studi Pustaka

Untuk melengkapi data lapangan, penulis juga melakukan kajian literatur dari buku, jurnal, dan sumber online yang relevan dengan topik editing video dan produksi konten digital. Studi pustaka ini membantu memberikan landasan teoritis dalam pembahasan laporan PKL.

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

Laporan praktek kerja lapangan (PKL) yang penulis ambil adalah “Peran Editor dalam Produksi Video Konten Pondok Pesantren Modern Baitussalam”, penulis menjelaskan secara deskriptif mengenai istilah yang terdapat dalam judul laporan tersebut, sebagai berikut:

2.1.1 Editor

Editor menurut KBBI adalah orang yang mengedit naskah tulisan atau karangan yang akan diterbitkan dalam majalah, surat kabar, dan sebagainya; penyunting.

Menurut *Grammar of the Edit* karya Roy Thompson & Christopher Bowen (2009), editor video adalah individu yang bertanggung jawab dalam menyusun, memilih, dan menggabungkan gambar maupun suara sehingga membentuk narasi yang utuh dan komunikatif. Editor tidak hanya bekerja secara teknis, tetapi juga kreatif, karena menentukan bagaimana pesan sebuah video dapat dipahami oleh penonton.

2.1.2 Produksi Video Konten

Produksi menurut KBBI adalah “proses, cara, atau perbuatan menghasilkan sesuatu” (KBBI, 2016). Dalam dunia media, produksi dipahami sebagai serangkaian kegiatan untuk menciptakan karya audio-visual yang dapat dikonsumsi publik. Proses ini umumnya mencakup tiga tahap, yaitu praproduksi (perencanaan ide dan naskah), produksi (pengambilan gambar dan audio), serta pascaproduksi (penyuntingan dan distribusi).

Lebih khusus, produksi video konten dapat diartikan sebagai proses kreatif dan teknis dalam merencanakan, merekam, menyunting, hingga menyajikan materi audio-visual yang ditujukan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi di platform digital. *Thompson (2009)* menyatakan bahwa video merupakan sarana komunikasi visual yang mampu menyusun realitas menjadi narasi yang terstruktur, sementara konten adalah substansi pesan yang ingin disampaikan. Maka, produksi video konten adalah gabungan antara aspek teknis pembuatan video dengan strategi komunikasi pesan agar dapat diterima audiens.

2.1.3 Pondok Pesantren Modern Baitussalam

Menurut Dr. Abdul Tholib (2015), pondok pesantren modern adalah kelanjutan dari pesantren salafiyah (tradisional) yang bertransformasi agar sesuai dengan tuntutan zaman. Pesantren ini berusaha tetap menjaga ruh keislaman, tetapi dengan sistem pendidikan, bahasa, manajemen, dan kurikulum yang lebih modern serta relevan dengan perkembangan sosial dan teknologi.

Pondok Pesantren Modern Baitussalam merupakan salah satu Pondok Pesantren Modern berdiri sejak 1986 yang berlokasi di Pulir Rejo, Bokoharjo, Prambanan, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pondok Pesantren Modern Baitussalam memiliki beberapa unit pendidikan dari tingkat Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), Kulliyatul Mu'allimin Al-Islamiyyah (KMI). Pondok Pesantren Modern Baitussalam memiliki cabang diantaranya Baitussalam 2 terletak di Cangkringan, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta dan Baitussalam 3 terletak di Blitar, Jawa Timur.

2.2 Konsep Teori yang Digunakan

2.2.1 Video Editor

Dalam buku *Grammar of edit*, sebagai kata kerja transitif “*to edit*” dapat berarti meninjau, memperhalus, memodifikasi, menghapus, atau menyusun kembali komponen menjadi bentuk baru yang dapat diterima. Awalnya istilah ini digunakan secara luas dalam konteks tulisan, dan kini juga diterapkan pada penciptaan gambar bergerak dan suara. Untuk tujuan kita, istilah “*editing*” (kata benda) adalah tindakan menyusun potongan-potongan gambar dan suara individu menjadi sebuah cerita yang koheren. Jadi, seorang “*editor*” adalah orang yang mengambil sekumpulan materi gambar dan suara, lalu meninjau, memperhalus, memodifikasi, menghapus, serta menyusun kembali komponen gambar dan suara tersebut menjadi sebuah bentuk atau cerita baru yang dapat diterima.

Sebuah edit (juga kata benda) adalah titik di mana potongan-potongan itu digabungkan, dan menjadi transisi dari satu pengambilan gambar ke pengambilan berikutnya dalam sebuah rangkaian. Secara sederhana, sebuah edit adalah titik potong: tempat di mana satu pengambilan berakhir dan pengambilan lain dimulai. Istilah “*cut*” berasal dari masa ketika film gambar bergerak direkam dan disunting menggunakan gulungan panjang pita film berbahan dasar seluloid. Dengan melihat bingkai-bingkai gambar diam pada pita film tersebut, editor menentukan di mana harus memotong film secara fisik di antara gambar. Gunting atau pisau pemotong (*splicer*) digunakan untuk benar-benar memotong film pada titik tersebut. Kemudian, lem atau pita perekat dipakai untuk menyambung kembali potongan-potongan film plastik yang telah dipotong. Potongan atau sambungan itu menjadi titik transisi dari satu pengambilan gambar ke pengambilan berikutnya.

Potongan langsung (*straight cut*) yang dijelaskan di sini hanyalah salah satu cara untuk berpindah dari satu pengambilan gambar ke pengambilan lainnya. Bagaimana, kapan, dan mengapa memilih untuk

berpindah dari satu pengambilan ke pengambilan lain bergantung pada banyak variabel.

2.2.2 Fungsi Video Editor

Menurut Roy *Thompson* dan Christopher Bowen dalam buku *Grammar of the Edit* (2009), fungsi editor video tidak hanya terbatas pada aspek teknis penyusunan gambar, tetapi juga meliputi peran kreatif, estetis, dan komunikatif yang sangat menentukan kualitas hasil akhir sebuah karya audio-visual. Fungsi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

2.2.2.1 Fungsi Naratif

- Editor menyusun alur cerita melalui pemilihan dan penempatan *shot* serta suara yang relevan.
- Setiap potongan (*cut*) harus berkontribusi terhadap perkembangan cerita sehingga penonton dapat memahami jalan cerita dengan baik.

2.2.2.2 Fungsi Informatif

- Setiap *shot* yang ditampilkan harus menyajikan informasi baru.
- *Shot* yang tidak memberikan informasi tambahan dianggap tidak perlu dipertahankan dalam hasil akhir.

2.2.2.3 Fungsi Motivasi

- Pemotongan (*cut*) harus memiliki alasan logis atau emosional, baik dari gerakan aktor, arah pandangan, maupun elemen suara.
- Motivasi ini membuat transisi lebih alami dan membantu menjaga keterlibatan penonton.

2.2.2.4 Fungsi Estetika

- Editor mengatur ritme, tempo, dan transisi untuk menciptakan pengalaman menonton yang menarik.

- Penggunaan teknik seperti *J-cut*, *L-cut*, *cross-cutting*, maupun *sound bridge* dapat memperkuat nilai estetis.

2.2.2.5 Fungsi Kontinuitas

- Menjaga kesinambungan isi, gerakan, posisi, arah layar, maupun suara agar cerita tetap mengalir mulus.
- Penyuntingan yang konsisten membuat penonton tidak sadar terhadap potongan gambar, sehingga cerita tampak alami.

2.2.2.6 Fungsi Dramatis

- Editor membangun suasana emosional melalui pengaturan tempo editing.
- Pemetongan cepat dapat menimbulkan ketegangan, sementara pemetongan lambat memberi kesan mendalam.

2.2.2.7 Fungsi Teknis

- Memastikan hasil akhir sesuai standar teknis distribusi.
- Mencakup proses *offline editing* (penyusunan naratif) hingga *online editing* (penyempurnaan kualitas gambar, suara, dan efek tambahan)

2.2.3 Linear dan Non-Linear Editing

Dalam *Grammar of the Edit* (2009), Thompson dan Bowen menjelaskan dua metode utama dalam penyuntingan video: *linear editing* dan *nonlinear editing*. Keduanya memiliki pendekatan yang berbeda dalam menyusun elemen-elemen visual dan audio untuk menciptakan hasil akhir sebuah produksi. Meskipun keduanya bertujuan untuk mencapai hasil yang sama, yaitu menyampaikan pesan yang efektif kepada penonton, cara kerja dan proses yang diterapkan sangat berbeda.

2.2.3.1 *Linear Editing*

Linear editing adalah metode tradisional yang mengharuskan editor untuk menyusun potongan gambar dan suara secara berurutan, mengikuti urutan waktu atau alur cerita yang telah ditentukan. Dalam metode ini, editor bekerja dengan media fisik, seperti film atau pita, di mana setiap potongan harus dilakukan sesuai dengan urutan yang telah ditetapkan, dan tidak memungkinkan akses acak ke bagian mana pun dari footage. Proses ini sangat terbatas dan memakan waktu karena editor harus menyusun gambar satu per satu secara sekuensial. Editor juga harus berhati-hati dalam setiap perubahan yang dilakukan, karena setiap pemotongan dapat mempengaruhi keseluruhan urutan film.

2.2.3.2 *Nonlinear Editing (NLE)*

Sebaliknya, *nonlinear editing* merupakan metode modern yang mengubah cara penyuntingan secara drastis dengan memungkinkan editor mengakses footage secara acak dan fleksibel. Penyuntingan dilakukan menggunakan perangkat lunak komputer yang memungkinkan editor untuk memilih dan mengedit bagian mana pun dari footage tanpa mengikuti urutan waktu. Keuntungan utama dari NLE adalah kecepatan dan efisiensi yang sangat tinggi, serta kemampuan untuk mencoba berbagai variasi alur cerita dan efek visual tanpa merusak media asli. Dengan NLE, editor bisa **mengubah alur cerita** dengan lebih bebas dan mengatur transisi antara gambar, suara, serta efek visual dengan lebih mudah.

2.2.4 Tahapan dalam Proses Editing Video

Dalam dunia penyuntingan, seorang editor ditugaskan untuk menciptakan presentasi media bergerak yang mampu menyampaikan cerita

secara koheren, bermakna, emosional, atau informatif kepada audiens tertentu. Agar hal ini tercapai secara konsisten, seorang editor perlu melalui tahapan-tahapan pengembangan cerita yang menjadi inti dari proses pascaproduksi.

Pascaproduksi (*post-production*) merupakan tahap lanjutan setelah proses pengambilan gambar selesai. Pada tahap inilah semua elemen visual dan audio digabungkan untuk membentuk sebuah rangkaian cerita yang utuh. Gambar yang direkam akan disusun dengan trek suara, efek visual khusus ditambahkan, judul, grafik, maupun kredit disisipkan, serta efek suara dan musik dipadukan untuk menciptakan atmosfer yang sesuai dengan kebutuhan narasi. Dalam proyek kecil, semua tahap ini mungkin dikerjakan oleh satu orang editor. Namun, pada skala produksi besar, setiap bagian akan ditangani oleh tim yang berbeda sesuai keahlian mereka, sehingga hasil akhir menjadi lebih maksimal.

Dalam praktiknya, dunia penyuntingan televisi siaran membagi pascaproduksi ke dalam dua fase utama, yaitu *offline editing* dan *online editing*. Pada tahap *offline*, editor membangun keseluruhan acara atau program dengan menyusun alur cerita menggunakan resolusi gambar yang lebih rendah. Hal ini bertujuan agar sistem penyuntingan dapat bekerja lebih cepat dan efisien dalam menyusun kerangka dasar program. Setelah struktur cerita terbentuk, proses dilanjutkan ke tahap *online editing*. Di sinilah hasil rangkaian yang sudah selesai ditingkatkan kualitasnya dengan resolusi tinggi, audio dimaksimalkan, koreksi warna dilakukan, serta seluruh elemen teknis diperbaiki hingga sesuai standar distribusi siaran.

Seiring perkembangan teknologi komputer, perangkat keras, dan perangkat lunak, pemisahan antara *offline* dan *online* kini tidak lagi seketat sebelumnya. Proses penyuntingan dapat dilakukan langsung dengan media berdefinisi tinggi dari awal hingga akhir, meskipun hal tersebut membutuhkan kapasitas penyimpanan data yang besar. Hal ini membuat editor, baik profesional maupun amatir, dapat menghasilkan karya dengan

kualitas yang optimal tanpa harus melalui batasan teknis yang kaku sebagaimana era sebelumnya.

Secara keseluruhan, alur kerja pascaproduksi menekankan pentingnya pengelolaan gambar dan suara untuk membentuk sebuah narasi yang kuat. Tahapan-tahapan ini, mulai dari pengorganisasian materi, pemilihan *shot* terbaik, penyusunan cerita, hingga penyempurnaan audio dan visual, menjadi bagian penting yang harus dilalui seorang editor demi menghadirkan sebuah tayangan yang menarik, jelas, dan mampu menyampaikan pesan sesuai tujuan yang telah ditetapkan.

2.2.3.1 Offline

Tahap penyuntingan awal dengan resolusi rendah untuk menyusun alur cerita, memilih potongan terbaik, dan membentuk struktur dasar program.

1. Acquisition (Perolehan)

Tahap pertama adalah memperoleh seluruh materi yang diperlukan untuk proses editing. Materi ini mencakup media visual (footage video, foto, grafik) dan media audio (rekaman suara, musik, efek suara). Sumber media bisa berupa film seluloid, pita analog, pita digital, atau *file* digital yang diperoleh dari kamera maupun perangkat rekam lainnya. Karena hampir semua penyuntingan saat ini dilakukan dengan sistem non-linear berbasis komputer, materi yang masih dalam format non-digital harus didigitalkan terlebih dahulu. Proses impor dan penyimpanan harus dilakukan dengan rapi agar *file* tetap aman dan dapat diakses kapan saja selama proyek berlangsung.

2. Organization (Pengorganisasian)

Setelah semua media terkumpul, langkah selanjutnya adalah pengorganisasian. *File* video, audio, grafik, maupun foto

harus disusun dalam sistem yang terstruktur agar mudah dicari saat dibutuhkan. Pengorganisasian ini dapat dilakukan dengan membuat folder (bin) berdasarkan kategori tertentu, seperti tanggal pengambilan gambar, nomor adegan, atau tema konten. Penggunaan label, kode warna, atau metadata juga sangat membantu. Meskipun tampak sederhana, tahap ini sangat penting karena keteraturan kerja akan menentukan kelancaran keseluruhan proses pascaproduksi. Editor yang berpengalaman biasanya juga dikenal dengan kemampuannya menjaga kerapian manajemen *file*.

3. Review and Selection (Peninjauan dan Seleksi)

Tahap berikutnya adalah meninjau seluruh materi yang sudah diorganisasi. Editor harus memilih bagian-bagian terbaik dari rekaman, kemudian memisahkan materi yang layak digunakan dari yang tidak diperlukan. Proses ini sering disebut sebagai *logging* atau *pulling selects*. Potongan yang terpilih bisa diberi tanda khusus, ditempatkan dalam bin tersendiri, atau diberi kode warna sesuai tingkat kepentingannya. Namun, editor tidak dianjurkan menghapus materi mentah sepenuhnya, karena rekaman yang tampak kurang berguna di awal mungkin masih dibutuhkan pada tahap selanjutnya.

4. Assembly (Penyusunan Awal)

Pada tahap ini, editor mulai menyusun potongan gambar dan audio dalam urutan logis sesuai alur cerita. Untuk produksi yang berbasis naskah (*scripted*), penyusunan biasanya mengikuti pedoman naskah atau catatan produksi. Sedangkan pada dokumenter, video musik, atau konten kreatif lainnya, penyusunan didasarkan pada kerangka cerita yang dibangun dari footage. Hasil dari tahap ini berupa *assembly cut* atau kerangka kasar yang menampilkan struktur dasar proyek.

5. *Rough Cut* (Potongan Kasar)

Tahap *rough cut* merupakan pengolahan lebih lanjut dari penyusunan awal. Pada tahap ini, bagian-bagian yang berlebihan mulai dipangkas sehingga durasi menjadi lebih efisien. Meski demikian, alur cerita sudah dapat dipahami meskipun transisi, efek, musik, atau grafis masih dalam bentuk kasar. Editor dapat menambahkan catatan perubahan atau mengatur ulang beberapa adegan sesuai kebutuhan dramatik atau naratif. *Rough cut* berfungsi sebagai tahap uji coba, di mana keseluruhan cerita dapat dievaluasi sebelum dilakukan pemolesan detail.

6. *Fine Cut* (Potongan Halus)

Setelah struktur dasar cerita sudah stabil, tahap berikutnya adalah penyempurnaan detail. *Fine cut* difokuskan pada pengaturan tempo, ritme, transisi, serta keseimbangan visual dan audio. Pada tahap ini, penyuntingan mulai terlihat lebih halus, rapi, dan mendekati hasil akhir. Editor memastikan bahwa alur cerita berjalan dengan baik, setiap adegan mengalir secara logis, serta intensitas emosi tersampaikan sesuai tujuan.

7. *Picture Lock* (Kunci Gambar)

Tahap terakhir dalam penyuntingan visual adalah *picture lock*. Pada titik ini, seluruh urutan gambar dianggap final dan tidak boleh lagi diubah. Setelah gambar terkunci, proses berlanjut pada penyelesaian audio, termasuk *mixing* suara, penambahan efek audio, koreksi level, hingga integrasi musik. Selain itu, koreksi warna (*color grading*) dan *finishing* visual juga biasanya dilakukan setelah *picture lock* untuk memastikan kualitas akhir sesuai standar teknis maupun estetis.

2.2.3.2 Online

1. *Finishing* (Penyempurnaan)

Sering disebut online edit. Jika offline dikerjakan dengan resolusi rendah, maka pada tahap ini diganti dengan resolusi tertinggi. Dilakukan koreksi warna (*color grading*), serta sinkronisasi dengan audio final.

2. *Mastering and Delivery* (Pemasteran dan Distribusi)

Tahap akhir memastikan hasil suntingan dapat disajikan ke audiens. Bisa berupa rendering untuk *file* video digital, pembuatan daftar potongan untuk cetak film, hingga authoring DVD atau Blu-ray. Hasilnya adalah versi master yang siap untuk dikonversi ke berbagai format distribusi.

2.2.5 6 Elemen Penting dalam Editing Video

Dalam *Grammar of the Edit* karya Roy Thompson & Christopher Bowen (2009), dijelaskan bahwa penyuntingan sebuah film bergerak bukanlah sekadar menyusun potongan gambar secara berurutan. Lebih dari itu, editor memiliki tanggung jawab kreatif untuk merangkai elemen gambar dan suara menjadi suatu pengalaman audio-visual yang mampu menyentuh emosi, memberikan hiburan, menyampaikan informasi, hingga menyalurkan inspirasi kepada penonton. Dengan kata lain, seorang editor bukan hanya sekadar teknisi, melainkan juga seorang perancang pengalaman penonton.

Tujuan utama dari setiap proyek penyuntingan—baik film panjang, iklan, serial televisi, dokumenter, maupun video promosi—adalah menyampaikan pesan secara efektif kepada khalayak. Karena itu, setiap

keputusan yang dibuat oleh editor harus selalu berlandaskan pada audiens yang dituju. Penonton bukan sekadar entitas umum, tetapi kelompok spesifik dengan minat, harapan, dan tingkat keterlibatan yang berbeda-beda. Misalnya, dokumenter sejarah tentang industri tekstil abad ke-19 tentu akan menarik segmen penonton yang berbeda dengan film komedi kampus. Pemahaman terhadap target audiens inilah yang akan menentukan gaya penyuntingan, tempo, efek visual, hingga ritme keseluruhan video.

Selain itu, setiap genre memiliki kebutuhan pendekatan yang berbeda. Sebuah film aksi mungkin menuntut tempo cepat dengan potongan yang padat, sementara dokumenter menekankan kejelasan informasi dan ritme yang lebih tenang. Oleh sebab itu, seorang editor pemula perlu banyak menonton berbagai karya audio-visual, tidak hanya untuk mengapresiasi hasil akhirnya, tetapi juga untuk memahami pola penyuntingan yang digunakan. Proses ini akan melatih kepekaan seorang editor dalam mengenali gaya, memahami kecenderungan genre, serta mengembangkan keterampilan kreatif yang khas. Seiring berjalannya waktu, biasanya seorang editor akan menemukan bidang spesialisasi tertentu yang paling sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Beberapa kriteria dasar yang dijelaskan antara lain:

2.2.5.1 Informasi (*Information*)

Sebuah *shot* baru selalu harus menyajikan informasi baru kepada penonton. Dalam sebuah film, informasi ini umumnya bersifat visual (misalnya kemunculan karakter baru dalam sebuah adegan, lokasi berbeda yang ditampilkan, atau peristiwa yang maknanya belum jelas), tetapi dapat pula bersifat auditori (*aural*), seperti narasi *voice-over*, derap langkah kaki kuda, pidato, dan sebagainya. Seorang editor yang cerdas akan selalu bertanya pada dirinya sendiri beberapa pertanyaan terkait dengan proses “menunjukkan” cerita: Apa yang ingin penonton lihat selanjutnya? Apa yang seharusnya penonton lihat selanjutnya? Apa yang tidak

boleh penonton lihat selanjutnya? Apa yang saya ingin penonton lihat selanjutnya?

Salah satu tugas penting seorang editor adalah membuat penonton terlibat secara emosional (misalnya tertawa, menangis, berteriak karena takut, dan lain-lain) maupun secara mental (misalnya berpikir, menebak, mengantisipasi, dan sebagainya). Pertanyaan-pertanyaan di atas dapat memunculkan cara-cara yang kreatif dan inspiratif untuk menampilkan sebuah cerita. Dalam film misteri, misalnya, editor mungkin sengaja menampilkan informasi yang menyesatkan. Sementara dalam drama romantis, editor dapat menampilkan informasi tertentu kepada penonton yang belum diketahui oleh para karakter di dalam cerita.

Apa pun bentuk informasi yang ditampilkan, tujuan utamanya adalah untuk membuat penonton terlibat, ikut serta, dan berpikir sehingga mereka tetap tertarik mengikuti jalan cerita. Ketika penonton sibuk berpikir dan merasakan, mereka tidak menyadari secara sadar adanya proses penyuntingan. Keterlibatan ini membantu karya media bergerak dengan kuat dan mulus, apa pun genre, konten, atau gaya penceritaannya. Hal ini juga menandakan bahwa seorang editor telah melakukan pekerjaannya dengan baik.

Harus dipahami bahwa elemen informasi baru merupakan dasar dari setiap keputusan penyuntingan. Setiap kali sebuah *shot* sudah tidak lagi memiliki kandungan informasi, mungkin saatnya untuk berpindah ke *shot* lain. Saat menyusun sebuah adegan dalam film naratif atau segmen dalam program nonfiksi, pertanyaannya adalah: Apakah ada informasi baru dalam *shot* berikutnya yang bisa menambah alur cerita? Apakah ada pilihan *shot* yang lebih baik? Adakah *shot* lain, baik dari adegan yang sama maupun dari sumber lain, yang dapat memberikan informasi baru dan sesuai dengan alur cerita agar tetap mengalir?

Tidak peduli seindah apa, sekeren apa, atau semahal apa sebuah *shot*, jika ia tidak memberikan informasi baru bagi perkembangan cerita, maka kemungkinan besar *shot* tersebut tidak layak dimasukkan dalam hasil akhir penyuntingan. Namun demikian, perlu diingat bahwa beberapa *shot* mungkin tidak memiliki informasi “fisik” yang terlihat, tetapi dapat memberikan nilai tonal yang signifikan terhadap adegan atau suasana keseluruhan cerita. Jenis *shot* seperti ini memberikan bentuk informasi sensoris yang berbeda bagi pengalaman penonton.

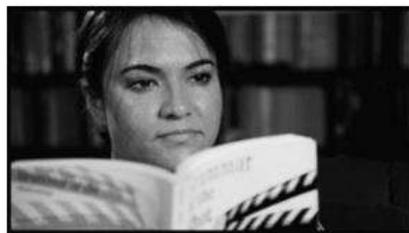


Gambar 1. Setiap adegan yang ditampilkan kepada penonton harus memberikan informasi baru tentang cerita untuk menjaga agar mereka tetap terlibat dan fokus. (Sumber : Roy Thompson & Christopher J Bowen. *Grammar of the Edit.*)

2.2.5.2 Motivasi (*Motivation*)

Dalam istilah gambar, elemen pendorong biasanya berupa suatu gerakan dari subjek atau objek di dalam *shot* yang sedang berlangsung. Gerakan tersebut bisa sebesar mobil yang melompati sungai, atau sesederhana kedipan mata. Misalnya, sebuah close-up memperlihatkan seorang wanita muda sedang membaca buku. Dalam *shot* itu, ia melirik ke arah kiri seolah melihat sesuatu di luar layar. Secara logika editing, hal ini dapat mendorong editor untuk memotong dari close-up tersebut ke sebuah *shot* yang mengungkapkan objek yang sedang ia lihat di ruang film. Motivasi untuk melakukan *cut* berasal dari pergerakan mata aktor dan dorongan keinginan penonton untuk mengetahui apa yang sebenarnya sedang dilihat oleh karakter tersebut.

Jika *cut* berikutnya memperlihatkan seekor serigala mengenakan pakaian Nenek, maka penonton akan memperoleh informasi baru. Mereka bisa menganggap itu adalah apa yang sedang dilihat oleh wanita tersebut. Namun, dalam kasus ini, penonton mungkin bertanya-tanya: Apakah karakter serigala itu nyata dan berada tepat di seberang ruangan? Apakah itu hanya lamunan? Apakah itu kilas balik dari catatan di buku harian yang sedang ia baca? Atau mungkinkah *shot* serigala tersebut merupakan representasi imajinasinya tentang isi novel yang ia baca? Cerita, genre, konsep, dan tujuan karya media audio-visual ini akan membantu penonton memahami makna yang lebih luas mengapa dua potongan video tersebut dipersatukan. Namun hal terpenting adalah memahami bahwa konten *shot* awal (wanita, buku, gerakan mata) sudah memberikan motivasi sederhana namun cukup untuk melakukan *cut* ke *shot* berikutnya (serigala-nenek).



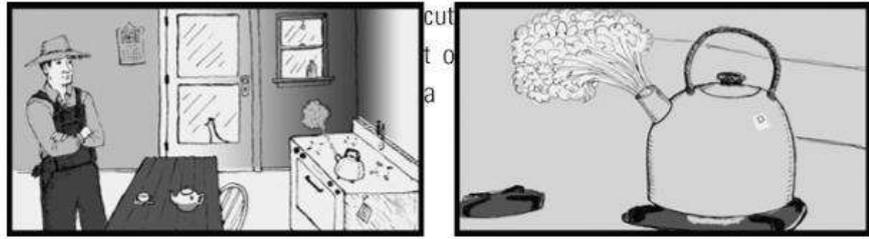
Gambar 2. Isi gambar dan gerakan halus karakter wanita yang mengalihkan pandangannya dari buku ke suatu objek yang tidak terlihat memberikan motivasi bagi editor untuk beralih ke adegan pengungkapan. (Sumber : Roy Thompson & Christopher J Bowen. *Grammar of the Edit.*)



Gambar 3. Isi gambar dan gerakan halus karakter pemuda yang terkejut ini saat menatap ke arah luar layar pada suatu objek yang tak terlihat memicu pemotongan ke adegan baru. (Sumber : Roy Thompson & Christopher J Bowen. *Grammar of the Edit.*)

Taktik lain adalah dengan memilih untuk tidak menunjukkan kepada penonton apa yang sedang dilihat karakter tersebut di luar layar. Sebaliknya, editor bisa memotong ke adegan lain sama sekali untuk menyajikan informasi dan perkembangan cerita yang berbeda. Tidak memenuhi rasa ingin tahu penonton membuat mereka tetap bertanya-tanya, menebak, serta berada dalam suspense mengenai apa yang sebenarnya dilihat karakter itu dan apa yang terjadi padanya setelah *cut* dilakukan. Strategi *delayed gratification* (kepuasan yang ditunda) ini dapat digunakan dalam drama, horor, maupun komedi, selama pada akhirnya editor kembali ke karakter awal tersebut dan menunjukkan sesuatu yang merupakan hasil logis dari apa yang ia lihat sebelumnya. Penonton akan merasa puas ketika alur cerita “ditutup” dengan penyingkapan objek yang ditunggu. Namun, menunda terlalu lama atau bahkan tidak pernah mengungkapkannya merupakan sebuah risiko.

Jika menggunakan suara sebagai elemen motivasi, maka editor harus mengatur editing gambar dan audio dengan lebih presisi di sekitar transisi tersebut. Suara yang memotivasi *cut* bisa berasal dari sesuatu yang tampak dalam *shot* yang sedang tayang. Sebagai contoh sederhana, sebuah medium long *shot* (MLS) memperlihatkan seorang petani yang berdiri kaku di dapurnya. Sebuah teko terlihat di atas kompor dalam *shot* lebar ini, lalu mulai bersiul. Suara siulan pada audio track dari MLS tersebut dapat memotivasi *cut* informatif ke sebuah close-up detail dari teko yang mendidih di atas kompor. Uap mengepul dari ceratnya dan suara siulan terdengar semakin keras. Perlu dicatat bahwa karena *shot* close-up memperbesar ukuran visual dan pentingnya objek (teko), maka meningkatkan volume suara siulan pada audio track juga bisa dianggap sesuai. Hal ini membuat suara yang dihasilkan objek sesuai dengan ukuran visual yang ditampilkan di layar, sekaligus mencerminkan perspektif atau jarak dekat dari *shot* close-up.



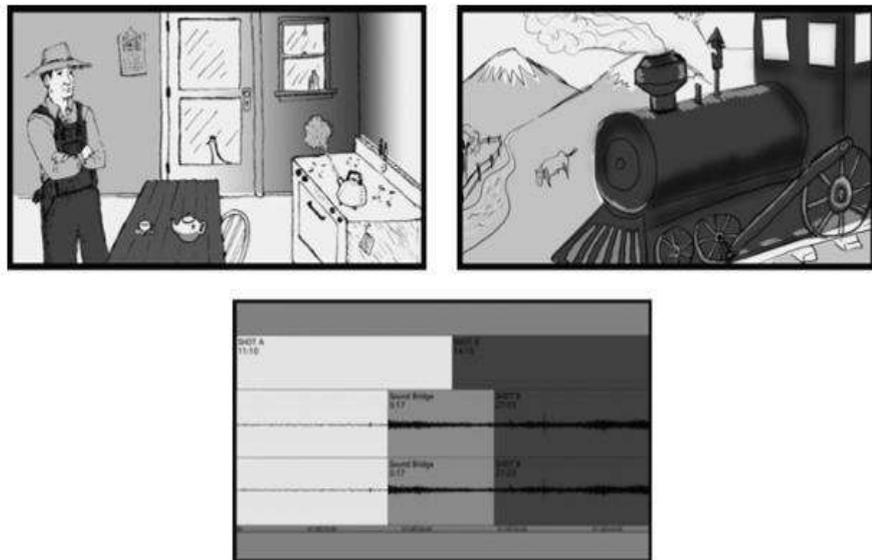
Gambar 4. Sebagai metafora visual, teko yang mendidih dapat mewakili emosi marah yang terpendam yang dirasakan oleh petani yang frustrasi (Sumber : Roy Thompson & Christopher J Bowen. *Grammar of the Edit.*)

Sekarang bayangkan cerita tentang petani kaku dan teko tersebut berkembang lebih jauh. Katakanlah sang petani baru saja mengetahui bahwa jika ia tidak membayar pajak yang menumpuk, sebuah perusahaan pembangunan rel kereta akan mengambil alih tanah pertaniannya dan mengusirnya. Cut sederhana ke teko yang mendidih kini dapat memiliki makna simbolis: ia bertindak sebagai metafora visual untuk frustrasi dan kemarahan sang petani yang mendidih di bawah ketenangan wajahnya..

Cara ketiga dan lebih maju dalam menggunakan audio sebagai motivasi transisi bersifat lebih kompleks. Seorang editor dapat menciptakan apa yang disebut *sound bridge*. Suara yang tampaknya dihasilkan oleh sesuatu yang belum terlihat atau diketahui penonton, mulai terdengar di bawah *Shot A*. Suara ini memotivasi transisi menuju *Shot B*, di mana sumber suara tersebut akhirnya terungkap.

Sedikit memodifikasi contoh teko, misalnya kita melihat petani yang sama dalam MLS di dapur bersama teko. Penonton melihat uap keluar dari cerat teko dan mulai mendengar suara yang mereka kira adalah siulan teko. Suara ini memotivasi *cut* ke *shot* baru yang memperlihatkan peluit kereta uap tua yang sedang berbunyi.

Suara peluit kereta, yang diletakkan di bawah gambar MLS dapur, berfungsi sebagai motivasi untuk meninggalkan *shot* tersebut — meskipun penonton awalnya mungkin tidak menyadari bahwa suara “teko” sebenarnya adalah suara peluit kereta. Audio yang masuk lebih dulu daripada transisi gambar ini bertindak sebagai jembatan yang membawa penonton ke lokasi baru dan informasi baru dalam *Shot B*. Penonton dapat mengikuti transisi yang tak terduga ini karena gambar baru kereta yang bersiul memberi mereka informasi untuk diproses sekaligus kejutan yang tidak mereka duga. Mereka cepat memahami bahwa suara peluit keras tersebut melambangkan amarah petani terhadap perusahaan rel kereta yang manipulatif. Jenis sound bridge ini sering disebut sebagai *J-cut*.



Gambar 5. Contoh jembatan suara – atau suara yang mengarahkan gambar. (Sumber : Roy Thompson & Christopher J Bowen. *Grammar of the Edit.*)

Pilihan dalam editing sering kali ditentukan oleh timing. Merasakan kapan harus berpindah dari satu klip ke klip lain dapat dimotivasi oleh tempo keseluruhan proyek yang dipadukan dengan ritme dari setiap adegan atau segmen video.

Jika proyek yang dikerjakan berupa film fiksi naratif, maka tempo sebuah adegan – yaitu durasi setiap *shot* yang muncul di layar – sangat erat kaitannya dengan energi isi cerita, emosi, dan tujuan adegan. Apakah ceritamu melibatkan perampokan bank dramatis yang berakhir kacau? Atau pertengkaran bernuansa tango antara rekan kerja yang ternyata menyimpan ketegangan romantis? Atau adegan muram seorang ibu yang harus membereskan barang-barang milik anaknya yang telah meninggal?

Tentu saja, program nonfiksi juga menuntut perhatian pada timing dan pacing. Sebuah segmen untuk acara anak-anak yang menampilkan remaja pemain skateboard mungkin menuntut ritme edit yang cepat dan energik, berbeda dengan transisi yang lebih lambat pada dokumenter tentang para lansia korban praktik pinjaman hipotek yang menjerat.

Contoh film mengenai perampokan bank dapat memperoleh manfaat dari pemotongan cepat dengan sudut kamera yang beragam, bahkan mungkin miring (*canted angles*), untuk menegaskan kebingungan, rasa takut, dan bahaya tak terduga yang muncul dari tindakan kekerasan tersebut. Baik para karakter dalam adegan maupun penonton sama-sama dibuat kehilangan orientasi.

Pertengkaran penuh godaan antara dua tokoh yang tak disangka memiliki ketertarikan romantis mungkin meniru ritme tarian tango, di mana editing bolak-balik dengan durasi yang seimbang menggambarkan bagaimana masing-masing karakter berusaha saling mengungguli. Ritme bisa semakin cepat seiring eskalasi pertengkaran, dengan *shot* yang semakin ketat dan dekat, hingga akhirnya keduanya bersatu dalam *two-shot* intim dari profil wajah mereka. Apakah mereka akan berciuman? Lalu editor bisa memilih memotong kembali ke *wide shot* yang bertahan lebih lama di layar, memperlihatkan mereka menenangkan diri dan berjalan

pergi ke arah yang berlawanan, menahan dorongan romantis yang tak terduga.

Adegan seorang ibu berduka dapat ditampilkan dengan *wide shot* berdurasi sangat panjang untuk menegaskan betapa waktu terasa berhenti sejak anaknya pergi, sekaligus menekankan rasa terasing dan kesepian yang ia alami. Transisi dalam adegan bisa dibuat eliptikal (melompat maju dalam waktu), memperlihatkan sang ibu dalam tahap kesedihan yang berbeda sambil memegang benda-benda milik anaknya, dengan cahaya dari jendela yang berubah menandakan berlalunya waktu. Di sini, “waktu film” – berbeda dengan waktu nyata – sepenuhnya berada di bawah kendali editor.

Tempo keseluruhan dari karya media bergerak dapat dianalogikan seperti roller coaster tradisional. Ada adegan yang lambat, sedang, dan cepat, yang dipadukan pada momen berbeda dalam perkembangan cerita. Seperti halnya roller coaster, untuk bisa meluncur cepat, harus ada pendakian perlahan terlebih dahulu: naik perlahan di bukit besar pertama, lalu meluncur deras ke bawah, disusul guncangan kecil, kemudian tanjakan besar dengan belokan tak terduga, kembali meluncur, lalu beberapa guncangan kecil lagi, hingga akhirnya selesai sebelum penonton menyadarinya. Jika semuanya terlalu lambat, penonton akan merasa cerita tidak bergerak dan menjadi membosankan. Jika semuanya terlalu cepat, justru bisa terasa seperti ledakan sensorik yang melelahkan tanpa jeda.

Sekali lagi, keputusan mengenai pacing dapat dimotivasi oleh genre, isi, dan tujuan, namun dengan memvariasikan tempo secara tepat, penonton akan merasakan pengalaman menonton yang lebih menarik dan memikat.

2.2.5.3 Komposisi Gambar (*Shot Composition*)

Secara tradisional, editor film tidak dapat secara signifikan mengubah komposisi elemen visual pada gambar yang diberikan untuk disunting. Resolusi tinggi dari negatif film 35mm memang memungkinkan adanya sedikit pembesaran atau perbesaran bingkai. Namun, video NTSC standar-definisi (720×486) dengan cepat mengalami penurunan kualitas ketika bingkai diperbesar. Sementara itu, HD (1920×1080) dengan resolusi yang lebih tinggi memungkinkan sedikit pembesaran dan rekonstruksi ulang komposisi. Baru pada era digital saat ini, dengan teknologi imager video beresolusi tinggi yang dapat menghasilkan resolusi efektif 4K, 5K, atau bahkan 8K, memungkinkan adanya reframing (pembingkai ulang) yang lebih substansial dan kadang kala memang diperlukan.

Namun, perlu dipahami bahwa opsi scaling (pembesaran) tersebut tidak dapat secara signifikan memindahkan subjek atau objek dalam ruang kedalaman (ruang 3D) dari adegan film. Hal tersebut merupakan tanggung jawab sutradara dan director of photography (DoP) pada tahap produksi.

Meskipun demikian, editor tetap memiliki kendali dalam memilih dua *shot* yang akan disatukan pada sebuah transisi. Selama komposisi yang benar ada dalam materi visual, editor dapat membantu membuat tampilan gambar tersebut lebih menarik bagi penonton.

Pilihan termudah atau paling sederhana bagi seorang editor adalah menyunting seluruh materi dari sebuah *shot* panjang yang telah dikomposisikan dengan indah – baik sederhana, kompleks, maupun berkembang. *Shot* yang indah dan seimbang ini memang dirancang oleh pembuat film untuk menjadi pusat perhatian: terlihat menawan dan terasa kuat ketika dimasukkan ke dalam rangkaian

adegan. Penonton diberikan waktu untuk menghargai *shot* tersebut seutuhnya. Semua orang puas. Namun, editor tidak perlu takut untuk memotong bagian ini apabila ritme, alur cerita, atau karakterisasi dapat memperoleh keuntungan dari adanya interupsi visual tambahan.

Teknik sederhana lainnya adalah dengan mengambil dua *shot* dasar yang sudah dikomposisikan dengan benar dan menghubungkannya secara berurutan. Misalnya dalam adegan dialog dua orang, teknik ini sangat efektif. Adegan dapat dimulai dengan *shot* lebar (*wide shot*) yang memperlihatkan dua orang duduk berhadapan di meja sambil berbincang. Saat Karakter A berbicara, gambar dipotong ke close-up Karakter A, yang duduk di sisi kiri bingkai dengan ruang pandang mengarah ke sisi kanan. Penonton biasanya akan mengantisipasi bahwa kemudian gambar akan berpindah ke close-up Karakter B yang sedang mendengarkan. Karakter B duduk di sisi kanan bingkai dengan ruang pandang mengarah ke sisi kiri.

Dengan menempatkan karakter secara bergantian di sisi kiri dan kanan bingkai, penonton tetap merasa terlibat dengan perkembangan film. Saat berpindah dari close-up satu karakter ke close-up karakter lain, penonton secara alami mengikuti garis pandangan (*eye-line match*) yang mengarahkan fokus mereka ke wajah karakter selanjutnya.

Seperti bola tenis yang memantul bolak-balik di lapangan, mata penonton juga bergerak bolak-balik melintasi layar untuk mencari informasi baru dari setiap karakter ketika gambar dipotong dari satu komposisi ke komposisi lainnya. Editor ingin agar mata penonton tetap aktif mengikuti *eye trace* (jejak pandangan), tetapi tidak sampai membuat mereka kesulitan menemukan informasi penting berikutnya. Pencarian halus di sekitar elemen komposisi layar akan membuat pengalaman menonton tetap menarik,

sementara pencarian yang lebih kompleks dapat menambah unsur kejutan.

Komposisi *shot* yang rumit dan berlapis memang dapat terlihat menawan di layar, tetapi editor perlu berhati-hati dalam memotong masuk atau keluar dari *shot* tersebut. Editor harus mempertimbangkan bagaimana penonton akan menemukan informasi visual penting dalam tatanan visual yang lebih kompleks. Semakin lama waktu yang dibutuhkan untuk menemukan fokus baru, semakin besar kemungkinan penonton menjadi frustrasi dan sesaat keluar dari pengalaman menonton.



Gambar 6. Komposisi sederhana dan tradisional seperti ini menarik perhatian penonton dengan meminta mereka mengikuti garis pandang yang sesuai melintasi ruangan kosong di layar. (Sumber : Roy Thompson & Christopher J Bowen. *Grammar of the Edit.*)

2.2.5.4 Sudut kamera (*Camera Angle*)

Hal ini merupakan salah satu elemen kunci dari sebuah pengambilan gambar yang akan membantu menentukan apakah gambar tersebut dapat dipotong bersebelahan dengan pengambilan gambar lain dari cakupan yang sama. Harus ada perbedaan sudut kamera yang cukup signifikan pada aksi agar dua pengambilan gambar dapat diedit bersama secara “nyaman”.

Ketika cakupan (coverage) suatu adegan direncanakan, beberapa posisi atau sudut kamera dianggap paling menguntungkan, dan pengambilan gambar inilah yang akhirnya direkam oleh para pembuat film. Karena keterbatasan waktu dan biaya, hanya jenis-jenis *shot* tertentu dari sudut tertentu yang akan direkam, dan tim produksi berusaha memadatkan sebanyak mungkin informasi ke dalam jumlah *shot* paling sedikit namun tetap terlihat baik. Akan tetapi, editor tidak akan pernah tahu dari sudut mana pada busur 180 derajat kamera ditempatkan untuk merekam adegan sebelum ia meninjau footage. Editor hanya bisa berusaha menempatkan *shot* dengan perbedaan sudut horizontal yang cukup (lebih dari 30 derajat) bersebelahan dalam proses editing—terutama pada adegan dialog yang direkam dengan metode tradisional master scene.

Alasannya cukup sederhana. Jika dua *shot* direkam dengan framing yang serupa dari dua sudut hampir identik pada aksi, maka hasil gambar mereka akan tampak terlalu mirip satu sama lain, meskipun terdapat sedikit perbedaan. Kemiripan ini akan tertangkap oleh penonton ketika menyaksikan program, dan dapat tampak seolah terjadi gangguan atau loncatan pada gambar di titik potong.

Istilah *jump cut* sering digunakan dalam analisis editing film. Dalam konteks ini, seperti pada kebanyakan kasus lainnya, istilah tersebut mengacu pada kenyataan bahwa saat menonton gambar bergerak, penonton merasakan adanya loncatan, gangguan, atau interupsi yang sangat singkat pada gambar yang ditampilkan. Pada contoh kasus *shot* tunggal bersih dengan sudut aksi yang terlalu berdekatan, gambar dari *Shot A* dan *Shot B* akan tampak terlalu mirip dalam penampilan mereka.



Gambar 7. Menggabungkan dua adegan dari sudut kamera yang serupa akan menyebabkan lonjakan di titik pemotongan. Sudut kamera dan komposisi yang berbeda akan membantu mencegah lonjakan pemotongan di benak penonton. (Sumber : Roy Thompson & Christopher J Bowen. *Grammar of the Edit.*)

Penonton tidak akan melihat kedua *shot* tersebut sebagai pandangan yang cukup berbeda dari informasi yang sama. Bagi mereka, gambar akan terlihat “meloncat”, sehingga mereka secara sadar menyadarinya. Akibatnya, hal ini dapat mengganggu pengalaman menonton, sesuatu yang sebaiknya dihindari oleh editor kecuali perlakuan tersebut memang bagian dari gaya visual yang telah ditetapkan dalam proyek. *Jump cut* memang menjadi populer dalam beberapa waktu terakhir melalui video musik, trailer film, dan juga karya beberapa sutradara film tertentu, namun hal ini tidak selalu dapat dibenarkan. Untuk mempelajari lebih lanjut mengenai penggunaan *jump cut* yang disengaja dalam perfilman, Anda dapat meneliti karya sutradara *French New Wave*, Jean-Luc Godard.

2.2.5.5 Kontinuitas (*Continuity*)

Dalam metodologi penyuntingan tradisional, menjaga kontinuitas yang halus dan mulus pada transisi merupakan elemen yang sangat penting agar potongan (*cut*) tidak disadari oleh penonton. Teknik ini disebut *continuity editing* atau *invisible editing*

(penyuntingan tak kasat mata). Tidak seperti penggunaan *jump cut* yang sengaja melompat melewati potongan waktu tertentu, cerita dengan gaya penyuntingan tradisional yang berirama normal seharusnya bergerak maju secara berkesinambungan, di mana potongan dengan tingkat pembesaran yang berbeda (LS, MS, CU, dll.) mengalir dari satu ke yang lain seolah-olah menampilkan kejadian yang berlanjut tanpa terputus.

Film eksperimental, dan gerakan *French New Wave* pada awal 1960-an, menetapkan bahwa kontinuitas visual tidak sepenuhnya wajib. Saat ini, banyak pembuat film mengabaikan kekakuan aturan kontinuitas demi penyuntingan berbasis performa terbaik. *Jump cut*, pergeseran waktu, pengulangan aksi, dan alternatif pengucapan dialog telah menjadi bagian dari gaya penyuntingan dan penceritaan yang diterima. Namun, memulai dengan gaya kontinuitas tradisional adalah cara yang baik untuk mempelajari pendekatan dasar dalam penyuntingan cerita visual.

Sekali lagi, editor tidak bertanggung jawab atas kualitas rekaman yang mereka terima, tetapi mereka bertanggung jawab untuk menyusun materi tersebut menjadi karya media gerak yang terbaik. Jika tim produksi atau subjek tidak memberikan materi visual dengan kontinuitas komposisi atau performa, maka editor bertugas menutupi kekurangan tersebut dalam penyuntingan. Lebih jauh, ada berbagai bentuk kontinuitas yang harus diperhatikan pada titik-titik tertentu dalam proses penyuntingan. Mari kita bahas.

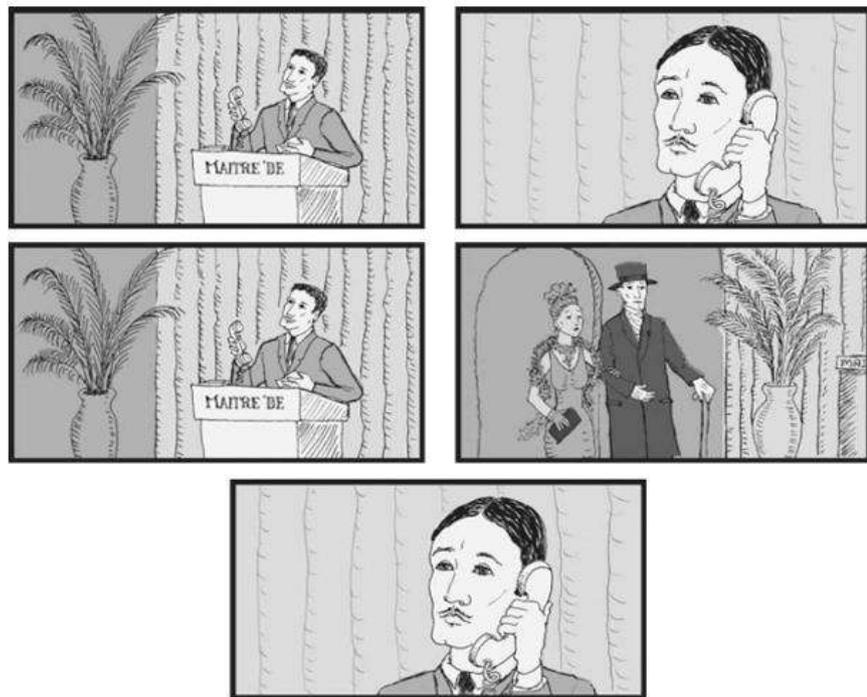
Continuity of Content (Kontinuitas Isi)

Aksi yang dilakukan oleh talent di depan kamera sebaiknya sesuai dari satu potongan ke potongan berikutnya. Karena aktor harus mengulangi aksi yang sama dari take ke take untuk setiap *shot* dalam adegan, diharapkan aksi yang saling tumpang tindih itu

konsisten. Namun, hal ini tidak selalu terjadi. Kontinuitas isi harus diawasi, tetapi tidak selalu mudah diperbaiki.

Contoh: jika seorang pria mengambil telepon dengan tangan kanan pada MLS (*Medium Long Shot*), maka telepon tersebut juga harus tetap di tangan kanannya saat dipotong ke MCU (*Medium Close-Up*). Jika, karena alasan tertentu, tim produksi hanya memiliki *shot* MCU dengan telepon di tangan kiri, editor dapat menyisipkan *cutaway* ke *shot* lain setelah MLS sebelum MCU. Dengan begitu, penonton mendapat jeda visual sehingga dapat melupakan tangan mana yang digunakan, atau percaya bahwa pria tersebut sempat memindahkan telepon ke tangan kirinya ketika di luar layar. Dalam hal ini, *cutaway* berfungsi sebagai pengalih perhatian visual agar kontinuitas tetap logis.

Jika rekaman sudah memiliki kontinuitas isi yang benar, editor bisa langsung menggunakannya. Namun, jika tidak, maka editor harus menyembunyikan, menutupi, atau "menjelaskan" ketidaksesuaian visual itu. Penonton bisa "dikelabui" dengan cara tertentu, atau jika performa aktor sangat kuat, maka ketidakcocokan visual itu kemungkinan besar akan diabaikan. Dalam hal ini, editor berperan seperti pesulap yang mengalihkan perhatian mata penonton untuk menutupi "*glitch*" dalam gambar.



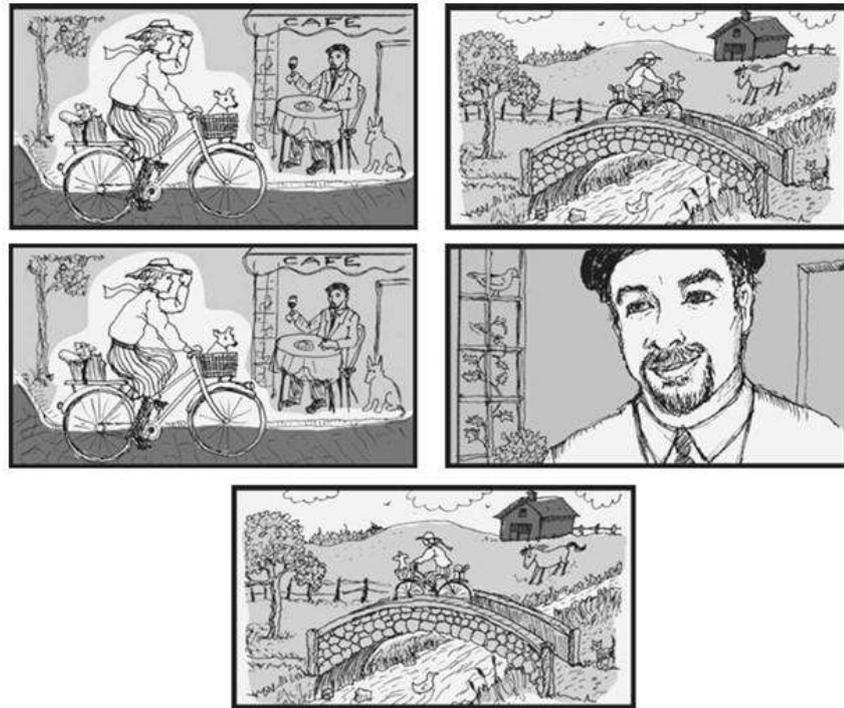
Gambar 8. Penggunaan adegan potongan (cutaway shot) dapat memberikan jeda yang dibutuhkan dari konten yang tidak konsisten sehingga penonton tidak secara sadar menyadari ketidaksambungan saat telepon berpindah di tangan pria tersebut. (Sumber : Roy Thompson & Christopher J Bowen. *Grammar of the Edit.*)

Continuity of Movement (Kontinuitas Gerakan)

Arah layar (*screen direction*) adalah arah gerakan subjek atau objek menuju tepi bingkai. Hal ini harus dijaga ketika transisi dari satu *shot* ke *shot* berikutnya, selama *shot* berikutnya masih menampilkan gerakan yang sama. Aturan ruang tiga dimensi (kiri, kanan, atas, bawah, dekat, jauh) tetap berlaku di dalam ruang imajiner dunia film.

Tim produksi seharusnya menghormati arah layar dan aturan 180 derajat saat pengambilan gambar. Jika tidak, dan *shot* baru yang ingin digunakan justru berlawanan arah dengan arah layar yang sudah ditetapkan, maka editor dapat menyisipkan *shot* netral. *Shot* tambahan ini tetap melanjutkan narasi, tetapi juga memberi jeda visual agar penonton tidak sadar dengan ketidaksesuaian arah

gerakan. Dengan begitu, karakter seolah-olah punya cukup waktu untuk membalik arah gerakan sebelum *shot* berikutnya.



Gambar 9. Gerakan subjek harus mempertahankan arah layar melintasi titik edit. Jika Anda ingin menggabungkan dua adegan yang membalik arah layar, maka disarankan untuk menggunakan adegan sisipan untuk mengalihkan perhatian penonton dari arah gerakan. (Sumber : Roy Thompson & Christopher J Bowen. *Grammar of the Edit.*)

Continuity of Position (Kontinuitas Posisi)

Ruang film sendiri memiliki arah dan juga rasa tempat. Subjek atau objek dalam sebuah *shot* menempati posisi tertentu dalam dunia film. Penting bagi editor untuk merangkai potongan di mana posisi subjek atau objek tetap konsisten.

Jika seorang aktor ditampilkan di sisi kanan bingkai pada *shot* pertama, maka ia sebaiknya tetap berada di sisi kanan bingkai pada *shot-shot* berikutnya di adegan tersebut. Tentu saja, jika aktor bergerak secara fisik ke lokasi lain dalam ruang film, maka wajar jika posisinya berubah. Kamera yang bergerak juga dapat menyebabkan orientasi subjek bergeser.

Namun, memotong dua *shot* yang membuat subjek "meloncat" dari satu sisi layar ke sisi lain tanpa alasan logis akan mengganggu penonton dan merusak ilusi *invisible editing*



Gambar 10. Posisi fisik subjek dan objek dalam ruang film serta komposisi bingkai harus tetap konsisten di seluruh titik edit. Wanita ini tampak melompat dari sisi kanan layar ke sisi kiri layar setelah pemotongan ke karakter lain. (Sumber : Roy Thompson & Christopher J Bowen. *Grammar of the Edit.*)

2.2.5.6 Suara (*Sound*)

Kontinuitas suara dan perspektifnya memiliki peranan yang sangat krusial dalam sebuah film hasil editing. Jika suatu adegan menggambarkan peristiwa yang terjadi di tempat dan waktu yang sama, maka suara harus tetap konsisten dari satu *shot* ke *shot* berikutnya. Misalnya, apabila ada pesawat terbang di langit pada *shot* pertama dan penonton dapat melihat sekaligus mendengarnya, maka suara pesawat tersebut harus tetap terdengar ketika transisi menuju *shot* berikutnya dari adegan itu. Bahkan jika pesawat tersebut tidak terlihat secara visual dalam *shot* berikutnya, suaranya

tetap harus terdengar oleh para tokoh dalam adegan, sehingga juga harus tetap terdengar oleh penonton. Penghentian suara pesawat secara tiba-tiba pada titik potong akan tampak janggal, sehingga editor perlu menambahkan kembali suara tersebut di bawah jalur gambar dan suara pada *shot* kedua—meskipun level suaranya mungkin perlu diturunkan dalam proses *mixing*.

Tingkat volume suara untuk dialog, subjek, maupun objek harus disesuaikan secara konsisten dengan jarak mereka dari area utama aksi serta dengan tingkat kepentingan naratif mereka dalam adegan yang diedit. Perubahan jarak objek terhadap kamera, baik karena pilihan *shot* maupun pergerakan talent dalam ruang film, juga harus diperhitungkan melalui pengaturan naik-turun volume serta panning dalam audio *mix* pada *shot* tersebut. Peningkatan atau penurunan perspektif, jarak, dan kehadiran suara perlu direpresentasikan dengan tepat.

Selain itu, setiap ruang memiliki tingkat kebisingan latar (*background noise*). Kebisingan ini bisa lembut, dalam, tinggi, atau keras, tergantung lingkungan yang digambarkan dalam layar. Lapisan suara yang selalu hadir ini biasa disebut *ambience*, namun juga dikenal sebagai *atmosphere* atau *natural sound* (NATS). Fungsinya adalah menciptakan lapisan nada audio yang konsisten, di atasnya kemudian diletakkan dialog serta efek suara lain yang lebih menonjol. Lapisan suara tambahan yang kontinu ini biasanya diambil dari rekaman audio produksi (sering disebut *room tone*), atau diciptakan oleh editor maupun desainer suara dari sumber lain.

Track ambience ini menambah suasana atau nuansa, serta memberikan lapisan realisme pada lokasi adegan bagi penonton. Kehadirannya harus diatur dalam proses *mixing* agar tetap minim saat dialog berlangsung, namun dapat lebih ditonjolkan ketika tidak bersaing dengan suara lain yang lebih penting.

2.2.6 Video Konten

Video merupakan serangkaian gambar hidup yang dilengkapi dengan suara, diproyeksikan melalui layar, dan dapat menyajikan informasi, penjelasan, maupun hiburan secara efektif (Arsyad, 2011). Dalam jurnal “Perancangan Konten Edukatif di Media Sosial” yang dibuat oleh Finy F. Basarah & Gustina Romaria (2020) menyebutkan bahwa konten adalah informasi yang tersedia pada media, baik berupa teks, audio, gambar, maupun video, yang ditujukan untuk memberikan pesan kepada audiens

Jadi, Video konten adalah media audio-visual berupa gambar bergerak dan suara yang dikemas secara kreatif, digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi, maupun hiburan. Dalam konteks komunikasi digital, video konten berfungsi tidak hanya sebagai penyaji informasi konkret dan realistis, tetapi juga sebagai sarana untuk menarik perhatian, membangkitkan emosi, memengaruhi interaksi, serta memperkuat hubungan dengan audiens.

2.2.7 Software Edit Video

Editor tidak bisa bekerja tanpa adanya alat untuk mengolah video, jadi seorang video editor memerlukan software untuk mereka melakukan pengeditan video. *CapCut* adalah software penyuntingan video yang dikembangkan oleh *ByteDance*. Dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membuat video berkualitas, *CapCut* menawarkan berbagai fitur lengkap seperti pemotongan video, efek visual, transisi, serta penyesuaian audio. Aplikasi ini juga mendukung fitur *green screen*, *slow-motion*, dan teks animasi untuk meningkatkan kreativitas video, menjadikannya ideal bagi para pengguna yang ingin mengedit video untuk berbagai platform media sosial, seperti TikTok, Instagram, dan YouTube.

Kelebihan utama dari *CapCut* adalah kemudahan penggunaannya, memungkinkan siapa saja, baik pemula maupun yang lebih berpengalaman, untuk membuat video dengan hasil profesional. *CapCut* juga gratis dan

tanpa watermark pada hasil editan, membuatnya menjadi pilihan populer di kalangan pembuat konten. Dengan antarmuka yang sederhana dan berbagai alat kreatif yang tersedia, *CapCut* menjadikan proses penyuntingan video menjadi lebih cepat, efisien, dan menyenangkan.

2.2.8 Penyimpanan *File*

Penyimpanan *file* yang efisien dan aman adalah salah satu aspek paling krusial dalam pekerjaan seorang video editor. Dalam proses editing video, *file* proyek, footage mentah, dan hasil editing yang sudah diproses sering kali memiliki ukuran yang sangat besar.

QNAP TS-231P adalah sebuah perangkat *Network Attached Storage* (NAS) yang dirancang untuk menyediakan solusi penyimpanan data terpusat dan dapat diakses melalui jaringan internet. QNAP TS-231P sangat cocok digunakan oleh video editor, baik individu maupun organisasi, yang memerlukan penyimpanan data yang dapat diakses secara efisien dan aman.



Gambar 11. QNAP TS-231P adalah alat penyimpanan data terpusat dan dapat diakses melalui jaringan internet

(Sumber : <https://www.qnap.com/en/product/ts-231p>)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di unit Multimedia Pondok Pesantren Modern Baitussalam yang telah dijelaskan dalam Bab I hingga Bab IV, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Peran Editor dalam Produksi Konten Digital

Editor memegang peranan yang sangat penting dalam setiap tahapan editing video konten dari mulai pemilihan footage, importing video dan audio ke aplikasi edit video, cutting video dan audio, sinkronisasi audio dan video, penyuntingan video dan transisi sampai finishing. Tidak hanya sekadar memotong dan menyusun gambar, editor juga berperan dalam mengatur ritme, membangun emosi, serta menjaga kesinambungan alur cerita agar pesan dapat tersampaikan dengan baik. Dalam konteks Pondok Pesantren Modern Baitussalam, editor menjadi jembatan antara pesan dakwah dan penyampaian visual yang ditujukan untuk publik melalui berbagai platform digital.

2. Keterkaitan Teori dan Praktik

Teori mengenai editing video yang diperoleh selama perkuliahan, seperti pemahaman tentang *cutting*, *continuity*, hingga *sound synchronization*, dapat diaplikasikan secara langsung selama PKL. Hal ini membuktikan bahwa keterampilan editing bukan hanya persoalan teknis, melainkan juga kreativitas dalam menyusun narasi visual yang komunikatif dan menarik.

3. Pengalaman Kerja Nyata

Selama melaksanakan PKL, penulis memperoleh pengalaman berharga terkait dunia kerja di bidang multimedia. Mulai dari proses dokumentasi kegiatan, pengelolaan file menggunakan QNap, penyuntingan dengan software Capcut, hingga publikasi konten di media sosial resmi pondok. Pengalaman tersebut melatih penulis dalam hal disiplin waktu, tanggung jawab, serta kerja sama tim dalam menghadapi berbagai tantangan produksi.

4. Kontribusi terhadap Publikasi Pondok

Kegiatan yang penulis lakukan, seperti pembuatan video highlight, reels Instagram, dan video Pendidikan Profesi Guru (PPG), memberikan kontribusi positif terhadap publikasi Pondok Pesantren Modern Baitussalam. Konten-konten yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi, tetapi juga menjadi media dakwah dan promosi yang efektif dalam membangun citra pondok di dunia digital.

5. Kesesuaian dengan Tujuan PKL

Tujuan PKL, yaitu untuk menambah pengalaman, memperluas wawasan, serta mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah, telah tercapai dengan baik. Selain itu, penulis juga mendapatkan pemahaman lebih mendalam mengenai peran seorang editor dalam industri multimedia, serta pentingnya sikap profesional dalam bekerja.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman yang diperoleh selama melaksanakan PKL, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Multimedia Pondok Pesantren Modern Baitussalam

- Diharapkan unit Multimedia terus diberikan dukungan, baik dari segi peralatan maupun sumber daya manusia, agar dapat menghasilkan karya yang lebih berkualitas dan profesional.
- Perlu adanya pelatihan rutin bagi anggota tim Multimedia, khususnya dalam penguasaan software editing terbaru, teknik sinematografi, serta strategi distribusi konten digital.
- Pengelolaan arsip video dan dokumentasi sebaiknya ditata secara lebih sistematis agar mempermudah pencarian serta penggunaan kembali pada kebutuhan berikutnya.
- Penetapan jobdesk lebih diperhatikan, karena kekurangannya anggota dapat menyebabkan jobdesk yang diutamakan kurang dalam pengerjaan

2. Bagi Mahasiswa

- Sebaiknya mempersiapkan diri dengan memperkuat keterampilan teknis editing serta pengetahuan dasar tentang multimedia sebelum melaksanakan PKL.
- Harus memiliki sikap disiplin, tanggung jawab, dan inisiatif dalam menyelesaikan pekerjaan, karena PKL tidak hanya menguji keterampilan, tetapi juga membentuk etos kerja yang profesional.
- Perlu memperhatikan aspek komunikasi dengan tim kerja agar koordinasi dalam setiap proyek berjalan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Basarah, F., & Romaria, G. 2020. *Perancangan Konten Edukatif di Media Sosial*
Jakarta: Jurnal Abdi Masyarakat.
- Thompson, R., & Bowen, C, J. 2009. *Grammar of the Edit. 4 ed.* Waltham: Focal Press.
- Tolib, Abdul. 2015. *Pendidikan di Pondok Pesantren Modern*. Indramayu: Fakultas Agama Islam Universitas Wiralodra
- Instagram. https://www.instagram.com/reel/DJ_YkyHNrsU/ diakses pada 31 Mei 2025
- Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ChpzVuPm9p4&t=7s> diakses pada 31 Mei. 2025

LAMPIRAN



Lampiran foto Penulis bersama Staff dan Freelancer Multimedia PPM Baitussalam di Acara PPM Baitussalam



Lampiran foto penulis mengerjakan proyek edit video di Multimedia PPM Baitussalam