

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Media sosial merupakan hasil perkembangan jaringan internet yang terus menerus mengalami penyempurnaan. Menurut (Liedfray et al., 2022) media sosial merupakan suatu media yang berbasis *online*, dimana penggunanya dapat saling berinteraksi antar sesama. Media sosial dapat meliputi teks, gambar, dan video, yang berupa blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual (Liedfray et al., 2022).

Munculnya media sosial juga mendorong munculnya *homeless media*. *Homeless media* menurut (Azzahra & Masitoh, 2025) merupakan Aktivitas jurnalistik yang menggunakan platform media sosial seperti Instagram, WhatsApp, Twitter, Facebook, TikTok, dan YouTube, di mana para jurnalis mengumpulkan berita dari berbagai sumber atau masyarakat. *Homeless media* menyampaikan informasi dengan cara yang lebih kreatif dan modern, menggunakan bahasa yang sederhana serta animasi visual yang menarik.

Penyuntingan video merupakan hal yang cukup penting pada media sosial, dimana berkembangnya media sosial yang meyuguhkan media yang mempermudah masyarakat mengakses konten visual. (Pratiwi & Hartono, 2021) Editor memiliki peran yang akan membuat meningkatnya ketertarikan masyarakat untuk menonton suatu konten audio-visual. (Muchlis Abbas & Taufik Thahir, 2025) Kualitas suatu konten media sosial sangat berpengaruh terhadap persepsi konsumen atau audiens

dimana konten video tersebut mengandung informasi yang jelas dan audio-visual yang tertata. Sehingga editor memiliki peran penting dalam pembuatan konten media sosial agar meningkatkan ketertarikan audiens terhadap suatu media.

ULF Media merupakan media yang berdiri pada akhir tahun 2024. ULF Media berbasis digital, dengan menggunakan platform Instagram dan Youtube. Fokus ULF Media. Ulf Media merupakan salah satu homeless media, yang memfokuskan pada penyebaran informasi dan hiburan. Sesuai dengan penjelasan sebelumnya dimana homeless media lebih memfokuskan proses penyampaian informasi dengan cara kreatif dan modern dengan tuntutan yang cepat tetapi tetap menjaga kualitas kon audio-visual sehingga hal ini berpengaruh terhadap proses editing konten yang akan dimuat oleh Ulf Media.

Penulis melakukan kerja praktik pada perusahaan ULF Media yang berjalan selama 3 bulan, mulai tanggal 18 Agustus 2025 hingga 18 November 2025. Peneliti mengajukan kerja praktik di ULF Media sebagai penyuntingan video. Pada ULF Media, penulis diberi tanggung jawab untuk mengerjakan penyuntingan video pada IP konten Kuwis Kuwis, dan juga Ih Seremmm!!!. Pada realitanya peneliti juga mengerjakan beberapa IP Konten lainnya seperti ULF Nanya yang ditujukan untuk platform Instagram.

Peran editor pada media sosial dituntut cepat tetapi juga mementingkan kualitas audio-visual. Berbagai keputusan yang harus dipilih oleh seorang penyunting video juga akan berdampak akan efektifitas penggerjaan *editor* agar konten juga tetap berkualitas dan cepat. Oleh sebab itu penulis ingin melihat

bagaimana peranan *editor* atau penyuntingan video dalam proses pembuatan konten pada media sosial @ULF Media.

I.2. Bidang Kerja Praktik

Fokus bidang kerja praktik yang diambil penulis adalah penyuntingan video dalam proses produksi konten video untuk platform digital pada Ulf Media.

I.3. Tujuan Kerja Praktik

1. Meningkatkan kemampuan dan pengetahuan dalam proses penyuntingan video pada media sosial.
2. Mencari tahu akan pemahaman secara mendalam tentang bagaimana proses produksi dari program konten media sosial.
3. Memahami standar penyuntingan yang diterapkan dalam industri media sosial.
4. Memahami tanggung jawab akan tugas penyuntingan sehingga bisa menjaga dan mempertahankan integritas dan kredibilitas ULF Media.

I.4. Manfaat Kerja Praktik

I.4.1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan referensi ilmiah dalam bidang penyuntingan media visual, khususnya dalam produksi konten media sosial.

I.4.2. Manfaat Praktis

Mengasah keterampilan teknis dalam penyuntingan video serta meningkatkan kesiapan kerja di industri media sosial, khususnya dalam bidang pasca-produksi.

I.5. Tinjauan Pustaka

I.5.1 Media Sosial

Media sosial menurut (Mcdonald, 2019) adalah istilah yang merujuk pada berbagai platform, aplikasi, dan situs web berbasis web yang mendukung pembuatan dan pembagian konten oleh banyak audiens. Media sosial merupakan tempat dimana pengguna saling berinteraksi satu sama lain. (Rahma et al., 2024) Keunggulan media sosial mencakup dalam menyajikan informasi yang terbaru, real-time, dan praktis karena bisa diakses kapan saja dan di mana saja selama terhubung dengan internet. Platform ini menyuguhkan konten dalam bentuk teks, foto dan audio-visual. Media sosial yang sering digunakan oleh masyarakat diantaranya Instagram, youtube, Twitter/X, dan Tiktok.

I.5.2 Produksi video

Produksi video memerlukan proses yang cukup panjang, diantaranya ada pre-production, production, dan post-production. Menurut (Dancyger, 2007) terdapat beberapa tahapan dalam proses produksi video, yaitu:

- i. Pre-Production (Pra-Produksi) pada tahapan ini merupakan proses perancangan mulai dari ide, konsep serta referensi yang akan digunakan pada video. Tahapan ini juga ikut merancang

pengeluaran/*cost* dalam proses produksi video yang akan dilakukan.

- ii. Production (pelaksanaan produksi), Tahapan ini merupakan tahapan dimana suatu video dibentuk, mulai dari proses persiapan set studio, proses perekaman video dan audio, yang menghasilkan video mentah sesuai dengan rencana pada tahapan pre-production.
- iii. Post-Production (Pasca Produksi), dimana hasil video mentah memasuki proses penyuntingan, mulai dari pemotongan video, pemberian element, hingga *sound effect* yang akan menghasilkan video sesuai dengan rencana pre-production.

I.5.3 Video Editing

Menurut Suryanto (2019), penyuntingan video adalah proses pemilihan, pemotongan, dan penyusunan ulang rekaman gambar dan suara agar menjadi produk audio-visual yang utuh dan menarik. Penyunting harus memiliki kepekaan terhadap alur cerita, ritme, serta transisi visual dan audio.

Penyuntingan akan sangat berpengaruh terhadap informasi yang akan diterima oleh *audience*. Proses penyuntingan harus dilakukan dengan menempatkan potongan potongan audio-visual dengan runtut dan logis sehingga produk audio-visual memiliki penyebaran informasi yang efektif dan tepat.

Proses Alur Editing menurut (Bowen, 2018)

- i. Capturing, merupakan tahap awal proses editing dimana editor memindahkan hasil rekaman dari kamera atau alat perekam ke komputer

atau perangkat penyunting. Di tahap ini, editor memastikan semua footage atau video mentah berhasil diimpor dengan format dan kualitas yang benar agar bisa digunakan dalam proses penyuntingan.

- ii. Offline Editing, Merupakan proses tahap penyuntingan awal atau kasar menggunakan video dengan kualitas atau resolusi yang lebih rendah agar proses penyuntingan terasa lebih ringan dan cepat. Pada tahap ini, editor lebih fokus pada alur cerita, kelancaran gambar, dan ritme visual, tanpa terlalu memperhatikan efek atau kualitas akhir.
- iii. Online Editing, Pada tahapan ini merupakan proses penyempurnaan proses offline editing. Dimana penyuntingan menggunakan bahan video dengan kualitas resolusi yang penuh. Serta penambahan elemen, animasi, sound effect, dan color grading yang akan menghasilkan file final hasil video penyuntingan.
- iv. Rendering, Proses penggerjaan terakhir di mana software pengeditan menggabungkan semua bagian yang sudah diedit, seperti gambar, suara, efek, transisi, dan teks, menjadi satu file video lengkap dalam format tertentu, seperti MP4, MOV, atau AVI.

I.5.4 Prinsip Video Editing

Dalam proses pembuatan video, tahap editing memegang peranan yang sangat penting untuk membentuk alur cerita yang kuat, menyampaikan pesan secara efektif, serta menghadirkan pengalaman visual yang menarik bagi audiens. Editing bukan sekadar menyusun potongan gambar dan suara, tetapi merupakan seni mengolah narasi, ritme, dan estetika visual sehingga karya yang dihasilkan mampu

memberikan dampak emosional dan komunikasi yang jelas. Menurut website *Mastering the Principles of Video Editing: Creating Engaging and Impactful* menjelaskan bahwa terdapat sejumlah prinsip dasar yang harus dipahami dan diterapkan oleh seorang editor agar hasil editing dapat tampil profesional dan berkesan. Prinsip-prinsip tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Continuity: Maintaining Visual Consistency
Kontinuitas: Mempertahankan Konsistensi Visual
2. Rhythm and Pacing: Captivating the Audience
Ritme dan Tempo: Memikat Penonton
3. Shot Composition: Creating Visually Pleasing Frames
Komposisi Bidikan: Menciptakan Bingkai yang Menyenangkan
Secara Visual
4. Emphasis and Focal Points: Guiding the Viewer's Attention
Penekanan dan Titik Fokus: Memandu Perhatian Penonton
5. Continuity Editing: Maintaining Spatial and Temporal Coherence
Penyuntingan Kontinuitas: Mempertahankan Koherensi Spasial
dan Temporal
6. Transitions: Seamlessly Connecting Shots and Scenes
Transisi: Menghubungkan Bidikan dan Adegan dengan Lancar
7. Audio Synchronization: Harmonizing Visuals and Sound
Sinkronisasi Audio: Menyelaraskan Visual dan Suara
8. Storytelling: Enhancing Narrative Impact
Penceritaan: Meningkatkan Dampak Naratif

9. Visual Effects and Enhancements: Elevating the Visual Quality

Efek Visual dan Penyempurnaan: Meningkatkan Kualitas Visual

10. Continual Refinement: Iterative Improvement Process

Penyempurnaan Berkelanjutan: Proses Perbaikan Iteratif