

---

## Peran Editor Video Dalam Pembuatan Konten Video Di Creative Agency Buka Project

Dinda Khairani<sup>1</sup>, Hadiyanto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> IPB University, Indonesia

E-mail: dkhairani10@gmail.com<sup>1</sup>, hadi62@apps.ipb.ac.id<sup>2</sup>

---

### Article History:

Received: 23 Mei 2025

Revised: 04 Juli 2025

Accepted: 30 Juli 2025

**Keywords:** Agensi Kreatif,  
Buka Project, Editor,  
Produksi Konten, Proses  
Editing

**Abstract:** Dalam industri konten digital, peran editor memiliki kedudukan yang penting, terutama di lingkungan kerja seperti agency creative yang menangani berbagai kebutuhan visual klien. Creative Agency Buka Project, editor tidak hanya menjalankan fungsi teknis dalam pengolahan gambar dan video, tetapi juga berperan menjaga keselarasan konsep dan kualitas visual sesuai content planner yang sudah dibuat dengan standar klien. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mengidentifikasi model peran, tahapan kerja, serta tantangan dan hambatan yang dihadapi editor dalam proses produksi konten. Hasilnya menunjukkan bahwa editor dituntut untuk tetap adaptif terhadap perkembangan tren, bekerja dengan bahan mentah yang tidak selalu ideal, serta menghadapi keterbatasan perangkat kerja. Kolaborasi antar tim dan komunikasi yang intensif menjadi kunci utama untuk menghasilkan konten yang konsisten, layak tayang, dan sesuai ekspektasi.

---

### PENDAHULUAN

Penggunaan media digital mengalami pertumbuhan yang sangat cepat di berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia. Banyak individu memanfaatkan media sosial untuk berbagai tujuan, seperti mencari dan membagikan informasi, mendapatkan hiburan, melepas stres, serta menjalin interaksi sosial (Whiting & Williams, 2013). Kemajuan teknologi turut mendorong penetrasi media sosial ke berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Media digital, khususnya platform media sosial seperti Instagram, kini menjadi saluran utama dalam menyampaikan pesan pemasaran kepada audiens. Setiap media memiliki keunggulannya masing-masing, namun dalam media digital, aspek visual menjadi sangat penting. Gambar dan video memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan secara cepat, jelas, dan emosional (Abdullah, 2016). Dalam konteks ini, iklan berbentuk video digital atau yang biasa disebut konten menjadi salah satu format yang paling efektif untuk menarik perhatian dan membangun koneksi dengan konsumen.

Seiring meningkatnya permintaan akan konten visual yang menarik, peran editor video menjadi semakin sentral dalam industri kreatif terutama dalam pembuatan konten. Menurut Ammar (2024), Peran editor adalah seseorang yang mengedit gambar untuk diurutkan menjadi

---

suatu video yang memiliki makna. Seorang editor mampu menyampaikan pesan dengan cara menggabungkan informasi dari berbagai sumber yang tersedia, serta mengidentifikasi kebutuhan informasi yang diinginkan oleh audiens. Editor video tidak hanya bertugas menyusun gambar dan suara, tetapi juga mengintegrasikan berbagai elemen seperti musik, teks, efek visual, serta transisi untuk menciptakan narasi yang kuat dan mudah dipahami. Proses editing merupakan tahapan penting yang sangat menentukan kualitas akhir sebuah iklan digital (Fariardhany, 2023). Menurut Sufyan (2016), keberhasilan sebuah video iklan sangat bergantung pada pemilihan dan penyusunan elemen visual yang tepat dan menarik.

Salah satu contoh penerapan peran editor video dalam praktik nyata dapat dilihat pada Buka Project, sebuah *agency creative* yang berdiri sejak tahun 2019 dan berlokasi di Tegal Gundil, Bogor. Buka Project memanfaatkan Instagram sebagai media utama untuk mempromosikan produk klien mereka melalui konten video digital. Dalam proses produksinya, editor video berperan penting mulai dari menyusun footage, menyesuaikan musik, menambahkan transisi, efek visual, hingga melakukan rendering untuk menghasilkan konten yang sesuai dengan identitas dan strategi pemasaran klien.

Penulis yang terlibat langsung dalam proses editing di Buka Project, melihat bahwa peran editor video tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga strategis. Editor harus mampu memahami pesan yang ingin disampaikan klien, sekaligus mengolahnya menjadi video yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan target audiens. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana peran editor video dalam proses pembuatan iklan digital, teknik editing yang digunakan, serta sejauh mana hasil editing video berkontribusi terhadap efektivitas strategi pemasaran digital klien di *Agency Creative* Buka Project. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih jelas mengenai peran nyata editor video dalam industri kreatif digital, khususnya di *Agency Creative* Buka Project. Mengetahui tahapan-tahapan beserta tantangan apa saja yang dialami oleh editor selama proses editing di *Creative Agency* Buka Project. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi praktisi dan akademisi yang tertarik pada bidang videografi, pemasaran digital, maupun produksi konten kreatif.

## **LANDASAN TEORI**

### **Penelitian Terdahulu**

Dalam bagian ini, penulis mengulas hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang sedang dibahas. Penulis kemudian menyajikan ringkasan dari penelitian tersebut secara singkat. Penelitian terdahulu yang relevan dengan fokus kajian ini dijelaskan berikut ini. Pertama, jurnal yang ditulis oleh Ananda Sarasvila Khairi, Khairul Amri, Hariannzelina Basin, dan Ali Ikhwan (2023) berjudul “*Analisis Penggunaan Teknik Editing pada Video Musik Stray Kids Thunders*”. Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teori yang digunakan dalam kajian ini berkaitan dengan konsep video musik, yang menjadi dasar analisis penulis.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Rimayanti, Yulianti, Nasution, dan Lubis (2019) berjudul “*Pembuatan Video Profil Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Riau sebagai Media Promosi Berbasis Multimedia*”. Penelitian ini bersifat deskriptif dan menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam kajian ini, penulis mengacu pada teori multimedia sebagai landasan dalam proses pembuatan video profil tersebut.

### **Toeri Peran (*Role Theory*)**

Menurut Soekanto, peran merupakan suatu proses aktif yang berhubungan dengan

---

kedudukan atau status sosial seseorang. Ketika individu melaksanakan tugas atau tanggung jawab sesuai dengan posisi yang ia miliki, maka ia telah menjalankan peran yang melekat pada status tersebut, yang pada akhirnya akan menjadi bentuk pertanggungjawaban. Meski kedudukan dan peran memiliki perbedaan dalam konteks keilmuan, keduanya saling berkaitan erat dan tidak dapat dipisahkan, karena masing-masing bergantung satu sama lain.

Teori peran (*Role Theory*) adalah pendekatan konseptual yang berkembang di berbagai cabang ilmu, seperti psikologi, sosiologi, dan antropologi. Istilah "peran" sendiri diambil dari dunia teater, di mana seorang aktor memainkan karakter tertentu yang menuntut perilaku khas sesuai dengan tokoh tersebut. Dalam ilmu sosial, konsep ini digunakan untuk memahami bagaimana individu bertindak dalam berbagai posisi sosial. Meskipun terdapat beragam pendekatan dalam teori peran, dalam pembahasan ini difokuskan pada teori yang dikemukakan oleh Biddle dan Thomas (1996), dengan beberapa rujukan tambahan pada pemikiran tokoh lain bila diperlukan. Peran memiliki beberapa bagian :

- a. Peranan nyata atau yang bisa disebut *anacted role* adalah bagaimana ketekunan seseorang dalam melakukan peran.
- b. Konflik peranan atau *role conflict* adalah situasi yang dirasakan oleh seseorang yang memiliki status atau lebih tinggi yang butuh harapan dan tujuan perannya saling bertentangan.
- c. Model peranan atau *role model* yaitu seseorang yang berperilakunya kita tiru atau kita jadikan motivasi.
- d. Ketegangan peranan atau *role strain* adalah situasi ketika seseorang menghadapi kesulitan dalam memenuhi tujuan peran.

Menurut Soekanto (2012), peran merupakan suatu aspek dari kedudukan (posisi) sosial yang bersifat dinamis. Artinya, peran tidak bersifat statis, melainkan berkaitan erat dengan aktivitas dan tanggung jawab yang dijalankan oleh individu dalam posisi tertentu. Ketika seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan jabatan yang diemban, maka ia telah menjalankan peran yang melekat pada posisi tersebut, dan hal ini menjadi bentuk dari tanggung jawab sosial yang diharapkan.

### **Editor Video**

Editor adalah seorang profesional dalam bidang sinematografi yang bertanggung jawab untuk merakit dan menyusun cerita dengan cara yang estetis dari berbagai potongan gambar yang dihasilkan sesuai dengan skenario dan arahan sutradara, sehingga tercipta sebuah narasi yang utuh. Seorang editor harus memiliki kemampuan dalam merasakan dan memahami cerita (*sense of storytelling*) dengan baik, serta mampu menyusun potongan gambar secara kreatif, menjaga kontinuitas emosional, dan menciptakan irama yang sesuai dengan alur cerita sepanjang durasi film atau video tersebut (Fadly 2024).

Menurut Bordwell & Thompson (2010) menjelaskan bahwa editor adalah orang yang bertugas melakukan proses *editing*. Tugas seorang editor adalah mengatur dan merangkai hasil rekaman dari produksi syuting yang telah selesai. Selain itu, editor bekerja bersama sutradara dalam mengambil keputusan kreatif mengenai bagaimana cara menggabungkan dan memotong gambar untuk mencapai hasil yang diinginkan. Editor juga bekerja dengan tim suara untuk memastikan audio dan video sinkron dengan baik.

Proses *editing* video profesional umumnya dibagi menjadi dua tahapan besar: *offline* edit dan *online* edit (Bowen & Thompson 2017). Pada tahap *offline*, editor bekerja dengan menggunakan data resolusi rendah (*proxies*) untuk mempercepat proses *editing*. Sedangkan pada tahap *online*, editor mengganti data tersebut dengan file asli beresolusi tinggi untuk

---

memastikan kualitas terbaik pada tahapan berikutnya, seperti *coloring*, *sound mixing*, dan *VFX*.

Berikut adalah tahapan yang dilalui seorang editor dalam proses menurut (Bowen & Thompson 2017):

1. *Review and Selection*

Pada tahap ini, editor memilih video yang akan digunakan dan memisahkan video yang tidak diperlukan. Video yang tidak terpilih tetap disimpan sebagai cadangan jika diperlukan untuk perubahan di kemudian hari. Proses ini membantu editor fokus pada alur cerita yang ingin dibangun.

2. *Assembly*

Di tahap ini, semua *footage* yang sudah direkam disusun sesuai dengan urutan yang diinginkan, baik berdasarkan skrip atau *storyboard*. Pada tahap ini, video belum dipotong-potong, hanya disusun agar editor bisa melihat keseluruhan cerita.

3. *Rough Cut*

Setelah *assembly*, editor mulai memotong *footage* untuk membentuk potongan kasar dari cerita. Pada tahap ini, potongan video masih belum sempurna dan tidak ada elemen tambahan seperti grafik atau efek suara. Meskipun potongan utama naratif sudah jelas, masih banyak bagian yang perlu diperbaiki dan dirapikan.

4. *Fine Cut*

Tahapan *fine cut* ini, editor menyempurnakan hasil *rough cut*, menghaluskan transisi, dan membuat penyesuaian kecil untuk memperbaiki alur cerita. Editor dan tim akan meninjau hasil ini secara menyeluruh, dan jika sudah disetujui, hanya perubahan minor yang akan dilakukan.

5. *Picture Lock*

Pada tahap ini, video yang sudah disusun sepenuhnya dikunci, artinya tidak ada lagi perubahan yang bisa dilakukan pada gambar atau video. *Picture lock* penting untuk memastikan video siap untuk tahap pascaproduksi seperti *VFX*, *sound mixing*, dan *color grading*.

6. *Finishing*

*Finishing*, atau yang dikenal sebagai *online edit*, adalah tahap terakhir di mana semua elemen visual dan audio disempurnakan. Pada tahap ini, editor menambahkan sentuhan akhir seperti *color grading*, *VFX*, dan *sound mixing* untuk memastikan video memiliki kualitas yang maksimal sebelum siap ditayangkan (Bowen & Thompson 2017).

Setiap tahap tersebut memiliki peran penting dalam memastikan kualitas akhir video yang dihasilkan sesuai dengan standar industri.

### **Editing Video**

Proses *editing video* dimulai pada era film bisu dan terus berkembang seiring waktu (Reisz & Millar 2010) mereka percaya bahwa berbagai teknik *editing*, seperti penggunaan potongan gambar (*cut*), transisi halus (*dissolve*), kilas balik (*flashback*), dan lain-lain, telah menjadi dasar utama yang membentuk praktik *editing* yang umum digunakan saat ini. Menurut Dancyger (2018), tujuan *editing* antara lain untuk memperjelas alur cerita, memberikan penekanan pada elemen dramatis, mendalami subteks, dan meningkatkan elemen estetika dalam karya tersebut.

Editing video meliputi beberapa langkah, seperti mengimpor file, memotong rekaman, menggabungkan gambar, menambahkan transisi, memasukkan elemen visual lain, dan mengatur suara (Fachruddin 2012).

---

1. *Importing*

*Importing* adalah proses memindahkan rekaman dari kamera ke perangkat *editing*. Langkah ini dilakukan jika rekaman sudah dalam format yang bisa dibaca oleh perangkat *editing*.

2. Pemotongan

Pemotongan adalah proses menghapus bagian-bagian tertentu dari rekaman untuk menghasilkan video yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan.

3. Pengaturan Transisi

Transisi adalah cara perpindahan antar gambar untuk menjaga kelancaran video, menciptakan suasana yang tepat, dan membedakan waktu atau tempat dalam cerita.

4. Audio Digital

Kualitas audio digital tergantung pada seberapa sering audio direkam dan seberapa detail suara tersebut diubah menjadi data. Ketika video dan audio direkam bersama, keduanya digabungkan dalam satu file yang disebut *hard link*. Namun, kita bisa memisahkan keduanya agar dapat mengedit video dan audio secara.

### **Konten Video**

Konten video merupakan salah satu bentuk sajian informasi yang dikemas dalam format visual bergerak dan biasanya dilengkapi dengan elemen suara untuk menyampaikan pesan secara efektif. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), video diartikan sebagai rekaman visual bergerak atau siaran televisi yang dapat ditayangkan melalui perangkat tertentu. Lebih lanjut, Utaminingsy (2011) menjelaskan bahwa video adalah sistem gambar bergerak yang disusun secara berurutan, membentuk narasi atau menyampaikan informasi visual. Video merupakan teknologi yang memungkinkan perekaman dan penyimpanan gambar bergerak dalam berbagai bentuk sinyal, seperti film, televisi, atau video tape, baik dalam format analog maupun digital. Dalam hal ini, Prihantini dan Nugroho (2013) membedakan video menjadi dua jenis, yakni video analog yang menggunakan sinyal elektrik berbentuk gelombang dan video digital yang menggunakan sinyal digital dalam format yang dapat diedit dan disebarluaskan dengan lebih mudah.

Di sisi lain, istilah "konten" menurut KBBI merujuk pada informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik yang disusun dan disampaikan secara berurutan. Konten dapat disalurkan melalui berbagai saluran seperti internet, televisi, CD audio, maupun perangkat mobile. Ikapi, dalam kutipan Finy F. Basarah dan Gustina, mengartikan konten sebagai struktur informasi yang terdapat dalam media atau halaman situs, dan mencakup berbagai jenis format serta genre informasi yang menjadi nilai tambah suatu media. Berdasarkan pengertian tersebut, konten video dapat dimaknai sebagai gabungan antara konsep konten dan video, yaitu sajian informasi berbentuk visual bergerak yang bisa berupa hiburan, edukasi, berita, promosi, dan sebagainya, yang diproduksi dan disebarluaskan melalui berbagai media digital.

Dengan demikian, konten video adalah salah satu bentuk media informasi yang paling populer di era digital saat ini karena mampu menggabungkan elemen audio, visual, teks, dan narasi menjadi satu kesatuan pesan yang utuh dan menarik. Konten video tidak hanya memberikan pengalaman visual yang lebih hidup dibandingkan bentuk konten lainnya, tetapi juga mudah diakses dan dibagikan melalui platform seperti media sosial, situs web, YouTube, televisi, maupun aplikasi berbasis ponsel. Keunggulan ini menjadikan konten video sebagai salah satu alat komunikasi dan penyampaian informasi yang paling efektif dan luas jangkauannya dalam masyarakat modern.

### **METODE PENELITIAN**

---

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam melalui pengumpulan data deskriptif yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, tanpa menggunakan perhitungan statistik. Penelitian ini dilakukan pada lokasi PKL penulis yaitu Agency Creative Buka Project yang berlokasi di Jl. Drupadi No. 12 RT.05/RW.14, Tegal Gundil, Bogor Utara, Bogor, Jawa Barat, 16152. Kegiatan penelitian dilakukan dalam bentuk Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang dilaksanakan secara offline dari tanggal 20 Januari 2025 hingga 20 Juni 2025.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari lokasi penelitian, yaitu melalui partisipasi aktif penulis dalam kegiatan produksi konten dan dokumentasi. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak lain atau sumber tidak langsung, seperti wawancara, artikel, jurnal, serta informasi yang tersedia di internet dan media lainnya yang relevan dengan topik penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data antara lain daftar pertanyaan yang diajukan kepada tim editor Buka Project serta perekam suara, seperti handphone, yang dimanfaatkan untuk merekam proses wawancara dan dokumentasi kegiatan. Penggunaan instrumen ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang valid dan mendukung penulisan laporan penelitian. Wawancara dilakukan kepada dua narasumber, yaitu Dana Dariansah sebagai Editor 1 dan Alfin D. Nyow sebagai Editor 2 yang merupakan bagian dari tim Agency Creative Buka Project. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai tugas, tanggung jawab, serta proses kreatif yang mereka lakukan.

Teknik pengumpulan data meliputi partisipasi aktif, observasi, wawancara, dan studi literatur. Partisipasi aktif dilakukan dengan keterlibatan langsung penulis dalam kegiatan produksi di lapangan, seperti membantu mendokumentasikan kegiatan serta berkontribusi dalam pembuatan konten Instagram. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung proses kerja tim editor di Buka Project untuk memahami alur kerja dan tanggung jawab masing-masing anggota tim.

Studi literatur digunakan sebagai metode pengumpulan data sekunder dengan membaca, mencatat, dan menganalisis berbagai referensi yang relevan. Sumber-sumber tersebut meliputi buku, jurnal ilmiah, artikel, e-book, dan dokumen lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian. Studi ini memberikan landasan teoritis yang kuat untuk mendukung kegiatan PKL dan penyusunan proposal, serta memperluas pemahaman penulis terhadap konteks sosial dan budaya yang ada di lingkungan kerja Agency Creative Buka Project.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Gambaran Umum dan Sejarah Agency Creative Buka Project**



**Gambar 1.** Logo Agency Creative Buka Project

Buka Project merupakan sebuah *Agency Creative* berbasis di Kota Bogor yang berfokus pada produksi konten visual, seperti fotografi, videografi, dan layanan digital kreatif lainnya. Beralamat di Jl. Drupadi No.12, Tegal Gundil, Bogor Utara, Buka Project hadir sebagai production house yang mengedepankan kekuatan visual dalam menyampaikan pesan komunikasi. Sejak didirikan, Buka Project telah berhasil membangun portofolio yang luas dan beragam,

---

mencakup produksi video promosi, dokumentasi acara, serta pembuatan konten untuk media sosial berbagai jenis klien, mulai dari individu, UMKM, hingga perusahaan skala nasional. Dengan mengandalkan tim profesional di bidangnya, Buka Project terus berkembang sebagai mitra kreatif yang mampu menerjemahkan ide menjadi karya visual yang komunikatif, estetis, dan sesuai dengan kebutuhan komunikasi klien.

## 2. Peran Editor

Berdasarkan wawancara bersama Alfin selaku editor di *agency creative* Buka Project, terkait peran editor dalam meningkatkan kualitas produksi konten sebagai berikut.

“Saya selaku editor di *Agency Creative* khususnya Buka Project selalu menganalogikan sebagai seorang chef yang dikasih banyak bumbu-bumbu buat menyedapkan masakan. Saya harus bisa meramu semuanya agar menjadi makanan yang bisa disajikan dan dinikmati. Jadi saya menganggap peran editor adalah hal yang mutlak dari sebuah pembuatan konten, mulai dari menyatukan narasi, voice over sampai hasil footage yang ada” Alfin (2025)

Artinya, peran editor memang untuk menyempurnakan bahan-bahan atau file foto video yang diberikan dari tim kameramen, dubbing, dan yang lainnya. Sehingga bahan-bahan tersebut dapat ditampilkan. Editor bertanggung jawab dalam proses pasca produksi dengan melakukan pengeditan dalam sebuah gambar atau video yang dihiasi dengan tambahan suara.

“Editor terima bahan dari kameramen dan rancangan video dari SMO (Sosial Media Officer) dan mengeditnya agar konten videonya layak untuk ditayangkan. Saya juga kebetulan mengedit gambar atau foto, sama halnya dengan fotopun saya harus bisa membuat foto tersebut eye catching” Dana (2025)

Hasil wawancara diatas termasuk kedalam peranan nyata (*anacted role*) dimana editor tekun mengerjakan tugasnya dalam peranan sebagai editor video. Dimana mereka telah mengerjakan bahan-bahan mentah dari tim produksi, stuido, dan dubber. Tentu, editor harus bisa berkomunikasi dengan baik antar kru untuk mngetahui apakah ada kesalahan pada file mentah yang diberikan atau tidak.

“Cara saya menjaga kualitas editan saya yang pertama saya tidak mau edit bahan foto ataupun video yang kualitasnya jelek, apalagi gambar yang gelap atau video yang tidak stabil bergetar-getar. Jadi walaupun Cuma 2 detik videonya kalau bagus ya enak aja diliatnya aesthetic” -Dana (2025)

Sebagai editor dalam menjaga kualitas gambar adalah yang paling utama. Editor di *Agency Creative* Buka Project, khususnya Dana selaku editor pertama tidak menerima jika bahan mentah yang dia dapatkan mempunyai resolusi yang jelek atau gambarnya kurang bagus.

Selanjutnya ada hasil wawancara terkait konflik peranan (*role conflick*) sebagai berikut.

“Namanya juga suatu perusahaan ya, pasti ada yang namanya organisasi. Nah, kadang editor kesulitan untuk berkomunikasi dengan yang namanya manager produksi. Manajer produksi ini yang mengatur alur kerja kru. Jadi kadang bingung mau minta preview editan kesiapa dan kalau mau mengeluhkan footage yang gabagus kesiapa karena sering lempar-lemparan antara kru satu ke kru yang lain” Alfin (2025)

Konflik peranan yang dialami editor di Buka project tentunya terkait komunikasi turunan dari manajemen produksi. Seharusnya disetiap produksi ada penanggung jawab yang bisa dipertanyakan terkait gambar mentah yang di produksi. Tentu suatu konflik pasti ada penanganannya. Menurut dari observasi peneliti, di Buka Project sendiri sudah diterapkan ketentuan yang dimana utuk semua pertanggung jawaban divisi kreatif diurus oleh kepala bidang kreatif Buka Project.

---

Adapun hasil wawancara dengan Dana selaku editor pertama di Buka Project sebagai berikut.

“Kalau dalam konflik editor yang sering terima gambar mentahan kualitasnya jelek salah satu caranya selain mencoba di edit yaitu take ulang atau penanggung jawaban tim produksi yang konfirmasi ke client kira-kira gambar tersebut boleh digunakan atau tidak. Kalau di acc sama client bersyukur kalau engga yaudah take ulang” Dana (2025)

Penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa biasanya terjadi konflik peran ketika editor menerima hasil gambar yang kualitas gambarnya kurang bagus. Solusinya antara melempar ke editor satunya atau take ulang jika client tidak acc dengan gambar tersebut.

Selanjutnya hasil wawancara terkait Model peranan *Role Model* pada editor di Buka Project.

“Dalam dunia editing itu memang kita harus ngikutin satu contoh untuk kualitas. Tteapi contoh yang kita pakai itu harus sesuai sama model konten apa yang kita buat. Misalnya kalau kita mau bikin konten yang bertemakan jepjepangan, pasti kita akan cari referensi model konten dari jepang atau konten yang berbau jepjepangan” Dana (2025)

"Jadi menurutku peran editor itu penting banget, apalagi kalau kita kerja di satu tim kreatif yang ngurusin banyak project. Harus kompak, nggak bisa jalan sendiri-sendiri. Misalnya, kalau udah ada template atau gaya editan tertentu yang dipakai di project sebelumnya, ya editor lain harus ngikutin biar hasil akhirnya tetap konsisten. Jangan sampai ada editor yang baru belajar tiba-tiba bikin versi sendiri yang beda jauh, jadi kelihatan nggak nyambung sama yang lain. Makanya, penting buat belajar dari editan yang udah ada—ikutin dulu, sambil nanti pelan-pelan bawa gaya sendiri kalau memang udah ngerti arahnya." Alfin (2025)

Jadi model peranan (*role model*) pada editor itu adalah editor harus mengikuti satu editan yang ditentukan oleh standart client dan Buka Project sendiri, editor tidak boleh asal dalam merubah desain tamplate video tersebut.

Selanjutnya memasuki hasil wawancara ketegangan peran (*role strain*) pada editor di buka project sebagai berikut.

“Pasti banyak kemungkinan dalam suatu project ada yang gak sesuai ekspetasi. Biasanya dalam ngatasin hal tersebut bisa dilakukan secara person to person crew itu lebih baik. Karena kalau ada kesalahan apapun dalam gambar pasti yang ditanya editor. Kenapa editor? Karena hasil akhirnya yang diliat adalah hasil editing. Karena kalau sudah tayang terus ada kesalahan yang ditanya editor “kenapa hasilnya begini?”. ” Dana (2025)

Terkadang editor harus menutupi kekurangan dari gambar yang sudah di produksi, walaupun hasilnya masih belum maksimal juga. Namun, jika mengabaikan kesalahan kru lain juga itu tidak baik. Maka adanya *person to person crew* untuk mengevaluasi dan menghindari ada kesalahan yang sama kedepannya. Editor harus berterus terang bahwa hasil gambar tersebut memang sudah dari awal kualitasnya kurang baik atau tidak sesuai eskpetasi. Untuk menghindari ketegangan diantara kru lain, editor memberikan masukan terhadap kesalahan gambar kepada tim produksi, jangan langsung ke manajemen produksinya. Karena penting melakukan *person to person* terlebih dahulu, jika terjadi beberapa kali laporkan ke manajemen produksi.

Dalam hal ini, kedisiplinan editor sangat penting karena berhasil tidaknya sebuah konten

---

yang bagus ada di tangan editor untuk menyelesaikan proses penyuntingan. Dimulai dengan memeriksa ketersediaan gambar mentah, rekaman, audio, kemudian menata agar menjadi konten yang layak untuk diperlihatkan ke publik.

### 3. Tahapan Editing sampai publish yang Dilakukan Tim Editor Buka Project

Dalam pengerjaan video, penulis melalui lima tahap pembuatan video, yaitu memahami ide konten yang telah dibuat SMO, menerima video atau gambar mentahan dari tim kameramen, melakukan editing video, pengunggahan video menuju drive dan juga penerimaan revisi. Berikut penjelasan secara lebih rinci dari setiap tahap pengerjaannya:

#### a. Pemahaman Konsep Video

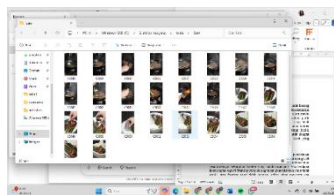
Scene	Copy / Subtitle	Notes
Beauty shoot & hand in frame kwetaw siram	(HOOK): Kwetaw Siram	Ref: <a href="https://www.instagram.com/ed0311184201968">https://www.instagram.com/ed0311184201968</a> <a href="https://www.tiktok.com/@ed0311184201968">https://www.tiktok.com/@ed0311184201968</a>
<p>*Note editor: Last footage hide out getapin &amp; add copy (ADD LOGO WJ)</p> <p>Reservasi            +62 811 8420 1968            Jl. Pajajaran Indah I No.1, Baranangsiang, Kota Bogor</p>		
		Notes: Menu: Kwetaw siram
		Final reels:
		Status:
		Deadline: 5 January 2025

**Gambar 2.** Content Plan & Reference

Sumber : Dokumentasi Buka Project (2025)

Dalam proses editing, editor harus memahami terlebih dahulu konsep konten yang telah disusun sebelumnya, karena beberapa klien memiliki arahan khusus dari *social media officer* (SMO). Setiap akun media sosial memiliki karakteristik yang berbeda, sehingga editor perlu menyesuaikan gaya pengeditan dengan referensi video yang telah dipilih, apakah itu berupa beauty shot, komedi ringan, atau konten bernuansa kekeluargaan. Beberapa konsep dapat langsung diedit, namun ada pula yang perlu dikonsultasikan terlebih dahulu dengan SMO untuk memastikan kesesuaian dengan karakter akun yang ditangani.

#### b. Menerima Bahan Editing



**Gambar 3.** Contoh Bahan Editing

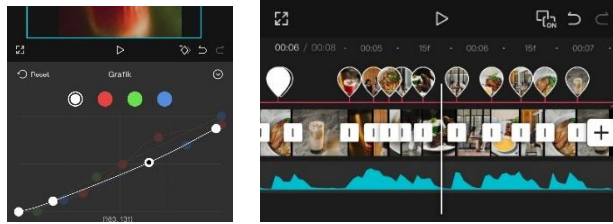
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)

Setelah konsep konten dipahami, tahap selanjutnya adalah penerimaan bahan berupa foto dan video dari kameramen. Editor akan mengecek kelengkapan dan kualitas hasil pengambilan gambar untuk memastikan sesuai dengan kebutuhan konten yang sudah dirancang. Jika terdapat kekurangan seperti framing yang kurang tepat, pencahayaan yang tidak stabil, atau footage yang tidak relevan, editor akan mencatat dan mengoordinasikannya kembali dengan kameramen agar proses editing dapat berjalan lebih efisien dan sesuai standar yang diharapkan.

#### c. Melakukan Editing

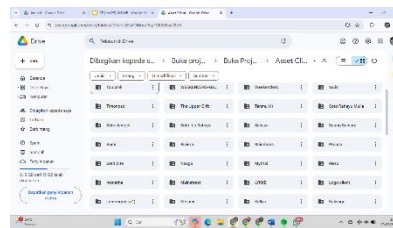
Tahapan editing dimulai saat editor akan memulai proses editing menggunakan

software seperti Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve, atau CapCut.



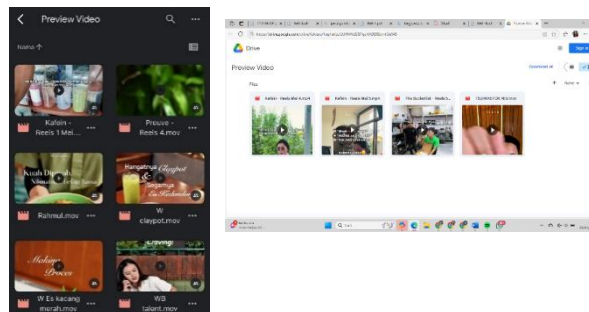
**Gambar 4&5.** Proses Editing  
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)

Sebelum mulai mengedit, editor menyiapkan folder kerja yang terstruktur dengan rapi, salah satunya adalah folder *asset* yang berisi elemen pendukung seperti gambar, logo, atau visual lainnya yang dibutuhkan dalam video. Tahap ini penting untuk menjaga alur kerja tetap terorganisir.



**Gambar 6.** Asset Client Buka Project  
 Sumber : Dokumentasi Buka Project (2025)

Setelah proses editing selesai dan video telah melalui tahap revisi bila diperlukan, file akhir akan disimpan dan diunggah ke Google Drive untuk memudahkan akses dan distribusi kepada tim atau klien.

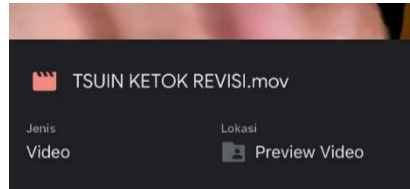


**Gambar 7&8.** Preview Hasil Edit  
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)

d. Upload dan Revisi

Setelah video selesai melalui proses editing awal, file akan dipreview terlebih dahulu oleh manajemen dan Social Media Officer (SMO) untuk memastikan bahwa hasilnya telah sesuai dengan konsep, kualitas visual, serta arah komunikasi yang diinginkan. Pada tahap ini, manajemen dan SMO akan memberikan masukan atau koreksi jika terdapat elemen yang kurang tepat, baik dari segi teknis maupun isi. Proses preview ini menjadi bagian penting sebelum video dilanjutkan ke tahap pengiriman ke klien, agar revisi yang dilakukan lebih terarah dan efisien sesuai dengan standar agensi. Revisi dilakukan secara berkelanjutan hingga mendapatkan persetujuan dari kedua

pihak. Setiap file video yang diunggah akan diberi nama dengan format “JUDUL VIDEO\_REVISI VIDEO” sebagai penanda versi revisinya.



**Gambar 9.** Contoh Revisi Konten  
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)

Dari keseluruhan tahapan yang dilalui, dapat disimpulkan bahwa proses pembuatan video di dalam agensi tidak hanya mengandalkan kemampuan teknis dalam mengedit, tetapi juga menuntut pemahaman yang baik terhadap konsep konten, komunikasi yang efektif dengan tim terkait, serta ketelitian dalam menyesuaikan hasil dengan standar klien. Setiap langkah, mulai dari memahami ide awal, menerima bahan mentah, proses editing, hingga revisi, saling berkaitan dan mempengaruhi kualitas hasil akhir. Kolaborasi antara editor, kameramen, SMO, dan manajemen menjadi kunci utama untuk menghasilkan konten yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan tujuan komunikasi yang diinginkan.

#### **4. Bentuk Tantangan dan Hambatan Yang Di Hadapi Oleh Editor Buka Project Dalam Produksi Sebuah Konten**

Setiap proses tentu akan ada yang namanya tantangan dan hambatan. Hambatan adalah sesuatu yang bisa menghambat suatu tujuan. Sedangkan tantangan adalah sesuatu yang memiliki tujuan untuk mengunggah kemampuan dalam proses pengeditan contohnya seperti listrik sering mati, kerusakan alat, file dan video yang tidak bagus, dan yang lainnya. Karena itu terjadilah penghambatan pekerjaan editor.

##### **a. Tantangan Editor *Agency Creative* Buka Project**

Berdasarkan hasil wawancara dengan tim editor buka project sebagai berikut.

“Kalau ngomongin tantangan, untuk saya dan mungkin editor lain mungkin tantangannya ada di perkembangan zaman. Entah dari perkembangan software yang dipakai, sampai perkembangan tren-tren terbaru yang kadang agak susah buat kejar ritmenya” Dana (2025)

Tantangan yang dihadapi oleh editor terdapat pada kemampuan editor yang harus terus meningkat seiring perkembangan zaman, apalagi di *Agency Creative* yang menjunjung tinggi kreativitas.

“Tantangan satu-satunya itu menurut saya jam tayang sih atau deadline pengerjaan, itu repot banget kalau kita gabikin kalender pengerjaan. Apalagi kan Buka Project clientnya udah lumayan banyak, tapi editor Cuma ada dua, kebayang kan tugasnya sebanyak apa.” Alfin (2025)

Selain skill editing yang harus berkembang, editor juga memiliki tantangan pada waktu *deadline* saat mengedit.

##### **b. Hambatan Editor**

Berdasarkan hasil wawancara dengan editor di Buka Project sebagai berikut.

“Kalau hambatan sih dari faktor eksternal pas lagi kerja tim, kita gak merendahkan standar editor yang kita mau, misalnya kita mau gambar yang stabil atau gambar yang

gak shaking. Tapi ketika hambatan itu dari pihak eksternal seperti kameramen yang mengambil gambar dikarenakan memang kondisi lapang tidak bisa di prediksi.” Alfin (2025)

Hambatan sekaligus tantangan yang disebutkan berasal dari faktor internal dan faktor eksternal. Terkait faktor internalnya terdapat pada skill editor, sedangkan faktor eksternal hambatan terdapat pada hasil gambar yang kurang baik.

“Hambatannya paling di fasilitas sama software yang dipakai. Kurang mengampuni karena masih harus pake laptop sendiri yang suka tiba-tiba lag atau lemot dan juga kadang untuk aplikasi premium masih harus bergantian sama tim editor yang lainnya” Dana (2025)

Selain hambatan yang telah dijelaskan oleh narasumber sebelumnya, hambatan editor di Buka Project juga terdapat pada fasilitas yang tidak produktif.

Salah satu hambatan yang dihadapi tim editor Buka Project adalah tantangan dari sisi kreatifitas yang dituntut untuk menghasilkan materi visual baru setiap hari, namun tetap harus mematuhi batas waktu pengumpulan. Di samping itu, sebagian kameramen masih belum sepenuhnya terampil dalam pengambilan gambar di lapangan. Hambatan teknis yang dialami para kameramen ini turut menjadi beban bagi tim editor, karena mereka harus menyesuaikan proses editing dengan kualitas gambar yang kurang stabil.

Peneliti mendapatkan temuan ini dari hasil wawancara dengan tim editor di Buka Project. Hambatan teknis yang dialami para kameramen ini turut menjadi beban bagi tim editor, karena mereka harus menyesuaikan proses editing dengan kualitas gambar yang kurang stabil.

## DAFTAR REFERENSI

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida journal*, 4(1), 35-49.
- Ammar, A. (2024). Peran Editor Dalam Pembuatan Karya Video Klip “Asmara Bersemi” Oleh Braskha. *Jurnal Humaniora*, 8(3).
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2010). *Film art: An introduction* (Vol.7). New York: McGraw-Hill.
- Bowen, C.J. & Thompson, R. (2017). *Grammar of The Edit* (4th ed., Vol. 148). Routledge.
- Dancyger, K. (2018). *The technique of film and video editing: history, theory, and practice*. Routledge.
- Fachruddin, A. (2012). Dasar-dasar produksi televisi: Produksi Berita. *Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik Editing*, Jakarta: Kencana.
- Fadly, D.M 2024. Peran Videografer dan Editor dalam Produksi Pembuatan Konten Promosi Media Sosial Instagram Pada Perusahaan Platinum Properti Investama [skripsi]. Bogor: Universitas Pakuan.
- Fariardhany, F. (2023). Peran Videografer Dan Editor Dalam Pembuatan Branding Content Di PT Solusi Kampus Indonesia Yogyakarta [Disertasi]. Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.
- Nugroho. 2013. “Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan Menggunakan Komputer Multimedia.” *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer* 5(1): 1–5.
- Reisz, K., & Millar, G. (2010). *The Technique of Film Editing* (2nd New Ed). Focal Press
- Sufyan, S. (2016). Analisis Efektivitas Iklan Produk Mobil Toyota Avanza di Kota Banda Aceh. *Jurnal Ekonomi Manajemen dan Sekretari*, 1(1), 20- 26.
-

- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, penerbit Alfabeta, Bandung
- Soekanto, Peranan Sosiologi Suatu Pengantar, Edisi Baru. (Rajawali Pers, Jkarata. 2012)  
Hal.212-213
- Thomas. 1996. *Mengajar Anak Berdisiplin Diri di Rumah dan di Sekolah*. Jakarta: PT Gramedia  
Pustaka Utama
- Utaminingsyas. (2011). *the Influence of Video Media on the Ability of Storytelling on English  
Lesson Students Class V Sd Negeri Panjatan, Panjatan, Kulon Progo*. 96.
- Whiting, A., & Williams, D. (2013). Why People Use Social Media: A Uses and Gratifications  
Approach. *Qualitative Market Research*, 16, 362-369.
-