



PERAN EDITOR DALAM PROGRAM FEATURE WARAWIRI WISATA INDONESIA EPISODE “EKSPLORE TANGERANG”

Haris Setiono¹, Medo Maulianza²

¹Program Studi Ilmu Komunikasi, STIKOM InterStudi
Jl. Wijaya II No. 62 Kebayoran Baru, Jakarta Selatan 12160

harissetiono1@gmail.com

²Program Studi Ilmu Komunikasi, STIKOM InterStudi
Jl. Wijaya II No. 62 Kebayoran Baru, Jakarta Selatan 12160

Medo.mauliza@gmail.com

Abstract (English)

Feature-format television program, Explore Tangerang Program This program will discuss one of the tours in the Tangerang area. This program This program is also very interesting because it discusses tours that must be visited in the Tangerang area. The purpose of this research is to create a quality Explore Tangerang program with good editing techniques. In addition, the author has a role as an editor through three stages of production, namely pre-production, production, post-production, and post-production. production, namely pre production, production, post-production where the editor is fully responsible for the editing stage. editor is fully responsible for the editing stage. The results of an editor are divided into In pre-production, the editor determines the theme of editing and what is determined is simple editing. determined is simple and cinematic editing. and cinematic, in production the editor gives input to the team to shoot that are needed to enrich the footage, establish and stockshoot, the editor's editing stage applies a lot of cut to cut techniques, masking overlay and so on. so on. The creator as an editor in the making of Wara Wiri Wisata Indonesia Episode "Explore Tangerang" is responsible for the post-production or editing process, teamwork in making the work determines the success of the creator. teamwork in the making of the work determines the success of the creator of good quality work. quality. At every stage of production, the editor takes the initiative to follow every process carried out. follow every process that is carried out. Based on the work of the Explore Tangerang program that was produced, it has met the expectations of the creator. program has met the expectations of the creator.

Article History

Submitted: 7 December 2025
Accepted: 14 December 2025
Published: 15 December 2025

Key Words

Program Feature, Editor, Wara Wiri Wisata Indonesia

Abstrak (Indonesia)

Program televisi yang berformat *Feature*, Program *Explore Tangerang* ini akan membahas salah satu wisata yang berada di daerah Tangerang. Acara ini juga sangat menarik karena membahas wisata yang harus dikunjungi di daerah Tangerang. adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat program *Explore Tangerang* yang berkualitas dengan teknik editing yang baik. Selain itu penulis memiliki peran sebagai seorang editor melalui tiga tahap produksi yaitu pra produksi, produksi, pasca produksi dimana editor bertanggung jawab penuh pada tahap editing. Hasil yang dilakukan seorang editor terbagi pada tiga tahap, pada pra produksi editor menentukan tema editing dan yang ditentukan adalah editing yang *simple* dan *cinematic*, pada produksi editor memberi masukan kepada tim untuk *shoot* tambahan yang dibutuhkan untuk memperkaya *footage*, *establish* dan *stockshoot*, tahap editing editor banyak menerapkan teknik *cut to cut*, *masking overlay* dan lain sebagainya. Pencipta sebagai editor dalam pembuatan karya Wara Wiri Wisata Indonesia Episode “*Explore Tangerang*” bertanggung jawab atas proses pasca produksi atau editing, kerja sama tim dalam pembuatan karya menjadi penentu berhasilnya pencipta karya yang baik dan berkualitas. Dimana pada setiap tahap produksi, editor berinisiatif untuk mengikuti setiap proses yang dilakukan. Berdasarkan karya program *Explore Tangerang* yang dihasilkan sudah memenuhi harapan dari pencipta.

Sejarah Artikel

Submitted: 7 December 2025
Accepted: 14 December 2025
Published: 15 December 2025

Kata Kunci

Program Feature, Camera Person, Wara Wiri Wisata Indonesia

PENDAHULUAN

Dunia pertelevisian di Indonesia sangat berkembang pesat, tidak kalah dengan perkembangan dunia pertelevisian dinegara negara-negara Asia, Eropa maupun Amerika yang dunia pertelevisianya sangat berkembang pesat. Masyarakat di Indonesia masih banyak yang menggunakan televisi untuk mendapatkan informasi atau mencari informasi. Dapat kita lihat





dari kehidupan sehari-hari masyarakat, hampir setiap hari masyarakat melihat televisi dengan waktu yang singkat, artinya masyarakat masih ingin menonton televisi di luang waktu yang dimilikinya. Televisi saat ini sudah banyak digunakan oleh masyarakat luas baik digunakan untuk mencari informasi maupun digunakan untuk hiburan di waktu luang menurut Astrid dalam (Junitiadi & Irawan, 2023)

Penyedia layanan televisi cenderung menghadapi penurunan signifikan dalam beberapa tahun terakhir (Tony Maglio, 2017). Digitalisasi media menghadirkan penyiaran televisi pada tantangan untuk tidak hanya dapat memproduksi program bermutu tetapi juga memiliki strategi penyiaran program melalui beragam media broadcasting yang tepat untuk menjangkau audiens (Antv, 2020). Berkembangnya digitalisasi media juga berdampak pada perpindahan sistem penyiaran dari sistem analog ke digital, dengan dukungan kebijakan UU 11/2020 tentang Cipta Kerja pemerintah mendorong digitalisasi pertelevisian di Indonesia (Yuniarto, 2020). Hal ini tentu membuka peluang potensi perkembangan dan keragaman konsep program pada penyiaran televisi di Indonesia.

Kesuksesan suatu stasiun televisi dalam menarik minat hati dan mata masyarakat sebagai penonton tidak lepas dari keberhasilan suatu program acara televisi yang ditayangkan. Program merupakan sebuah tayangan yang disiarkan oleh stasiun televisi yang ditujukan untuk menghibur pemirsanya (Morissan, 2009:200)

Menurut Abdullah (2018) Selama puluhan tahun televisi sebagai media massa merupakan media yang paling digemari sebagai media hiburan dan informasi. Karena sifatnya yang audio visual, televisi dapat menghadirkan acara musik, film, sinetron, *variety show*, *reality show* serta acara lainnya dengan melibatkan para selebritis idola khalayak. Begitu pun acara olahraga, orang dapat menonton aneka pertandingan olahraga tanpa harus berangkat ke stadion atau lokasi pertandingan. Juga siaran informasi yang sebelumnya dikategorikan acara yang tidak menarik, melalui televisi/ acara informasi baik siaran berita maupun info lainnya memiliki pesona tersendiri terlebih televisi dapat menyiarkan secara langsung dari lokasi kejadian. (Solifah, 2020)

Feature adalah jenis berita yang memuat deskripsi tentang suatu peristiwa, fenomena, kejadian atau proses, beserta deskripsi sejarah, asal usul, atau cara kerjanya (Hadi, 2009). Memiliki fungsi dengan meliputi hiburan pariwisata yang relevan seperti sosial atau politik yang merupakan unsur human interest atau menjadi daya tarik human interest. Penulisan artikel feature ini sedikit berbeda dengan berita menurut (Wirochadi & Darwinsyah, 2021) dalam (Nabila & Irawan, 2023)

Pengantar karya merumuskan beberapa permasalahannya diantaranya, bagaimana peran Editor dalam menciptakan sebuah Program Feature WARA WIRI WISATA TANGERANG episode “*Explore Tangerang*” agar berjalan sesuai dengan konsep yang telah dibuat ? dan bagaimana seorang editor bisa menentukan dan menyusun gambar-gambar menjadi sebuah cerita story line yang menarik agar dapat dipahami dan dinikmati oleh para penonton program *feature* ini?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran seorang Editor dalam menghasilkan gambar yang baik dan bisa membuat penonton tertarik untuk menontonnya.

Manfaat umum dalam karya ini adalah untuk memberikan pengetahuan tentang top wisata di daerah tangerang dan akan meriview 3 tempat wisata yaitu taman gajah, desa warna warni kampung bekelir, dan kuliner di cisadane. Melalui proses membentuk *shootlist*, *story board*, *floor plan* dan menyiapkan rencana kreatif seperti riset naskah.

Manfaat akademis secara teoritisnya adalah untuk mendapatkan pengalaman dan cerita tentang bagusnya daerah tangerang dengan wisata wisatanya dan bagi penulis dapat menambah wawasan tentang pengambilan gambar yang baik dan benar layaknya seorang kameraman profesional

Berdasarkan hal tersebut, pencipta karya berkeinginan untuk membuat suatu karya audio visual berupa program televisi bergenre *feature*, yang berdurasi 20 menit. Yang berjudul “Wara Wiri Indonesia” Episode “*Explore Tangerang*”.

“Wara Wiri Wisata Indonesia” Episode “*Explore Tangerang*” adalah program televisi yang berformat *feature*, program ini akan membahas semua hal yang berkaitan dengan tempat



wisata, pemandangan indah, tempat foto, dan kuliner khas Tangerang. Acara ini dapat disaksikan oleh semua kalangan Masyarakat baik umur, pekerjaan, dan lain lain. acara ini akan dikemas secara kekinian.

Tugas akhir mata kuliah ini dikerjakan oleh tiga orang mahasiswa yang membentuk sebuah tim diantaranya Produser, Editor, dan Camera Person. Dalam tim ini, pencipta karya berperan sebagai Editor yang dimana bertugas bertanggung jawab atas unsur kreatif sehingga mampu memberikan sentuhan seni pada hasil akhir karya visual.

TINJAUAN PUSTAKA

Komunikasi Massa

Menurut Bitter, pengertian sederhana dari komunikasi massa yakni: pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang. (Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, 2017) Dari pengertian ini diketahui bahwa komunikasi itu menggunakan media sebagai alat penyampaian pesan. (Rachmawati, 2022)

Menurut (Dominick, 2001) bagi masyarakat komunikasi massa berfungsi fungsi *sebagai interpretation, surveillance, linkage, entertainment, and transmission of values*. Dalam hal berfungsi sebagai (a) pengawasan, yaitu: (1) Apabila terjadi ketika media menginformasikan tentang bencana gempa bumi, meletusnya gunung merapi, inflasi atau adanya bencana yang sedang terjadi. (2) Fungsi pengawasan instrumental adalah membantu khalayak dalam kehidupan sehari-hari dalam kegunaan penyampaian informasi (b) Fungsi penafsiran dengan fungsi pengawasan mempunyai kemiripan karena adanya penafsiran terhadap kejadian penting sehingga bukan hanya menaikkan loyalitas penonton. Lalu penelitian serupa yang diteliti adalah milik Dhimas Pandu Firmansyah dari STIKOM Interstudi Tahun 2009 dengan judul “Pengaruh Program ‘The Dandees’ di 102.2 FM Radio Prambors Terhadap Minat Pendengar”. Dengan pendekatan kuantitatif jenis eksplanatif melalui teori *Uses and Effect* hasilnya dapat menaikkan minat untuk mendengarkan radio. (Rachmawati, 2022)

Media Massa

Menurut Arieshandy (2014:03) dalam (Anggreswari, N. P. Y., & Isnaeni, 2020), "media massa" berasal dari kata "medium", yang berasal dari bahasa Latin dan berarti saluran untuk mengkomunikasikan ide atau gagasan manusia; "massa", di sisi lain, berarti alat yang ditujukan kepada orang-orang yang massif. Pandangan masyarakat yang berbeda dipengaruhi oleh media.

Menurut Britney, seperti yang dijelaskan dalam buku Darras: Komunikasi Massa (Halik 2013:5), media massa memengaruhi masyarakat dalam berbagai cara, seperti mempromosikan ide-ide baru dan meningkatkan keterampilan pendidikan. Tidak hanya media yang mempengaruhi masyarakat, tetapi masyarakat juga mempengaruhi media. Media massa mencakup berbagai jenis media, termasuk media cetak, seperti majalah, buku, dan koran, serta media elektronik, seperti televisi, radio, dan internet. (Anggreswari, N. P. Y., & Isnaeni, 2020)

Televisi

Televisi, sejak sekian lama telah menjadi media yang memiliki beragam fungsi berbeda-beda, diantaranya informasi dan hiburan (Çöloğlu,2010). Miliaran orang berpartisipasi dan memiliki ritual untuk duduk di depan layar televisi. Televisi dianggap sarana untuk menghabiskan waktu dan hiburan, serta membuat ketergantungan secara sadar atau tidak sadar menurut Karaboğa,2010. Dalam (Fitri & Kurnia, 2020)

Menonton televisi merupakan bentuk kegiatan rekreasi yang paling populer (Sussman and Moran,2013). Orang-orang menonton televisi untuk bersantai, bersenang-senang, menghibur, dan pada saat yang sama mereka ingin mengalihkan perhatian mereka dari pekerjaan rutin sehari-hari bahkan untuk sesaat menurut Balci and Ayhan,2015.(Fitri & Kurnia, 2020)



Program Feature

Terdapat berbagai jenis berita, salah satunya adalah feature menurut Hasfi & Bayu dalam (Rachma, 2022) mengatakan bahwa *feature* adalah liputan mengenai sebuah peristiwa atau objek yang bersifat *informatif, rekreatif, edukatif*, meyakinkan, dan mengandung unsur human interest. Jenis berita ini tidak terikat dengan waktu. Sementara menurut Jim Atkins Jr dalam Fachruddin, 2017 dalam (Rachma, 2022), Feature adalah liputan yang menyentuh perasaan audiens/pemirsa melalui penjelasan rinci, lengkap, dan mendalam, tidak terikat dengan aktualitas. Struktur feature tidak terikat dengan bentuk piramida terbalik, di mana Pokok pikiran utama bisa disajikan di tengah atau di akhir, karena kesimpulan cerita bisa saja tercapai sebelum cerita itu selesai.(Rachma, 2022)

Feature budaya menjadi salah satu konten yang sangat diminati oleh masyarakat, Budaya menjadi salah satu topik yang diminati masyarakat, hal ini terlihat dari riset yang dilakukan terhadap 52 orang menunjukkan sebanyak 98% menyukai program tentang budaya dan hal yang terkait. Faktor keragaman ini menjadi nilai lebih yang potensial untuk diangkat menjadi sebuah konten *feature*, yaitu tayangan berupa berita ringan (*softnews*) yang sifatnya menghibur, edukatif, dan tidak terikat waktu.(Rachma, 2022).

Kreatifitas sangat dibutuhkan di dalam program feature untuk mencari atau menemukan sebuah objek tertentu yang ditampilkan dalam identitas sebuah karya feature menurut Harahap dalam (Adjizul Basit Mustopa, 2023) .*Variatif* adalah karakteristik dari kemasan program feature di mana program feature masih bisa dikemas dengan berbagai konsep, sehingga tidak membuat para penonton bosan (RPJMD, 2021) dalam (Adjizul Basit Mustopa, 2023).

Jenis Jenis Feature

Penjelasan di atas memberikan definisi feature, dan ada beberapa jenis atribut sesuai menurut (Musman Asti, 2017) dalam (Munggaran & Tahapari, 2023)

1. Feature Bright atau Brite

Berita tentang minat manusia berbentuk penulisan berita singkat dan memberikan bukti. Menggunakan antara 100 dan 250 kata untuk diberitakan mulai dari cerita lucu dan cerita yang mempunyai cerita yang berhubungan dengan akhir kisah.

2. Feature profil atau fitur pribadi

sebagai fitur profil karakter menguraikan secara menyeluruh tapi tidak membuka secara keseluruhan karakterisasi tokoh, karena penulis membuat tema khusus seperti pandangan karakter, cerita cinta, pengalaman kehidupan, dan materi cerita dimodelkan.

3. *Feature* pengalaman pribadi

Penulis menceritakan pengalaman mereka sendiri yang sesuai, menyenangkan, dan menarik untuk dijadikan berita. Dan mungkin menambahkan pengalaman seseorang menjadi berita menarik.

4. *Feature* Sejarah

Mengungkapkan sejarah yang telah dilupakan oleh penulis. Informasi dikumpulkan dari wawancara, buku, atau catatan orang yang bersangkutan. Semoga audiens yang belum pernah melihat atau yang sudah pernah melihat dapat merasakan peristiwa sejarah tersebut. Tidak dlebih-lebihkan untuk tidak mengubah sejarah.

5. *Feature* Perjalanan

Kisah perjalanan menceritakan pengalaman dan perasaan seseorang. Berita atau informasi biasanya berasal dari kisah yang diangkat.

6. Feature sidebar

Berita yang menjelaskan, merincikan, atau mendetailkan berita langsung dengan menampilkan fakta aktual. Fitur ini dirancang untuk menceritakan peristiwa.



7. *Feature* human interest

Jurnalis mengangkat topik seseorang dengan menganggap informasi tersebut sebagai contoh dan ilmu pengetahuan. Membahas pelanggaran kehidupan seperti penggunaan narkoba, pembunuhan, dan jenis lainnya. jenis informasi yang dapat memengaruhi perasaan seseorang, seperti senang, bahagia, sedih, kesal, atau kecewa.

8. *Feature* wawancara

Berisikan informasi dari hasil wawancara dengan individu tertentu. Penulis menggunakan proses wawancara atau berbicara dengan orang yang diwawancarai untuk menghasilkan berita. Orang terkenal, artis, dan orang yang berpengaruh dalam sebuah kejadian mengikuti prosedur wawancara yang benar. (Munggaran & Tahapari, 2023)

Feature Perjalanan

Feature adalah program yang membahas topik yang diungkapkan, dikritik, dikembangkan, dan disajikan dalam berbagai format, dengan banyak perspektif tambahan. *Feature* bisa disebut program yang menampilkan berita ringan, misalnya informasi tentang wisata yang menarik, seperti destinasi liburan. Jadi isi dalam *feature* adalah pesan ringan (soft news) yang dikemas berbeda agar hasilnya menarik. Jika *feature* tersebut tentang suatu peristiwa penting atau perlu disiarkan secara langsung dalam sebuah program berita, maka bisa disebut fitur berita (Suryani, 2014). *Feature* perjalanan merupakan fitur yang mengajak pemirsa untuk lebih jelas mengidentifikasi kegiatan wisata yang dianggap menarik, seperti budaya eksotis, keterjangkauan biaya perjalanan (Alfitri Nabila & Wahyudin, 2020).

Video Editor

Marsha menyatakan bahwa kata editing dalam bahasa Indonesia berasal dari Bahasa Inggris. Istilah “*editing*” berasal dari kata Latin “*editus*”, yang berarti “penyajian kembali.” Editing adalah upaya dalam bidang audio visual termasuk film, untuk merapikan dan membuat suatu tayangan menjadi lebih indah, bermanfaat dan nyaman untuk dinikmati. Tentu jika bahan dasarnya berupa shot (*stockshot*) dan elemen mendukung seperti *sound*, *sound effect*, *music* sudah terkumpul baru editing dapat dilakukan. Lalu seorang editor harus mampu merekonstruksi (mengatur ulang) potongan-potongan gambar yang telah diambil oleh para campers selama produksi (Marsha, 2011).

Tugas Dan Tanggung Jawab Editor

(Ridho, 2018) Memotong video yang terlalu panjang menghubungkan potongan video menjadi rangkaian video yang menceritakan sebuah cerita (memiliki urutan) dalam durasi yang ditentukan dan siap digunakan adalah salah satu tugas dari seorang editor. Jadi tugas utama editor adalah proses pemilihan gambar atau video yang diseleksi dan disesuaikan dengan video satu dan lainnya agar menjadi urutan yang logis dan saling terkait.

Sebuah film biasanya akan memberikan adegan yang menegangkan, lalu mengubah atau merendahkan tensi ketegangannya, lalu dinaikan lagi di adegan berikutnya, menurunkannya lagi, menaikannya lagi, dan seterusnya. *Plot* terungkap dalam bentuk gelombang dengan berbagai klimaks. Gelombang digunakan sebagai gambaran ketegangan. Ketegangan *plot* didistribusikan secara merata mulai dari awal hingga akhir cerita (Ridho, 2018).

METODE

Deskripsi Karya

Wara Wiri Indonesia Episode “*Explore Tangerang*” adalah program televisi yang berformat *feature*, akan membahas semua hal yang berkaitan dengan tempat wisata, pemandangan indah, tempat foto, dan kuliner khas Tangerang. Acara ini dapat disaksikan oleh semua kalangan Masyarakat baik umur, kerjaan, dan lain lain. acara ini akan dikemas secara kekinian.

Feature “Wara Wiri Wisata Indonesia” ini akan mengulik tentang wisata wisata top yang ada di tangerang. Segmen pertama diisi *Voice over* diikuti *video ambience* desa kampung bekelir lalu presenter ikut terlibat dalam video tersebut, . Segmen kedua di isi oleh host yang



melanjutkan perjalanan menuju taman gajah dan di tambahkan dengan ambience taman gajah.. *Segmen* terakhir berisi tentang beberapa *spot* kuliner yang dekat dari taman gajah dan desa bekelir yaitu cisadane, host akan memesan beberapa makanan dan mencoba satu satu satu lalu meriview makanan yang ada di cisadane, lalu host mewawancara pelanggan dan pedagang tentang ketiga wisata tersebut dan memberikan pendapat tentang wisata wisata tersebut.

Identifikasi Karya

Judul Program : Wara Wiri Wisata Indonesia

Judul Episode : *Explore Tangerang*

Jenis Program : *Feature*

Genre Program : *Feature* Pariwisata

Genre *feature* adalah salah satu Program kreatif yang bisa menarik perhatian dan tidak membosankan untuk ditonton. Berawal dari situlah pencipta karya bersama crew yang lain mencoba *men-challenge* diri.

Target Penonton :

Demografis : Semua Usia

Geografis : Seluruh Indonesia

Psikografis : Seluruh Masyarakat Indonesia yang aktif menonton Program televisi

Status Ekonomi : B - A

Gender : Pria 40%, Wanita 60%

Durasi : 20 Menit.

Obyek Karya Dan Analisa Obyek

Peneliti akan membuat Kampung Bekelir, Taman Gajah, dan Cisadane sebagai karya *feature* perjalanan wisata untuk "Wara Wiri Wisata Indonesia". Para penonton tertarik untuk menonton segmen perjalanan wisata ini karena dipandu oleh host yang menyenangkan dan menarik. Pada awal pembuatan *feature* perjalanan wisata ini, host menikmati pemandangan indah desa Bekelir di pagi hari sambil bertanya kepada salah satu penduduk tentang alasan desa Bekelir diberi julukan "kampung warna-warni". Dilanjutkan dengan perjalanan sore menuju taman gajah untuk menikmati sunset dan bersantai di tamannya sambil menikmati jajanan yang tersedia di sana. Setelah itu, perjalanan dilanjutkan ke cisadane untuk makan malam dengan pemandangan sungai daerah tangerang yang nyaman dan menyenangkan. Peneliti merasa tepat telah membahas *feature* perjalanan wisata ini dengan menentukan tiga wisata seperti kampung bekelir, taman gajah, dan cisadane sebagai lokasi *feature* karena tempat yang dipilih ini belum banyak dikenal oleh audience di luar tangerang dan memiliki keindahan yang mempesona dan unik.

Tahap Perencanaan Pembuatan Karya

PraProduksi

Pada tahap pertama ini, penulis mempelajari sebagai editor, dan memperhatikan elemen dan konsep yang dibuat oleh sutradara, produser, dan penulis skenario. Diharapkan juga pada tahap praproduksi ini, editor dapat membantu sutradara dalam memberikan masukan terkait konsep gaya pengemasan terhadap karya audiovisual yang dibuat. (Rasel & Irawan, 2023)

Tahap Perencanaan:

1. Penetapan Tujuan :
 - Menentukan tujuan proyek dan pesan yang ingin disampaikan.
 - Membuat pemahaman yang jelas tentang audiens target.
2. Riset dan Konsep :
 - Melakukan riset terkait topik atau genre proyek.
 - Mengembangkan konsep kreatif dan ide dasar.
3. Penyusunan Naskah dan Storyboard:
 - Menyusun naskah atau skenario yang akan dijadikan dasar produksi.
 - Membuat storyboard untuk menggambarkan urutan visual dan alur cerita.



4. Pemilihan Tim Produksi :

- Mengidentifikasi dan merekrut anggota tim produksi yang dibutuhkan.
- Memastikan kolaborasi yang baik antara anggota tim.

Tabel 1. Perencanaan Budgeting

No	Item	Jumlah	Biaya Item	Total
1	Print Naskah	4 Rangkap	-	Rp. 15.000,00.
2	ATK	5 Pcs	Rp. 5.000,00.	Rp. 25.000,00.
3	Baterai Alkaline	1 Pak	Rp. 50.000,00	Rp. 50.000,00.
4	Sewa Macbook 2017	1 Unit	Rp. 500.000,00 x 2 Hari	Rp. 1.000.000,00.
5	Sewa Sony A7 III	2 Unit	Rp. 700.000,00 x 2 Hari	Rp. 1.400.000,00.
6	Sewa Lensa 16-35mm F2.8 GM	1 Unit	Rp. 250.000,00 x 2 Hari	Rp. 500.000,00.
7	Sewa Lensa FE 50mm F1.8	1 Unit	Rp. 75.000,00 x 2 Hari	Rp. 150.000,00
9	Sewa Gimbal Zhiyun Weebill-s Stabilizer	2 Unit	Rp. 500.000,00 x 2 Hari	Rp. 1.000.000,00
11	Host	-	Rp. 250.000,00 x 2 Hari	Rp. 500.000,00
12	Transportasi	-	Rp. 250.000,00 x 2 Hari	Rp. 500.000,00
13	Konsumsi	8 Pcs	Rp. 280.000,00 x 2 Hari	Rp. 340.000,00
14	Biaya tidak terduga	-	-	Rp. 1.500.000,00
JUMLAH				Rp. 6.980.000,00

Produksi

Pada titik ini, penulis dan tim membutuhkan waktu empat hari. Saat ini, editor di tempat tidak memainkan peran utama, dan penulis hanya membantu juru kamera dan mengoperasikan drone untuk pengambilan gambar standar, paling banyak menyelesaikan rekaman yang memenuhi persyaratan video. Anda dapat tidak ada informasi yang hilang di gambar yang sedang anda edit informasi. Editor juga mencatat adegan atau kode waktu selama proses perekaman untuk memudahkan pekerjaan editor selama proses pengeditan.(Rasel & Irawan, 2023)



1. *Transfer* dan Organisasi Materi Baku:

Setelah pengambilan gambar, materi baku (*footage*) akan di-*transfer* ke sistem penyuntingan. Materi baku perlu diorganisir secara terstruktur untuk mempermudah proses editing.

2. *Preliminary Edit (Rough Cut)*:

Membuat versi awal dari proyek (*rough cut*) dengan menyusun materi dasar.

Menyusun urutan adegan dan memeriksa kelancaran alur cerita.

3. *Fine Cut*:

Melakukan penyempurnaan lebih lanjut pada *rough cut*.

Memperhatikan detail seperti transisi, durasi adegan, dan keselarasan suara.

4. Color Grading:

Mengatur warna dan tone untuk memberikan estetika visual yang konsisten.

Memastikan keseimbangan warna yang sesuai dengan gaya dan mood yang diinginkan.

5. *Sound Editing*:

Menyelaraskan dan menyunting elemen-elemen audio, termasuk musik latar, efek suara, dan dialog.

Menghilangkan *noise* atau gangguan *audio* yang tidak diinginkan.

6. *Visual Effects* (jika diperlukan):

Menambahkan *efek visual* atau *grafis* yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas produksi.

Memastikan konsistensi dan integrasi *efek visual* dengan *footage* asli.

7. Revisi dan Umpan Balik:

Melibatkan produser atau sutradara untuk mendapatkan umpan balik terkait versi *fine cut*.

Melakukan revisi berdasarkan masukan dan kebutuhan proyek.

8. *Output* dan *Rendering*:

Memilih format output yang sesuai dengan kebutuhan proyek (misalnya, resolusi dan jenis file).

Melakukan proses rendering untuk menghasilkan versi akhir yang siap disebarakan.

9. Pengeditan Suara Akhir:

Menyempurnakan kualitas audio secara keseluruhan.

Memastikan keseimbangan suara yang baik dan pengaturan volume yang tepat.

10. *Final Review* dan Persetujuan:

Melakukan review akhir untuk memastikan semua elemen telah diselaraskan dan sesuai dengan visi proyek.

Meminta persetujuan dari pihak yang berwenang sebelum menyelesaikan produksi.

Pasca Produksi

Pada tahap akhir pasca produksi ini, pencipta karya yang berperan sebagai editor mempunyai tanggung jawab yang besar pada tahap ini. Editor mendampingi producer dan memasuki tahap editing offline dengan menggunakan komputer dan software editing berupa Adobe Premiere Pro. Dalam proses penyuntingan, editor menerima instruksi dari sutradara dan mengatur karya video agar sesuai dengan naskah tanpa ada kesalahan. Setelah pengeditan offline, editor melakukan langkah berikutnya: pengeditan online. Fase pengeditan online Editor menambahkan dan menyediakan koreksi warna, koreksi warna, transisi, dan efek suara. (Rasel & Irawan, 2023)

1. Pemurnian Edit (*Final Cut*):

Melakukan penyempurnaan terakhir pada proyek, memastikan setiap adegan dan transisi berjalan mulus.



Memeriksa kembali semua elemen visual dan audio untuk kualitas terbaik.

2. *Color Grading* Lanjutan (jika diperlukan):

Menyempurnakan proses *color grading* untuk memastikan konsistensi *visual* di seluruh film.
Mengevaluasi kembali keputusan warna dan tone.

3. *Final Sound Mixing*:

Menyempurnakan kualitas audio dengan melakukan proses final sound mixing.
Memastikan keseimbangan yang sempurna antara musik, efek suara, dan dialog.

4. Penyesuaian Timing:

Mengoptimalkan durasi dan timing secara keseluruhan.
Memastikan bahwa proyek sesuai dengan batas waktu yang ditentukan.

5. *Subtitling* atau *Closed Caption* (jika diperlukan):

Menambahkan teks terjemahan atau teks penutup (*closed caption*) sesuai kebutuhan.
Memastikan bahwa teks terlihat dengan jelas dan sesuai dengan waktu.

6. Format Akhir dan Output:

Menyesuaikan format akhir sesuai dengan kebutuhan distribusi (misalnya, bioskop, televisi, platform streaming).
Melakukan proses output untuk mendapatkan versi akhir proyek dalam resolusi dan format yang diinginkan.

7. QC (Quality Control):

Melakukan kontrol kualitas secara menyeluruh untuk memastikan tidak ada kesalahan teknis atau visual.
Memeriksa setiap elemen untuk memastikan kesesuaian dan kualitas tinggi.

8. Pemusatan Terakhir dan Evaluasi:

Menyusun seluruh proyek dan mengevaluasi kembali keseluruhan karya.
Memastikan semua aspek memenuhi standar kualitas dan visi proyek.

9. Persetujuan Akhir:

Meminta persetujuan akhir dari pihak yang berwenang atau klien.
Memastikan bahwa proyek dapat disebarluaskan sesuai jadwal.

10. Penyimpanan dan Distribusi:

Menyimpan salinan cadangan proyek dan file mentah (*raw footage*).

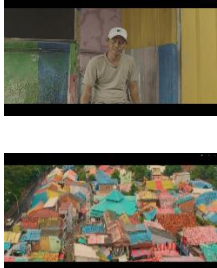



Mendistribusikan karya sesuai dengan kebutuhan, baik melalui media tradisional maupun online.

Tahap pascaproduksi adalah langkah krusial untuk memastikan bahwa proyek mencapai tingkat *profesionalisme* dan kualitas yang diinginkan. Seorang editor memiliki tanggung jawab besar dalam membawa proyek ke tahap akhir yang memuaskan dan sesuai dengan visi awal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan hasil karya, penulis telah membuat suatu *feature* wisata yang berjudul Wara Wiri Wisata Indonesia Episode “*Explore Tangerang*”. Dalam pembuatan *feature* wisata ini, penulis sebagai Editor yang melakukan tugas untuk proses editing video dari hasil pengumpulan gambar atau video, penggabungan *cut to cut*, serta *background* dan *color grading* hingga menjadi kesatuan karya video *feature* perjalanan.



No	Scene/ Snap Hot/ Bagian Karya	Analisis
1		Opening Dalam opening Editor mengemas video dengan menggunakan backsound ethnic dan ditambahkan teknik montage serta menampilkan beberapa cuplikan keindahan Kampung Bekelir, agar nuansa video dapat dirasakan oleh penonton dan menggali rasa ingin tahu.
2		Bumper Pada bagian Bumper ,Editor membuat cuplikan video dengan dibalut motion graphics serta beberapa animasi text membuat video yang ditampilkan lebih modern namun tidak jauh dengan tema yang akan dibawakan.
3		Segment 1, 2 dan 3 Dalam segment 1 sampai 3 terutama Editor mengatur gradning warna agar video yang ditampilkan lebih indah. Text pada segmen ini menggunakan text Gothic dengan ditambahkan sedikit animasi text agar tidak monoton.
4		Closing Pada akhir feature Editor mengemas video dengan menambahkan footage makanan yang lezat dan backsound yang membangun agar lebih berkesan.

Praproduksi

Pada tanggal 3 November 2023, para pencipta karya membuat ide untuk tahap praproduksi. Sebagai editor, penulis berbicara dengan tim untuk mengumpulkan ide-ide untuk program *feature*. Kami memilih tema pariwisata bersama tim produksi dan memberi judul program Wara Wiri Wisata Indonesia Episode “*Explore Tangerang*”.

Pada tahap ini, editor membantu proses shooting, termasuk pembuatan naskah dan daftar ringkas yang akan digunakan untuk editing. Setelah itu, editor mempersiapkan kebutuhan teknis terkait editing saat produksi dengan sutradara untuk membantu dalam proses produksi dan editing. Editor menggunakan tema kemasan editing modern tanpa mengurangi suasana budaya.

Produksi

Pada tahap ini, penulis dan tim membutuhkan dua hari. Editor tidak memiliki peran yang signifikan di tahap ini. Di lapangan, penulis hanya membantu kameramen dan mengoperasikan drone untuk stock shot untuk melengkapi *footage* dan menghindari kehilangan informasi pada gambar saat editing. Agar lebih mudah, editor juga mencatat *scene* atau *time code* selama proses syuting.

Pasca Produksi

Pada tahap ini, editor memiliki tanggung jawab yang signifikan. Untuk memulai tahap editing offline, editor ditemani oleh sutradara dan menggunakan komputer dan software editing Adobe Premier Pro. Selama proses editing, sutradara mengarahkan editor untuk menyusun potongan video agar sesuai dengan naskah tanpa kesalahan.





Setelah editing offline, editor melanjutkan ke tahap berikutnya—editing online. Editor menggunakan color grading pada video dalam tahap editing onlinenya, yang juga menambahkan *color grading*, *color correction*, *transisi*, dan *sound effect*. Alat ini dapat membangun suasana pada gambar dan meningkatkan nilai estetika dan kualitas video. Kemudian masuk ke penyesuaian warna editing online. Pada tahap ini, editor menambahkan dan memberikan warna, *grading*, koreksi warna, transisi, dan efek suara.

Color grading yang digunakan Editor pada video bertema *iwlbtap* adalah *humble*. Alat ini berfungsi untuk menyesuaikan warna untuk meningkatkan nilai estetika dan kualitas video sehingga dapat membangun suasana pada gambar. Selanjutnya, proses perbaikan warna adalah proses memperbaiki detail seperti *kontras*, *exposure*, *kontras*, dan keseimbangan putih pada video. Kualitas gambar diperbaiki melalui proses editing ini, baik dari segi cahaya maupun warna. Setiap kali perpindahan shot, transisi *Leak Light* digunakan. Setelah editing selesai, editor melakukan *rendering* untuk *finishing*.

Evaluasi Produksi

Evaluasi produksi pada penciptaan karya ini adalah dimana pencipta sebagai seorang Editor, mengalami kendala tidak terduga seperti, error pada aplikasi Adobe Premiere yang menyebabkan aplikasi *not responding*, bahkan fatalnya dapat menyebabkan beberapa video yang sudah dimasukan menjadi blank. namun hal tersebut masih bisa diatasi dengan cara menghapus *cache* aplikasi guna agar aplikasi tersebut lebih ringan digunakan dan dapat mencegah error.

Saran

Saran pencipta karya sebagai editor untuk teman-teman yang ingin menciptakan Program *Feature Explore Tangerang* dan berperan sebagai editor agar lebih memperbanyak refrensi editing supaya mendapatkan ide yang lebih kreatif, serta selalu memperhatikan alat yang akan digunakan untuk editing agar saat proses pengerjaan menjadi lebih efektif dari segi waktu dan teknis.

KESIMPULAN

Pada sebuah program *feature* Wara Wiwi Wisata Indonesia Episode “*Explore Tangerang*”. Perab editor sangat lah penting pada proses pra produksi maupun produksi, dimana pada setiap tahap produksi pencipta sebagai editor berinisiatif untuk membantu dan mengikuti setiap proses yang dilakukan. Terlepas dari tanggung jawab masing-masing anggota, kerja sama tim dalam pembuatan karya ini menjadi penentu berhasilnya penciptaan karya yang baik dan berkualitas dan berujuan untuk membuat karya yang positif serta informatif untuk para penonton khususnya penikmat dunia wisata dan kuliner.

DAFTAR PUSTAKA

- Adjizul Basit Mustopa. (2023). *Peran CAMERA PERSON DALAM PEMBUATAN PROGRAM FEATURE “ BACKSTAGE ” EPISODE “ DIBALIK L AYAR KESENIAN TEATER . ”*
- Anggreswari, N. P. Y., & Isnaeni, S. N. (2020). Analisis Fungsi Media Massa Dalam Channel Youtube “Loloan Project.” *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 238–252.
- Fitri, A. G., & Kurnia. (2020). Penggunaan dan pemenuhan kebutuhan masyarakat. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 300–313.
- Junitiadi, M. R., & Irawan, R. E. (2023). *PERAN PROGRAM DIRECTOR DALAM PEMBUATAN FEATURE BERJUDUL “ DIBALIK LAYAR KESENIAN TEATER ” Pendahuluan*. 62, 1–10.
- Munggaran, A., & Tahapari, H. (2023). *Kamerawan Dalam Pembuatan Karya Feature Berjudul “ K eindahan Alam Tapal Batas Kota Hujan . ”* 5(2), 53–67.
- Nabila, H., & Irawan, R. E. (2023). Peran Sutradara Dalam Pembuatan Karya Feature Perjalanan Berjudul “Pesona Adat Dan Tradisi Desa Sade.” *Inter Community Journal of Communication Empowerment*, V(1), 21–34.
- Rachma, R. (2022). No Title. *PROGRAM FEATURE “JAWA TENGAH HARI INI” DI STASIUN TVRI JAWA TENGAH (POSISI: KAMERAMAN DAN EDITOR”)*, July 2022.





- Rachmawati, L. (2022). Pengaruh Host Program Rumpi No Secret di Trans TV Terhadap Loyalitas Penonton. *Inter Community: Journal of Communication Empowerment*, 3(1), 77. <https://doi.org/10.33376/ic.v3i1.1274>
- Rasel, M. J., & Irawan, R. E. (2023). Peran Editor Dalam Pembuatan Karya Feature Perjalanan Berjudul “Pesona Adat Dan Tradisi Desa Sade.” *Inter Community: Journal of Communication Empowerment*, 5(1), 52. <https://doi.org/10.33376/ic.v5i1.2042>
- Solifah, P. (2020). *Program TV Bocah Petualang Tema Pegunungan Sebagai Pematik Kreativitas Berkarya Anak.*