

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Bagaimana penerapan teknik *rhythmic editing* pada 2 video yang diunggah di Instagram dapat mengatur keseimbangan elemen audio dan visual?

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Batasan masalah dalam penelitian ini terletak pada penerapan teknik *rhythmic editing* dalam pembuatan 2 video singkat yang diunggah ke Instagram. Dalam penerapan teknik itu, setiap pergantian *shot* dalam kedua video diiringi oleh ketukan irama yang dihasilkan musik atau metode lainnya seperti *cut to cut editing* sehingga terjadi keseimbangan antara elemen audio dan visual .

### **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan teknik *rhythmic editing* secara efektif dalam konteks pascaproduksi video di platform Instagram.

## **2. STUDI LITERATUR**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori utama yaitu *rhythmic editing* dan variasinya, editing sebagai bagian dari proses pasca produksi, dan keseimbangan antara unsur audio dan visual. Selain itu, penelitian ini juga memiliki teori pendukung yang membahas tentang makna dan ciri-ciri video media sosial. Teori pendukung yang dimaksud adalah teori mengenai Instagram dan media sosial terutama ciri-ciri video di Instagram dan fitur-fiturnya.

### **2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN**

1. *Editing* dan *rhythmic editing*
2. Definisi dan ciri-ciri media sosial

### **2.2. EDITING**

Menurut Bordwell *et al* (2024), editing merupakan proses penting dalam produksi film atau media berformat video yang melibatkan pemilihan dan penggabungan gambar-gambar yang telah diambil selama tahap produksi. Setelah film selesai dan siap untuk ditayangkan kepada penonton, pengeditan mencakup berbagai

tahapan dan metode yang digunakan untuk menggabungkan setiap pengambilan gambar film. Orang yang bertanggung jawab atas tugas penyuntingan disebut editor.

Editor mempunyai tanggung jawab dalam menyusun dan menyusun materi hasil proses pengambilan gambar. Selain itu, editor juga berkolaborasi dengan sutradara dalam mengambil keputusan kreatif mengenai pengeditan dan menggabungkan berbagai jepretan untuk menciptakan hasil yang memuaskan. Editor juga bekerja sama dengan tim audio untuk memastikan keselarasan antara video dan audio menurut (Bordwell & Thompson, 2024, hlm. 24).

Terdapat beberapa jenis-jenis editing yang dapat digunakan dalam proses pengeditan. Terdapat jenis editing linear yang merupakan suatu metode dimana susunan video disusun secara berurutan atau kronologis. *Non linear editing* yang merupakan metode pengeditan yang struktur narasinya tidak mengikuti urutan kronologis atau linier. Lalu *montage editing* merupakan sebuah teknik editing dimana setiap *shot* atau klip tidak mempunyai hubungan langsung satu sama lain dan memberikan kesan melompat-lompat. *Match cut* adalah teknik pengeditan dimana *shot* pertama dan kedua memiliki segi komposisi, bentuk, dan penempatan yang sama. *Rhythmic editing* adalah teknik pengeditan yang didasarkan pada ketukan dari musik atau irama dari adegan yang sedang diedit. Teknik ini digunakan untuk menciptakan sinkronisasi yang harmonis antara elemen audio dan visual, sehingga menghasilkan pengalaman menonton yang lebih menyenangkan dan dinamis.

### **2.3. RHYTHMIC EDITING**

*Rhythmic editing* terdiri dari tiga unsur utama yaitu *time, energy, and movement* (Pearlman, 2019, hlm. 148). Ketiga unsur ini jika dipadukan dapat menciptakan ritme atau tempo yang kemudian menghasilkan irama. Tujuan ritme dalam proses pengeditan adalah untuk menciptakan sinkronisasi yang menjamin adanya keseimbangan harmonis antara unsur audio dan visual dalam sebuah karya.

Ritme sering digambarkan sebagai "fenomena yang dirasakan", yang mengacu pada pola kinetik, energik, dan temporal yang terbentuk melalui proses penyuntingan film. Ini merupakan aspek penting yang digunakan untuk mencapai keseimbangan harmonis dalam sebuah film. Menurut Pearlman (2019), elemen ritme terdiri dari 3 hal, yaitu waktu, energi, dan gerakan. Berikut ini akan dijelaskan setiap elemen yang dimaksud.

1. Waktu (*Time*):

Waktu dalam editing merujuk pada durasi setiap klip atau *shot* dalam video. Dalam *rhythmic editing*, editor memastikan bahwa setiap perubahan klip atau *shot* sesuai dengan ketukan musik atau ritme adegan. Misalnya, dalam sebuah video musik, perpindahan dari satu klip ke klip lainnya sering kali disesuaikan dengan ketukan drum atau perubahan melodi (Pearlman, 2019, hlm. 149).

2. Energi (*Energy*):

Energi dalam sebuah video ditentukan oleh kecepatan dan intensitas klip, ketika musik atau irama memiliki energi tinggi. Klip-klip yang cepat dan dinamis digunakan untuk menciptakan sensasi kegembiraan atau ketegangan (Pearlman, 2019, hlm. 149). Sebaliknya, musik atau irama yang lebih tenang akan diiringi oleh klip-klip yang lebih lambat dan halus untuk menciptakan suasana yang lebih tenang dan mendalam.

3. Gerakan (*Movement*):

Gerakan dalam *rhythmic editing* melibatkan perpindahan fisik dari elemen-elemen dalam klip. Ini bisa berupa gerakan kamera, gerakan objek dalam frame, atau bahkan gerakan transisi antar klip (Pearlman, 2019, hlm. 149). Dengan menyesuaikan gerakan dengan irama musik atau adegan membantu menjaga aliran visual yang konsisten dan menyenangkan.

*Rhythmic editing* tidak hanya mengandalkan irama musik saja, tetapi juga bisa muncul dari elemen-elemen lain yang menciptakan irama dalam sebuah video. Salah satu contohnya adalah *beat* yang dihasilkan dari *blocking* atau pergerakan

karakter dalam frame. *Beat* ini mencerminkan dinamika atau tempo aksi yang sedang ditampilkan, sehingga menciptakan aliran visual yang menarik dan harmonis. Misalnya, pergerakan karakter yang sinkron dengan transisi kamera atau elemen visual lainnya dapat memberikan sensasi ritmis yang ingin disampaikan (Pearlman, 2019, hlm. 150). Dengan memanfaatkan ritme yang berasal dari elemen non-musik seperti gerakan, timing, dan perubahan perspektif, teknik *rhythmic editing* menjadi lebih fleksibel dan inovatif. Hal ini membuat video tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga mampu menyampaikan emosi dan energi kepada penonton dengan lebih efektif. Selain musik dan *blocking* karakter, ritme dalam *rhythmic editing* juga dapat diciptakan dari teknik *cut-to-cut* dalam proses *editing*. Pergantian antar-*shot* yang dilakukan dengan tempo tertentu dapat menciptakan ketukan visual yang memperkuat alur cerita. Teknik ini memungkinkan editor untuk menciptakan ritme, bahkan tanpa kehadiran musik atau elemen audio lainnya. Seperti transisi cepat antar-*shot* dapat menciptakan kesan urgensi atau energi, sementara transisi yang lebih lambat dapat menekankan momen emosional atau dramatis. Dengan memanfaatkan durasi dan urutan shot secara strategis, editor dapat menciptakan pengalaman menonton yang terasa harmonis dan mengalir. Teknik ini tidak hanya menambah daya tarik visual tetapi juga membantu audiens untuk terlibat lebih dalam dengan narasi yang disampaikan.

#### **2.4. VIDEO DALAM MEDIA SOSIAL**

Media sosial (*social media*) adalah media *online* yang mendukung interaksi sosial. Media sosial adalah situs jaringan sosial misalnya layanan berbasis web yang memungkinkan bagi setiap individu untuk membangun profil publik ataupun semi publik dalam sistem terbatas, daftar pengguna lain dengan siapa mereka terhubung, dan melihat dan menjelajahi daftar koneksi mereka yang dibuat oleh orang lain dengan suatu sistem (Henderi, 2007, hlm. 3). Media sosial menggunakan teknologi berbasis *web* yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain : Whatsapp, BBM, Facebook, Youtube, Instagram, Twitter, Wikipedia, dan Blog

Tentunya salah satu alasan media sosial berkembang pesat adalah penggunaan video sebagai salah satu konten utamanya. Video di media sosial memiliki beragam bentuk, mulai dari yang pendek hingga yang panjang. Menurut Henderi (2007), video yang terdapat di media sosial memiliki 4 ciri khas seperti durasi, konten yang relevan dan beragam, format yang interaktif, dan estetika visual yang menarik (hlm. 4). Keempat ciri khas tersebut dapat diterangkan sebagai berikut.

#### **A. Durasi**

Durasi video di media sosial umumnya lebih pendek daripada film pada umumnya. Mulai dari video yang hanya berdurasi beberapa detik hingga yang mungkin mencapai 30 sampai 40 menit, panjangnya video dapat bervariasi tergantung pada *platformnya* dan konten yang disajikan. Hal tersebut disebabkan oleh preferensi pengguna media sosial yang cenderung untuk konten yang singkat dan langsung *to the point*. Hal ini menyebabkan pembuat konten harus pandai dalam menyampaikan pesan atau cerita dari konten mereka dalam waktu yang singkat namun tetap efektif (Henderi, 2007, hlm. 5).

#### **B. Konten yang Relevan dan Beragam**

Video di media sosial mencakup beragam topik dan konten yang relevan dengan minat dan kebutuhan penonton. Mulai dari hiburan, pendidikan, berita, hingga tutorial, konten video tersebut membentuk *platform* yang beragam dan menarik. Keterlibatan yang tinggi terhadap video-media di *platform-platform* ini mencerminkan kebutuhan pengguna akan informasi yang beragam dan format yang menarik secara visual (Henderi, 2007, hlm. 5). Oleh karena itu, pembuat konten harus memahami audiens mereka dalam menyajikan konten yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka, agar dapat memperoleh respon yang positif dan meningkatkan interaksi dengan pengguna.

### **C. Estetika Visual yang Menarik**

Video di media sosial umumnya menampilkan estetika visual yang menarik, dengan penggunaan grafis yang kreatif, efek-efek yang menarik, dan gaya penyuntingan yang dinamis. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian pengguna sejak awal dan membuat konten lebih berkesan secara visual (Henderi, 2007, hlm. 6). Dengan menggunakan teknik-teknik ini, pembuat konten dapat membuat video yang lebih menarik dan memikat, sehingga meningkatkan kemungkinan konten mereka untuk disukai, dibagikan, dan menjadi viral di *platform* media sosial.

## **3. METODE PENCIPTAAN**

### **Deskripsi Karya**

Karya yang dibuat adalah sebuah video sosial media yang akan diunggah di *platform* media sosial dari perusahaan. Video tersebut menggunakan format *reels* atau *shorts*, yang memiliki resolusi 1080 x 1920 piksel (1080p) dan berorientasi vertikal. Format ini umumnya ditemukan di *platform* seperti TikTok, YouTube Shorts, Instagram Reels, dan *platform* media sosial lainnya. Dengan menggunakan format vertikal, video tersebut dapat dengan optimal tampil di layar *smartphone*, yang menjadi media utama bagi pengguna media sosial dan audiens untuk menonton konten tersebut.

Konten tersebut menampilkan seorang pemuda yang sedang menghadapi kesulitan belajar untuk ujiannya besok. Kemudian, sahabatnya muncul dan memberikan saran tentang metode belajar baru yang seru, mudah, dan menyenangkan. Sahabat tersebut menjelaskan fitur-fitur dari aplikasi yang merupakan produk dari perusahaan. Tujuan dari konten tersebut adalah untuk memberikan pengetahuan kepada penonton tentang aplikasi yang dapat mereka gunakan untuk meningkatkan efisiensi dalam proses belajar. Dengan demikian, konten ini tidak hanya bermanfaat sebagai solusi bagi masalah belajar, tetapi juga sebagai promosi untuk produk perusahaan.