

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Dalam menjalankan peran sebagai *video editor*, beberapa teknik *editing* menjadi elemen dasar dalam proses penciptaan sebuah karya video. Penerapan teknik *editing* menjadi faktor penentu dalam membangun konsep, alur, dan pengalaman yang natural bagi audiens. Teori dasar dalam memanfaatkan teknik *editing* berupa *split edit*, *pacing*, dan penciptaan ritme mampu memperkuat landasan dalam pembuatan karya. Dalam hal ini, teknik *editing* dimanfaatkan dalam konten video singkat yang ditujukan sebagai media promosi di media sosial.

2.1. SPLIT EDIT

Split edit merupakan metode pembagian antara dua elemen yaitu gambar dan audio dalam sebuah gambar bergerak. Penerapan *split edit* mampu memanipulasi timeline dengan menempatkan *cut point* antar gambar dengan audio secara terpisah dalam satu *frame* yang sama disertai dengan teknik *lapping* (Bowen & Thompson, 2018). Implementasi teknik *lapping* dilakukan dengan memperpanjang durasi salah satu elemen berupa audio atau gambar yang saling berkaitan dan terbagi dalam dua macam teknik yaitu *L-cut* dan *J-cut*. *L-cut* merupakan teknik yang memperpanjang durasi audio pada suatu adegan hingga adegan gambar berikutnya, sementara *J-cut* berfokus pada durasi adegan atau gambar yang lebih lama disertai kemunculan audio adegan setelahnya (hlm. 184). Berdasarkan Murch (1995) berkaitan dengan *eye-trace* penonton, *split edit* menjadi salah satu metode yang mampu mendukung fokus perhatian dan keterikatan emosional penonton terhadap subjek utama sebuah *frame* (hlm. 18).

2.2. MEDIA SOSIAL

Media sosial merupakan sebuah ruang berbasis *online* dan diisi oleh banyak pengguna yang dapat terkoneksi, berikut serta, dan membentuk isi sebuah *blog*, forum, dan komunitas jejaring virtual (Liedfray et al., 2022). Media sosial menjadi wadah interaksi serta komunikasi yang mengandalkan teknologi dalam proses penerimaan informasi banyak pengguna. Hal ini juga didukung oleh makna “media” yaitu teknologi berbasis internet, serta “sosial” yang berarti sekelompok

individu yang membangun suatu koneksi dalam suatu lingkup sistem. Media sosial membentuk suatu batasan sementara terkait ruang nyata dan lokasi geografis pengguna sehingga akses terhadap komunikasi dan interaksi dapat dilakukan dalam perbedaan lokasi serta waktu setiap pengguna. Teknologi Web 2.0 mendorong keikutsertaan para pengguna dalam membangun dan berkontribusi untuk membuat konten dengan dukungan koneksi internet (Wolf et al., 2018).

Media sosial sebagai wadah komunikasi, interaksi dan media informasi menyediakan berbagai fitur interaksi untuk meningkatkan pengalaman berbagai pengguna, diantaranya yaitu Instagram dan Tiktok yang telah mencapai 5 miliar pengguna di tahun 2024 (Erwin et al., 2024). Kedua *platform* media sosial tersebut digunakan oleh berbagai pengguna secara global diikuti dengan ciri dan ekosistem digital yang berbeda.

Tabel 2. 1 Ciri Ekosistem Platform Instagram dan Tiktok. Sumber: Erwin, et al. (2024)

Aspek	Instagram	Tiktok
Karakteristik	Berfokus pada <i>storytelling</i> , daya tarik visual, dan narasi konten.	Berfokus pada penciptaan ide konten yang kreatif, unik, dan orisinal untuk menciptakan viralitas.
Audiens	Spesifik berdasarkan perilaku dan lokasi geografis dalam khalayak luas.	Didominasi oleh kalangan Gen Z dan milenial (usia 18-34 tahun).
Algoritma	Didasari oleh following, likes, comments, dan shares pengguna.	Disesuaikan oleh preferensi pengguna.
Durasi Maksimal	20 menit.	60 menit.

2.3. TIME COMPRESION THEORY

Teori *Time Compresion* merupakan salah satu konsep penerapan fungsi fundamental dari proses penyuntingan yaitu sebagai alat untuk memanipulasi waktu nyata menjadi waktu sinematik yang jauh lebih efektif dan ringkas, serta mampu menggerakkan narasi secara efisien (Dancyger, 2007). Dalam penciptaan karya konten video promosi Verka Home Ramadhan Episode 2 ini, penulis memanfaatkan teori tersebut sebagai landasan dalam proses karya untuk memangkas sisa durasi visual atau audio dari pergerakan karakter yang tidak memiliki gagasan informasi penting pada *timeline*. Melalui penumpukan elemen audio-visual secara tumpang tindih (*overlapping*) menggunakan teknik *split edit*, penyampaian informasi pada sketsa komedi berdurasi panjang dapat dikompresi menjadi beberapa hitungan detik yang lebih padat. Dengan begitu, informasi dapat tersampaikan secara utuh tanpa menimbulkan kesan melompat (*jumping*) bagi penonton (Dancyger, 2007).

2.4. ELIMINATING DEAD AIR

Konsep *Eliminating Dead Air* melalui teknik lapping dialogues didasari oleh adanya teknik pemotongan konvensional (*straight cut*) pada suatu adegan dialog sering kali memicu munculnya *dead air* yang kaku pada setiap pergantian dialog karakter (Bowen & Thompson, 2018). Penggunaan *split edit* atau *overlapping* dalam hal ini bersifat krusial untuk menjaga ritme. Konsep ini digunakan oleh penulis untuk menentukan keputusan teknis dalam mengeliminasi *dead air* antar dialog di video promosi sketsa komedi berdurasi 57 detik ini. Dengan memajukan audio karakter kedua sebelum visualnya muncul (J-Cut) atau mempertahankan audio karakter pertama saat visual telah berpindah ke reaksi karakter kedua (L-Cut), durasi video pada adegan tersebut secara aktif berhasil dipersingkat secara signifikan. Struktur video mampu berjalan dengan tempo yang cepat dan efisien dalam durasi 57 detik.

2.5. INVISIBLE EDITING THEORY

Teori *Invisible Editing* dan efisiensi persepsi merupakan konsep psikologis dalam mengolah struktur pemotongan gambar secara ideal untuk mampu beradaptasi pada cara kerja pikiran dan pola anatomi mata manusia, di mana penyampaian narasi terhadap emosi dan pemahaman informasi dapat berjalan dengan mulus tanpa disadari oleh penonton melalui transisi adegan yang natural (Murch, 1995). Penulis menerapkan teori ini untuk memastikan bahwa pemadatan durasi secara ekstrem yang dilakukan pada konten video promosi mampu menjaga kenyamanan psikologis audiens. Penerapan J-Cut dan L-Cut dalam hal ini bertindak sebagai jembatan kognitif untuk menyampaikan informasi audio atau visual baru lebih awal, sehingga pikiran penonton telah dipersiapkan untuk menerima informasi berikutnya sebelum visual pada adegan sepenuhnya berganti. Adanya *split edit* dalam hal ini mampu menggantikan fungsi *establishing shot* untuk menjalankan efisiensi waktu.

