

Offline Editor Pada Film Tak Ingin Usai Di sini Di Ritme Story Teller Jakarta

Wisnu Erlangga^{1*}, Herry Sasongko², Dynia Fitri³

¹ Televisi dan Film, Institut Seni Indonesia Padang Panjang

² Institut Seni Indonesia Padang Panjang

^{1*}erlanggawisnu386@gmail.com, ²herysasof6@gmail.com, ³niafitri.1793@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk menerapkan dan mengembangkan kompetensi mahasiswa dalam bidang penyuntingan film melalui kegiatan magang profesional di *Ritme Storyteller* Jakarta. Dalam proyek film “Tak Ingin Usai di Sini”, mahasiswa berperan sebagai *offline editor* yang bertanggung jawab dalam tahap pascaproduksi, meliputi pengorganisasian materi, penyusunan alur cerita, hingga finalisasi hasil *editing*. Kegiatan ini menggunakan metode praktik langsung, observasi, dan evaluasi hasil kerja di bawah bimbingan editor profesional. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan teknis mahasiswa dalam penyuntingan, manajemen waktu, dan komunikasi profesional di lingkungan kerja industri kreatif.

Kata Kunci: Offline editor, Pascaproduksi, Ritme storyteller, Penyuntingan

PENDAHULUAN

Industri perfilman Indonesia terus mengalami perkembangan yang pesat, baik dari segi kuantitas produksi maupun kualitas karya yang dihasilkan. Perkembangan ini tidak hanya terlihat pada aspek cerita dan penyutradaraan, tetapi juga pada tahapan pascaproduksi yang memegang peranan penting dalam mewujudkan kualitas akhir sebuah film. Salah satu bagian krusial dalam proses pascaproduksi adalah penyuntingan (*editing*), yang berfungsi untuk menyusun ulang, memotong, serta merangkai gambar dan suara agar membentuk alur cerita yang utuh, runtut, dan sesuai dengan visi sutradara.

Karena itu peran editor menjadi sangat vital karena menentukan ritme penceritaan, kontinuitas gambar, serta emosi yang ingin disampaikan kepada penonton. Editor tidak hanya bekerja secara teknis, tetapi juga menuntut kepekaan artistik untuk memilih adegan yang mendukung narasi film secara keseluruhan. Salah satu studio yang turut berkontribusi dalam proses pascaproduksi film di Indonesia adalah *Ritme Storyteller* yang berlokasi di Jakarta. Studio ini dikenal sebagai rumah pascaproduksi yang menangani berbagai proyek film nasional, salah satunya adalah film *Tak Ingin Usai di Sini*, yang proses penyuntingan awalnya dikerjakan oleh tim *offline editor*.

Penulis melaksanakan riset dan pengembangan profesi (magang) sebagai *offline editor* di *Ritme Storyteller*. Studio ini berlokasi di Jl. Kuricang Raya Blok GA 10, Pd. Ranji, Kecamatan Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten 15412. Studio ini menawarkan layanan penyuntingan video dengan fokus pada pengembangan story telling dan kualitas narasi visual yang efektif. Dengan pengalaman dan kredibilitas yang terus berkembang, *Ritme Storyteller* menjadi tempat yang ideal bagi mahasiswa dan profesional muda untuk mendalami teknik editing offline dan memperkuat kemampuan *story telling* secara langsung (*Ritme Storyteller*, 2025).

METODE

Tahapan Penelitian

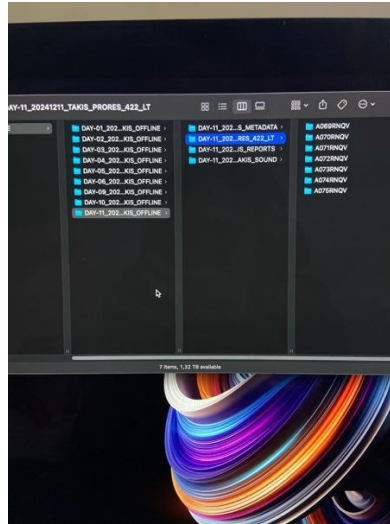
Kegiatan ini dilaksanakan di studio *Ritme Storyteller* Jakarta dari 25 November 2024 hingga 5 Februari 2025. Metode yang digunakan adalah praktik langsung, observasi, dan evaluasi hasil kerja. Mahasiswa terlibat sebagai *offline editor* dalam proses pascaproduksi film 'Tak Ingin Usai di Sini'. Tahapan kegiatan meliputi *folding* (pengorganisasian materi film), *logging* (pencatatan data teknis dan artistik), penyusunan alur cerita (*rough cut*), *preview* dan revisi bersama mentor, hingga finalisasi editing. Setiap tahap dilakukan dengan bimbingan editor profesional untuk memastikan hasil kerja sesuai standar industri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama kegiatan magang berlangsung, mahasiswa terlibat langsung dalam setiap tahap pascaproduksi. Tahap awal dilakukan melalui *folding* dan *logging*, yang berfungsi mengorganisasi ribuan data video hasil pengambilan gambar agar siap untuk proses *editing*. Selanjutnya, mahasiswa melakukan penyusunan alur cerita sesuai skenario, menyusun potongan kasar (*rough cut*) menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere Pro. Pada tahap ini, kemampuan teknis dan kepekaan artistik diuji dalam menjaga kontinuitas visual dan *ritme* penceritaan. Setelah itu dilakukan sesi *preview* dan revisi bersama mentor, sutradara, serta

produser untuk menyesuaikan hasil penyuntingan dengan visi kreatif film. Hambatan yang dihadapi antara lain jumlah *footage* yang besar, revisi berlapis dari berbagai pihak, serta penyesuaian waktu kerja dengan jadwal produksi. Melalui komunikasi aktif dan koordinasi yang baik, mahasiswa berhasil menyelesaikan proses finalisasi *offline editing* dengan hasil yang memuaskan. Kegiatan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis proyek nyata efektif meningkatkan profesionalisme, tanggung jawab, dan kemampuan adaptasi mahasiswa.

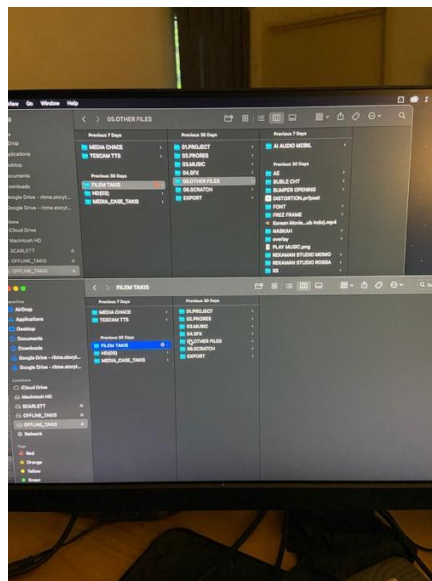
1. Foldering Materi Film



Gambar 1. Foldering materi
(Sumber: Wisnu Erlangga, 2025)

Pada tahap *foldering* materi selama melakukan riset dan pengembangan profesi sebagai *offline editor* untuk film Tak Ingin Usai di Sini, saya bertugas untuk mengorganisasi seluruh pengambilan gambar agar tertata rapi sebelum masuk ke proses penyuntingan. Saya membuat struktur folder berdasarkan kategori yang jelas, seperti pemisahan folder untuk setiap hari pengambilan gambar, lokasi, serta nomor *scene* dan *shot*. Di dalam setiap folder, saya memberi nama file sesuai urutan pengambilan agar mudah dicari kembali saat proses *editing* berlangsung. Selain itu, saya juga membuat folder khusus untuk audio, *storyboard*, dan catatan *log sheet* agar seluruh kebutuhan penyuntingan dapat diakses dengan cepat. Proses *foldering* ini saya lakukan dengan bimbingan mentor, yang memberikan arahan mengenai standar penamaan dan sistem penyimpanan yang terstruktur agar tidak terjadi kebingungan atau kehilangan data. Tahap ini sangat penting karena memudahkan proses kerja selanjutnya, memastikan setiap materi dapat ditemukan dengan cepat, dan menjaga efisiensi selama proses penyuntingan serta penyusunan alur cerita berlangsung.

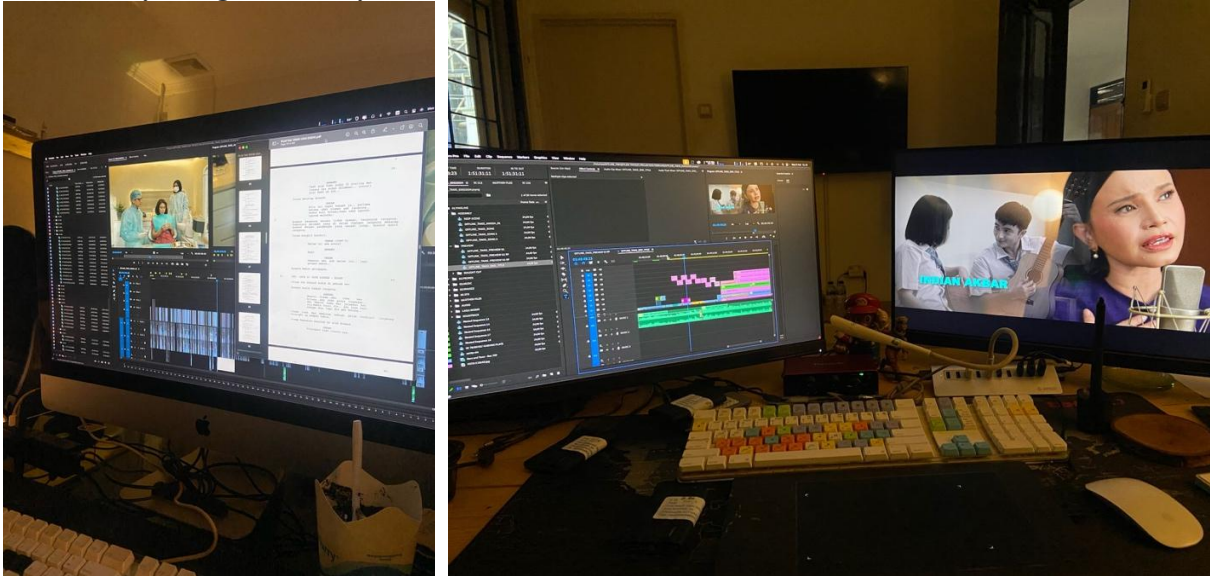
2. Logging Materi Film



Gambar 2. Logging materi
(Sumber: Wisnu Erlangga, 2025)

Proses ini menjadi dasar dalam menentukan potongan gambar yang akan digunakan. Setelah seluruh materi tersusun rapi melalui proses *folding*, saya melanjutkan ke tahap *logging* materi untuk film Tak Ingin Usai di Sini. Pada tahap ini, saya meninjau setiap file video dan audio yang telah diorganisasi, kemudian mencatat detail penting dari setiap pengambilan gambar (*shot*) ke dalam *log sheet*. Informasi yang saya catat meliputi nama file, *timecode* awal dan akhir, durasi, nomor *scene* dan *shot*, lokasi pengambilan, hingga kualitas teknis seperti fokus, pencahayaan, kestabilan gambar, dan kejernihan audio. Selama proses ini, saya juga memberi tanda (*marking*) pada bagian-bagian yang dianggap bagus dan layak digunakan, serta menandai bagian yang memiliki kesalahan teknis agar tidak dipakai dalam penyuntingan. Proses *logging* ini saya kerjakan di bawah bimbingan mentor, yang mengajarkan cara menilai kualitas setiap *shot* secara objektif serta cara membuat catatan yang sistematis agar memudahkan penyusunan *rough cut* nantinya. Tahap *logging* ini sangat penting karena menjadi acuan utama saat memilih dan menyusun materi dalam proses penyuntingan dan penyusunan alur cerita.

3. Penyuntingan dan Penyusunan Alur Cerita



Gambar 3. Penyuntingan dan Penyusunan Alur Cerita
(Sumber: Wisnu Erlangga, 2025)

Berdasarkan skenario, *offline editor* menyusun potongan kasar secara kronologis. Fokus utama adalah menjaga kesinambungan, ritme, serta emosi cerita agar sesuai dengan visi sutradara. Penulis terlibat langsung dalam proses penyuntingan film dan penyusunan alur cerita pada film Tak Ingin Usai di Sini. Sebagai *offline editor* pada tahap penyuntingan penulis memiliki tugas untuk mengorganisasi serta menyeleksi seluruh hasil pengambilan gambar (*raw footage*) yang telah dikumpulkan dari lokasi produksi. Saya mengimpor seluruh materi ke *software editing* yang digunakan yaitu Adobe Premier 2022, lalu menata dan memberi label setiap klip berdasarkan urutan pengambilan, lokasi, serta nomor adegannya. Setelah itu, saya meninjau satu per satu klip untuk memastikan kualitas teknis dan artistiknya, sekaligus menandai bagian-bagian yang layak digunakan. Berdasarkan skenario dan *storyboard*, saya mulai menyusun klip secara kronologis menjadi potongan kasar (*rough cut*) agar membentuk kerangka cerita awal. Dalam proses ini, saya juga memastikan setiap perpindahan antar adegan berjalan logis, kontinuitas visual tetap terjaga, dan ritme cerita terasa sesuai dengan emosi yang ingin disampaikan. Saya mengatur durasi setiap *shot*, memangkas bagian yang tidak mendukung perkembangan karakter maupun alur utama, serta menyeimbangkan porsi antar *subplot* agar fokus cerita tetap terjaga.

4. Preview Materi



Gambar 4. Preview Materi Film
(Sumber: Wisnu Erlangga, 2025)

Setelah tahap penyuntingan dan penyusunan alur cerita selesai dilakukan, saya bersama mentor melakukan proses *preview* materi untuk meninjau kembali hasil potongan dasar (*rough cut*) yang telah saya susun. Pada tahap ini, kami menonton seluruh rangkaian cerita dari awal hingga akhir untuk memastikan alur yang dibentuk sudah runtut, ritme cerita berjalan sesuai emosi yang diinginkan, dan tidak ada kesalahan teknis seperti loncatan gambar, ketidak sinkronan audio, atau gangguan kontinuitas visual. Mentor memberikan masukan terkait bagian-bagian yang perlu diperpendek atau dipanjangkan, serta memberikan arahan mengenai penyesuaian durasi adegan agar tidak mengganggu fokus cerita utama. Selama proses *preview* ini, saya mencatat setiap revisi yang diberikan untuk kemudian diterapkan pada versi potongan selanjutnya. Tahap ini menjadi penting karena menjadi kesempatan untuk mengevaluasi keseluruhan hasil penyuntingan sebelum diserahkan ke tahap *online editing* untuk proses penyempurnaan visual dan audio.

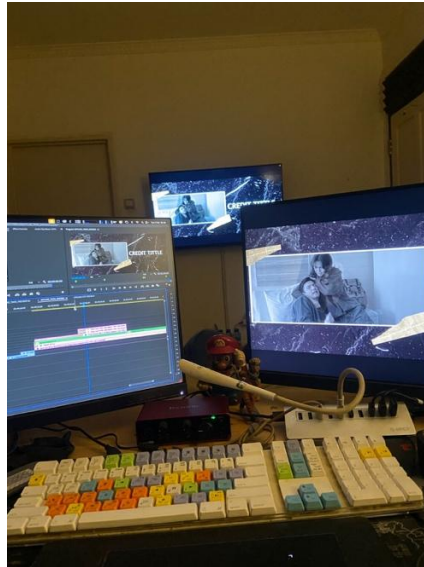
5. Revisi Materi



Gambar 5. Revisi Materi
(Sumber: Wisnu Erlangga, 2025)

Setelah proses *preview* selesai dilakukan, saya bersama mentor mulai memasuki tahap revisi materi untuk memperbaiki hasil penyuntingan berdasarkan catatan yang telah dikumpulkan sebelumnya. Pada tahap ini, saya meninjau kembali bagian-bagian yang dinilai kurang efektif dalam membangun alur cerita, seperti durasi adegan yang terlalu panjang, transisi antar *shot* yang terasa janggal, atau kontinuitas visual yang terganggu. Saya memangkas beberapa bagian yang tidak mendukung perkembangan cerita dan menyesuaikan kembali ritme agar lebih sejalan dengan emosi yang ingin disampaikan. Selain itu, saya juga melakukan penyesuaian susunan adegan agar alur cerita menjadi lebih runtut dan fokus, sesuai masukan yang diberikan oleh mentor selama sesi *preview*. Setelah seluruh revisi diterapkan, saya kembali memutar hasil potongan yang telah diperbaiki untuk memastikan perubahan yang dilakukan sudah sesuai dengan arahan. Tahap revisi ini menjadi penting karena memastikan bahwa hasil akhir dari *offline editing* benar-benar siap untuk diteruskan ke tahap *online editing*.

6. Finalisasi Penyuntingan Offline



Gambar 6. *Finalisasi Offline Editing*
(Sumber: Wisnu Erlangga, 2025)

Hasil akhir berupa *edit decision list* atau daftar keputusan penyuntingan diserahkan kepada editor utama untuk tahap penyuntingan lanjutan, yaitu *online editing*. Setelah seluruh revisi materi selesai dilakukan dan disetujui oleh mentor, saya memasuki tahap finalisasi hasil *offline editing* untuk film Tak Ingin Usai di Sini. Pada tahap ini, saya meninjau kembali seluruh potongan cerita yang telah disusun guna memastikan tidak ada kesalahan teknis maupun gangguan kontinuitas visual yang terlewat. Saya memeriksa kembali kesesuaian durasi setiap *shot*, kelancaran transisi antar adegan, serta memastikan ritme cerita telah sesuai dengan emosi yang ingin disampaikan. Selain itu, saya juga melakukan pengecekan sinkronisasi dasar antara gambar dan suara agar materi siap untuk diproses pada tahap *online editing*. Setelah seluruh aspek dinyatakan final, saya menyusun dan menyerahkan daftar keputusan penyuntingan (*Edit Decision List/EDL*) lengkap dengan *time code* serta folder *master project* yang telah tertata rapi kepada editor utama. Tahap finalisasi ini menjadi penutup seluruh proses kerja saya sebagai *offline editor*, sekaligus memastikan bahwa hasil penyuntingan yang telah dibuat siap untuk dikembangkan lebih lanjut dalam proses penyempurnaan visual dan audio di tahap berikutnya.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian melalui magang profesi di Ritme Storyteller Jakarta memberikan dampak positif terhadap pengembangan kompetensi mahasiswa. Melalui pengalaman langsung sebagai *offline editor*, mahasiswa mampu memahami pentingnya struktur kerja profesional, tanggung jawab teknis, serta komunikasi tim dalam produksi film. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan teknis dan kepekaan naratif mahasiswa dalam penyuntingan film. Program semacam ini diharapkan terus dikembangkan untuk memperkuat hubungan antara dunia akademik dan industri kreatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. Febri Yulika, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Padangpanjang, dan Dr. Riswel Zam, S.Sn., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, yang telah memfasilitasi serta mempermudah proses pelaksanaan riset pengembangan profesi ini. Apresiasi mendalam juga disampaikan kepada Maisaratun Najmi, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Televisi dan Film sekaligus tim pembimbing, bersama dengan Hery Sasongko, S.Sn., M.Sn., dan Dynia Fitri, S.Sn., M.Sn., yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama mata kuliah berlangsung. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada tim mentor di Ritme Storyteller, yaitu Ryan Purwoko, Farhan Suryo, Fickry Ajie Dwiputra, dan Dicky Kurniawan, yang telah membimbing serta membagikan ilmu dan pengalaman berharga di dunia industri. Terakhir, penulis mempersembahkan rasa terima kasih kepada kedua orang tua atas dukungan moril.

maupun materil yang tak terhingga, serta kepada seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian laporan ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, D. L. (2023). Peran editor dalam pembentukan narasi dan ritme pada film dokumenter. *Jurnal Seni dan Budaya*, 12(1), 45-58.
- Cahyani, F., & Setyo, B. (2022). Manajemen *Footage*: Peran *Logging* dan *Folding* dalam Efisiensi Alur Kerja Pascaproduksi Film Pendek. *Jurnal Komunikasi Visual*, 7(2), 1-15.
- Hutauruk, R. M. (2025). Peran *Offline Editor* Dalam Tahap Awal Pasca Produksi Film Fiksi. *Jurnal Film & Media*, 2(1), 1-12.
- Kurniawan, D. A., & Sari, I. P. (2024). Analisis Teknik Rough Cut dalam Penyusunan Alur Cerita pada Film Drama. *Jurnal Kajian Film dan Televisi*, 14(3), 88-102.
- Pratama, B. W. (2024). Memperkuat Konflik Karakter Utama Melalui Penggunaan Ritme Lambat dalam *Editing* Film Fiksi. *Jurnal Sinematografi Indonesia*, 5(2), 110-125.
- Puspitasari, H. R. (2025). *Digital Storytelling* For Enjoyable and Effective Learning in the Technological Era (2020–2025). *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 163-178.
- Putra, A. S. (2024). Penerapan Teknik *Editing* Berbasis Ritme dalam Meningkatkan Dramatisasi dalam Film Pendek. *Jurnal Komunikasi Multimedia*, 13(2), 50-65.
- Ritme Storyteller. (2025). *Portfolio dan Layanan Kami*. Diakses dari <https://ritmestoryteller.com/layanan>.
- Samdoko, G. P. (2024). Penerapan Teknik *Editing* Berbasis Ritme dalam Meningkatkan Dramatisasi dalam Film Pendek “Better Tomorrow”. *Skripsi S1, Universitas Multimedia Nusantara*.
- Sudarsono, E., & Adhi, K. P. (2023). Hubungan Antara Proses *Editing Offline* dan *Online* Dalam Menentukan Kualitas Estetika Film Fiksi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1), 20-35.
- Wulandari, P. A. (2020). Teknik *Editing* Dalam Film Televisi dan Proses *Edit Decision List* (EDL). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(1), 1-18.
- Yuwandi, R., & Handayani, T. (2021). Peran Editor dalam Pengaturan *Pacing* dan Kontinuitas Visual pada Tahap Pascaproduksi. *Jurnal Audio Visual*, 6(2), 70-85.