

PENERAPAN DASAR EDITING VIDEO KOMISI PEMILIHAN UMUM DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (KPU DIY) PADA PLATFORM YOUTUBE

Kornelius Permana Putra¹, Angga Intuери Mahendra²

^{1,2}Universitas Amikom Yogyakarta

Email: kornelius.p@students.amikom.ac.id

Abstrak

YouTube merupakan salah satu platform sosial media yang memberikan informasi atau hiburan dalam berbentuk video. Sebagai pusat informasi dalam pemilihan umum KPU menggunakan *YouTube*. Maka dari itu perlu adanya konten dalam berupa video yang sesuai dengan prinsip dan peraturan yang telah ditetapkan. Penelitian ini membahas mengenai penerapan dasar editing video dalam penyampaian informasi pada *YouTube* channel KPU DIY. Teori yang digunakan teori dasar editing video. Tujuan dalam penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana dasar editing video yang diterapkan dalam *YouTube* channel KPU DIY. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan cara pengumpulan data observasi non partisipan dan dokumentasi. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik simple random sampling dengan pemilihan konten yang dipublikasikan pada jangka waktu periode 29 Agustus 2023-5 Oktober 2023 yang merupakan hasil editing video yang di miliki KPU DIY yang memiliki beberapa masalah dari masalah teknis serta mencari kesesuaian pada teknik dasar editing video Hal ini diharapkan menjadi bahan masukan dan evaluasi bagi editor untuk lebih memperhatikan dasar editing dan standar yang ada agar kualitas video dan informasi yang disampaikan dapat dipahami dan dinikmati oleh penonton.

Kata Kunci: Komunikasi, Sosial Media, Editing Video, YouTube.

Abstract

YouTube is a social media platform that provides information or entertainment in the form of videos. As an information center in the general election, the KPU uses YouTube. Therefore, it is necessary to have content in the form of videos that are in accordance with the principles and regulations that have been set. This research discusses the application of basic video editing in delivering information on the DIY KPU YouTube channel. The theory used is the basic theory of video editing. The purpose of the research is to find out how basic video editing is applied in the DIY KPU YouTube channel. This research uses qualitative methods by collecting data from non-participant observation and documentation. The technique used in this research is simple random sampling technique with the selection of content published in the period August 29, 2023-October 5, 2023 which is the result of video editing owned by KPU DIY which has several problems from technical problems and looking for suitability in basic video editing techniques. This is expected to be input and evaluation material for editors to pay more attention to basic editing and existing standards so that the quality of videos and information conveyed can be understood and enjoyed by the audience.

Keywords: Communication, Social-Media, Editing Video, YouTube.

A. PENDAHULUAN

Teknologi dan Informasi pada saat ini berkembang dengan pesat diiringi dengan hadirnya banyak informasi yang dapat dikonsumsi oleh masyarakat. Seiring perkembangan dalam dunia teknologi dan informasi melahirkan beberapa platform sosial media yang memudahkan manusia dalam berkomunikasi. Penemuan teknologi dan platform baru akan membuat semakin mudahnya dalam penyampaian dalam bentuk media tanpa dengan adanya perubahan dari fitur yang sudah-sudah. YouTube merupakan salah satu sosial media yang memiliki fitur utama dalam membagikan video baik dalam durasi pendek maupun durasi panjang. Penggunaan YouTube memudahkan kreator dalam menyebarkan informasi dalam format video dengan fitur yang platform berikan dapat mengurangi pengeluaran biaya yang besar dalam memberikan informasi dalam media video, serta memudahkan penonton dalam mencari informasi yang diinginkan. Salah satu instansi pemerintah yang menggunakan sosial media *YouTube* adalah Komisi Pemilihan Umum Daerah Istimewa Yogyakarta. Komisi Pemilihan Umum Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan lembaga penyelenggara pemilu tingkat provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang bertugas dalam terselenggaranya pemilihan umum. Melalui sosial media *YouTube* Komisi Pemilihan Umum Daerah Istimewa Yogyakarta bisa menyebarkan informasi perihal pemilihan umum melalui video berdurasi singkat atau berdurasi panjang yang sudah melalui proses editing agar menarik dan informasi yang diberikan tersampaikan dengan baik.

Menurut (Achmad & Fuadi, 2016) Editing Video merupakan proses pasca produksi dalam pembuatan video atau menyunting beberapa video dengan cara menyambungkan gambar, video, suara menjadi satu kesatuan, hal ini dilakukan untuk membuat rekaman video menjadi suatu tampilan yang lebih menarik untuk dikonsumsi secara audio visual.

Menurut (myedusolve.com, 2022) Era digital seperti saat ini, profesi video editor kian dibutuhkan oleh banyak perusahaan, UMKM, maupun organisasi sehingga menjadi salah satu profesi favorit bagi kalangan anak muda. Untuk menjadi Video Editor profesional, tentunya ada banyak sekali teknik video editing yang harus dikuasai.

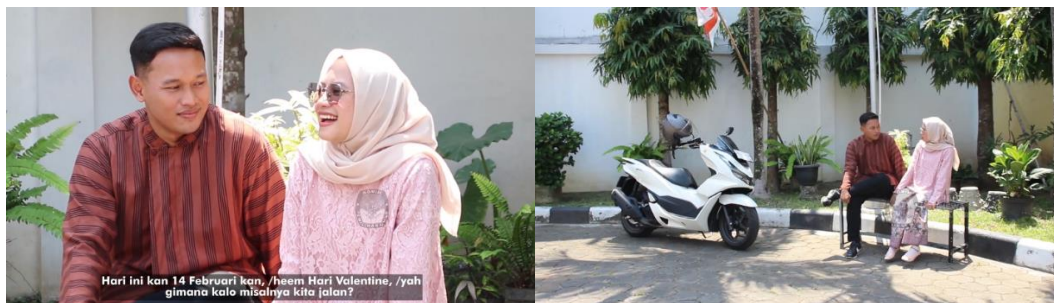
Budianti (dalam Arsyad, 2011:196) menjelaskan bahwa media audio visual adalah media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar).

Putra, Patmaningrum (dalam Muhaemin, 2017) Situs YouTube menyediakan berbagai informasi berupa video, termasuk di dalamnya audio. YouTube ditujukan bagi mereka yang ingin mencari informasi dalam bentuk video. Selain mencari video, pengunjung situs ini juga dapat mengunggah video mereka ke YouTube dan membagikannya ke seluruh dunia.



Gambar 1 & 2 Video pada YouTube Channel KPU DIY “Hai Manis! Ayo Isi SPI!”

Sumber: https://youtu.be/DPV31qFuQiw?si=Twjvwsx3e_cFlohr



Gambar 3 & 4 Video pada YouTube Channel KPU DIY “Mau Kemana Tanggal 14 Februari?”

Sumber: <https://youtu.be/3t8C2hPiKY0?si=cIojuJN49jntfPiJ>

Pada foto diatas merupakan salah dua dari beberapa video yang sudah di unggah kedalam akun *YouTube* KPU DIY pada periode waktu 29 Agustus 2023-27 September 2023, yang menunjukkan perbedaan dari kualitas video serta penggunaan efek yang berbeda sangat jauh. Pada Gambar 1 & 2 menunjukkan video menggunakan banyak scene dengan bantuan green screen yang rapih agar menggunakan latar belakang video agar lebih menarik. Pada Gambar 3 & 4 menunjukkan dari teknis pengambilan video memiliki 2 angle yang berbeda dan juga memiliki kecerahan video yang berbeda ditunjukkan bahwa pada gambar 3 memiliki kecerahan lebih tinggi dari pada Gambar 4.

Penelitian ini dilakukan oleh penulis dengan maksud dan tujuan untuk menjelaskan penerapan dasar editing video diantaranya *Trims, Cut, Split, Join, Montage*, serta mengetahui apakah KPU DIY sudah memperhatikan penerapan dasar editing video dalam memenuhi penyebaran informasi ke khalayak umum dalam mengkonsumsi media berupa video. Konten analysis merupakan salah satu dari beberapa metode lain yang ada dalam penelitian digunakan untuk menganalisa dari suatu konten baik teks, dokumen, ataupun media lainnya. Konten analisis memiliki tujuan agar peneliti dapat mengetahui pola, gagasan, tema, karakteristik suatu konten yang ingin disampaikan.

KPU dibentuk untuk meminimalisir campur tangan penguasa dalam pelaksanaan Pemilu. Hal ini mengingat penyelenggara Pemilu sebelumnya, yakni Lembaga Pemilihan Umum (LPU), merupakan bagian dari Kementerian Dalam Negeri (sebelumnya bernama Departemen Dalam Negeri) yang notabene adalah bagian dari mesin penguasa. Pada awal pembentukannya, anggota Komisi Pemilihan Umum (KPU) terdiri atas anggota partai politik dan elemen Pemerintah. Hal tersebut berubah di tahun 2000. Perubahan tersebut merupakan amanah Undang-Undang (UU) Nomor 4 Tahun 2000 tentang Pemilihan Umum. Undang-Undang ini mengatur bahwa Komisi Pemilihan Umum harus beranggotakan anggota-anggota yang non-partai politik.

Permasalahan yang terjadi kurang memperhatikan dari teknis produksi seperti pengambilan video, teknis audio, penggunaan kamera, penggunaan pencahayaan, dasar editing video, penempatan foto dan elemen elemen yang esensial dalam editing video yang di unggah pada YouTube channel KPU DIY. Penerapan Dasar editing video yang sesuai akan menghasilkan sebuah video yang mudah dipahami oleh penonton. Sehingga informasi akan tersampaikan dengan baik. Alasan penulis melakukan penelitian KPU DIY karena masih adanya kekurangan pada kanal YouTube KPU DIY dalam memanfaatkan teknik dasar dalam editing video dan memanfaatkan penggunaan *platform* YouTube.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Content Creator

Content Creator adalah seorang yang focus pada pembuatan suatu konten baik dalam bentuk video, gambar, tulisan, dan media lainnya yang merupakan hasil dengan keterampilan

kreatif. Menurut Helianthusonfri (2023) istilah *Content Creator* merupakan istilah yang makin populer beberapa tahun terakhir. Lantas apa itu *content creator*? Dikutip dari website Adobe, *content creator* adalah seseorang yang membuat konten hiburan atau edukasi untuk diekspresikan melalui media apapun. Biasanya hal ini mengarah pada media digital.

Content Creator pada KPU DIY terdapat pada Divisi Sub Bagian Teknis Penyelenggara Pemilu, Partisipasi Hubungan Masyarakat, yang merupakan bagian teknis pemilu dan hubungan masyarakat dalam memberi citra dan profil dari Komisi Pemilihan Umum Daerah Istimewa Yogyakarta yang salah satunya berbentuk konten dalam sosial media.

2. Teknik Dasar Editing Video

Editing Video merupakan proses pasca produksi dalam pembuatan video atau menyunting beberapa video dengan cara menyambungkan gambar, video, suara menjadi satu kesatuan, hal ini dilakukan untuk membuat rekaman video menjadi suatu tampilan yang lebih menarik untuk dikonsumsi secara audio visual (Achmad & Fuadi, 2016). Editing Video merupakan proses kreatif dengan memadukan beberapa elemen audio visual seperti suara, video, foto, grafis, animasi menjadi satu kesatuan agar menjadi hasil video yang lebih menarik untuk ditonton oleh khalayak luas. Berikut Dasar dari Editing Video:

- a. Trims
Trims adalah proses menghilangkan bagian depan atau belakang klip serta mengatur panjang atau pendeknya video sesuai dengan konsep yang dibutuhkan (Chandra, 2022). Trims merupakan proses mempersiapkan konsep serta mengatur durasi yang ingin di buat.
- b. Cut
Cut adalah proses editing video yang memiliki fungsi dalam pemotongan beberapa bagian atau *scene* yang tidak diperlukan maupun yang tidak ingin ditampilkan
- c. Split
Split merupakan proses yang memiliki fungsi untuk memecah beberapa bagian pada video. Dengan Teknik dasar ini, editor dapat menggabungkan 2 sampai beberapa video dalam 1 bingkai atau lebih.
- d. Join
Join adalah teknik untuk menggabungkan dua video, music, gambar, animasi menjadi satu kesatuan.
- e. Montage
Montage merupakan penunjukan berlalunya waktu atau perkembangan dari suatu *storyline* yang ingin dilakukan dalam video. Kecepatan dalam video dapat bisa di atur berupa elemen dasar seperti musik, grafis, gambar, efek untuk memberi penekanan dalam video.

3. Macam-Macam Editing Video

Macam-macam editing video adalah sebagai berikut:

- a. Linear Editing
Proses Pasca produksi yang masih menggunakan perangkat editing seperti *player recorder*, monitor dan ECU (*Editing Control Unit*). Yang terbagi lagi oleh 2 sistem editing:
 - 1). Off Line Editing
Pengerjaan Editing secara sekunder atau editing yang dilakukan untuk mendapatkan hasil kasar.
 - 2). On Line Editing
Pengerjaan editing yang melalui proses pemotongan dan penyambungan yang dilanjutkan tahap *mixing* melalui proses pasca produksi.

b. Non-Linear Editing

Proses Pasca produksi yang menggunakan perangkat alat digital seperti *cut* (pemotong), *recorder* (perekam) sekaligus menggabungkan audio video hingga akhir.

4. Aplikasi/*Software* Editing Video

Menurut (Ranti, 2023) Dilansir dari Tech Target *software* adalah sekumpulan instruksi, data, atau program yang digunakan untuk mengoperasikan komputer dan menjalankan tugas tertentu. Istilah *software* merujuk pada aplikasi, skrip, dan program-program yang berjalan di perangkat.

Software Editing Video sendiri merupakan aplikasi/*software* yang membantu dalam pengeditan video. Adapun banyak *Software* Editing Video yang tersebar luas baik secara gratis maupun berbayar dalam platform *PC/Smartphone*:

- a. Wondershare Filmora
- b. Adobe Premiere Pro
- c. DaVinci Resolve
- d. VideoPad
- e. Windows Movie Maker
- f. Shotcut
- g. Final Cut Pro

5. Tahapan Editing Video

Tahapan-tahapan dalam editing video adalah sebagai berikut:

- a. *Logging*
Logging adalah proses pencatatan dari isi bahan video, serta elemen non video yang ingin digunakan.
- b. *Import/Impor* dan Mengatur *Timeline*
Setelah mempersiapkan semua bahan editing video ke setiap folder yang diinginkan, selanjutnya adalah mengimpor video ke *software* editing video, di *Timeline* ini memungkinkan editor dalam pembuatan video dalam konteks urutan cerita yang diinginkan, durasi, dan posisi video yang diinginkan.
- c. *Cutting* (Pemotongan dan Penyuntingan)
Setelah klip video sudah tersusun pada *timeline*, durasi video biasanya lebih panjang dari durasi yang ingin direncanakan. Penggunaan alat potong digunakan untuk memotong durasi dari hasil video yang seharusnya tidak perlu di tayangkan.
- d. *Transition/Transisi*
Transition/Transisi adalah efek untuk melakukan peralihan dari suatu skenario ke skenario lain jika diperlukan.
- e. Penyesuaian Visual
Penyesuaian Visual adalah teknik dalam menyesuaikan dari video yang ada dari beberapa aspek dalam menyesuaikan suatu visual seperti pencahayaan, kombinasi warna agar mencapai hasil yang diinginkan.
- f. Pemilihan dan Penyuntingan Audio
Pemilihan audio dilakukan jika memerlukan audio tertentu ataupun menyatukan audio serta video kedalam *timeline* seperti dialog, musik, efek suara.
- g. Efek Visual dan Grafis
Efek Visual adalah pemberian efek visual maupun grafis untuk memberikan penekanan/memperkuat pesan atau memberikan elemen kreatif.

- h. **Mixing Audio**
Mixing Audio adalah proses penggabungan, pengaturan, dan menyeimbangkan elemen audio yang ada jika diperlukan.
- i. **Penyempurnaan dan Koreksi**
Proses ini dilakukan setelah melakukan editing audio dan video, agar bisa mengoreksi jika ada penempatan efek, video, audio, grafis yang salah atau kurang.
- j. **Output dan Rendering**
Proses ini dilakukan untuk menggabungkan dari hasil rangkaian video, audio, maupun grafis yang sudah di edit dalam aplikasi agar menjadi hasil akhir video dan bisa diputar.

6. YouTube

YouTube merupakan salah satu platform media sosial yang berfokus pada media video dalam berdurasi panjang maupun pendek. YouTube merupakan salah satu dari banyaknya sosial media yang populer di Indonesia. Terdapat beberapa cara dalam mempublikasikan video pada YouTube, seperti mempublikasikan video yang sudah dilakukan editing, dan juga dapat melakukan siaran langsung dalam platform YouTube. Salah satu fitur yang sering digunakan oleh creator yang ada di YouTube dalam menyebarkan informasi adalah mempublikasikan video.

YouTube.com, merupakan salah satu situs website yang menggunakan internet untuk menjalankan fiturnya, dimana dengan YouTube, seorang pengguna dapat memposting atau menampilkan video maupun animasi agar dapat dilihat dan dinikmati orang banyak. Banyaknya pengguna YouTube, sangat menguntungkan sebuah promosi dengan menggunakan media tersebut (Putra, 2021).

Alasan KPU DIY menggunakan *YouTube* sebagai *platform* dalam menampilkan hasil editing video yaitu format *YouTube* memiliki durasi yang panjang dalam menampilkan video, tidak seperti Instagram *reels* yang memiliki durasi maksimal 60 detik saja. YouTube menggunakan format rasio 16:9 atau 16:10 yang merupakan rasio dasar video pada umumnya.

C. METODE

Penelitian ini dilakukan oleh penulis menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi non partisipan dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2018:229) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Menurut Sugiyono & Lestari (2021), analisis dokumen merupakan pengumpulan data dengan mengambil catatan yang sudah berlalu.

Sumber data yang digunakan oleh peneliti menggunakan data sekunder. Menurut Sugiyono & Lestari (2021) mengatakan sumber data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti, biasanya sumber ini didapatkan melalui orang lain maupun melalui dokumen.

Teknik Pengumpulan Data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi non partisipan dan analisis dokumen. Observasi non partisipan adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara tidak langsung yang peneliti lakukan tidak langsung terlibat dengan apa yang peneliti amati dan hanya menjadi pengamat yang dilakukan secara mandiri/independent. Sementara analisis dokumen dilakukan agar dapat mengetahui data yang telah di unggah didalam akun YouTube KPU DIY yang difokuskan pada Dasar editing video. Peneliti melakukan pengambilan data dengan cara memotret layar dari video yang diunggah pada kanal YouTube Komisi Pemilihan Umum Daerah Istimewa Yogyakarta dengan nama akun "KPU DIY" serta menyesuaikan konten dalam penyampaian informasi seputar pemilihan umum.

Data-data yang diperoleh oleh peneliti dari hasil observasi dan analisis dokumen pada konteks ini berupa video yang ada pada kanal YouTube KPU DIY, kemudian peneliti

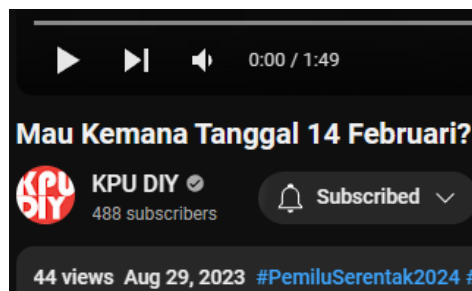
menganalisis kembali menggunakan teknik analisis konten. Menurut (Berelson, 1952) analisis konten adalah suatu teknik penelitian agar mendapatkan hasil deskripsi yang objektif dan sistematis dari isi yang terkandung dalam media komunikasi. Analisis konten pada umumnya dilakukan dengan mengambil sampel yang sesuai dengan konteks penelitian, dalam pengembangan konteks yang sesuai dengan tujuan dari penelitian, kemudian data dianalisa kembali untuk mendapatkan hubungan dari konteks data yang terkait. Dalam penelitian ini peneliti mengkaitkan data yang sudah diambil dengan dasar editing video kemudian dijelaskan apa saja yang tidak sesuai pada poin yang ada, sehingga peneliti dapat mengetahui apakah video yang dibuat telah memenuhi dalam penerapan dasar editing video dalam memberikan informasi terkait pemilihan umum dan Komisi Pemilihan Umum Daerah Istimewa Yogyakarta.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses analisa pada konten berupa media video pada kanal YouTube KPU DIY dengan cara mengobservasi dan mengumpulkan dokumen berupa video yang sudah di unggah kemudian peneliti mengambil beberapa video KPU DIY dan dianalisa serta mengkaitkan dalam dasar editing video serta kesesuaian video tersebut dengan kaitannya dalam penyampaian informasi tentang pemilihan umum.

1. Trims

Trims merupakan proses mempersiapkan konsep serta mengatur durasi yang ingin di buat. Trims bermanfaat dalam mempersiapkan video yang ingin kan dalam durasi dan konsep video.



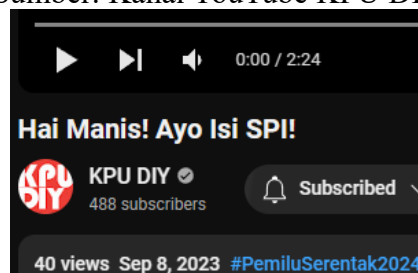
Gambar 5 Durasi Video “Mau Kemana Tanggal 14 Februari?”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



Gambar 6 Durasi Video “Mahasiswa Pngen Ikutan Nyoblos di Jogja?? Begini Caranya!”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



Gambar 7 Durasi Video “Hai Manis! Ayo Isi SPI!”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



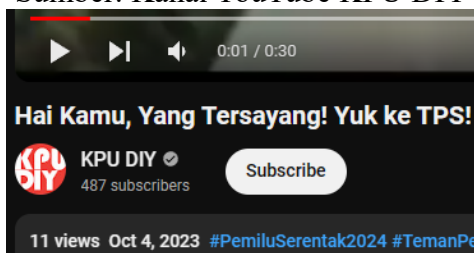
Gambar 8 Durasi Video “Apa sih SPI?”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



Gambar 9 Durasi Video “Ingin Pindah Memilih? Ini Caranya!”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



Gambar 10 Durasi Video “Hai Kamu, Yang Tersayang! Yuk ke TPS!”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



Gambar 11 Durasi Video “Hai Kamu Yang Manis, Jangan Golput!”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY

Gambar di atas merupakan durasi dari beberapa video yang sudah dipublikasikan di dalam kanal YouTube KPU DIY dalam periode 29 Agustus 2023-5 Oktober 2023. Pada Gambar 5 merupakan video berdurasi 1 menit 49 Detik dengan konsep dasar sketsa singkat dengan dialog berbahasa Jawa dengan tujuan memberikan informasi tanggal pemilihan umum. Gambar 6 merupakan video berdurasi 14 menit 13 detik yang merupakan video dengan konsep dasar dari *podcast* atau berbicara dalam durasi panjang. *podcast* memiliki arti konten audio dengan format mirip dengan radio yang bisa di streaming atau di download melalui Internet untuk dikonsumsi para pendengar. Menurut Oxford Dictionary (Noice, 2022) *podcast* adalah file audio digital yang tersedia di internet yang bisa di-download ke perangkat seluler atau komputer. Biasanya, *podcast* dibuat secara berseri dan bisa dinikmati oleh pendengar yang sudah berlangganan. Gambar 7 merupakan video berdurasi 2 menit 34 detik yang memiliki

tema cerita yang memiliki penggambaran dengan akibat sebab secara hiperbola jika tidak mengisi SPI. Pada Gambar 8 merupakan video dengan berdurasi 1 menit 5 detik namun dalam hal ini konsep video memiliki format dengan aspek rasio layar 9:16 yang seharusnya bisa dijadikan konten dalam fitur YouTube bernama *Shorts* namun batas durasi maksimal *YouTube shorts* adalah kurang dari 60 detik atau 1 menit, namun pada video tersebut karena memiliki durasi yang melebihi dari 60 detik secara kategori video/konten tidak masuk kedalam *YouTube shorts*. Gambar 9 merupakan video berdurasi 38 detik dengan memanfaatkan objek gambar dan transisi. Gambar 10 merupakan video berdurasi 30 detik yang merupakan video dengan tema cerita singkat dalam memberikan informasi tanggal Pemilihan Umum 2024 mendatang. Gambar 11 merupakan video berdurasi 30 detik dengan tema memberikan informasi tanggal Pemilihan Umum 2024.

2. Cut

Cut adalah proses editing video yang memiliki fungsi dalam pemotongan video dan memilih yang diinginkan maupun tidak ingin ditampilkan.



Gambar 12 Video “Mau Kemana Tanggal 14 Februari?”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



Gambar 13 Video “Mahasiswa Pengen Ikutan Nyoblod di Jogja?? Begini Caranya!”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



Gambar 14 Video “Hai Manis! Ayo Isi SPI!”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



Gambar 15 Video “Apa sih SPI?”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



Gambar 16 Video “Ingin Pindah Memilih? Ini Caranya!”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



Gambar 17 Video “Hai Kamu, Yang Tersayang! Yuk ke TPS!”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



Gambar 18 Video “Hai Kamu Yang Manis, Jangan Golput!”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY

Gambar di atas merupakan salah satu dari beberapa video yang sudah diunggah oleh kanal YouTube KPU DIY, dari kebanyakan video yang diunggah oleh KPU DIY. Pada video yang berada di Gambar 12 menggunakan teknik cut berupa fade out pada pembuka video, namun sisanya tanpa menggunakan transisi karena menggunakan teknik pengambilan video dengan menggunakan beberapa kamera. Pada video yang berada di Gambar 13 menggunakan teknik bumper dalam pengenalan tiap pengisi dan pembawa acara dalam video tersebut, sisanya tanpa menggunakan transisi tertentu dalam perpindahan sudut kamera. Pada video yang berada pada Gambar 14 tidak menggunakan transisi karena tiap cutnya memiliki alur cerita yang berkesinambungan. Pada video di Gambar 15 menggunakan transisi fade to black

dari tiap elemen video, namun selain itu terdapat transisi perpindahan animasi pada elemen gambar yang ada pada video. Pada video di Gambar 16 tidak menggunakan transisi dari setiap elemen yang ada pada video. Pada Gambar 17 terdapat video yang memiliki pemotongan video yang cukup banyak sehingga dalam penyampaian dialog dan pesan terkesan kaku. Pada video di Gambar 18 tidak menggunakan transisi dalam setiap elemen yang ada video, namun terdapat animasi pada beberapa elemen grafis seperti maskot berbentuk burung.

3. Split

Split merupakan proses yang memiliki fungsi untuk memecah beberapa bagian pada video. Dengan Teknik dasar ini, editor dapat menggabungkan 2 sampai beberapa video dalam 1 bingkai atau lebih. Jadi pada 1 bingkai video terdapat 2 atau lebih video yang ada.



Gambar 19 Video “Hai Kamu, Yang Tersayang! Yuk ke TPS!”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



Gambar 20 Video “Hai Kamu Yang Manis, Jangan Golput!”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY

Pada 2 Gambar di atas dalam 1 bingkai video terdapat 2 elemen video yang terpampang besar 1 bingkai penuh adalah unsur video utama dalam video, sedangkan terdapat panel kecil dengan 1 orang dengan Juru Bahasa isyarat melakukan gerakan dengan maksud dan tujuan memberikan terjemahan dalam bentuk Bahasa isyarat dengan tujuan untuk memberikan kemudahan dari isi video untuk Masyarakat yang mengalami Tuna Rungu.

4. Join

Join adalah teknik untuk menggabungkan lebih dari satu video, musik, gambar, animasi menjadi satu kesatuan. Pada Join ini merupakan tugas editor dalam memberi penekanan atau memperjelas video yang ingin disampaikan.

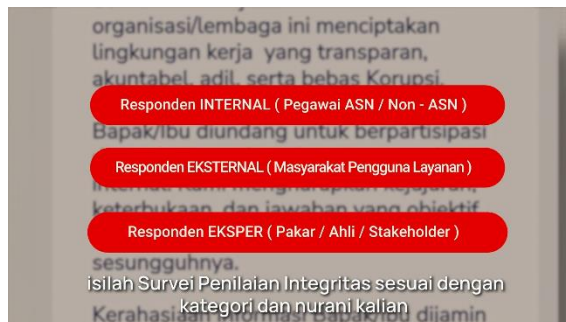


Gambar 21 Elemen Join Pada Video “Mau Kemana Tanggal 14 Februari?”
Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



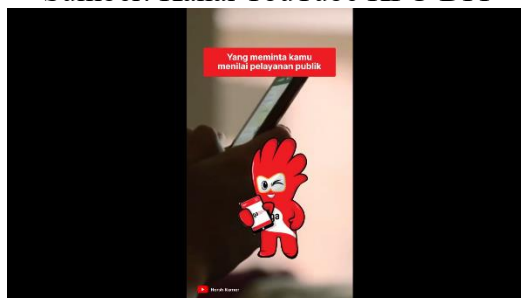
**Gambar 22 Elemen Join Pada Video “Mahasiswa Pengen Ikutan Nyoblod di Jogja??
Begini Caranya!”**

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



Gambar 23 Elemen Join Pada Video Video “Hai Manis! Ayo Isi SPI!”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



Gambar 24 Elemen Join Pada Video “Apa sih SPI?”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



Gambar 25 Elemen Join Pada Video “Ingin Pindah Memilih? Ini Caranya!”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



Gambar 26 Elemen Join Pada Video “Hai Kamu, Yang Tersayang! Yuk ke TPS!”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



Gambar 27 Elemen Join Pada Video “Hai Kamu Yang Manis, Jangan Golput!”

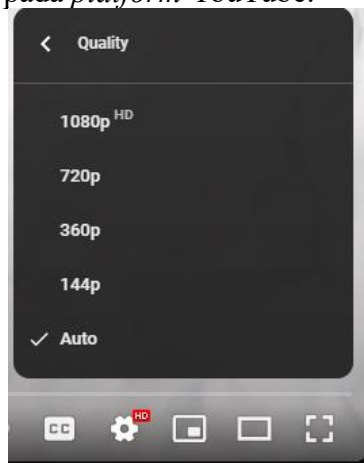
Sumber: Kanal YouTube KPU DIY

Pada gambar di atas adalah elemen yang terkandung pada masing masing video. Pada video di Gambar 21 terdapat dua elemen tambahan selain dari video utama dan audio berupa dialog, yang pertama adalah sebuah *subtitle* atau subjudul namun yang dimaksudkan adalah text yang merepresentasikan konten dari audio yang terkandung pada video, dan dalam konteks *subtitle* ini adalah menerjemahkan Bahasa Jawa dalam dialog pada video menjadi Bahasa Indonesia, guna memberi tahu arti dari dialog Bahasa Jawa agar penonton yang tidak mengerti Bahasa Jawa dapat mengerti dialog yang dimaksud, yang kedua adalah *watermark* atau sebuah logo serta tulisan bukti konten video dimiliki oleh KPU DIY. Pada video di Gambar 22 terdapat tiga elemen tambahan selain dari pada video dan audio dialog, yang pertama adalah logo dan tulisan Komisi Pemilihan Umum Daerah Istimewa Yogyakarta, yang kedua adalah logo dengan desain berupa tulisan 14 Februari 2024 yang menunjukkan tanggal berlangsungnya Pemilu, yang ketiga adalah *subtitle* untuk memperjelas dari dialog audio pada video yang ada. Pada video di Gambar 23 terdapat dua elemen tambahan setelah *storyline* utama yang berisi video serta audio berupa *sound effect* yaitu *subtitle* dengan tujuan memberi penjelasan lebih dengan *voice over*; lalu desain grafis sederhana yang menjelaskan suatu isi yang terkandung dalam video. Pada video di Gambar 24 terdapat tiga elemen tambahan berupa *subtitle* menjelaskan singkat dari informasi yang ingin disampaikan melalui video, lalu ada icon/maskot animasi dari informasi yang dipromosikan yaitu SPI atau Survei Pelayanan Integrita, serta ada sumber video dari *footage* yang KPU DIY gunakan berupa logo dari media sumber serta tulisan dari nama akun pemilik video. Pada video di Gambar 25 terdapat 4 elemen utama yang ada pada

video, yang pertama adalah latar belakang gambar untuk memperdalam konteks yang ada pada video, kedua adalah video dengan objek utama orang dalam penggunaan teknik *chroma key* dalam penggabungan video objek ke dalam latar belakang gambar, yang ketiga adalah *subtitle* untuk memperjelas dari *voice over* yang diberikan, yang terakhir adalah berupa desain grafis dengan logo dan tulisan yang berisi ketentuan dari penjelasan yang ada pada video yaitu proses pindah memilih pemilihan umum. Pada video di Gambar 26 terdapat tiga elemen tambahan selain video dan audio dalam dialog, yang pertama adalah dua logo yaitu logo Komisi Pemilihan Umum, dan logo dengan tulisan berupa slogan dengan tulisan “Pemilu Sarana Integrasi Bangsa”, yang kedua adalah *subtitle* dengan gaya dialog yang ada pada buku komik, yang ketiga adalah sebuah video berupa seorang juru Bahasa Isyarat memberikan terjemahan dalam bentuk Bahasa isyarat dengan tujuan untuk memberikan kemudahan dari isi video untuk Masyarakat yang mengalami Tuna Rungu. Pada Video di Gambar 27 terdapat 4 elemen tambahan selain video dan audio berupa *voice over* dalam video dengan tema Lembaga sosial, yang pertama adalah dua logo yaitu logo Komisi Pemilihan Umum, dan logo desain tulisan dengan tulisan 14 Februari 2024 yang menunjukkan tanggal melakukan Pemilihan Umum, yang kedua adalah *subtitle* yang bertujuan memberi penekanan dalam memberi informasi yang ada pada video, yang ketiga adalah sebuah video berupa seorang juru Bahasa Isyarat memberikan terjemahan dalam bentuk Bahasa isyarat dengan tujuan untuk memberikan kemudahan dari isi video untuk Masyarakat yang mengalami Tuna Rungu, yang terakhir terdapat animasi dari maskot KPU dengan desain pada maskot adalah hewan berupa burung.

5. Teknis

Dalam poin ini penulis menambahkan beberapa penjelasan dari hasil teknis video dari kanal KPU DIY unggah pada *platform* YouTube.



Gambar 28 Resolusi Pada Video “Mau Kemana Tanggal 14 Februari?”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



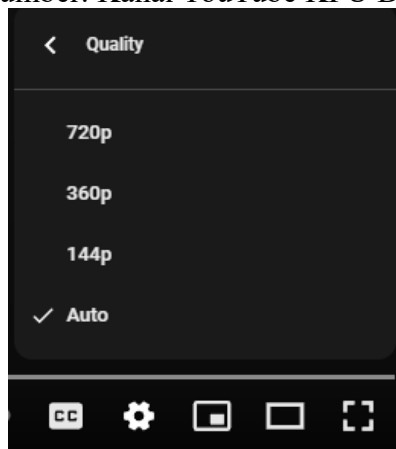
Gambar 29 Resolusi Pada Video “Mahasiswa Pengen Ikutan Nyoblod di Jogja?? Begini Caranya!”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



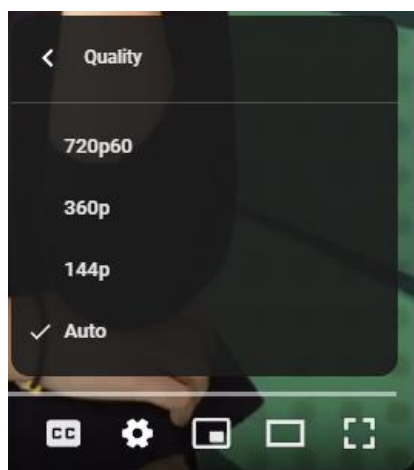
Gambar 30 Resolusi Pada Video Video “Hai Manis! Ayo Isi SPI!”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



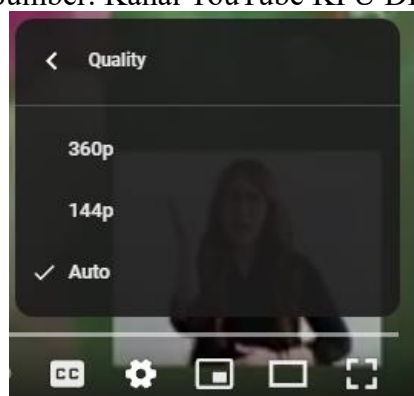
Gambar 31 Resolusi Pada Video “Apa sih SPI?”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



Gambar 32 Resolusi Pada Video “Ingin Pindah Memilih? Ini Caranya!”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



Gambar 33 Resolusi Pada Video “Hai Kamu, Yang Tersayang! Yuk ke TPS!”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY



Gambar 34 Resolusi Pada Video “Hai Kamu Yang Manis, Jangan Golput!”

Sumber: Kanal YouTube KPU DIY

Pada gambar diatas adalah merupakan hasil teknis dari video yang sudah KPU DIY unggah dalam *platform* YouTube, dalam hal ini Resolusi pada video yang KPU DIY unggah, terdapat ketidak konsistenan dari tiap video yang telah di unggah, terutama pada Gambar 33 dan 34 yang terdapat hanya memiliki resolusi mencapai 360p atau 360 pixel yang merupakan resolusi rendah yang kurang nyaman untuk ditonton dalam beberapa perangkat seperti Komputer, TV, Tablet.

E. KESIMPULAN

Penerapan editing video yang dilakukan KPU DIY tidak semua aspek poin dari teknik dasar editing digunakan, namun dalam keseluruhannya dalam hasil video yang berada di kanal youtube KPU DIY, lebih banyak menggunakan Trims, Cut, Join/Montage, pada teknik dasar Split hanya 2 video saja yang digunakan, yaitu pada video “Hai Kamu, Yang Tersayang! Yuk

ke TPS!” dan “Hai Kamu Yang Manis, Jangan Golput!”. Namun terdapat kendala tambahan yaitu tidak konsistennya secara teknis dalam pemilihan resolusi pada video serta terlalu rendahnya dalam pemilihan resolusi dapat kita lihat pada pembahasan Teknis yang penulis berikan penjelasan dalam tidak konsistennya dalam pemilihan video.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, K. A. (2023). *7 Teknik Dasar Dalam Editing Video yang Wajib dikuasai*. Retrieved from: <https://www.kontenpedia.com/detail/news/502566/pekerjaan/7-teknik-dasar-dalam-editing-video-yang-wajib-dikuasai>
- Barelson, B. (1952). *Content Analysis in Communication Research*. Free Press.
- Komisi Pemilihan Umum Daerah Istimewa Yogyakarta. (tt). *Sejarah KPU*. Retrieved from: <https://diy.kpu.go.id/page/read/32/sejarah-kpu>
- H, W. A., & Fuadi, Y. (2016). Editing Video Pembelajaran Dengan Aplikasi Adobe Premiere Dan Adobe After Effect. *Universitas Gadjah Mada*.
- Helianthusonfri, J. (2023). *Jadi Content Creator? Siapa Takut!*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Luhsasi, D. I., & Sadjiarto, A. (2017). YouTube: Trobosan Media Pembelajaran Ekonomi Bagi Mahasiswa. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, 5(2), 219–229.
- Myedusolve. (2022). *6 Teknik Video Editing yang Wajib Diketahui*. Retrieved from: <https://myedusolve.com/id/blog/6-teknik-video-editing-yang-wajib-diketahui>
- Putra, A., & Patmaningrum, D. A. (2018). Pengaruh YouTube di Smartphone Terhadap Perkembangan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 21(2).
- Putra, G. L. A. K. (2019, February). Pemanfaatan animasi promosi dalam media youtube. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 2, pp. 259-265)
- Ranti, S. (2023). *Pengertian Software, Fungsi, dan Contohnya*. Retrieved from: <https://tekno.kompas.com/read/2023/01/19/03000097/pengertian-software-fungsi-dan-contohnya?page=all>
- Sugiyono, & Puji, L. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, dan Cara Mudah Menulis Artikel pada Jurnal Internasional)*. Bandung: Alfabeta.
- Yuniati, I., Suyuthi, H., & Hakim, M. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Media Youtube Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA IT Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1).