



TEKNIK *EDITING* DALAM PEMBUATAN PROGRAM *FEATURE*

"SUARA GEN Z EPS : WAYANG ORANG"

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

MUHAMMAD NABIEL RABBANI

44122010030

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2026



TEKNIK *EDITING* DALAM PEMBUATAN PROGRAM *FEATURE*

"SUARA GEN Z EPS : WAYANG ORANG"

TUGAS AKHIR APLIKATIF

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana**

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

MUHAMMAD NABIEL RABBANI

44122010030

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2026

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Nabiel Rabbani

NIM : 44122010030

Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi / Broadcasting

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:

“Teknik *Editing* Dalam Pembuatan Proragm *Feature* “Suara Gen Z Episode: Wayang Orang” adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 08 Agustus 2026



Muhammad Nabiel Rabbani



PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh

Nama : Muhammad Nabel Rabbani

NIM : 44122010030

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Dengan judul "**TEKNIK *EDITING* DALAM PEMBUATAN PROGRAM *FEATURE***

"SUARA GEN Z EPS : WAYANG ORANG"", telah dilakukan pengecekan similarity dengan sistem Turnitin pada tanggal 8, Agustus, 2026, didapatkan nilai persentase sebesar 23%.

Jakarta, 10, Agustus, 2026
Administrator Turnitin

Rizki Agustin. M.I.Kom

KAMPUS MENARA BHAKTI

Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650
Telp. 021-5840815 - 021-5840816 (Hunting), Fax. 021-584 0813
http://www.mercubuana.ac.id e-mail: umbu@mercubuana.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Nabel Rabbani
 NIM : 44122010030
 Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
 Judul Tugas Akhir : Teknik *Editing* Dalam Pembuatan Proragm *Feature* "Suara Gen Z Episode: Wayang Orang"

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 25, Juli 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh :
 Pembimbing


 (Ridho Azlam Ambo Asse, S.IKom., M.kom)
 NIDN : 0308089202

Jakarta, 08 Agustus 2026
 Mengetahui,

Dekan Fakultas

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi


 (Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)
 NIDN : 0318116602


 (Dr. Farid Hamid Umarella A, S.Sos., M.Si)
 NIDN : 0301117301

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR
DI REPOSITORI UMB**

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Nabel Rabbani
NIM : 44122010030
Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Broadcasting
Judul Tugas Akhir : Teknik *Editing* Dalam Pembuatan Proragm *Feature*
"Suara Gen Z Episode: Wayang Orang"

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 08 Agustus 2026
Yang menandatangani.


190AKX787707711
Muhammad Nabel Rabbani

KATA PENGHANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Atas segala pertolongan dan kasih sayang-Nya, Peneliti dapat melakukan penelitian untuk kemudian Menyusun Laporan Skripsi ini yang dibuat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi dengan judul Teknik *Editing* Dalam Pembuatan Video *Feature* "Suara Gen Z eps : Wayang Orang"

Dalam penyusunan Laporan Skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa hasil tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan karena pengalaman dan pengetahuan penulis yang terbatas. Oleh karena itu, kritik dan saran dari semua pihak sangat diharapkan demi terciptanya Laporan Skripsi yang lebih baik lagi untuk masa mendatang.

Tugas akhir ini merupakan syarat dalam rangka menyelesaikan studi untuk menempuh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana dengan peminatan Broadcasting

Adapun selama pembuatan Laporan Skripsi ini penulis juga mendapatkan banyak dukungan dan juga bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu penulis juga ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Pak Ridho Azlam Ambo Asse, S.Ikom, M.Ikom yang telah bersedia menjadi Dosen Pembimbing dalam menyelesaikan penyusunan skripsi tugas akhir ini yang mana telah banyak membimbing, mengajarkan dan memberikan motivasi, memberikan saran dan arahan serta dukungan kepada peneliti

sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Laporan Skripsi ini.

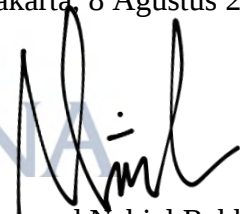
2. Bapak Dr. Farid Hamid Umarella, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Eka Perwitasari Fauzi S.Sos, M.Ed selaku Sekeretaris Program Studi Broadcasting, Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Dr. SM Niken Restaty, M.Si selaku Sekprodi 5 Falkutas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi di Universitas Mercu Buana yang telah banyak memberikan ilmu, bimbingan, dukungan, saran, dan motivasi kepada penulis selama di dalam maupun luar perkuliahan.
6. Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis persembahkan kepada orang tua tercinta, Mami saya yang selalu menjadi sumber kekuatan dan inspirasi terbesar. Terima kasih atas kasih sayang, doa yang tiada henti, pengorbanan, dan kesabaran yang telah mengiringi setiap langkah penulis hingga sampai di titik ini.
7. Terima kasih yang tak kalah istimewa penulis sampaikan kepada teman satu perjuangan saya dengan team Suara Gen z yaitu Astrid dan Restini yang senantiasa hadir dengan kesabaran, dan semangat di setiap situasi pada saat kerja sama, dan Terima kasih karena sudah saling menguatkan satu sama lain.
8. Terima kasih kepada wanita dengan casing polkadot berwarna pink yang senantiasa memberikan support, sudah menjadi tempat bercerita, tempat

bersandar, dan selalu ada disetiap penulis pusing mengerjakan tugas akhir dan Terima sudah selalu hadir untuk menemani penulis mengerjakan tugas akhir.

9. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada teman-teman Ilmu Komunikasi menteng angkatan 22 terutama teman-teman Broadcasting menteng angkatan 22. Terima kasih atas kebersamaan, tawa, dukungan, dan semangat yang kalian bagikan tanpa lelah. Terakhir, penulis mempunyai harapan semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak.
10. Penulis juga berterima kasih kepada teman-teman, james, akash, hiskia, naufal dan masih banyak lagi yang sudah membantu penulis untuk menyemangati dalam mengerjakan tugas akhir ini.

Jakarta, 8 Agustus 2026

UNIVERSITAS
MERCU BUANA


Muhammad Nabiel Rabbani

ABSTRAK

Perkembangan media digital telah mengubah pola konsumsi informasi masyarakat, khususnya Generasi Z, sehingga minat terhadap budaya tradisional, seperti wayang orang, cenderung menurun. Kondisi tersebut mendorong perlunya media yang mampu mengemas informasi budaya secara menarik, edukatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi muda. Karya ini bertujuan menghasilkan program feature Suara Gen Z Episode Wayang Orang serta mendeskripsikan proses penyuntingannya dengan penulis berperan sebagai editor.

Metode yang digunakan adalah metode penciptaan karya audiovisual yang meliputi tiga tahapan, yaitu pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi. Pada tahap pra-produksi, editor berperan dalam memahami konsep program, menganalisis naskah, dan menyusun kebutuhan penyuntingan sebagai acuan proses editing. Tahap produksi meliputi pengambilan gambar, wawancara, dan dokumentasi di Wayang Orang Baratha dengan memperhatikan kebutuhan visual untuk mendukung proses penyuntingan. Tahap pascaproduksi menjadi fokus utama editor melalui proses seleksi footage, penyusunan alur cerita, penerapan teknik continuity editing dan cut to cut, penambahan grafis, musik, efek suara, color correction, color grading, hingga finalisasi video.

Hasil karya berupa program feature berdurasi 15 menit yang mengangkat upaya pelestarian wayang orang melalui pendekatan human interest, visual sinematik, dan narasi komunikatif agar lebih dekat dengan Generasi Z. Peran editor berkontribusi dalam membangun ritme, menjaga kesinambungan visual, memperkuat emosi, serta menyajikan informasi secara menarik sehingga pesan pelestarian budaya dapat tersampaikan secara efektif. Program feature ini diharapkan menjadi media informasi dan edukasi yang mampu meningkatkan pengetahuan, apresiasi, serta kepedulian Generasi Z terhadap pelestarian wayang orang sebagai salah satu warisan budaya Indonesia.

Kata Kunci: program *feature*, editor, penyuntingan video, wayang orang, Generasi Z, pelestarian budaya.

ABSTRAK

The development of digital media has transformed the way people consume information, particularly among Generation Z, resulting in a declining interest in traditional cultural arts such as Wayang Orang. This condition highlights the need for media that can present cultural information in an engaging, educational, and youth-oriented manner. This project aims to produce the feature program Suara Gen Z: Wayang Orang Episode and describe its video editing process, with the author serving as the editor.

The project employed an audiovisual production method consisting of three stages: pre-production, production, and post-production. During the pre-production stage, the editor was responsible for understanding the program concept, analyzing the script, and preparing editing requirements as the basis for the post-production process. The production stage involved video shooting, interviews, and documentation at Wayang Orang Baratha while considering visual requirements to support the editing process. The post-production stage became the editor's primary focus, including footage selection, story sequencing, the application of continuity editing and cut-to-cut editing techniques, the addition of graphics, music, sound effects, color correction, color grading, and final video rendering.

The final output is a 15-minute feature program highlighting the preservation of Wayang Orang through a human-interest approach, cinematic visuals, and communicative storytelling to make the cultural performance more appealing to Generation Z. The editor played a significant role in establishing the program's rhythm, maintaining visual continuity, strengthening emotional impact, and presenting information in an engaging way, ensuring that the message of cultural preservation was effectively conveyed. This feature program is expected to serve as an informative and educational medium that enhances Generation Z's knowledge, appreciation, and awareness of preserving Wayang Orang as one of Indonesia's cultural heritage traditions.

Keywords: *feature program, editor, video editing, Wayang Orang, Generation Z, cultural preservation.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN SIMILARITY CHECK	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI.....	v
KATA PENGHANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Permasalahan	9
1.3 Tujuan Perancangan	9
1.4 Alasan Pemilihan Judul	10
1.5 Manfaat Perancangan	11
1.5.1 Manfaat Akademis	11
1.5.2 Manfaat Praktis	11
BAB II KERANGKA / DASAR PEMIKIRAN	12
2.1 Landasan Teori	12
2.1.1 Komunikasi Massa.....	12
2.1.2 Media Massa	13
2.1.3 Regulasi Penyiaran	15
2.1.4 Media Penyiaran Multi Platform	18
2.2 Program Televisi.....	20
2.2.1 <i>Feature</i>	22
2.2.2 Program <i>Feature</i>	23
2.2.3 Segmentasi.....	25
2.3 Editor	26
2.3.1 Peran Editor	27
2.3.2 <i>Editing</i>	29
2.3.3 Teknik <i>Editing</i>	30
2.3.4 Teori <i>Editing Soviet Motage, Lev Kuleshov</i>	32
2.3.5 Teori <i>Editing Hollywood</i>	33
2.3.6 Jenis Tipe <i>Cut</i>	34
2.3.7 Jenis Transisi.....	35
2.4 Produk budaya jawa tengah	37
2.5 Referensi Karya	38
BAB III KONSEP PERANCANGAN	55
3.1 Tujuan Komunikasi Massa	55
3.2 Strategi Komunikasi Massa	57
3.3 Analisis Spesifikasi Program.....	58
3.3.1 Deskripsi Format Program.....	60

3.3.2 Konsep Eksekusi Karya	60
3.3.3 Konsep <i>Editing</i> Komik	62
3.4 Konsep Perancangan.....	63
3.4.1 Rencana Pra Produksi	63
3.4.2 Rencana Produksi	65
3.4.3 Rencana Pasca Produksi	73
BAB IV ANALISIS PROSES.....	82
4.1 Profil Tayangan	82
4.1.1 Sinopsis.....	82
4.1.2 Deskripsi Program	82
4.1.3 Strategi Komunikasi	83
4.2 Analisis Proses Produksi	84
4.2.1 Tahap Pra Produksi	84
4.2.2 Tahap Produksi	89
4.2.3 Tahap Pasca Produksi	93
4.3 Analisis Hasil Produksi	93
4.3.1 Lembar Kerja Editor.....	93
4.3.2 Laporan <i>Editing</i>	98
4.3.4 Konsep <i>Editing</i>	105
4.4 Media Promosi.....	106
4.4 Kendala dan Pemecahan.....	108
4.4.1 Kendala	108
4.4.2 Pemecahan	109
BAB V PENUTUP	111
5.1 Kesimpulan.....	111
5.2 Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN.....	117

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Referensi Karya.....	47
Tabel 3.1 Outline Naskah.....	66
Tabel 4.1 Laporan Editing.....	99



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sumber Youtube Telusuri	38
Gambar 2.2 Roda Kehidupan.....	40
Gambar 2.3 Youtube Jogja Punya Cerita.....	42
Gambar 2.4 Sumber Youtube Pelestari Wayang.....	44
Gambar 2.5 Feature News.....	45
Gambar 3.1 Rencana Logo.....	79
Gambar 3.2 Logo	81
Gambar 4.1 Instagram Suara Gen Z.....	83
Gambar 4.2 Youtube Suara Gen Z.....	84
Gambar 4.3 Diskusi Tim	85
Gambar 4.4 Lokasi Jalan.....	85
Gambar 4.5 Lokasi Rumah Narasumber	86
Gambar 4.6 Lokasi Teater Wayang Orang	86
Gambar 4.7 Pembuatan Logo.....	88
Gambar 4.8 Pembuatan Animasi Bumper.....	88
Gambar 4.9 Pembuatan Animasi Perpindahan Segmen.....	89
Gambar 4.10 Foto Pada Saat Brainstorming.....	89
Gambar 4.11 Foto Saat Syuting Day 1.....	90
Gambar 4.12 Foto Saat Proses Syuting Day 2	91
Gambar 4.13 Foto Saat Syuting Day 3.....	92
Gambar 4.14 Foto Saat Syuting Day 3.....	92
Gambar 4.15 Logging Data Video	94
Gambar 4.16 Timeline Assembly	95
Gambar 4.17 Fine Cut.....	95
Gambar 4.18 Visual Grapic.....	96
Gambar 4.19 Visual Grapic.....	96
Gambar 4.20 Visual Grapic.....	96
Gambar 4.21 Sound Editing/Maixing	97
Gambar 4.22 Mastering and Delivery	97
Gambar 4.23 Media promosi baju.....	106
Gambar 4.24 Media promosi baju.....	106
Gambar 4.25 Media promosi sriker	107
Gambar 4.26 Media promosi gantungan kunci	107
Gambar 4.27 Media promosi totebag.....	107