

PENGEMBANGAN *WORKFLOW EDITING BRAND GENERATED CONTENT* BERBASIS *THREE MATCH CUT* UNTUK *CONTINUITY VISUAL*

ERVAN MUHAMMAD PUTRA KURNIAWAN



**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DIGITAL DAN MEDIA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2026**

@Hak cipta milik IPB University

IPB University



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan akhir dengan judul “Pengembangan *Workflow Editing Brand Generated Content* Berbasis *Three Match Cut* untuk *Continuity Visual*” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir laporan akhir ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bogor, Juli 2026

Ervan Muhammad Putra Kurniawan
NIM J0401221311



RINGKASAN PROYEK

ERVAN MUHAMMAD PUTRA KURNIAWAN. Pengembangan *Workflow Editing Brand Generated Content* Berbasis Three Match Cut untuk *Continuity Visual*. Dibimbing oleh Dr. Abung Supama Wijaya, S.I.Kom., M.Si.

Proyek akhir ini dilatarbelakangi oleh belum adanya *workflow editing* tertulis yang digunakan sebagai pedoman proses penyuntingan konten pada akun TikTok @susumbokdarmiofficial. Proses editing yang masih bergantung pada kebutuhan masing-masing konten dan preferensi editor menyebabkan proses penyuntingan belum terstandarisasi serta berpotensi menghasilkan *continuity visual* yang kurang konsisten. Oleh karena itu, proyek ini bertujuan mengembangkan *workflow editing Brand Generated Content (BGC)* berbasis Three Match Cut sebagai panduan kerja pascaproduksi yang sistematis untuk mendukung *continuity visual* dan *storytelling visual* pada konten TikTok Susu Mbok Darmi.

Produk yang dihasilkan berupa *workflow editing* yang terdiri atas sembilan tahapan, yaitu *acquisition, organization, review and selection, assembly, rough cut, fine cut, picture lock, finishing*, serta *rendering and export*. *Workflow* tersebut dikembangkan dengan mengintegrasikan prinsip *matching the look, matching the position, dan matching the movement* pada setiap tahapan editing. Produk kemudian diimplementasikan pada delapan konten utama dan empat *teaser Brand Generated Content* yang dipublikasikan melalui akun TikTok @kita_kelana sebagai media implementasi proyek.

Evaluasi dilakukan melalui analisis performa konten, survei terhadap 34 responden, dan validasi praktisi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa *workflow* yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 5,45 dari skala 6 dengan kategori sangat baik. Seluruh konten yang dipublikasikan juga memperoleh respons audiens dalam bentuk *views, likes, comments, shares, dan saves*. Selain itu, hasil validasi praktisi menunjukkan bahwa *workflow* yang dikembangkan relevan untuk mendukung produksi konten *storytelling* berbasis *soft selling* serta membantu menjaga *continuity visual* secara lebih sistematis.

Berdasarkan hasil tersebut, *workflow editing Brand Generated Content* berbasis Three Match Cut berhasil dikembangkan, diimplementasikan, dan dievaluasi sebagai produk terapan. *Workflow* ini dapat digunakan sebagai panduan bagi editor, content creator, dan tim produksi digital dalam menghasilkan proses editing yang lebih terstruktur, menjaga *continuity visual*, mendukung efektivitas *storytelling visual*, serta membantu standarisasi produksi konten video pendek pada platform TikTok.

Kata kunci: *workflow editing, Brand Generated Content, Three Match Cut, continuity visual, storytelling visual, TikTok*.



@Hak cipta milik IPB University

IPB University



- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

© Hak Cipta milik IPB, tahun 2026
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apa pun tanpa izin IPB.

PENGEMBANGAN *WORKFLOW EDITING BRAND GENERATED CONTENT* BERBASIS *THREE MATCH CUT* UNTUK *CONTINUITY VISUAL*

ERVAN MUHAMMAD PUTRA KURNIAWAN

Laporan Akhir
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan pada
Program Studi Komunikasi Digital dan Media

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DIGITAL DAN MEDIA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2026**

@Hak cipta milik IPB University

IPB University





@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
— Bogor Indonesia —

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Penguji pada ujian Laporan Akhir: Dr. Hudi Santoso, S.Sos., M.P.

Judul Laporan : Pengembangan *Workflow Editing Brand Generated Content*
Berbasis *Three Match Cut* untuk *Continuity Visual*
Nama : Ervan Muhammad Putra Kurniawan
NIM : J0401221311

Disetujui oleh

Pembimbing:
Dr. Abung Supama Wijaya, S.I.Kom., M.Si.



Diketahui oleh

Ketua Program Studi:
Dr. Hudi Santoso, S.Sos., M.P.
NIP. 20180798005241001



Dekan Sekolah Vokasi:
Dr. Ir. Aceng Hidayat., M.T.
NIP. 196607171992031003



Tanggal Ujian: 24 Juni 2026

Tanggal Lulus:



PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan proyek akhir yang berjudul “Pengembangan *Workflow Editing Brand Generated Content* Berbasis Three Match Cut untuk *Continuity Visual*” dapat diselesaikan dengan baik.

Laporan proyek akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Komunikasi Digital dan Media, Sekolah Vokasi, Institut Pertanian Bogor.

Pada proses pelaksanaan proyek dan penyusunan laporan ini, penulis memperoleh banyak bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Deni Kurniawan dan Ella Suryani, selaku orang tua penulis, atas segala doa, kasih sayang, dukungan, pengorbanan, dan motivasi yang tidak pernah putus sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek akhir dan laporan ini.
2. Dr. Abung Supama Wijaya, S.I.Kom., M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan selama pelaksanaan proyek serta penyusunan laporan.
3. Dr. Hudi Santoso, S.Sos., M.P., selaku Ketua Program Studi Komunikasi Digital dan Media sekaligus dosen penguji yang telah memberikan arahan, masukan, dan evaluasi dalam penyempurnaan proyek akhir ini.
4. Dr. Ir. Aceng Hidayat, M.T., selaku Dekan Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor.
5. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Program Studi Komunikasi Digital dan Media Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor atas ilmu, pengalaman, dan dukungan yang diberikan selama masa perkuliahan.
6. PT Sumoda Tama Berkah (Susu Mbok Darmi) selaku mitra proyek, khususnya Muhammad Naufal Maulana, Syafira Nur Tazkia, dan Rizqon Januarso atas dukungan yang diberikan selama pelaksanaan proyek.
7. Arya Zikri Maulana Latif dan Muhammad Fairuzzaqi Rabbaniyah selaku praktisi konten kreator yang telah meluangkan waktu untuk berbagi pengalaman, wawasan, serta masukan yang mendukung pengembangan *workflow editing* dalam proyek ini.
8. Gemia Nazwa Naina, Karina Adinda Maharani, dan Muhammad Haykal Andera selaku tim proyek yang telah bekerja sama selama proses pelaksanaan proyek.
9. Seluruh responden yang telah berpartisipasi dalam proses evaluasi proyek.

Penulis menyadari bahwa laporan proyek akhir ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan sebagai bahan perbaikan di masa mendatang.

Penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan praktik produksi konten digital serta menjadi referensi dalam pengembangan *workflow editing* untuk konten video pendek berbasis *storytelling*.

Bogor, Juli 2026

Ervan Muhammad Putra Kurniawan



DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat Proyek	3
II TINJAUAN PUSTAKA DAN REFERENSI PROYEK	5
2.1 Landasan Konseptual Produk	5
2.1.1 Brand Generated Content pada Media Sosial	5
2.1.2 Continuity Visual pada Konten TikTok	5
2.1.3 Continuity Editing dan Three Match Cut	5
2.1.4 Workflow Editing Video	6
2.2 Konteks dan Target Pengguna	7
2.2.1 Karakteristik Audiens TikTok	7
2.2.2 Perilaku Konsumsi Konten Soft Selling	7
2.2.3 Faktor Visual dalam Efektivitas Komunikasi TikTok	7
2.3 Referensi Produk Sejenis dan Benchmarking	7
III METODE PELAKSANAAN PROYEK	10
3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	10
3.2 Subjek dan Target Proyek	10
3.3 Pendekatan Pelaksanaan Proyek	10
3.4 Indikator Keberhasilan Proyek	11
3.5 Tahapan Pelaksanaan Proyek	12
3.5.1 Observasi dan Riset Awal	12
3.5.2 Identifikasi Masalah dan Kebutuhan	13
3.5.3 Brainstorming dan Konseptualisasi	14
3.5.4 Perencanaan Produksi	15
3.5.5 Produksi	17
3.5.6 Quality Control dan Review Internal	19
3.5.7 Implementasi	19
3.5.8 Evaluasi Internal Implementasi Workflow	20
3.5.9 Revisi Berdasarkan Evaluasi	21
3.5.10 Finalisasi dan Publikasi	23
IV HASIL DAN PEMBAHASAN PROYEK	25
4.1 Gambaran Umum Produk	25
4.1.1 Deskripsi Produk	25
4.1.2 Target Pengguna	25
4.1.3 Cara Penggunaan Workflow Editing yang Dikembangkan	26
4.1.4 Inovasi Produk	26

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

4.2	Proses Pengembangan dan Implementasi	27
4.2.1	Perancangan Workflow Editing BGC Berbasis Three Match Cut	27
4.2.2	Struktur Workflow Editing yang Dikembangkan	27
4.3	Hasil Evaluasi dan Data Pengguna	43
4.3.1	Data Performa Konten @kita_kelana	43
4.3.2	Hasil Evaluasi Pengguna terhadap Workflow Editing Berbasis Three Match Cut	45
4.4	Pembahasan dan Analisis Kritis	47
4.4.1	Implementasi Matching the Position	47
4.4.2	Implementasi Matching the Movement	50
4.4.3	Implementasi Matching the Look	54
4.4.4	Keterkaitan Hasil Evaluasi Pengguna dengan Implementasi Three Match Cut	58
4.4.5	Keterbatasan Proyek	59
4.4.6	Implikasi Pengembangan Workflow	59
4.4.7	Validasi Praktisi terhadap Workflow yang Dikembangkan	60
V	SIMPULAN	62
5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran	62
5.2.1	Saran untuk Mitra dan Pengguna Produk	62
5.2.2	Saran untuk Pengembangan Produk	63
5.2.3	Saran untuk Proyek Selanjutnya	63
	DAFTAR PUSTAKA	64
	LAMPIRAN	66
	RIWAYAT HIDUP	76



DAFTAR TABEL

2. 1 Benchmark Produk Sejenis.	8
3. 1 Output Tahapan Pelaksanaan Proyek	12
4. 1 Output Proyek	25
4. 2 Metadata Konten @kita_kelana	28
4. 3 Pengelompokan Folder	30
4. 4 Shotlist Sebagai Panduan Menyusun Footage	31
4. 5 Hasil Tahap Assembly	34
4. 6 Hasil Tahap Fine Cut	35
4. 7 Hasil Coloring	36
4. 8 Timeline Final Konten Kita Kelana	42
4. 9 Data Performa Konten	43
4. 10 Hasil Evaluasi Pengguna	46
4. 11 Penerapan Matching the Position	47
4. 12 Penerapan Matching the Movement	51
4. 13 Penerapan Matching The Look	54

DAFTAR GAMBAR

3. 1 Referensi Akun TikTok	13
3. 2 Akun Tiktok Susu Mbok Darmi	13
3. 3 Director's Treatment Kita Kelana	14
3. 4 Content Plan Kita Kelana	16
3. 5 Workflow Editing	17
3. 6 Proses Produksi	17
3. 7 Proses Pasca Produksi	17
3. 8 Versi Draft Pertama	18
3. 9 Versi Final	18
3. 10 Timeline Project Kita Kelana	18
3. 11 Review dengan Mitra	19
3. 12 Implementasi Workflow Editing pada Konten Kita Kelana	20
3. 13 Closing Konten @kita_kelana	20
3. 14 Color Grading Part 1	21
3. 15 Revisi Closing Konten @kita_kelana	22
3. 16 Revisi Color Grading	22
3. 17 Akun TikTok Kita Kelana	23
3. 18 QR Code Akun TikTok @kita_kelana	23
4. 1 Workflow Editing	26
4. 2 Masking Pada Warna yang Over	39
4. 3 Penambahan Audio Limiter	40
4. 4 Penambahan Transisi	41
4. 5 Penambahan Subtitle	41
4. 6 Proses Export/Render	43

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



DAFTAR LAMPIRAN

1a HKI Kita Kelana	66
1b Berita Acara Pelaksanaan Kita Kelana	66
1c Laporan Pelaksanaan Kerja Sama Kita Kelana	66
1d Memorandum of Understanding Kita Kelana	66
1e Penerimaan Konten Audio Visual Kita Kelana	66
2 Anggaran biaya	71
3a Transkrip Wawancara dengan Arya Zikri	72
3b Transkrip Wawancara dengan Fairuzzaqi	72
4 Dokumentasi Wawancara	75