

IMPLEMENTASI TEKNIK PENGEDITAN DALAM PRODUKSI *WEB SERIES COMPANY PROFILE* UNTUK MENCIPTAKAN EFEK VISUAL YANG IMERSIF

GARY LEROY SECUNDA NEVILLE SIAHAAN



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



@Hak cipta milik 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 “Implementasi Teknik Pengeditan dalam Produksi Web Series Company Profile untuk Menciptakan Efek Visual yang Imersif” 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.

Bogor, Agustus 2026

Gary Leroy Secunda Neville Siahaan
J0401221249



@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.

Perpustakaan IPB University



RINGKASAN

GARY LEROY SECUNDA NEVILLE SIAHAAN. Implementasi Teknik Pengeditan dalam Produksi Web Series Company Profile untuk Menciptakan Efek Visual yang Imersif (Implementation of Editing Techniques in Company Profile Web Series Production to Create Immersive Visual Effects) Dibimbing oleh WAHYU BUDI PRIATNA.

Perkembangan bisnis kedai kopi modern saat ini menuntut penyediaan ruang sosial yang mengedepankan kenyamanan komunal atau *homely vibes*. Café Halaman Omah memiliki keunggulan fisik dan atmosfer yang hangat, namun belum memiliki representasi digital yang optimal sebagai media promosi. Konten statis dirasa belum cukup untuk membangun kedekatan emosional dengan target audiens generasi muda di media sosial. Oleh karena itu, diperlukan strategi narasi visual berbentuk *web series company profile* yang mampu menyampaikan pengalaman ruang fisik tersebut secara virtual. Proyek akhir ini bertujuan untuk menerapkan dan menjelaskan implementasi teknik *rhythmic editing* pada tahap pascaproduksi guna menciptakan efek visual yang imersif, serta mengelola tempo visual dan sinkronisasi audio untuk menyampaikan pesan kehangatan secara efektif.

Pelaksanaan proyek ini dilakukan melalui empat tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, pascaproduksi, dan publikasi. Penulis berfokus pada peran editor dengan menerapkan teori *rhythmic editing*. Proses penyuntingan mencakup seleksi materi rekaman mentah, perakitan gambar utama (*A-roll*) dan pendukung (*B-roll*), penyesuaian durasi potongan gambar dengan ketukan audio (*audio beat matching*), serta pengaturan tempo visual. Selain itu, dilakukan sinkronisasi suara dialog dengan efek suara lingkungan (*ambient sound*) untuk memperkuat pengalaman sensorik, serta penerapan *colour grading* bernuansa cahaya matahari sore (*golden hour*) pada rekaman berformat logaritmik guna mempertegas identitas merek kafe. Setiap tahap pengerjaan dievaluasi secara kolaboratif bersama tim produksi dan divalidasi oleh pihak mitra.

Hasil proyek menunjukkan bahwa penerapan teknik penyuntingan berirama (*rhythmic editing*) sangat krusial dalam menciptakan ilusi ruang yang imersif bagi penonton. Pemotongan gambar yang diselaraskan secara matematis dengan ketukan musik latar berhasil menyamarkan sekat-sekat teknis antarkamera, sehingga transisi adegan terasa mengalir secara natural dan meminimalisasi distraksi visual. Pengelolaan tempo dan integrasi elemen suara sukses mentransmisikan atmosfer nyata Café Halaman Omah ke dalam layar digital secara persuasif. Proyek akhir ini menghasilkan karya audiovisual berupa empat episode *web series company profile* berformat vertikal yang diunggah di Instagram Reels. Karya ini tidak hanya berfungsi sebagai media promosi yang memikat secara estetika, tetapi juga membuktikan bahwa pendekatan ritme audiovisual yang tepat dapat memperkuat komunikasi identitas merek dan membangun keterlibatan audiens secara organik.

Kata Kunci: *Company Profile*, Efek Imersif, Pascaproduksi, *Rhythmic Editing*, *Web Series*.



@Hak cipta milik 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.



SUMMARY

GARY LEROY SECUNDA NEVILLE SIAHAAN. Implementation of Editing Techniques in Company Profile Web Series Production to Create Immersive Visual Effects. Supervised by WAHYU BUDI PRIATNA.

The current development of the modern coffee shop business demands the provision of social spaces that prioritize communal comfort or homely vibes. Café Halaman Omah has physical advantages and a warm atmosphere, but it does not yet have an optimal digital representation as a promotional medium. Static content is considered insufficient to build emotional closeness with the young generation target audience on social media. Therefore, a visual narrative strategy in the form of a company profile web series is needed to convey the physical space experience virtually. This final project aims to apply and explain the implementation of rhythmic editing techniques in the post-production stage to create immersive visual effects, as well as to manage visual tempo and audio synchronization to convey the message of warmth effectively.

The implementation of this project was carried out through four main stages: pre-production, production, post-production, and publication. The author focused on the role of the editor by applying rhythmic editing theory. The editing process included selecting raw footage, assembling the main shots (A-roll) and supporting shots (B-roll), adjusting the duration of the cuts with audio beats (audio beat matching), and setting the visual tempo. In addition, the synchronization of dialogue with ambient sound was carried out to enhance the sensory experience, alongside the application of golden hour-nuanced color grading on logarithmic-format footage to emphasize the cafe's brand identity. Each stage of work was evaluated collaboratively with the production team and validated by the partner.

The project results show that the application of rhythmic editing techniques is highly crucial in creating an immersive spatial illusion for the audience. The cutting of shots, which was mathematically synchronized with the background music beats, successfully disguised the technical boundaries between cameras, allowing scene transitions to flow naturally and minimizing visual distraction. The management of tempo and the integration of sound elements successfully transmitted the real atmosphere of Café Halaman Omah onto the digital screen persuasively. This final project produced an audiovisual work in the form of four vertical-format company profile web series episodes uploaded to Instagram Reels. This work not only functions as an aesthetically captivating promotional medium, but also proves that the right audiovisual rhythm approach can strengthen brand identity communication and build audience engagement organically.

Keywords: Company Profile, Immersive Effects, Post-production, Rhythmic Editing, Web Series.



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.

IMPLEMENTASI TEKNIK PENGEDITAN DALAM PRODUKSI *WEB SERIES COMPANY PROFILE* UNTUK MENCIPTAKAN EFEK VISUAL YANG IMERSIF

GARY LEROY SECUNDA NEVILLE SIAHAAN

Laporan Akhir
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Ahli Madya pada
Program Studi Komunikasi Digital dan Media

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



@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 Tugas Akhir: Fikry Fachrurrizal, M.A.

Judul Laporan : Implementasi Teknik Pengeditan dalam Produksi *Web Series Company Profile* untuk Menciptakan Efek Visual yang Imersif

Nama : Gary Leroy Secunda Neville Siahaan

NIM : J0401221249

Pembimbing :
Dr. Ir. Wahyu Budi Priatna, M.Si.

Disetujui oleh



Ketua Program Studi:
Dr. Hudi Santoso, S.Sos., M.P.
NPI 201807198005241001

Diketahui oleh



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



Tanggal Ujian: 22 Juli 2026

Tanggal Lulus:

- 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 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.

Perpustakaan IPB University



PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih karunia, penyertaan, hikmat, dan berkat-Nya sehingga Proyek Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Proyek Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Komunikasi Digital dan Media, Sekolah Vokasi IPB University, dengan judul “Implementasi Teknik Pengeditan dalam Produksi Web Series Company Profile untuk Menciptakan Efek Visual yang Imersif.”. Selama proses penyusunan Proyek Akhir ini, penulis memperoleh banyak dukungan serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Robintang Torang Siahaan, Timbul Musyiarini, selaku orang tua tercinta yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, serta pengorbanan baik secara materiil maupun nonmateriil selama peneliti menempuh pendidikan hingga menyelesaikan karya ilmiah ini.
2. Alm. Dr. Ir. Wahyu Budi Priatna, M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta ilmu pengetahuan dengan penuh kesabaran sewaktu beliau masih hidup sehingga Proyek Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Fahmi Faud Cholag, S.I.Kom., M.Si., Atas arahan dan koreksi yang diberikan terkait format dan isi laporan
4. Dr. Hudi Santoso, S.Sos., M.P., selaku Ketua Program Studi Komunikasi Digital dan Media yang telah memberikan dukungan, arahan, dan kesempatan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Program Studi Komunikasi Digital dan Media.
5. Fikry Fachrurrizal, M.A. selaku dosen penguji yang sudah memberikan pembelajaran berharga dan menguji penulis dalam pelaksanaan sidang tugas akhir.
6. Regita Aura Maharani selaku Sutradara, Indah Aryani selaku *Scriptwriter*, dan Arief Kurniawan Syahputra selaku Kameramen dalam tim ini yang telah membantu penulis dalam proses pengeditan, berbincang di waktu luang dan membantu proses pengeditan.
7. Muhamad Damai Sajid, Dinanta Raputra Priyono, dan teman-teman Halom selaku senior dan rekan kerja mitra dalam proyek ini yang sudah membantu penulis dalam menyediakan tempat dan membantu dalam pengerjaan proses produksi.
8. Zidane Ahmad Fauzi Haq, M.Habibie, Defika Tasya Salsabila, Hanania Adinda Azufi, Bestol, No Ones Taken, Trotol dan juga yang senantiasa menemani, membantu, dan memberikan dukungan kepada penulis.

Besar harapan penulis agar tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Komunikasi Digital dan Media.

Bogor, Agustus 2026

Gary Leroy Secunda Neville Siahaan



@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.

Perpustakaan IPB University



DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	ii
DAFTAR GAMBAR	ii
DAFTAR LAMPIRAN	ii
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	2
1.5 Ruang Lingkup	3
II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>Rhythmic Editing</i>	5
2.2 Konsep Pengalaman Imersif pada Audio-Visual	6
2.3 <i>Web Series</i>	6
2.4 <i>Company Profile</i>	7
2.5 Branding	7
2.6 Kerangka Berpikir	7
2.7 Penelitian Terdahulu	8
III METODE	13
3.1 Metode <i>Rhythmic Editing</i>	13
3.2 Lokasi dan Waktu	13
3.3 Subyek Proyek	13
3.4 Alat dan Bahan Proyek	13
3.5 Prosedur Kerja Kegiatan	15
3.6 <i>Timeline</i> Kegiatan	17
3.7 Rencana Anggaran Biaya	17
3.8 Luaran Proyek	17
3.9 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data	18
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	21
4.1 Profile <i>Cafe</i> Halaman Omah	21
4.2 Gambaran Umum Proyek Company Profile	22
4.3 Pengeditan Video Company Profile Web Series Halaman Omah	23
4.4 Kendala dan Penyelesaian	41
V SIMPULAN DAN SARAN	43
5.1 Simpulan	43
5.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	47
RIWAYAT HIDUP	61



DAFTAR TABEL

Table 1 Penelitian Terdahulu	9
Table 2 <i>Timeline</i> Kegiatan	17

DAFTAR GAMBAR

1 Café Halaman Omah	4
2 Kerangka Berpikir	8
3 Prosedur Kerja Kegiatan	15
4 Logo <i>Cafe</i> Halaman Omah	21
5 Editor Menjadi <i>Talent</i>	25
6 Proses Penyortiran Gambar atau <i>footage</i>	27
7 Pemilihan <i>footage</i> yang akan dipakai	27
8 <i>Footage A-roll</i> Episode 1	29
9 <i>Footage B-roll</i> Episode 1	30
10 Sinkronisasi Audio dan <i>Footage</i>	31
11 Penambahan <i>Backsound</i>	31
12 Elemen Grafis Visual Poster	32
13 <i>Lower Third Nametag</i> Karakter	33
14 Penggunaan Elemen Visual Notifikasi Pesan dan Panggilan WhatsApp	34
15 Penambahan <i>Subtitle</i>	35
16 Pewarnaan <i>Footage</i> LUT Profile dengan S-Log2	35
17 Pemakaian Filter Hangat (<i>Warm</i>)	36
18 Penerapan <i>Colour Correction</i>	36
19 Nuansa Hangat	37
20 Revisi dan Peninjauan oleh Tim	38
21 <i>Eksport</i> Video	39
22 Sampul Video (<i>thumbnail</i>)	40
23 <i>Barcode</i> Portofolio	61

DAFTAR LAMPIRAN

1 PKS	47
2 IA & LPKS	53
3 Rekognisi	55
4 HKI	57
5 RAB	59
6 qr video	60
7 Dokumentasi	60