

TEKNIK *EDITING* FILM DOKUMENTER *BELAJAR DARI TANAH ADAT BADUY* DENGAN IMPLEMENTASI AUDIO SPATIALIZATION BERBASIS BANDLAB

Fatimah Azzahra¹, Hudi Santoso²

¹Sekolah Vokasi IPB University

² Sekolah Vokasi IPB University

Alamat e-mail : 1azzahrafatimah@apps.ipb.ac.id,

Alamat e-mail : 2hudi.santoso@apps.ipb.ac.id,

ABSTRACT

Documentary film is an audiovisual medium that presents the reality of life in a factual and educational manner. This study aims to examine the mechanism of video editing techniques and the implementation of audio spatialization using BandLab in the documentary film “Belajar dari Tanah Adat Baduy” This study employs a qualitative descriptive approach with data collection techniques including observation, interviews, documentation, and literature study. The editing process was carried out through offline editing and online editing stages using the CapCut application, including footage screening, footage selection, video arrangement, video cutting, color grading, transition addition, text insertion, and backsound. The editing techniques applied consist of continuity editing, compilation editing, and a combination of both to maintain visual continuity and strengthen the documentary narrative. The implementation of audio spatialization was carried out through panning, volume adjustment, fade in, and fade out to create more realistic spatial and directional sound effects. The application of these techniques was able to produce a more immersive audiovisual experience, making the atmosphere of the Baduy community’s life feel more vivid for the audience

Keywords: Video Editing, Documentary Film, Audio Spatialization, Bandlab, Baduy Community.

ABSTRAK

Film dokumenter merupakan media audiovisual yang menyajikan realitas kehidupan secara faktual dan edukatif. Penelitian ini bertujuan mengetahui mekanisme teknik *editing* video serta penerapan audio spatialization menggunakan BandLab dalam film dokumenter “*Belajar dari Tanah Adat Baduy*”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Proses editing dilakukan melalui tahapan offline editing dan online editing menggunakan aplikasi CapCut, meliputi *screening footage*, pemilihan *footage*, penyusunan video, *cutting* video, *color grading*, penambahan transisi, teks, dan *backsound*. Teknik *editing* yang digunakan terdiri atas *editing* kontinuitas, *editing* kompilasi, serta gabungan keduanya untuk menjaga kesinambungan visual dan memperkuat narasi dokumenter. Penerapan audio *spatialization* dilakukan melalui pengaturan *panning*,

volume, *fade in*, dan *fade out* untuk menciptakan efek ruang dan arah suara yang lebih realistis. Hasil penerapan teknik tersebut mampu menghasilkan pengalaman audiovisual yang lebih imersif sehingga suasana kehidupan masyarakat Baduy terasa lebih hidup bagi penonton.

Kata Kunci: *Editing* Video, Film Dokumenter, Audio *Spatialization*, Bandlab, Masyarakat Baduy.

A. Pendahuluan

Editing merupakan kegiatan memotong gambar dan menggabungkan suatu gambar ke gambar sehingga terciptanya suatu cerita (Ashrye & Marwiyati, 2022). Proses ini meliputi pemilihan dan penyusunan gambar, pengaturan ritme, penyelarasan visual dengan audio, serta penentuan suasana yang ingin disampaikan kepada audiens. *Editing* tidak hanya menyusun materi mentah, tetapi juga menentukan sudut pandang cerita dan cara realitas direpresentasikan.

Teknik *editing* dalam film dokumenter menuntut ketelitian dan sensitivitas terhadap konteks realitas yang diangkat. Penyusunan adegan harus mampu menjaga kesinambungan cerita sekaligus mempertahankan keaslian peristiwa. Jika sebuah karya dokumenter tidak memiliki kesinambungan gambar maupun keselarasan antara narasi dan gambar, maka pesan yang disampaikan akan sulit dipahami oleh

penonton (Ashrye & Marwiyati, 2022). Kesalahan dalam proses *editing* dapat menyebabkan pesan film menjadi kurang jelas atau kehilangan makna. Kondisi ini menjadikan *editing* sebagai tahap krusial yang menentukan keberhasilan penyampaian pesan dokumenter.

Elemen audio dalam proses *editing* memiliki peran yang sama pentingnya dengan visual. Fungsi audio dalam film melibatkan segala suara yang didengar selain dari gambar, termasuk dialog, musik, dan efek suara (Hidayat, 2024). Pengaturan dialog, suara lingkungan, musik latar, dan *ambience* menjadi bagian dari teknik *editing* audio yang memengaruhi suasana dan emosi penonton. Praktik *editing* audio dalam film dokumenter pada umumnya masih menggunakan pendekatan dua dimensi, sehingga suara hanya ditempatkan sebagai pelengkap visual tanpa memberikan pengalaman ruang yang mendalam.

Penggunaan teknik audio *spatialization* dalam proses *editing* film dokumenter masih jarang diterapkan. Dokumenter cenderung mempertahankan pengolahan audio konvensional. Kondisi tersebut membuka peluang bagi pengembangan teknik *editing* audio sebagai bentuk inovasi dalam film dokumenter. Audio *spatialization* sebagai salah satu teknik *editing* audio memungkinkan penataan suara berdasarkan arah dan ruang secara tiga dimensi. Penerapan teknik ini dalam proses *editing* dapat memperkuat kontinuitas ruang antaradegan, memperjelas posisi sumber suara, serta meningkatkan realisme suasana. Audio tidak hanya berfungsi sebagai pendukung visual, tetapi menjadi bagian dari struktur *editing* yang membangun pengalaman menonton secara imersif, salah satunya melalui pemanfaatan aplikasi BandLab. Aplikasi ini menyediakan kemudahan bagi editor untuk mempraktikkan teknik penataan suara tersebut secara digital. Fitur *panning* di dalamnya berfungsi mengatur arah suara ke posisi kiri atau kanan guna menciptakan kesan ruang yang lebar. Pengaturan reverb juga tersedia untuk memberikan dimensi kedalaman

sehingga suara tidak terasa datar dan lebih menyatu dengan suasana visual. Kreator dapat menghasilkan kualitas audio yang nyata dan imersif hanya melalui perangkat ponsel atau komputer.

Masyarakat Adat Baduy menjadi subjek penting dalam karya ini karena memiliki sistem pendidikan yang sangat bergantung pada keselarasan dengan alam. Kehidupan di Tanah Adat Baduy tidak mengenal sekolah formal, melainkan menerapkan proses belajar melalui pendengaran, pengamatan, dan praktik langsung di lingkungan sekitar. Orang tua berperan sebagai pengajar utama yang mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada anak-anak Baduy melalui komunikasi lisan dan pengalaman langsung yang diperoleh dari lingkungan sekitar, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara alami dan menyatu dengan aktivitas kehidupan sehari-hari (Riyadi et al., 2025). Suara alam dan petuah lisan merupakan instrumen utama dalam pewarisan nilai budaya mereka, sehingga teknologi audio spasial diperlukan untuk menghadirkan kembali atmosfer edukasi alami tersebut kepada penonton. Pendokumentasian ini berfungsi

sebagai jembatan yang menghubungkan realitas kehidupan bersahaja di Baduy dengan audiens modern melalui pengalaman ruang yang nyata.

Berbagai proyek dokumenter mengenai Baduy telah banyak diproduksi, namun mayoritas hanya berfokus pada aspek gaya hidup atau pariwisata budaya secara umum. Karya dokumenter “Menggali Keindahan Alam dan Kearifan Lokal Suku Baduy” mengangkat sisi adat istiadat dan kepercayaan kuno yang bertahan hingga sekarang, sedangkan “Baduy dalam Jerat Modernisasi” memaparkan bagaimana Suku Baduy mulai dihadapkan pada arus modernisasi. Di antara karya-karya tersebut, belum ada proyek dokumenter Baduy yang secara spesifik mengangkat tema pendidikan dengan inovasi audio *spatialization*. Hal inilah yang menjadi letak kebaruan dalam proyek ini, karena menghadirkan narasi pendidikan melalui pengalaman ruang auditif yang belum pernah diterapkan pada proyek dokumenter Baduy lainnya.

Film dokumenter Belajar dari “Tanah Adat Baduy” menampilkan kehidupan pendidikan non-formal

masyarakat Baduy yang erat dengan alam dan aktivitas keseharian. Karakter visual dan audio dalam film ini membutuhkan pendekatan *editing* yang mampu menghadirkan ruang secara autentik. Penyusunan gambar yang berpadu dengan pengolahan audio *spatial* menjadi teknik *editing* untuk memperkuat suasana lingkungan dan aktivitas sosial yang ditampilkan.

Berdasarkan uraian tersebut, studi ini bertujuan menjelaskan mekanisme teknik *editing* video pada tahap pascaproduksi serta menjelaskan penerapan audio *spatialization* menggunakan dalam membangun suasana audio yang imersif pada film dokumenter tersebut.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam mekanisme teknik *editing* film dokumenter serta penerapan audio *spatialization* dalam film dokumenter “Belajar dari Tanah Adat Baduy”.

Lokasi pembuatan film dokumenter Belajar dari Tanah Adat Baduy akan dilaksanakan di Baduy Luar yang berada di wilayah Desa

Kanekes, Kecamatan Leuwidamar, Kabupaten Lebak, Provinsi Banten, Indonesia, di lereng Pegunungan Kendeng. Lokasi ini dipilih karena Suku Baduy memiliki sistem pembelajaran non-formal yang unik dan berlangsung secara turun-temurun tanpa adanya pendidikan formal dan penggunaan media tulis, sehingga pengetahuan diwariskan melalui alam, pengalaman hidup, serta ajaran lisan dari orang tua kepada generasi muda.

Proyek akhir ini berlangsung selama tiga bulan, yakni dari bulan Maret hingga bulan Mei 2026. Rentang waktu tersebut mencakup seluruh rangkaian kegiatan produksi film dokumenter, mulai dari persiapan dan pengumpulan materi visual, proses penyuntingan, hingga penyelesaian akhir film dokumenter Belajar dari Tanah Adat Baduy. Penentuan waktu pelaksanaan ini disesuaikan dengan kebutuhan produksi serta kondisi lapangan agar proses dokumentasi dapat berjalan secara optimal.

Data dalam film dokumenter ini diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Observasi dilakukan secara

langsung di lokasi untuk memahami aktivitas, lingkungan, dan budaya masyarakat Baduy. Wawancara dilaksanakan dengan narasumber terkait guna memperoleh informasi dan sudut pandang yang mendukung penyusunan narasi dokumenter. Dokumentasi dilakukan melalui pengumpulan foto, video, dan audio selama proses produksi sebagai materi utama. Studi literatur dilakukan dengan menelaah jurnal dan referensi lain yang relevan dengan film dokumenter, budaya Baduy, dan manajemen produksi.

Subyek pada proyek akhir ini adalah masyarakat Suku Baduy sebagai sumber utama informasi mengenai sistem pembelajaran nonformal yang diwariskan secara turun-temurun tanpa pendidikan formal dan media tulis. Masyarakat Baduy dipilih karena memiliki nilai kearifan lokal yang kuat dalam proses penyampaian pengetahuan melalui pengalaman hidup, alam, dan ajaran lisan.

Alur kerja Proses *editing* diawali dengan tahap *offline editing* yang mencakup kegiatan *screening footage*, *import file*, pemilihan *footage*, serta *cutting* video untuk menyusun struktur naratif awal berdasarkan

teknik *editing* kontinuitas dan kompilasi, kemudian hasilnya ditinjau kembali melalui *screening* guna memastikan alur cerita tersusun runtut dan logis. Tahap berikutnya merupakan *online editing* yang berfokus pada penyempurnaan visual dan audio melalui *color grading*, penambahan transisi, efek, serta *background*, disertai penerapan audio *spatialization* untuk menciptakan kesan ruang yang imersif dan mendekati kondisi nyata, serta proses *mixing* untuk menyeimbangkan dialog, *ambience*, dan musik. Penambahan grafik dan teks dilakukan sebagai elemen informatif pendukung. Tahap akhir meliputi *review* dan revisi secara menyeluruh sebelum karya diekspor dan dipublikasikan sesuai format distribusi yang telah ditentukan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Mekanisme Teknik *Editing* Film Dokumenter Belajar Dari Tanah Adat Baduy

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi di lapangan selama proses produksi film dokumenter "*Belajar dari Tanah Adat Baduy*", ditemukan bahwa tahapan *editing* memiliki peran yang sangat menentukan dalam membentuk alur

cerita yang utuh dan mudah dipahami. Seluruh *footage* yang diperoleh dari lokasi tidak dapat langsung digunakan tanpa proses seleksi dan penyusunan ulang, karena terdapat variasi kualitas gambar, ketidaksinambungan adegan, serta perbedaan kondisi pencahayaan saat pengambilan gambar. Oleh karena itu, proses *editing* menjadi tahap penting dalam menyatukan seluruh hasil produksi menjadi sebuah narasi dokumenter yang runtut. *Editing* video atau pengeditan video adalah proses memilih, merangkai, Menyusun ulang, dan memodifikasi rekaman video menjadi sebuah cerita lengkap sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan (Nuridayati et al., 2025).

Gunawan (2023) menjelaskan bahwa berdasarkan tahapannya, *editing* video terbagi menjadi dua jenis, yaitu *offline editing* dan *online editing*.

a. *Offline Editing*

Offline editing adalah tahap saat editor memotong dan merangkai hasil *footage* yang sudah diambil oleh *cameraman* untuk menjadi rangkaian cerita yang utuh.

b. *Online Editing*

Online editing merupakan proses *touch up* dari hasil *offline editing* dengan penambahan *color grading*, efek visual, *motion graphic*, dan *audio mixing*.

Menurut Maburri dalam Zahra dan Hadiyanto (2024), teknik *editing* video terdiri atas beberapa jenis, antara lain:

a. *Editing* Kontinuitas

Continuity editing adalah teknik penyuntingan yang bertujuan untuk menjaga kelangsungan dan konsistensi alur cerita agar penonton dapat mengikuti narasi dengan lancar tanpa merasa terganggu oleh proses teknis yang terlihat jelas (Abdillah & Manesah, 2025). Teknik ini dikenal sebagai *continuity cutting* yang berfungsi menghubungkan potongan-potongan gambar agar membentuk alur cerita serta menyampaikan pesan secara utuh kepada penonton. *Editing* kontinuitas menekankan

kesinambungan antar-shot meskipun diambil dari sudut pandang yang berbeda. Fokus utama teknik ini terletak pada kesinambungan visual, narasi, dan makna sehingga tayangan tetap terasa mengalir dan mudah dipahami. *Editing* Kompilasi Teknik ini dikenal sebagai *compilation cutting* dan banyak diterapkan dalam produksi film dokumenter.

b. *Editing* kompilasi

Editing kompilasi digunakan pada video yang bersifat snapshot, yaitu pengambilan gambar yang berfokus pada penyampaian informasi visual yang disusun secara berurutan serta didukung oleh narasi yang saling berkesinambungan. Narasi tersebut berperan dalam membangun kesan dan memperkuat emosi yang ingin disampaikan kepada penonton

c. *Editing* Kontinuitas dan Kompilasi

Teknik ini dikenal sebagai *continuity and complication* yang umumnya diterapkan pada film cerita. *Editing* ini diawali dengan penggunaan long shot sebagai pengantar dan disusun secara berkesinambungan untuk

membangun alur visual yang utuh. Penerapan teknik tersebut bertujuan menciptakan impresi, yaitu bentuk komunikasi emosional antara film yang ditayangkan dengan penonton, sehingga penonton dapat turut merasakan emosi yang ditampilkan oleh pemain maupun situasi dalam video.

Adapun mekanisme teknik *editing* yang dilakukan oleh editor adalah sebagai berikut:

Offline Editing

a. Screening Bahan Video Dokumenter

Berdasarkan temuan di lapangan, proses pengambilan gambar di wilayah Baduy dilakukan pada berbagai kondisi lingkungan dan pencahayaan alami yang berbeda sehingga diperlukan tahap *screening* untuk menyeleksi *footage* yang paling sesuai dengan kebutuhan dokumenter.

Screening dilakukan dengan memindahkan seluruh *stock* video dari memori kamera ke laptop untuk kemudian ditinjau bersama tim. Tahapan ini termasuk dalam proses *logging* untuk

meningkatkan efisiensi dalam navigasi dan pencarian berkas video selama proses penyuntingan berlangsung (Feature et al., 2025).

Pada tahap ini, editor dan tim melakukan pengecekan terhadap kualitas gambar, isi *footage*, serta kesesuaian visual dengan konsep dokumenter yang telah dirancang. Tahap ini dilakukan dengan memilih *footage* yang paling relevan dan kuat secara visual untuk menjaga kesinambungan alur cerita. Proses tersebut sejalan dengan pendapat bahwa penyunting berusaha memilah, mengkoreksi, dan menyusun *footage* sesuai dengan konsep cerita yang telah dirancang sebelumnya (Prabowo & Lukitawati, 2021).

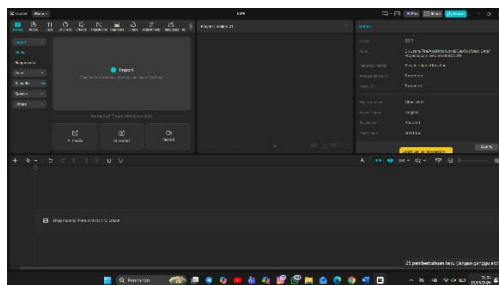
Proses *screening* juga bertujuan untuk menentukan *footage* yang paling relevan dalam menggambarkan kehidupan masyarakat Baduy, sehingga visual yang ditampilkan dapat memperkuat pesan dan suasana dalam film dokumenter “Belajar dari Tanah Adat Baduy”.



Gambar 1 Screening Footage

b. Membuat *Project* di Aplikasi *Editing CapCut*

Berdasarkan hasil produksi, footage dokumenter diperoleh dalam jumlah besar dengan jenis *file* yang beragam, mulai dari video wawancara, aktivitas masyarakat, hingga *footage* suasana lingkungan Baduy, sehingga pembuatan project di aplikasi CapCut diperlukan untuk mempermudah pengelompokan media, penyusunan timeline, dan pengaturan proses *editing* secara lebih sistematis.

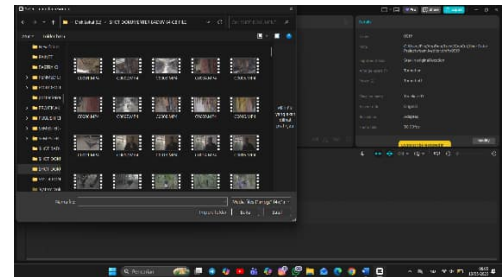


Gambar 2 Membuat *Project*

c. *Import File*

Setelah editor membuat *project editing*, tahap selanjutnya adalah memindahkan seluruh file yang telah dikumpulkan pada folder laptop ke dalam *project editing*.

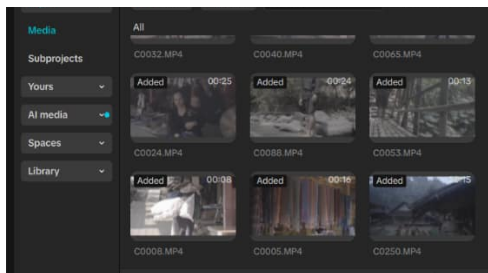
File yang diimpor meliputi footage video, rekaman audio, serta berbagai elemen pendukung lainnya yang digunakan dalam proses penyuntingan dokumenter.



Gambar 3 *Import File*

d. Pemilihan *Footage*

Seluruh hasil video yang telah diimpor kemudian disusun ke dalam sebuah *sequence* sebagai tahap awal penyusunan alur dokumenter. Pada tahap ini, editor mulai memilah dan menyeleksi *footage* yang akan digunakan berdasarkan kualitas visual, kesesuaian isi, serta keterkaitannya dengan konsep dan narasi dokumenter. Proses pemilihan *footage* dilakukan secara teliti agar setiap gambar yang digunakan mampu mendukung penyampaian cerita dan memperkuat visualisasi kehidupan masyarakat Baduy.



Gambar 4 Pemilihan Footage

e. Menyusun Video

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, penyusunan video dilakukan untuk membangun alur cerita yang runtut sehingga aktivitas dan sistem pembelajaran masyarakat Baduy dapat dipahami secara jelas oleh penonton.

Footage yang telah dipilih disusun berdasarkan alur cerita dan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Penyusunan dilakukan secara runtut agar dokumenter mampu menggambarkan aktivitas belajar anak-anak Baduy secara jelas, mulai dari kehidupan sehari-hari, interaksi dengan lingkungan, hingga proses penyampaian pengetahuan secara turun-temurun.

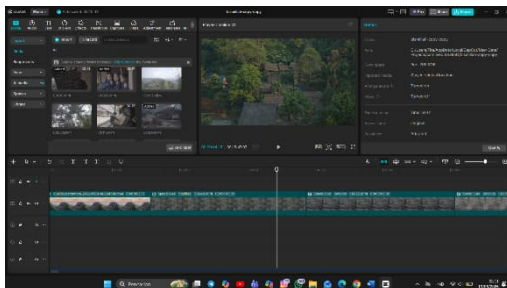
Pada tahap ini, editor juga menerapkan teknik *editing* kontinuitas untuk menjaga kesinambungan antar *shot* agar perpindahan gambar tetap terasa

natural dan mudah dipahami penonton. Untuk memperlihatkan kesinambungan gambar, diperlukan adanya pemilihan *shot* karena kesinambungan gambar berkaitan dengan *shot* yang dipilih sehingga berpengaruh terhadap penyampaian informasi yang akan disampaikan (Ashrye & Marwiyati, 2022).

Teknik *editing* kompilasi juga digunakan pada beberapa bagian dokumenter “Belajar dari Tanah Adat Baduy”, terutama dalam penyusunan *montage* aktivitas masyarakat Baduy yang dipadukan dengan *voice over*. Teknik ini memungkinkan visual bergerak dinamis mengikuti arah narasi, menciptakan kesan emosional yang lebih kuat dan mendalam bagi penonton. Visualisasi disusun secara selektif berdasarkan makna yang terkandung dalam narasi suara, bukan alur waktu kejadian, sehingga pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih terstruktur secara ide dan lebih mudah ditangkap secara intuitif (Cakra et al., 2025).

Kesinambungan visual dan keselarasan antara gambar

dengan narasi menjadi aspek penting dalam proses editing dokumenter “Belajar dari Tanah Adat Baduy” karena keduanya memengaruhi kejelasan penyampaian informasi kepada penonton. Jika sebuah karya dokumenter tidak memiliki kesinambungan gambar maupun keselarasan antara narasi dan gambar, maka pesan yang disampaikan akan sulit dipahami oleh penonton (Ashrye & Marwiyati, 2022).

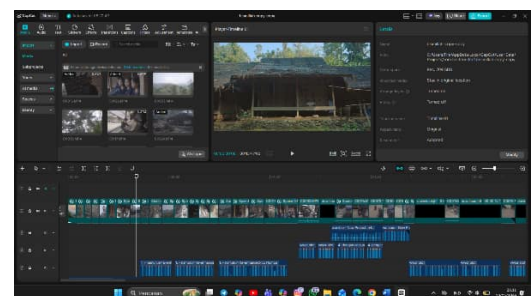


Gambar 5 Menyusun Video

f. *Cutting Video*

Berdasarkan hasil produksi menunjukkan bahwa beberapa *footage* mengalami gangguan seperti pergerakan kamera yang kurang stabil akibat kondisi medan di kawasan Baduy yang berbukit dan minim akses produksi, sehingga proses *cutting* diperlukan untuk menjaga kenyamanan visual.

Tahap *cutting* dalam dokumenter “Belajar dari Tanah Adat Baduy” dilakukan dengan memotong bagian *footage* yang tidak diperlukan, seperti pengambilan gambar yang kurang stabil, pengulangan adegan, atau bagian yang tidak mendukung cerita. *Cut* dalam teknik *editing* memiliki arti memotong beberapa bagian atau *scene* yang tidak dibutuhkan dan hanya menggunakan yang diperlukan saja (Galang et al., 2023).



Gambar 6 *Cutting Video*

Online Editing

a. *Color Grading*

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, Kondisi lingkungan di Baduy yang tidak menggunakan aliran listrik menyebabkan proses pengambilan gambar memiliki keterbatasan pencahayaan, sehingga produksi mengandalkan penggunaan alat bantu lighting

serta proses *color grading* untuk menjaga kualitas visual.

Penerapan *color grading* dalam video dilakukan untuk meningkatkan ketajaman warna, memperbaiki kualitas warna latar agar terlihat lebih natural, serta menjaga konsistensi visual antar *footage* sehingga tidak terjadi *jumping color* akibat perbedaan lokasi, ruang, cuaca, maupun pencahayaan saat proses pengambilan gambar (Putra, 2023).

Pengolahan warna dilakukan untuk memperkuat nuansa alami kawasan Baduy serta membangun suasana hangat, tenang, dan natural sesuai karakter kehidupan masyarakat adat Baduy. Pemilihan *tone* warna tersebut didasarkan pada temuan di lapangan yang menunjukkan dominasi unsur alam, pencahayaan alami, serta suasana lingkungan Baduy yang masih mempertahankan kesederhanaan dan kedekatan dengan alam.

Tahapan *color grading* diawali dengan koordinasi bersama produser dan sutradara serta analisis skenario dokumenter “Belajar dari Tanah Adat Baduy”.

Editor kemudian melakukan riset konsep visual, menentukan *color palette*, memperbaiki *exposure* dan *tone* menggunakan *basic correction*, serta menerapkan *color wheels* untuk memperkuat suasana visual. Tahap akhir dilakukan menggunakan *HSL Secondary* guna mengoreksi warna tertentu agar hasil warna terlihat lebih natural dan konsisten.



Gambar 7 *Color Grading*

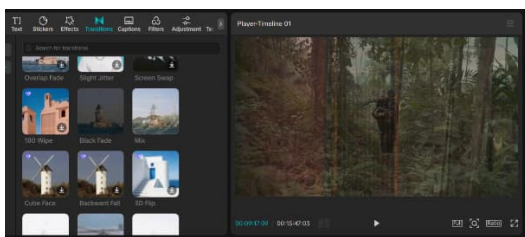
b. Penambahan Transisi

Situasi di lingkungan Baduy menunjukkan bahwa perpindahan aktivitas masyarakat Baduy berlangsung secara tenang dan natural, sehingga penggunaan transisi sederhana dipilih agar suasana dokumenter tetap terasa realistis dan tidak berlebihan.

Editor menambahkan transisi pada perpindahan antar *scene* untuk menciptakan perpindahan visual yang lebih halus. Transisi yang digunakan yaitu *fade* dan *dissolve*. Transisi *fade* pada film

dokumenter “Belajar dari Tanah Adat Baduy” digunakan untuk menandai perpindahan antarbagian cerita sehingga setiap alur dalam dokumenter dapat terpisah secara halus dan mudah dipahami penonton. *Sequence* yang dipisahkan oleh *fade* adalah mirip dengan bab pada buku atau babak pada sandiwara (Tinggi & Media, n.d.).

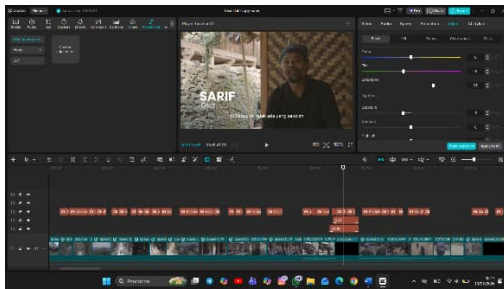
Transisi *dissolve* atau *mix* pada dokumenter “Belajar dari Tanah Adat Baduy” digunakan untuk memperhalus perpindahan antar beberapa *footage* agar alur visual terasa lebih natural dan tidak terkesan terputus secara tiba-tiba. Teknik ini dipergunakan untuk menghaluskan perpindahan *shot* atau gambar (Tinggi & Media, n.d.). Penggunaan transisi dalam dokumenter ini dibuat sederhana agar tidak mengganggu fokus penonton terhadap isi cerita dan tetap mempertahankan kesan realistis dari dokumenter.



Gambar 8 Penambahan Transisi

c. Penambahan Teks

Teks ditambahkan sebagai informasi pendukung, seperti judul dokumenter, nama narasumber, dan *subtitle*. Berdasarkan dokumentasi selama produksi, beberapa dialog dan aktivitas masyarakat Baduy menggunakan bahasa Sunda dialek Baduy sehingga penambahan *subtitle* diperlukan untuk membantu penonton memahami isi percakapan dan informasi yang disampaikan. Seluruh *subtitle* pada dokumenter “Belajar dari Tanah Adat Baduy” disusun secara sinkron dengan narasi dan ucapan agar informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan jelas oleh penonton. Hal tersebut karena *subtitle* atau terjemahan verbal teks audiovisual yang baik harus sinkron dan selaras dengan dialog atau verbal signifier yang terdapat pada suatu teks audiovisual (Ilyas & Nurhidayah, 2019). Jenis teks yang digunakan menggunakan *font system* dengan ukuran 13 pt. Penggunaan teks dibuat sederhana dan mudah dibaca agar tetap selaras dengan konsep visual dokumenter.



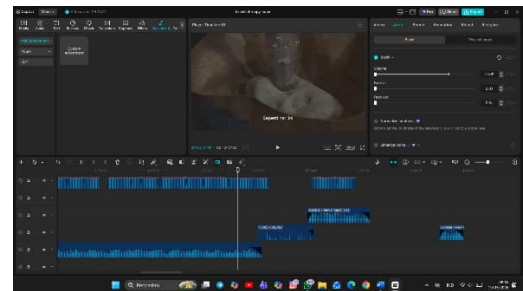
Gambar 9 Penambahan Teks

d. Penambahan *Backsound*

Pemilihan audio dilakukan berdasarkan temuan di lapangan yang menunjukkan bahwa aktivitas masyarakat Baduy didominasi oleh suara alam, langkah kaki, percakapan sederhana, dan *ambience* lingkungan yang menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat.

Editor menerapkan teknik audio *spatialization* dengan mengatur posisi dan arah suara agar memberikan kesan ruang kepada penonton. Suara *ambience* seperti memasak, langkah kaki, berladang, dan suara dibuat agar menciptakan pengalaman audio yang lebih imersif. Pemilihan *backsound* juga disesuaikan dengan nuansa budaya dan suasana alam Baduy agar mampu mendukung penyampaian pesan dokumenter tanpa menghilangkan karakter suara alami lingkungan sekitar.

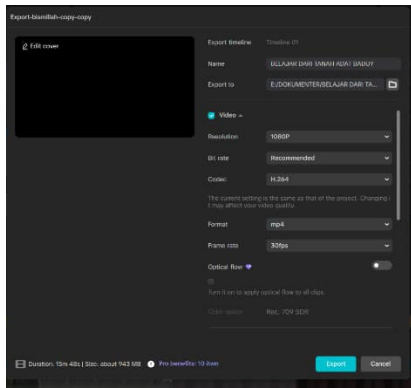
Backsound diatur dengan volume yang lebih rendah dibandingkan *voice over* agar narasi tetap terdengar jelas dan tidak tertutup oleh *backsound*. Sejalan dengan Nabila & Wahyudi (2020), level *background music* dibuat lebih kecil sehingga audio utama dapat terdengar dengan jelas karena *backsound* hanya berfungsi sebagai pendukung suasana.



Gambar 10 Penambahan *Backsound*

e. Ekspor Video

Tahap akhir dilakukan dengan mengekspor hasil *editing* ke dalam format video yang sesuai untuk publikasi. Video diekspor menggunakan resolusi 1080p dengan codec H.264, format MP4, serta *frame rate* 30 fps untuk menghasilkan kualitas visual yang jernih, ukuran file yang efisien, dan kompatibilitas yang baik pada berbagai platform pemutaran video.



Gambar 11 Ekspor Video

Penerapan Audio *Spatialization* Pada Film Dokumenter Belajar Dari Tanah Adat Baduy

Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa lingkungan Baduy memiliki karakter audio yang kuat melalui suara alam dan aktivitas masyarakat yang berlangsung secara terbuka di ruang lingkungan sekitar.

Proses pengolahan audio *spatialization* dilakukan menggunakan aplikasi BandLab. Audio *spatialization* atau audio spasial adalah sistem audio yang menciptakan pengalaman imersif. Sistem ini melibatkan manipulasi suara untuk mensimulasikan lingkungan pendengaran tiga dimensi yang memungkinkan pengguna untuk merasakan suara seolah-olah berasal dari lokasi tertentu (Justitio, 2025). Teknik ini digunakan dengan

menempatkan suara berdasarkan arah dan posisi tertentu sehingga suasana lingkungan masyarakat Baduy dapat terasa lebih hidup.

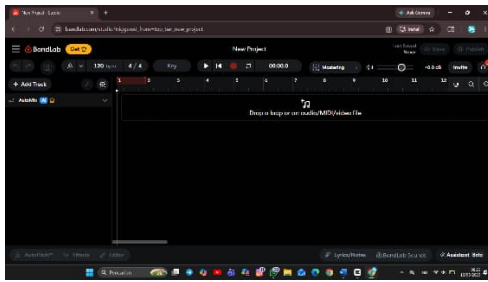
Adapun penerapan audio *spatialization* berbasis BandLab yang dilakukan oleh editor adalah sebagai berikut:

a. Menentukan Audio

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, suara-suara alam seperti langkah kaki di tanah, aktivitas memasak, menenun, dan berladang menjadi elemen audio yang paling dominan sehingga dipilih sebagai bagian utama dalam audio dokumenter. Pemilihan audio dilakukan berdasarkan kesesuaian dengan visual dan suasana yang ingin dibangun dalam film dokumenter “Belajar dari Tanah Adat Baduy”.

b. Membuat *Project* di Aplikasi BandLab

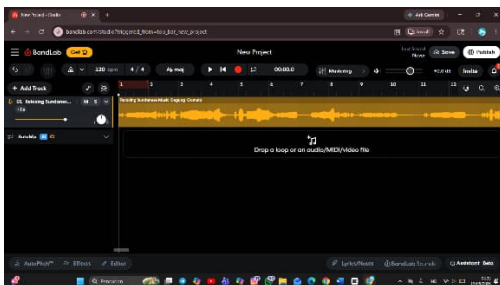
Setelah audio ditentukan, editor membuka studio dan membuat *project* baru pada aplikasi BandLab sebagai media utama pengolahan audio *spatialization*.



Gambar 12 Membuat *Project*

c. Membuat *Track*

Berdasarkan kebutuhan pengolahan audio *spatialization*, editor membuat beberapa *track* audio untuk mempermudah pengaturan arah dan posisi suara pada dokumenter. Setelah *track* dibuat, editor mengimpor audio yang akan diolah ke *timeline*.



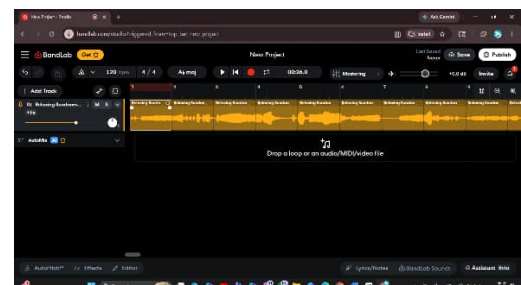
Gambar 13 Membuat *Track*

d. *Cutting* Audio

Beberapa rekaman audio selama proses produksi di lapangan memiliki *noise* lingkungan serta jeda suara yang tidak diperlukan akibat aktivitas masyarakat dan suara alam di kawasan Baduy, sehingga proses *cutting* dilakukan untuk menjaga

kejernihan dan fokus audio dokumenter.

Selain menghapus bagian audio yang tidak diperlukan, proses *cutting* juga digunakan untuk memotong audio mengikuti angka bar atau *measure* pada pengaturan tempo musik atau audio guna membentuk pola audio pada tahap *editing* selanjutnya. Bar digunakan sebagai penanda ritme dan posisi audio dalam *timeline editing* agar pengaturan *spatialization* dapat tersusun lebih teratur dan sinkron dengan visual dokumenter.

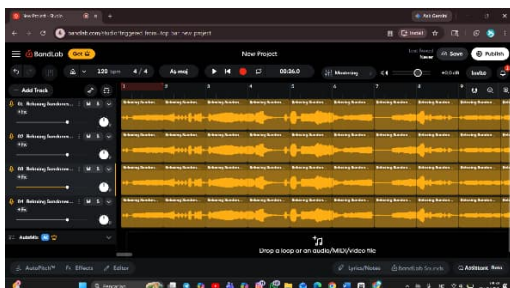


Gambar 14 *Cutting* Audio

e. Duplikat *Track*

Setelah audio dipotong dan disesuaikan berdasarkan posisi bar pada *timeline*, editor kemudian melakukan *duplicate track* hingga menjadi empat *track* audio yang sama. Proses *duplicate* ini dilakukan untuk mempermudah pengaturan audio *spatialization*, sehingga setiap *track* dapat diatur

secara berbeda sesuai arah dan posisi suara yang diinginkan.



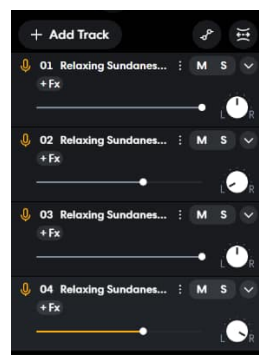
Gambar 15 Duplikat Audio

f. Mengatur *Panning* dan Volume

Hasil penelitian menunjukkan bahwa suara di lingkungan Baduy berasal dari berbagai arah sehingga pengaturan *panning* dan volume diterapkan untuk menciptakan kesan ruang yang lebih realistis. Masing-masing *track* kemudian diatur *panning* dan volumenya secara terpisah untuk menciptakan kesan suara yang datang dari berbagai arah, seperti kanan, kiri, depan, maupun belakang.

Track pertama diatur menggunakan volume penuh dengan posisi suara normal sebagai audio utama. *Track* kedua diatur dengan pengurangan volume sebesar -1.6 dB dan posisi arah suara diarahkan ke sisi kiri. Selanjutnya, *track* ketiga tetap menggunakan volume penuh dengan posisi suara normal untuk

menjaga keseimbangan audio utama. Sementara itu, *track* keempat diatur dengan volume sebesar -1.6 dB dan posisi arah suara diarahkan ke sisi kanan. Kombinasi pengaturan tersebut bertujuan menciptakan dimensi ruang pada audio sehingga suara terdengar lebih hidup dan natural saat didengarkan menggunakan *earphone* maupun speaker stereo.



Gambar 16 Pengaturan *Panning* dan Volume

g. Membuat pola *Fade in* dan *Fade Out*

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa suasana di kawasan Baduy didominasi oleh suara alam yang terdengar perlahan dan berkesinambungan. Editor membuat pola *fade in* dan *fade out* pada setiap *track* audio di *timeline* BandLab untuk menghasilkan perpindahan suara yang lebih halus.

Proses ini dilakukan dengan memainkan bagian *fade* pada ujung *waveform* audio sehingga suara dapat masuk dan menghilang secara perlahan tanpa perpindahan yang terdengar kasar atau tiba-tiba. Setiap *track* audio disusun secara bergantian dan tidak sejajar agar *pola fade* antar *track* dapat saling menyambung. Bentuk segitiga transparan pada *waveform* menunjukkan area *fade* yang diatur editor untuk menciptakan efek transisi suara. Pengaturan tersebut membuat audio terdengar bergerak secara bertahap dari satu sisi ke sisi lainnya sesuai arah *spatialization* yang telah ditentukan.



Gambar 17 Pola Audio

h. Ekspor Audio

Setelah proses pengaturan pola *fade* selesai dilakukan, audio kemudian diekspor dan disimpan dalam format WAV agar kualitas suara tetap terjaga. Format WAV dipilih karena memiliki kualitas

audio yang lebih baik dan minim kompresi sehingga hasil audio *spatialization* terdengar lebih jelas dan detail. Selain itu, format WAV juga merupakan bentuk file audio yang fleksibel untuk menyimpan berbagai kombinasi audio baik rates maupun bitrates, sehingga sangat layak digunakan untuk menyimpan dan mengarsipkan rekaman audio asli (Santoso, 2014). Audio *spatialization* yang telah diolah di BandLab kemudian dimasukkan kembali ke dalam timeline editing pada aplikasi CapCut. Audio tersebut ditempatkan sesuai dengan *scene* yang telah ditentukan.

E. Kesimpulan

Proses mekanisme teknik *editing* dalam film dokumenter “*Belajar dari Tanah Adat Baduy*” dilakukan melalui tahapan *offline editing* dan *online editing* yang saling berkaitan. Tahap *offline editing* meliputi *screening footage*, pembuatan *project*, *import file*, pemilihan *footage*, penyusunan video, dan *cutting* video untuk membangun alur cerita dokumenter secara runtut. Tahap *online editing* dilakukan melalui *color grading*, penambahan transisi, teks,

background, serta ekspor video untuk menyempurnakan kualitas visual dan audio dokumenter. Proses penyusunan video juga menerapkan teknik *editing* kontinuitas, *editing* kompilasi, serta gabungan keduanya untuk menjaga kesinambungan visual, memperkuat penyampaian narasi, dan membangun suasana dokumenter yang lebih natural serta mudah dipahami penonton.

Penerapan audio *spatialization* menggunakan BandLab dilakukan untuk menciptakan pengalaman audio yang lebih realistis dan imersif dalam film dokumenter “Belajar dari Tanah Adat Baduy”. Teknik ini diterapkan melalui tahapan menentukan audio, membuat project dan *track* audio, *cutting* audio, *duplicate* track, pengaturan *panning* dan volume, pembuatan pola *fade in* dan *fade out*, hingga ekspor audio dalam format WAV. Pengolahan audio *spatialization* menghasilkan efek arah dan ruang suara yang lebih hidup sehingga *ambience* alam, aktivitas masyarakat, dan suasana lingkungan Baduy dapat terasa lebih nyata. Penerapan teknik tersebut mampu memperkuat suasana dokumenter serta mendukung penyampaian pesan mengenai kehidupan dan sistem

pembelajaran masyarakat Baduy kepada penonton secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. F., & Manesah, D. (2025). *Penerapan Continuity Editing dalam Film Kingsman Karya Metthew Vaughn*. 526.
- Ashrye, A. I., & Marwiyati. (2022). *Kesinambungan Editing dalam Program Dokumenter “Kultur Nusantara : Panghulu Niniak Mamak” Editing Continuity in Documentary Program*. 9–17.
- Cakra, R., Permana, B., Tri, R., Pranata, H., & Hamdani, T. C. (2025). *Implementasi Teknik Compilation Editing dalam Iklan Edukasi Penggunaan Air Bersih di Perusahaan Umum Daerah Tirta Pakuan The Implementation of Compilation Editing Techniques in Educational Advertising on Clean Water Usage at Tirta Pakuan Regional Public Company*. 5(1), 1221–1229.
- Feature, V., Melangkah, B., Sejahtera, M., Sabatini, S., Agustin, H., & Dewi, R. (2025). *Penerapan Teknik Non-Linear Editing dalam Pembuatan Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*. 6(3), 643–651.
- Galang, I. K., Deva, C., Darmawan, I. D. M., & Payuyasa, I. N. (2023). *PENERAPAN EDITING CUT TO CUT DALAM FILM PERSETERUAN*. 03(01), 73–83.
- Gunawan, K. (2023). *OFFLINE VIDEO EDITOR DI SEVENCMS*.

- Hidayat, R. (2024). *KUALITAS AUDIO PADA PRODUKSI FILM DOKUMENTER “ BENDA MATI PENUH ARTI .”*
- Ilyas, R., & Nurhidayah, Y. (2019). *PENERJEMAHAN TEKS AUDIO VISUAL (SUBTITLING).* 5(2), 154–160.
- Justitio, B. G. (2025). *KONSEP AUDIO SPASIAL SEBAGAI MATERIAL DASAR KOMPOSISI MUSIK ‘AOK BAH.’*
- Nabila, U. A., Wahyudin, A., Studi, P., Teknik, M., & Produksi, S. (n.d.). *PENATAAN SUARA PADA PRODUKSI FEATURE TELEVISI “ PENGELANA NUSANTARA ” SOUND ARRANGEMENT IN THE PRODUCTION OF TELEVISION FEATURE “ PENGELANA NUSANTARA .”*
- Nuridayati, Hartanto, S., & Syafrizal, A. (2025). *Pembuatan Video Promosi Rumah Makan Angkringan Hamka Menggunakan Teknik Editing.*
- Prabowo, J., & Lukitawati, B. (2021). *Jurnal Ilmiah Komunikasi Analisis Proses Penyuntingan Film Dokumenter “ Komunikasi Risiko Belajar dari Bencana di Sulawesi Tengah ” Jurnal Ilmiah Komunikasi.* 13(03), 112–121.
- Putra, F. A. (2023). *Penerapan Color Grading dalam Proses Editing Program Dokumenter “ Doctive Persona ” The Implementation of Color Grading in the Editing Process of Documentary Program “ Doctive Persona .”* 8, 47–62.
- Riyadi, D. D., Sapriya, & Supriatna, E. (2025). *WARISAN PENGETAHUAN LELUHUR: SISTEM PEMBELAJARAN MASYARAKAT BADUY LUAR TANPA SEKOLAH FORMAL MELALUI KELUARGA DAN TRADISI.* 10.
- Santoso, S. (2014). *STEGANOGRAFI AUDIO (WAV) MENGGUNAKAN METODE LSB (LEAST SIGNIFICANT BIT).* 9(2).
- Tinggi, S., & Media, M. (n.d.). *IMPLEMENTASI ELEMEN EDITING PADA PRODUKSI FILM ANIMASI.* 3, 81–96.
- Zahra, A. N., & Hadiyanto. (2024). *Pembuatan Video Dokumenter Kesejahteraan Kelompok Rentan Lanjut Usia pada DPRD Kota Bogor (Teknik Editing).* 4(2).