

# Analysis of the Use of Editing Techniques on the Stray Kids Thunders Music Video

## Analisis Penggunaan Teknik Editing pada Music Video *Stray Kids Thunders*

Ananda Salsabila Khairi<sup>1</sup>, Hairul Amri<sup>2</sup>, Haryanzelina Bancin<sup>3</sup>, Ali Ikhwan<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

E-mail: \*<sup>1</sup>[salsabila.khairi08@gmail.com](mailto:salsabila.khairi08@gmail.com), <sup>2</sup>[hairulamri6264@gmail.com](mailto:hairulamri6264@gmail.com),  
<sup>3</sup>[anzelbancin50@gmail.com](mailto:anzelbancin50@gmail.com), <sup>4</sup>[ali\\_ikhwan@uinsu.ac.id](mailto:ali_ikhwan@uinsu.ac.id)

**Abstract** – Video is the latest communication media which is a part of electronic media in digital form. Video comes with the characteristics of a film, and video can also be integrated into the world of music, which is like being used as a music video. Korean pop (K-Pop) is a term that is no longer common for lovers of Korean pop music. K-Pop or Korean pop is music that is currently popular and originates from South Korea. The development of K-Pop music is spreading very quickly among young Indonesians. One of the popular Korean pop groups today is Stray Kids with one of their songs entitled Thunders. The purpose of this study is to find out the editing process used in the music video. This research uses a qualitative descriptive type and the method used is observation. Then the results of this research are obtained, namely that readers understand some of the terms in editing and can implement them into videos that you want to make look attractive.

**Keywords** — editing, korean pop, music video

**Abstrak** – Video ialah media komunikasi terkini yang menjadi salah satu bagian dari media elektronik berbentuk digital. Video hadir dengan karakteristik film, serta video juga dapat dipadukan kedalam dunia musik yaitu seperti digunakan sebagai musik video. *Korean pop* (K-Pop) merupakan sebutan yang sudah tak lazim lagi bagi pecinta aliran musik pop Korea. K-Pop atau *Korean pop* ialah musik yang sedang banyak digemari dan berasal dari Korea Selatan. Perkembangan musik K-Pop menyebar dengan sangat cepat di kalangan anak muda Indonesia. Salah satu grup Korea pop yang populer saat ini yaitu *Stray Kids* dengan salah satu lagunya yang berjudul *Thunders*. Tujuan penelitian ini guna untuk mengetahui proses editing yang digunakan pada music video tersebut. Penelitian ini menggunakan jenis deskriptif kualitatif serta metode yang digunakan yaitu observasi. Kemudian didapatkan hasil dari penelitian ini yaitu agar pembaca memahami beberapa istilah dalam *editing* serta dapat mengimplementasikannya ke dalam video yang ingin dibuat agar terlihat menarik.

**Kata Kunci** — editing, korean pop, musik video

### 1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi yang berkembang pesat berakibat adanya globalisasi yang menjadi faktor utama penyebab besarnya antusiasme publik terhadap *Korean Wave* di Indonesia [1]. *Korean wave* atau dikenal juga dengan *hallyu* yaitu merupakan istilah dari budaya Korea Selatan yang sedang populer dan tersebar awalnya di Asia Timur lalu menjadi populer secara global di berbagai belahan dunia, termasuk juga Indonesia [2]. *Korean wave* memasarkan kebudayaan Korea Selatan yang digabungkan dengan kebudayaan tradisional dan juga dengan kebudayaan modern saat ini melalui film, musik, gaya hidup dan juga media hiburan. *Korean wave* atau budaya Korea selatan juga meliputi berbagai kebudayaan dan berbagai industri hiburan yang lain di Korea Selatan seperti *Korean Drama* (K-Drama)

yang merupakan drama televisi dengan menyajikan macam-macam cerita yang menarik bagi penonton mulai dari politik, isu sosial, persahabatan, sampai dengan percintaan.

Menurut Profesor *Kim Hong Seok*, seorang sejarawan pada tahun 2012 mengatakan bahwa musik K-Pop (*Korean Pop*) sudah ada sejak masa *Joseon* Korea Selatan dan menemukan informasi dan serta artefak sejarah yang berkaitan dengan K-Pop. Di dalam catatan sejarah "*Samgukji Wuiji Dongijeon*", terdapat kalimat-kalimat yang berkaitan dengan perkembangan musik di masa *Joseon* ke depan, yaitu (1.) "*Namyeo Gunchuiggamu*" yang berarti berkumpulnya pria dan wanita untuk mendengar musik dan menikmati tarian. (2.) "*Sujocksangeung*" yang berarti menggerakkan kaki dan tangan secara bersamaan. (3.) "*Dapjijeong*" yang berarti gerakan dua kaki sambil berjalan di tempat [3].

Permulaan masuknya K-Pop (*Korean Pop*) terjadi karena adanya drama Korea pada tahun 2000-an yang bermunculan, salah satunya yang berjudul *Endless Love* yang ceritanya masih melekat erat sampai saat ini. Kemudian, budaya ini juga didukung dengan munculnya *boy band*, *girl band* dan berbagai penyanyi lainnya seperti *Bigbang*, *Rain*, *BoA*, dan masih banyak lainnya. Mulai tahun 2011, K-Pop menjangkau beberapa di negara Eropa dan Asia, salah satunya di Indonesia [4].

Perkembangan TI yang sangat pesat mendorong adanya perubahan perspektif sosial budaya di generasi muda yang lebih populer sebagai para milenial [5]. Saat ini, anak muda zaman sekarang telah banyak yang menyukai tren K-Pop. K-Pop atau *Korean Pop* merupakan musik yang sedang banyak digemari yang berasal dari Korea Selatan. Pada umumnya musik K-pop akan dibawakan oleh sebuah grup yang berisikan empat sampai belasan *member*. Salah satu grup *Korean Pop* yang sedang populer saat ini yaitu *Stray Kids* atau disingkat dengan SKZ. *Stray Kids* atau SKZ merupakan grup vokal pria yang berasal dari Korea Selatan dan dibentuk oleh *JYP Entertainment* pada tahun 2017. Grup *Boy Band* ini terdiri dari 8 anggota, yaitu *Bang Chan*, *Lee Know*, *Changbin*, *Hyunjin*, *Han*, *Felix*, *Seungmin*, dan *I.N*.

Budaya Korea memiliki banyak macam-macam produk mulai dari drama Film, fashion, gaya hidup serta juga lagu [6]. Perkembangan musik K-Pop menyebar dengan cepat karena tampilan visual dari musik video (MV) setiap grup K-Pop yang menarik perhatian dari penonton. Music video disuguhkan dengan penampilan dari karakter visual yang menarik hingga proses *editing* video yang membuat takjub. Dengan kemajuan teknologi jaman sekarang sudah banyak aplikasi yang bisa digunakan oleh masyarakat awam untuk pembuatan video dengan hasil yang maksimal dan memuaskan, tanpa harus mempunyai *skill* khusus dalam pengeditannya. Karena di beberapa aplikasi sudah disediakan panduan dalam pengeditan dan juga menyediakan beberapa efek yang dapat digunakan dengan mudah.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, penulis akan membahas tentang beberapa metode-metode yang digunakan dalam proses *editing Music Video* (MV) grup *Stray Kids* yang berjudul *Thunders* yang banyak menarik perhatian penonton serta beberapa editor terkenal di Indonesia, salah satunya *channel YouTube Time2one-ChandraLiow*. Penulisan ini bertujuan agar pembaca bisa memahami beberapa istilah dalam *editing* serta dapat mengaplikasikan ke dalam video yang dibuat agar terlihat menarik.

## 2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode Analisis Kualitatif Deskriptif, atau di kenal juga dengan sebutan Kualitatif Deskriptif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif (QD) umumnya dipakai dalam fenomenologi sosial [7]. Penelitian yang dilakukan pada Musik Video *Stray Kids "Thunders"* dengan media YouTube dan dokumentasi. Data dari penelitian ini adalah *scene-scene* yang terdapat penggunaan teknik *editing* di dalamnya. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah *scene-scene* dalam Musik Video *Stray Kids "Thunders"* yang berdurasi 3 menit 19 detik, dan di-*upload* pada tanggal 23 Agustus 2021 di akun *YouTube* bernama *JYP Entertainment* selaku agensi dari *boyband StrayKids*. Pengumpulan data didapatkan melalui dokumentasi dan studi pustaka yang di dapatkan seperti dari buku, jurnal, skripsi, internet serta beberapa sumber lain yang berhubungan dengan penelitian ini.

### 2.1. Editing

Tayangan *recording* adalah tayangan yang akan ditayangkan sebelum ditampilkan ke publik yang telah melalui proses terlebih dulu. Proses ini disebut proses *editing (redaction)* dan disebut juga dengan video *editing*. Pengeditan video itu sendiri ialah tentang memotong suatu gambar dan menggabungkan bagian-bagian gambar untuk membuatnya rangkaian gambar yang lengkap dan mudah dipahami. Pengeditan video digunakan untuk membuat dan menyajikan konten video apa pun termasuk film dan acara TV, iklan video, dan esai video.

*Editing* merupakan tahap dimana dilakukan proses pemilihan gambar, pemotongan dan penghubungan gambar-gambar sehingga dapat menghasilkan sebuah cerita. Secara umum pekerjaan *editing* adalah berkaitan dengan proses pasca produksi seperti *Tingling, Colour Corection, Sound, Mixing* dan juga *Cutting*. Pada buku Teori Dasar *Editing* karya Anton Mabruuri disebutkan bahwa jenis-jenis *editing* dibagi menjadi beberapa bentuk, yaitu *editing* kontinuiti, *editing* kompilasi, dan campuran keduanya antara *editing* kontinuiti dan kompilasi. Proses *editing* merupakan suatu proses dalam pembuatan suatu video. *Editing* video atau Pengeditan video adalah proses pasca produksi pembuatan video. Pengeditan video mengacu pada keterampilan merekam atau menyiarkan. Dengan kemajuan teknologi jaman sekarang sudah banyak aplikasi yang disediakan untuk digunakan oleh masyarakat awam untuk pembuatan video dengan hasil yang maksimal dan memuaskan, tanpa harus mempunyai *skill* khusus dalam pengeditannya. Karena di beberapa aplikasi disediakan panduan dalam pengaditan dan juga menyediakan beberapa efek yang dapat dengan mudah.

### 2.2. Transisi

Transisi merupakan efek animasi yang dapat membuat perpindahan dari satu video ke video lainnya menjadi lebih menarik. Pada umumnya pemakaian transisi video digunakan untuk proses penggantian tampilan antar klip vidio. Transisi pada *editing* video merupakan perpindahan antar adegan yang berfungsi untuk memberikan efek pada setiap perpindahan antara *shot, scene, dan sequence*. Transisi adalah efek yang terjadi saat dua video bertemu satu di atas yang lain. Artinya, transisi hanya dapat dibuat di tempat tertentu di mana dua video tumpang tindih. Jika hanya ada satu gambar, maka transisi tidak dapat digunakan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Teknik Transisi Fade In dan Fade Out

Penggambaran *editing* yang digunakan didalam setiap MV (musik video) tentunya sudah terlihat dari awal video. Transisi tersebut berfungsi sebagai pembatas, penghantar/penghubung, dan penyelarar antara adegan satu dengan adegan berikutnya sehingga membentuk cerita yang dapat dinikmati penonton [8]. Misalnya pada awal video dari mv *Stray Kids* yang berjudul *Thunderous* yang sudah memperlihatkan dari awal perubahan dari tampilan gambar animasi yang dilakukan. Beberapa teknik metode *editing* yang dapat dipaparkan oleh penulis.

Gambar 1. Transisi *Fade In*Gambar 2. Tampilan sesudah *Fade In*Gambar 3. Transisi *Fade Out*

Transisi *Fade In* pada Gambar 1 menampilkan gambar kabut beralih ke Gambar 2, tampilan sesudah *Fade In* yang menampilkan salah satu artis dari MV tersebut dan ditutup kembali dengan menampilkan kabut *Fade Out* pada Gambar 3.

Transisi *Fade* merupakan sebuah transisi yang mempunyai dua jenis transisi yaitu *Fade In* dan *Fade Out*. Transisi *Fade In* dan *Fade Out* umumnya digunakan dalam video untuk menunjukkan bahwa video itu akan dimulai atau akan selesai.. Itu juga bisa ditempatkan di tengah jika ada *beat* untuk adegan itu. *Fade In* yang berarti efek animasi yang semakin lama semakin muncul pada stage atau layar, digunakan untuk mengawali sebuah adegan. Sedangkan *Fade Out* adalah efek animasi yang membuat tayangan semakin lama semakin mengecil bahkan hilang, *Fade Out* digunakan untuk mengakhiri atau menutup adegan.

### 3.2. Teknik Cutting

Penulis akan menjelaskan metode atau teknik lain setelah ini, yang disebut teknik *Cutting*. Teknik *Cutting* adalah proses menggabungkan beberapa *shot* atau adegan menjadi satu kesatuan dalam pembuatan film atau video. *Cutting* biasanya digunakan untuk menyambung adegan yang terpisah menjadi satu cerita yang terhubung dengan logis dan memiliki alur yang jelas. *Cutting* diperlukan sebagai transisi untuk menyambungkan antara *shot-shot* gambar yang terpisah agar penonton tidak merasakan gambar-gambar tersebut terputus kerna pergantian satu *shot* ke *shot* lain [9]. *Cutting* digunakan untuk menghubungkan beberapa *shot* menjadi satu adegan yang terhubung secara logis dan membentuk cerita. Ada beberapa jenis *cutting* yang biasa digunakan dalam pembuatan film atau video, seperti *Jump Cut*, *Match Cut*, *Straight Cut*, *Contras Cut*, dan *Smash Cut*. Masing-masing jenis *cutting* memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda dalam pembuatan film atau video. [10].



Gambar 4. Teknik *Form Cut*

Penulis menyatakan bahwa potongan gambar yang ditampilkan pada Gambar 4 tersebut telah diubah atau diedit dengan menggunakan teknik *Form Cut*. Teknik *Form Cut* adalah teknik *cutting* yang digunakan untuk menciptakan perubahan dramatis atau perpindahan lokasi dalam sebuah adegan. Teknik ini biasanya digunakan untuk memberikan efek visual yang kuat atau menimbulkan efek terkejut pada penonton.

## 4. KESIMPULAN

Dalam tulisan ini berisikan beberapa analisis metode *editing* didalam MV K-Pop yang bisa di paparkan oleh penulis. Metode yang telah dipaparkan tentunya adalah metode umum yang bahkan sering didengar oleh masyarakat awam dan masih banyak lagi metode editing video yang belum bisa penulis jelaskan. *Editing* dalam video sangat penting sehingga video yang ditampilkan bisa lebih menarik untuk ditonton. Termasuk dalam dunia industri K-Pop juga menggunakan metode *editing* untuk menarik perhatian dari penonton, yang membuat artisnya menjadi terkenal bahkan sekaligus mempromosikan negara Korea Selatan sebagai asal K-PoP dikenal luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] [1] C. N. Maulida and A. D. Kamila, "Pengaruh K-Pop Brand Ambassador Terhadap Loyalitas Konsumen," *Kinesik*, vol. 8, no. 2, pp. 137–145, 2021, doi: 10.22487/ejk.v8i2.154.
- [2] A. R. Rinata and S. I. Dewi, "Fanatisme Penggemar Kpop Dalam Bermedia Sosial Di Instagram," *Interak. J. Ilmu Komun.*, vol. 8, no. 2, p. 13, 2019, doi: 10.14710/interaksi.8.2.13-21.

- [3] N. Mairiza and E. Nidiaanrainigmailcom, "DAMPAK BUDAYA KOREA POP ( K-POP ) TERHADAP TINGKAT MOTIVASI I . PENDAHULUAN Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa sanskerta yang berarti buddhayah , bentuk jamak dari buddhi ( budi / akal ) yang merupakan suatu hal yang berkaitan denagn budi dana kal," J. pendidikan,Bahasa,Sastra, Seni dan Budaya., vol. 2, pp. 176–191, 2022.
- [4] D. Nisrina, I. A. Widodo, I. B. Larassari, F. Rahmaji, G. Kinanthi, and H. Adi, "Studi Tentang Pengaruh Budaya Korea Pada Penggemar K-Pop Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Mencapai Gelar Sarjana Antropologi Sosial," J. Penelit. Hum., vol. 21, no. 1, pp. 78–88, 2020.
- [5] nurlaila suci rahayu rais, maik jovial dien, and albert y dien, "Kemajuan Teknologi Informasi Berdampak Pada Generalisasi Unsur Sosial Budaya Bagi Generasi Milenial," J. Mozaik, vol. 10, pp. 61–71, 2018.
- [6] I. Ri'aeni, "Pengaruh Budaya Korea (K-Pop) Terhadap Remaja Di Kota Cirebon," Communications, vol. 1, no. 1. pp. 1–25, 2019. doi: 10.21009/communications.1.1.1.
- [7] Y. Nurmalasari and R. Erdiantoro, "Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier," Quanta, vol. 4, no. 1, pp. 44–51, 2020, doi: 10.22460/q.v1i1p1-10.497.
- [8] R. A. Sugihartono, A. Rahman, F. Seni, and I. S. I. Surakarta, "Transisi videografis dalam wayang kulit," pp. 189–196.
- [9] S. Kurniaty and S. Wahyuni, "Penerapan Teknik Cutting Pada Penciptaan Film 'JUARA,'" J. Mhs. Fak. ..., pp. 427–437, 2020, [Online]. Available: <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FSD/article/view/735%0Ahttps://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FSD/article/download/735/1034>
- [10] N. Anggraini and S. Triadi, "Penerapan Teknik Editing Smash Cut Pada Penciptaan Film Jabang," J. FSD, vol. 1, no. 1, pp. 1–12, 2020.