

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENGUNAAN TEKNIK EDITING *MONTAGE* OLEH
EDITOR PADA *REALITY SHOW CAMPTITION*

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:
MUHAMMAD ILKHAM RAMADHAN
NIM. 2370405085

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penggunaan Teknik Editing Montage Oleh
Editor Pada *Reality Show Camptition*
Penulis : Muhammad Ilkham Ramadhan
NIM : 2370405085
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa,
tanggal 14/07/2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



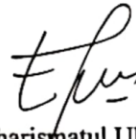
Aan Nursyam, M.Sn.
NIP. 198609302024211016

Anggota 1



Eben Ezer, S.Pd., M.I.Kom.
NIP. 198704112025211047

Anggota 2



Elok Kharismatul Ula, M.Med.Kom
NIP. 199612292025062011

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



Imanuel Ronald David Mongkau, S.E., M.M.
NIP. 197106062006041001

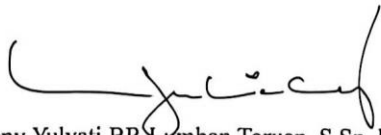
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN TEKNIK EDITING MONTAGE OLEH
EDITOR PADA REALITY SHOW "CAMPTITION"
Nama : Muhammad Ilkham Ramadhan
NIM : 2370405085
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di ..*Jakarta*.., ..*12 Juni*..2026...

Pembimbing 1



Reny Yulyati BR Lumban Toruan, S.Sn..M.Sn.
NIP. 199107312019032022

Pembimbing 2



Elok Kharismatul Ula, M.Med.Kom
NIP. 199612292025062011

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penyiaran



Putri Surya Cempaka S/ Hum., M. Si.
NIP. 199312202019032026

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Muhammad Ilkham Ramadhan
NIM	: 2370405085
Program Studi	: Penyiaran
Jurusan	: Komunikasi
Tahun Akademik	: 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Penerapan Teknik Editing Montage Oleh Editor Pada Reality Show "Camptition" adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Muhammad Ilkham Ramadhan
NIM: 2370405085

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yangbertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ilkham Ramadhan
NIM : 2370405085
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2025/2026

dem i pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non- exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Penerapan Teknik Editing Montage Oleh Editor Pada Reality Show “Camptition” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pemyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



The image shows an official red stamp of Politeknik Negeri Media Kreatif. The stamp includes the institution's name in Indonesian, a logo, and the words 'METERAL TEMPEL'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp. Below the stamp, the alphanumeric code '0ANX393216931' is visible.

Muhammad Ilkham Ramadhan
NIM: 2370405085

ABSTRAK

The rise of digital platforms like YouTube has driven the evolution of television formats from mere entertainment into competition-based educational media. In the production of the reality show "Camptition," the editor faced challenges with excessively long and linear footage resulting from real-time recording without cut instructions. This led to a monotonous pacing, a loss of dramatic tension, and disrupted narrative continuity. This study aims to explain how montage editing techniques can be applied to reconstruct slow-paced footage into a dynamic and communicative broadcast. According to Dancyger (2018), montage serves to eliminate "dead time" and compress the lengthy duration of original events into dynamic screen time. Data were gathered through observation and literature review to understand the editing requirements of digital educational programs. The author systematically applied three types of montage techniques metric, rhythmic, and tonal throughout the post-production process. Consequently, the repetitive educational footage was successfully transformed into a cohesive, fast-paced, entertaining reality show capable of delivering educational messages effectively.

Keywords: *Reality show, Competition, Post-Production, Editing Montage.*

Perkembangan platform digital seperti YouTube mendorong evolusi format tayangan televisi dari sekadar hiburan menjadi sarana edukasi berbasis kompetisi. Penulis berperan sebagai editor dalam *reality show* Camptition dan menghadapi permasalahan berupa materi visual (*footage*) yang sangat panjang dan linear akibat perekaman *real-time* tanpa instruksi *cut*, sehingga menghasilkan alur tayangan yang monoton, hilangnya ketegangan dramatik (*dramatic tension*), serta terganggunya kontinuitas naratif. Penulisan ini bertujuan menjelaskan bagaimana teknik *editing montage* dapat diterapkan editor untuk merekonstruksi *footage* yang lambat menjadi tayangan yang dinamis dan komunikatif. Dancyger (2018) menjelaskan bahwa *montage* berfungsi membuang "waktu mati" (*dead time*) dan mengubah durasi peristiwa asli yang panjang menjadi waktu layar (*screen time*) yang dinamis. Data penulisan ini dikumpulkan melalui observasi dan studi pustaka untuk memahami kebutuhan penyuntingan program edukasi digital. Penulis menerapkan tiga jenis teknik *montage* metrik, ritmik, dan tonal di sepanjang proses pascaproduksi secara sistematis, sehingga *footage* edukatif yang repetitif berhasil ditransformasi menjadi tayangan *reality show* yang utuh, beritme cepat, menghibur, dan mampu menyampaikan pesan pendidikan secara efektif.

Kata Kunci: *Reality show, Competition, Pasca Produksi, Editing Montage.*

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul **“PENGUNAAN TEKNIK EDITING MONTAGE OLEH EDITOR PADA REALITY SHOW CAMPTITION”**. Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Penyiaran, Jurusan Komunikasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Dalam proses penyusunan proposal ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Imanuel Ronald David Mongkau, M.M., Ketua Jurusan Komunikasi.
4. Irpan Riana, M. Sn., Sekretaris Jurusan Komunikasi.
5. Putri Surya Cempaka S. Hum., M. Si., selaku Koordinator Program Studi Penyiaran.
6. Elok Kharismatul Ula, M.Med.Kom., selaku Sekretaris Program Studi Penyiaran
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Kedua orang tua dan keluarga yang saya hormati dan cintai, telah memberikan perhatian, dorongan, dan semangat.
9. Tim yang telah terlibat dalam produksi Program Camptition
10. Para sahabat serta rekan-rekan Angkatan XII Program Studi Penyiaran yang telah berjuang bersama-sama selama ini.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan terbuka menerima saran dan kritik yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga

laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi pihak lain yang membutuhkan.

Jakarta, 12 Juni 2026

Muhammad Ilkham Ramadhan
NIM. 2370405085

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Editor.....	8
1. Definisi Editor	8
2. Tugas dan Tanggung Jawab Editor	10
B. Teknik <i>Montage</i>	12
1. Definisi <i>Montage</i>	12
2. Fungsi <i>Montage</i>	12
3. Jenis <i>Montage</i>	13
C. Program Yang Dibuat	16
1. YouTube	16
2. Reality Show	18
BAB III METODE PELAKSANAAN	20
A. Objek Penulisan	20
B. Teknik Pengumpulan Data.....	24
C. Ruang Lingkup.....	28
D. Referensi Program	34
E. Langkah Kerja.....	37
BAB IV PEMBAHASAN	38
A. Pra Produksi	38
B. Produksi (Tapping)	48
C. Pasca Produksi (Tapping)	51
BAB V PENUTUP	67
A. Simpulan	67
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Camptition	19
Gambar 3.2 Survei Lokasi Syuting	24
Gambar 3.3 Program Ruangguru Clash of Champions.....	33
Gambar 3.4 Program MasterChef Indonesia.....	34
Gambar 4.1 Manajemen Asset	38
Gambar 4.2 Proses Pembuatan Logo	41
Gambar 4.3 OBB Camptition.....	42
Gambar 4.4 Sinkronisasi Audio	50
Gambar 4.5 Rough Cut	51
Gambar 4.6 Montage Metrik pada Hitungan Mundur Segmen Tendang Bola	56
Gambar 4.7 Montage Ritmik pada Proses Menendang Bola	57
Gambar 4.8 Montage Tonal pada Reaksi Jawaban Segmen Tendang Bola.....	58
Gambar 4.9 Montage Ritmik pada Segmen Terowongan Rintangan	59
Gambar 4.10 Montage Ritmik pada Segmen Final Ular Tangga.....	61
Gambar 4.11 Proses Audio Mixing.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Crew Thinkland Production	22
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa.....	68
Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1.....	69
Lampiran 3. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2.....	70