

Penerapan Teknik *Non-Linear Editing* dalam Pembuatan Video Feature “Berani Melangkah Menuju Sejahtera”

Sabila Sabatini^{1*}, Herlina Agustin², Retasari Dewi³

^{1*,2,3} Universitas Padjadjaran, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

Corresponding Email: sabila21004@mail.unpad.ac.id^{1*}

Histori Artikel:

Dikirim 18 Juni 2025; *Diterima dalam bentuk revisi* 1 Juli 2025; *Diterima* 1 Agustus 2025; *Diterbitkan* 10 September 2025. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Video editor memiliki peran penting dalam membangun alur cerita dan kualitas visual dalam produksi audiovisual. Dalam pembuatan video feature “Berani Melangkah Menuju Sejahtera”, editor menerapkan teknik Non-Linear Editing (NLE) secara menyeluruh. Tujuan dari penulisan ini adalah menjelaskan penerapan teknik NLE yang mencakup proses logging, offline editing, online editing, dan rendering. Metode penciptaannya terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, dengan fokus utama pada tahapan pasca-produksi. Fokus utama analisis terletak pada fase pasca-produksi, di mana teknik NLE diterapkan secara komprehensif. Proses penyuntingan diuraikan melalui tahapan logging untuk manajemen footage yang efisien, offline editing untuk membangun struktur naratif awal, online editing untuk penyempurnaan visual dan audio dengan presisi, hingga rendering untuk finalisasi karya. Penggunaan NLE memungkinkan fleksibilitas tinggi dalam eksplorasi berbagai pilihan cut, penyelarasan visual dan audio yang kompleks, serta integrasi elemen grafis untuk mendukung alur cerita. Hasil analisis menunjukkan bahwa penulis mampu meningkatkan kualitas narasi dan estetika visual melalui penerapan teknik NLE yang terstruktur. Video feature tidak hanya menyampaikan pesan sosial, tetapi juga menciptakan pengalaman menonton, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima secara persuasif oleh audiens.

Kata Kunci: Video Feature; Video Editor; Non-Linear Editing; dan Kesehatan Mental.

Abstract

Video editor play an important role in building the storyline and visual quality of audiovisual productions. In the production of the Feature video “Berani Melangkah Menuju Sejahtera”, the editor applied non-linear Editing (NLE) techniques throughout the process. The purpose of this paper is to explain the application of NLE techniques, which include the processes of logging, offline Editing, online Editing, and rendering. The creation process consists of three main stages: pre-production, production, and post-production, with a primary focus on the post-production stage. The primary focus of the analysis is on the post-production phase, where non-linear Editing techniques are applied comprehensively. The Editing process is outlined through the stages of logging for efficient footage management, offline Editing to build the initial narrative structure, online Editing for precise visual and audio refinement, and rendering for finalizing the work. The use of NLE allows for high flexibility in exploring various cut options, complex visual and audio synchronization, and the integration of graphic elements to support the storyline. The results of the analysis showed that the author was able to enhance narrative quality and visual aesthetics through the structured application of NLE techniques. This work not only conveys a social message but also creates a viewing experience, enabling the message to be persuasively received by the audience.

Keyword: Video Feature; Video Editor; Non-Linear Editing; and Mental Health.

1. Pendahuluan

Kesehatan mental mahasiswa kini menjadi sorotan penting dalam ranah pendidikan tinggi. Masa transisi dari remaja menuju dewasa, tekanan akademik yang intens, serta tuntutan sosial yang kompleks menjadikan mahasiswa kelompok rentan terhadap gangguan psikologis seperti stres, kecemasan, dan depresi (Musslifah *et al.*, 2023). Proses pencarian jati diri dan krisis identitas turut memperburuk kondisi tersebut, mengakibatkan gangguan tidur, pola makan, hingga gangguan psikotik (Nur *et al.*, 2023). Data global menunjukkan bahwa sekitar 25% mahasiswa kedokteran, mayoritas berasal dari Asia dan Asia Timur, mengalami gejala depresi (Sheldon *et al.*, 2021). Di Indonesia, Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018 melaporkan bahwa 6,2% remaja usia 15–24 tahun rentang usia yang mencakup mayoritas mahasiswa mengalami depresi. Kondisi ini diperburuk oleh rendahnya kecenderungan mahasiswa, terutama laki-laki, untuk mencari bantuan profesional akibat stigma sosial dan norma maskulinitas yang menekankan kemandirian serta penyangkalan terhadap kerentanan emosional (Al Rivaldi, 2024; Kusumawati *et al.*, 2023; Januaristy, 2024). Selain itu, keterbatasan informasi dan akses terhadap layanan kesehatan mental, serta pendekatan komunikasi yang kurang efektif, memperlebar kesenjangan antara kebutuhan dan pemanfaatan layanan. Meskipun banyak kampus telah menyediakan fasilitas konseling seperti Pusat Penguatan Karakter dan Konseling (P2K2) Universitas Padjadjaran, data menunjukkan ketimpangan signifikan dalam tingkat pemanfaatannya: dari 712 klien sepanjang 2024, hanya 143 merupakan laki-laki, sisanya perempuan. Survei Irawan *et al.* (2023) juga menegaskan bahwa 85% mahasiswa mengetahui keberadaan layanan kesehatan mental di kampus mereka, namun tingkat pemanfaatannya tetap rendah.

Dalam era digital, pendekatan konvensional seperti poster atau pamflet terbukti tidak cukup efektif menjangkau mahasiswa laki-laki (Davis & Hadwin, 2021). Oleh karena itu, perlu pendekatan komunikasi yang lebih emosional dan kontekstual, salah satunya melalui media visual, khususnya video. Video merupakan format konten yang menggabungkan elemen visual, narasi, audio, dan musik secara sinergis untuk menyampaikan pesan secara efektif (Chandra *et al.*, 2024). Salah satu format media yang relevan adalah video *feature* bentuk produksi audiovisual yang mengangkat isu atau tema tertentu melalui narasi mendalam, wawancara, dan elemen sinematik lainnya (Mauludiah & Kabelen, 2023; Aristo & Rizkiantono, 2021). Dibandingkan dengan video berita yang cenderung informatif dan ringkas, video *feature* menawarkan ruang eksplorasi naratif yang lebih luas dan emosional. Untuk mendukung kualitas produksi video *feature*, teknik *Non-Linear Editing* (NLE) sangat krusial. Teknik ini memberikan fleksibilitas dalam penyusunan narasi melalui proses *capturing*, *logging*, *editing* audio-visual, hingga *output*, yang memungkinkan alur cerita tidak mengikuti urutan kronologis namun tetap koheren secara tematik (Febryani, 2023; Sipahutar, 2022; Salsabila, 2022). Penerapan teknik NLE dalam video *feature* tentang kesehatan mental dapat menjadi alat yang efektif untuk mengangkat kisah nyata mahasiswa yang berjuang dengan tekanan psikologis. Kisah-kisah ini tidak hanya memberikan edukasi dan empati, tetapi juga mampu menurunkan stigma serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya pemanfaatan layanan konseling yang tersedia di kampus. Video *feature* yang disusun secara strategis melalui pendekatan NLE tidak hanya berperan sebagai medium komunikasi, tetapi juga sebagai intervensi sosial yang mendukung pembentukan lingkungan kampus yang lebih inklusif dan peduli terhadap isu kesehatan mental.

2. Metode

Kegiatan penciptaan video *feature* berjudul “Berani Melangkah Menuju Sejahtera” dilaksanakan melalui tiga tahap utama: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Setiap tahap dirancang secara sistematis dengan pendekatan berbasis riset, kolaborasi tim produksi, serta penggunaan perangkat lunak profesional untuk menunjang kualitas hasil akhir. Adapun metode pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

1) Tahap Pra-Produksi

Pra-produksi mencakup seluruh kegiatan perencanaan yang bersifat konseptual maupun teknis sebelum dilaksanakannya proses pengambilan gambar. Kegiatan ini diawali dengan penentuan tema dan konsep, yaitu isu kesehatan mental mahasiswa dengan fokus pada stigma terhadap laki-laki yang mengalami gangguan psikologis. Tema ini dipilih berdasarkan urgensi sosial untuk meningkatkan kesadaran dan literasi kesehatan mental di kalangan sivitas akademik. Selanjutnya dilakukan riset awal melalui studi pustaka dan observasi lapangan. Studi pustaka melibatkan penelusuran artikel ilmiah, jurnal psikologi, dan laporan media, sementara observasi dilakukan melalui wawancara informal dengan mahasiswa dari berbagai latar belakang. Data empiris ini menjadi dasar dalam penyusunan naskah dan pembentukan sudut pandang naratif. Penulisan naskah disusun dari pengenalan masalah, testimoni pengalaman nyata, dan solusi melalui pengenalan layanan konseling. Untuk mendukung kredibilitas, narasumber dipilih secara selektif, terdiri dari mahasiswa yang memiliki pengalaman pribadi dengan gangguan mental serta profesional dari Pusat Pengembangan Karakter dan Karir (P2K2) Universitas Padjadjaran. Pemilihan lokasi dilakukan dengan mempertimbangkan aspek teknis dan simbolik, yakni Gedung P2K2, lingkungan kampus Fakultas Ilmu Komunikasi, dan kamar kos mahasiswa sebagai representasi ruang personal. *Storyboard* dan *shotlist* kemudian disusun untuk memvisualisasikan alur cerita serta memandu teknis pengambilan gambar. Tim produksi dibentuk dengan pembagian peran strategis, antara lain: penyunting video, sutradara, juru kamera, penata audio, dan pengisi audio. Pemilihan pemeran juga dilaksanakan dengan memperhatikan kemampuan dalam menyampaikan emosi secara autentik, khususnya untuk tokoh utama yang mewakili mahasiswa laki-laki dengan tekanan psikologis. Terakhir, survei vendor dan uji coba alat turut menjadi bagian integral dalam tahapan ini. Persiapan peralatan produksi dilakukan secara menyeluruh, termasuk penyewaan kamera, pencahayaan, alat perekam audio, serta perangkat pasca-produksi seperti laptop dan *hard disk* eksternal.

2) Tahap Produksi



(a) Produksi hari pertama



(b) Produksi Hari Kedua

Gambar 1. Kegiatan Dokumentasi

Produksi dilakukan selama dua hari berdasarkan jadwal teknis yang telah dirancang. Hari pertama difokuskan pada wawancara narasumber, pengambilan gambar di kamar kos, dan dokumentasi visual kampus. Hari kedua mencakup pengambilan adegan naratif di lingkungan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran dan *footage* tambahan. Teknik pengambilan gambar mencakup penggunaan berbagai sudut kamera seperti *eye level*, *high angle*, dan *over-the-shoulder*, serta variasi *shot size* untuk menciptakan dinamika visual yang mendukung narasi emosional. Kendala teknis yang muncul, seperti keterlambatan narasumber, pencahayaan malam hari yang tidak optimal, serta kesulitan stabilisasi kamera, ditangani dengan penyesuaian lapangan dan penggunaan alat bantu pencahayaan buatan. Produksi tetap berjalan sesuai target dengan fleksibilitas dalam penjadwalan dan koordinasi antar tim.

3) Tahap Pasca-Produksi

Tahap pasca-produksi berfokus pada penyuntingan *footage* menjadi sebuah karya visual yang utuh dan koheren. Proses ini mencakup pengelompokan *footage*, *editing offline* menggunakan Adobe Premiere Pro, penambahan efek dan transisi, serta penyisipan grafis informatif. *Editing* diarahkan

untuk membentuk alur emosional yang mengalir, dengan transisi halus dan tempo naratif yang konsisten. Pengolahan audio dilakukan melalui Adobe Audition untuk mereduksi *noise*, menyeimbangkan level audio, serta integrasi musik latar yang mendukung *mood* video. Pengisi audio direkam secara terpisah dengan kualitas tinggi agar terdengar jernih dan profesional untuk memperkuat pesan naratif. *Color grading* diterapkan guna menyatukan *tone* visual, mempertegas suasana emosional (redup untuk adegan tekanan emosional, hangat untuk ruang konseling), dan meningkatkan estetika keseluruhan. Kendala teknis seperti keterbatasan perangkat penyuntingan, kualitas audio yang tidak optimal, serta inkonsistensi *tone* warna antar *footage* berhasil diatasi melalui kolaborasi intensif. Revisi internal dilakukan secara menyeluruh hingga video dinyatakan siap distribusi.

4) Desain Penayangan



Gambar 2. Thumbnail Youtube

Strategi distribusi diarahkan untuk menjangkau target sasaran utama, yakni mahasiswa Universitas Padjadjaran. Video ditayangkan melalui kanal YouTube dan disebarluaskan ulang melalui akun Instagram P2K2 Unpad. Penayangan dijadwalkan pada hari kerja akhir pekan (Kamis/Jumat) pukul 19.00 – 21.00 untuk mengoptimalkan *engagement*. Strategi ini dirancang untuk memperluas jangkauan pesan kampanye serta mempromosikan keberadaan layanan konseling kampus.

3. Hasil dan Pembahasan

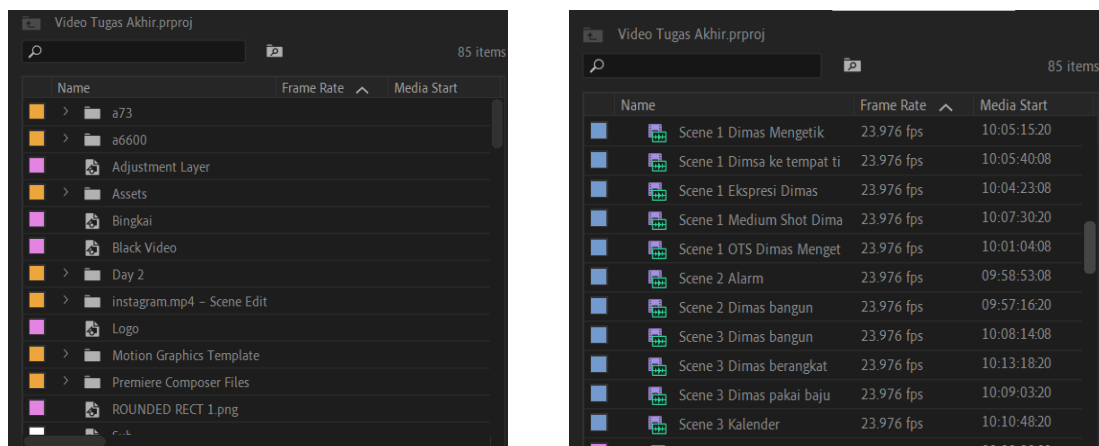
3.1 Hasil

Karya video *feature* berjudul “Berani Melangkah Menuju Sejahtera” merupakan bentuk advokasi visual yang mengangkat isu kesehatan mental mahasiswa, dengan fokus pada stigma sosial yang melekat pada laki-laki dalam mencari bantuan psikologis. Melalui pendekatan *human interes* dan profil, video ini menampilkan kisah perjalanan tokoh fiktif bernama Dimas mahasiswa tingkat akhir yang menghadapi tekanan akademik, beban keluarga, dan kecemasan pribadi menjelang penyelesaian studi. Cerita dimulai dengan penggambaran keseharian Dimas di kamar kos, memperlihatkan kondisi emosional yang tertekan dan tertutup. Tekanan bertambah ketika ia menerima pesan dari ibunya yang mendesaknya untuk segera lulus. Konflik internal ini memburuk seiring ketidakmampuannya menjalin komunikasi dengan dosen pembimbing dan menarik diri dari lingkungan sosial. Puncak cerita terjadi ketika Dimas, setelah berdialog dengan dosen wali, mengetahui layanan konseling kampus P2K2, namun masih diliputi keraguan akan stigma yang mungkin ia hadapi sebagai laki-laki. Video menampilkan transisi emosional Dimas dari perasaan cemas dan enggan, menjadi berani melangkah menuju ruang konseling. Visualisasi naratif diperkuat melalui wawancara langsung dengan mahasiswa pengguna layanan konseling, psikolog kampus, dan staf pendukung, yang memberikan konteks aktual dan perspektif profesional. Di akhir cerita, Dimas digambarkan lebih tenang, berani menyelesaikan skripsi, dan siap menghadapi sidang akhir menjadi

simbol dari keberanian untuk pulih dan mencari bantuan. Video ditutup dengan ajakan dari para narasumber untuk membuka ruang diskusi dan menghilangkan stigma terhadap kesehatan mental.

3.2 Pembahasan

Kegiatan pasca-produksi video *feature* Berani Melangkah Menuju Sejahtera dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Non-Linear Editing* (NLE). Proses ini melibatkan empat tahapan utama, yakni: *logging*, *offline editing*, *online editing*, dan *rendering*. Setiap tahap memiliki fungsi spesifik yang saling berkesinambungan dalam membentuk narasi video berdurasi 14 menit tersebut. *Logging* merupakan tahapan mendasar dalam sistem NLE yang berfungsi sebagai landasan manajemen data audiovisual secara sistematis. Praktik ini tidak hanya membantu mengelola *footage*, tetapi juga meningkatkan efisiensi dalam navigasi dan pencarian berkas video selama proses penyuntingan berlangsung. Menurut Muslim (2023), *logging* yang terstruktur mampu meningkatkan akurasi dan kecepatan kerja editor secara signifikan, terutama dalam proyek yang melibatkan banyak *footage* dan layer.



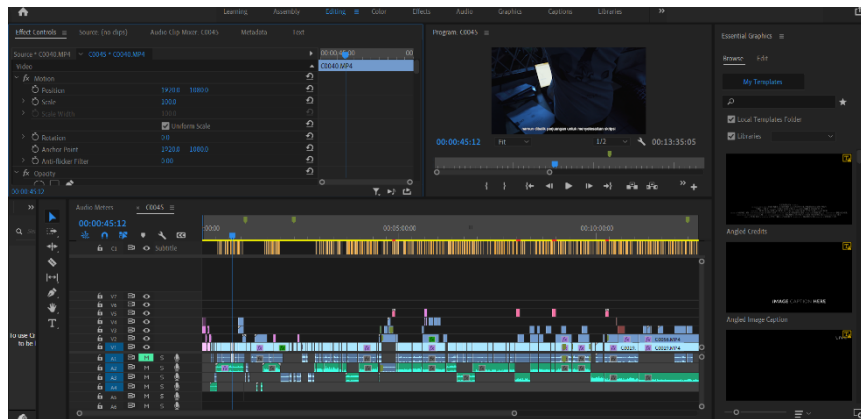
(a) Tampilan Folder Project Bin

(b) Tampilan Penamaan Berkas

Gambar 3. Manajemen Berkas Video

Dalam proyek ini, pengelompokan *footage* ke dalam folder seperti *B-roll*, *Insert*, *Ambient*, serta klasifikasi berdasarkan lokasi dan tokoh, mencerminkan penerapan prinsip *metadata-driven editing*. Sebagaimana dinyatakan Li *et al.* (2022), penggunaan hierarki dalam *project bin* mempermudah navigasi media dan mempercepat pengambilan keputusan saat penyuntingan. Di sisi lain, teknik *labeling* warna dan *marker* sebagai penanda dalam *timeline* sejalan dengan konsep visual *indexing* yang dijelaskan oleh Balqis & Gusti Aji (2025). *Marker* dengan catatan spesifik, serta pemberian *color label* pada *footage*, membantu mempertegas prioritas penyuntingan, meminimalkan kesalahan dan menjaga fokus naratif. Fleksibilitas Adobe Premiere Pro dalam menerapkan sistem ini menjadi cerminan keunggulan NLE: akses acak (*random access*), pratinjau langsung, dan pengelolaan non-destruktif terhadap media. Seperti yang dikemukakan oleh Soe (2022), keunggulan NLE seperti akses acak, pencarian cepat dan pratinjau langsung menjadikan *logging* sebagai landasan yang penting dalam memastikan alur kerja tetap teratur dan responsif terhadap perubahan selama proses penyuntingan berlangsung.

Offline editing berperan sebagai jembatan antara logika naratif dan ritme emosional visual dalam produksi video. Dalam sistem NLE, editor bekerja dengan berkas video resolusi rendah untuk menyusun struktur cerita tanpa mengganggu performa sistem, sebagaimana dijelaskan oleh Sipahutar (2022). Tahap ini memungkinkan eksplorasi bentuk naratif secara fleksibel dan non-destruktif, yang krusial dalam pengolahan isu sensitif seperti kesehatan mental.



Gambar 4. Timeline Rough Cut Dengan Label Audio & Video

Proses *assembly* kasar dan *rough cut* yang dilakukan dalam proyek ini menunjukkan strategi penyuntingan berbasis pra-konsep naratif. Salsabila (2022) , menyatakan pentingnya konsistensi antara perencanaan pra-produksi dengan hasil awal penyuntingan dalam menjaga benang merah narasi. Keputusan penyuntingan seperti penempatan testimoni, adegan percakapan, hingga klimaks pada sesi konseling, mencerminkan pendekatan struktur tiga babak (setup-konflik-resolusi). Teknik L-cut dan J-cut yang digunakan memperkuat kesinambungan emosional antar adegan. Dalam konteks produksi *feature*, Syahrul Ramadhan (2024) menyebut kedua teknik ini sebagai strategi penting untuk menciptakan keterhubungan antara elemen audio dan visual secara simultan. Dengan demikian, perpindahan visual tidak terasa tiba-tiba, tetapi tetap mempertahankan kontinuitas naratif. Pembuatan *sequence* alternatif merupakan bentuk *iterative editing* sebuah praktik profesional untuk menguji berbagai struktur narasi (Santoso, 2022). Hal ini menggarisbawahi bahwa penyuntingan bukan sekadar teknis, melainkan proses kreatif yang melibatkan eksperimen, pemilihan versi terbaik, dan penyesuaian emosi penonton dengan perjalanan tokoh utama.

Online editing adalah tahap penyempurnaan teknis yang dilakukan setelah struktur naratif dikunci (*picture lock*). Pada tahap ini, aspek visual, audio, dan elemen grafis ditata ulang dengan akurasi tinggi menggunakan *footage* beresolusi penuh (Arif, 2020). Fungsi utamanya bukan hanya estetika, tetapi juga memastikan pesan dan nuansa emosional tersampaikan secara efektif. Efek visual seperti *Warp Stabilizer* digunakan untuk mengatasi keterbatasan teknis saat produksi. Penggunaan efek ini secara selektif merupakan bentuk pengendalian kualitas (Sipahutar, 2022), agar tidak mengorbankan resolusi demi stabilitas. *Color correction* dan *grading* memainkan peran naratif penting dalam menciptakan *tone* emosional. Penggunaan warna dingin dan hangat sebagai simbol transisi psikologis tokoh memperkuat lapisan emosional visual. Penelitian oleh Nur Robbi & Prasetyaningsih (2022) menegaskan bahwa kombinasi dua *tone* warna mampu membentuk kesinambungan emosional antar adegan dan meningkatkan kedalaman narasi secara estetis.



(a) Tampilan Font Subtitle

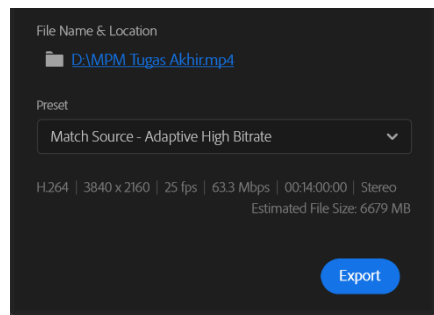


(b) Tampilan Font Judul

Gambar 5. Pemilihan Font

Penerapan elemen grafis seperti subtitle, lower third, dan title card dirancang tidak hanya fungsional, tetapi juga simbolis. Pemilihan font Arial dan Times New Roman didasarkan pada prinsip keterbacaan dan kredibilitas, sebagaimana diuraikan oleh Budiarta *et al.* (2023). Sementara itu, pemilihan font Rage Italic untuk judul utama adalah keputusan artistik untuk membedakan judul sebagai elemen emosional, bukan informatif. Warna ungu dan hijau yang digunakan dalam elemen grafis bukan pilihan estetika semata. Ungu merepresentasikan kondisi psikologis tokoh, sedangkan hijau menyimbolkan pemulihan dan ruang aman. Konsep penggunaan warna sebagai narasi visual ini sejalan dengan gagasan estetika simbolik dalam video dokumenter modern (Pranata *et al.*, 2025). Ini menunjukkan bahwa *online editing* tidak hanya soal ‘merapikan’, tetapi juga memperkuat makna tematik karya. Tahap penyempurnaan audio mencerminkan pentingnya kontrol audio dalam menjaga intensitas emosional dan keterbacaan dialog. Teknik audio *ducking* serta penggunaan efek *DeNoise* memperlihatkan pemahaman teknis editor dalam mengelola audio. Seperti dijelaskan oleh Nur Laila & Yanti (2022), kualitas audio yang bersih dan terkontrol menjadi aspek krusial dalam mempertahankan *immersive experience* penonton.

Rendering adalah fase krusial yang menandai transisi dari karya kreatif ke produk final yang siap didistribusikan. Proses ini menyatukan seluruh elemen dalam *timeline* video, audio, grafis, dan efek ke dalam satu berkas video yang utuh. Perancangannya harus dilakukan sesuai dengan standar produksi audio visual yang terukur dan diperindah dengan sentuhan desain komunikasi visual. (Wibowo, 2020).



Gambar 6. Tampilan Format Rendering

Penggunaan format YouTube 1080p Full HD menunjukkan bahwa karya ini ditujukan untuk platform distribusi digital, yang membutuhkan keseimbangan antara kualitas visual dan efisiensi ukuran berkas video. Strategi *rendering* bertahap yang dilakukan akibat keterbatasan perangkat menunjukkan pemahaman teknis penulis terhadap manajemen proyek digital. Tahapan tinjauan dan penyimpanan dalam berbagai media cadangan menunjukkan kepatuhan terhadap standar keamanan produksi, yang menjadi praktik umum dalam dunia penyiaran dan produksi profesional. *Rendering* bukan sekadar ekspor, tetapi momen konvergensi antara kreativitas, teknis, dan distribusi, yang memastikan pesan naratif sampai kepada penonton dalam format paling optimal.

4. Kesimpulan

Penerapan sistem *Non-Linear Editing* (NLE) dalam produksi video *feature* “Berani Melangkah Menuju Sejahtera” terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam menjawab kebutuhan penyuntingan yang fleksibel, efisien, dan naratif. Tujuan utama dari produksi ini, yaitu menyampaikan isu kesehatan mental mahasiswa laki-laki secara komunikatif dan emosional, dapat dicapai melalui struktur penyuntingan yang terencana dan sensitif terhadap isi pesan. Proses NLE memungkinkan editor menyusun, menata ulang, dan merevisi narasi tanpa merusak materi mentah, sehingga menciptakan ruang eksperimen kreatif yang sangat diperlukan dalam membentuk cerita yang kompleks. *Logging* yang dilakukan secara sistematis di awal proses terbukti mempercepat kerja

penyuntingan dan mempermudah navigasi *footage*, sementara tahap *offline editing* memberi ruang untuk merancang alur emosional dengan lebih presisi melalui teknik seperti L-cut, J-cut, dan pengujian urutan alternatif. Pada tahap *online editing*, penyempurnaan visual dan audio tidak hanya meningkatkan kualitas teknis video, tetapi juga memperkuat atmosfer narasi melalui *color grading*, audio *mixing*, dan grafis simbolik. Kendala teknis dalam tahap *rendering* dapat diatasi dengan strategi bertahap yang disesuaikan dengan kemampuan perangkat, tanpa mengorbankan kualitas akhir. Hasil analisis ini menegaskan bahwa editor dalam produksi berbasis NLE bukan hanya operator teknis, tetapi juga aktor naratif utama yang bertanggung jawab menjaga ritme, emosi, dan kohesi cerita.

Selain menghasilkan karya audiovisual yang komunikatif, kegiatan ini juga menjadi sarana pemberdayaan mahasiswa dalam menyuarakan isu kesehatan mental secara konstruktif. Pelibatan komunitas mahasiswa sebagai produser sekaligus distributor konten memperkuat pendekatan berbasis partisipasi. Model ini memungkinkan perluasan dampak di luar lingkungan kampus melalui distribusi di media sosial dan forum komunitas eksternal, seperti organisasi kepemudaan dan lembaga konseling remaja. Produksi video *feature* berbasis teknik NLE dapat dikembangkan sebagai metode pengabdian masyarakat berbasis media kreatif yang adaptif dan replikatif untuk isu sosial lainnya. Penguasaan terhadap cara kerja NLE dan pemahaman kontekstual terhadap isu yang diangkat menjadi fondasi utama keberhasilan dalam produksi video *feature*.

5. Daftar Pustaka

- Al Rivaldi, A. (2024). Analisis faktor penyebab stres pada mahasiswa dan dampaknya terhadap kesehatan mental. *Detector: Jurnal Inovasi Riset Ilmu Kesehatan*, 2(4), 11-18. <https://doi.org/10.55606/detector.v2i3.4378>.
- Arif, H. (2020). Proses editing program acara aneka bakat dan gaya di LPP TVRI Riau Kepri. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Aristo, N., & Rizkiantono, R. E. (2021). Perancangan serial video feature untuk mengangkat kultur motor kustom di Surabaya lewat pendekatan builder lokal Surabaya. *JURNAL SAINS DAN SENI ITS*, 10. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v10i1.60928>.
- Balqis, N., & Aji, G. G. (2025). Manajemen produksi konten media sosial pada divisi konten media baru TVRI Jawa Timur. *The Commecium*, 9(1), 458-471. <https://doi.org/10.26740/tc.v9i1.66011>.
- Chandra, U. S., Iwan Koswara, & Rinda Aunillah. (2024). Penerapan teknik framing dalam editing video feature. *Comit: Communication, Information and Technology Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.47467/comit.v2i2.3845>.
- Davis, S. K., & Hadwin, A. F. (2021). Exploring differences in psychological well-being and self-regulated learning in university student success. *Frontline Learning Research*, 9(1), 30-43. <https://doi.org/10.14786/flr.v9i1.581>.
- Febryani, A. (2023). Proses teknik non-linear editing dalam pembuatan video feature lebih dari seorang penggemar.
- Irawan, M. F., Bella, S., & Nurhijatina, H. (2023). Menghadapi tantangan kesehatan mental di kalangan mahasiswa: Solusi kolaboratif antara pendidikan dan layanan kesehatan. *Jurnal Cerdik*. <https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2023.003.02.01>.

- Kusumawati, O. I., Hamid, H., Nur, M., & Nurdin, H. (2023). Maskulinitas dan help seeking pada laki-laki yang mengalami depresi di Kota Makassar. *Jurnal Psikologi Talenta Mahasiswa*, 2(4).
- Li, W., Pan, G., Wang, C., Xing, Z., & Han, Z. (2022). From coarse to fine: Hierarchical structure-aware video summarization. *ACM Trans. Multimedia Comput. Commun. Appl.*, 18(1s). <https://doi.org/10.1145/3485472>.
- Mauludiah, F. F., & Kabelen, N. W. (2023). Video feature perpaduan budaya Candi Cetho sebagai media informasi.
- Muslim, A. S. (2023). *Peran Editor Dalam Pembuatan Film "Hit'am"* (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta).
- Musslifah, A. R., Anwariningsih, H., Cahyani, R. R., & Purnomosidi, F. (2023). Menyiapkan mental yang tangguh di masa transisi menjadi mahasiswa. *Batara Wisnu Journal: Indonesian Journal of Community Services*, 3(1). <https://doi.org/10.53363/bw.v3i1.148>.
- Nur Laila, K., & Yanti, S. M. (2022). Proses editing video konten pada Adobe Premier Pro di TV9 Nusantara Surabaya. 2(2), 2022–2023. <https://doi.org/10.55352/an-nashiha>.
- Nur Robbi, J., & Prasetyaningsih, S. (2022). Implementasi dan analisis color grading terhadap emosi penonton pada video wedding “Afra dan Septian.” *Jurnal SIMETRIS*, 13.
- Nur, H. A., Cahyanti, L., Yuliana, A. R., Fitriana, V., Pramudaningsih, I. N., Teknologi, I., Cendekia, K., & Kudus, U. (2023). Kesehatan mental mahasiswa dalam proses pembelajaran daring selama pandemi COVID-19.
- Pranata, H., Ilham, M., & Malik, H. (2025). Tipografi sebagai bentuk ekspresi visual dalam media cetak dan digital (Vol. 2, Issue 1). <http://ojs.adzkie.ac.id/index.php/jtech16>.
- Pusat Penguatan Karakter dan Konseling. (2024). *Data klien P2K2 periode Januari hingga Desember 2024*. Pusat Penguatan Karakter dan Konseling.
- Salsabila, A. (2022). Pola kerja teknik non-linear editing dalam film dokumenter bertani sehat dan menyehatkan.
- Sheldon, E., Simmonds-Buckley, M., Bone, C., Mascarenhas, T., Chan, N., Wincott, M., Gleeson, H., Sow, K., Hind, D., & Barkham, M. (2021). Prevalence and risk factors for mental health problems in university undergraduate students: A systematic review with meta-analysis. *Journal of Affective Disorders*, 287, 282–292. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jad.2021.03.054>.
- Soe, T. H. (2022). Semi-Automation in Video Editing.
- Syahrul Ramadhan, Santi Susanti, & Heru Ryanto Budiana. (2024). Penerapan teknik editing L cut dan J cut dalam video feature merangkai tradisi dan eksplorasi modern tarawangsa Sumedang. *Abstrak: Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media Dan Desain*, 1(6), 233–243. <https://doi.org/10.62383/abstrak.v1i6.392>.
- Wibowo, A. (2020). Digitalisasi dakwah di media sosial berbasis desain komunikasi visual. *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 02.