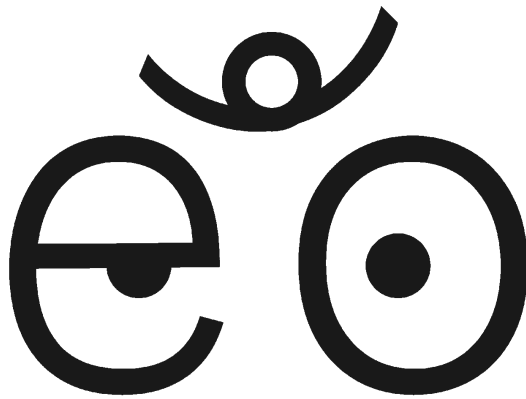


PT. MATA TERBUKA LEBAR



Eyes Wide Open Studio  
Standard Operational Procedure (SOP)

DIVISI VIDEO EDITOR



**PT. Eyes Wide Open Studio**  
Standard Operational Procedure  
(SOP)

+6281367539967  
16eyeswideopen@gmail.com  
eyeswideopen.studio Jl. Lkr.  
Luar Barat, No. 101, Rawa  
Buaya, Cengkareng, Jakarta  
Barat, DKI Jakarta, 11740

**SOP DIVISI VIDEO EDITOR**

Nomor Dokumen: -  
Mulai Berlaku : -  
Tanggal Revisi : -  
Jumlah Revisi : -  
Waktu Kerja : Senin - Sabtu

### **Latar Belakang**

---

Standard Operating Procedure (SOP) merupakan pedoman sebagai pemandu kelancaran divisi dalam mencapai tujuan perusahaan bagi para pelaksana pekerjaan dalam hal ini rekan kerja perusahaan dari divisi ilustrasi mulai dari masa probation sampai dengan supervisor divisi.

### **Tujuan**

---

Memastikan dan memandu rekan video editor dalam menggarap proyek video editing dan animasi dari brief yang diberikan perusahaan untuk memperjelas alur kerja, mengoptimalkan efisiensi dan kualitas produksi, meminimalisir terjadinya kesalahan serta dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

### **Ruang Lingkup**

---

SOP ini berlaku untuk seluruh Video Editor dan personel yang terlibat dalam proses produksi video di dalam tim kreatif, yang mengerjakan proyek motion graphics, animasi 2D/3D, rigging, dan video iklan (digital ads).

### **Penanggung Jawab**

---

Supervisor Divisi Video Editor bertanggung jawab mengawasi pelaksanaan prosedur ini.

### **Pelaksana**

---

Seluruh Staf Video Editor, Divisi Video Editor.

## Definisi

---

Project Brief	:	Dokumen yang berisi semua detail proyek, termasuk tujuan, target audiens, pesan utama, referensi visual, durasi, format output, dan deadline.
Aset	:	Semua materi digital yang dibutuhkan untuk proyek, seperti: script, storyboard, file desain ( <i>.AI</i> , <i>.PSD</i> ), logo, ilustrasi, footage video, musik, SFX, dan voice-over.
Project File	:	File kerja utama dari software editing (misal: <i>.aep</i> untuk After Effects, <i>.prproj</i> untuk Premiere Pro).
Draft	:	Versi video yang masih dalam proses pengerjaan untuk direview.
Final	:	Versi video final yang telah disetujui dan siap untuk didistribusikan.

## Alat Kerja

---

- PC/Laptop/Mac
- Keyboard
- Mouse
- Headphone (Opsional)

## Software

---

- Adobe AfterEffect 2021+
- Adobe Premiere Pro 2021+
- Adobe Photoshop CS5+
- Capcut

## Form Progress

---

Setiap harinya perusahaan melakukan tracking progress kepada rekan kerja video editor dengan mengisi link form yang dilaksanakan setiap jam 20.00 Malam – 7.00 Pagi. Yang bisa dibuka melalui link berikut: [s.id/PROGRESS-EDITOR-EWO](https://s.id/PROGRESS-EDITOR-EWO)

## BAB I PRA-PRODUKSI

### 1. Analisa Brief

Setiap brief yang diterima wajib ditinjau oleh Video Editor. Tujuannya adalah untuk memahami secara utuh permintaan klien, best practices yang sesuai, serta visi cerita berdasarkan naskah yang diberikan.

### 2. Pengumpulan File Asset

Ini adalah proses di mana Video Editor mengumpulkan semua materi mentah yang akan digunakan untuk membangun video. Tahapan yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. **Mengunduh/Menyalin:** Mengambil semua file dari sumber yang telah ditentukan, untuk video animasi file dapat di unduh di folder berikut : [Youtube Animation](#). Sedangkan untuk video editing biasanya akan diberikan oleh klien secara langsung.
- b. **Verifikasi Aset:** Memeriksa kelengkapan *file* berdasarkan *shot list* atau arahan di *brief*. Apakah semua *footage* utama, B-roll, audio, dan grafis, Ilustrasi sudah ada?
- c. **Pengecekan Teknis:** Memastikan tidak ada *file* yang *corrupt* (rusak), memiliki format yang salah, atau kualitasnya buruk (misal: audio bocor, video *lagging*, ukuran tidak standar, dan ilustrasi pixelated atau pecah).
- d. **Aset yang Dikumpulkan:** Ini biasanya mencakup, Ilustrasi (PSD), *footage* video (A-roll, B-roll), *file* audio (musik, *voice-over*, *sound effects*), aset grafis (logo, *lower thirds*, gambar), dan dokumen pendukung (naskah, *brand guidelines*).
- e. Segera setelah membuat *file project* baru (.prproj atau .aep), Video Editor wajib **langsung melakukan penyimpanan awal (Save As)** ke lokasi folder yang telah ditentukan.

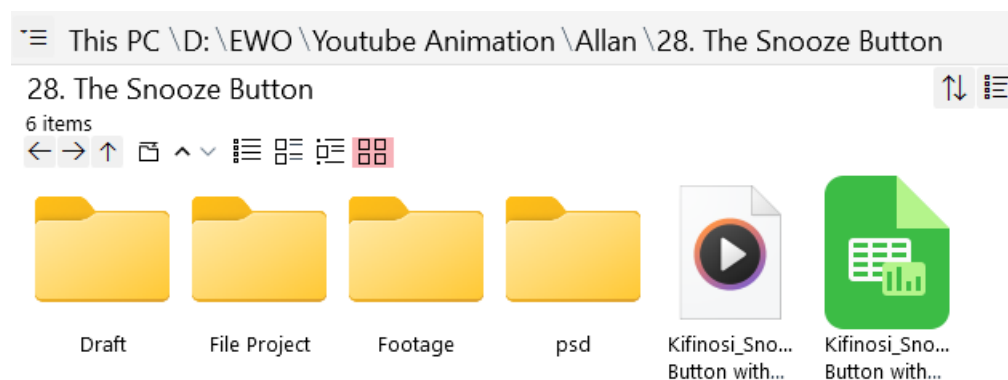
**Catatan Kritis:** Langkah ini wajib dilakukan karena fitur **Auto-Save** (Penyimpanan Otomatis) pada Premiere Pro dan After Effects **tidak akan berfungsi sebelum project** disimpan secara manual untuk pertama kalinya. Melakukan save di awal adalah langkah krusial untuk mengaktifkan perlindungan otomatis terhadap *crash* program agar tidak mengulang proyek dari awal.

### 3. Pemberian Label

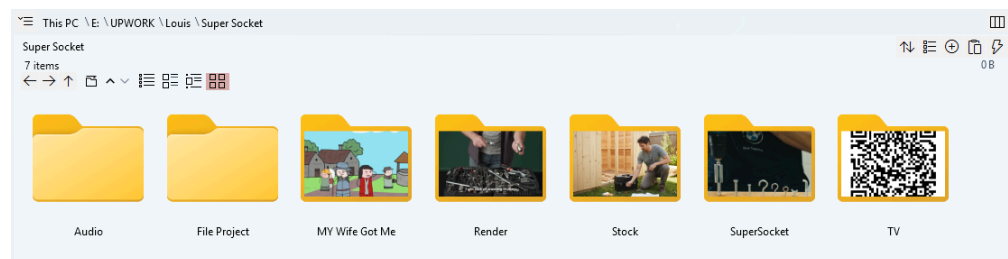
Ini adalah proses organisasi file diluar atau di dalam *software editing* (seperti Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, dan Capcut) untuk mempermudah proses kerja. "Label" di sini paling sering merujuk pada penamaan file dan folder.

- a. Penamaan dan struktur folder harus terorganisir dengan jelas. Hal ini krusial untuk memudahkan proses *editing* dan revisi, serta memastikan efisiensi saat proyek ditransfer atau dikolaborasikan dengan editor lain. Lihat gambar berikut:

- Struktur folder pada proyek animasi



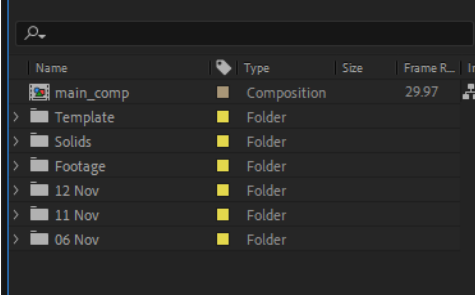
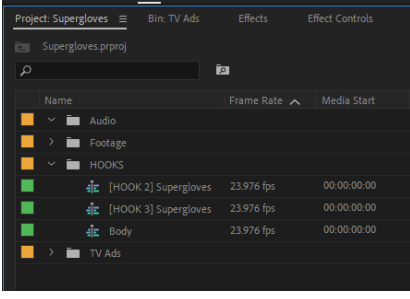
- Struktur folder pada proyek Ads



Keterangan:

- **Draft/Render**, folder untuk menyimpan file draft render.
- **File Project**, folder untuk menyimpan file aftereffect (.aep) / premiere pro (.prproj)
- **Footage/Stock**, folder untuk menyimpan file A-Roll, B-Roll dan footage tambahan yang didapatkan dari internet.
- **PSD**, merupakan folder dari tim Illustrator yang berisi file editing animasi.
- **File di luar folder/ yang selain di sebutkan diatas**, merupakan file yang umum seperti Brief, dan file yang diberikan oleh klien.

- b. Penamaan dan Struktur di dalam file *software editing*, Mempercepat editor dalam mengidentifikasi klip di *timeline* yang kompleks, terutama saat revisi atau *handover* ke editor lain. Serta mengidentifikasi versi revisi.

Animasi	Video Editing Ads
	
<p>Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>main_comp</b>, komposisi utama yang memuat semua scene dari illustrator (<i>PSD</i>).</li> <li>- <b>Template</b>, merupakan folder template animasi yang sebelumnya pernah dibuat untuk digunakan ulang.</li> <li>- <b>Solids</b>, merupakan folder yang otomatis dibuat oleh program editing berisi solid color dan adjustment layer</li> <li>- <b>Footage</b>, merupakan file <i>tambahan</i>, file grafis lainnya yang didapatkan dari internet dan tidak didapatkan/disediakan oleh illustrator.</li> <li>- <b>12 Nov, 11 Nov... dst</b>, merupakan file <i>PSD</i> yang diedit setiap tanggal editor mencicil progress.</li> </ul>	<p>Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Audio</b>, berisi audio <i>Voice over</i>, <i>sound effect</i> dan musik yang diperlukan</li> <li>- <b>Footage</b>, merupakan file A-Roll, B-Roll atau bahan mentah video lainnya</li> <li>- <b>HOOKS</b>, adalah tempat menyimpan sequence hook.</li> <li>- <b>TV Ads</b>, merupakan file yang diperlukan untuk alternatif iklan (opsional)</li> </ul>

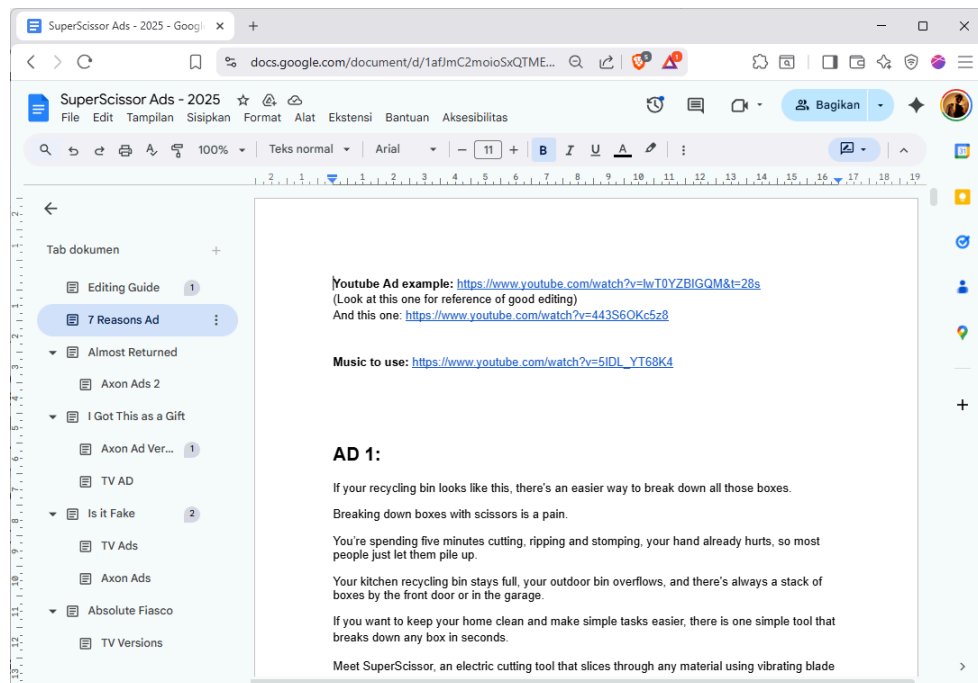
#### 4. Dimensi Proyek (Pengaturan Sequence / Komposisi)

Video Editor wajib mengkonfigurasi pengaturan *Sequence* (Premiere Pro) atau *Composition* (After Effects) secara akurat sesuai dengan spesifikasi *output* akhir yang tertera di dalam *brief*.

Pengaturan ini mencakup Dimensi (Resolusi), Aspek Rasio, dan *Frame Rate*.

a. **Aturan Prioritas (Wajib)**

- Brief adalah Acuan Utama: Selalu utamakan spesifikasi teknis yang diminta klien dalam *brief*.



Contoh Brief Video Editing Iklan dari klien

- Iklan & Media Sosial (Ads): Proyek untuk *ads* (terutama media sosial) memiliki spesifikasi yang sangat variatif. Editor wajib merujuk 100% pada *brief* untuk dimensi yang benar.

Contoh Umum:

- Vertikal (Reels/TikTok): 1080x1920 (Aspek Rasio 9:16)
- Persegi (Instagram Feed): 1080x1080 (Aspek Rasio 1:1)
- Horizontal (YouTube/Web): 1920x1080 (Aspek Rasio 16:9)

**b. Standar Internal (Default)**

Jika *brief* tidak menyebutkan spesifikasi secara rinci (dan telah dikonfirmasi ulang), standar *default* berikut akan berlaku:

- Proyek Animasi / Standar Web:
  - Dimensi: 1920x1080 (Full HD)
  - Frame Rate: 24 fps (Frames Per Second)
- Permintaan 4K (Resolusi Tinggi):
  - Jika klien secara eksplisit meminta *output* 4K, gunakan:
  - Dimensi: 3840x2160 (Ultra HD), *hanya ketika render*.
  - Frame Rate: Sesuai *brief* (umumnya 24 fps atau 30 fps)

**Catatan Penting:** Kesalahan dalam pengaturan awal proyek dimensi/frame rate) dapat menyebabkan pengerjaan ulang (*rework*) total. Lakukan verifikasi ganda pada *brief* sebelum memulai pengerjaan.



## BAB II PRODUKSI

### 1. Penyusunan Asset

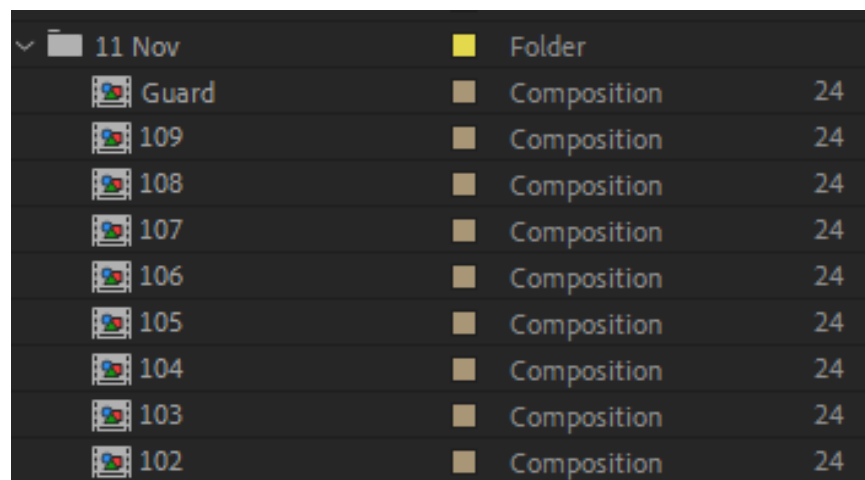
#### A. Animasi

- **Penerimaan Aset Ilustrasi (Handoff)**

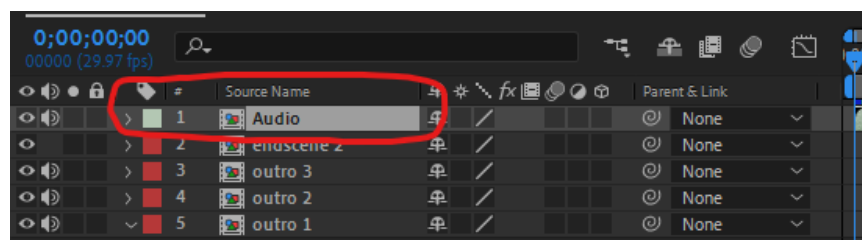
- Proses *editing* animasi bergantung pada penyelesaian *file scene* oleh Tim Illustrator.
- Tim Video Editor baru dapat memulai pekerjaan setelah semua/sebagian *scene* selesai divisualisasikan oleh Tim Illustrator.
- Video Editor wajib mengunduh seluruh aset *scene* yang relevan dari lokasi terpusat di folder berikut : [Youtube Animation](#)

- **Penyiapan Proyek & Penyusunan (Layout) di After Effects**

- Langkah kerja awal adalah mengimpor (*import*) semua *file scene* (yang sudah diunduh) dan *file Voice Over* (VO) ke dalam *project* After Effects. Kelompokkan berdasarkan tanggal folder.

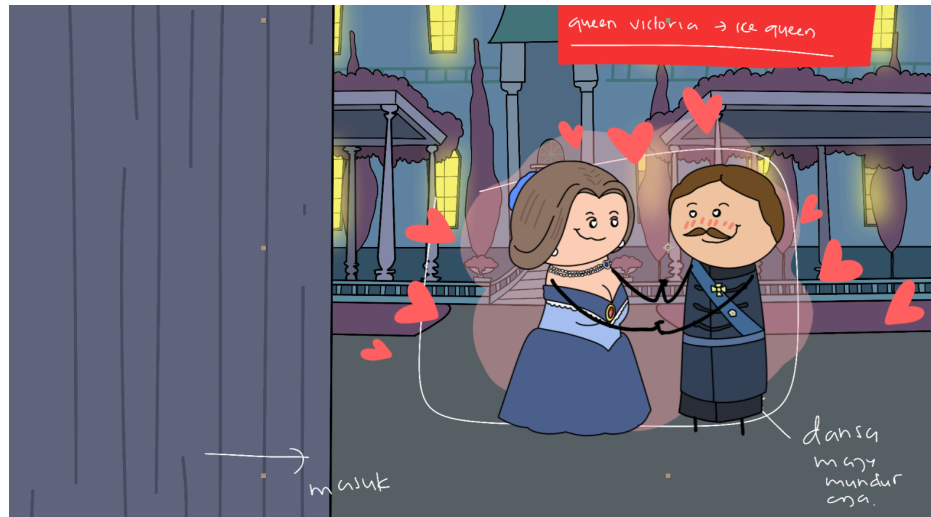


- Tempatkan *file* VO di *timeline* Komposisi Utama (main\_comp) sebagai panduan audio, dan beri nama "Audio".



- Selanjutnya, susun setiap *file scene* satu per satu di *timeline*, pastikan waktu (timing) kemunculan setiap *scene* sinkron dengan dialog yang sesuai pada *Voice Over*.

Illustrator akan memberikan note dialog awal - akhir (*lihat kotak merah kanan atas*) sebagai panduan penempatan *scene* pada *timeline*. Lihat gambar berikut:

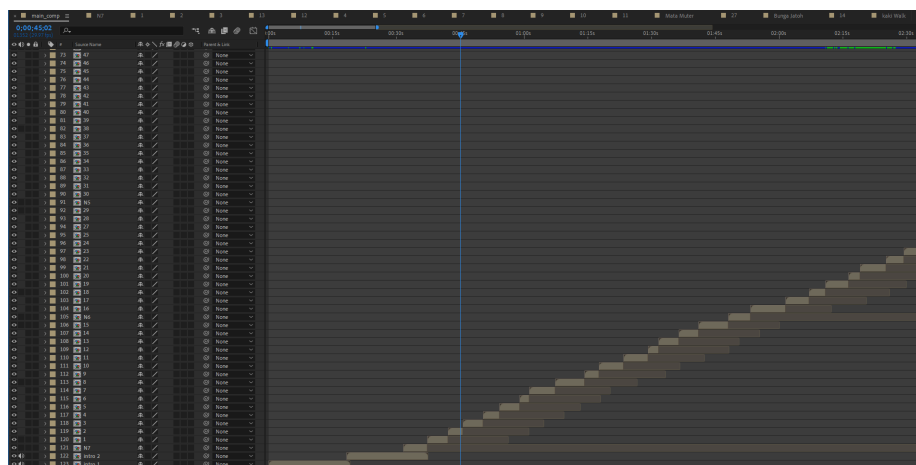


*Dialog awal*

Queen victoria - Ice Queen

*Dialog akhir*

Sehingga apabila semua *scene* sudah tersusun maka *timeline* akan berbentuk seperti berikut:

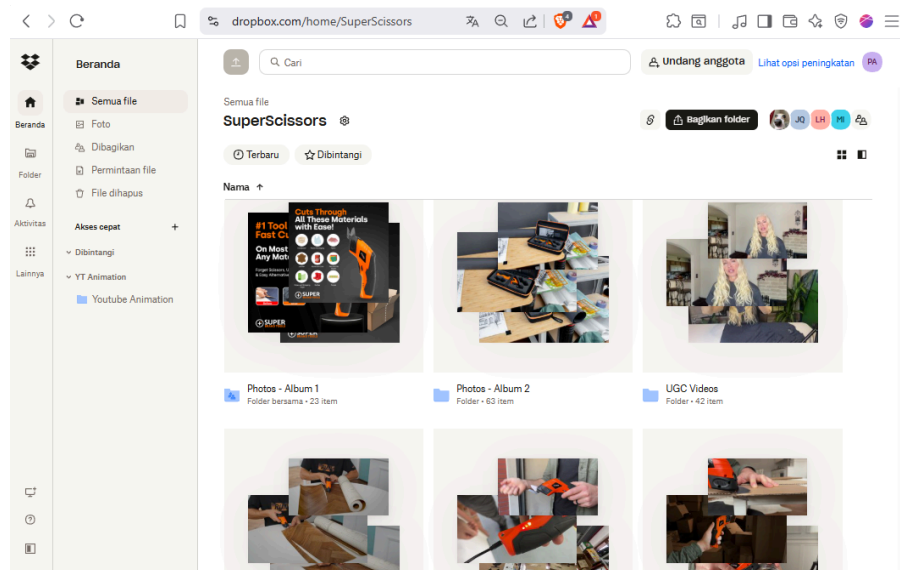


## B. Video Ads

### • Sumber Aset (Brief-Driven)

Berbeda dengan proyek animasi, alur kerja *video ads* tidak menggunakan aset dari Tim Illustrator. Editor wajib berpedoman penuh pada *brief* untuk seluruh aset yang digunakan, mencakup:

- *Footage* (A-Roll dan B-Roll)
- Aset Grafis (Logo, Teks, dll.)
- Audio (Musik, SFX, Voice Over)



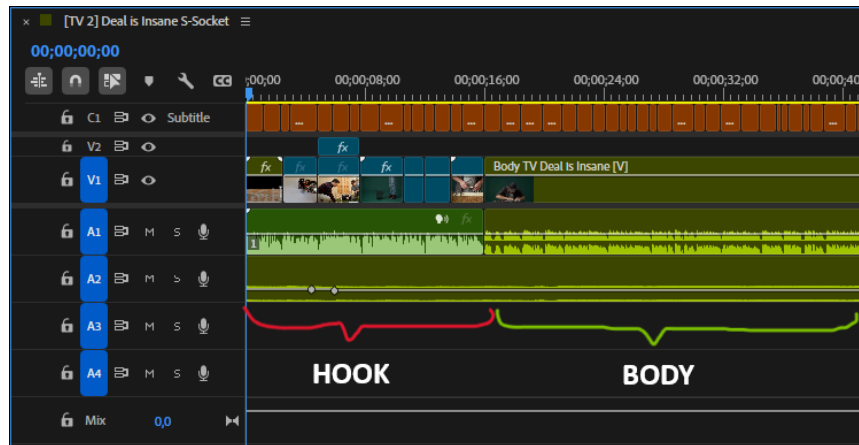
### • Struktur Editing Modular (Hooks & Body)

Jika *brief* mensyaratkan adanya beberapa alternatif *hooks* (pembuka video), Editor wajib menerapkan alur kerja modular dengan memisahkan pengerjaan antara *Body* dan *Hooks*.

- **Body:** Merupakan isi utama (inti pesan) dari iklan.
- **Hooks:** Merupakan variasi pembuka video (misal: 3-5 detik pertama) yang akan digabungkan dengan *Body*.

Struktur akhir video akan mengikuti formula:

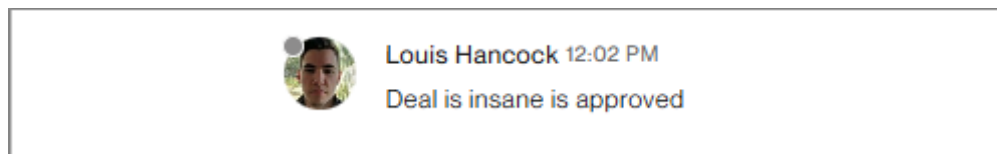
[Hook (Alternatif)] + [Body Utama].



### 3. Prioritas Persetujuan (Approval Workflow)

Untuk efisiensi proses revisi, alur persetujuan (*approval*) harus diprioritaskan.

- Editor wajib fokus menyelesaikan dan mendapatkan persetujuan (*approval*) untuk *Body* (isi utama) terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke pengerjaan *hooks*.



- Setelah *Body* dinyatakan final atau disetujui, barulah Editor melanjutkan pengerjaan untuk semua variasi *hooks* yang diminta (*Hook 1, Hook 2, Hook 3, dst.*) untuk digabungkan dengan *Body* yang sudah disetujui.

**Catatan:** Dilarang mengerjakan semua variasi *hooks* secara penuh jika *Body* utama masih berpotensi mengalami perubahan atau revisi besar.

## 2. Proses Animasi

### A. Software

Software yang digunakan adalah Adobe After Effects 2021 atau versi terbaru, ketentuan ini bertujuan untuk memastikan kompatibilitas *plugin* dan kompatibilitas file dengan software editing ketika di (*handover*) ke tim editor lain.

### B. Animation Preset

<b>Kewajiban:</b>	<b>Editor wajib</b> menggunakan <i>Animation Preset, Template</i> , yang telah disetujui secara internal.
<b>Tujuan:</b>	Penggunaan standar ini bertujuan untuk menjaga <b>konsistensi visual</b> dan <b>mempercepat alur kerja</b> ( <i>workflow</i> ).
<b>Implementasi:</b>	<p><i>Preset</i> ini harus diimplementasikan pada <b>pergerakan elemen yang berulang</b> (gerakan dasar), seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Walk Arc</li><li>• Wiggle</li><li>• Up/Down</li><li>• Pops</li><li>• Rolls/Glide</li><li>• Rotate</li><li>• Fly</li><li>• Flip</li><li>• Slides</li><li>• Scale/Pulse</li><li>• Flicker</li><li>• Fades</li></ul>
<b>Contoh preset animasi:</b>	Preset animasi dapat dilihat pada link berikut : <a href="https://s.id/AN-STD-EWO">s.id/AN-STD-EWO</a>

### C. Render Settings dan Penamaan File

Sebelum *file* animasi diserahkan, *render settings* wajib dikonfigurasi sesuai dengan standar *output* yang diminta di *brief* dan *Dimensi Proyek* (yang telah ditetapkan di bab sebelumnya).

Penamaan	YTA - [Judul Proyek].mp4
Penamaan Draft	DRAFT - YTA [Judul Proyek] Rev [x].mp4
Resolusi, framerate dan Codec	<p>Draft Render:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 640x360</li><li>• 24 fps - 30 fps</li><li>• H264</li></ul> <p>Final Render:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 1920x1080 (HD), 3840x2160 (UHD 4K)</li><li>• 24 fps - 30 fps</li><li>• H264</li></ul>
Bitrate	<p>Draft Render:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 2-4 Mbps</li></ul> <p>Final Render:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 8-15 mbps</li></ul>

### D. Sound Effects

Integrasi **efek suara (*Sound Effects/SFX*)** adalah langkah wajib dalam penyelesaian animasi. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas produksi, mendorong *engagement* penonton, dan memperkuat pengalaman audiovisual yang disajikan.

Integrasi	Semua elemen visual utama (transisi, <i>pop-up</i> , gerakan cepat) harus dilengkapi dengan <i>Sound Effects</i> yang relevan.
-----------	--

Kesesuaian	SFX yang dipilih harus <b>sinkron</b> dengan gerakan visual yang paling menonjol (Contoh: <i>whoosh</i> untuk transisi, <i>click</i> untuk tombol, atau pop-up).
Audio Level	Volume <i>Sound Effects</i> tidak boleh melebihi <b>(-9dB)</b> atau <b>(-6 dB)</b> dan harus konsisten agar tidak mengganggu <i>level Voice Over</i> (VO) atau Musik Latar.

### 3. Proses Video Editing Ads

#### A. Software

Perangkat lunak utama yang direkomendasikan untuk proyek *video ads* adalah Adobe Premiere Pro versi 2021 atau yang lebih baru. Meskipun demikian, penggunaan *software* memiliki fleksibilitas yang lebih tinggi dan dapat menggunakan aplikasi alternatif yang disetujui, seperti CapCut. Terlepas dari perangkat lunak yang dipilih, *software* tersebut wajib memenuhi kemampuan teknis dasar, yang mencakup fungsi pemotongan (*Cut-to-Cut*) dan *trimming* klip, penerapan *Visual Effects* (VFX) dan transisi, *mixing* serta *leveling* audio/musik, dan kemampuan untuk pemberian *Caption* (Teks) dan *Subtitle*.

#### B. Generating Voice Over

Jika *brief* yang diterima tidak menyertakan *file Voice Over* (VO), Editor wajib men-*generate* VO menggunakan layanan *Text-to-Speech* (TTS) yang telah disetujui (contoh: ElevenLabs). Proses *generate* VO ini wajib memenuhi standar kualitas berikut:

1. Memastikan keakuratan naskah (*script*) yang akan di-*generate*;
2. Melakukan pemilihan model suara yang tepat dan konsisten;
3. Melakukan peninjauan dan verifikasi audio secara cermat untuk memastikan intonasi terdengar natural, tidak kaku, atau menyerupai suara robot.

#### C. Penyusunan Footage

##### 1. Pedoman Utama

Proses penyusunan dan pemilihan *footage* wajib berpedoman pada Brief, Naskah (*Script*), dan *Voice Over* (VO). Setiap klip visual yang dimasukkan harus sesuai dan mendukung konteks yang diucapkan dalam narasi audio.

## 2. Kesesuaian Konteks

Editor harus fokus pada pemilihan klip yang secara visual mencerminkan isi narasi. Jika naskah membahas suatu masalah atau tantangan, *footage* harus secara visual menunjukkan masalah tersebut untuk memberikan konteks yang kuat bagi penonton.

## 3. Prinsip Editing

Editor dilarang menggunakan visual yang terlalu literal (*word-for-word*). Editor harus memilih klip yang paling efektif mendemonstrasikan maksud dari *Voice Over*.

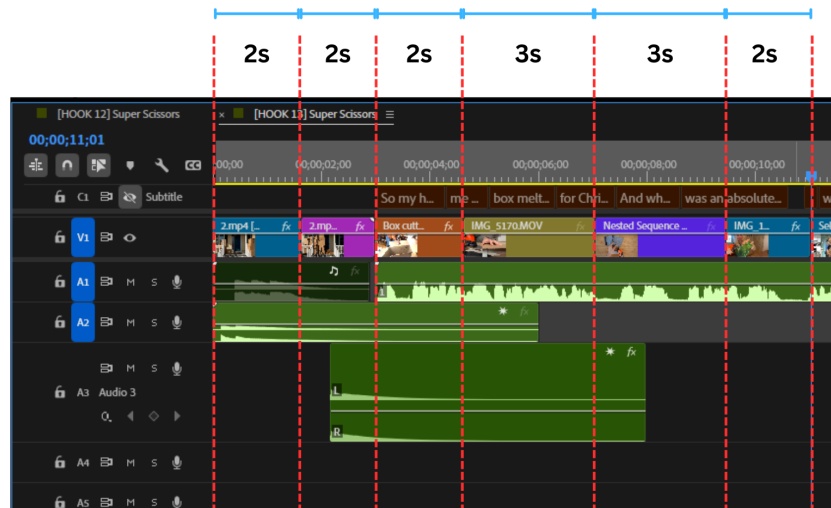
Contoh

- Jika audio mengatakan: "*memotong kotak seperti mentega*,"
- **Editor Noob** akan menampilkan *stock footage* mentega, yang mana tidak relevan dengan tujuan ads yaitu demo produk.
- **Editor Pro** akan memilih klip produk yang dimaksud dan menampilkan adegan memotong kotak secara efisien (bisa dipercepat sedikit), karena ini adalah demonstrasi produk terbaik untuk menunjukkan fungsi produk, bukan secara harfiah menampilkan 'mentega'.

## 4. Pacing Video.

Video Editor wajib menjaga retensi penonton (audiens) melalui pacing (*pengaturan irama*) yang cepat, mengingat tingkat atensi penonton sangat rendah (terutama pada iklan).





Frekuensi Pergantian Visual:	Frekuensi pergantian visual wajib tinggi. Durasi maksimal untuk setiap klip (shot) di dalam <i>timeline</i> adalah 2-3 detik. Editor harus memastikan adanya pergantian <i>angle</i> atau visual baru secara konstan untuk menjaga penonton tetap terlibat.
Efisiensi Demo:	Tingkatkan kecepatan ( <i>time-remapping</i> atau <i>time-lapse</i> ) pada klip demonstrasi atau <i>demo</i> produk. Editor harus mampu menunjukkan fungsi dan nilai produk secara efektif dalam durasi yang sesingkat mungkin.
Durasi Klip:	Pastikan setiap klip hanya mengandung informasi visual yang esensial. Hindari durasi klip yang berlebihan atau tidak memberikan nilai tambah agar tingkat atensi penonton tetap tinggi.

#### D. Render Settings dan Penamaan File

Sebelum *file* video editing diserahkan, *render settings* wajib dikonfigurasi sesuai dengan standar *output* yang diminta di *brief* dan *Dimensi Proyek* (yang telah ditetapkan di bab sebelumnya).

Penamaan	HOOK [X] - [Judul Proyek] (Dimensi).mp4
Resolusi, framerate dan Codec	Final Render: <ul style="list-style-type: none"> <li>1920x1080,</li> <li>1080x1920,</li> </ul>

	1080x1350, dan 1080x1080 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 24 fps - 30 fps</li> <li>• H264</li> </ul>
Bitrate	Final Render: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 8-15 mbps</li> </ul>

### BAB III PASCA PRODUKSI

#### 1. Kontrol Kualitas Mandiri (Self-QC)

Sebelum mengirimkan *file*, Editor wajib melakukan **Kontrol Kualitas (QC) mandiri** terhadap hasil *editing*. Editor harus memverifikasi dan segera memperbaiki semua ketidaksempurnaan (*imperfection*) teknis yang ditemukan (misal: *glitch*, *level* audio yang tidak rata, *typo*, atau ketidaksesuaian dimensi).

#### 2. Penanganan Revisi

Editor wajib menjalankan proses revisi secara cermat berdasarkan setiap umpan balik (*feedback*) yang diberikan oleh *Project Manager* maupun Klien. Setiap revisi harus dicatat dan diterapkan secara sistematis.

#### 3. Finalisasi dan Dokumentasi Proyek

Sebelum proyek ditutup, Editor harus memastikan semua *file* siap untuk arsip dan serah terima:

- **Kerapian Proyek:** Pastikan *file project* (sumber) disimpan dalam folder yang terorganisir sesuai standar *Organisasi Folder* dan *Penamaan* yang telah ditetapkan.
- **Ketertelusuran (*Traceability*):** *File output* (hasil akhir) harus diberi penamaan yang jelas dan akurat (mencakup nomor versi atau tanggal revisi) agar mudah dilacak (*traceable*) untuk kebutuhan arsip dan referensi di masa depan.

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN**

Dokumen Standar Operasional Prosedur (SOP) Divisi Video Editor PT. Eyes Wide Open Studio berfungsi sebagai pedoman kerja esensial bagi seluruh staf, mulai dari tahapan pra-produksi hingga pasca-produksi, untuk memastikan efisiensi dan kualitas dalam pengerjaan proyek animasi, *motion graphics*, dan iklan digital. Prosedur ini mewajibkan Editor untuk selalu berpedoman pada Analisa Brief dan memulai setiap proyek dengan Penyimpanan Awal untuk mengaktifkan *Auto-Save*, serta menjaga kerapian file melalui Organisasi Folder yang konsisten dan penetapan Dimensi Proyek yang akurat (default 1920x1080 24fps).

Dalam Proses Animasi, Editor harus menyinkronkan *scene* visual dengan *Voice Over* (VO) menggunakan Animation Preset standard. Sementara itu, Proses Video Editing Ads bersifat Modular (Hooks & Body) dan Prioritas Persetujuan Body sebelum mengerjakan *hooks* alternatif, dengan *pacing* video yang cepat (maksimal 2-3 detik per klip). Seluruh proses diakhiri dengan Kontrol Kualitas Mandiri (Self-QC), penanganan revisi yang sistematis, dan Finalisasi Proyek untuk dokumentasi yang rapi dan mudah dilacak.

Alur Kerja Editor

