

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF
“IMPLEMENTASI EDITING DALAM SHORT MOVIE “ARUM”
TAHUN 2025”

Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Ahli Madya (A.Md.I.Kom.) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Penyiaran Film.



Disusun Oleh :

Ilham Recha Hidayatulloh

Nim. 22045628

PROGRAM STUDI DIII PENYIARAN FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA 2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF**

**“IMPLEMENTASI EDITING DALAM SHORT MOVIE “ARUM”
TAHUN 2025”**

Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Ahli Madya (A.Md.I.Kom.) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Penyiaran Film.

DI SETUJUI OLEH :

Dosen Pembimbing



Dra. Sudaru Murti, M.Si

NIP.196012181987022001

PROGRAM STUDI DIII PENYIARAN FILM

SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI

YOGYAKARTA TAHUN 2024/2025

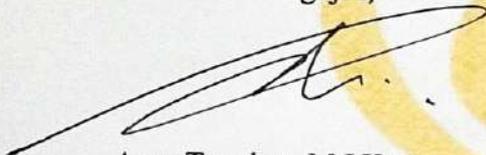
LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF “IMPLEMENTASI EDITING DALAM SHORT MOVIE “ARUM” TAHUN 2025”

Diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif dan telah dipertahankan di depan Tim Penguji Program Studi DIII Penyiaran Film, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta sebagai persyaratan memperoleh Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom) pada:

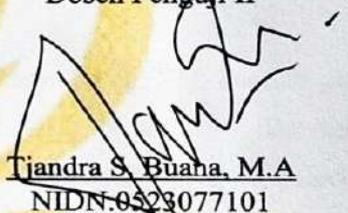
Hari : Jumat
Tanggal : 29 Agustus 2025
Pukul : 10.00
Tempat : Ruang B 1-3 STIKOM Yogyakarta

Dosen Penguji I,



Arya Tangkas, M.I.Kom
NIDN.0520118702

Dosen Penguji II



Tjandra S. Buana, M.A
NIDN.0523077101

Dosen Pembimbing dan Penguji III



Dra. Sudaru Murti, M.Si
NIP.19601218987022001

Mengetahui

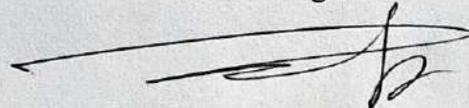
Ketua STIKOM Yogyakarta



Hardoyo, S.Sos, M.A
NIDN.0516047201

Mengesahkan

Kaprodi D3 Penyiaran
Broadcasting Film



Arya Tangkas, M.I.kom
NIDN.0520118702

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Ilham Recha Hidayatulloh
NIM : 22045628
Judul Laporan : "Implementasi Editing Dalam Short Movie Arum Tahun 2025".

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya Tulis yang saya buat ini bersifat orisinal, murni karya saya, merupakan deskripsi hasil kerja keras saya selama proses pra produksi hingga pasca produksi pembuatan short movie "Arum".
2. Karya Tulis ini bukan plagiasi (*copy paste*) karya orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah.
3. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademis yang secara sah dan dapat dibuktikan dengan dokumen-dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM Yogyakarta, maka bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi, yang kemudian secara luas akan dipublikasikan oleh STIKOM Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 25 Agustus 2025
Yang membuat Pernyataan


METERAL TEMPEL
0578DANX006508478 dayatulloh
nim. 22045628

HALAMAN MOTTO, KESAN & PESAN

MOTTO HIDUP

“Cobalah Hal Baru, Karena Ilmu Itu Sangat Bermangfaat Dimasa Depan”

KESAN

"Aku ingin mengucapkan permintaan maaf kepada semua orang yang aku kenal dan aku temui. Terutama untuk kamu, yang selalu suport, doa dan mendukungku dari jauh tanpa henti, selalu mengingatkan dalam hal apapun. Saat aku dalam keadaan jatuh kamu selalu ada disisiku"

PESAN

"Cobalah hal baru, karena setiap pengetahuan yang kita peroleh hari ini akan menjadi bekal berharga di masa depan. Ilmu tidak pernah sia-sia, sekecil apapun, ia akan bermanfaat ketika saatnya tiba."

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif dengan judul “*Implementasi Editing Dalam Short Movie Arum Tahun 2025*”. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Diploma III Penyiaran Broadcasting Film di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.

Saya menyadari bahwa penyusunan laporan ini tidak akan terlaksana tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, saya ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya Bapak Sukirman & Ibuk Ermiyati tercinta, yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta menjadi sumber semangat terbesar dalam penyelesaian karya ini.
2. Ibu dosen pembimbing Ibu Dra. Sudaru Murti, M.Si yang telah dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan laporan.
3. Sahabat-sahabat dan rekan-rekan seperjuangan, yang selalu memberikan dukungan, bantuan, serta semangat di setiap tahap pengerjaan karya ini.
4. Seluruh pihak yang terlibat dalam proses produksi short movie *Arum*, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang telah berkontribusi besar sehingga karya ini dapat terwujud.
5. Semua pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, namun telah membantu baik dalam bentuk pemikiran, tenaga, maupun doa.

Saya menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat saya harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Besar harapan saya, laporan ini dapat memberikan manfaat, khususnya bagi pembaca yang ingin memahami pentingnya peran editing dalam sebuah karya film pendek.

Yogyakarta, 25 Agustus 2025



Ilham Recha Hidayatulloh

NIM : 21055537

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iv
HALAMAN MOTTO, KESAN & PESAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	1
BAB I	
PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Laporan.....	4
1.4 Manfaat Laporan.....	5
1.5 Ruang Lingkup	6
1.6.Teknik Pengumpulan Data.....	7
1.7 Teknik Analisis Data	7
BAB II	
KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Penegasan Judul.....	9
2.2 Film.....	9
2.1.1 Jenis-Jenis film.....	11
2.1.2 Fungsi dan Peran Film.....	16
2.2 Implementasi	17
2.2.1 Implementasi Editor	18
2.2.2 Editor sebagai Pelaksana Implementasi Kreatif	19
2.3 Editing.....	20
2.4 Kerangka Berpikir.....	26
BAB III	
GAMBARAN UMUM	28
3.1 Profil Production House	28
3.2 Tim Produksi Tugas Akhir	28
3.3 Desain Produksi.....	32
3.3.1 Sinopsis Cerita	33
3.3.2 Tema dan Pendekatan Visual	33
3.3.3 Konsep Penyutradaraan	34

3.3.4 Karakterisasi	34
3.4 Konsep Short Movie Arum.....	36
3.4.1 Konsep Visual.....	36
3.4.2 Konsep Sound Design	37
3.4.4 Konsep Editing.....	38
3.4.5 Referensi Artistik	39
BAB IV	
PEMBAHASAN.....	42
4.1 Tentang Editor “Arum”	42
4.1.1 Tugas dan Tanggung Jawab Editor.....	42
4.1.2 Kontribusi terhadap short movie “Arum”	44
4.2 Teknik Editing Short Movie “Arum”	45
4.2.1 Memilah dan Memasukkan Gambar (Image Selection & Insert)	45
4.2.2 Cut.....	47
4.2.3 Insert dan Close-up Detail	48
4.2.4 Transisi dan Continuity Editing.....	50
4.2.5 L-cut / J-cut.....	51
4.2.6 Penyisipan Suara di Bagian Tengah (Audio Integration)	53
4.2.7 Tonal dan Metric Montage.....	54
4.2.8 Color Grading dan Pengaturan Visual.....	55
4.2.9 Digital Non-Linear Editing (NLE)	57
4.3 Peimplementasian Dalam Short Movie "Arum"	58
4.3.1 Scene 1 - INT. DAPUR DAY	58
4.3.2 Scene 2: EXT. HALAMAN RUMAH DAY	60
4.3.3 Scene 3 – INT. KAMAR ARUM – DAY	61
4.3.4 Scene 4: EXT. COFFEE STREET – DAY (SORE).....	63
4.3.5 Scene 5 : INT. RUANG TENGAH – NIGHT	64
4.3.6 Scene 6: INT. DAPUR RUMAH – NIGHT	65
4.3.7 Scene 7: INT. KAMAR ARUM & 7A – INT. DAPUR – DAY	67
4.3.8 Scene 8: INT. KAMAR MBAH SARI – DAY	68
4.3.9 Scene 9: EXT. HALAMAN RUMAH – DAY	70
4.3.10 Scene 10: EXT. COFFEE STREET – DAY.....	71
4.4 Peran Editor Dalam Short Movie “Arum”	72
4.4.1 Menyampaikan Emosi Karakter	73
Membangun Ritme dan Tempo Adegan	73
4.4.2 Menekankan Symbolisme dan Narasi Visual.....	74
4.4.3 Menciptakan Transisi dan Kontinuitas Cerita	74
4.4.4 Mengatur Suara dan Audio	75
4.4.5 Memperkuat Visual dan Warna	75
4.4.6 Memfasilitasi Pembelajaran Naratif	76
4.5 Permasalahan dan Penyelesaian dalam Short Movie Arum	77

4.5.1 Kesulitan Menggabungkan Gambar karena Kontinuitas Berbeda.....	77
4.5.2 Pemilihan Shot dan Close-Up yang Tepat	77
4.5.3 Pengaturan Tempo dan Ritme Adegan.....	77
4.5.4 Pengolahan Audio dan Dialog.....	78
4.5.5 Color Grading dan Visual Konsistensi.....	78
4.5.6 Menonjolkan Simbol dan Pesan Cerita.....	78
BAB V	
PENUTUP	79
5.1 Kesimpulan.....	79
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Nama Tim Produksi.....	31
-----------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	27
Gambar 3. 1 Logo Persatu Film	28
Gambar 3. 2 User Produser.....	29
Gambar 3. 3 User Lighting	29
Gambar 3. 4 User Penata Artistik.....	29
Gambar 3. 5 User Sound Recordist	30
Gambar 3. 6 User Editor.....	30
Gambar 3. 7 Short Movie Arum.....	32
Gambar 3. 8 Talent Arum.....	34
Gambar 3. 9 Talent Si Mbah	35
Gambar 3. 10 Poster How to Make Millions Before Grandma Dies.....	40
Gambar 3. 11 Visual storytelling bergaya naturalistik.....	40
Gambar 3. 12 Pontoh Pendekatan Sinematik Kontemporer	41
Gambar 4.1 contoh proses memilah gambar	46
Gambar 4.2 contoh proses tahap Cut.....	47
Gambar 4.3 contoh proses Insert dan Close-up Detail	49
Gambar 4.4 contoh proses Transisi dan Continuity Editing	50
Gambar 4.5 contoh proses Transisi dan Continuity Editing	51
Gambar 4.6 Contoh Proses Tahap audio integration	53
Gambar 4.7 Contoh Proses yang menggabungkan beberapa shot	54
Gambar 4.8 Contoh Proses Color grading	56

ABSTRAK

Berangkat dari pentingnya proses editing dalam produksi film pendek sebagai sarana penyampaian pesan, emosi, dan makna visual kepada penonton. Rumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana implementasi teknik editing dilakukan dalam Short Movie “Arum” sehingga mampu mendukung alur cerita dan nilai budaya yang ingin ditampilkan. Tujuan laporan ini adalah untuk menjelaskan peran editing dalam membangun narasi, estetika visual, serta menghadirkan makna melalui pengolahan gambar dan suara. Metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi langsung terhadap proses editing, pengalaman penulis yang merasakan serta terlibat dalam proses tersebut, dan dokumentasi hasil kerja yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil temuan menunjukkan bahwa proses editing dalam “Arum” tidak hanya sebatas penyusunan gambar, tetapi juga melibatkan pemilihan shot yang efektif, pengaturan ritme, serta integrasi visual dan audio untuk memperkuat emosi. Editor berperan sebagai penghubung pesan visual yang mampu menghadirkan kontras antara tradisi dan modernitas, menonjolkan kehangatan hubungan tokoh, serta mendukung penerimaan nilai budaya oleh karakter utama. Kesimpulannya, implementasi editing dalam Short Movie “Arum” berhasil memberikan kontribusi signifikan terhadap keberhasilan penyampaian pesan film. Editing mampu memperkuat narasi, menyatukan unsur teknis dan artistik, serta menghasilkan pengalaman menonton yang lebih bermakna.

Kata Kunci: Editor, Film Pendek, Implementasi

ABSTRACT

Starting from the importance of the editing process in short film production as a medium for conveying messages, emotions, and visual meaning to the audience. The problems raised in this report are how the implementation of editing techniques is carried out in the Short Movie “Arum” so that it can support the storyline and the cultural values to be presented. The purpose of this report is to explain the role of editing in building narrative, visual aesthetics, and delivering meaning through the processing of images and sound. The method used in preparing this report includes data collection techniques such as direct observation of the editing process, the writer’s personal experience of feeling and being directly involved in the process, and documentation of the work results, which cover data reduction, data display, and drawing conclusions. The findings show that the editing process in “Arum” is not only limited to arranging images, but also involves selecting effective shots, setting the rhythm, and integrating visuals and audio to strengthen emotions. The editor plays a role as a visual messenger who is able to present the contrast between tradition and modernity, highlight the warmth of character relationships, and support the acceptance of cultural values by the main character. In conclusion, the implementation of editing in the Short Movie “Arum” successfully makes a significant contribution to the effectiveness of the film’s message delivery. Editing strengthens the narrative, unites technical and artistic aspects, and creates a more meaningful viewing experience.

Keywords: Editor, Short Film, Implementation

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri kreatif, khususnya di bidang perfilman, telah mengalami pertumbuhan yang sangat pesat dalam beberapa dekade terakhir. Kemajuan teknologi digital, kemudahan akses terhadap perangkat produksi, serta meningkatnya minat masyarakat terhadap konten visual telah mendorong lahirnya berbagai bentuk karya sinema, mulai dari film panjang hingga film pendek dan konten eksperimental. Di tengah derasnya arus produksi ini, kualitas teknis dan artistik sebuah film menjadi aspek utama yang menentukan daya saing dan penerimaan audiens. Salah satu elemen paling penting dalam proses tersebut adalah editing atau penyuntingan gambar dan suara, yang sering disebut sebagai “tangan kedua sutradara” dalam menyusun alur dan emosi cerita.

Editing dalam dunia perfilman tidak hanya dipahami sebagai proses teknis menyusun potongan-potongan video ke dalam urutan tertentu. Lebih dari itu, editing adalah tahap artistik dan naratif yang berfungsi sebagai jembatan antara visi kreatif pembuat film dan pengalaman penonton. Melalui proses ini, cerita yang awalnya hanya berupa naskah dan potongan gambar mentah dapat dirangkai menjadi narasi yang utuh, dinamis, dan mampu menyentuh emosi audiens. Pemilihan ritme, durasi adegan, jenis transisi, pengaturan kontinuitas visual, serta penempatan efek suara adalah beberapa aspek penting yang menentukan keberhasilan sebuah penyuntingan film.

Dalam konteks film pendek, peran editing menjadi jauh lebih strategis dan menantang. Durasi yang terbatas menuntut para pembuat film untuk menyampaikan cerita secara efisien, tanpa kehilangan kekuatan naratif maupun kedalaman emosi. Di sinilah peran editor menjadi sangat sentral, karena ia harus mampu menyampaikan pesan cerita secara padat, jelas, dan tetap memikat. Setiap detik dalam film pendek harus dimanfaatkan secara maksimal untuk memperkuat makna, membangun suasana, dan menciptakan koneksi emosional antara cerita dan penonton.

Short movie “*Arum*” (2025) merupakan salah satu contoh karya fiksi audio visual yang dikembangkan sebagai bentuk implementasi pembelajaran dan ekspresi kreatif dalam bidang penyiaran dan produksi film. Film ini tidak hanya dibuat sebagai tugas produksi semata,

melainkan juga sebagai media untuk mengeksplorasi kekuatan sinematik dari proses editing. Mengangkat tema emosional yang kuat, short movie “*Arum*” menyajikan narasi yang lebih banyak mengandalkan atmosfer visual, tempo naratif, dan penyusunan ritme cerita daripada dialog verbal. Dengan kata lain, short movie ini sangat mengandalkan bahasa gambar dan suara, sehingga editing menjadi fondasi utama dalam menyampaikan makna kepada penonton.

Dalam proses penyuntingannya, berbagai teknik editing diterapkan secara sadar dan terstruktur untuk mendukung visi cerita. Di antaranya adalah continuity editing untuk menjaga kelancaran narasi, montage untuk mempercepat alur waktu atau menekankan perkembangan karakter, serta match cut dan jump cut yang digunakan untuk menciptakan transisi visual yang menarik. Selain itu, penggunaan transisi halus maupun abrupt (tajam) membantu dalam membentuk ritme dan intensitas emosional antar adegan. Aspek color grading juga mendapat perhatian khusus dalam film ini, digunakan untuk membangun suasana dan memperkuat kontras emosional antar momen. Di sisi audio, musik latar, efek suara, dan pengaturan dinamika suara menjadi elemen penting dalam membangun atmosfer cerita yang lebih hidup dan immersif.

Semua tahapan tersebut tidak hanya membutuhkan keahlian teknis dalam pengoperasian perangkat lunak editing, tetapi juga pemahaman estetika sinematik yang mendalam. Editor tidak cukup hanya tahu bagaimana menggabungkan gambar, tetapi juga harus memahami bagaimana gambar tersebut bekerja secara psikologis dan emosional terhadap penonton. Implementasi editing dalam film “*Arum*” (2025) merupakan contoh nyata bagaimana keputusan-keputusan penyuntingan dapat membentuk makna cerita, mengatur dinamika visual, dan membangun pengalaman sinematik yang utuh.

Melalui laporan ini, penulis berusaha memaparkan secara sistematis bagaimana proses editing diterapkan dalam pembuatan short movie “*Arum*” (2025). Laporan ini juga bertujuan untuk merefleksikan keputusan-keputusan editing yang diambil selama produksi, serta menjelaskan pertimbangan artistik dan teknis di baliknya. Di samping itu, laporan ini diharapkan dapat memberikan wawasan tambahan bagi pembaca mengenai pentingnya peran editor dalam dunia perfilman, khususnya dalam proyek short movie yang menuntut efisiensi dan ketepatan dalam menyampaikan cerita. Dengan menyusun laporan ini, penulis juga bermaksud mendokumentasikan sebagai dokumentasi proses kreatif dan bentuk pertanggungjawaban karya, sekaligus menjadi referensi pembelajaran di bidang editing short movie.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam laporan ini dapat disusun sebagai berikut:

1. Bagaimana proses implementasi editing dilakukan dalam produksi short movie “*Arum*” (2025)?
2. Teknik editing apa saja yang digunakan dalam short movie “*Arum*” dan bagaimana penerapannya dalam membangun alur cerita?

1.3 Tujuan Laporan

Tujuan dari penyusunan laporan ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan secara sistematis tahapan implementasi editing dalam proses produksi short movie “*Arum*” (2025).
2. Menganalisis teknik-teknik editing yang digunakan serta kaitannya dengan struktur naratif film.
3. Mengidentifikasi kendala teknis maupun kreatif yang muncul dalam proses editing serta upaya yang dilakukan untuk mengatasinya.
4. Mengevaluasi peran editing dalam membangun pengalaman visual dan emosional bagi penonton short movie “*Arum*” .

1.4 Manfaat Laporan

Laporan ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam tiga aspek, yaitu:

a) Manfaat Praktis

- Memberikan gambaran nyata tentang proses penyuntingan film pendek, mulai dari tahapan awal hingga hasil akhir.
- Dapat menjadi referensi teknis bagi mahasiswa, editor pemula, atau tim produksi dalam melaksanakan proses editing pada proyek film pendek lainnya.
- Meningkatkan kesadaran akan pentingnya peran editor dalam produksi audio visual.

b) Manfaat Akademis

- Menambah khasanah literatur atau dokumentasi karya terapan di bidang penyiaran dan produksi film, khususnya dalam lingkup editing film pendek.
- Menjadi acuan atau bahan pembelajaran bagi mahasiswa program studi Penyiaran, Broadcasting, atau Ilmu Komunikasi dalam memahami dan menerapkan prinsip-prinsip editing sinematik secara nyata.
- Mendorong pemahaman teoritis dan aplikatif tentang hubungan antara teknik editing dan pembangunan naratif visual.

c) Manfaat Sosial

- Menunjukkan bagaimana karya film pendek dapat menjadi media komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pesan sosial atau emosional secara padat dan menyentuh.
- Mendorong apresiasi masyarakat terhadap proses kreatif di balik sebuah karya audio visual, khususnya dalam hal penyuntingan.
- Memberikan inspirasi bagi komunitas kreatif lokal untuk mengembangkan karya film pendek berkualitas melalui pendekatan teknis dan estetika yang baik.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup laporan ini mencakup seluruh proses produksi short movie “*Arum*” (2025), mulai dari tahap pra-produksi hingga pascaproduksi, dengan fokus utama pada implementasi teknik editing. Setiap tahapan dijelaskan secara sistematis agar memberikan gambaran menyeluruh mengenai alur kerja produksi short movie ini. Adapun ruang lingkup kegiatan dalam proyek ini meliputi:

1. Pra-produksi

Kegiatan pra-produksi dilaksanakan mulai tanggal 18 Februari hingga 19 Mei 2025. Tahap ini mencakup penyusunan premis, pengembangan konsep visual, penulisan naskah, pembuatan storyboard, proses casting, survei lokasi, penjadwalan syuting, dan pembentukan tim produksi. Semua elemen perencanaan dipersiapkan secara matang untuk memastikan kelancaran produksi di lapangan.

2. Produksi

Proses produksi atau pengambilan gambar dilakukan selama dua hari, yaitu pada tanggal 22 dan 23 Mei 2025, yang berlokasi di Rumah Bapak. H. Abdul Jalal (07/13 Karongan Jagotirto Berbah). & Caffe Kelakon (Kabupaten Bantul, Yogyakarta). Seluruh adegan utama dalam film direkam sesuai dengan alur cerita dan arahan visual yang telah disusun pada tahap sebelumnya.

3. Pascaproduksi

Pascaproduksi, khususnya proses editing, dilakukan selama kurang lebih dua bulan, terhitung sejak akhir Mei hingga Juli 2025. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan timeline footage, pemilihan dan penyuntingan adegan (rough cut dan final cut), penerapan transisi dan efek visual, color grading, serta pengolahan audio seperti penyesuaian musik latar dan sound mixing. Tahap ini menjadi titik fokus dalam laporan karena memiliki peran strategis dalam membentuk struktur cerita, suasana, dan dampak emosional film secara keseluruhan.

1.6. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2020), pengumpulan data merupakan langkah paling penting dalam penelitian maupun karya kreatif karena kualitas hasil sangat bergantung pada data yang diperoleh. Data bisa dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, maupun pengalaman langsung peneliti. Dalam konteks penyusunan *Short Movie Arum*, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

➤ Observasi Partisipatif

Observasi dilakukan dengan cara penulis ikut terlibat langsung dalam proses produksi dan editing *Short Movie Arum*. Dengan teknik observasi partisipatif, penulis tidak hanya mengamati tetapi juga merasakan secara langsung dinamika di lapangan—mulai dari pemilihan gambar, pemotongan (cut), penyisipan audio, hingga tahap color grading. Menurut Sugiyono (2020), observasi partisipatif memungkinkan peneliti memperoleh data yang lebih kaya karena didapatkan melalui keterlibatan personal.

➤ Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan rekaman video mentah (footage), foto kegiatan produksi, catatan proses editing, serta hasil akhir film. Dokumentasi ini berfungsi sebagai data pendukung untuk memverifikasi temuan dari observasi partisipatif. Sugiyono (2020) menjelaskan bahwa dokumentasi merupakan cara efektif untuk memperoleh data historis, objektif, serta dapat digunakan sebagai bukti otentik dari sebuah kegiatan.

1.7 Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Sugiyono (2020) adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis agar dapat dipahami dan ditarik kesimpulan. Analisis ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus-menerus hingga data dianggap jenuh. Dalam laporan *Short Movie Arum*, analisis data dilakukan melalui tiga tahapan utama:

➤ Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan cara menyaring dan merangkum hasil observasi serta dokumentasi. Misalnya, dari sekian banyak footage yang terekam, hanya dipilih data yang relevan dengan tujuan cerita film dan kebutuhan editing.

Tahap ini bertujuan agar data lebih fokus pada aspek penting, seperti kesinambungan cerita, simbol budaya, serta emosi karakter.

➤ Display Data

Display data adalah penyajian informasi yang sudah direduksi ke dalam bentuk narasi, tabel, atau visual editing. Dalam konteks film, display data bisa berupa timeline editing, urutan adegan, atau catatan teknis yang menggambarkan alur kerja editor. Menurut Sugiyono (2020), penyajian data membantu peneliti untuk melihat gambaran menyeluruh sehingga lebih mudah memahami pola atau hubungan antar data.

➤ Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Tahap akhir analisis adalah menarik kesimpulan berdasarkan data yang sudah disajikan. Dalam *Short Movie Arum*, kesimpulan diperoleh dari keterpaduan antara proses editing dengan pesan budaya yang ingin disampaikan. Kesimpulan ini kemudian diverifikasi dengan dokumentasi dan hasil akhir film untuk memastikan konsistensinya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penegasan Judul

Judul “Implementasi Editing dalam Short Movie “Arum” (2025)” dipilih untuk menegaskan fokus utama laporan ini, yaitu membahas secara mendalam mengenai proses editing sebagai salah satu tahap terpenting dalam produksi film. Editing dianggap sebagai “tangan kedua sutradara” karena melalui tahapan inilah alur cerita, ritme, suasana, serta emosi penonton dibentuk secara terstruktur dan artistik.

Short movie “*Arum*” (2025) menempatkan editing sebagai fondasi utama dalam penyampaian narasi, karena cerita lebih banyak dibangun melalui kekuatan visual, ritme, serta atmosfer daripada dialog verbal. Oleh karena itu, judul ini menegaskan bahwa laporan bukan sekadar membahas short movie “*Arum*” sebagai karya audio visual, tetapi secara khusus menyoroti penerapan teknik-teknik editing yang digunakan, baik dari aspek teknis maupun artistik. Dengan demikian, judul tersebut relevan untuk menggambarkan bahwa karya ini tidak hanya bertujuan menghasilkan film pendek, tetapi juga sebagai media eksplorasi dan pembelajaran mengenai bagaimana implementasi editing mampu memberikan makna, memperkuat emosi, dan menciptakan pengalaman sinematik yang utuh bagi penonton.

2.2 Film

Istilah *film* secara historis berasal dari bahan dasar yang digunakan dalam produksi sinema awal, yaitu *celluloid*, sebuah lembaran tipis dari plastik transparan yang dilapisi zat kimia sensitif cahaya untuk merekam gambar. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi dan transformasi media digital, istilah *film* kini tidak hanya merujuk pada medium fisik, tetapi lebih luas lagi menjadi bentuk seni dan media komunikasi visual yang memadukan unsur gambar bergerak, suara, dan narasi.

Secara umum, film dapat didefinisikan sebagai sebuah karya audio-visual yang terdiri dari rangkaian gambar bergerak, yang dirancang untuk menyampaikan cerita, gagasan, atau pesan tertentu kepada penonton. Pengertian ini diperkuat oleh beberapa pendapat ahli:

- Menurut Bordwell dan Thompson dalam bukunya *Film Art: An Introduction* (2010), film adalah media ekspresi visual yang menggunakan gerak sebagai elemen utamanya dan mampu menciptakan realitas semu melalui konstruksi naratif dan teknis.
- Sudarsono Katam (1992) menyatakan bahwa film merupakan alat komunikasi massa yang paling efektif karena mampu menggabungkan aspek visual, audio, serta dramatik, yang dapat memengaruhi emosi dan pemikiran penontonnya secara bersamaan.
- Dalam buku *5 Hari Mahir Membuat Film* (Javandalasta, 2011:1), disebutkan bahwa film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau narasi, yang bisa disebut juga dengan istilah *movie* atau *video*, tergantung konteks penggunaan dan medium distribusinya.

Film memiliki karakteristik unik karena mampu menyampaikan makna tidak hanya melalui kata-kata (dialog atau narasi), tetapi juga melalui bahasa visual: seperti pencahayaan, warna, sudut pengambilan gambar (*camera angle*), dan gerakan kamera. Keunikan inilah yang membuat film sering dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan kritik sosial, memperkenalkan budaya, membentuk opini publik, hingga menjadi media edukasi dan refleksi psikologis.

Lebih jauh, film berperan sebagai cerminan realitas sosial maupun imajinasi kreatif pembuatnya. Film bisa merekam kehidupan nyata (dokumenter), menafsirkan ulang sejarah, mengangkat isu-isu kontemporer, bahkan menciptakan dunia fantasi yang tidak terbatas. Dalam konteks komunikasi, film menjadi media yang mampu menyampaikan pesan dengan efektif karena mampu menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik penontonnya secara bersamaan.

Dengan kata lain, film bukan hanya produk hiburan, tetapi juga sebuah karya budaya yang memuat nilai, ideologi, serta perspektif pembuatnya terhadap dunia. Itulah mengapa film memiliki kekuatan besar dalam membentuk kesadaran, memengaruhi opini, dan mendorong perubahan sosial.

2.1.1 Jenis-Jenis film

Dalam dunia perfilman, pengelompokan film dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan. Kategori ini membantu dalam memahami karakteristik utama dari sebuah film, baik dari segi isi, bentuk penyajian, maupun motivasi di balik pembuatannya. Secara umum, klasifikasi tersebut dapat dibagi menjadi beberapa bagian yaitu :

A. Genre

Genre adalah klasifikasi film berdasarkan tema, gaya penceritaan, dan nuansa emosional yang disampaikan. Berikut adalah jenis – jenis genre :

➤ Drama

Genre drama merupakan film yang berfokus pada konflik emosional, psikologis, atau sosial yang dihadapi oleh para tokohnya. Cerita dalam film drama biasanya menggambarkan kehidupan sehari-hari yang realistis, menyentuh perasaan, dan sering kali mengangkat tema-tema seperti keluarga, hubungan, perjuangan hidup, hingga dilema moral. Genre ini bertujuan membangun kedekatan emosional dengan penonton agar mereka bisa merasakan empati terhadap karakter yang ditampilkan.

➤ Komedi

Film komedi dirancang untuk menghibur dan memancing tawa melalui dialog lucu, situasi konyol, tingkah laku tokoh yang jenaka, atau kejadian yang tidak masuk akal. Sub-genre komedi bisa sangat beragam, mulai dari komedi romantis, komedi satir, hingga slapstick yang mengandalkan humor fisik. Meskipun tujuannya utama adalah menghibur, komedi juga bisa menyampaikan kritik sosial secara halus melalui lelucon dan ironi.

➤ Horor

Genre horor bertujuan untuk menimbulkan rasa takut, tegang, atau jijik pada penonton. Film ini sering kali melibatkan unsur supranatural seperti hantu, iblis, atau makhluk gaib lainnya, namun juga bisa mengambil pendekatan psikologis dengan menggali ketakutan manusia terdalam. Horor modern sering dikombinasikan dengan genre lain seperti thriller, misteri, atau bahkan drama, untuk memberikan pengalaman menonton yang lebih kompleks

➤ Aksi (Action)

Film aksi mengandalkan adegan-adegan fisik yang mendebarkan dan intens, seperti perkelahian, tembak-menembak, kejar-kejaran, ledakan, atau misi penyelamatan. Karakter utama dalam film aksi biasanya adalah pahlawan tangguh yang menghadapi ancaman besar. Genre ini sering kali dikombinasikan dengan unsur petualangan, thriller, atau fiksi ilmiah untuk memperluas cakupan cerita dan aksi.

➤ Romantis

Film romantis menitikberatkan pada hubungan cinta antar tokohnya, termasuk kisah pertemuan, konflik batin, kesalahpahaman, dan penyatuan kembali. Genre ini sering kali berisi pesan tentang cinta sejati, pengorbanan, dan perasaan yang mendalam. Banyak film romantis juga memadukan unsur komedi (romantic comedy) atau drama, untuk menambah warna dan kedalaman cerita.

➤ Fantasi

Genre fantasi menyajikan dunia-dunia yang dibangun dari imajinasi, tidak terikat oleh hukum alam atau realitas sehari-hari. Dunia fantasi sering menampilkan elemen sihir, makhluk mitos, kerajaan ajaib, atau pahlawan legendaris. Film fantasi mengajak penonton untuk "melarikan diri" dari dunia nyata dan merasakan petualangan yang luar biasa dalam dunia yang sepenuhnya baru.

➤ Fiksi Ilmiah (Science Fiction)

Film fiksi ilmiah mengangkat tema yang berkaitan dengan sains, teknologi masa depan, eksplorasi luar angkasa, kecerdasan buatan, atau kehidupan di planet lain. Genre ini sering menjadi ruang untuk mengeksplorasi pertanyaan filosofis tentang kemanusiaan, moralitas, dan dampak teknologi terhadap kehidupan manusia. Beberapa film fiksi ilmiah juga meramalkan perkembangan dunia yang bisa terjadi di masa mendatang.

➤ Thriller / Misteri

Genre ini menekankan ketegangan, kejutan, dan alur cerita yang penuh teka-teki. Penonton diajak untuk ikut menebak, menganalisis, dan mengikuti jejak petunjuk sepanjang film. Biasanya melibatkan kejahatan, pembunuhan, atau konspirasi yang rumit. Thriller yang baik mampu menciptakan atmosfer

mencekam hingga akhir cerita, dan sering kali ditutup dengan plot twist yang mengejutkan.

➤ Petualangan (Adventure)

Film petualangan berfokus pada perjalanan tokoh utama ke tempat-tempat baru atau berbahaya, sering kali dalam rangka pencarian sesuatu—baik itu benda berharga, identitas diri, maupun kebenaran. Genre ini penuh dengan rintangan dan tantangan, serta memperlihatkan transformasi karakter melalui proses perjalanan tersebut. Film petualangan sering menyatu dengan genre aksi, fantasi, atau sejarah.

➤ Dokumenter

Berbeda dengan genre fiksi, film dokumenter menyajikan kisah nyata berdasarkan fakta dan data. Tujuannya adalah menginformasikan, mengedukasi, atau membangkitkan kesadaran terhadap isu-isu tertentu, seperti lingkungan, politik, budaya, atau sejarah. Dokumenter menggunakan narasi yang bersifat objektif atau interpretatif, dengan dukungan wawancara, footage arsip, dan data riset.

B. Bentuk film

Klasifikasi film berdasarkan bentuk atau format mengacu pada struktur penyajiannya serta durasi tayangnya. Format ini menentukan bagaimana sebuah cerita disampaikan dan dalam skala seberapa panjang penonton akan terlibat dalam narasi tersebut.

➤ Film Cerita (Feature Film)

Film cerita adalah jenis film fiksi berdurasi panjang, umumnya lebih dari 60 menit. Film ini biasanya ditayangkan di bioskop, televisi, atau platform digital seperti Netflix, Disney+, dan lainnya. Cerita dalam film ini dikembangkan secara kompleks, dengan karakter yang mendalam, alur yang terstruktur, dan konflik yang berkembang secara progresif. Film cerita merupakan bentuk paling umum dalam industri perfilman dan sering menjadi tolok ukur kesuksesan produksi sebuah studio.

➤ Film Pendek (Short Movie)

Film pendek memiliki durasi yang jauh lebih singkat, biasanya di bawah 30 menit. Meskipun berdurasi pendek, film ini mampu menyampaikan pesan atau cerita dengan padat dan efektif. Film pendek sering digunakan sebagai media eksperimen oleh sineas pemula maupun profesional, dan juga menjadi bagian utama dalam berbagai festival film. Genre dan gaya naratif dalam film pendek sangat beragam dan lebih fleksibel dibanding film cerita panjang.

➤ Film Dokumenter

Film dokumenter berfokus pada penyampaian realitas atau fakta berdasarkan kejadian nyata. Biasanya tidak menggunakan aktor profesional dan tidak bergantung pada skrip fiksi. Tujuan utamanya adalah menyajikan informasi, membuka wawasan, atau mengungkapkan fenomena sosial, budaya, politik, dan lingkungan secara objektif. Meskipun demikian, dokumenter tetap membutuhkan teknik naratif dan visual yang menarik untuk menjaga perhatian penonton.

➤ Film Animasi

Film animasi dibuat sepenuhnya atau sebagian besar menggunakan teknik animasi, baik secara tradisional (gambar tangan) maupun modern dengan bantuan komputer (CGI Computer Generated Imagery). Karakter dalam film animasi bisa berupa manusia, hewan, makhluk fantasi, atau bahkan benda mati yang dihidupkan. Film ini populer di kalangan anak-anak maupun dewasa karena gaya visualnya yang kreatif dan imajinatif, serta cerita yang sering kali bersifat universal.

➤ Film Eksperimental

Film eksperimental adalah jenis film yang tidak mengikuti kaidah atau struktur naratif konvensional. Film ini cenderung bersifat abstrak, simbolis, dan mengeksplorasi berbagai pendekatan artistik dalam visual, suara, maupun struktur cerita. Umumnya diproduksi oleh sineas yang ingin mengekspresikan gagasan estetika atau filosofis tertentu tanpa batasan industri. Film jenis ini sering ditampilkan di galeri seni atau festival film independen.

C. Tujuan

Pembuatan film ini menekankan pada maksud utama di balik pembuatan sebuah film, apakah ditujukan untuk mendidik, menghibur, menginformasikan, atau memengaruhi opini publik.

➤ Film Edukasi

Film edukasi dibuat untuk tujuan pembelajaran atau penyampaian pengetahuan kepada penonton. Film jenis ini sering digunakan di sekolah, lembaga pelatihan, atau organisasi sosial untuk menyampaikan materi seperti sains, sejarah, keterampilan, hingga etika. Format film edukasi bisa berupa dokumenter, film pendek, atau animasi yang dikemas agar mudah dipahami oleh target audiens tertentu.

➤ Film Komersial

Film komersial diproduksi dengan tujuan utama untuk mendapatkan keuntungan finansial. Biasanya film jenis ini memiliki anggaran besar, ditayangkan secara luas di bioskop atau platform digital, dan melibatkan aktor terkenal serta strategi promosi masif. Genre yang diangkat biasanya populer dan menghibur, seperti aksi, komedi, atau petualangan, guna menjangkau penonton yang lebih luas.

➤ Film Propaganda

Film propaganda merupakan jenis film yang dibuat untuk menyampaikan dan menyebarkan ideologi tertentu—baik dalam ranah politik, agama, maupun sosial. Tujuannya adalah membentuk opini publik atau memengaruhi sudut pandang masyarakat terhadap isu tertentu. Film propaganda dapat bersifat halus atau eksplisit dalam penyampaiannya, dan sering kali digunakan oleh pemerintah atau organisasi untuk membangun citra tertentu.

➤ Film Independen (Indie)

Film independen adalah film yang diproduksi secara mandiri tanpa dukungan dana atau distribusi dari studio besar. Film indie biasanya memiliki gaya penyutradaraan yang unik, tema yang lebih berani atau personal, serta tidak mengikuti tren pasar arus utama. Meski memiliki keterbatasan dalam hal produksi dan promosi, film indie sering kali meraih pujian kritis dan menjadi ruang kreatif bagi sineas yang ingin mengeksplorasi gagasan orisinal.

2.1.2 Fungsi dan Peran Film

Film bukan hanya sebagai sarana hiburan semata, tetapi memiliki berbagai fungsi penting dalam kehidupan sosial, budaya, pendidikan, hingga politik. Fungsi dan peran film dapat dibedakan ke dalam beberapa aspek berikut:

A. Fungsi Hiburan (Entertainment)

Fungsi utama yang paling dikenal oleh masyarakat luas adalah hiburan. Film mampu membawa penonton keluar dari rutinitas kehidupan sehari-hari dan memberikan pengalaman emosional seperti tawa, ketegangan, haru, atau rasa kagum. Genre-genre seperti komedi, aksi, dan petualangan biasanya sangat menonjol dalam aspek ini.

B. Fungsi Edukasi (Pendidikan)

Film dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif, karena menggabungkan unsur visual, audio, dan narasi yang mampu memperkuat pemahaman. Film edukatif sering digunakan dalam dunia pendidikan formal maupun non-formal untuk menyampaikan materi pelajaran, pelatihan keterampilan, atau kampanye sosial.

C. Fungsi Informasi dan Dokumentasi

Melalui film dokumenter atau film berbasis sejarah, penonton dapat memperoleh informasi faktual dan wawasan tentang berbagai fenomena sosial, budaya, atau lingkungan. Film jenis ini berfungsi sebagai dokumentasi atas realitas yang terjadi dan menjadi sumber pengetahuan bagi generasi berikutnya.

D. Fungsi Sosial dan Budaya

Film mencerminkan nilai-nilai, norma, dan kebiasaan suatu masyarakat. Film lokal sering kali menggambarkan kebudayaan, bahasa daerah, hingga konflik sosial yang khas dari suatu wilayah. Dengan demikian, film dapat menjadi alat pelestarian budaya sekaligus media pengenalan budaya kepada dunia luar.

E. Fungsi Psikologis

Menonton film dapat menjadi bentuk katarsis atau pelepasan emosi bagi penonton. Film mampu membangun empati, menginspirasi, bahkan menjadi media refleksi diri. Beberapa film juga digunakan dalam terapi psikologi untuk merangsang emosi atau menghadapi trauma secara tidak langsung.

F. Fungsi Ekonomi

Industri film berkontribusi besar terhadap pertumbuhan ekonomi, baik dari sisi produksi, distribusi, hingga konsumsi. Film menciptakan lapangan kerja bagi berbagai profesi seperti penulis naskah, sutradara, aktor, teknisi, hingga desainer. Selain itu, film yang sukses secara komersial juga dapat meningkatkan pendapatan daerah dan negara.

G. Fungsi Politik dan Propaganda

Film dapat digunakan sebagai alat politik untuk menyebarkan ideologi, membentuk opini publik, atau mendukung kampanye tertentu. Sejak masa perang dunia, film propaganda telah digunakan oleh negara-negara besar untuk membentuk narasi politik tertentu. Hingga saat ini, film masih menjadi media yang efektif dalam memengaruhi cara pandang masyarakat terhadap isu-isu politik dan sosial.

2.2 Implementasi

Secara konseptual, implementasi merupakan proses pelaksanaan dari suatu rencana atau kebijakan yang telah dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Implementasi tidak sekadar dipahami sebagai aktivitas teknis, tetapi mencakup serangkaian tindakan yang terencana, terstruktur, dan berorientasi pada hasil nyata. Dalam berbagai bidang, termasuk dalam produksi film, implementasi menjadi jembatan penting antara perencanaan dan hasil akhir. Ini adalah fase di mana ide tidak lagi bersifat teoritis, melainkan mulai dieksekusi melalui tindakan konkret.

Dalam konteks produksi film, implementasi mencakup seluruh rangkaian kerja nyata yang dilakukan oleh berbagai tim produksi untuk merealisasikan visi kreatif dari sebuah naskah atau konsep menjadi karya audio-visual yang utuh. Proses ini berlangsung mulai dari tahap pra-produksi, produksi, hingga pascaproduksi. Salah satu bentuk nyata

implementasi yang sangat krusial terdapat dalam tahap pascaproduksi, khususnya dalam pekerjaan editing. Di sinilah seluruh elemen rekaman gambar dan suara disusun, dipilah, dan digabungkan secara sistematis agar menjadi narasi visual yang utuh dan koheren.

Sebagaimana dikemukakan oleh para ahli seperti Jones, Nurdin Usman, dan Guntur Setiawan, implementasi menuntut adanya koordinasi yang baik, interaksi yang sinergis antar-komponen, serta sistem kerja yang mendukung tercapainya tujuan. Penerapan teori ini sangat relevan dalam kerja editor film, di mana proses implementasi tidak hanya dilakukan secara individu, tetapi melalui kerja kolaboratif dengan sutradara, sinematografer, dan departemen suara. Editor tidak sekadar menjalankan instruksi teknis, tetapi juga berperan dalam mengambil keputusan-keputusan kreatif yang berpengaruh terhadap kualitas akhir film.

Dengan demikian, implementasi dalam produksi film bukan hanya tentang "menjalankan tugas", tetapi merupakan proses strategis yang menuntut pemahaman terhadap visi artistik, penguasaan teknis, serta kemampuan berkoordinasi secara efektif. Dalam kerangka inilah, editor film menjadi aktor penting dalam menjembatani antara gagasan yang ada dalam skenario dengan pengalaman audio-visual yang akan dinikmati oleh penonton.

2.2.1 Implementasi Editor

Dalam dunia perfilman, editor berperan penting sebagai pelaksana utama dalam tahap implementasi artistik dan teknis dari sebuah film. Setelah proses pengambilan gambar selesai (produksi), editor bertanggung jawab menyusun, memotong, dan merangkai potongan gambar sesuai dengan arahan sutradara, naskah, dan storyboard, untuk membentuk struktur cerita yang utuh dan emosional.

Proses editing bukanlah kegiatan yang dilakukan secara acak, melainkan merupakan bentuk implementasi dari seluruh rencana visual dan naratif yang telah disusun sebelumnya. Dengan kata lain, editor menjadi penghubung antara ide kreatif dan hasil akhir film. Tanpa proses editing yang baik, sebuah film tidak akan mampu menyampaikan pesan secara efektif, meskipun memiliki konsep yang kuat.

Dalam short movie “*Arum*” (2025), implementasi editing yang dilakukan oleh editor menjadi sangat vital dalam menentukan ritme cerita, mengekspresikan suasana emosional tokoh utama, serta membentuk keseluruhan atmosfer film. Editor menerjemahkan visi sutradara ke dalam bentuk visual melalui keputusan-keputusan teknis seperti pemilihan transisi, ritme potongan, color grading, dan sinkronisasi audio. Semua tindakan tersebut merupakan wujud nyata dari implementasi strategi kreatif yang dirancang selama proses praproduksi.

2.2.2 Editor sebagai Pelaksana Implementasi Kreatif

Editor tidak hanya berperan secara teknis, tetapi juga memiliki kontribusi kreatif dalam membangun makna sebuah film. Setiap keputusan dalam pemotongan gambar, penggabungan adegan, hingga pemilihan musik latar merupakan bentuk implementasi yang berorientasi pada pencapaian tujuan utama film, yaitu menyampaikan pesan secara efektif kepada penonton. Seorang editor yang baik mampu mengolah gambar dan suara menjadi rangkaian narasi yang runtut, menghadirkan ritme yang sesuai dengan alur cerita, serta menciptakan pengalaman sinematik yang mampu menyentuh emosi audiens. Menerjemahkan visi sutradara menjadi bentuk visual yang utuh.

- Mengelola tempo dan alur cerita dengan memanfaatkan teknik editing seperti continuity, cross-cutting, atau montage.
- Memastikan kesinambungan cerita antar adegan (continuity editing).
- Meningkatkan kekuatan emosional dan estetika film melalui sound editing dan color grading

Dengan demikian, editor tidak hanya berperan sebagai perakit visual, tetapi juga sebagai pendongeng yang menentukan bagaimana sebuah cerita disampaikan dan dirasakan. Melalui kepekaan artistik dan ketepatan teknis, editor menjembatani visi sutradara dengan emosi penonton, sehingga setiap potongan gambar memiliki makna, ritme, dan kekuatan yang menyatu dalam pengalaman sinematik yang mendalam.

2.3 Editing

Editing merupakan proses penting dalam dunia perfilman, terutama pada tahap pasca-produksi. Sejak masa film bisu, praktik editing sudah mulai diterapkan dan terus mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi. Menurut Reisz dan Millar (2010), berbagai inovasi teknik seperti penggunaan cut, dissolve, flashback, dan lainnya telah menjadi prinsip dasar yang hingga kini masih digunakan dalam penyuntingan film. Teknik-teknik tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat teknis, tetapi juga sebagai bahasa visual yang mampu menyampaikan makna dan emosi secara lebih dalam kepada penonton.

Lebih lanjut, Dancyger (2018) menjelaskan bahwa editing tidak hanya sekadar menyusun potongan gambar, melainkan juga memiliki beberapa tujuan penting. Editing dilakukan untuk memperjelas narasi dalam cerita, menekankan unsur dramatik yang ingin disampaikan, mendukung keberadaan subteks agar dapat dirasakan secara emosional maupun intelektual, serta menonjolkan nilai-nilai estetika dari gambar dan suara. Proses editing yang baik mampu mengubah hasil rekaman yang berserakan menjadi sebuah karya seni yang padu dan menyentuh.

Dalam prosesnya, editing dikerjakan oleh seorang editor. Menurut Bordwell dan Thompson (2016), editor adalah individu yang bertugas menyusun serta merangkai hasil produksi syuting menjadi sebuah alur cerita yang utuh dan layak ditonton. Editor juga memegang tanggung jawab kreatif yang tinggi karena ia bekerja sama dengan sutradara dalam menentukan bagaimana setiap potongan gambar (shot) akan dipilih, dipotong, dan digabungkan. Keputusan-keputusan ini akan sangat memengaruhi ritme visual, gaya penceritaan, dan nuansa keseluruhan film. Selain itu, editor juga bekerja sama dengan departemen suara untuk memastikan bahwa semua elemen audio dan visual tersinkronisasi dengan baik.

Menurut Thompson dan Bowen (2017), editing merupakan metode penyempurnaan film yang dilakukan setelah proses syuting selesai. Tahap ini melibatkan penggabungan seluruh elemen penting dalam film, seperti gambar, suara, efek suara (sound effects), musik, efek visual (visual effects), judul, grafis, dan credits. Tujuan akhirnya adalah membentuk satu kesatuan cerita yang kohesif, menarik, dan siap ditayangkan kepada publik. Proses editing dalam pascaproduksi umumnya dibagi menjadi dua fase, yaitu offline editing (yang mencakup pengorganisasian materi, penyusunan awal, dan pemilihan

adegan penting) dan online editing (yang berfokus pada penyempurnaan teknis seperti koreksi warna, penyelarasan suara, dan mastering akhir).

Dalam proses produksi film, editing memiliki peranan yang sangat penting karena menjadi jembatan utama antara hasil rekaman mentah dengan produk akhir yang akan disajikan kepada penonton. Fungsi editing tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga estetis dan naratif. Berikut adalah beberapa fungsi utama dari editing dalam produksi film:

➤ Menyusun Narasi Secara Logis dan Kohesif

Editing bertugas menyatukan potongan-potongan gambar yang direkam secara terpisah selama proses syuting menjadi rangkaian cerita yang logis, terstruktur, dan mudah dipahami. Tanpa proses penyuntingan yang baik, film akan terasa terputus-putus dan kehilangan alur naratif yang jelas. Editing memastikan bahwa setiap adegan memiliki kesinambungan visual dan naratif sehingga cerita yang disampaikan dapat tersusun secara koheren.

➤ Membangun Ritme dan Tempo Cerita

Ritme visual dalam film sangat ditentukan oleh kecepatan pemotongan dan transisi antaradegan. Editing berfungsi menciptakan tempo yang sesuai dengan kebutuhan dramatik dalam cerita. Dalam adegan aksi, editor mungkin mempercepat tempo untuk menciptakan ketegangan, sementara dalam adegan emosional, tempo bisa diperlambat agar penonton dapat meresapi nuansa perasaan yang ditampilkan.

➤ Menekankan Emosi dan Daya Tarik Dramatik

Salah satu kekuatan editing adalah kemampuannya memperkuat ekspresi emosional melalui pilihan shot, penempatan musik latar, efek suara, dan ritme transisi. Editing mampu mengubah nuansa suatu adegan dari biasa menjadi dramatis atau menyentuh, tergantung bagaimana elemen-elemen tersebut dikombinasikan. Pemotongan yang tepat bisa menambah intensitas atau bahkan menciptakan momen kejutan yang tak terduga.

➤ Mengatur Transisi dan Keterpaduan Visual

Editor memastikan bahwa perpindahan dari satu adegan ke adegan berikutnya berlangsung mulus dan tidak membingungkan bagi penonton. Dalam hal ini, editing juga menjaga continuity—kesinambungan visual seperti posisi

objek, pencahayaan, arah pandang, atau dialog antaradegan. Hal ini penting agar film terasa konsisten dan realis secara visual.

➤ Menyempurnakan Kualitas Audio-Visual

Pada tahap akhir pascaproduksi, proses editing berfungsi untuk menyempurnakan semua elemen teknis dalam film. Ini meliputi koreksi warna (color grading), pencampuran suara (audio mixing), penambahan efek visual (VFX), dan sinkronisasi antara gambar dan audio. Tujuan akhirnya adalah menghasilkan film dengan kualitas profesional yang layak tayang di berbagai platform, baik layar lebar, televisi, maupun media digital.

Kemudian dalam menjalankan proses editing, seorang editor film tidak hanya bertugas sebagai operator teknis, tetapi juga sebagai seniman visual dan penjaga integritas cerita. Tugas-tugas yang dilakukan mencakup aspek teknis, kreatif, dan kolaboratif, antara lain:

➤ Meninjau dan Memilih Materi Rekaman

Setelah seluruh proses syuting selesai, editor akan meninjau seluruh footage (materi rekaman) yang telah diambil. Tugas ini penting untuk memilih adegan-adegan yang paling sesuai, baik dari segi teknis maupun emosional, agar dapat digunakan dalam penyusunan cerita secara maksimal.

➤ Menyusun Rangkaian Adegan (Assembly)

Editor menyusun adegan-adegan terpilih menjadi urutan awal yang disebut rough cut. Ini adalah versi mentah dari film yang masih bisa mengalami perubahan. Dalam tahap ini, struktur dasar cerita mulai terlihat, meskipun belum disempurnakan secara teknis.

➤ Berkolaborasi dengan Sutradara dan Departemen Lain

Editor bekerja secara intens dengan sutradara untuk memahami visi artistik dan arah cerita film. Kolaborasi juga dilakukan dengan sinematografer, penata suara, dan komposer musik agar hasil akhir dapat menyatu dengan baik dalam satu visi yang solid. Diskusi dan umpan balik menjadi bagian dari proses kreatif yang sangat penting.

➤ Menyempurnakan Editing Teknis

Pada tahap ini, editor mulai melakukan fine cut atau penyempurnaan secara detail terhadap struktur film. Ini mencakup koreksi warna, sinkronisasi suara, transisi yang lebih halus, penambahan efek visual, dan penyusunan urutan akhir. Di sinilah kualitas teknis film benar-benar ditingkatkan menuju versi final.

➤ Menyiapkan Film untuk Distribusi (Mastering and Delivery)

Setelah seluruh proses penyuntingan selesai, editor menyiapkan versi final film dalam berbagai format sesuai kebutuhan distribusi. Ini bisa berupa format bioskop (DCP), televisi, hingga platform digital. Tahap ini juga mencakup pemberian credits, subtitle, atau elemen grafis tambahan bila diperlukan.

Kemudian dalam dunia perfilman, editing bukan sekadar menyusun gambar secara linier, melainkan proses kreatif yang mampu membentuk makna baru. Salah satu pendekatan paling berpengaruh dalam sejarah sinema adalah Montage Editing, yang dipelopori oleh sineas-sineas Soviet seperti Sergei Eisenstein pada awal abad ke-20. Berbeda dari teknik editing tradisional yang mengedepankan kesinambungan waktu dan ruang (continuity editing), montage justru menekankan pada benturan antara gambar – menyusun shot secara kontras untuk membangun gagasan, emosi, atau pesan ideologis. Eisenstein percaya bahwa makna sejati dalam film justru tercipta dari hubungan antar gambar, bukan gambar itu sendiri. Ia pun merumuskan lima jenis utama teknik montage, yang masing-masing memiliki karakteristik dan tujuan ekspresif tersendiri. Berikut ini penjelasan rinci dari setiap jenis teknik editing menurut teori Soviet:

1. Metric Montage (Montase Metrik)

Montase metrik didasarkan pada panjang waktu shot secara matematis, artinya setiap gambar dipotong berdasarkan durasi waktu tertentu – misalnya setiap dua detik – tanpa memperhatikan isi visual dalam gambar.

➤ Tujuan

Membangun ritme yang mekanis dan teratur melalui pemotongan gambar berdasarkan durasi waktu yang konsisten, tanpa terlalu mempertimbangkan isi visual dalam frame. Teknik ini menciptakan pola pengulangan visual yang ketat, sehingga memberikan tekanan psikologis yang bertahap. Dengan struktur yang terkontrol, montase metrik bertujuan mengarahkan emosi penonton secara perlahan

namun intens, seolah mereka “dipaksa” mengikuti ketukan narasi yang terus berjalan.

➤ Efek

Ketegangan atau tekanan emosional meningkat secara berirama dan sistematis. Efek ini sangat efektif dalam membangun suasana menegangkan, mencekam, atau penuh konflik, seperti dalam adegan peperangan, pengejaran, atau situasi darurat. Penonton dibuat tidak nyaman secara psikologis karena ritme pemotongan yang kaku dan berulang, yang menciptakan suasana terburu-buru dan penuh tekanan, bahkan ketika aksi visual di layar tampak sederhana.

2. Rhythmic Montage (Montase Ritmik)

Jenis ini mengutamakan gerakan dalam gambar sebagai dasar pemotongan, bukan semata panjang shot. Editor mengamati ritme visual seperti arah gerak tubuh, ledakan, atau ekspresi, lalu menyusunnya agar selaras satu sama lain.

➤ Tujuan

Tujuan utama dari montase ritmik adalah menyesuaikan alur gambar dengan ritme gerakan yang terjadi di dalam frame, baik itu gerakan objek, kamera, maupun pergerakan visual lainnya. Dengan kata lain, pemotongan dilakukan berdasarkan ritme visual yang terbentuk secara organik dari isi gambar, bukan sekadar berdasar pada durasi waktu tertentu. Teknik ini berupaya menciptakan keselarasan antara gerakan antar-shot, sehingga membentuk alur visual yang dinamis, mengalir, dan tidak terputus.

Rhythmic montage juga bertujuan untuk menjaga kesinambungan emosional dan dramatik dalam cerita, Dengan mengatur potongan gambar sesuai ritme yang berkembang secara alami, editor bisa menuntun perhatian penonton untuk fokus pada momentum penting dalam cerita, sekaligus mempertahankan energi narasi.

➤ Efek

Efek yang ditimbulkan dari teknik ini adalah transisi antar adegan yang terasa halus, mengalir, dan tidak membingungkan penonton. penonton tetap mampu memahami alur cerita karena pergerakan visual tetap seirama. Hal ini menciptakan

pengalaman menonton yang lebih intens dan imersif, karena ritme visual mendukung intensitas emosi atau aksi yang sedang berlangsung.

Selain itu, montase ritmik mampu menghidupkan adegan melalui permainan tempo dan irama gerak, sehingga gambar tidak terasa datar atau monoton. Efek visual menjadi lebih ekspresif, dan penonton bisa merasakan ketegangan, kegembiraan, atau kekacauan hanya dari cara shot disusun.

3. Tonal Montage (Montase Tonal)

Dalam montase tonal, yang menjadi fokus adalah suasana emosional dari shot. Editing memperhitungkan unsur seperti pencahayaan, warna, ekspresi wajah, dan suasana untuk menyampaikan nuansa emosional tertentu.

➤ Tujuan

Memperkuat perasaan atau suasana emosional yang ingin disampaikan dalam adegan, seperti kesedihan, ketegangan, harapan, atau ketenangan. Teknik ini berfokus pada nuansa emosional dari gambar, bukan hanya ritme atau isi narasi. Pemotongan dilakukan dengan mempertimbangkan warna, pencahayaan, ekspresi wajah, gerak tubuh, hingga musik latar yang mendukung suasana tertentu. Dengan begitu, editor dapat menyesuaikan alur visual agar selaras dengan emosi yang ingin ditonjolkan.

➤ Efek

Penonton lebih mudah terhubung dengan suasana batin karakter atau intensitas adegan. Perpindahan antar-shot terasa lebih emosional dan menyentuh, menciptakan kedekatan antara penonton dan karakter dalam cerita. Teknik ini efektif digunakan dalam adegan dramatis, romantis, atau saat konflik batin sedang memuncak, karena dapat menggugah perasaan secara halus namun mendalam.

4. Overtone Montage (Montase Overtone/Tambahan)

Jenis ini merupakan gabungan dari metric, rhythmic, dan tonal montage. Editor menggabungkan ketiganya secara harmonis untuk menciptakan dampak emosional dan estetis yang lebih dalam.

➤ Tujuan

Menciptakan pengalaman sinematik yang kaya dengan menggabungkan struktur waktu, gerak, dan emosi secara bersamaan.

➤ Efek

Kompleksitas emosional yang menyeluruh, cocok untuk adegan yang membutuhkan kekuatan ekspresi tinggi.

5. Intellectual Montage (Montase Intelektual)

Montase ini menggunakan metafora visual untuk menyampaikan ide atau gagasan tertentu yang tidak tampak secara langsung dalam gambar. Editing dilakukan dengan menabrakkan dua gambar berbeda agar penonton membentuk asosiasi makna baru.

➤ Tujuan

Membuat penonton berpikir dan menangkap pesan tersembunyi, terutama pesan politis, sosial, atau filosofis.

➤ Efek

Menciptakan simbolisme yang menggugah kesadaran atau pemahaman kritis.

2.4 Kerangka Berpikir

Dalam proses produksi short movie, editing merupakan elemen penting yang berfungsi bukan hanya untuk menyusun gambar secara teknis, tetapi juga sebagai sarana naratif dan artistik. Dalam laporan ini, kerangka berpikir dibangun berdasarkan pemahaman bahwa editing memiliki peran utama dalam membentuk struktur cerita, menciptakan suasana, serta membangun ritme visual dan emosional dalam short movie “*Arum*” (2025).

Kerangka berpikir dimulai dari pemahaman terhadap konsep cerita dan pesan emosional yang ingin disampaikan. Dari situ, proses pra-produksi dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan editing, seperti penentuan gaya penyuntingan, ritme visual, hingga jenis transisi yang akan digunakan. Selanjutnya, pada tahap produksi, pengambilan gambar dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan continuity dan shot coverage agar proses editing di tahap pascaproduksi dapat berjalan efektif. Tahap pascaproduksi menjadi pusat dari pembahasan ini, di mana proses editing dilakukan secara menyeluruh, mulai dari penyusunan footage,

pemotongan adegan, penyisipan transisi, penerapan color grading, hingga pengolahan audio seperti sound mixing dan pemilihan musik latar.

Hasil akhir dari proses editing ini akan menentukan apakah film dapat menyampaikan ceritanya dengan kuat, menyentuh emosi penonton, dan membentuk pengalaman sinematik yang utuh. Oleh karena itu, proses editing yang tepat dan terencana menjadi kunci utama keberhasilan film “*Arum*”. Berikut adalah gambaran dari kerangka berpikir pada laporan ini

:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Proses penyusunan dan implementasi editing pada *short movie* “Arum” telah melalui berbagai tahapan penting yang berperan dalam membangun alur cerita, memperkuat karakter, serta menyampaikan pesan budaya dan emosional yang terkandung di dalamnya. Film ini tidak hanya menampilkan interaksi antara Arum dan Mbah Sari sebagai tokoh utama, tetapi juga berusaha mengangkat nilai tradisi melalui simbol-simbol seperti jamu, kebaya, dan tenggok. Semua itu dipertegas dengan penggunaan teknik editing yang konsisten, sehingga cerita dapat tersampaikan dengan jelas dan menyentuh penonton. Berdasarkan proses implementasi yang telah dilakukan dalam penyusunan *short movie* Arum, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- Proses editing sebagai pengikat alur cerita.

Tahapan editing yang mencakup pemilihan gambar, pemotongan (cut), penyisipan close-up detail, serta penggunaan teknik transisi dan continuity editing terbukti mampu menjaga kesinambungan cerita. Dengan penerapan yang tepat, alur naratif Arum dapat mengalir secara runtut, jelas, dan mudah dipahami penonton, meskipun terdapat perbedaan setting antara ruang domestik tradisional dan ruang publik modern.

- Peran L-cut dan J-cut dalam kelancaran transisi.

Penggunaan teknik L-cut dan J-cut memberikan jembatan audio-visual yang efektif sehingga perpindahan antar adegan terasa lebih alami. Teknik ini tidak hanya menghindari kekakuan pada perpindahan scene, tetapi juga berfungsi menjaga kesinambungan emosi, misalnya ketika dialog atau suara ambient mengantar penonton menuju adegan berikutnya.

- Penyisipan audio sebagai penguat atmosfer.

Integrasi audio yang meliputi dialog, ambient, musik, dan efek suara berhasil membangun suasana yang imersif. Penempatan audio yang presisi memperkuat mood adegan, seperti menghadirkan ketegangan melalui efek suara

pecahan botol atau menonjolkan kehangatan interaksi Mbah Sari dan Arum di dapur. Hal ini menunjukkan bahwa audio berperan sebagai elemen naratif, bukan sekadar pelengkap visual.

- Montage sebagai alat penyampai informasi dan emosi.

Penerapan montage, baik tematik maupun tonal, membantu mempercepat penyampaian informasi sekaligus memperkuat emosi tertentu dalam film. Misalnya, montage rutinitas harian menampilkan perkembangan interaksi tokoh sekaligus menegaskan perubahan suasana hati mereka. Dengan cara ini, montage menjadi teknik yang efektif untuk menggabungkan simbol, peristiwa, dan emosi dalam satu rangkaian visual yang padu.

- Color grading sebagai penguat karakterisasi.

Pengolahan warna dalam Arum berhasil menegaskan perbedaan karakter dan suasana. Warna hangat pada karakter Arum mencerminkan energi, semangat muda, dan kedekatan dengan kehidupan modern, sementara nuansa lembut dan tenang pada Mbah Sari memperlihatkan kearifan dan nilai tradisi. Selain itu, color grading juga menjaga konsistensi visual antar adegan, sehingga penonton tidak kehilangan keterhubungan secara estetis.

- Digital Non-Linear Editing (NLE) sebagai pendukung fleksibilitas.

Penggunaan perangkat lunak Adobe Premiere Pro dengan sistem Non-Linear Editing (NLE) memberikan keleluasaan dalam penyusunan adegan, penyesuaian audio, serta koreksi visual. Fleksibilitas ini memungkinkan editor untuk melakukan evaluasi secara real-time dan menghasilkan film yang konsisten, estetis, dan sesuai dengan visi kreatif yang diusung.

Secara keseluruhan, proses editing dalam short movie Arum tidak hanya berfungsi sebagai aspek teknis, tetapi juga menjadi elemen penting dalam storytelling. Melalui penerapan berbagai teknik editing, film ini mampu menghadirkan cerita yang runtut, emosional, serta kaya akan simbol budaya. Editing juga memperkuat dualitas antara tradisi dan modernitas yang menjadi inti tema Arum, sehingga pesan moral dan nilai budaya dapat tersampaikan dengan lebih efektif kepada penonton.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penyusunan *short movie* “Arum”, beberapa saran khusus bagi editor dalam pengembangan karya sejenis di masa mendatang antara lain:

- Memperhatikan kontinuitas gambar.

Editor perlu lebih teliti dalam menjaga kesinambungan antar shot. Jika terdapat perbedaan sudut kamera atau ritme aksi, editor dapat mengantisipasi dengan pemotongan yang presisi atau penggunaan transisi yang tepat agar alur cerita tetap mengalir natural.

- Memanfaatkan variasi angle dan ekspresi.

Editor disarankan memaksimalkan pemilihan shot dari berbagai angle maupun ekspresi karakter. Hal ini akan memberikan fleksibilitas dalam memilih gambar yang paling kuat secara emosional dan mendukung pesan cerita.

- Mengoptimalkan sound design.

Dalam proses editing audio, editor dapat lebih detail menyeimbangkan dialog, ambient, musik, dan efek suara. Penempatan audio yang tepat akan memperkuat atmosfer adegan serta meningkatkan pengalaman imersif penonton.

- Berani bereksperimen dengan teknik kreatif.

Editor dapat mencoba variasi teknik editing lain seperti penggunaan *montage* simbolik, ritme potongan yang dinamis, atau bahkan efek visual sederhana untuk menambah kedalaman artistik film.

- Menjaga konsistensi visual.

Penerapan *color grading* yang konsisten sangat penting agar suasana tiap adegan tetap selaras. Editor perlu menyesuaikan warna sesuai karakterisasi tokoh maupun setting, sehingga makna simbolik film lebih kuat.

Saran-saran ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa editor perlu bekerja dengan lebih teliti, kreatif, dan konsisten agar film pendek yang dihasilkan tidak hanya rapi secara teknis, tetapi juga kaya secara artistik dan emosional. Dengan penerapan yang tepat, editing mampu memperkuat storytelling, sehingga film dapat memberikan pengalaman menonton yang lebih mendalam dan bermakna bagi penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film Art: An Introduction* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Brown, B. (2016). *Cinematography: Theory and Practice*. New York: Routledge.
- Dancyger, K. (2011). *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice* (5th ed.). Burlington: Focal Press.
- Hall, S. (1993). *Encoding and Decoding in the Television Discourse*. London: Routledge. Mascelli, J. V. (1998). *The Five C's of Cinematography*. Los Angeles: Silman-James Press.
- Monaco, J. (2009). *How to Read a Film: Movies, Media, and Beyond*. New York: Oxford University Press.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. Sobur, A. (2004). *Analisis Teks Media*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

LAMPIRAN









