

PENERAPAN KONSEP DIMENSI EDITING RITMIS PADA FILM *BUKAN SALAHKU*

Kadek Angga Dwiranata ¹, I Nyoman Payuyasa, S.Pd., M.Pd ², IB. Hari Kayana Putra, S.Kom, M.Sn ³

1Produksi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar,
Jln. Nusa Indah Denpasar-Bali, Indonesia

2 Produksi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar,
Jln. Nusa Indah Denpasar-Bali, Indonesia

3 Program Studi Desain Program Magister, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jln. Nusa Indah Denpasar-Bali,
Indonesia

kadekangga461@gmail.com¹ payuyasa@isi-dps.ac.id², harikayana@isi-dps.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : Agustus, 2023

Accepted : Agustus, 2023

Publish online : November,
2023

A B S T R A C T

Bukan Salahku is a short comedy film that tells how the curiosity of a teenager who has just entered puberty begins. To realize the short film Bukan Salahku, the author carried out an independent study/project at one of the Audiovisual Outside Box production houses located on Jl. Seruni Gg. 4ABC No. 4D Denpasar, Bali. Through independent studies/projects, writers can add to their knowledge and improve their skills in making the short film Bukan Salahku. This writing will discuss how to apply the concept of rhythmic editing dimensions in the short film Bukan Salahku. The writer uses the method of forming a rhythm in a short film so that it forms a rhythmic dimension. To achieve this method, the author uses the basic technique of cut-to-cut editing. The author uses several editing techniques such as straight cut, timing, and match cut to produce a rhythm that forms a rhythmic dimension. In addition to writing guidance and work with the supervisor, the author also provides guidance to the supervisor at the internship site, so that the implementation during editing is in accordance with the story scenario in building a rhythmic dimension. The application of the rhythmic dimension in the short film Bukan Salahku is expected to be able to build a rhythm with the nuances of a comedy-drama. In realizing this, several additional aspects in the context of editing are in the form of match cut techniques, overlapping, coloring, and the use of other basic editing techniques.

Keywords : Editing, Rhythmic, the short film Bukan Salahku, Comedi Drama

A B S T R A K

Bukan Salahku adalah film pendek bergenre komedi yang menceritakan bagaimana rasa keingintahuan seorang anak remaja yang baru menginjak masa pubertas. Untuk mewujudkan film pendek *Bukan Salahku*, penulis melaksanakan studi/projek independen di salah satu rumah produksi Luar Kotak Audiovisual yang berlokasi di Jl. Seruni Gg. 4ABC No. 4D Denpasar, Bali. Melalui studi/projek independen, penulis dapat menambah pengetahuan serta meningkatkan keahlian dalam pembuatan film pendek *Bukan Salahku*. Penulisan ini akan membahas mengenai bagaimana penerapan konsep dimensi editing ritmis dalam film pendek *Bukan Salahku*. Penulis menggunakan metode pembentukan sebuah irama dalam film pendek sehingga membentuk dimensi ritmis. Untuk menggapai metode tersebut, penulis menggunakan teknik dasar editing *cut to cut*. Penulis menggunakan beberapa teknik editing seperti *straight cut*, *timing*, dan *match cut* sehingga menghasilkan sebuah irama yang membentuk dimensi ritmis. Selain bimbingan tulisan dan karya bersama dosen pembimbing, penulis juga melakukan bimbingan terhadap pembimbing di tempat magang, sehingga pelaksanaan pada saat editing sesuai dengan skenario cerita dalam membangun dimensi ritmis. Penerapan dimensi ritmis dalam film pendek *Bukan Salahku* diharapkan mampu membangun irama dengan nuansa drama komedi. Dalam mewujudkan hal itu, beberapa aspek tambahan dalam konteks editing berupa teknik *match cut*, *overlapping*, *coloring* dan penggunaan teknik dasar editing lainnya.

Kata Kunci: Editing, Ritmik, Film pendek Bukan Salahku, Drama komedi.

PENDAHULUAN

Film merupakan kumpulan dari beberapa gambar yang berada di dalam *frame*, dimana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu menjadi hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan daya tarik tersendiri Arsyad (2003:45). Hanya menampilkan gambar dan suara, sebuah film mampu bercerita banyak sehingga dapat diterima oleh khalayak ramai. Seiring perkembangan teknologi, peran film sebagai penyampaian pesan kian menjadi hal yang tidak luput dari segala aspek bidang. Khususnya di bidang perkuliahan, pemanfaatan karya audio visual ini banyak melahirkan mahasiswa kreatif dan inovatif. Hal ini tentunya berpengaruh besar dan merambat kepada seseorang atau sekelompok mahasiswa yang bergerak di bidang seni film sehingga mampu menciptakan ide-ide kreatif dan memiliki keorisinalitasnya tersendiri agar terciptanya sebuah karya yang memiliki cita rasa baru dan dapat diterima bagi masyarakat luas. Salah satu kampus negeri yang ada di Bali yakni Institut Seni Indonesia Denpasar menerapkan program perkuliahan Merdeka

Belajar Kampus Merdeka atau yang kini dikenal dengan sebutan MBKM merupakan hasil penciptaan program dari KEMENDIKBUD yang diperuntukkan bagi seluruh mahasiswa. Hal ini merupakan inovasi baru yang salah satunya bertujuan untuk membebaskan serta membantu mahasiswa dalam memperluas peluang belajar dengan bebas memilih keahlian diluar bidang jurusannya. Pada program MBKM ini, penulis mengambil keputusan untuk memilih program studi/projek independen dari beberapa pilihan yang tersedia. Adapun tujuan dari studi/projek independen yakni untuk mempersiapkan para pelajar atau mahasiswa untuk masuk dunia kerja dan bisa memberikan keterampilan yang di butuhkan industri. Dalam sebuah proses studi/projek independen, penulis kemudian melakukan riset ke rumah produksi pilihannya sebagai mitra belajar yang berkaitan dengan bidang audiovisual. Dalam program ini penulis memilih salah satu industri kreatif di Bali yakni Luar Kotak Audiovisual sebagai mitra belajar dalam studi/projek independen. Luar Kotak Audiovisual merupakan sebuah rumah produksi telah diakui dan memiliki izin resmi yang telah ditetapkan oleh pemerintah kota Denpasar. Luar Kotak Audiovisual bergerak dibidang perfilman.

Tidak hanya soal film, Luar Kotak Audiovisual juga bergerak di bidang audio visual lainnya seperti *music video*, dokumentasi, *scoring* dll. Pada kesempatan ini, penulis bekerjasama dengan mitra MBKM menggarap karya yang didukung langsung oleh mitra Luar Kotak Audiovisual dengan mengambil mayor penyunting gambar atau editor.

Penulis akan memfokuskan pada teknis editing atau penyuntingan gambar yang akan diterapkan pada sebuah film pendek yang berjudul *Bukan Salahku*, yang bertugas dalam menyusun dan menata rapi audiovisual hingga menjadi kesatuan yang nantinya dapat menciptakan hal baru serta tentunya dapat diterima oleh masyarakat luas. Di garapan film pendek ini penulis menerapkan konsep Penerapan Dimensi Editing Ritmis pada Film *Bukan Salahku*. Dimensi editing merupakan suatu teknis editing yang lebih memfokuskan pada keterhubungan *shot* sehingga berpengaruh pada perkembangan cerita yang disampaikan. Dengan menerapkan dimensi editing ritmis, film mampu memberikan pembawaan cerita yang menyesuaikan ritme atau *timing* yang tepat sehingga menciptakan alur yang cocok. Luar Kotak Audiovisual dipercayai dan ditunjuk sebagai devisi penanggung jawab atas berlangsungnya proses produksi penggarapan film pendek *Bukan Salahku*.

Film pendek bergenre komedi ini menceritakan tentang bagaimana modus seorang anak remaja yang selalu meminjam laptop kakaknya untuk menonton film dewasa akibat pengaruh buruk dari temannya yang membuatnya semakin terbawa nafsu birahi. Penulis bersama rekan tim beserta bimbingan dari mitra Luar Kotak Audiovisual mengangkat tema komedi berdasarkan prinsip referensi film yang mengandung pembawaan cerita yang sederhana namun mengandung unsur komedi di dalamnya. Sehingga penikmat film lebih mudah memahami dan terhibur. Penulis berharap mitra mampu membimbing serta memberikan dukungan penuh pada proyek film pendek ini demi menciptakan relasi cerita ritmis. Dengan hal ini, penulis menerapkan beberapa teknis editing ritmis seperti irama internal, irama eksternal, *straight cut*, *timing*, dan *match cut* serta teknis lainnya yang mendukung terciptanya film pendek yang bernuansakan komedi.

METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN

Pada pelaksanaan proses produksi ini metode yang diterapkan dalam sebuah penggarapan suatu karya film pendek *Bukan Salahku*, penulis melakukan tahapan dan prosedur yang telah dilakukan yakni SOP (*Standar Operational Procedure*) yang meliputi tahapan praproduksi, produksi, hingga pasca produksi.

Ketiga proses tersebut merupakan aspek penting dalam proses pelaksanaan produksi. Dengan adanya SOP, ketiga aspek produksi tersebut akan menciptakan kinerja produksi yang baik. Penulis dalam garapan film pendek ini berperan sebagai editor, proses yang dilaksanakan oleh penulis mewujudkan proses pasca produksi yang sesuai dengan konsep dimensi ritmis yang akan di gunakan untuk mendukung karya film pendek *Bukan Salahku*. Dimensi ritmis yang digunakan pada film pendek *Bukan Salahku* akan menciptakan suatu irama yang mampu menciptakan unsur drama komedi.

Penciptaan ide dalam menentukan konsep ini dilalui ketika penulis dan mitra bersama-sama mengumpulkan data referensi dari beberapa tayangan film pendek yang memiliki konsep komedi sesuai dengan keinginan sutradara. Dalam penciptaan ide tersebut penulis memahami serta memberikan saran agar bisa menerapkan dimensi ritmis pada proses pasca produksi. Melalui konsep gaya editing seperti demikian, penulis mampu menentukan durasi dan *timing* sesuai dengan kebutuhan dalam *shot* hingga dapat tercipta nuansa alur cerita komedi.

Tahapan awal pada praproduksi dalam produksi film pendek ini diawali dengan penulisan naskah yang akan menjadi acuan dalam proses produksi nanti, dalam penulisan naskah ini menghasilkan *draft 1* dan dilanjutkan dengan *draft 2* hingga bab 3 sebagai *final draft* pada penulisan naskah produksi ini. Setelah mendapatkan *final draft* naskah dilanjutkan dengan tahapan pemahaman secara mendalam mengenai naskah yang di tulis, sehingga dalam pemahaman naskah tersebut dapat terwujudnya perancangan *shot list* yang akan menjadi acuan dalam produksi. Akhir dari perancangan *shot list* dilanjutkan dengan riset lokasi yang memenuhi gambaran dari *shot list* tersebut. Dilanjutkan dengan menentukan metode pelaksanaan yang akan di terapkan pada produksi film ini nantinya, akhir dari perancangan metode pelaksanaan dilanjutkan dengan penentuan alat sebagai alih teknologi yang akan menjadi penunjang dalam produksi film pendek ini.

Akhir dari semua dalam praproduksi ini adalah PPM atau Praproduksi *Meeting*, yang mana dalam tahapan ini seluruh tim yang terlibat dalam produksi ini melakukan kumpul bersama membahas dan melaporkan hasil akhir dari tahap praproduksi, agar memiliki kejelasan antar devisi dalam produksi. Dari sekian rancangan proses praproduksi tersebut, memasuki tahap produksi, yang mana tentunya penata kamera terjun langsung ke lapangan untuk menerapkan konsep yang ditetapkan pada tahap praproduksi.

Selanjutnya sutradara mengarahkan langsung kepada pemain pada waktu yang bersamaan. Kemudian dilanjutkan dengan tim penata artistik untuk menseting tempat tersebut agar sesuai dengan konsep yang direncanakan. Pada tahap proses produksi, penulis sebagai editor ikut membantu dalam mengawasi hal detail atau yang disebut dengan *continuity* sehingga konsep dimensi ritmis masih tetap terjaga. Selain itu penulis juga membantu dari pihak DOP sebagai asisten kamera. Hal ini tentunya membantu penulis dalam mayor editor karena memiliki bayangan bagaimana penerapan konsep dimensi ritmis diterapkan. Pada proses produksi ini, penulis membentuk devisi produksi yang bertugas sebagai *Loader/manajemen file*. Fungsi dari *loader* ini adalah memudahkan editor dalam melakukan proses editing.

Proses produksi film ini dengan judul *Bukan Salahku* memerlukan waktu selama 3 hari untuk mencapai *shot* yang diinginkan oleh sutradara. Lokasi produksi ini di laksanakan di Denpasar yang beralamat di Jl. Plawa GG. XIII A no. 4 dan Pemecutan sebagai lokasi kedua, yang mana adalah rumah dari salah satu rekan tim yang bertugas. Menuju tahapan pasca produksi, penulis sebagai editor mulai mengerjakan editing *roughcut* dan *online*. Proses tahapan *roughcut* ini melewati beberapa tahapan seperti melakukan revisi bersama sutradara. Pada tahap revisi penulis melakukan perbaikan serta mengatasi kekurangan yang ada pada film. Penulis juga melewati proses *draft* yang mana *file* tersebut mengalami revisi berlanjut sebelum akhirnya melakukan proses *picture lock*.

Proses jalannya *shooting* merupakan proses pada tahap produksi, penulis sebagai editor membantu tim lainnya seperti *DOP* agar memerhatikan *continuity* gambar yang terkonsep ritmis sehingga editor memiliki gambaran dalam proses editing nantinya. Penulis melakukan proses pengolahan data secara terstruktur dan membagi menjadi 3 (tiga) bagian yakni : *File Good, File Choice, Not Good*. Dilanjutkan ke proses *assembly*, tahap ini adalah proses pemilahan *footage* yang akan di seleksi dan di anggap terbaik untuk di gunakan dalam editing. *Roughcut* merupakan tahap selanjutnya, *roughcut* pada tahap ini adalah proses editing dalam menyusun *footage*, memotong *footage*, dan penyusunan audio. Tentunya proses ini mengikuti alur skenario cerita.

Setelah *roughcut*, pada tahap selanjutnya penulis melakukan revisi dengan tim pembimbing Luar Kotak Audiovisual kemudian melalui beberapa proses *file draft* sebelum menuju *picture lock*. Setelah melalui proses *roughcut*, selanjutnya beralih ke tahap editing *online*.

Pada tahap ini sudah melalui proses *final draft* dari revisi yang telah berlangsung sebelumnya, penulis disini di bimbing oleh sutradara dalam memberikan *motion grafik* seperti penyesuaian *frame* dengan *rotate*, *scale* dan *positioning*. Proses *mixing* juga dibantu dan dikerjakan oleh tim audio. Beberapa proses telah dilakukan oleh tim audio diantaranya melakukan *music scoring* yang bertemakan kesan komedi dan melakukan *dubbing* narasi sebagai kebutuhan *mood* dan penyampaian cerita.

Tidak hanya itu saja, tim audio juga memberikan beberapa *sfx (sound effect)* dan proses pembentukan musik *background* sehingga mampu memperkuat irama pada film *Bukan Salahku*. Dan pada tahap akhir adalah pemberian *color correction* dan *color grading* yang sudah disiapkan dan di kerjakan oleh tim DOP, proses ini bertujuan untuk menciptakan suasana atau rasa yang memanjakan mata penonton. Sebelum menuju tahap *rendering*, penulis kembali melakukan *doublecheck*, memastikan tidak adanya kekurangan pada *timeline* editing kemudian melakukan *picture lock* dan *rendering file*. Dengan terkumpulnya semua aspek diatas, penulis mampu menyelesaikan proses penggarapan karya film pendek dan melanjutkannya pada proses *screening internal* bersama tim produksi dan pembimbing Luar Kotak Audiovisual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data/hasil

Penulis dalam tahap ini sebagai editor memulai proses produksi karya ketika proses shooting telah dilaksanakan. Setiap bentuk unsur dan materi yang dilengkapi saat produksi kemudian dikumpulkan menjadi satu folder utama sesuai dengan rentetan *footage* dan audio yang ditetapkan oleh keseluruhan tim terutama sutradara sebagai kepala kreatif. Dalam tahap ini, Penulis memulai untuk memilih dan menerapkan konsep dasar editing yang akan dipakai pada setiap musik video yang diciptakan. Konsep editing yang dipilih nantinya akan menjadi acuan utama bagi editor untuk dapat menciptakan karya sesuai dengan yang direncanakan oleh seluruh tim. *Treatment* kreatif juga menjadi acuan yang penting dalam penerapan editing agar penggabungan potongan gambar tetap sesuai dengan alur cerita yang dibuat sebelum proses *shooting* dilaksanakan dan tentunya telah disetujui oleh setiap divisi dalam produksinya.

Pembahasan

Editing ritmis merupakan salah satu bagian penting dari proses produksi film atau video karena dapat mempengaruhi suasana dan emosi penonton. Untuk mengelola ritme yang tepat, editor dapat mengontrol aliran cerita dan membangun suasana yang diinginkan. Editor mulai melakukan proses *roughcut* untuk mengembangkan cerita mengikuti alur dari skrip dan tentunya adanya bimbingan dari sutradara dan pembimbing dari Luar Kotak Audiovisual. Dengan hal ini pelaksanaan pada saat editing sesuai dengan konsep penulis dalam membangun dimensi ritmis. Penerapan dimensi editing ritmis film pendek *Bukan Salahku* akan dijabarkan sesuai dengan urutan tahap inti berupa teknik *straight cut*, *timing*, *match cut*, dan beberapa teknis editing lainnya yang membentuk unsur ritmis yang telah dijabarkan dari *scene* awal hingga akhir. Sehingga penulis mampu menjabarkan penjelasan mengenai editing lebih detail terkait juga beberapa faktor pendukung ritmis lainnya sebagai berikut.

1. Dimensi Ritmis

Dalam buku ini penulis mengambil teori tentang penerapan aspek ritmis dalam mengontrol panjang pendeknya durasi sebuah *shot*. Teori tersebut menyatakan bahwa aspek ritmis mampu mengontrol panjang pendeknya (durasi) sebuah *shot*, durasi *shot* sangat berhubungan dengan *shot* sebelum dan sesudahnya sehingga seorang editor mampu mengontrol ritme editing sesuai tuntutan naratif serta estetika. Penerapan aspek ritmis dalam editing film pendek *Bukan Salahku* membantu penulis dalam editing video tersebut karena aspek ritmis tersebut merupakan teori utama yang menunjang penulis dalam membangun sebuah ritme cerita melalui penerapan durasi. Dimensi ritmis merupakan salah satu bagian dari keempat dimensi editing yang membentuk sebuah irama sehingga dapat mempersatukan *shot* yang lainnya. Dimensi ritmis dapat dibagi lagi menjadi dua yakni.

- a. *Irama Internal*, yaitu irama yang ada di dalam setiap *shot* itu sendiri. Yang meliputi, *frame size/type of shot*, *camera movement*, dan suara (dialog, efek, dan musik).
- b. *Irama Eksternal*, yaitu irama yang dihasilkan oleh persambungan 2 *shot* atau lebih. Yang meliputi, durasi *shot* (panjang pendeknya *shot*) dan metode penyambungan (*cut-to-cut* dan *optical effect*).

2. *Straight Cut*

Merupakan pemotongan dasar pandang editing. Pada dasarnya semua aspek editing menerapkan teknik ini. Hal ini bertujuan untuk memungkinkan satu *shot* tiba-tiba mengakhiri dan berganti ke *shot* lain tanpa adanya interupsi dan transisi.

3. *Timing*

Timing (waktu) bertujuan untuk menentukan rata-rata durasi yang digunakan dalam setiap *shot*. Untuk membentuk atribut *timing* (waktu), ada tiga aspek yang harus diperhatikan pada saat melakukan penyuntingan gambar yaitu *choosing a frame* (memilih *frame*), *choosing duration* (menentukan durasi), *choosing the replacement of the shot* (memilih penempatan *shot*). Pada dasarnya, *timing* dalam editing adalah tentang menentukan seberapa lama suatu clip harus ditampilkan dan seberapa lama transisi harus digunakan antara clip. Jika clip ditampilkan terlalu lama, maka dapat membosankan bagi penonton. Sebaliknya, jika clip ditampilkan terlalu singkat, maka mungkin tidak cukup waktu bagi penonton untuk benar-benar memahami apa yang sedang terjadi.

4. *Match Cut*

Match cut adalah jenis transisi yang digunakan dalam pengeditan video di mana dua clip dihubungkan dengan cara yang sengaja menciptakan kesamaan visual atau tematik antara kedua clip tersebut. *Match cut* biasanya digunakan untuk mengaitkan dua adegan yang terpisah secara tematis atau untuk menunjukkan perubahan dari satu adegan ke adegan lainnya. Hal ini bertujuan untuk membangun koneksi keterhubungan visual dalam menggabungkan dua situasi dan kondisi yang berbeda. Uniknya *match cut* juga dapat berfungsi sebagai transisi jika adanya motivasi dan tujuan yang jelas serta penggunaan yang baik.

SIMPULAN

Di dalam mengemban tugas sebagai mahasiswa hal yang menjadi puncak di dalam tersebut yakni adalah tugas akhir, dalam hal ini disebut dengan studi/projek independen, melalui jalur ini mahasiswa bebas menentukan karya apa yang akan menjadi luaran sebagai tugas akhir nantinya namun tetap pada bimbingan mitra dan dosen pembimbing. Karya yang di produksi oleh mahasiswa dibimbing penuh dan didukung penuh oleh mitra dudi sebagai mitra yang memiliki kredibilitas yang baik, sehingga nantinya karya yang diproduksi mampu memberikan hiburan ke masyarakat luas.

Tahapan-tahapan dan konsep yang sudah dirancang diharapkan mampu untuk memberikan gerbang pikiran kepada mahasiswa kedepannya, yang mana hal tersebut mungkin belum di dapatkan pada perguruan tinggi. Diciptakannya program studi/projek independen ini guna memberikan mahasiswa tanggung jawab di dalam mengatur sebuah produksi film dan juga di hadapkan langsung dengan masalah sesungguhnya di lapangan dunia industri nantinya.

Ritmis dalam editing adalah cara mengatur *timing* dan *pacing* dari video untuk menciptakan efek yang diinginkan. Hal ini bisa dilakukan dengan memperhatikan seberapa lama clip ditampilkan, seberapa lama transisi digunakan, dan bagaimana clip-clip tersebut dihubungkan satu sama lain. Untuk menciptakan ritme yang efektif dalam editing, pengedit harus memahami bagaimana penonton akan merespons terhadap video yang dihasilkan. Hal ini bisa dilakukan dengan memperhatikan *pacing*, yaitu kecepatan di mana video dipresentasikan kepada penonton, serta *rhythm*, yaitu pola yang terjadi dalam video. Dengan memahami *timing*, *pacing*, dan *rhythm*, pengedit dapat menciptakan video yang terasa seimbang dan tidak membosankan bagi penonton. Hal ini akan membantu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dengan lebih efektif, dan membuat video lebih menyenangkan untuk ditonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Istiyono. 2011. *Materi Mata Kuliah Editing*. PDF.
- Bordwell, David. Thompson, Kristin. Smith, Jeff. 2017. *Film Art: An Introduction, Eleventh Edition*. New York: McGraw – Hill Education.
- Dancyger, Ken. 2019. *The Technique Of Film and Video Editing, History, Theory and Practice, Sixth Edition*. New York: Routledge.
- Pearlman, Karen. 2009. *Cutting Rhythms: Shaping The Film Edit*. Oxford: Focal Press.
- Sugihartono, Ranang. 2019. *Editing Film, Televisi dan Animasi*. Jakarta: Graha Ilmu.
- John M. Ivancevich dan Michael T. Matteson. 2005. *Organizational Behavior and Management*. Inggris: Boston McGraw Hill.
- Vincent LoBrutto. 1991. *Film Editors on Editing*. Inggris: Praeger
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thompson, R., & Bowen, C. J. (2009). *Grammar of the Edit (Second Edition)*. UK: elsevier.

[https://repository.um.ac.id/14195/Perancangan film animasi Kisah Sunan Kalijaga dengan teknik sop motion 3D sebagai media belajar akan SD / Dia Putra Mahardika](https://repository.um.ac.id/14195/Perancangan_film_animasi_Kisah_Sunan_Kalijaga_dengan_teknik_sop_motion_3D_sebagai_media_belajar_akan_SD_/Dia_Putra_Mahardika). Diakses pada 28 Desember 2022.

https://www.vidsee.com/search?search_term=lihat+dulu+kanan+kiri. Diakses pada 28 Desember 2022.

<https://www.google.com/maps/place/Luar+Kotak+Production/@-8.6595118,115.224485,15z/data=!4m5!3m4!1!0x2dd23faff5ae74b9:0x37b690e5e0886117!8!2!3d-8.6470911!4d115.2250445>. Diakses pada 28 November 2022