

PENYUNTINGAN FILM SALIM SIT TENTANG ANTI KORUPSI DALAM KOMPETISI SEPAK BOLA ANTAR KAMPUNG

Editing In The Anti-Corruption Short Film

In The World Of Football Titled Salim Sit

**Nazhif Dhiya Abdullah¹, Wibisono Tegar Guna Putra² Muchammad Zaenal Al
Ansory³**

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung,
Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Dayeuh Kolot 40257 Bandung, Jawa Barat
ryuuzett@student.telkomuniversity.ac.id, wibisonogunaputra@student.telkomuniversity.ac.id,
zenalansory@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Korupsi dalam sepak bola lokal, khususnya praktik pengaturan skor dan suap dalam kompetisi antar kampung (tarkam), masih dianggap sebagai hal yang biasa di masyarakat. Film pendek Salim Sit hadir sebagai kritik sosial terhadap fenomena ini, dengan menyampaikan pesan anti-korupsi melalui pendekatan komedi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran penyunting gambar dalam membangun pesan tersebut menggunakan teknik penyuntingan visual, tata suara, dan pewarnaan. Metode yang digunakan adalah analisis kualitatif terhadap teknik penyuntingan yang diterapkan dalam tahapan pasca-produksi, dengan teori dari Walter Murch mengenai pemilihan gambar dan teori tata suara oleh Michel Chion. Tahapan produksi film meliputi pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Di pra-produksi, pemilihan lokasi di Kabupaten Purbalingga mewakili dinamika tarkam di Indonesia, sementara bahasa Ngapak digunakan untuk menambah kedekatan dengan karakter lokal. Pada tahap pasca-produksi, teknik penyuntingan visual yang kontras, tata suara dramatis, dan pewarnaan yang disesuaikan, memberikan nuansa humoris namun tetap menyampaikan kritik terhadap praktik korupsi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyuntingan gambar sejalan dalam memperkuat pesan moral film, menjadikan Salim Sit sebagai media edukasi yang menghibur dan informatif mengenai dampak korupsi dalam sepak bola lokal.

Kata Kunci: Korupsi, Tarkam, Penyuntingan Gambar, Bahasa Ngapak, Film Pendek, Komedi Sosial, Purbalingga.

Abstract

Corruption in local football, particularly in the form of match-fixing and bribery in inter-village tournaments (tarkam), is still widely accepted as a common practice

in society. The short film Salim Sit serves as a social critique of this phenomenon, delivering an anti-corruption message through a comedic approach. This research aims to analyze the role of the film editor in constructing that message using visual editing techniques, sound design, and color grading. The method employed is a qualitative analysis of the editing techniques applied during the post-production stage, based on Walter Murch's theory of image selection and Michel Chion's theory of sound design. The production process encompasses three stages: pre-production, production, and post-production. During pre-production, the selection of Purbalingga Regency as the filming location represents the dynamics of tarkam in Indonesia. At the same time, the use of the Ngapak dialect enhances the connection with local characters. In post-production, the use of contrasting visual edits, dramatic sound design, and stylized color grading helps create a humorous tone while still delivering criticism of corrupt practices. The results indicate that film editing in line with reinforces the film's moral message, making Salim Sit both an entertaining and informative educational medium about the impact of corruption in local football.

Keywords: Corruption, Tarkam, Film Editing, Ngapak Dialect, Short Film, Social Comedy, Purbalingga.

PENDAHULUAN

Korupsi dalam dunia sepak bola Indonesia, khususnya praktik pengaturan skor (match fixing), telah merasuk hingga ke level akar rumput (tarkam) dan mengikis kepercayaan publik terhadap integritas olahraga. Fenomena ini, yang ironisnya terjadi pada "olahraga rakyat", belum mendapatkan sorotan spesifik dalam lanskap sinema lokal, sehingga menciptakan sebuah "ruang kosong" yang mendesak untuk diisi melalui media film sebagai kritik sosial.

Berangkat dari kegelisahan pribadi sebagai penggemar sepak bola, penelitian ini berfokus pada perancangan penyuntingan sebuah film pendek fiksi bergenre drama-komedi yang berlokasi di Purbalingga, Jawa Tengah. Meskipun film seperti Cahaya dari Timur: Beta Maluku telah mengangkat drama sepak bola secara serius dan *Current Network* menyajikan komedi

antikorupsi, proyek ini bertujuan mengisi kekosongan dengan menggabungkan kedua pendekatan tersebut secara unik dalam konteks budaya lokal yang otentik.

Dipilihnya genre komedi bukan tanpa alasan; ia diyakini mampu menyampaikan kritik sosial secara ringan dan menghibur, sehingga audiens lebih terbuka menerima pesan tanpa merasa digurui. Namun, hal ini memunculkan tantangan utama dalam proses pascaproduksi. Dengan demikian, muncul pertanyaan dalam penelitian ini: Bagaimana cara menentukan konsep penyuntingan gambar, suara, dan warna yang sesuai pada film pendek fiksi drama-komedi dengan tema antikorupsi?

Menjawab pertanyaan tersebut, posisi penyunting gambar menjadi sentral—bukan sekadar sebagai teknisi, melainkan sebagai arsitek narasi yang bertugas menyelaraskan emosi, memperkuat alur, dan menghadirkan komedi yang tepat tanpa mengurangi esensi pesan. Melalui pendekatan yang terinspirasi dari teori penyuntingan *six rules* (Murch, 1992) dan *audio-visual* (Chion, 1994) disetiap keputusan penyuntingan dirancang secara sadar. Ini mencakup penggunaan ritme komedi untuk mempertegas ironi, penerapan kontras warna untuk membangun atmosfer, serta pemanfaatan transisi dan suara untuk membangun ketegangan sekaligus humor.

Setiap keputusan strategis dalam penyuntingan gambar berkontribusi secara langsung terhadap dampak film dalam menyuarakan keresahan dan menggugah kesadaran masyarakat. Pada akhirnya, tujuan perancangan ini untuk menciptakan sebuah karya yang mampu menjangkau audiens utamanya—para pemuda dan komunitas lokal pecinta sepak bola—dan mendorong partisipasi aktif dalam menolak normalisasi korupsi di dunia olahraga.

METODE PENELITIAN

Metodologi perancangan ini bersifat kualitatif berbasis praktik (*practice-led research*), di mana saya sebagai penyunting gambar menerapkan metode analisis konten. Proses dimulai dengan pengumpulan data komprehensif melalui analisis literatur, berita, dan observasi langsung di lokasi. Secara khusus, dilakukan analisis konten terhadap beberapa karya sejenis sebagai referensi, yaitu *"It's What's Inside"* (2024) dan *"Glass Onion: A Knives Out Mystery"* (2022) untuk pendekatan visual, *"Current Network"* (ACFF 2021) untuk strategi audio, serta *"Agak Laen"* (2024) untuk referensi tata warna.

Data yang terkumpul lalu dikategorikan ke dalam tema dan diinterpretasi untuk menemukan potensi sinematikanya, yang menjadi dasar perancangan narasi visual. Hasilnya diwujudkan melalui keputusan penyuntingan pada ritme, warna, dan tata suara. Untuk menjamin efektivitasnya, setiap pilihan kreatif divalidasi menggunakan prinsip-prinsip fundamental dari dua acuan utama: *"In the Blink of an Eye"* oleh Walter Murch (1992) untuk memaksimalkan emosi dan ritme cerita, dan *"Audio-Vision: Sound on Screen"* Michel Chion (1994) untuk membangun makna melalui integrasi suara *diegetic* dan *non-diegetic*. Pendekatan ini memastikan pesan antikorupsi tersampaikan secara kuat dan jelas.

HASIL DAN DISKUSI

Untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai bagaimana narasi antikorupsi dapat disampaikan secara efektif dan kreatif melalui media audiovisual, bagian ini menyajikan dan membahas temuan dari analisis konten. Hasil analisis menunjukkan bahwa kunci utamanya terletak pada penerapan gabungan teknik penyuntingan yang telah teridentifikasi. Dari studi literatur,

ditemukan pentingnya penyuntingan berbasis emosi dan ritme. Hal ini didukung oleh temuan dari observasi produk sejenis yang menyoroti peran transisi audio *Non-Diegetic* ke *Diegetic* dan kontras warna dalam memperkuat cerita. Selanjutnya, observasi lapangan menegaskan signifikansi pemanfaatan elemen autentik seperti suara dan cahaya alami.

3.1 Bahasa Gambar sebagai Bukti

1) Emotion	51%
2) Story	23%
3) Rhythm	10%
4) Eye-trace	7%
5) Two-dimensional plane of screen	5%
6) Three-dimensional space of action	4%

Gambar 3. 1 Rasio “The Rule of Six”

Sumber : Buku “*In the Blink of an Eye*” Hal.18 (2001)

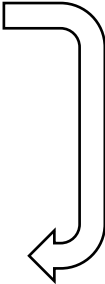
Film “It’s What’s Inside” (2024) dan “Glass Onion” (2022) secara konsisten mengaplikasikan teori Efek Kuleshov dan The Rule of Six dalam penyuntingannya. Prinsip The Rule of Six menjadi panduan utama untuk memastikan setiap potongan gambar mendukung cerita, emosi, dan ritme. Pilihan dominan pada transisi cut-to-cut secara spesifik bertujuan untuk mempertahankan tempo yang dinamis dan menciptakan alur penceritaan yang tegas dari satu adegan ke adegan berikutnya.

Hasil analisis menggunakan metode analisis konten menunjukkan bahwa teknik penyuntingan yang ditemukan dalam berbagai sumber data. Dari studi literatur, teknik seperti penyuntingan berbasis emosi, ritme, dan sinergi antara suara dan gambar dapat diterapkan untuk membangun tensi dan humor.

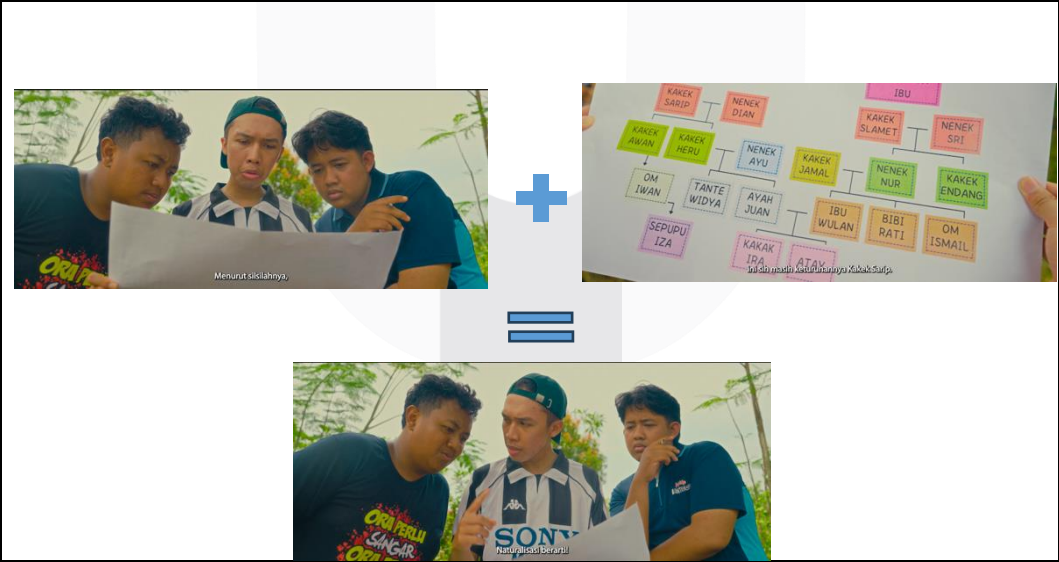
Tabel 3. 1 Hasil Analisis Film It’s What’s Inside (2024)

No	Gaya Penyuntingan
1.	<i>The Rule of Six</i>
	a. <i>Emotion</i> (51%)

No	Gaya Penyuntingan
	Dalam adegan ketika wasit memberikan kartu kepada pemain, terjadi eskalasi emosi: pemain memprotes, situasi di lapangan memanas, penonton ikut ricuh, dan ekspresi pelatih menunjukkan tekanan yang besar. Potongan ini dipilih untuk memaksimalkan resonansi emosional, agar penonton ikut terbawa dalam ketegangan yang terjadi. Dampaknya bukan hanya menghidupkan adegan, tetapi juga memperkuat hubungan emosional penonton terhadap karakter dan cerita.
	
	b. Story (23%) Penyuntingan mendukung progresi naratif: dari kemenangan di babak semifinal, tim utama maju ke final. Namun kemenangan itu justru memicu reaksi pihak lawan yang berupaya menyuap agar mereka mengalah. Potongan demi potongan disusun untuk menciptakan sebab-akibat yang jelas, menggambarkan perubahan situasi dan konsekuensi yang muncul dari pilihan karakter. Hal ini memastikan bahwa cerita terus bergerak maju dan penonton tetap terlibat.

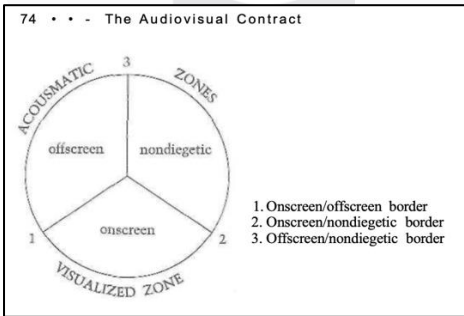
No	Gaya Penyuntingan
	 Sebab Akibat 
	c. <i>Rhythm</i> (10%) Ritme penyuntingan disesuaikan dengan dinamika cerita. Saat pertandingan berlangsung, tempo potongan dibuat cepat dan intens untuk menggambarkan tensi tinggi. Namun di saat-saat emosional atau reflektif, seperti setelah kekalahan pertandingan, ritme melambat untuk memberi ruang penonton mencerna. Pengaturan tempo ini menciptakan keseimbangan antara energi dan ketegangan emosional.  Ritme cepat  Ritme lambat
	d. <i>Eye-trace</i> (7%) Meskipun banyak adegan menggunakan teknik handheld dan pergerakan kamera yang aktif, komposisi dan blocking tetap memperhatikan arah pandang penonton. Objek atau karakter penting sengaja diposisikan di tengah frame atau area fokus

No	Gaya Penyuntingan
	utama, menjaga arah pandang agar tidak terlalu melompat. Ini membantu transisi antar potongan terasa lebih mulus dan tidak membingungkan.
	 The image shows two soccer game stills. The top still shows a player in a yellow jersey (number 13) being defended by a player in a red jersey (number 10). Red arrows indicate the camera's movement and focus. The bottom still shows a player in a yellow jersey (number 13) running towards the goal. Red arrows indicate the camera's movement and focus.
	e. <i>Two-Dimensional Plane of the Screen (5%)</i> Penyuntingan mempertimbangkan tata letak visual dalam bingkai dua dimensi, seperti penggunaan headroom, rule of thirds, dan simetri visual. Misalnya, dalam beberapa adegan percakapan, penempatan tiga karakter secara sejajar menciptakan komposisi yang seimbang dan menyenangkan secara visual. Potongan dirancang agar tetap mempertahankan komposisi ini demi kejelasan naratif dan estetika.
	 The image shows a still from a movie. Three characters are looking at a laptop screen. A red grid is overlaid on the image, indicating the use of the rule of thirds.
	f. <i>Three-Dimensional Space of Action (4%)</i> Kontinuitas ruang dijaga dengan memperhatikan arah pandang, posisi tubuh, dan orientasi karakter dalam ruang tiga dimensi meskipun dalam dua shot berbeda. Dalam adegan percakapan antar dua atau tiga karakter, editor menjaga agar hubungan spasial tetap logis. Meskipun materi mentah tidak selalu ideal, penyuntingan dilakukan secara cermat untuk menyamakan ketidakkonsistenan melalui pemilihan sudut dan arah pandang, menjaga alur dan keutuhan ruang tetap terasa alami bagi penonton.

No	Gaya Penyuntingan
	 Dua subjek sedang berdialog dalam dua shot berbeda namun tetap konsisten arah pandang berbicaranya.
2.	Lev Kuleshov Effect Adegan ini mengilustrasikan Kuleshov Effect melalui respons tiga subjek terhadap lembar silsilah keluarga. Dengan menampilkan objek stimulus (silsilah) diikuti oleh reaksi para karakter, Kuleshov Effect bekerja dengan mendorong penonton menginterpretasikan respons emosional dan kognitif mereka. Khususnya, pernyataan salah satu subjek, "Naturalisasi berarti!", menunjukkan interpretasi unik terhadap kompleksitas silsilah tersebut, mengacu pada proses integrasi yang tidak konvensional, mirip dengan konsep naturalisasi dalam konteks non-kekerabatan. Hal ini secara efektif memanifestasikan bagaimana Kuleshov Effect membentuk persepsi makna dan reaksi melalui <i>juxtaposition</i> visual.
	
3.	Slow motion Dalam adegan menjelang terciptanya gol, teknik slow motion digunakan untuk memperkuat ketegangan dan memperdalam keterlibatan emosional penonton. Gerakan pemain yang menendang bola diperlambat, begitu pula reaksi penonton di

No	Gaya Penyuntingan
	tribun yang tampak menahan napas dalam gerakan lambat—menyoroti ekspresi wajah, gerak tubuh, dan atmosfer secara detail. Penyuntingan ini memberi ruang bagi penonton untuk mencerna momen krusial secara emosional dan visual, menciptakan sensasi waktu yang seolah melambat. Efek ini menambah dramatisasi dan membuat penonton ikut terhanyut dalam harapan atau kecemasan sebelum akhirnya dilepaskan saat kecepatan kembali normal, entah melalui gol yang tercipta atau kegagalan yang mengejutkan.
	

3.2 Audio sebagai Penguat Atmosfer



Gambar 3. 2 Diagram Jenis Sumber Suara

Sumber : Buku “Audio-Vision: Sound on Screen” Hal.74 (1994)

Analisis terhadap film "*Current Network*" (ACFF 2021) ini berfokus pada peran ganda suara sebagaimana diteorikan oleh Michel Chion (1994). Pembedahan dilakukan dengan memisahkan elemen suara *diegetic* dan *non-diegetic* untuk memahami bagaimana keduanya membangun narasi antikorupsi film tersebut. Suara *diegetic* di dalam film ini berfungsi untuk memantapkan dunia naratif yang penuh intrik, sementara suara non-diegetic secara konsisten digunakan untuk memberikan *added value* (nilai tambah), yakni melapisi adegan dengan atmosfer tegang dan makna emosional yang lebih dalam. Interaksi inilah yang menjadi kunci efektivitas film dalam mengkomunikasikan pesannya kepada penonton.

Hasil analisis terhadap film "*Salim Sit*" mengonfirmasi bahwa penataan audio merupakan elemen kunci yang memungkinkan film ini berhasil menyajikan kritik antikorupsi dalam format komedi. Sesuai dengan kerangka teoretis Chion (1994), interaksi antara suara dan gambar menciptakan sebuah audio-vision yang koheren. -adegan terkait korupsi, yang pada akhirnya memperkuat pesan film.

Tabel 3.2 Penyuntingan Suara

N	Gaya Penyuntingan
1	Diegetic - Atmospheric Sound Perpindahan suara ambience dari suara diegetic off-screen (opening screen) ke on-screen (opening shot bersalaman) melalui teknik "sound revelation", di mana sumber suara akhirnya diperlihatkan ke penonton untuk menegaskan keberadaan spasial dan kontinuitas narasi visual.
	
2	Diegetic On Screen - Dialogue Sound Dalam adegan ketika Pak Rahwono bersama Pak Suryato menemui Pak Bayu untuk menyuapnya, penggunaan suara diegetik dalam

N	Gaya Penyuntingan
	bentuk dialog menjadi elemen utama yang mendorong perkembangan cerita secara langsung. Dialog yang terjadi di dalam ruang pertemuan tersebut berasal dari sumber yang jelas dan berada di dalam dunia cerita (diegetik), yaitu dari ketiga karakter yang sedang berinteraksi secara langsung di tempat dan waktu yang sama. Percakapan ini menyampaikan maksud suap dari Rahwono dan Suryato, serta penolakan tegas dari Pak Bayu, yang menegaskan karakter dan konflik moral dalam cerita. Karena dialog tersebut terdengar secara langsung oleh penonton seiring dengan pengucapannya di dalam adegan, tanpa narasi atau sulih suara tambahan, maka suara tersebut sepenuhnya bersifat diegetik dan menjadi bagian integral dari realitas naratif film.
	
3	<i>Diegetic On Screen – Music from Inside the Film</i> Pada adegan ketika komentator membuka pertandingan, digunakan musik dangdut yang berasal dari dalam dunia cerita, menjadikannya contoh yang jelas dari diegetic sound. Musik tersebut terdengar bersamaan dengan cuplikan visual yang menampilkan pengeras suara (speaker) di lapangan, yang memperkuat persepsi bahwa musik itu benar-benar diputar di lokasi pertandingan dan juga didengar oleh para karakter di dalam film. Penempatan pengeras suara secara on-screen menjadi penanda visual bahwa sumber musik berada dalam ruang naratif film, bukan ditambahkan untuk penonton saja. Penggunaan musik dangdut ini juga tidak hanya membangun suasana meriah khas pertandingan tarkan, tetapi juga memperkuat konteks lokal dan budaya dalam cerita. Dengan begitu, musik dalam adegan ini berfungsi sebagai elemen diegetik yang organik dan memperkuat atmosfer dunia film secara realistis.

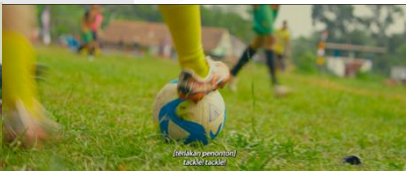
N	Gaya Penyuntingan
	
4	Diegetic On Screen – Sound Effects Dalam adegan permainan sepak bola, penggunaan diegetic on-screen sound effects terlihat jelas melalui berbagai suara yang muncul secara alami dari aksi yang terlihat di layar. Ketika pemain menendang bola, terdengar bunyi sepakan yang khas; saat kiper menepis bola, suara benturan tangan dengan bola memperkuat tensi adegan; dan ketika bola masuk ke gawang, suara jaring yang tertarik atau terkena bola memberikan sensasi keberhasilan atau kekalahan secara langsung kepada penonton. Semua efek suara tersebut berasal dari sumber yang tampak di layar (<i>on-screen</i>) dan berada di dalam dunia cerita (<i>diegetic</i>), sehingga menciptakan pengalaman audiovisual yang realistis dan imersif. <i>Sound effect</i> ini tidak hanya memperjelas aksi, tetapi juga memperkuat emosi dan dinamika permainan yang ditampilkan secara visual dalam film.
	
5	Diegetic off screen – Sound Effects Dalam adegan ketika wasit meniupkan peluit karena dianggap terjadi pelanggaran, namun tidak terlihat langsung di layar, suara peluit tersebut merupakan contoh dari diegetic off-screen sound effect. Meski sumber suara (wasit dan peluitnya) tidak muncul di frame saat itu, suara tersebut tetap berasal dari dalam dunia cerita dan dapat didengar oleh para karakter, seperti para pemain yang langsung bereaksi keras dan memprotes keputusan wasit. Efek suara ini menciptakan koneksi kuat antara aksi yang tidak terlihat dan reaksi emosional yang ditampilkan di layar, sehingga memperkuat kontinuitas naratif dan memperjelas konflik tanpa perlu selalu menunjukkan sumber suara secara visual. Teknik ini juga

N	Gaya Penyuntingan
	membantu menjaga fokus pada reaksi karakter, sembari tetap menghadirkan elemen penting dari aksi yang sedang berlangsung.
	

3.3 Pewarnaan sebagai Penanda Isu

Mengacu pada kerangka teoretis bahwa persepsi dan simbolisme warna bersifat kontekstual dan kultural (Samarawira, 2014), subbab ini menyajikan hasil analisis konten terhadap penggunaan warna dalam film "Agak Laen" (2024). Analisis mengidentifikasi dua palet warna utama yang digunakan secara bergantian untuk memisahkan *tone* cerita. Palet pertama, yang kaya akan warna hangat (kuning, oranye), secara konsisten digunakan dalam adegan komedi untuk membangkitkan emosi positif dan energi. Palet kedua, yang didominasi warna dingin (biru, kelabu) dan tingkat saturasi rendah, digunakan untuk menciptakan atmosfer mencekam. Hal ini membuktikan argumen Samawira (2014) bahwa warna menjadi alat penceritaan yang kuat.

Tabel 3. 1 Penyuntingan Warna
Scene Pertandingan & Latihan

Tabel 3. 4 Penyuntingan Warna
Scene Penyuapan



Strategi visual film ini dibangun di atas kontras tajam. Adegan pertandingan menggunakan palet warna yang kaya dan jenuh (*colorful*) untuk membangkitkan energi, kegembiraan, dan dinamisme. Sebaliknya, adegan penyuapan memanfaatkan pencahayaan redup berkontras tinggi untuk menciptakan suasana negatif yang penuh ketegangan dan menegaskan sifat rahasia dari tindakan korupsi tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis, disimpulkan bahwa penyuntingan merupakan solusi kunci untuk memaksimalkan dampak naratif dan pesan antikorupsi dalam film "Salim Sit". Keberhasilan film ini bergantung pada sinergi yang tepat antara penyuntingan gambar, suara, dan warna yang disesuaikan dengan target *audiens*.

Penerapan teknik penyuntingan berbasis emosi dan ritme, diperkuat dengan penggunaan *slow motion*, berhasil membangun tensi dan humor. Pada saat yang sama, transisi antara suara *diegetic* (termasuk *ambience* lokasi yang autentik) dan *non-diegetic*, serta permainan warna kontras (*saturated vs. desaturated*), secara efektif menciptakan lapisan emosional yang mendukung tema cerita. Kombinasi teknik-teknik ini terbukti mampu menciptakan sebuah narasi visual dan emosional yang kuat, yang pada akhirnya menjadi solusi efektif bagi permasalahan penceritaan yang dihadapi.

Penelitian ini menegaskan bahwa kesadaran teknis dalam pascaproduksi adalah elemen vital dalam keberhasilan sebuah film menyampaikan pesannya.

DAFTAR PUSTAKA

Murch, W. (1992). *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing*. Silman-James Press.

Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK). (2024, 6 Juni). Satu Dekade ACFEST: Menginspirasi Generasi Muda Antikorupsi Melalui Seni dan Film. Diakses dari <https://kpk.go.id/id/ruang-informasi/berita/satu-dekade-acffest-menginspirasi-generasi-muda-antikorupsi-melalui-seni-dan-film>

Holsti, O. R. (1969). *Content Analysis for the Social Sciences and Humanities*. Addison-Wesley

Mascelli, J. V. (1998). *The Five C's of Cinematography*. Silman-James Press.

Carroll, N. (1999). *Philosophy of Art: A Contemporary Introduction*. Routledge.

Roeder, J., & Hensley, K. (2021). *The Specifics of Editing Comedy*. Routledge.

Kuleshov, L. (1974). *Kuleshov on Film: Writings in Theory and Practice*. (R. Levaco, Trans. & Ed.). University of California Press.

Bordwell, D., & Thompson, K. (1979). *Film Art: An Introduction*. Addison-Wesley.

Brine, K. (2017). *The Seamless Illusion: A Modern Perspective on Classical Continuity Editing*. Cinema Studies Press.

Chion, M. (1994). *Audio-Vision: Sound on Screen*. (C. Gorbman, Trans.). Columbia University Press.

Roeder-Hensley, G., & Proenca, L. (2021). *The Specifics of Editing Comedy* (Honors Thesis, Loyola Marymount University and Loyola Law School). Diakses dari <https://digitalcommons.lmu.edu/honors-thesis/367/>

- Samarawira, Y. (2019). Color and Emotion in Movies (Master's thesis). Diakses dari <https://www.scribd.com/document/611001125/COLOR-AND-EMOTION-IN-MOVIES>
- Academy of Motion Picture Arts and Sciences. (n.d.). Rules & Eligibility. Diakses pada 12 Juni 2025, dari https://www.oscars.org/sites/oscars/files/96th_oscars_short_film_rules.pdf
- Adobe. (n.d.). What is Rec.709?. Diakses pada 12 Juni 2025, dari <https://www.adobe.com/creativecloud/video/discover/rec709.html>
- Festival de Cannes. (n.d.). Short Films. Diakses pada 12 Juni 2025, dari <https://www.festival-cannes.com/en/films/short-films/>
- Belasunda, R. (2014). Indie Film, An Innovation. Bandung: Institut Seni Indonesia Yogyakarta. (Aslinya: Belasunda, 2012, dalam versi awal naskah)
- Al Ansory, M. Z. (2024). Impact of radicalism and terrorism through social media among youth in the film The Lone Wolf Next Door. *International Journal of Visual and Performing Arts*, 6(1), 36–51.
- Gabriel, R. (2023). Visual storytelling in modern cinema. Film Arts Press.
- Imani, D. (2023). The psychology of color in film. Creative Eye Publications.
- Tresna, S. B. (2022). The Color Map of Death in the Scene of the Bridge Connecting the Land of the Living and the Land of the Dead in Coco Film