

# **LAPORAN TUGAS AKHIR**

## **PENERAPAN *RULE OF SIX* DALAM MEMBANGUN EMOSIONAL PENONTON MELALUI RITME *EDITING* PADA FILM PENDEK “RUMPANG ATAU RAMPUNG”**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh :

**MUHAMMAD RAFI ADITYA WARDANA**

**NIM : 2290345150**

**PROGRAM STUDI PRODUKSI FILM DAN TELEVISI**

**JURUSAN KOMUNIKASI**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2026**

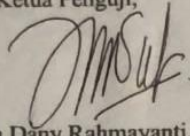
## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "PENERAPAN RULE OF SIX DALAM MEMBANGUN EMOSIONAL PENONTON MELALUI RITME EDITING PADA FILM PENDEK "RUMPANG ATAU RAMPUNG"

Penulis : Muhammad Rafi Aditya Wardana  
NIM : 2290345150  
Program Studi : D4 Produksi Film dan Televisi  
Jurusan : Komunikasi  
Tahun Akademik : 2025-2026

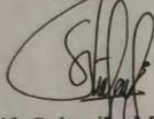
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 28 Juli 2026

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



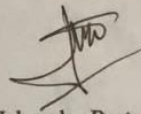
Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si.  
NIP. 199410152019032015

Anggota 1



Sifa Sultanika M.Sn.  
NIP. 199406252022032017

Anggota 2



M Iskandar Pratama, M.Sn.  
NIP. 199903152025061007



Imanuel Ronald David Mongkau, S.E., M.M.  
NIP. 197106062006041001

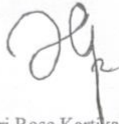
### LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "PENERAPAN RULE OF SIX DALAM MEMBANGUN EMOSIONAL PENONTON MELALUI RITME EDITING PADA FILM PENDEK "RUMPANG ATAU RAMPUNG"

Penulis : Muhammad Rafi Aditya Wardana  
NIM : 2290345150  
Program Studi : D4 Produksi Film dan Televisi  
Jurusan : Komunikasi  
Tahun Akademik : 2025-2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di  
Jakarta, 09 Juni 2026

Pembimbing 1



Dr. Tipri Rose Kartika, M.M.  
NIP. 197606112009122002

Pembimbing 2



M Iskandar Pratama, M.Sn.  
NIP. 199903152025061007

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Produksi Film dan Televisi



Sifa Sultanika M.Sn.  
NIP. 199406252022032017

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rafi Aditya Wardana  
NIM : 2290345150  
Program Studi : D4 Produksi Film dan Televisi  
Jurusan : Komunikasi  
Tahun Akademik : 2025-2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**"PENERAPAN RULE OF SIX DALAM MEMBANGUN EMOSIONAL  
PENONTON MELALUI RITME EDITING PADA FILM PENDEK "RUMPANG  
ATAU RAMPUNG"**

**Adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 10 Juni 2026

Yang menyatakan,



Muhammad Rafi Aditya Wardana  
NIM: 2290345150

### PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rafi Aditya Wardana  
NIM : 2290345150  
Program Studi : D4 Produksi Film dan Televisi  
Jurusan : Komunikasi  
Tahun Akademik : 2025-2026

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“PENERAPAN RULE OF SIX DALAM MEMBANGUN EMOSIONAL  
PENONTON MELALUI RITME EDITING PADA FILM PENDEK “RUMPANG  
ATAU RAMPUNG”

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 10 Juni 2026

Yang menyatakan



Muhammad Rafi Aditya Wardana  
NIM: 2290345150

## ABSTRAK

*The editor's role in film editing extends beyond assembling visual sequences; it also creates the audience's emotional experience through the management of editing rhythm. The short fiction film Rumpang atau Rampung tells the story of a father–daughter relationship marked by conflict, loss, and regret, requiring an editing strategy that strengthens emotional expression. This final project aims to examine the editor's role in building audience emotions through editing rhythm and to implement Walter Murch's Rule of Six as the foundation of the editing process. This study employs a creative practice method using a qualitative descriptive approach covering the stages of pre-production, production, and post-production. The results show that editing rhythm, through the arrangement of shot duration, editing pace, and cut point placement, effectively enhances the audience's emotional response. The implementation of the Rule of Six successfully prioritizes the emotion aspect, supported by story, rhythm, eye trace, two-dimensional plane of screen, and three-dimensional space of action. Therefore, the Rule of Six proved to be an effective guideline for editors in creating audience emotional engagement through editing rhythm in the short film Rumpang atau Rampung.*

**Keywords:** editor, Rule of Six, editing rhythm, audience emotion, short film.

Peran editor dalam penyuntingan film tidak hanya menyusun rangkaian gambar, tetapi juga membangun pengalaman emosional penonton melalui pengelolaan ritme editing. Film pendek Rumpang atau Rampung mengangkat kisah hubungan ayah dan anak yang dipenuhi konflik, kehilangan, dan penyesalan sehingga memerlukan strategi penyuntingan yang mampu memperkuat penyampaian emosi. Tugas akhir ini bertujuan mengetahui peran editor dalam membangun emosi penonton melalui pengelolaan ritme film pendek fiksi serta menerapkan konsep Rule of Six Walter Murch sebagai landasan penyuntingan. Metode yang digunakan adalah metode penciptaan karya dengan pendekatan deskriptif kualitatif melalui tahapan pra produksi, produksi, dan pascaproduksi. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa pengaturan ritme editing melalui durasi shot, tempo penyuntingan, dan penempatan cut point mampu memperkuat respons emosional penonton. Penerapan Rule of Six berhasil direalisasikan dengan menempatkan aspek emotion sebagai prioritas utama, didukung oleh aspek story, rhythm, eye trace, two-dimensional plane of screen, dan three-dimensional space of action. Dengan demikian, Rule of Six terbukti efektif sebagai landasan editor dalam membangun pengalaman emosional penonton melalui ritme editing pada film pendek Rumpang atau Rampung.

Kata kunci: editor, Rule of Six, ritme editing, emosional penonton, film pendek.

## **PRAKATA**

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan laporan tugas akhir sebagai kewajiban bagi penulis yang telah melaksanakan sidang tugas akhir yang diselenggarakan oleh program Studi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Allah Swt. atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik
2. Dwi Riyono, ST. M.Ak Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Mawan Nugraha, S.Si. M.Acc. Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kerja Sama
4. Imanuel Ronald David Mongkau, SE, MM, selaku Kepala Jurusan Komunikasi
5. R. Sulistiyo Wibowo, M.Sn., Sekretaris Jurusan Komunikasi
6. Sifa Sultanika, M.Sn., Koordinator Program Studi Produksi Film dan Televisi
7. Dr Tipri Rose Kartika, MM, Selaku Pembimbing 1 Tugas Akhir
8. M Iskandar Pratama, M.Sn, Selaku Pembimbing 2 Tugas Akhir
9. Teman-Teman Film dan Televisi angkatan 2 yang sudah membantu bersama untuk menyelesaikan laporan tugas akhir.
10. Jihan Raniyah Selaku penyemangat penulis dalam pembuatan laporan tugas akhir.
11. Keluarga terutama orang tua yang selalu mendukung serta membantu selama pengerjaan tugas akhir.

12. Dzulfa Talla, Michael Zenobea, Ahmad Bilal, M Ariel Arsyadinata, Dimas Ardian, Zydan Fathur selaku rekan satu tim yang sudah membantu tugas akhir penulis
13. Pihak-pihak terkait yang telah membantu tugas akhir penulis
14. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan di sini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini

Jakarta, 23 Juli 2026



Muhammad Rafi Aditya Wardana

NIM. 2290345150

## DAFTAR ISI

|                                                      |             |
|------------------------------------------------------|-------------|
| <b>COVER</b>                                         | <b>i</b>    |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR</b>          | <b>ii</b>   |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR</b>         | <b>iii</b>  |
| <b>PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME</b> | <b>iv</b>   |
| <b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b>             | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRAK</b>                                       | <b>vi</b>   |
| <b>PRAKATA</b>                                       | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI</b>                                    | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL</b>                                  | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b>                                 | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b>                               | <b>xiii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                             | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang                                    | 1           |
| B. Identifikasi Masalah                              | 5           |
| C. Batasan Masalah                                   | 5           |
| D. Rumusan Masalah                                   | 6           |
| E. Tujuan Penulisan                                  | 6           |
| F. Manfaat Penulisan                                 | 6           |
| <b>BAB II KAJIAN SUMBER</b>                          | <b>8</b>    |
| A. Kajian Teori                                      | 8           |
| B. Hasil Penciptaan Yang Relevan                     | 20          |
| <b>BAB III METODE KAJIAN</b>                         | <b>23</b>   |
| A. Data/Objek Penulisan                              | 23          |
| B. Ruang Lingkup                                     | 37          |
| C. Referensi Karya                                   | 38          |
| D. Langkah Kerja                                     | 43          |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>                   | <b>50</b>   |
| A. Tahapan Peran Editor                              | 50          |
| B. Pembahasan Karya                                  | 65          |

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| <b>BAB V PENUTUP</b>  | <b>84</b> |
| A. Kesimpulan         | 84        |
| B. Saran              | 86        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> | <b>87</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------|----|
| TABEL 1: Implementasi <i>Rule Of Six</i> Pada <i>Scene</i> ..... | 52 |
| TABEL 2: Implementasi <i>Rule Of Six</i> Pada <i>Scene</i> ..... | 79 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                          |    |
|----------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1: Referensi Film <i>Schindler's List</i> .....   | 38 |
| Gambar 2 : Referensi Film <i>Schindler's List</i> .....  | 39 |
| Gambar 3 : Referensi Film 1 Kakak 7 Keponakan .....      | 41 |
| Gambar 4 : Referensi Film 1 Kakak 7 Keponakan .....      | 41 |
| Gambar 5 : Film Pendek <i>WE</i> .....                   | 42 |
| Gambar 6 : Script <i>Final Draft</i> .....               | 50 |
| Gambar 7 : Data <i>Shotlist</i> .....                    | 52 |
| Gambar 8 : Penulis Mengikuti Tahap Produksi .....        | 57 |
| Gambar 9 : Data <i>Organize Footage</i> .....            | 59 |
| Gambar 10 : Data <i>File Footage</i> Film .....          | 59 |
| Gambar 11 : <i>Timeline Assembly</i> .....               | 60 |
| Gambar 12 : <i>Timeline Rough Cut</i> .....              | 61 |
| Gambar 13 : <i>Timeline Fine Cut</i> .....               | 62 |
| Gambar 14 : <i>Scene 7</i> dan <i>Scene 8</i> .....      | 63 |
| Gambar 15 : <i>Timeline Pict Lock</i> .....              | 64 |
| Gambar 16 : Data <i>Master File</i> Yang Digunakan ..... | 65 |
| Gambar 17 : <i>Still Scene 1</i> .....                   | 66 |
| Gambar 18 : <i>Still Scene 1</i> .....                   | 66 |
| Gambar 19 : <i>Still Scene 17</i> .....                  | 67 |
| Gambar 20 : <i>Still Scene Montage</i> .....             | 68 |
| Gambar 21 : <i>Still Scene 3</i> .....                   | 71 |
| Gambar 22 : <i>Still Scene 12B</i> .....                 | 74 |
| Gambar 23 : <i>Still Scene 9</i> .....                   | 76 |
| Gambar 24 : <i>Still Scene 14</i> .....                  | 77 |
| Gambar 25 : <i>Still Scene 11</i> .....                  | 78 |
| Gambar 26 : <i>Still Scene 3</i> .....                   | 82 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| Lampiran 1. Biodata Mahasiswa .....                        | 89 |
| Lampiran 2. Lembar Pembimbing Tugas Akhir .....            | 90 |
| Lampiran 3. Lembar Pembimbing Tugas Akhir .....            | 91 |
| Lampiran 4. Sertifikat .....                               | 92 |
| Lampiran 5. Dokumentasi terkait kegiatan Tugas Akhir ..... | 93 |
| Lampiran 6. Dokumentasi Sidang Tugas Akhir .....           | 94 |
| Lampiran 7. Barcode Karya Film Tugas Akhir.....            | 95 |
| Lampiran 8. Turnitin.....                                  | 96 |