

**MENINGKATKAN *NARRATIVE TENSION*  
MENGUNAKAN *CROSS-CUTTING* PADA *EDITING*  
FILM “MISSION-X”**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Michael Hizkia Wijaya**

**NIM 1910994032**

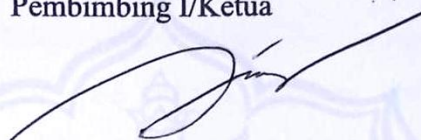
**PROGRAM STUDI S-1 FILM DAN TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

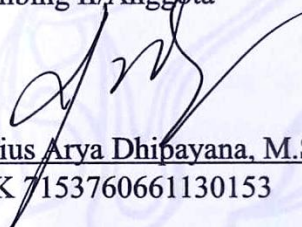
**MENINGKATKAN *NARRATIVE TENSION* MENGGUNAKAN *CROSS-CUTTING* PADA *EDITING* FILM “MISSION-X”** diajukan oleh **Michael Hizkia Wijaya**, NIM 1910994032, Program Studi S-1 Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 91261), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim penguji Skripsi pada tanggal 11 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



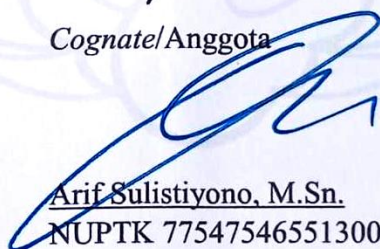
Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK 1350769670130323

Pembimbing II/Anggota



Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn.  
NUPTK 7153760661130153

Cognate/Anggota



Arif Sulistiyono, M.Sn.  
NUPTK 7754754655130080

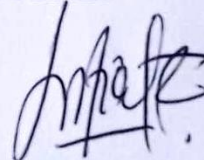
Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Edial Rusli, S.E., M.Sn.  
NUPTK 7535745646130092

Koordinator Program Studi  
S-1 Film dan Televisi



Latief Rakhman Hakim, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK 4846757658130142

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Michael Hizkia Wijaya

NIM : 1910994032

Judul Skripsi : Meningkatkan *Narrative Tension* Menggunakan *Cross-cutting* pada *Editing* Film “Mission-X”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 1 Mei 2026

Yang Menyatakan,



Michael Hizkia Wijaya

NIM 1910994032

**LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Michael Hizkia Wijaya

NIM : 1910994032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul Meningkatkan Narrative Tension Menggunakan Cross-cutting pada Editing Film “Mission-X” untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 1 Mei 2026

Yang Menyatakan,



Michael Hizkia Wijaya

NIM 1910994032

## PRAKATA

Penciptaan karya ini berangkat dari ketertarikan penulis terhadap penerapan teknik *cross-cutting* pada film *action*. Proses penciptaan ini menjadi pengalaman berharga bagi penulis untuk memahami bahwa *editing* dan *syuting* bukan sekadar tahap teknis melainkan tahap kreatif yang juga ikut menentukan makna dan rasa sebuah film.

Skripsi ini kurang terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak dan ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
3. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi.
4. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Film dan Televisi.
5. Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn., selaku Dosen Wali dan Dosen Pembimbing II.
6. Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
7. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Dosen Penguji Ahli.
8. Seluruh dosen dan karyawan Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

9. Seluruh kru, orang tua, pendukung, dan pemain film "Mission-X" atas kerja sama, dedikasi, dan semangat kolaborasi yang luar biasa hingga karya ini dapat terwujud.
10. Sahabat dan teman-teman seperjuangan saat skripsi yang telah membantu berproses bersama dan meminjamkan alatnya sebagai pendukung.
11. Teman-teman di Program Studi Film dan Televisi atas kebersamaan, dukungan, dan kenangan yang tak terlupakan. Serta semua pihak yang tak dapat disebutkan semua yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama proses penciptaan karya ini.

Mudah-mudahan skripsi ini bisa memberi manfaat bagi pembaca, khususnya bagi mahasiswa, *editor*, dan pembuat film yang tertarik mendalami penerapan *editing cross-cutting* pada film.

Yogyakarta, 1 Mei 2026

Michael Hizkia Wijaya

## DAFTAR ISI

<b>PRAKATA</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	4
C. Tujuan dan Manfaat .....	5
1. Tujuan .....	5
2. Manfaat .....	5
<b>BAB II LANDASAN PENCIPTAAN</b> .....	<b>6</b>
A. Landasan Teori .....	6
1. <i>Editing</i> .....	6
2. <i>Cross-cutting</i> .....	8
3. <i>Narrative Tension</i> .....	12
4. <i>Narration</i> .....	14
5. <i>Plot</i> .....	17
6. <i>Pacing</i> .....	19
7. <i>Rhythm</i> .....	20
B. Tinjauan Karya .....	22
1. <i>Dunkirk</i> .....	22
2. <i>Inception</i> .....	26
3. <i>Sword Art Online (Season 1)</i> .....	29
<b>BAB III METODE PENCIPTAAN</b> .....	<b>32</b>
A. Objek Penciptaan .....	32
B. Metode Penciptaan .....	34
1. Konsep Karya .....	34
2. Desain Produksi .....	43
C. Proses Perwujudan Karya .....	44
1. Pra Produksi .....	44
2. Produksi .....	45
3. Pasca Produksi .....	45
D. <i>Timeline</i> .....	50
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>51</b>
A. Ulasan Karya .....	51
B. Pembahasan Reflektif .....	68
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>73</b>
A. Simpulan .....	73
B. Saran .....	74
<b>KEPUSTAKAAN</b> .....	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>76</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Tension</i> .....	12
Gambar 2.1 Poster <i>Dunkirk</i> .....	22
Gambar 2.2 <i>Shot Dunkirk</i> .....	25
Gambar 2.3 Poster <i>Inception</i> .....	26
Gambar 2.4 <i>Shot Inception</i> .....	29
Gambar 2.5 Poster <i>Sword Art Online</i> .....	29
Gambar 3.1 <i>Scene 7 &amp; 8 “Mission-X”</i> .....	34
Gambar 3.2 <i>Scene 12 &amp; 13 “Mission-X”</i> .....	36
Gambar 3.3 <i>Scene 14 &amp; 15 “Mission-X”</i> .....	38
Gambar 3.4 <i>Scene 21 &amp; 22 “Mission-X”</i> .....	39
Gambar 3.5 <i>Scene 23 &amp; 24 “Mission-X”</i> .....	41
Gambar 3.6 <i>Scene 25 &amp; 26 “Mission-X”</i> .....	42
Gambar 3.7 <i>Logging “Mission-X”</i> .....	46
Gambar 3.8 <i>Assembly “Mission-X”</i> .....	47
Gambar 3.9 <i>Rough cut “Mission-X”</i> .....	48
Gambar 3.10 <i>VFX “Mission-X”</i> .....	49
Gambar 3.11 <i>Audio “Mission-X”</i> .....	50
Gambar 3.12 <i>Coloring “Mission-X”</i> .....	50
Gambar 4.1 <i>Scene 6 &amp; 5 film “Mission-X”</i> .....	53
Gambar 4.2 <i>Scene 6 &amp; 5 film “Mission-X”</i> .....	54
Gambar 4.3 <i>Scene 6 &amp; 7 film “Mission-X”</i> .....	55
Gambar 4.4 <i>Scene 10 &amp; 6 film “Mission-X”</i> .....	56
Gambar 4.5 <i>Scene 11 &amp; 10 film “Mission-X”</i> .....	57
Gambar 4.6 <i>Scene 12, 6, &amp; 5 film “Mission-X”</i> .....	58
Gambar 4.7 <i>Scene 12 &amp; 8 film “Mission-X”</i> .....	59
Gambar 4.8 <i>Scene 16, 12, &amp; 13 film “Mission-X”</i> .....	60
Gambar 4.9 <i>Scene 17, 13, &amp; 16 film “Mission-X”</i> .....	61
Gambar 4.10 <i>Scene 13 &amp; 17 film “Mission-X”</i> .....	62
Gambar 4.11 <i>Scene 12 &amp; 14 film “Mission-X”</i> .....	62
Gambar 4.12 <i>Scene 15 &amp; 16 film “Mission-X”</i> .....	63
Gambar 4.13 <i>Scene 17 &amp; 18 film “Mission-X”</i> .....	64
Gambar 4.14 <i>Scene 18 &amp; 17 film “Mission-X”</i> .....	66
Gambar 4.15 <i>Scene 18, 19, &amp; flashback scene 6 film “Mission-X”</i> .....	67

## ABSTRAK

Film “Mission-X” merupakan film *action* yang menceritakan persaingan antar-*gangster* di dunia maya dengan konflik yang berlangsung secara bersamaan. Struktur cerita pada film ini memiliki potensi untuk membangun *narrative tension* melalui penerapan *editing cross-cutting*. Teknik *cross-cutting* dipilih karena bisa memperlihatkan beberapa peristiwa yang terjadi secara simultan sehingga menciptakan rasa penasaran, antisipasi, dan ketegangan yang berkelanjutan.

Metode penciptaan dilakukan melalui tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi, *editor* menganalisis naskah untuk menentukan bagian yang efektif diterapkan *editing cross-cutting*. Penggunaan ritme dan *pacing* cepat juga diterapkan untuk menjaga intensitas konflik dan memperkuat *narrative tension* pada setiap perpindahan adegan.

Hasil penciptaan menunjukkan bahwa *editing cross-cutting* berperan signifikan meningkatkan *narrative tension* film “Mission-X”. Perpindahan antar-*plot* yang terjadi secara bergantian bisa menunda hasil akhir konflik sehingga tensinya semakin naik serta menciptakan rasa penasaran dan antisipasi terhadap kelanjutan cerita. *Editing cross-cutting* menjadi unsur utama dalam meningkatkan *narrative tension* melalui penundaan informasi.

Kata kunci: *cross-cutting, editing, narrative tension*

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Film “Mission-X” adalah film yang menceritakan persaingan antar-*gangster*. Tiap *gangster* memiliki taktik pada cara meningkatkan kekuasaan. Tim Swan memiliki taktik licik untuk memanipulasi *gangster* Mamba agar mau bekerja sama menyerang Viper. *Gangster* Viper sedang menguasai *casino* dan ingin mempertahankan kekuasaannya. Setelah Viper kalah dan Mamba sedang lengah, Swan menghancurkan Mamba. Cerita pertempuran dua pihak dengan taktik licik yang menyembunyikan kejelasan alur merupakan *narrative tension* yang akan ditingkatkan lagi dengan *editing cross-cutting*.

Naratif di naskah “Mission-X” memiliki *narrative tension* yang akan ditingkatkan melalui *editing cross-cutting*. *Narrative tension* adalah hal penting yang diperlukan film *action*. *Agent* dan *gangster* memakai kecerdikan taktik dan memanfaatkan tim lain yang lengah untuk saling serang. Untuk membangun *narrative tension* yang lebih tinggi, dipilihlah *editing cross-cutting* pada film *action* dengan menceritakan persaingan kekuasaan yang di *edit* secara bergantian dan saling berkesinambungan antar peristiwa. *Cross-cutting* menahan dan memberi informasi secara

perlahan sehingga menimbulkan ketidakpastian dan antisipasi yang meningkatkan *narrative tension*.

Film merupakan medium audiovisual yang menyampaikan cerita melalui rangkaian gambar dan suara yang disusun secara berurutan. Dalam proses pembentukan cerita tersebut, *editing* memegang peranan penting karena menentukan bagaimana informasi disampaikan di *editing* film, bagaimana emosi dibangun, dan bagaimana ketegangan dijaga sepanjang film. Pemilihan urutan *shot*, durasi setiap *shot*, dan titik perpindahan antar adegan dapat mengubah cara memahami dan merasakan konsep cerita yang sama.

*Editing* memiliki tantangan tersendiri karena harus mampu menyampaikan rangkaian peristiwa yang umumnya berlangsung cepat, melibatkan banyak tokoh, dan memuat konflik yang berlapis di film *action*. Salah satu pendekatan yang banyak digunakan untuk menjawab tantangan tersebut, yaitu menampilkan beberapa alur yang berjalan bersamaan dan saling berkaitan. Pendekatan ini memungkinkan film menampilkan luasnya konflik, sekaligus memperlihatkan hubungan sebab akibat antar peristiwa yang terjadi di ruang berbeda. Namun struktur film hanya akan terasa hidup jika perpindahan antar alur disusun secara cermat dan kreatif melalui *editing*.

Diharapkan pada film ini *editing cross-cutting* meningkatkan *narrative tension* dengan menahan informasi pada *juxtaposition* antar-plot ketika masing-masing tim sedang beraksi. *Cross-cutting* antar-plot

menimbulkan ketidakpastian tentang hasil dari aksi masing-masing tim yang kemudian meningkatkan *narrative tension*, karena *narrative tension* utamanya tentang menahan informasi. Ketika hanya diketahui sedikit cara untuk menyelesaikan aksi, aksinya dapat membuat harapan hasil. *Editing* berperan mengatur *flow*, *pacing*, dan *juxtaposition* dari *shot* aksi tim. *Cross-cutting* bisa merangkai berbagai *plot* agar saling dipotong bergantian antar-*plot* sehingga banyak *plot* di film terlihat berjalan secara beriringan yang akan mengelola ketegangan cerita dengan menahan informasi sehingga tensinya semakin naik. *Pacing* menyesuaikan tingkat ketegangan peristiwa.

Merujuk ke beberapa film sebelumnya dalam pemanfaatan *cross-cutting* untuk meningkatkan *narrative tension*, di antaranya *Inception* dan *Dunkirk*. *Cross-cutting* pada *Inception* menceritakan tindakan masing-masing orang yang melindungi timnya yang berpengaruh terhadap keselamatan tim pada setiap tingkatan mimpi. *Cross-cutting* pada *Dunkirk* menceritakan tiga peristiwa militer sekutu Barat yang berusaha saling melindungi dan memengaruhi keselamatan sesama sekutu di setiap *plot*. Kedua film tersebut memperlihatkan bahwa penyilangan *plot* melalui *editing* dapat menjadi instrumen utama dalam membangun ketegangan yang berkelanjutan bukan sekadar alat teknis penyambung adegan. Pengamatan inilah yang mendasari pilihan teknik *cross-cutting* pada penciptaan *editing* film "Mission-X".

## B. Rumusan Penciptaan

Film “Mission-X” adalah film *action* yang menceritakan persaingan *gangster* di dunia maya. Film ini sangat erat kaitannya dengan membangun *tension* karena menggunakan struktur cerita sehingga memungkinkan diolah dengan penerapan *editing cross-cutting* untuk meningkatkan *narrative tension*. *Plot* di film ini adalah alur cerita masing-masing tim yang akan diceritakan menggunakan *cross-cutting* secara beriringan dan berjalan pada waktu bersamaan agar meningkatkan *narrative tension* pada *plot* yang saling bersinggungan.

Berdasarkan latar belakang diatas, kemudian dapat dirumuskan rumusan penciptaan sebagai berikut: Bagaimana *editing cross-cutting* dapat meningkatkan *narrative tension* pada film “Mission-X”?

## C. Tujuan dan Manfaat

### 1. Tujuan

- a. Menahan dan memberi informasi film secara perlahan yang meningkatkan *narrative tension* dengan *editing cross-cutting* pada film *action*.
- b. Menggambarkan adegan secara bergantian yang mengolah *pacing* dan informasi yang meningkatkan *narrative tension* dengan *editing cross-cutting*.

### 2. Manfaat

- a. Sebagai referensi film *action* yang menggunakan *editing cross-cutting*.
- b. Memberi gambaran hasil penelitian *editing cross-cutting* pada film *action*.