

**DEKONSTRUKSI KESAN VIDEO SEDIH MELALUI
PENGEDITAN DENGAN PENDEKATAN
FILM DOKUMENTER *DESKTOP***



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
TESIS PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang seni, Minat Utama Videografi

Oleh:

**Muhammad Ziauddin Rosyad Arroyhan
2321537411**

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2026**

**TESIS
PENCIPTAAN SENI**

**DEKONSTRUKSI KESAN VIDEO SEDIH MELALUI PENGEDITAN
DENGAN PENDEKATAN FILM DOKUMENTER DESKTOP**

Diajukan Oleh :

Muhammad Ziauddin Rosyad Arroyhan
2321537411

Telah dipertahankan pada tanggal 19 Juni 2026 di depan
Dewan Penguji yang terdiri dari:

Pembimbing Utama

Penguji Ahli


Kurniawan Adi Saputro, Ph.D


Dr. Lucia Ratnaningdyah S. MA

Ketua Tim Penilai,


Dr. Yohana Ari Ratnaningtyas., S.E., M.Si.

Yogyakarta, 23 Juni 2026

Direktur



Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.
NIP. 19721023 200212 2001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya karya dan pertanggung jawaban tertulis ini merupakan hasil dari penelitian saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tesis ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya ini dan bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai.

Yogyakarta, 25 Juni 2026

Yang membuat pernyataan,

Muhammad Ziauddin Rosyad Arroyhan.

NIM. 2321537411

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim alhamdulillah hirabbil 'alamin, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala berkat rahmat-Nya sehingga dapat diselesaikan tesis dengan judul *Dekonstruksi Kesan Video Sedih Melalui Pengeditan Dengan Pendekatan Film Dokumenter Desktop*. Penulisan tesis ini dilakukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Magister Seni (M.sn.) pada Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada semua pihak atas bantuan serta dukungannya yang tentu tidak cukup penulis sebutkan pada bagian ini.

1. Kurniawan Adi Saputro, Ph.D. atas bimbingan, kritik serta saran yang memperkaya proses penelitian.
2. Dr. Lucia Ratnaningdyah Setyowati, S.I.P., M.A. selaku penguji ahli yang senantiasa memberi kritik, saran, dan masukan.
3. Dr. Yohana Ari Ratnaningtyas, S.E., M.Si. selaku ketua penguji atas saran, masukan, dan kritik.
4. Clarentino Triadi sahabat diskusi, penata suara, sekaligus pengisi suara.
5. Rizal Wahyu Septian selaku penata kamera.
6. Pascalis Danu selaku penata cahaya, sekaligus pemeran karakter Penanya.
7. Keluarga besar bapak Muhammad Zainudin dan Ibu Wiwik Trisnowati atas seluruh pengertian dan kesabarannya.
8. Rekan-rekan angkatan 2025.

Semoga segala kebaikan yang datang mendapatkan balasan terbaik dari-Nya.

DEKONSTRUKSI KESAN VIDEO SEDIH MELALUI PENGEDITAN DENGAN PENDEKATAN FILM DOKUMENTER *DESKTOP*

Pertanggung jawaban Tertulis

Program Penciptaan dan Pengkajian Seni

Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2026

Oleh Muhammad Ziauddin Rosyad Arroyhan

ABSTRAK

Perkembangan media sosial saat ini telah memudahkan distribusi informasi yang sering kali mengeksploitasi emosi kesedihan melalui konten video untuk memantik simpati hingga mendapatkan dukungan material dari penontonnya.

Praktik manipulatif semacam ini umumnya dicapai melalui rekayasa pengeditan visual dan audio yang dilakukan secara sengaja. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi elemen dan teknik pengeditan yang umum digunakan dalam mengkonstruksi kesan sedih pada konten visual, sekaligus mendekonstruksinya melalui pendekatan film dokumenter *desktop*.

Penelitian ini menggunakan metode *Practice as Research (PaR)*, di mana praktik artistik diposisikan sebagai metode penyelidikan utama untuk memproduksi pengetahuan dari dalam praktik itu sendiri. Pendekatan ini berlandaskan pada praksis yang mengaitkan aspek *being, doing, thinking* secara berkesinambungan melalui tahapan penciptaan dan refleksi. Penelitian ini mengintegrasikan observasi terhadap konten media sosial, eksperimen naratif melalui dialog dua arah, praktik pengeditan berbasis tangkapan layar (*screen recording*) serta dimensi fisik pada dokumenter *desktop*.

Hasil penelitian mengidentifikasi adanya pola pengeditan yang mengeksploitasi representasi kelompok rentan (perempuan, anak-anak, dan orang tua) melalui penerapan teknik dan elemen pengeditan seperti, *slow motion*, pewarnaan monokrom, penambahan musik, teks, narasi serta montase. Penelitian ini menghasilkan karya film dokumenter *desktop* berjudul *Mesakke*. Karya ini berfungsi sebagai medium dekonstruktif yang mengajak penonton untuk menyaksikan bagaimana proses pengeditan bekerja dalam mengkonstruksi kesan kesedihan pada sebuah konten visual.

Kata kunci: Dekonstruksi, Kesan Sedih, Dokumenter Desktop, Pengeditan Video

DECONSTRUCTION IMPRESSION OF SAD VIDEOS THROUGH EDITING WITH A DESKTOP DOCUMENTARY APPROACH

Written Project Report

Art Creation and Research Program

Graduate Program of Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta, 2026

By, Muhammad Ziauddin Rosyad Arroyhan

ABSTRACT

The current development of social media facilitates the distribution of information that often exploits the emotion of sadness through video content to evoke sympathy and gain material support from viewers. Such manipulative practices are generally achieved through intentional visual and audio editing. Therefore, this research aims to identify the editing elements and techniques commonly used in constructing impression of sadness in visual content, as well as to deconstruct them through a desktop documentary film approach.

This research employs the Practice as Research (PaR) method, in which artistic practice is positioned as the primary method of inquiry to produce knowledge from within the practice itself. This approach is based on a praxis that continuously interconnects the aspects of being, doing, thinking through the stages of creation and reflection. This study integrates observations of social media content, narrative experiments through two way dialogue, screen recording based editing practices, and the physical dimension on desktop documentary.

The research findings identify an editing pattern that exploits the representation of vulnerable groups (women, children, and the elderly) through the application of editing elements and techniques such as slow motion, monochrome color grading, the addition of music, narration, and montage. This research produced a desktop documentary film titled Mesakke. This work serves as a deconstructive medium that invites the audience to directly witness how the editing process works in constructing impression of sadness within visual content.

Keywords: Deconstruction, Impression of Sadness, Desktop Documentary, Video Editing

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
1. Tujuan Penelitian.....	6
2. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Kajian Sumber	7
1. Tinjauan Pustaka	7
2. Tinjauan Karya Terdahulu.....	10
a. Transformer The Premake (2014)	10
b. Wacathing The Pain of Others (2020).....	12
c. Lord of The Ring Audio Commentary (2002).....	15
d. Red (2020).....	17
B. Landasan Teori	18
1. Pascaproduksi.....	18
2. Dokumenter.....	20
3. Dokumenter <i>Desktop</i>	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Metode Penelitian	25
1. <i>Practice As Research</i>	25
2. Kerangka Penelitian	27

B. Proses Data	27
1. Observasi.....	28
2. Eksperimen Naratif	29
3. Perekaman Suara.....	30
4. Perekaman Gambar	31
5. Pengeditan.....	34
C. Analisis	37
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Temuan	51
1. Teknik dan Elemen Pengeditan Untuk Membangun Kesan Video Sedih. 51	
a. Manipulasi Emosi Tanpa Pengeditan.	51
b. Seleksi Visual Korban Sebagai Tahap Awal Konstruksi Emosi.....	54
c. Elemen dan Teknik Pengeditan	57
d. Visualisasi dan Pemanfaatan Korban	65
2. Dokumenter <i>Desktop</i> Untuk Mendekonstruksi Pengeditan.....	72
a. Subjektivitas Peneliti Melalui Penggunaan Dialog.....	72
b. Representasi Ruang Fisik dalam Dokumenter <i>Desktop</i>	74
c. Praktik Pengeditan Sebagai Material Film.....	76
d. Reflektivitas Dokumenter <i>Desktop</i>	78
B. Pembahasan	81
BAB V SIMPULAN	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Cuplikan <i>Transformer The Premake</i>	10
Gambar II.2 Cuplikan <i>Transformer The Premake</i>	11
Gambar II.3 Cuplikan <i>Watching The pain Of Other</i>	13
Gambar II.4 Cuplikan <i>Watching The pain Of Other</i>	13
Gambar II.5 Cuplikan <i>Watching The pain Of Other</i>	14
Gambar II.6 Cuplikan <i>Audio Commentary Lord of The Ring</i>	16
Gambar II.7 Cuplikan Teater Red	17
Gambar III.1 Kerangka Penelitian	27
Gambar III.2 Perekaman adegan Segmen 1	31
Gambar III.3 Apropriasi artikel dan video	33
Gambar III.4 Pengaturan waktu taskbar	34
Gambar III.5 Penyusunan dialog	36
Gambar III.6 Proses pengeditan	36
Gambar IV.1 Adegan verifikasi berita	52
Gambar IV.2 Adegan verifikasi berita	53
Gambar IV.3 Adegan analisis pola korban	54
Gambar IV.4 Adegan analisis pola korban	56
Gambar IV.5 Penggunaan efek <i>slow motion</i> pada korban banjir	57
Gambar IV.6 Penggunaan efek monokrom pada korban banjir	59
Gambar IV.7 Penggunaan musik pada korban banjir	61
Gambar IV.8 Penggunaan teks dan narasi pada timeline pengeditan	63
Gambar IV.9 Pemberian bantuan oleh tokoh politik	66
Gambar IV.10 .Artikel dan Video Pengibaran bendera GAM Aceh	67
Gambar IV.11 .Artikel dan Video kasus penipuan dan bantuan	68
Gambar IV.12 Debat Konflik Israel-Palestina	69
Gambar IV.13 Video kasus bentrokan pendukung Palestina dan Israel	70
Gambar IV.16 Ruang Fisik Pada Dokumenter <i>desktop</i>	75
Gambar IV.17 Judul tesis sebagai bentuk refleksi	78
Gambar IV.18 naskah dialog sebagai bentuk refleksi	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Perbedaan film konvensional dengan dokumenter <i>desktop</i>	24
Tabel 2 Observasi video	28



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital dan media sosial telah mengubah secara signifikan cara masyarakat mengonsumsi informasi. Kehadiran berbagai platform seperti YouTube, TikTok, Facebook, dan Instagram, tidak hanya memudahkan distribusi informasi, tetapi juga memungkinkan interaksi yang intens antara pembuat konten dan penontonnya. Namun dalam arus informasi yang dibanjiri dengan konten video emosional, penonton rentan terjebak dalam konstruksi naratif yang disajikan oleh media sosial. Salah satu emosi yang dikonstruksi secara intensif adalah kesedihan. Informasi yang beredar pada media sosial sering kali dipenuhi oleh kisah-kisah bernuansa sedih, seperti penderitaan seseorang atau kelompok. Dalam penelitian ini penulis menggunakan istilah video sedih untuk merujuk pada konten-konten tersebut. Penyajian informasi semacam ini umumnya dimaksudkan untuk memantik rasa simpati, empati, bahkan dukungan moral hingga material dari para penontonnya.

Keaslian dan kebenaran informasi yang disajikan sering kali tidak disertai dengan penjelasan mengenai sumber maupun konteks yang memadai. Kekosongan ini membuka celah bagi pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab untuk memanipulasi atau mengeksploitasi informasi tersebut. Praktik tersebut sering kali

dicapai melalui rekayasa visual dan audio yang disengaja. Dengan menyadari bagaimana kesedihan dan emosi lainnya dapat dibentuk secara sengaja melalui praktik pengeditan video, penonton dapat lebih kritis dan bijak dalam menilai informasi.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penulis menempatkan pengeditan sebagai objek utama penelitian. Penulis memandang bahwa pengeditan bukanlah sekadar tahapan teknis, melainkan praktik naratif yang secara aktif menentukan bagaimana realitas direpresentasikan dan dirasakan oleh penontonnya.

Pandangan tersebut sejalan dengan Dancyger (2019) yang berpendapat pengeditan adalah proses penyusunan dan pengolahan rekaman video atau film untuk menciptakan narasi yang dapat dinikmati oleh penonton. Pengeditan tidak hanya melibatkan aspek teknis seperti memotong dan penyusunan ulang gambar, tetapi juga mencakup pemahaman tentang ritme, struktur, dan tujuan emosional dari cerita yang ingin disampaikan. Hal ini diperkuat oleh pandangan Murch (2001) dan Barker (2009) yang menekankan bahwa editor memegang kendali penuh dalam mengarahkan mata dan perasaan penonton. Melalui pemilihan *shot* dan pengaturan durasi, editor membingkai peristiwa untuk menekankan perspektif tertentu, sehingga secara efektif mengontrol bagaimana audiens menafsirkan dan merespons sebuah cerita. Bordwell dan Thompson (2001) mencatat bahwa elemen seperti musik dan transisi juga dapat mengubah makna visual secara drastis. Editor menggunakan berbagai strategi untuk membangun ketegangan, kesedihan, atau emosi lainnya yang diinginkan.

Sebagai ilustrasi bagaimana pengeditan video bekerja, sebuah rekaman banjir, misalnya, dapat menghasilkan dua emosi bertolak belakang tergantung pada pengeditannya. Jika diedit dengan *slow motion*, musik yang bernuansa sedih, dan teks ajakan donasi, video tersebut akan memantik rasa iba. Sebaliknya, materi visual yang sama jika dipotong dengan tempo cepat dan diberi narasi provokatif tentang ketidakhadiran negara, akan membangkitkan amarah terhadap otoritas. Ini membuktikan bahwa dari satu materi mentah yang sama, realitas emosional yang berbeda dapat dikonstruksi melalui pengeditan.

Ketika pengeditan berhasil memengaruhi emosi penonton secara signifikan, fokus permasalahan bergeser ke ranah etika tentang bagaimana sebuah konten dapat mempengaruhi respons dan sikap sosial penontonnya terhadap suatu peristiwa. Dalam konteks ini, dampak dari narasi emosional yang dikonstruksi sering kali berbenturan dengan tuntutan sikap kritis.

Kepedulian akan isu ini muncul dari pengalaman personal penulis, di mana respons kritis seperti mempertanyakan sumber informasi, kemungkinan rekayasa, serta potensi kepentingan tersembunyi di balik suatu informasi, seringkali dianggap sebagai sikap tidak berempati. Lebih jauh, sikap kritis tersebut kerap dipersepsikan sebagai penolakan untuk membela pihak yang tampak pada posisi lemah atau tertindas. Bordwell dan Thompson (2010) memandang film sebagai produk budaya yang merefleksikan dan membentuk nilai-nilai sosial, politik, dan estetika dari masyarakat di mana ia diproduksi. Film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium untuk berkomunikasi dan mengeksplorasi isu-isu yang relevan dalam konteks sosial. Sejalan dengan pandangan tersebut, Bill Nichols

(2010) dalam bukunya *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary*, mengatakan bahwa dokumenter adalah sebuah upaya menceritakan kembali sebuah kejadian atau realita, menggunakan fakta dan data, tetapi tetap melibatkan pilihan naratif dan estetika pembuatnya. Dengan demikian, film dokumenter tidak hanya menyajikan realitas berbasis data dan fakta, tetapi juga menghadirkan ruang untuk menyampaikan cerita personal, kegelisahan, dan kritik akan sebuah fenomena.

Kesadaran akan peran penting pengeditan mendorong penulis untuk mengeksplorasi bentuk film yang mampu menyingkap proses konstruksi narasi emosional. Oleh karena itu, genre dokumenter *desktop* kemudian dipilih sebagai pendekatan kreatif. Beslagic (2019) menjelaskan bahwa dokumenter *desktop* adalah bentuk audiovisual yang sepenuhnya berbasis komputer. Ini adalah praktik *post media*, yang tidak lagi bergantung pada medium film tradisional, tetapi memanfaatkan lingkungan digital secara menyeluruh dengan menggunakan bahan-bahan yang sudah ada (seperti video, gambar, dan teks) dalam konteks baru.

Genre ini menghadirkan layar komputer sebagai ruang sinematik utama, di mana aktivitas seperti membuka arsip digital, menelusuri internet, mengakses media sosial, hingga penggunaan perangkat lunak pengeditan dapat ditampilkan secara langsung kepada penonton, menunjukkan bahwa apa yang tampak dalam sebuah video dapat dengan mudah dibentuk, dipotong, disusun ulang, atau diberi konteks berbeda untuk memicu respons emosional tertentu khususnya rasa iba dan kesedihan.

Penelitian ini berupaya melengkapi wacana literasi media yang umumnya bersifat tekstual dan retrospektif, yakni menjelaskan suatu fenomena setelah peristiwa tersebut terjadi, dengan menawarkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dekonstruksi praktik pengeditan video sedih secara langsung melalui pendekatan film dokumenter *desktop*. Penelitian ini menekankan peran penting literasi digital dalam wacana film dokumenter kontemporer, di mana batas antara fakta, rekayasa emosi dan fiksi sering kali menjadi kabur.

Dengan menyoroti peran pengeditan untuk mengkonstruksi emosi, penelitian ini menawarkan pendekatan yang dapat digunakan baik oleh penonton untuk mendekonstruksi pesan, maupun oleh sineas maupun pembuat konten untuk merefleksikan tanggung jawab kreatif mereka. Karya dalam penelitian ini tidak hanya merupakan ekspresi artistik, tetapi juga upaya kritis untuk meningkatkan kesadaran penonton terhadap potensi manipulasi dan eksploitasi dalam konten audiovisual, sehingga penonton tidak hanya menjadi penerima pasif dari narasi “video sedih” yang beredar, melainkan juga mampu bersikap lebih kritis dan reflektif.

B. Rumusan Masalah

Praktik pengeditan video sering kali bekerja secara 'transparan' atau tidak disadari, namun memiliki dampak yang kuat terhadap emosi penonton. Praktik pengeditan video sering kali bekerja secara 'transparan' atau tidak disadari, namun memiliki dampak yang kuat terhadap emosi penonton. Pengeditan secara aktif membentuk, mengarahkan, dan mengeksploitasi emosi penonton, khususnya pada konten visual yang menyajikan kesedihan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah

pendekatan visual yang mampu menyingkap dan membongkar proses tersebut. Dengan demikian penonton dapat lebih sadar serta kritis dalam menginterpretasikan konten visual.

Pertanyaan Penelitian:

1. Apa saja elemen dan teknik pengeditan yang umum digunakan untuk mengkonstruksi kesan video sedih pada konten visual ?
2. Bagaimana pendekatan film dokumenter *desktop* digunakan sebagai sarana untuk mendekonstruksi kesan video sedih ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Mengidentifikasi elemen dan teknik pengeditan yang umum digunakan dalam mengkonstruksi kesan video sedih pada konten visual.
- b. Menerapkan praktik film dokumenter *desktop* sebagai sarana untuk mendekonstruksi kesan video sedih.

2. Manfaat Penelitian

- a. Penonton dapat menjadi lebih kritis terhadap konten yang mereka konsumsi di media digital dengan memahami proses kreatif di balik pengeditan video.
- b. Memberikan pengetahuan baru dalam ragam penyajian dokumenter digital yang memanfaatkan *desktop* sebagai medium utama untuk membangun narasi visual.