

# IMPLEMENTASI KONSEP EDITING *POP CULTURE* PADA PROGRAM *VIDEO ON DEMAND POLITICHOOSE* NARASI TV

Sigit Rizal Hidayat<sup>1</sup>, Citra Dewi Utami<sup>2</sup>

Prodi S1 – Film dan Televisi Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Institut Seni (ISI) Surakarta

<sup>1</sup>E-mail: sigit94rizalhidayat@gmail.com

<sup>2</sup>E-mail: citra\_de@isi-ska.ac.id

## ABSTRACT

*Video on Demand is a term for presenting videos that can be accessed online by streaming or offline by downloading. Video on demand gives control to its users where they have the freedom to choose what they want to watch without being bound by a certain time and place and can repeat the show as long as they are still connected to the internet. One digital media company that produces a lot of video on demand programs is Narasi TV. This journal will discuss the concept of editing pop culture program video on demand Politichoose Narasi TV. The Pop Culture editing concept in general is an editing technique with a modern style, following trends, dynamic, and widely followed by other people so that it can attract a wider audience, especially the younger generation, who are the main target of the politicoose program. There are three episodes, including an episode discussing one of the majors, an episode discussing sexual violence in educational institutions and an episode discussing medical waste.*

**Keywords:** *Video on Demand Program, Politichoose Program, Pop Culture Editing Concept.*

## PENDAHULUAN

Media telah berkembang dengan adanya internet, perusahaan media berita mulai berpindah dari media cetak ke media digital dengan memanfaatkan sosial media sebagai *platform*-nya. Salah satu caranya adalah dengan membuat program *video on demand*. *Video on Demand* adalah sebuah istilah penyajian video yang bisa diakses secara *online* dengan *streaming* maupun *offline* dengan di-*download*. *Video on demand* memberikan kontrol terhadap penggunaanya dimana memiliki kebebasan memilih apa yang ingin ditonton tanpa terikat waktu dan tempat tertentu serta dapat mengulang kembali tayangan selama masih terkoneksi dengan internet.

Program *politichoose* adalah program *video on demand* bertema jurnalistik dengan target audiens generasi muda (17-35 tahun) yang membahas tentang masalah politik tetapi

topik bahasannya lebih luas yaitu tentang isu publik. Selama ini anak muda bisa jadi apatis dengan isu publik karena itu dianggap membosankan. Hal tersebut dikarenakan pembawaan tayangan acara atau orang yang menyampaikan terkesan serius dan monoton. Apalagi jika topik yang dibahas tidak *relate* atau tidak berdampak langsung pada kehidupan anak muda. Dikutip dari tulisan Auliani dalam Kompas.com (2020, 28 Oktober), CSIS merilis survey bahwa hanya 2,3% generasi milenial yang tertarik dengan isu sosial dan politik per November 2017. Hal tersebut didukung pula oleh pernyataan Hassanudin Ali, Founder dan CEO Alvara Research Center, bahwa generasi muda berusia 21-35 tahun lebih menyukai berita-berita seputar lifestyle, musik, teknologi, dan film. Bahkan, anak-anak muda menilai bahwa politik itu kaku, membosankan, tidak fun, dan tidak asyik (Fauzi, 2018). Walaupun

demikian, anak-anak muda masih banyak yang mengakses berita politik. Hal ini dibuktikan dari tulisan katadata.co.id terkait survey LIPI tahun 2018 yang menjelaskan bahwa setidaknya ada 60,6% generasi muda (tercatat sebagai pemilih pemula) yang mengakses berita politik di internet. Jumlah tersebut masih dapat diklasifikasikan kembali menjadi 36% mengakses berita politik lewat internet (jarang), 22,3% sering mengakses berita politik lewat media sosial, dan 2,3% sangat sering mengakses. Maka, dapat disimpulkan bahwa media sosial dianggap masif untuk menyampaikan pemberitaan tentang politik, dalam hal ini dikemas secara luas menjadi *public issues*. Secara keseluruhan program *politichoose* menerapkan konsep editing *pop culture* di berbagai aspek, namun yang akan dibahas secara mendalam adalah konsep editing dengan gaya *pop culture*.

## TINJAUAN PUSTAKA

### a. *Grammar of The Edit Second Edition*

Dalam E-book *Grammar of The Edit Second Edition* karya Roy Thompson dan Christopher J. Bowen ini Sebagian besar menjelaskan menjelaskan mengenai dasar-dasar teknik editing dalam proses pasca produksi. Buku ini juga menjelaskan tahapan dalam proses pasca produksi.

### b. *Siaran Televisi Nondrama*

Dalam E-book berjudul *Siaran Televisi Nondrama* karya Rusman Latief dan Yusatie Utud yang diterbitkan tahun 2015 ini membahas mengenai definisi video editor dan apa saja tugas seorang video editor. Buku ini juga memaparkan landasan keilmuan apa saja yang harus dimengerti sebagai seorang video editor.

### c. *Jurnalistik Televisi Mutakhir*

Dalam E-book berjudul *Jurnalistik Televisi Mutakhir* karya Morissan ini berfokus pada

bahasan tentang organisasi stasiun televisi, teknik reportase dan wawancara, pengambilan gambar, editing televisi, kode etik jurnalistik televisi, sekuen, kontinuitas, dan *rundown* berita. Meskipun *politichoose* merupakan program *video on demand* tetapi buku ini membantu dalam proses pembuatan sebuah karya jurnalistik.

### d. *Popular Culture Pengantar menuju teori budaya populer*

Dalam buku karya Dominic Strinati ini menjelaskan tentang apa itu *pop culture* dari mulai dari pengertian, sejarah, ciri, proses, macam dan contoh *pop culture*. dimana *pop culture* secara garis besar adalah budaya yang banyak diikuti orang, penyebarannya masif, dan terus berkembang seiring zaman. Konsep inilah yang diimplementasikan dalam editing program *politichoose* sehingga diharapkan dapat menjangkau penonton yang lebih luas khususnya generasi muda.

## METODE PENCIPTAAN

Dalam sebuah penciptaan program *video on demand* akan melalui beberapa tahapan. Mengacu pada buku *Producing and Directing the Short Film and Video* yang ditulis oleh Peter W. Rea dan David K. Irving, ada lima tahapan yang harus dilakukan untuk memproduksi film dan video yaitu tahap *script development*, *Preproduction*, *Production*, *Postproduction*, dan *Distribution/exhibition* Namun secara ringkas dalam proses penciptaan program *politichoose* dilakukan tiga tahapan utama yaitu proses pra produksi, proses produksi, dan proses pasca produksi, berikut merupakan proses penciptaan dari program *video on demand politichoose*

### 1. Pra Produksi

Proses pra produksi dalam program *video on demand politichoose* dimulai dari pencarian ide, dimana setiap anggota tim mengusulkan ide apa yang akan dibuat. Setelah semua ide terkumpul, kemudian akan dibahas satu

persatu dengan tim dan mentor kiranya ide apa yang akan menarik untuk diproduksi. Setelah melalui proses diskusi akhirnya diputuskan topik apa saja yang ingin diangkat dalam program *politichoose*. Hasil diskusi tersebut terpilihlah 3 topik untuk diproduksi yaitu isu fenomena salah jurusan, isu rekrutmen guru pasca meningkatnya kasus kekerasan seksual dan isu limbah medis.

Kemudian setiap anggota tim pun bersiap untuk memproduksi program sesuai dengan *jobdesk*-nya masing – masing. Dimulai dari periset dan reporter yang menggali dan menganalisa lebih dalam setiap isu yang akan dibahas demi menemukan data yang akurat dan valid. Kemudian devisi kreatif bertugas untuk merancang program dari sisi pengemasan dan *treatment* di setiap episode agar terlihat menarik. Terakhir video editor bersama desainer grafis bekerja sama untuk membuat aset - aset *branding* program seperti logo, *bumper opening* dan *closing*, *template motion graphic* serta menentukan *color pallete* untuk program *politichoose*. *Branding* ini berfungsi agar program *politichoose* memiliki ciri khas dan karakter tersendiri. Proses pra produksi menghasilkan *output* berupa naskah dari ketiga episode yang selanjutnya akan dieksekusi dalam proses produksi. Proses pra produksi program *politichoose* ini memakan waktu sekitar dua minggu.

## 2. Produksi

Setelah segala persiapan selesai dilakukan pada tahapan pra-produksi, kemudian proses produksi siap dilaksanakan. Karena proses pembuatan *video on demand politichoose* dilakukan secara *online*, menjadikan proses produksi mempunyai keterbatasan dalam hal teknis, dimana program *politichoose* menggunakan alat seadanya yaitu kamera *handphone* untuk merekam video pembawa acara. Meskipun demikian karena program *politichoose* menggunakan teknik editing *pop culture* menjadikan program terkesan tidak

membosankan karena olahan visual yang ditampilkan bervariasi dengan adanya *footage*, *stock video*, foto dan grafis yang menarik. Proses produksi memakan waktu kurang lebih seminggu untuk ketiga episode ini termasuk pengambilan *footage host* dan perekaman suara *dubbing*. Dari ketiga episode tersebut terdapat dua episode yang menggunakan video *host* dan ada satu program yang menggunakan *dubbing* yaitu episode isu rekrutmen guru pasca meningkatnya kasus kekerasan seksual di institusi pendidikan.

## 3. Pasca Produksi

Proses pasca produksi adalah proses editing dimana semua *footage* yang sudah diambil lalu diedit oleh video editor sehingga menjadi satu kesatuan program yang utuh. Pengkarya sebagai video editor bertugas mengedit program *politichoose* yang berjumlah tiga episode. Dalam melakukan pekerjaannya editor mengacu pada naskah program yang sudah dibuat, langkah pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan dan mengelompokkan file seperti video, foto, dan asset lainya untuk memudahkan pekerjaan editor. Setelah itu editor harus menyusun ulang video-video tersebut sehingga menjadi runtut dan sesuai dengan naskah (*roughcut*). Setelah video sudah urut dan sudah sesuai naskah, diberikan efek transisi, *motion graphic*, *character generic* (CG), dan *suppers* yang berguna untuk penambahan informasi misalnya tentang lokasi, waktu, dan berita yang sedang disampaikan. Kemudian tugas editor selanjutnya adalah memberikan efek suara. Olahan suara terbagi atas suara *dubbing* yang memberikan narasi tentang suatu peristiwa yang terjadi di dalam berita tersebut. *Backsound* yaitu suara yang melatari dari berita yang sedang ditayangkan. Dengan diberikan *backsound* ini, tujuannya agar berita yang sedang ditayangkan tidak merasa hampa. Proses terakhir adalah *finishing*, setelah semua proses selesai terlaksanakan. Maka tugas terakhir dari seorang editor adalah melakukan *preview video*. Melakukan *preview*

gunanya agar mengkoreksi kembali, apakah ada yang masih salah atau video memang sudah benar dan sesuai untuk ditayangkan. Jika video sudah cocok barulah video di-*preview* oleh produser, dalam hal ini yaitu di-*preview* ke semua anggota *team* serta mentor, ketika kiranya masih ada yang salah atau kurang maka akan dilakukan revisi. Editor harus selalu siap untuk revisi sesuai dengan arahan mentor dan *team*. Proses editing keseluruhan tiga episode program *politichoose* membutuhkan waktu kurang lebih satu minggu.

## PEMBAHASAN

### 1. ELEMEN EDITING *POP CULTURE* PADA PROGRAM *VIDEO ON DEMAND POLITICHOOSE*

#### 1. Elemen Visual

Terdapat berbagai elemen visual dalam program *video on demand politichoose* yang menjadi konsep editing. Selain mempunyai fungsi masing-masing, elemen tersebut juga membentuk ciri khas dari program *politichoose* itu sendiri. Sehingga *audiens* yang menonton program ini diharapkan dapat mudah mengenal program *politichoose*. Elemen-elemen visual yang ada dalam program *politichoose* juga sering digunakan pada program *video on demand* lain seperti referensi yang sudah dicantumkan juga menjadi inspirasi bagi pengkarya dalam melakukan editing program *politichoose* sehingga hal tersebut tidak asing bagi penonton dan sesuai dari kaidah *pop culture* sendiri dimana mengikuti hal yang sedang populer dan sedang *trend*. Berikut merupakan elemen visual yang ada dalam program *politichoose*.

#### Character Generic

*Character generic* adalah teks yang berisi informasi tentang seseorang yang ada dalam sebuah program *video on demand*. Dalam program *politichoose* biasanya *character generic* digunakan untuk menampilkan

keterangan nama seperti *host* dan narasumber. Warna merah, warna putih, warna kuning, dan warna hitam dipilih untuk menampilkan *character generic* dalam program *politichoose* agar serasi dan sesuai dengan palet warna program.

#### Highlight Text

*Highlight text* adalah sebuah efek animasi yang digunakan untuk menandai teks. Efek ini menyerupai goresan *textliner* saat menandai teks yang ada di tulisan. *Highlight text* digunakan untuk menandai teks yang penting dan sesuai konteks dalam menampilkan sebuah data berbentuk tulisan, baik itu dari buku, jurnal, atau artikel. Ini berguna untuk menunjukkan bagian dari teks yang perlu dilihat dan dibaca oleh *audiens*, sehingga *audiens* diharapkan lebih paham tentang informasi yang disampaikan.

#### Transisi Video

Transisi video merupakan suatu efek yang terjadi ketika dua buah video bertemu secara tumpang tindih atau bersinggungan. Dalam program *politichoose*, biasanya transisi video digunakan saat suatu bahasan sudah selesai dan lanjut di pembahasan berikutnya, juga digunakan saat *bunper in* dan *bumper out*.

#### Palet warna (*Color Palette*)

*Color palette* adalah kumpulan dari beberapa warna pilihan yang di *mix and match* sehingga menghasilkan kombinasi warna yang unik dan menarik. Dalam hal ini program *politichoose* menggunakan *color pallete* sebagai identitas dan ciri khas program, *color pallete* juga membuat program terlihat serasi dan berkesinambungan. Pemilihan palet warna dipilih berdasarkan karakter program yang bisa merepresentasikan program dengan tepat. Program *politichoose* menggunakan warna merah dan putih sebagai warna utama atau primer mengikuti logo program, kemudian warna kuning, orange, dan hitam digunakan sebagai aksentuasi atau sekunder.



## 2. Elemen Audio

Layaknya visual, elemen audio juga tidak kalah penting dalam sebuah program *video on demand*. Selain menyampaikan informasi utama, audio juga bisa membentuk *mood* suasana dalam program sesuai topik yang dibahas. Berikut merupakan elemen audio yang terdapat dalam program *politichoose*.

### Voice Over

*Voice Over* atau biasa disebut VO merupakan rekaman suara yang berisi narasi sesuai naskah tentang topik bahasan dalam sebuah video, program *politichoose* menggunakan VO ketika ada episode yang tidak menggunakan *host*.

### Musik

Musik menjadi bagian penting dalam membuat sebuah program *video on demand* menjadi menarik, musik yang cocok bisa membuat konten lebih emosional dan menarik. Musik dapat membentuk suasana dan *mood* video menjadi menyenangkan, menyedihkan, dan sebagainya. Program *politichoose* biasanya menggunakan musik dari website [artlist.io](http://artlist.io).

### Efek Suara

Terakhir adalah efek suara. Jika disamakan dengan unsur visual, efek suara adalah seperti *color grading* dalam sebuah film, bersifat sebagai pemanis agar video terkesan meriah, dan tidak monoton. Efek suara yang digunakan dalam program *politichoose* biasanya terdapat pada transisi video. Beberapa efek suara yang sering digunakan adalah *Woosh Sound Effect*, *Click Sound Effect*, *Keyboard Typing Sound Effect*, dan *pop Up Sound Effect*.

## 2. IMPLEMENTASI KONSEP EDITING POP CULTURE PADA PROGRAM VIDEO ON DEMAND POLITICHOOSE NARASI TV

Teknik editing *pop culture* yang diimplementasikan dalam program *politichoose*

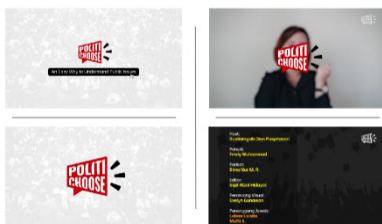
yang berjumlah tiga episode mengacu pada budaya populer itu sendiri yaitu banyak dikenali oleh masyarakat, dinamis, sedang menjadi *trend*, dan selalu berkembang seiring zaman. Berikut ini adalah deskripsi hasil implementasi konsep editing *pop culture* pada program *politichoose*

### 1. Program Politichoose Episode Fenomena Salah Jurusan

Episode pertama program *politichoose* berjudul Fenomena Salah Jurusan yang berdurasi 4 menit ini diawali dengan *motion graphic* dengan tulisan “apakah kalian merasa salah dalam jurusan” yang secara tidak langsung mengajak penonton berinteraksi terhadap topik yang akan dibahas. Ini bertujuan untuk mendapatkan atensi supaya *audiens* menonton video sampai habis. Kemudian dilanjutkan video yang memperlihatkan beberapa mahasiswa yang diwawancara secara *online* tentang salah jurusan. Agar video narasumber terlihat menarik ditambahkan bingkai yang menyerupai layar laptop saat melakukan *meeting online*. Ditambahkan *Character Generic* pada setiap narasumber. Video berlanjut ke *host* yang membuka episode dengan narasi dari isu yang dibahas. Setelah itu dilanjut *bumper in politichoose*. Setelah *bumper in* kemudian *host in frame* dan memandu episode tersebut. Ketika *host* mengatakan narasi yang cukup penting maka akan ditambahkan *suppers* untuk menekankan narasi tersebut. *Suppers* juga dibuat dengan animasi yang menarik agar enak dilihat. Selain itu ada juga *stock* video pendukung yang bertujuan menggambarkan atau mengilustrasikan narasi yang tentunya sesuai konteks, video ini biasanya didapatkan dari *youtube* atau *website* bernama *mixkit*. Kemudian ditambahkan juga animasi grafis untuk memperlihatkan data dari artikel atau data berbentuk tulisan. Ditambahkan juga transisi di bagian tertentu seperti saat setelah *bumper in*, dan *out*. Transisi ini berfungsi untuk memperhalus tiap poin bahasan yang

sudah selesai. Transisi yang digunakan pun ada banyak seperti *zoom in zoom out*, *glitch*, dan *light leak*, dalam menggunakan transisi tersebut juga harus memikirkan artistik dan keindahan dalam sebuah video agar tidak salah tempat dan keluar dari gaya yang sudah diterapkan.

Kemudian dari segi audio juga tak kalah penting, disini pengkarya menggunakan beberapa efek untuk menjernihkan suara vocal agar terdengar jelas, pengkarya biasanya menggunakan efek *denoiser* untuk menghilangkan *noise* dari audio, selanjutnya ditambahkan efek *parametric equalizer* yang berguna untuk memperjelas frekuensi vocal dan membuang frekwensi yang tidak diperlukan. Pemberian *backsound* atau musik latar yang tepat juga penting. Pada episode ini diberikan *backsound* bernada *happy* dan mengarah ke komedi untuk membawa suasana agar lebih serasi dengan topik bahasan yang relative ringan dan santai. Ditambahkan juga berbagai *sound effect* di beberapa bagian seperti saat grafis muncul, dan saat transisi video. Ini berfungsi sebagai pemanis dan memberikan video terkesan hidup. Terakhir ditambahkan *color grading* yang *simple* pada video, sehingga gambar menjadi lebih menarik.



**Gambar 1** Bumper in, bumper out, dan credit title

(Sumber : Screen Capture Program *politichoose* episode Salah Jurusan oleh Sigit Rizal Hidayat)

## 2. Program *Politichoose* Episode Kekerasan Seksual di Institusi Pendidikan

Pada episode kedua program *politichoose* yang membahas Kekerasan Seksual di Institusi Pendidikan merupakan satu-satunya episode

yang hanya menggunakan *dubbing* atau *voive over*, dimana tidak ada video pembawa acara karena kendala lapangan. Meski begitu episode tetap bisa dieksekusi yang menunjukkan teknik editing *pop culture* bersifat fleksibel. Dalam episode ini juga narasumber diwawancarai secara langsung di lapangan, Sehingga menjadikan episode ini tidak menjadi membosankan.

Episode ini berdurasi empat setengah menit, dibuka dengan *voice over* narasumber dengan grafis *audio weavorm* yang memvisualkan audio dari narasumber, ditambahkan juga *suppers* agar penonton lebih mengerti apa yang disampaikan narasumber. Karena episode ini tidak menggunakan *host* jadi episode lebih menekankan pada grafis yang dibuat semenarik mungkin serta video pendukung yang menggambarkan ilustrasi dari narasi yang sesuai konteks. Data yang ditampilkan diolah sedemikian rupa sehingga tersajikan menjadi indah, enak dilihat, dan mudah dimengerti. Transisi yang dipakai dalam episode ini kebanyakan *zoom in* dan *zoom out transision*, digunakan saat perpindahan gambar dari pembahasan poin satu ke poin selanjutnya. Ditambahkan juga *subtitle* pada bagian narasumber yang audionya tidak terlalu jelas, sehingga penonton dapat mengerti apa yang dibicarakan.

Secara garis besar struktur video hampir sama dari episode sebelumnya. Mulai dari bagian pembuka yang menerangkan isu atau topik yang akan dibahas secara singkat. Kemudian masuk ke *bumper in*, lalu dilanjutkan topik pembahasan secara mendalam yang menampilkan narasumber dari berbagai sudut pandang. Setelah itu kata penutup yang menjelaskan konklusi dari episode tersebut, dilanjutkan dengan *bumper out* dan yang terakhir adalah *credit title*.

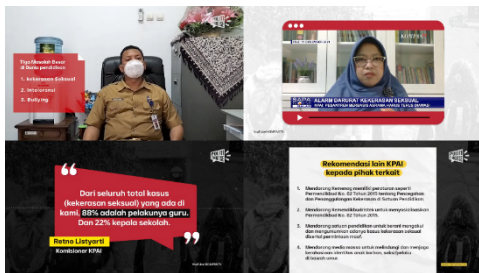
Dari segi audio, pada episode ini digunakan musik yang dramatis mengikuti topik yang serius, dan dalam episode ini juga ada beberapa musik yang digunakan, pada bagian

tertentu sesuai alur dalam episode tersebut yang terbagi sebagai berikut. Bagian pembuka menggunakan instrumen musik piano, bagian tengah yang menggunakan instrumen musik biola, dan bagian penutup menggunakan musik dengan vokal.



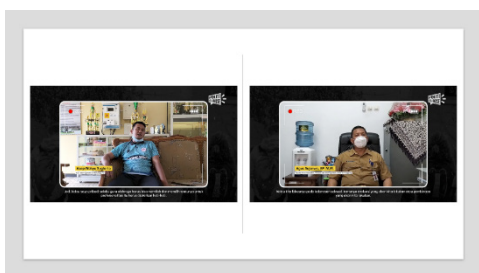
**Gambar 3** Stock Footage (Politichoose Episode Kekerasan Seksual di Institusi Pendidikan)

(Sumber : Screen Capture Program politichoose episode Kekerasan Seksual di Institusi Pendidikan oleh Sigit Rizal Hidayat)



**Gambar 4** Motion Graphic Program Politichoose

(Sumber : Screen Capture Program politichoose episode Kekerasan Seksual di Institusi Pendidikan oleh Sigit Rizal Hidayat)



**Gambar 8** Video Narasumber Program Politichoose

(Sumber : Screen Capture Program politichoose episode Kekerasan Seksual di Institusi Pendidikan oleh Sigit Rizal Hidayat)



**Gambar 9** Bumper In, Bumper Out, dan Credit Title Program Politichoose

(Sumber : Screen Capture Program politichoose episode Kekerasan Seksual di Institusi Pendidikan oleh Sigit Rizal Hidayat)

### 3. Program *Politichoose* Episode Limbah Medis

Pada episode *politichoose* limbah medis mengangkat tema berkaitan tentang pandemi. Dalam episode ini juga menggunakan *host* yang berbeda karena dalam program *politichoose* ada pembagian tugas siapa saja yang harus menjadi *host* di setiap episode.

Secara garis besar episode ini juga sama dengan episode lain dimana pertama di bagian pembuka *host* memaparkan secara singkat masalah yang akan dibahas, kemudian dilanjutkan pada bahasan inti, dan diakhir *host* menjelaskan konklusi dari episode tersebut. Dari segi visual episode ini juga banyak menggunakan grafis dalam menyajikan data seperti *audio weavorm*, ilustrasi dan *stock video*. Transisi juga digunakan untuk setiap bahasan yang sudah selesai dan lanjut ke bahasan selanjutnya. Penggunaan *suppers* juga diberikan untuk menekankan pada narasi yang penting. Penggunaan musik latar juga menjadi perhatian dimana digunakan musik yang dramatis untuk lebih membentuk suasana dan *mood* sesuai topik bahasan yang terkesan serius. Musik yang digunakan yaitu instrumental *orchestra* mengiringi dari bagian awal sampai ke pembahasan, kemudian diakhiri musik dengan irama yang santai untuk menutup episode. Pada bagian penutup, pembawa acara

mengajak penonton berinteraksi dengan konten dengan meminta penonton untuk berpendapat di kolom komentar dan berdiskusi tentang isu yang dibahas.

## SIMPULAN

Dari pemaparan tulisan di atas dapat disimpulkan bahwa Program *Video on Demand Politichoose* telah menerapkan unsur *pop culture* pada konsep editingnya. Semua aspek audio dan visual yang diterapkan akan saling berkesinambungan dalam membentuk sebuah program yang diharapkan dapat membawa warna baru dari program yang sudah ada. Program *video on demand* yang menggunakan konsep editing bergaya *pop culture* diharapkan dapat menarik banyak audiens dari generasi muda yang terkesan apatis tentang isu publik. Diharapkan Publik (audiens) dapat ikut andil dalam memilih di mana akan berdiri, siapa yang akan didukung, ke mana akan berpihak, serta sikap apa yang akan diambil setelah memahami permasalahan tersebut. Konsep editing *pop culture* sejatinya adalah sebuah gaya editing video yang mengikuti zaman dan *trend* yang sedang populer serta banyak diikuti oleh orang lain sehingga dapat menarik audiens lebih luas khususnya generasi muda. Jadi apa yang pengkarya sampaikan disini mungkin tidak relevan lagi ke depannya karena *trend* akan terus berkembang. Namun setidaknya laporan akhir karya ini bisa dijadikan acuan dan referensi bagi yang ingin membuat program *video on demand* yang menggunakan konsep editing *pop culture*. Konsep editing *pop culture* diharapkan dapat lebih mudah mengkomunikasikan sebuah informasi kepada audiens dengan cara berbeda tanpa mengurangi substansi dan sebagai alternatif sajian program *video on demand* yang kekinian dari media berita yang kaku dan konvensional.

## DAFTAR ACUAN

### Buku

- Harahap, Arifin. S. (2018). Manajemen Pemberitaan dan Jurnalistik TV. Jakarta: Permata Putri Media.
- Latief, Rusman dan Yusatie Utud. (2015). Siaran Televisi Nondrama. Jakarta: Prenada Media Group.
- Morissan. (2004). Jurnalistik Televisi Mutakhir. Bogor Selatan: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Peter W. Rea dan David K. Irving. (2010). Producing and Directing the Short Film and Video Fourth Edition. Burlington: Elsevier
- Strinati, Dominic. (2020) Popular Culture Pengantar Menuju Teori Budaya Populer. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Walter Murch, (1992) In The Blink On An Eye.

### Jurnal

- Hasan, M. Iqbal. (2002). Pokok-pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya, Ghalia Indonesia, Bogor
- Inda Fitriyarini. (2012). Pembentukan Budaya Populer Dalam Kemasan Media Komunikasi Massa, Universitas Islam Sultan Agung. Semarang
- Marsha, Lola. (2011). Proses Editing Hostlink Program Mata Lelaki di Trans 7 Episode Games.
- Rosa Mellinda Rifai. (2017). Penerapan Prinsip Estetika Media dalam Program Jurnalistik, Jakarta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung

### Internet

- LIPI: 60% Anak Muda Akses Berita Politik Lewat Media Sosial. 2018. <https://kata-data.co.id/pingitaria/digital/5e9a55e40ff3a/>



[lipi-60-anak-muda-akses-berita-politik-lewat-media-sosial](#). Diakses pada 30 Oktober 2021.

Pengertian Budaya Populer, Ciri, Proses, Macam, dan Contohnya. 2022 <https://dosensosiologi.com/budaya-populer/>. Diakses pada 10 Maret 2022.

Website Kampus Merdeka. 2021. <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/>. Diakses pada 10 Maret 2022.

Survei Alvara: Milenial Cuek Terhadap Politik. 2018. <https://mediaindonesia.com/politik-dan-hukum/192157/survei-alvara-milenial-cuek-terhadappolitik>. Diakses pada 30 Oktober 2021.

Tantangan Politik Kum Muda. 2020. <https://nasional.kompas.com/read/2020/10/28/17434601/tantangan-politik-kaum-muda?page=all>. Diakses pada 30 Oktober 2021.

Youtube/Johnny Harris. *How the US Stole Central America With Bananas*. 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=WWBCI8huN-MA&t=770s>. Diakses pada 24 desember 2021.