

## **ANALISIS PROSES EDITING DALAM TAHAP PASCA PRODUKSI KONTEN DIGITAL DI PRODUCTION HOUSE BUKA PROJECT**

Adha Dimas Winata<sup>1</sup>, Leonard Dharmawan<sup>2</sup>, Diadji Kuntoro<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Sekolah Vokasi, IPB University, Bogor, Indonesia

<sup>1</sup>[adhadimaswinata@apps.ipb.ac.id](mailto:adhadimaswinata@apps.ipb.ac.id), <sup>2</sup>[leonarddharmawan@apps.ipb.ac.id](mailto:leonarddharmawan@apps.ipb.ac.id),

<sup>3</sup>[diadjikuntoro@apps.ipb.ac.id](mailto:diadjikuntoro@apps.ipb.ac.id)

### **ABSTRACT**

*The development of digital media has increased the demand for audiovisual content that is not only visually appealing but also effective in delivering messages and fostering audience engagement. This study aims to describe the digital content editing process at Buka Project Production House using the POACE framework (Planning, Organizing, Actuating, Controlling, Evaluating). A descriptive qualitative approach was employed, with data collected through participant observation, interviews, and document analysis conducted from August to December 2025. The findings indicate that the application of the POACE framework supports a more structured and creative editing workflow. The study concludes that integrating POACE into the editing process enhances work efficiency, visual consistency, and the overall effectiveness of digital content communication at Buka Project Production House.*

**Keywords:** *Editing, Post-Production, Digital Content, POACE, Buka Project Production House*

### **ABSTRAK**

Perkembangan media digital mendorong meningkatnya kebutuhan akan konten audiovisual yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan dan membangun keterlibatan *audiens*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses editing konten digital di Production House Buka Project dengan menggunakan kerangka POACE (*Planning, Organizing, Actuating, Controlling, Evaluating*). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi partisipatif, wawancara, serta kajian dokumen, dari Agustus hingga Desember 2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan POACE membantu mengarahkan proses editing secara lebih terstruktur dan kreatif. Peneliti menyimpulkan bahwa integrasi POACE dalam *workflow* editing mampu meningkatkan efisiensi kerja,

konsistensi visual, dan efektivitas komunikasi konten digital di Production House Buka Project.

**Kata Kunci:** Editing, Pascaproduksi, Konten Digital, POACE, Production House Buka Project

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital mendorong meningkatnya kebutuhan akan konten visual di berbagai platform media, baik untuk kepentingan promosi, edukasi, hiburan, maupun *branding*. Fitriani (2021) Platform media sosial seperti Instragram, Facebook, YouTube dan juga TikTok dapat dimanfaatkan sebagai media penyajian untuk konten edukasi atau pembelajaran digital. Perusahaan, komunitas, hingga individu kini memanfaatkan konten digital sebagai sarana komunikasi yang efektif untuk membangun citra dan menyampaikan pesan secara visual. Tahapan pasca produksi menjadi salah satu elemen penting yang menentukan kualitas akhir sebuah karya, khususnya melalui aktivitas editing.

Konten Audiovisual khususnya video memiliki peran sentral karena mampu menyajikan pesan yang lebih menarik, emosional, dan mudah dipahami dibandingkan dengan konten berbasis teks atau gambar

statis. Konten audiovisual dapat menampilkan gambar yang lebih nyata atau terlihat dibandingkan dengan konten visual. Konten audiovisual menjadi bagian terpenting saat presentasi atau menampilkan gambar, karena di dalamnya terdapat gambar bergerak, suara, dan visual yang lebih menarik (Rahmatullah et al. 2020).

keterampilan editing video bukan hanya tentang estetika visual, tetapi juga bagaimana memadukan aspek emosional, naratif, ritmis, hingga konsistensi visual agar pesan dapat diserap secara optimal. Salah satu tantangan besar dalam produksi konten digital saat ini adalah bagaimana membuat video yang tidak hanya enak ditonton, tetapi juga mampu menumbuhkan interaksi aktif dari *audiens* berupa *like*, komentar, *share*, maupun retensi penonton yang tinggi. Interaksi dengan pengikut dapat ditingkatkan melalui bertambahnya jumlah *likes*, komentar, dan *shares* pada setiap unggahan. Penggunaan *hashtag* secara

konsisten, keterlibatan aktif dengan *followers*, serta penerapan visual yang seragam, yang semuanya berperan dalam membentuk komunitas yang terhubung dan aktif di media sosial (Sakti dan Deslia 2024)

Editing merupakan tahap penyusunan, pemilihan, dan penyelarasan gambar, suara, teks, serta elemen visual lainnya agar pesan komunikasi dapat tersampaikan secara utuh, menarik, dan mudah dipahami oleh *audiens*. Pada tahap inilah alur cerita dibangun, ritme visual dibentuk, dan keseluruhan konsep diperjelas sebelum konten dipublikasikan. Proses editing ini menuntut ketelitian, kreativitas, serta penguasaan perangkat lunak pendukung agar hasil akhir dapat sesuai dengan tujuan komunikasi yang telah ditetapkan.

Production House Buka Project merupakan perusahaan kreatif yang bergerak di bidang produksi audio visual dan menangani berbagai klien. Production House Buka Project memiliki kebutuhan untuk menghasilkan konten yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga efektif dalam menarik perhatian. Penerapan kerangka POACE

(Planning, Organizing, Actuating, Controlling, Evaluating) yang dikembangkan oleh Terry dalam Sabarguna (2018) relevan untuk mengoptimalkan proses editing sehingga alur kerja pascaproduksi dapat berlangsung lebih terstruktur, efisien, dan mencerminkan proses yang kreatif. Penelitian mengenai penerapan POACE menjadi penting karena dapat memberikan gambaran nyata mengenai bagaimana kerangka manajerial tersebut diadaptasi ke dalam konteks produksi konten digital yang dinamis, ringkas, dan menuntut kreativitas tinggi untuk memenuhi kebutuhan *audiens* dan klien.

Berbagai penelitian mengenai produksi konten digital menunjukkan fokus pada aspek teknis editing, kontinuitas gambar, *storytelling visual*, atau efektivitas platform media sosial. Namun, belum ditemukan penelitian yang secara langsung mengkaji penerapan kerangka POACE pada proses editing dalam produksi konten digital. Teori POACE lebih banyak digunakan dalam konteks manajemen organisasi atau pengelolaan sumber daya, bukan sebagai kerangka pengatur alur kerja kreatif. Tidak adanya penelitian yang membahas

penerapan POACE dalam pascaproduksi konten digital menunjukkan bahwa kajian ini memiliki nilai kebaruan yang signifikan. Penelitian ini menjadi salah satu upaya awal untuk melihat bagaimana POACE dapat diadaptasi untuk mengatur proses editing secara terstruktur sembari tetap mempertahankan fleksibilitas kreatif yang dibutuhkan dalam industri produksi konten. Peneliti ingin menawarkan kontribusi baru dalam literatur dengan menghadirkan perspektif manajerial pada proses editing yang selama ini lebih dipandang sebagai aktivitas teknis atau artistik.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Yuliani (2018), penelitian deskriptif kualitatif (QD) adalah suatu metode penelitian yang bergerak pada pendekatan kualitatif sederhana dengan alur induktif. Pendekatan ini digunakan untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai proses editing dalam tahap pasca produksi konten digital yang dilakukan oleh Production House Buka Project.

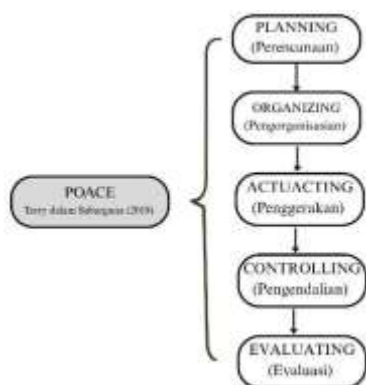
Penelitian dilakukan secara *offline* di Production House Buka Project yang berlokasi di Jl. Drupadi No. 12 Rt 05/14, Tegal Gundil, Bogor Utara, Bogor, Jawa Barat. Pengumpulan data dilaksanakan selama pelaksanaan magang yang berlangsung 4 (empat) bulan, pada Agustus hingga Desember 2025. Data primer diperoleh dari observasi langsung serta partisipasi aktif dalam kegiatan pasca produksi konten audiovisual untuk memahami prosesnya lebih mendalam. Data juga dikumpulkan melalui wawancara dengan *staf editor* serta *creative lead* di Production House Buka Project.

Instrumen penelitian berupa panduan wawancara untuk menggali informasi terkait proses editing konten digital. Data sekunder diperoleh dari buku, internet, artikel penelitian, jurnal, penelitian sebelumnya dan sumber lain yang berhubungan dengan penelitian (Pusnamasari et al. 2023).

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Editing tidak hanya berfungsi untuk menyusun alur visual, tetapi juga menjadi sarana untuk menekankan pesan, membangun

emosi serta menjaga konsistensi ritme agar *audiens* tetap terhubung dengan narasi yang disampaikan. Menurut Agustino et al. (2017) Editing adalah suatu proses mengatur dan menyusun rangkaian *shot* menjadi sebuah *scene*, rangkaian *sequence* menjadi cerita yang utuh. Proses editing konten digital di Production House Buka Project menerapkan teori POACE yang dikembangkan oleh Terry dalam Sabarguna (2018) memiliki tahapan.



Gambar 1 Diagram alur POACE

### 1. Planning (Perencanaan)

Tahap Perencanaan (Planning) pada proses editing dimulai dari kegiatan membaca *brief* yang disusun oleh *Social Media Officer* dan diunggah pada folder drive asset sehingga editor maupun klien dapat mengakses arahan secara transparan. Editor Buka

Project menunjukkan bahwa proses perencanaan dimulai dari memahami secara menyeluruh pesan inti yang ingin disampaikan klien. Editor memusatkan perhatian pada *talking point*, pesan utama, dan referensi visual yang diberikan oleh *Social Media Officer*. Pernyataan ini menunjukkan bahwa tahap perencanaan berfungsi sebagai landasan strategis untuk membangun gambaran awal mengenai *tone*, ritme, dan bentuk konten yang akan dihasilkan.

Elemen-elemen yang dipertimbangkan editor sebelum memulai proses editing mencakup pemahaman terhadap karakter konten, *audiens* yang dituju, serta identitas *brand*. Ketiga aspek tersebut berperan sebagai acuan dalam menentukan *tone* visual, ritme, transisi, hingga *storytelling* yang tepat. Temuan ini mengindikasikan bahwa perencanaan kreatif di Buka Project bukan hanya soal estetika, tetapi juga menyangkut kesesuaian konten dengan strategi komunikasi *brand*. *Planning* berfungsi sebagai

proses integratif antara kebutuhan klien, karakter *audiens*, dan visi kreatif editor.

*Tone* warna, gaya visual, dan ritme konten, editor menyesuaikan seluruh elemen visual dengan karakter proyek yang dikerjakan. Mayoritas konten di Buka Project memiliki tempo cepat (*fast-paced*), sehingga ritme visual dibentuk cepat namun tetap informatif, sementara *tone* warna ditetapkan berdasarkan referensi klien dan kondisi *footage* yang tersedia. Keputusan visual pada tahap *planning* ini tidak bersifat abstrak, melainkan didasarkan pada kebutuhan *brand* yang konkret dan data visual yang ada. Tren media sosial juga menjadi pertimbangan penting dalam proses perencanaan, namun editor menerapkannya secara selektif agar relevansi dengan *audiens* tetap terjaga tanpa mengaburkan identitas *brand*. Pendekatan kuratorial ini menunjukkan bahwa tahap *planning* mengintegrasikan dinamika tren digital dengan konsistensi visual *brand*, menjadikannya proses kreatif

yang menyeimbangkan aspek estetika, kebutuhan strategi komunikasi, dan stabilitas identitas merek.

Salah satu hambatan terbesar adalah menerjemahkan *brief* yang terlalu padat atau sebaliknya terlalu minim menjadi konsep visual yang jelas dan aplikatif. Editor harus mampu membangun konsep visual yang tetap sesuai arah *brand*, tetapi juga efektif dalam menarik perhatian *audiens*. Kendala ini relevan dengan konsep *interpretive planning*, di mana editor dituntut untuk menafsirkan arahan klien menjadi keputusan visual yang lebih konkret.

## **2. Organizing (Pengorganisasian)**

Kegiatan dimulai dengan memilih dan memilah *footage* berdasarkan kelayakan visual, ketepatan momen, kestabilan gambar, kualitas pewarnaan, serta komposisi pengambilan gambar. *Footage* yang dipilih harus relevan dengan *talking point* serta alur cerita yang ingin dibangun, dan diprioritaskan berdasarkan tingkat kejernihan,

kestabilan, serta kekuatannya dalam mendukung narasi visual. Temuan ini menunjukkan bahwa proses pengorganisasian bukan hanya administratif, tetapi juga bersifat kuratorial, karena editor menilai kualitas visual sekaligus kesesuaiannya dengan struktur cerita. Tahap *Organizing* ini berfungsi sebagai penghubung antara konsep kreatif dan eksekusi teknis.

Pengorganisasian aset visual dilakukan menggunakan struktur folder yang konsisten mencakup kategori seperti materi, *project*, *export*, audio, dan grafis. Praktik ini mencerminkan penerapan prinsip manajemen file yang sistematis untuk mempermudah navigasi selama proses editing, termasuk saat melakukan revisi. Editor juga menerapkan standar penamaan yang konsisten berdasarkan tanggal, nama proyek, dan urutan pengambilan gambar. Penemuan ini menunjukkan bahwa pengorganisasian yang rapi menciptakan efisiensi kerja, mempercepat proses pencarian bahan, serta mengurangi risiko

kesalahan teknis selama produksi.

pengorganisasian yang tidak tepat dapat menyebabkan *timeline* menjadi berantakan, kesulitan menemukan *footage* tertentu, serta lambatnya proses revisi. Ketidakefisienan ini berpotensi menghambat pemenuhan tenggat waktu harian yang menjadi karakteristik industri kreatif. Komunikasi dengan kameramen berperan signifikan dalam mendukung proses pengorganisasian, karena memberikan konteks mengenai sudut pengambilan gambar, urutan produksi, serta tujuan visual setiap *shot*. Hal ini menunjukkan bahwa *organizing* bukan sekadar pengaturan aset, tetapi juga bentuk koordinasi antardivisi yang memastikan konsistensi visual dan kohesi naratif.

### **3. Actuating (Penggerakan)**

Tahap *actuating* dilakukan dengan mengeksekusi seluruh rencana penyuntingan ke dalam proses kerja teknis menggunakan perangkat lunak editing. Tim editor mulai memasukkan *footage*

ke *software editing*. Pemilihan *software editing* merupakan keputusan yang bersifat strategis dan disesuaikan dengan kebutuhan proyek. CapCut digunakan sebagai *software* utama karena *workflow* yang cepat dan efisien untuk kebutuhan konten Instagram, sedangkan Adobe Premiere Pro dipilih untuk proyek yang membutuhkan fleksibilitas teknis lebih tinggi seperti *colour grading* atau komposisi visual kompleks. Temuan ini memperlihatkan bahwa proses eksekusi tidak hanya berbasis preferensi teknis, tetapi juga mempertimbangkan karakteristik platform dan tingkat kompleksitas produksi.

Editor memulai proses dari pembuatan hook yang kuat untuk menarik perhatian *audiens*, kemudian menempatkan *talking point* sebagai inti pesan, dan menutupnya dengan kesimpulan singkat yang jelas. Struktur ini mencerminkan penerapan prinsip visual *hierarchy* dan strategi naratif yang dirancang untuk mempertahankan perhatian *audiens* dalam durasi yang

singkat karakteristik utama konten digital *modern*. Teknik-teknik editing seperti pancing cepat, *cut-to-beat*, *jump cut*, penambahan teks informatif, dan penggunaan efek suara (SFX) kecil menjadi bagian dari mekanisme *storytelling* yang efisien. Penggunaan teknik tersebut menunjukkan bahwa tahap eksekusi merupakan perpaduan antara kreativitas visual dan pemahaman terhadap psikologi penonton, sehingga mendukung efektivitas komunikasi dalam konten.

Ketika hasil awal tidak sesuai konsep, editor melakukan proses evaluatif dengan kembali merujuk pada *brief* dan referensi visual untuk mengidentifikasi sumber masalah, apakah terdapat ketidaksesuaian pada ritme, pemilihan *footage*, atau *tone* warna. Revisi dilakukan dengan menyesuaikan kombinasi elemen visual hingga mencapai hasil yang konsisten dengan arahan *brand*. Proses ini menunjukkan bahwa *actuating* bukan hanya pelaksanaan teknis, tetapi juga proses iteratif yang membutuhkan



kemampuan reflektif dan adaptif. Selain itu, ketika menghadapi *footage* yang kurang ideal namun wajib digunakan, editor menerapkan berbagai strategi seperti stabilisasi, *cropping*, *color correction*, atau penggunaan grafis dan *cutaway* untuk menutupi kekurangan. Pendekatan ini menggambarkan bahwa eksekusi editing di Buka Project bersifat *problem solving*, di mana keterbatasan visual dapat diatasi sepanjang *footage* tetap mendukung narasi.

#### **4. Controlling (Pengendalian)**

Tahap *controlling* dilakukan untuk memastikan konten yang telah melalui proses penyuntingan memenuhi standar kualitas sebelum diunggah atau diserahkan kepada klien. Tim editor meninjau ulang keseluruhan hasil editing untuk memastikan setiap aspek visual dan audio tersusun dengan rapi. Editor menerapkan sejumlah indikator utama untuk menilai kualitas hasil editing, yaitu kejelasan pesan, ritme visual,

serta konsistensi audio dan warna. Kejelasan pesan menjadi prioritas karena menentukan apakah tujuan komunikasi dapat diterima *audiens*, sedangkan ritme dan keselarasan visual audio memastikan pengalaman menonton yang nyaman dan efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa kontrol kualitas tidak hanya difokuskan pada aspek estetika, tetapi juga pada efektivitas penyampaian pesan sebagai bagian dari strategi komunikasi visual. Hal ini mencerminkan fungsi controlling dalam POACE, yaitu memastikan produk akhir sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

Kesalahan teknis yang sering muncul pada tahap ini mencakup kesalahan pengetikan teks, ketidakseimbangan audio, ketidaksesuaian gaya grafis, hingga *frame* yang kurang rapi akibat *pacing* visual yang terlalu cepat. Hal ini mempertegas bahwa *quality control* merupakan langkah penting untuk menjaga akurasi detail visual dan mencegah terjadinya inkonsistensi yang dapat

mengganggu pesan *brand*. Editor memastikan konsistensi identitas *brand* melalui pemanfaatan *moodboard*, *guideline visual*, *tone warna*, dan gaya *typografi*, yang berfungsi sebagai acuan dalam setiap keputusan estetis. Kolaborasi dengan *Social Media Officer* dan *creative lead* turut memperkuat tahap pengendalian kualitas, karena mereka melakukan *review final* untuk memastikan *storytelling*, pesan komunikasi, dan estetika visual telah selaras dengan kebutuhan *brand*. Tahap *controlling* di Buka Project tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga merupakan proses kolaboratif yang menegaskan pentingnya kontrol kualitas dalam produksi konten digital.

## **5. Evaluating (Evaluasi)**

Editor Buka Project memandang proses revisi bukan sebagai koreksi semata, tetapi sebagai bentuk kolaborasi antara klien dan tim kreatif. Editor menekankan bahwa setiap masukan perlu disikapi secara dialogis, di mana ia tidak hanya mengikuti permintaan klien, tetapi

juga memberikan penjelasan dan opsi kreatif yang lebih efisien agar perubahan yang dilakukan tetap sejalan dengan tujuan komunikasi dan identitas *brand*. Pendekatan ini menunjukkan bahwa evaluasi dalam produksi konten digital merupakan proses negosiasi kreatif yang menggabungkan perspektif klien dengan pertimbangan profesional editor.

Pola revisi yang sering muncul mencakup penyesuaian *cut-to-cut*, keselarasan warna, pemilihan musik, serta penempatan elemen transisi. Pola tersebut mengindikasikan bahwa revisi tidak hanya terjadi pada aspek estetika, tetapi juga pada kohesi ritme visual dan audio. Tahap evaluasi berfungsi sebagai upaya penyempurnaan detail teknis yang berdampak langsung pada kualitas *storytelling*. Evaluasi setelah publikasi dilakukan dengan mengacu pada engagement dan *respons audiens*, termasuk komentar, retensi penonton, serta interaksi pengguna lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas konten dinilai tidak hanya dari

aspek visual internal, tetapi juga dari performanya di platform digital sebagai indikator keberhasilan komunikasi.

Editor menerapkan langkah evaluatif seperti pencatatan temuan dan pembuatan pengingat internal untuk mencegah terulangnya kesalahan pada produksi berikutnya. Upaya ini mengarah pada pembentukan *feedback loop* yang memungkinkan proses pembelajaran berkelanjutan dalam tim kreatif. Temuan ini menunjukkan bahwa tahap *evaluating* dalam kerangka POACE tidak hanya bersifat retrospektif, tetapi juga prospektif karena berfungsi sebagai dasar perbaikan sistematis terhadap *workflow* editing. Tahap evaluasi ini menjadi komponen penting dalam meningkatkan konsistensi kualitas dan efektivitas konten digital di Buka Project.

### **E. Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa proses editing konten digital di Production House Buka Project berjalan secara sistematis melalui

penerapan kerangka POACE (*Planning, Organizing, Actuating, Controlling, Evaluating*). Tahap perencanaan dimulai dengan pemahaman mendalam terhadap *brief*, karakter *audiens*, dan identitas *brand* sehingga menghasilkan fondasi kreatif yang terarah. Pada tahap pengorganisasian, editor menerapkan seleksi *footage* yang ketat serta manajemen aset visual yang rapi untuk memastikan efisiensi proses kerja. Tahap penggerakan (*actuating*) memperlihatkan bagaimana keputusan teknis dan estetis termasuk pemilihan *software*, teknik *storytelling*, serta penyesuaian ritme visual menjadi bagian penting dalam membangun konten digital yang relevan dan menarik. Tahap pengendalian (*controlling*) dilakukan dengan peninjauan kualitas yang cermat terhadap aspek visual dan audio untuk memastikan kesesuaian dengan *brand guideline*. Tahap evaluasi melibatkan proses revisi dan refleksi berkelanjutan yang berorientasi pada peningkatan kualitas serta kolaborasi dengan klien dan tim internal.

Penerapan POACE membantu meningkatkan struktur kerja,

konsistensi visual, kualitas *storytelling*, dan efektivitas komunikasi melalui konten digital. Integrasi POACE dalam praktik editing menunjukkan bahwa proses kreatif dalam *production house modern* menuntut keseimbangan antara kreativitas, teknis, dan koordinasi antardivisi. Penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi pengembangan manajemen proses kreatif pada industri produksi konten audiovisual, serta membuka peluang penelitian lanjutan mengenai adaptasi POACE dalam model produksi kreatif lainnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustino T, Kusumastuti DN, Suparwoto. 2017. Teknik Editing Dengan Mengoptimalkan Kontinuitas Gambar Dalam Produksi Features "Boyolali Tersenyum". *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 2(2): 296 – 312.
- Fitriani Y. 2021. Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi atau Pembelajaran Digital. *JISAMAR*. 5(4): 1006-1013.
- Purnamasari D, Tahir R, Ismail IH, Suharman H, Maryanti L, Hermawan MS, Andriana N, Putuhena H, Silviani, Fitriana R, et al.. 2023. Metodologi Penelitian Akuntansi: Mengumpulkan Bukti, Menyusun Analisis, Mengkomunikasikan Dampak. Jambi (ID): Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rahmatullah R, Inanna I, Ampa AT. 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. 12(2): 317–327.
- Sabarguna BS. 2018. Management Function of Information System Components as an Integration Model. *Management of Information System*. 10:3-43.
- Sakti TA, Deslia IF. 2024. Analisis Isi Konten Marketing Akun Instagram @mop.beauty Dalam Meningkatkan Engagement Followers. *Jurnal Syntax Idea*. 6(9): 4023-4036.
- Yuliani W. 2018. Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*. 2(2):83-91.