

DIMENSI *EDITING*
FILM “*THE SOCIAL NETWORK*”
DALAM MEMBANGUN DRAMATIK

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh

Mochammad Adam Husein

NIM: 1510130132

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2022

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Pengkajian Seni berjudul :

DIMENSI EDITING FILM "THE SOCIAL NETWORK"

DALAM MEMBANGUN DRAMATIK

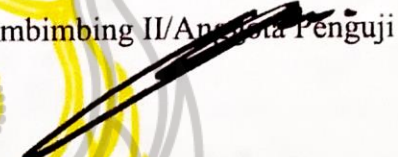
diajukan oleh **Mochammad Adam Husein**, NIM 1510130132, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 30 Mei 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



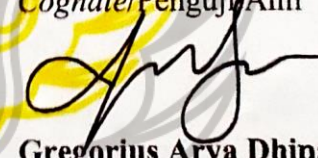
Drs. Arif Eko Suprihono, M. Hum.
NIDN 0013056301

Pembimbing II/Anggota Penguji



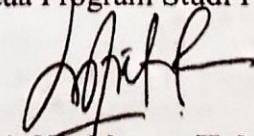
Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIDN 0022047607

Cognate/Penguji Ahli



Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn.
NIDN 0021088203

Ketua Program Studi Film dan Televisi



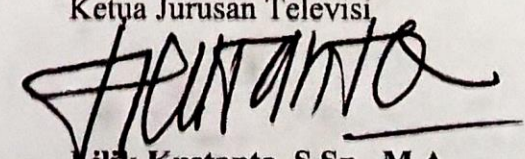
Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Irwandi, M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

Ketua Jurusan Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP 19740313 200012 1 001

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mochammad Adam Husein

NIM : 1510130132

Judul Skripsi : Dimensi *Editing Film "The Social Network"* Dalam Membangun Dramatik

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, 13 Mei 2022
Yang Menyatakan,



Mochammad Adam Husein
1510130132

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mochammad Adam Husein

NIM : 1510130132

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

Dimensi Editing Film "The Social Network" Dalam Membangun Dramatik

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta izin 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, 13 Mei 2022
Yang Menyatakan,

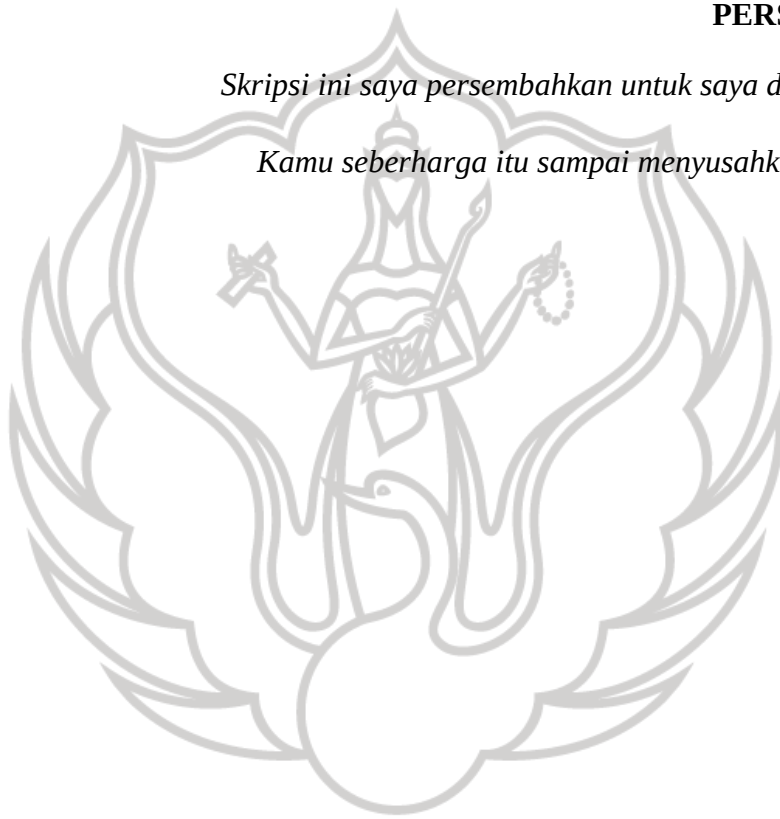


Mochammad Adam Husein
1510130132

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk saya di masa depan.

Kamu seberharga itu sampai menyusahkan ku hari ini.



MOTTO

Manusia terlahir dalam keadaan lunak dan lentur.

Ketika mati, mereka keras dan kaku.

Tumbuhan terlahir lembut dan luwes.

Ketika mati, mereka rapuh dan kering.

Jadi, siapa pun yang kaku dan tidak luwes adalah pengikut kematian.

Siapa pun yang lembut dan lentur adalah pengikut kehidupan.

Yang keras dan kaku akan dipatahkan.

Yang lunak dan lentur akan menang.

~ Lao Tzu

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan anugerah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi Pengkajian Seni dengan judul Dimensi *Editing* Film “*The Social Network*” dalam Membangun Dramatik. Penelitian ini dibuat sebagai upaya memenuhi sebagian persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Strata 1 Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari dalam perjalanannya menyelesaikan skripsi ini, penulis dibantu oleh banyak pihak yang merelakan waktunya, tenaga serta pikirannya, sebagai sebuah bentuk dukungan kepada penulis. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi.
4. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi.
5. Andri Nur Patrio, M.Sn. selaku Dosen Wali selama penulis menjalani masa studi kuliah.
6. Drs. Arif Eko Suprihono, M. Hum., selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir yang telah memberikan arahan, masukan, dan saran selama proses penyusunan skripsi ini dari awal sampai dengan selesai.
7. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir yang telah memberikan arahan, masukan, dan saran selama proses penyusunan skripsi ini dari awal sampai dengan selesai.
8. Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn. selaku dosen penguji ahli memberi saran serta masukan yang amat sangat membantu dalam penelitian ini.

9. Segenap Dosen dan Karyawan Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta terkhusus Mbak Pur, Mas Yus, Mas Tikno dan Mbak Mala yang telah membantu dalam segala proses administrasi selama penelitian.
10. Keluarga yang senantiasa memberikan dukungan.
11. Wiwit Nur Faizin, Yunalistya Sakanti Putri, Pratiwi D., Riska Amelia Prasanti, Alifilia Nuralita Rezqiana, Bayu Setya Yosi, Rimandha Tasya Febriliani, Dewi Mutia Djunaid, Imer Putri, teman-teman *Kedai Semi*, yang telah banyak membantu penulis di berbagai hal selama proses penulisan skripsi.
12. Dimas Putih, Wangi Soka, Selene, Ruth, Ocak, Reza, Nurul Nelwan, Degita, Neo Kaspara, Rial, Peserta KKN, Kamisinema yang telah membantu kelancaran acara seminar hasil penelitian
13. Seluruh rekan-rekan seperjuangan mahasiswa/i Program Studi Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Angkatan 2015 yang telah memberi semangat, inspirasi, serta tempat berdiskusi selama masa perkuliahan.

Akhir kata penulis memohon maaf apabila ada salah kata serta kesalahan penyusunan dari skripsi ini, penulis mengharapkan kritik dan saran sebagai evaluasi dan perbaikan untuk penelitian berikutnya. Semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangsih bagi keilmuan di bidang film dan televisi, serta menambahkan wawasan bagi pembaca maupun penulis. Atas apresiasi terhadap skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 11 November 2021

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan.....	4
D. Manfaat.....	5
1. Manfaat Secara Akademis	5
2. Manfaat Secara Sosial.....	5
3. Manfaat Secara Praktis.....	5
E. Tinjauan Pustaka	6
F. Metode Penelitian	7
1. Objek Penelitian.....	8
2. Teknik Pengambilan Data.....	10

3. Analisis Data	11
4. Skema Penelitian.....	13
BAB II. OBJEK PENELITIAN	15
A. Film <i>The Social Network</i>	15
1. Profil Film	15
2. Studio Columbia Pictures	16
3. Sutradara Film “ <i>The Social Network</i> ”	18
4. Prestasi Film.....	20
5. Kerabat kerja	21
6. Pemain dan Karakter Film <i>The Social Network</i>	21
7. Alur Film <i>The Social Network</i>	31
8. Konsep <i>Editing</i> Film <i>The Social Network</i>	33
BAB III. LANDASAN TEORI.....	36
A. Struktur Film	36
1. <i>Shot</i>	36
2. Adegan (<i>Scene</i>)	37
3. <i>Sequence</i> (Sekuen)	37
B. Dimensi <i>Editing</i>	37
1. <i>Graphic relations</i> / Kontinuitas Grafik.....	39
2. <i>Rhythmic relations</i> / Aspek Ritmik.....	40
3. <i>Spatial relations</i> / Aspek Spasial	40
4. <i>Temporal relations</i> / Aspek Temporal	42
C. <i>Mise en Scene</i>	43
D. Sinematografi	46

E. <i>Pacing</i>	50
F. Unsur Naratif	51
1. Tokoh	52
2. Masalah	52
3. Konflik	52
4. Lokasi.....	52
5. Waktu	52
G. Plot	53
1. Plot Pola Linier	54
2. Plot Pola Non-Linier	55
H. Segmentasi Plot	55
I. Penokohan.....	55
1. Karakter Utama (<i>Main Character</i>)	56
2. Karakter Pendukung (<i>Secondary Character</i>).....	56
3. Karakter Figuran (<i>Incidental Character</i>).....	56
J. Motivasi, Tujuan dan Tindakan	56
K. Unsur Dramatik	59
1. Konflik	59
2. Tegang.....	62
3. Takut, <i>Ngeri</i> dan Seram	62
4. Kejutan	63
5. Senang, Susah dan Sedih	63
L. Tangga Dramatik	64
BAB IV. PEMBAHASAN.....	66

A.	Pola Naratif Film <i>The Social Network</i>	68
	Segmentasi Plot Film <i>The Social Network</i>	69
B.	Identifikasi Plot dan Tangga Dramatik.	76
1.	Plot Erica Albright dan Mark Zuckerberg Berselisih Hingga Berakhir Putus.	76
2.	Plot Mark Melakukan Blogging Tentang Erica dan Pembuatan <i>Facemash</i> . 81	
3.	Plot Perkenalan Sidang antara Mark dan Eduardo.	84
4.	Plot Akibat dari <i>Facemash</i>	86
5.	Plot Pertemuan Winklevoss bersaudara dan Mark.	89
6.	Plot Perkenalan Ide Facebook Antara Mark dan Eduardo.....	92
7.	Plot Winklevoss bersaudara dan Divya Mencurigai Mark Mencuri Ide Mereka.	95
8.	Plot Peluncuran Facebook.....	98
9.	Plot Winklevoss Bersaudara dan Divya Mengetahui Peluncuran Facebook.....	100
10.	Plot Penjelasan Status Hubungan Eduardo dengan Mark.....	102
11.	Plot Dampak Peluncuran Facebook.....	104
12.	Plot Eduardo Mengetahui Surat Gugatan dari Winklevoss Bersaudara. 106	
13.	Plot Sidang Terakhir Antara Mark dan Winklevoss Bersaudara	108
14.	Plot Mark Bertemu Kembali Dengan Erica	110
15.	Plot Facebook Semakin Berkembang.	111
16.	Plot Sean Menemukan Facebook.....	113
17.	Plot Winklevoss Bersaudara Bertemu Dengan Rektor Harvard	115

18. Plot Pertemuan Awal antara Mark, Eduardo dan Sean.....	117
19. Plot Berita Kekejaman Binatang yang Dilakukan Eduardo.....	120
20. Plot Perdebatan Mark dan Eduardo Seputar Pindah ke California.	123
21. Plot Pindahnya Mark ke California untuk Pengembangan Facebook..	124
22. Plot Winklevoss Bersaudara Setuju Untuk Menuntut Mark ke <i>Federal Court</i>	126
23. Plot Eduardo Datang ke California Untuk Menemui Mark.	128
24. Plot Eduardo Membekukan Rekening Facebook.....	130
25. Plot Eduardo Menandatangani Surat Pernyataan CEO Dan Pembagian Saham.	132
26. Plot Sean Tertangkap Karena Narkoba.....	135
C. Pembahasan Dimensi <i>Editing</i> dan Dramatik.....	138
1. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada <i>Scene</i> 01.....	138
2. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada <i>Scene</i> 02-13.....	143
3. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada <i>Scene</i> 14.....	148
4. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada <i>Scene</i> 15-20.....	151
5. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada <i>Scene</i> 21-23.....	156
6. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada <i>Scene</i> 24-28.....	161
7. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada <i>Scene</i> 29-41.....	166

8. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada Scene 42-45.....	172
9. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada Scene 46-49.....	177
10. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada Scene 50A	182
11. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada Scene 51-53.....	186
12. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada Scene 54A	191
13. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada Scene 50C, 54D, 50D.....	195
14. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada Scene 54C-56	200
15. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada Scene 57-59.....	204
16. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada Scene 60	209
17. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada Scene 61-64.....	213
18. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada Scene 65-68.....	217
19. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada Scene 69-70.....	222
20. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada Scene 70F.....	226

21. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada <i>Scene</i> 71-76.....	230
22. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada <i>Scene</i> 77-79.....	235
23. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada <i>Scene</i> 80-81.....	239
24. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada <i>Scene</i> 82-87.....	244
25. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada <i>Scene</i> 88-94.....	248
26. Analisis Dimensi <i>Editing</i> dan Hubungannya Terhadap Dramatik Pada <i>Scene</i> 95-100.....	252
D. Dimensi Editing dan Tangga Dramatik Cerita Film <i>The Social Network</i> 257	
BAB V. PENUTUP	269
A. Kesimpulan.....	269
B. Saran.....	270
DAFTAR SUMBER RUJUKAN	272

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penghargaan film <i>The Social Network</i>	9
Tabel 2. 1 Filmografi Colimbia Pictures	17



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skema Penelitian.....	14
Gambar 2. 1 Poster film <i>The Social Network</i>	15
Gambar 2. 2 Logo CBC dan Logo Colombia	17
Gambar 2. 3 Foto David Fincher	19
Gambar 2. 4 Jesse Eisenberg sebagai Mark Zuckerberg	22
Gambar 2. 5 Andrew Garfield sebagai Eduardo Saverin.....	23
Gambar 2. 6 Justin Timberlake sebagai Sean Parker.....	24
Gambar 2. 7 Cameron Winklevoss disebelah kiri dan Tyler Winklevoss disebelah kanan	25
Gambar 2. 8 Max Minghella sebagai Divya Narendra	26
Gambar 2. 9 Rooney Mara sebagai Erica Albright.....	27
Gambar 2. 10 Joseph Mazzello sebagai Dustin Moskovitz	27
Gambar 2. 11 Brenda Song sebagai Christy Ling.....	28
Gambar 2. 12 Rashida Jones sebagai Marilyn Delpy	29
Gambar 2. 13 John Getz sebagai Sy	29
Gambar 2. 14 Denise Grayson sebagai Gretchen	30
Gambar 2. 15 David Selby sebagai Cage.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 – Kelengkapan Form I-VII

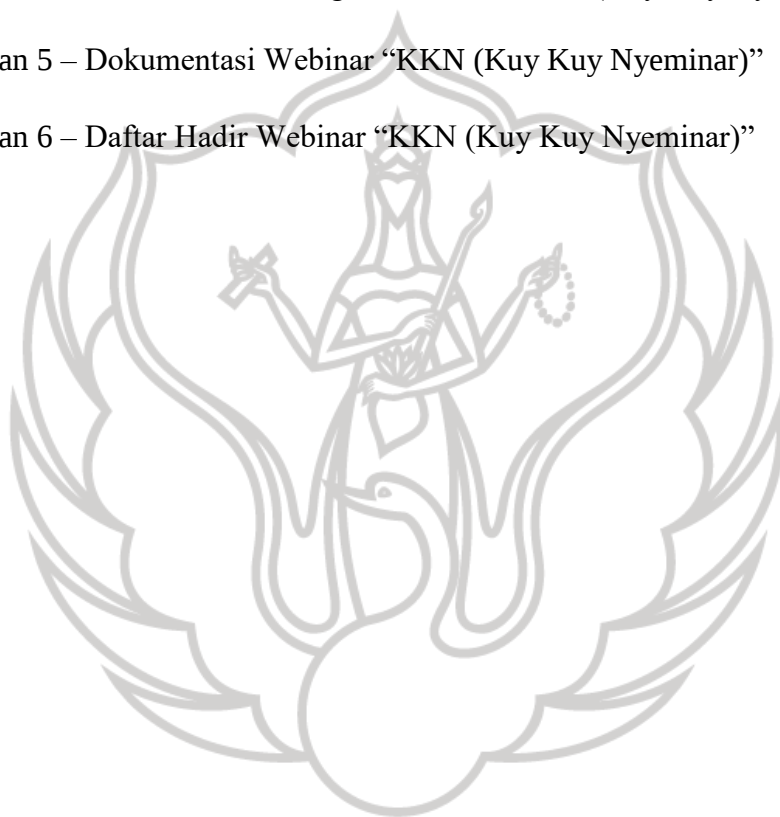
Lampiran 2 – Breakdown *Scene*

Lampiran 3 – Poster Skripsi Pengkajian Seni

Lampiran 4 – Publikasi & Undangan Webinar “KKN (Kuy Kuy Nyeminar)”

Lampiran 5 – Dokumentasi Webinar “KKN (Kuy Kuy Nyeminar)”

Lampiran 6 – Daftar Hadir Webinar “KKN (Kuy Kuy Nyeminar)”



ABSTRAK

Film *The Social Network* merupakan film biografi dari seorang pendiri media sosial Mark Zuckerberg. Perjalanan Mark dalam membangun Facebook yang berisikan konflik digambarkan pada film *The Social Network*. Film ini berhasil mendapatkan berbagai penghargaan diantaranya merupakan penghargaan dari *academy awards* sebagai *best editing* dan *best writing*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dimensi *editing* dan hubungan keterkaitannya dengan pembangunan dramatik pada film *The Social Network*.

Analisis dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dan pendekatan deskriptif. Breakdown *scene* dan cerita film *The Social Network* menjadi data yang dikaji pada penelitian ini. Analisis dimensi *editing* dilihat dengan mencari hubungan antara *shot* pada tiap *scene*, menguraikannya dan menjelaskan perbedaan atau kesamaan antar *shot*. Pembangunan dramatik dilihat dengan membagi cerita ke dalam tahapan-tahapan dramatik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dimensi *editing* memiliki hubungan keterkaitan dengan pembangunan dramatik. Empat wilayah dimensi *editing* menunjukkan dampak pada pembangunan dramatik dengan perubahan konfigurasi grafis, percepatan atau perlambatan ritmik dan pelompatan tempat & waktu. Masing-masing wilayah dimensi *editing* mempengaruhi banyak sedikitnya penyampaian informasi dan penajaman karakter pada tiap tahapan tangga dramatik.

Kata Kunci: Dimensi *Editing*, Dramatik, Film *The Social Network*.

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media seni memiliki sifat dasarnya sendiri dalam menjalin unsur-unsur pembentuk sebuah karya seni, hal ini dimiliki oleh film dan merupakan gabungan dari beberapa sifat-sifat media seni lainnya. Film menggunakan interaksi antara cahaya dan bayangan, seperti digunakan dalam media fotografi atau seni lukis. Film menggunakan ruang 3 dimensi, digunakan sebagai dasar utama dalam media seni ukir. Film berfokus kepada pergerakan dari subjek, diterapkan juga di seni teater. Kesamaan film dengan seni tari terdapat pada ritme. Ritme film merupakan perpaduan kompleks antara musik, simbol dan cerita. Dalam pandangan seni sastra, film menawarkan bentuk metafora dan pengandaian. Gambaran-gambaran hiperbola film terdapat pada puisi, dan drama. Sifat-sifat film ditampilkan secara visual dan verbal. Sifat film dapat terlihat melalui aksi, gestur, serta dialog (Boggs 2017, 3). Dengan persamaan ini, film memiliki kapasitas untuk menggambarkan imajinasi atau realitas dari seniman, sejajar dengan media-media seni lainnya.

Terlepas dari persamaan dengan media lain, film menjadi suatu media unik dengan memiliki interaksi secara terus menerus antara suara dan gerakan, keunikan ini tidak terlepas dari salah satu unsur pembentuk film yaitu *editing*. *Editing* atau penyuntingan gambar merupakan unsur murni dari film dimana bukan merupakan turunan dari sifat-sifat media seni lainnya. Gambar merupakan turunan dari seni lukis. Akting dan drama merupakan turunan dari seni teater. Simbol-simbol film dapat berkaitan dengan puisi atau lebih jauh lagi mengarah ke psikologi. *Editing* tidak demikian, bukan merupakan turunan ataupun memiliki kaitan dengan sifat seni lainnya.

Sejarah menceritakan film terbentuk dengan memiliki durasi singkat, sehingga *editing* pun belum ada. Awal film ditemukan, film hanya berupa gambar bergerak yang tak terpotong atau disunting. Durasi singkat film, dikarenakan film ditayangkan dengan menggunakan alat projector untuk perorangan yang disebut dengan *kinetoscope*. Alat ini hanya bisa menyediakan beberapa *sequence* gambar saja. Subjek yang ditawarkan pada waktu itupun tak jauh dari aktivitas para masyarakat lokal, pemandangan asing, komedi singkat dan beberapa berita singkat. Film selalu ditemani dengan ceramah-ceramah, musik atau pameran di kala itu. Edison adalah tokoh yang mendemonstrasikan alat *kinetoscope* ini ke publik. Bagi masyarakat pada tahun itu, alat *kinetoscope* yang hanya mampu memperlihatkan sebuah gambar bergerak berdurasi satu menit menjadi sebuah alat yang amat dikagumi. Tahun-tahun berikutnya film berkembang pesat dan memberikan banyak pengaruh kepada masyarakat di masa itu.

Tahun 1902, *editing* muncul, ketika Edwin S. Porter membuat film *The Life of an American Fireman*. Karel Reisz and Gabin Millar menjelaskan pada bukunya *The Technique of Film Editing* bahwa Edwin S. Porter membentuk film *The Life of an American* dengan memanfaatkan materi film lama dari sutradaranya Edison, kemudian dia gabungkan dengan materi film baru milik Edwin S. Porter (Reisz and Millar 2010, 3–4). Keputusan Edwin S. Porter untuk membuat film cerita dari materi sebelumnya, memodifikasi dengan menggabungkan *shot* ke *shot* lainnya merupakan gebrakan bagi perkembangan film di masa itu. Di tahun berikutnya teori-teori mengenai *editing* berkembang pesat dan saling mempengaruhi satu dengan lainnya, tokoh *editing* bermunculan seperti D.W. Griffith's mengenalkan konsep *continuity editing*, Vsevolod Pudovkin dengan *constructive editing*, *kuleshov effect* dikembangkan oleh Lev Kuleshov dan Sergei Eisenstein dengan studinya mengenai *montage*.

Editing tidak lagi hanya sekedar memotong gambar melainkan menjadi aspek utama. *Editing* menjadi alat kuat dalam pembentukan suatu

film. Pemahaman mendalam dalam *editing* memberikan sineas beribu pilihan bagaimana sebuah film dibentuk dan bagaimana beberapa penggabungan *shot* bisa memberikan efek bagi penonton. Salah satu pakar sinema yaitu Bordwell dan Thompson menegaskan bahwa memahami *editing* suatu film dapat memberikan gambaran mengenai proses kreatif sineas dalam membangun filmnya, bagaimana kualitas *editing* dapat berperan dalam memberikan efek kesesuaian antara gambar dengan cerita serta menjadikan *editing* sebagai opsi artistik (Bordwell and Thompson 2020, 217–19). Salah satu cara untuk memahami *editing* ialah dengan memperhatikan 4 area dasar pilihan dan kontrol bagi seorang sineas dalam membentuk *editing*-nya, area itu yaitu *Graphic relations*, *rhythmic relations*, *spatial relations*, dan *temporal relations*. Keempat area ini disebut dengan dimensi *editing*.

Thompson dan bowel menjelaskan dalam bukunya *The Grammar of Edit* bahwa upaya *editing* harus memiliki hasil berupa cerita atau presentasi visual koheren dan bermakna (Thompson and Bowen 2019, 1). Dalam cerita diperlukan drama. Dramatisasi merupakan kualitas dari komunikasi, situasi dan tindakan yang dapat menimbulkan perhatian penonton (Harymawan 1993, 1). Penonton bisa tetap memperhatikan jalan cerita sampai selesainya cerita, amat berkaitan erat dengan dramatisasi yang dibentuk. Pemahaman akan tahapan dramatisasi ini menjadi sebuah kunci.

Film *The Social Network* bercerita mengenai konflik Mark Zuckerberg dalam membangun salah satu jejaring sosial terbesar yaitu Facebook. Didalam film *The Social Network* terdapat kerumitan konflik yang merupakan dasar utama dari sebuah drama. Perkembangan dramatik dalam film *The Social Network* memberikan tempat tersendiri bagi penonton untuk tetap tertarik dan menjaga rasa penasaran selama cerita berlangsung, hal ini terbukti dengan penghargaan penulis adaptasi skenario terbaik pada ajang Academy Awards (The Oscars). Academy awards juga memberikan film *The Social Network* penghargaan penyuntingan gambar

terbaik, diberikan kepada Kirk Baxter dan Angus Wall. Penghargaan Oscar's ini tidak salah, melihat kerumitan dari *editing* dalam film *The Social Network*. Thompson dan Bordwell menyebutkan film *The Social Network* diselesaikan dengan durasi sekitar dua jam dari 286 jam materi produksi filmnya (Bordwell and Thompson 2020, 217).

Penelitian-penelitian mengenai *editing* masih sedikit, hampir kebanyakan dari penelitian dibidang film lebih memperhatikan dalam unsur naratifnya daripada unsur sinematik dalam sebuah film, namun walau demikian unsur naratif dan unsur sinematik tidak bisa berdiri sendiri dalam sebuah film, mereka saling berkaitan satu dengan lainnya. Penelitian mengenai *editing* dalam sebuah film dalam membangun dramatik menjadi suatu hal menarik untuk teliti, penelitian seperti ini menggabungkan 2 unsur naratif dan sinematik didalamnya.

Berdasarkan fenomena di atas timbul ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Dimensi *Editing* Film *The Social Network* dalam Membangun Dramatik”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana dimensi *editing* mampu memberikan pengaruh terhadap cerita terutama dramatik cerita.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka penelitian ini dirumuskan dalam beberapa pernyataan, yakni:

1. Bagaimana dramatik pada film “*The Social Network*”?
2. Bagaimana dimensi *editing* membangun dramatik pada film “*The Social Network*”?

C. Tujuan

Tujuan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Mendeskripsikan dramatik pada film “*The Social Network*”.

2. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan bagaimana dimensi *editing* membangun dramatik pada film “*The Social Network*”.

D. Manfaat

Ada beberapa manfaat yang diharapkan dapat diwujudkan melalui penelitian ini:

1. Manfaat Secara Akademis

Hasil penelitian diharapkan menjadi sumbangan dalam menambah wawasan mengenai penerapan dimensi *editing* dalam suatu film khususnya pengaruhnya terhadap dramatik cerita. Selain itu diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan penelitian berkaitan dengan bahasan serupa.

2. Manfaat Secara Sosial

Drama selalu ditemui di kehidupan sehari-hari, penelitian mengenai dramatik cerita membantu setidaknya memberikan pengalaman secara tidak langsung kepada pembaca. Walaupun penelitian ini tidak fokus kepada dampak penelitian secara sosial, penulis berharap mampu memberikan sedikit gambaran mengenai drama yang muncul antar manusia.

3. Manfaat Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi para pembuat film mengenai bagaimana dimensi *editing* dapat membangun dramatik. Selain itu diharapkan penelitian ini menjadi pedoman bagi para pembuat film mengenai faktor-faktor dalam melakukan proses *editing* guna memberikan pengaruh terhadap dramatik cerita film.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini menggunakan penelitian-penelitian terdahulu sebagai acuan dan tolak ukur dalam melakukan penelitian. Penelitian terdahulu memberikan gambaran bagi penulis tentang bagaimana langkah sistematis yang tepat untuk penyusunan penelitian dari segi teori maupun konsep. Selain itu, penelitian terdahulu juga menunjukkan sudut pandang berbeda mengenai bahasan penelitian, sehingga dapat menunjukkan keorisinalitas penelitian ini. Berikut ini adalah beberapa penelitian-penelitian terdahulu sebagai bahan referensi bagi penulis:

Penelitian oleh Raden Harsono Budiprasetya, mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2018 dengan judul penelitian “Analisis Efektivitas *Montage Sequence* Untuk Menunjukkan Pemadatan Waktu pada Film “Hot Fuzz””. Penelitian ini menganalisis teknik *editing montage* pada film Hot Fuzz untuk menunjukkan pemadatan waktu, teknik *editing montage* termasuk ke dalam dimensi *editing spasial relations*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *montage sequence* pada film Hot Fuzz berhasil menunjukkan pemadatan waktu, diperoleh melalui penyampaian informasi dengan durasi pendek tetapi tetap proporsional. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada variabel penelitian, yaitu *editing*. Perbedaan antara penelitian terkait dengan penelitian penulis terletak pada pengaruh *editing* dengan variabel keduanya, penelitian milik Raden Harsono Budiprasetya memberikan gambaran mengenai hasil pemadatan waktu dari *editing*, sedangkan penelitian penulis diharapkan memberikan gambaran mengenai pengaruh *editing* terhadap tangga dramatik.

Penelitian oleh Ani Lutfah Pauziah, mahasiswi Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2015 dengan judul penelitian “Analisis Penerapan *Rhythmic Editing* Berdasarkan Pergerakan Kamera dalam Membangun *Suspense* Program “Masterchef Indonesia” Season 3 RCTI”. Penelitian ini menjelaskan bagaimana *rhythmic editing* mempengaruhi

sebuah tayangan cerita salah satunya yaitu dapat membangun *suspense* melalui *shot-shot* yang memiliki pace cepat. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada variabel penelitiannya dimana penelitian ini menganalisis peran *editing* dalam sebuah tayangan cerita, namun medium berupa televisi menjadi pembeda antara penelitian ini dengan penelitian penulis. Selain itu, penelitian yang akan dilakukan juga akan berfokus pada seluruh unsur dramatik cerita bukan hanya *suspense*.

Penelitian oleh Fahmila I'lma Firdaus mahasiswi Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2017 dengan judul penelitian “Analisis Peran Tokoh Meirose Sebagai Pemicu Konflik Utama Dalam Struktur Tiga Babak Film “Surga Yang Tak Dirindukan””. Penelitian ini menjelaskan bahwa konflik utama pada film Surga Yang Tak Dirindukan dipicu oleh peran tokoh Meirose sebagai tokoh antagonis dalam cerita. Perannya sebagai tokoh antagonis selalu bertentangan dengan tujuan Arini sebagai tokoh Protagonis, memberikan perkembangan konflik sejalan dengan cerita. Konflik yang merupakan unsur dramatik menjadi persamaan antar penelitian, sedangkan perbedaannya ialah penelitian ini tidak berkaitan dengan teknik *editing* dalam film, namun lebih ke unsur naratif dalam sebuah film.

F. Metode Penelitian

Dalam Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif yaitu menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga dapat lebih mudah untuk dipahami dan disimpulkan (Azwar 2005, 6), adapun penelitiannya yaitu penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif lebih menekankan analisisnya pada proses penyimpulan deduktif dan induktif dengan logika ilmiah serta pada analisis terhadap dinamika hubungan antar fenomena. Konsep dari penelitian ini ialah mendeskripsikan *editing* dan dramatik pada film “*The Social Network*” dan bagaimana relasi antar 2

variabel tersebut saling berhubungan. Berikut uraian tentang objek penelitian, teknik pengambilan data, dan analisis data:

1. Objek Penelitian

Film “*The Social Network*” merupakan film biografi tahun 2010 disutradarai oleh David Fincher, adaptasi dari novel “*The Accidental Billionaires: The Founding of Facebook, A Tale of Sex, Money, Genius, and Betrayal*” karya Ben Mezrich’s, film “*The Social Network*” berkisah mengenai Mark Zuckerberg, seorang pendiri situs web sosial media “Facebook”. Dibintangi oleh Jesse Eisenberg sebagai penemu Facebook Mark Zuckerberg, bersama Andrew Garfield sebagai Eduardo Saverin, Justin Timberlake sebagai Sean Parker, Armie Hammer sebagai Cameron dan Tyler Winklevoss dan Max Minghella sebagai Divya Narendra. Mark Zuckerberg maupun staf Facebook lainnya tidak ada terlibat dalam pembuatan film “*The Social Network*”.

Awal mula film bercerita mengenai Mark Zuckerberg diputuskan oleh pacarnya Erica Albright, mengakibatkan dirinya menulis hal-hal buruk mengenai mantan pacarnya itu di sebuah blog pribadi miliknya dan membuat sebuah situs web bernama *Facemash* dengan membajak ke dalam *database* kampus untuk mengambil foto-foto mahasiswi. *Facemash* merupakan situs web penilaian mahasiswi berdasarkan ketertarikan dari pengguna situs web. Hanya beberapa jam saja, *Facemash* sukses menarik banyak *user* hingga mengakibatkan koneksi Harvard terganggu karenanya. *Facemash* merupakan permulaan dari situs web Facebook, sebuah jejaring sosial terbesar di dunia. Facebook memiliki hampir lebih dari 500 juta anggota di 207 negara dan nilai dari situs webnya sendiri sekitar 25 miliar juta

dollar. Dalam perjalanannya membuat Facebook, Mark mendapati banyak masalah. Crimson dan Tyler Winklevoss merasa Facebook adalah ide milik mereka dan Mark mengambil ide itu tanpa diskusi dengan 2 bersaudara ini. Masalah Winklovess bersaudara menjadi awalan konflik film *The Social Network*.

Total pendapatan film *The Social Network* mencapai \$224.920.315, melebihi anggaran produksi film \$40 juta dan mendapatkan tanggapan positif dari para kritikus berdasarkan situs web khusus mengenai film. Situs web Rotten Tomatoes memberikan *rating* 96% dan situs web Metacritic memberikan skor 95/100. Film *The Social Network* juga mampu mendapatkan sejumlah penghargaan sebagai film terbaik dan penghargaan dibidang film lainnya, beberapa penghargaan itu antara lain:

Tabel 1. 1 Penghargaan film *The Social Network*

Pemenang Academy Awards, USA, 2011	Penulisan adaptasi skenario terbaik
	Penyunting gambar terbaik
	Musik orisinal terbaik
Pemenang Golden Globes, USA, 2011	Sutradara terbaik
	Penulis skenario terbaik
	Musik orisinal terbaik
	Film terbaik
Pemenang BAFTA Awards, 2011	Penulisan adaptasi skenario terbaik
	Sutradara terbaik
	Penyunting gambar terbaik

2. Teknik Pengambilan Data

Pengambilan data pada penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai objek penelitian sehingga mampu membantu memberikan jawaban dan tujuan dari penelitian ini. Penelitian ini menggunakan 3 teknik pengambilan data, berikut adalah teknik yang digunakan:

a. Studi Pustaka

Dalam melakukan penelitian ini, penulis memulai dengan mencari data-data berkaitan dengan topik dan objek yang akan dibahas dalam penelitian. Data-data yang diperoleh terdiri dari 2 macam yaitu:

1) Data primer

Data primer merupakan data utama dalam melakukan penelitian. Data primer ini didapatkan dari menonton film *The Social Network* di tempat layanan pemutaran berbayar yaitu Netflix dengan menggunakan bantuan VPN. Film dapat diputar berulang ulang dalam layanan pemutaran Netflix, hal ini memudahkan penulis untuk melakukan pengamatan dan penelitian. Data-data diperoleh secara legal dan secara langsung sehingga penelitian bisa terhindarkan dari risiko data yang salah.

2) Data sekunder

Data sekunder berguna sebagai data penguat untuk membantu dalam mendeskripsikan pemecahan masalah dari penelitian penulis. Data

sekunder didapatkan dengan membaca artikel-artikel atau buku berkaitan dengan teori dan objek penelitian. Teori-teori dari buku akan membantu penulis untuk mempertanggungjawabkan sumber bahasannya. Selain itu, data sekunder lain berupa informasi mengenai film. Informasi tersebut berupa artikel wawancara sineas dibalik film, ulasan mengenai film, sinopsis film, prestasi film, biodata sineas dibalik film dan lain-lain.

b. Observasi

Observasi dapat dilakukan peneliti dengan mengambil peran atau tak berperan. Tak berperan memiliki maksud bahwa penulis tidak ikut andil atau kehadirannya dalam observasi tidak diketahui oleh subjek atau objek yang diamati. Dari penjelasan ini, penelitian penulis akan cocok dengan penelitian tak berperan karena peneliti hanya mengamati film setelah proses pembuatan film selesai tanpa memberikan campur tangan ke film sebagai objek penelitian.

3. Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini ialah analisis data kualitatif deskriptif yaitu analisis data dengan jalan bekerja pada data, mengorganisasikan data, memilih satuan, menyintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan hal penting dan melakukan simpulan diakhir. Pemahaman dan pemaknaan berdasarkan deskripsi hasil-hasil observasi atau sumber lainya menjadi fokus dari analisis kualitatif ini.

Metode penelitian kualitatif deskriptif ini dilakukan dengan mengamati film secara keseluruhan, mengidentifikasi dan mengklasifikasi dimensi *editing*, membaca naskah guna memahami *tangga dramatik* dalam setiap *sequence* dan mengklasifikasikan serta menganalisis tahapan dramatik dalam setiap *sequence*. Selanjutnya menganalisis relasi antara dimensi *editing* dan dramatik tersebut dan menarik kesimpulan bagaimana dimensi *editing* dapat membangun dramatik.

Secara garis besar penelitian ini menggunakan 3 alur kegiatan yaitu pembagian data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

a. Pembagian data

Penelitian ini membagi data berupa film dengan memecahnya menjadi *scene-scene* atau *sequence*. Cerita film juga dipecah menjadi plot-plot utama. Pentingnya melakukan proses ini ialah mempermudah dalam memahami topik dan dapat melakukan pengamatan lebih mendetail.

b. Penyajian data

Penelitian ini menggunakan tabel dan keterangan dalam melakukan penyajian data. Tabel dalam penelitian ini akan memuat *capture* gambar (berurutan), jumlah *frame*, letak atau lokasi, waktu didalam film, serta letak *shot* didalam tangga dramatik. Plot utama disajikan dengan penjelasan secara runtun kemudian dijelaskan penempatan tangga dramatik nya pada setiap plot. Tangga dramatik disimpulkan dengan diagram titik.

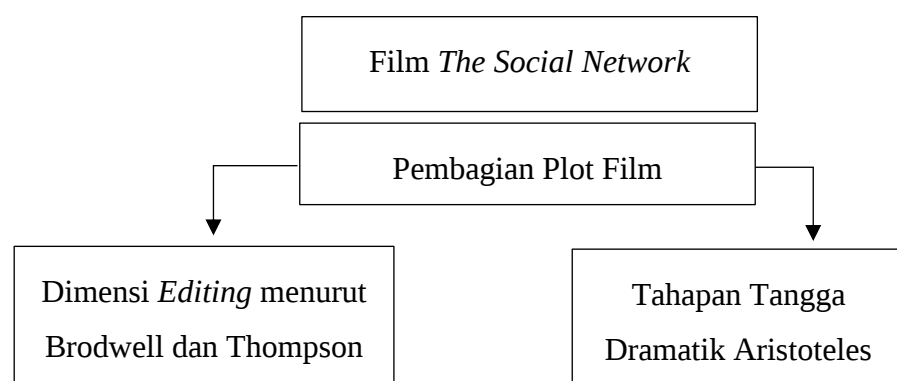
c. Kesimpulan

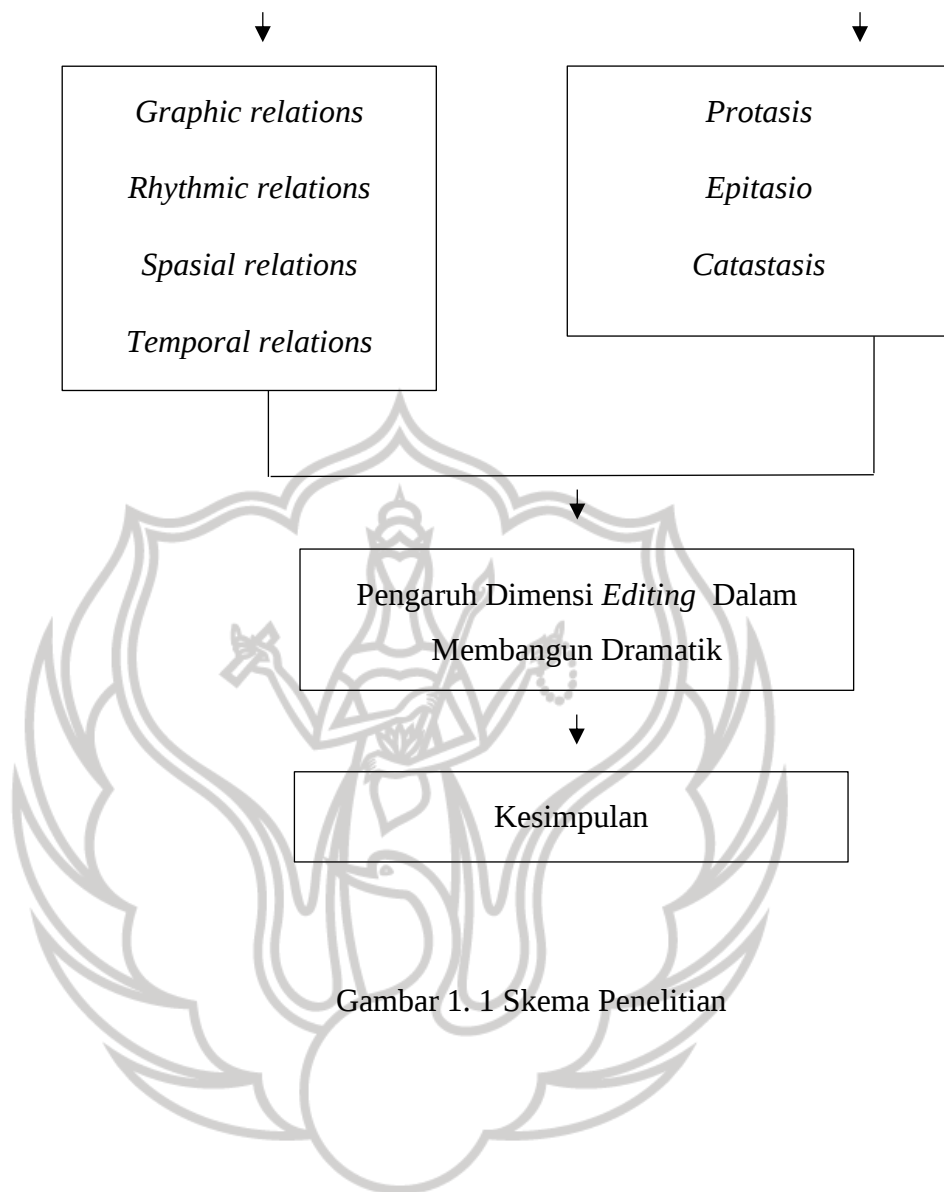
Dalam melakukan penarikan kesimpulan, penelitian ini menimbang dan memahami pola data pada proses penyajian data. Peneliti mendeskripsikan dan menganalisis dimensi *editing* dan hubungannya terhadap dramatik dan melakukan pernyataan akhir terhadap objek penelitian.

Pemilihan pendekatan secara kualitatif deskriptif dirasa memiliki kesesuaian dengan kajian mengenai dimensi *editing* dan dramatik pada film *The Social Network*. Hal ini karena dengan pendekatan ini dapat dilakukan analisis data secara mendalam dan deskriptif serta dapat mengikuti dan memahami alur cerita secara kronologis.

4. Skema Penelitian

Skema penelitian digunakan untuk memberikan gambaran mengenai proses penelitian, serta sebagai langkah-langkah dalam menyusun penelitian. Berikut gambaran skema penelitian ini:





Gambar 1. 1 Skema Penelitian