

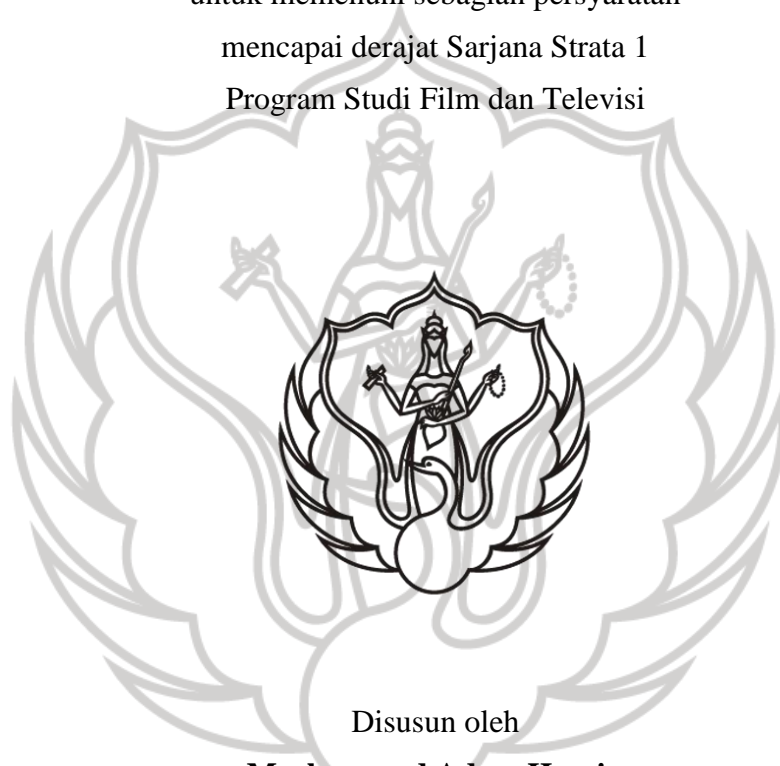
**ARTIKEL JURNAL**

**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**

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

Oleh

**Mochammad Adam Husein**

NIM: 1510130132

Program Studi Film dan Televisi  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Yogyakarta, Indonesia  
temfurungsapi@gmail.com

**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. Pada tiap tahapan dramatik, empat wilayah dimensi editing dapat mampu memberikan pengaruhnya masing-masing terhadap pembangunan dramatik.

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

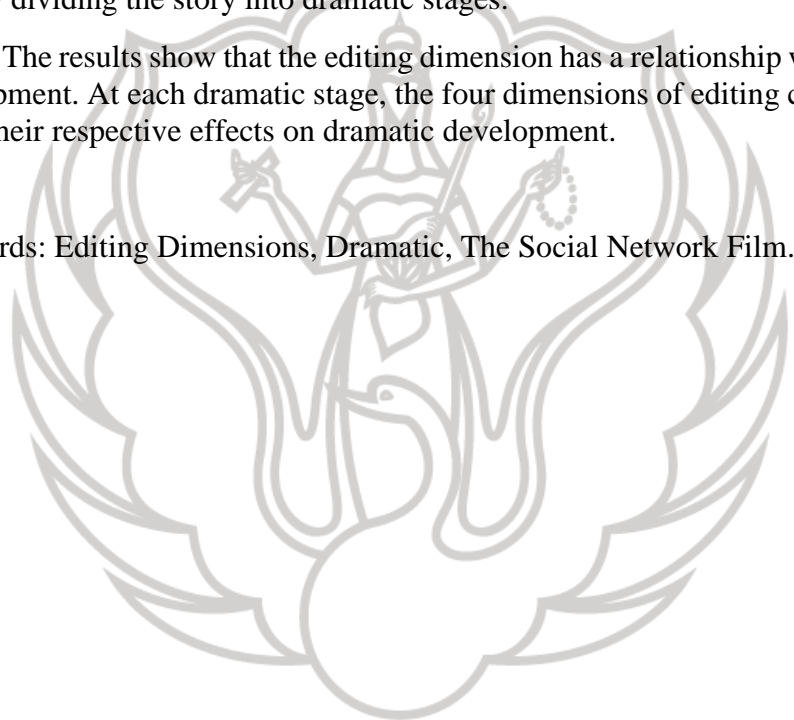
## ABSTRACT

The Social Network is a biographical film by social media founder Mark Zuckerberg. Mark's journey in building a conflict-filled Facebook is depicted in the film The Social Network. This film has won various awards, including the Academy Awards for Best Editing and Best Writing. This study aims to analyze the dimensions of editing and its relationship with the dramatic development in the film The Social Network.

The analysis was carried out using qualitative methods and descriptive approaches. The breakdown scene and story of the film The Social Network are the data studied in this research. The analysis of the editing dimensions is seen by looking for the relationship between the shots in each scene, describing them, and explaining the differences or similarities between shots. Dramatic development is seen by dividing the story into dramatic stages.

The results show that the editing dimension has a relationship with dramatic development. At each dramatic stage, the four dimensions of editing can be able to given their respective effects on dramatic development.

Keywords: Editing Dimensions, Dramatic, The Social Network Film.



## PENDAHULUAN

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 itu pun 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 Bowen 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 Brodwell 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

### **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*"?

### **OBJEK PENELITIAN**

Film "*The Social Network*" merupakan film biografi tahun 2010

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.

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.

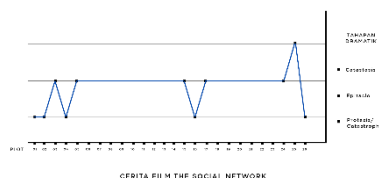
## PEMBAHASAN

Dari identifikasi segmentasi plot film *The Social Network* ditemukan gambaran perbandingan waktu film *The Social Network* & waktu secara nyata. Waktu pada film *The Social Network* memiliki waktu non-linier A-E-B-E-C-E-D-E contohnya terjadi pada plot sidang tuntutan terhadap tergugat Mark. Terjadi *flashback* ketika sidang



tuntutan terhadap tergugat Mark. Plot *flashback* disesuaikan informasi sebab-akibatnya dengan plot cerita dalam sidang sehingga tidak terjadi lompatan pemahaman yang dapat menyebabkan kebingungan.

Pada bagian akhir, diperlukan penjelasan dimensi editing dan tangga dramatik secara keseluruhan. Cerita film *The Social Network* secara utuh di pahami tangga dramatik nya dari 26 plot yang sudah ditemukan pada pembahasan sebelumnya, kemudian plot dibagi pada tahapan-tahapan dramatik. Grafis titik berguna untuk memberikan kesimpulan dan gambaran keseluruhan hubungan antara plot dengan tangga dramatik. Tabel digunakan untuk memudahkan memahami fungsi dan kemunculan dimensi editing dan kaitannya dengan pembangunan dramatik.



Dari grafik titik diatas, dapat dipahami bahwa kemunculan tahapan *protasis* ada pada plot 01, 02, 04 dan

18. Plot 01 & 02 memperkenalkan tokoh Mark dan Eduardo. Motivasi Mark untuk melupakan Erica setelah putus dengannya dan Motivasi Eduardo untuk membantu Mark sebagai salah seorang sahabatnya menjadikan plot 01 & 02 masuk pada tahapan *protasis*. Kemudian seiring berjalannya cerita, terdapat pengenalan tokoh baru yaitu Winklevoss bersaudara pada plot 04 dan Sean Parker pada plot 16. Plot 04 menjelaskan motivasi utama Winklevoss bersaudara yang ingin membangun Harvard Connection dengan Mark. Divya Narendra juga diperkenalkan pada plot ini. Pada plot 16, Sean Parker diperkenalkan dengan latar belakang dia sebagai seorang pendiri Napster dan bagaimana ia melihat Facebook sebagai sebuah tempat yang memiliki keuntungan di masa depan.

Tahapan *epitasis* muncul dari pada plot 03, plot 05-15 kemudian pada plot 17-24. Plot 03 menceritakan tentang awal sidang tuntutan antara penggugat Eduardo dengan tergugat Mark. Plot 03 tak memberikan perkenalan walaupun merupakan *scene* yang terpisah dari *scene-scene*

sebelumnya. Plot 03 ini melanjutkan plot 1 & 2 yang menceritakan mengenai putus hati Mark. Pada plot 05-15 merupakan tahapan penggawatan yang menceritakan tentang bagaimana dampak dari Facemash, bagaimana pandangan Winklevoss bersaudara dan Divya terhadap Mark, dan bagaimana Facebook dibuat dan disebarluaskan. Sedangkan plot 17-24 merupakan tahapan penggawatan yang menceritakan bagaimana Winklevoss bersaudara berusaha untuk menuntut Mark dan alasan-alasan mengapa terjadi tuntutan terhadap Mark. Pada tahapan penggawatan ini menggunakan alur non-linier dengan pola *flashback-forward* atau pola masa lalu dan masa depan.

Masing-masing tahapan *catastasis* dan *catastrophe* terjadi pada satu plot.

Plot 25 sebagai puncak cerita dengan menceritakan mengenai pembagian saham Facebook yang tidak lagi sesuai dengan kehendak Eduardo dan bagaimana dia melawan keputusan Facebook pada saat itu. Plot 26 menceritakan bagaimana Sean Parker tertangkap dan bagaimana hasil dari tuntutan sidang antara penggugat

Eduardo dan Winklevoss bersaudara terhadap tergugat Mark.

Dari penjelasan tahapan tangga dramatik dan fungsi yang sudah dibahas tiap plot pada pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan hubungan dimensi editing dengan pembangunan dramatik sebagai berikut : Warna kuning merupakan tahapan tangga dramatik *protasis*, warna hijau merupakan tahapan tangga dramatik *epitasis*, warna merah merupakan tahapan tangga dramatik *catastasis* dan warna biru merupakan tahapan tangga dramatik *catastrophe*.

Pada tangga dramatik *protesis* hubungan dimensi editing dengan pembangunan dramatik ialah sebagai berikut.

#### *Graphic relations*

1. Graphic match dengan pola warna berguna membantu pembangunan dramatik dengan memberikan penjelasan latar tempat. Scene 01 memiliki warna yang cenderung oren. Tidak terjadi

perubahan warna pada scene ini.

2. Graphic contrast dengan pola penempatan karakter pada sudut frame membantu pembangunan dramatik dengan memberikan gambaran letak tokoh pada adegan dialog. Kegunaan Graphic contrast ini memberikan kejelasan perlawanan antara Mark dan Erica. Kemunculan nya berada di hampir keseluruhan tahapan tangga dramatik.
3. Graphic contrast sebagai penegas rasa susah pada tokoh. Terjadi pada awal scene dan akhir.
4. Graphic contrast sebagai petunjuk adanya info penting. Kemunculan konfigurasi grafis ini ada pada bagian tahapan protasis, epitasio dan catastrophe

#### *Rhythmic relations*

1. Informasi panjang disajikan dengan shot berdurasi panjang. Kemunculan paling

sering ada pada tahapan protasis dan catastrophe.

2. Informasi berupa tanggapan cepat dan ekspresi disajikan dengan shot berdurasi pendek. Tahapan yang memiliki rerata durasi pendek ada pada tahapan catastasis dan catastrophe.
3. Karakter yang memiliki kontrol akan perbincangan disajikan dengan shot berdurasi lebih pendek daripada karakter yang mengikuti perbincangan.
4. Shot durasi pendek di antar shot berdurasi panjang menguatkan perasaan interupsi bagi penonton.

#### *Spatial relations*

1. *Spatial relations* hanya memberikan informasi tempat tampak memberikan efek khusus pada tahapan tangga dramatik. Kegunaannya wilayah spatial dalam konflik pun hanya sekadar membantu memberikan hubungan logika tempat.

### *Temporal relations*

1. *Temporal relations* menggunakan Pola *continuity editing* tanpa adanya pola *elliptical* atau *overlapping editing*.
3. *Graphic contrast* dengan pola penempatan karakter berada pada bagian sudut *frame* berguna memberikan gambaran letak tokoh pada adegan dialog dan penegas motif dari *shot*.

Pada tangga dramatik *epitasio* hubungan dimensi editing dengan pembangunan dramatik ialah sebagai berikut.

### *Graphic relations*

1. *Graphic contrast* dengan pola gerakan *shot movement camera* berguna membantu memberikan titik fokus perhatian informasi pada *scene*. Kemunculan nya ada pada bagian *protasis* dan *epitasio* dan merupakan tahapan penjelasan motif tokoh pada satu *scene* yang bersangkutan.
2. *Graphic match* dengan pola gerakan *shot still* berguna untuk menjaga agar informasi tidak terpecah. *Shot still* digunakan hampir pada keseluruhan sekuen.
4. *Graphic match* dengan pola penempatan karakter berada pada bagian tengah *frame* berguna untuk menjaga agar informasi tidak terpecah. Penonton dimudahkan dengan melihat hanya pada bagian tengah *frame*, sehingga informasi pun dapat tersampaikan lebih baik daripada terjadi perubahan yang mendadak pada penempatan karakter.'
5. *Graphic match* dengan pola warna digunakan untuk memperjelas latar waktu dan tempat.

### *Rhythmic relations*

1. Informasi panjang disajikan dengan *shot* berdurasi

panjang. Kemunculan paling sering ada pada tahapan *protasis* dan *catastrophe*.

2. Informasi berupa tanggapan cepat dan ekspresi disajikan dengan *shot* berdurasi pendek. Tahapan yang memiliki rerata durasi pendek ada pada tahapan *catastasis* dan *catastrophe*.
3. Pola interupsi dengan menggunakan durasi pendek diantara 2 *shot* berdurasi panjang berguna sebagai penegas ekspresi tokoh dan respon cepat.
4. Ritmik cepat sebagai penegas konflik muncul ketika durasi panjang diikuti oleh 2 *shot* berdurasi pendek.

#### *Spatial relations*

1. *Spatial relations* hanya memberikan informasi tempat tampak memberikan efek khusus pada tahapan tangga dramatik. Kegunaannya wilayah spasial dalam konflik pun hanya sekadar membantu

memberikan hubungan logika tempat.

2. *Spatial relations* berguna penjelas dialog antar tokoh. Digunakan constructive editing untuk memberikan pemaknaan antar hubungan shot.

#### *Temporal relations*

1. Penggunaan *discontinuity editing* ini berguna memberikan informasi lebih kepada penonton

Pada tangga dramatik *catastasis* hubungan dimensi editing dengan pembangunan dramatik ialah sebagai berikut.

#### *Graphic relations*

1. *Graphic match* dengan pola gerakan *shot still* berguna untuk menjaga agar informasi tidak terpecah. *Shot still* digunakan hampir pada keseluruhan *scene*.

2. *Graphic contrast* dengan pola gerakan *shot movement camera* berguna membantu memberikan titik fokus perhatian informasi pada *scene*.
3. *Graphic match* dengan pola penempatan karakter berada pada bagian tengah *frame* berguna untuk menjaga agar informasi tidak terpecah. Penonton dimudahkan dengan melihat hanya pada bagian tengah *frame*, sehingga informasi pun dapat tersampaikan lebih baik daripada terjadi perubahan yang mendadak pada penempatan karakter.
4. *Graphic contrast* dengan pola penempatan karakter berada pada bagian sudut *frame* berguna memberikan gambaran logika letak tokoh pada adegan dialog.
5. *Graphic match* dengan pola warna digunakan untuk memperjelas latar waktu dan tempat.

#### *Rhythmic relations*

1. Informasi panjang disajikan dengan *shot* berdurasi panjang. Kemunculan paling sering ada pada tahapan *protasis* dan *catastrophe*.
2. Informasi berupa tanggapan cepat dan ekspresi disajikan dengan *shot* berdurasi pendek. Tahapan yang memiliki rerata durasi pendek ada pada tahapan *catastasis* dan *catastrophe*
3. Pola interupsi dengan menggunakan durasi pendek diantara 2 *shot* berdurasi panjang berguna sebagai penegas ekspresi tokoh.
4. Ritmik cepat sebagai penegas konflik muncul ketika durasi panjang diikuti oleh 2 *shot* berdurasi pendek

#### *Spatial relations*

1. *Spatial relations* berguna penjelas dialog antar tokoh. Digunakan *constructive editing* untuk memberikan

pemaknaan antar hubungan shot.

### *Temporal relations*

1. Penggunaan *discontinuity editing* ini berguna memberikan informasi lebih kepada penonton

Pada tangga dramatik *catastrophe* hubungan dimensi editing dengan pembangunan dramatik ialah sebagai berikut.

### *Graphic relations*

1. *Graphic match* dengan pola gerakan *shot still* berguna untuk menjaga agar informasi tidak terpecah. *Shot still* digunakan hampir pada keseluruhan *scene*.
2. *Graphic contrast* dengan pola gerakan *shot movement camera* berguna membantu memberikan titik fokus perhatian informasi pada *scene*.
3. *Graphic match* dengan pola penempatan karakter berada

pada bagian tengah *frame* berguna untuk menjaga agar informasi tidak terpecah. Penonton dimudahkan dengan melihat hanya pada bagian tengah *frame*, sehingga informasi pun dapat tersampaikan lebih baik daripada terjadi perubahan yang mendadak pada penempatan karakter.

4. *Graphic contrast* dengan pola penempatan karakter berada pada bagian sudut *frame* berguna memberikan gambaran logika letak tokoh pada adegan dialog.
5. *Graphic match* dengan pola warna digunakan untuk memperjelas latar waktu dan tempat.

### *Rhythmic relations*

1. Informasi panjang disajikan dengan *shot* berdurasi panjang. Kemunculan paling sering ada pada tahapan *protasis* dan *catastrophe*.
2. Informasi berupa tanggapan cepat dan ekspresi disajikan

dengan *shot* berdurasi pendek. Tahapan yang memiliki rerata durasi pendek ada pada tahapan *catastasis* dan *catastrophe*.

3. Pola interupsi dengan menggunakan durasi pendek diantara 2 *shot* berdurasi panjang berguna sebagai penegas ekspresi tokoh.
4. Ritmik cepat sebagai penegas konflik muncul ketika durasi

#### *Spatial relations*

1. *Spatial relations* hanya memberikan informasi tempat tampak memberikan efek khusus pada tahapan tangga dramatik. Kegunaannya wilayah spatial dalam konflik pun hanya sekadar membantu memberikan hubungan logika tempat.

#### *Temporal relations*

1. *Temporal relations* menggunakan Pola constructive editing tanpa

adanya pola elliptical atau overlapping editing.

### **KESIMPULAN**

Pada pengolahan data dan pembahasan data film *The Social Network* ditemukan 26 plot utama yang mengikuti kronologis cerita. Masing-masing plot terdiri dari *scene* atau sekuen yang memiliki hubungan sebab akibat terhadap keseluruhan cerita film *The Social Network*. Rangkaian peristiwa yang terjadi pada film *The Social Network* disusun secara bolak-balik menghasilkan informasi tambahan bagi penonton untuk bisa memahami peristiwa tiap karakter yang terlibat dalam rangkaian peristiwa yang bersangkutan. Setiap plot pada film *The Social Network* memunculkan unsur dramatik konflik, tegang, sedih, susah dan senang. Unsur dramatik konflik menjadi unsur tangga dramatik paling utama pada film *The Social Network*.

Empat wilayah area control sineas atau disebut dengan dimensi *editing* memiliki pengaruhnya yang



berbeda-beda terhadap pembangunan dramatik. Secara keseluruhan film, dimensi editing *Graphic relations* muncul dengan pola mirip dan bertentangan. *Mise en scene* yang merupakan salah satu faktor dalam *Graphic relations* tidak banyak memiliki pertentangan dalam satu *shot*. Sinematografi pada *shot* seringkali memiliki andil paling besar dalam memberikan pola bertentangan. Kegunaan *Graphic relations* pada pembangunan dramatik berfungsi sebagai penjaga fokus penonton, penjaga logika sebab akibat, dan penekanan pada informasi penting.

Wilayah area kontrol ritmik digunakan untuk memberikan sensasi cepat atau lambat pada tiap konflik. Pada film *The Social Network*, ketika konflik panas maka diberikan sensasi cepat seakan karakter saling berkonflik dengan cepat. Apabila konflik dalam fase penjelasan atau pengenalan, sensasi lambat diberikan guna memberikan waktu kepada penonton untuk paham informasi penting yang disampaikan. Selain sensasi cepat atau lambat, *Rhythmic relations* memberikan perasaan

interupsi dan tanggapan cepat tokoh dengan memberikan durasi lebih pendek diantara dua *shot* durasi panjang.

Penggunaan wilayah area kontrol *spatial* membantu penggunaan pola naratif non-linier untuk memberikan pemaknaan pada *scene* flashback dan forward. *Spatial relations* juga memberikan sebuah asumsi bagi penonton untuk melihat kesamaan pergerakan cerita pada 2 plot yang berbeda. Dengan *Spatial relations* 2 plot seakan berjalan bersamaan dan terasa memiliki pengaruh satu dengan lainnya.

*Temporal relations* atau wilayah area kontrol waktu erat kaitannya dengan perubahan atau pelompatan plot. Informasi ketika berada pada satu plot cenderung kurang dan penggunaan *Temporal relations* menjadikan informasi lebih banyak. Maksud dari penggunaan *Temporal relations* adalah penggunaan *discontinuity editing*. *Discontinuity editing* merupakan penggunaan urunan *shot* dengan pola yang tidak urut. Terjadi sebuah flash forward atau parallel editing dalam

pembangunan dramatikanya. Hal ini memberikan banyak informasi yang didapatkan dari penggunaan plot yang lebih dari satu.

## SARAN

Penelitian yang berfokus pada dimensi *editing* dan hubungannya Terhadap Dramatik memberikan gambaran kegunaan pola-pola unsur *editing* dalam membangun sebuah tangga dramatik melalui konflik. Penelitian mengenai *editing* dan dramatik memiliki pengembangan yang luas dan dapat di eksplorasi lebih jauh. Berikut saran dari penulis mengenai topik-topik penelitian terkait yang bisa diangkat menjadi sebuah penelitian lanjutan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis

Penelitian mengenai dimensi *editing* dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menganalisis guna penerapannya selain untuk mengembangkan dramatik cerita. Dimensi *editing* mampu memberikan wilayah kontrol sineas dalam segi pengolahan cerita. Penelitian

selanjutnya yang berkaitan dengan keunggulan dimensi *editing* bisa dikaitkan dengan disparitas pengetahuan, perbandingan pola urutan cerita, dan gaya bertutur film.

Penelitian mengenai dimensi *editing* juga dapat dikaitkan dengan teori authorship. David Fincher merupakan seorang sutradara terkenal yang sudah membuat film dengan unsur sinematik konsisten seperti penggunaan *contrusctive editing*. Beberapa filmnya memiliki gaya penyutradaraan yang dapat diteliti lebih lanjut.

Penelitian mengenai unsur dramatik konflik di film *The Social Network* ataupun di film lainnya dapat dikaji lebih luas yaitu meneliti jenisnya atau bagaimana konflik dibangun. Pada film *The Social Network* sendiri memuat konflik yang selalu dibangun melalui karakter dan kehidupan sekitarnya.

## DAFTAR SUMBER RUJUKAN

- Azwar, Saifuddin. 2005. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Biran, Misbach Yusa. 2006. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Boggs, Joseph M. 2017. *The Art of Watching Films (7th Edition)*. 9th ed.
- Bordwell, David, and Kristin Thompson. 2004. *Film Art: An Introduction 7th Edition*. Boston: McGraw-Hill.
- Branigan, Edward. 2013. *Narrative Comprehension and Film. Narrative Comprehension and Film*. New York: Routledge.
- Brown, Blain. 2021. *Cinematography: Theory and Practice: For Cinematographers and Directors*. 4th ed. United States of America: Routledge.
- Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Knapp, Laurance F. 2014. *David Fincher Interviews*. Vol. 1. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Lutters, Elizabeth. 2009. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2002. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Phelan, James, and Peter J Rabinowitz. 2005. *NARRATIVE THEORY*. Oxford: BLACKWELL PUBLISHING.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film Edisi 1*. 1st ed. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Reisz, Karel, and Gavin Millar. 2010. *The Technique of Film Editing. Focal Press*. 2nd ed. Burlington: Focal Press.
- Seger, Linda. 2010. *Making a Good Script Great*. United States of America: Silman-James Press.
- Thompson, Roy, and Christopher Bowen. 2019. *Grammar of the Edit. Grammar of the Edit*. 2nd ed. Burlington: Focal Press.