

VISUALISASI TENTANG EGOISME MANUSIA DALAM BERPENDAPAT DI SOSIAL MEDIA MELALUI FILM EKSPERIMENTAL

VISUALIZATION OF HUMAN EGOISM IN SOCIAL MEDIA OPINION THROUGHT EXPERIMENTAL FILM

Muhammad Firman Risky¹, Iqbal Prabawa Wiguna², Adrian Permana Zen³

^{1,2,3} Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

firmanrisky@student.telkomuniversity.ac.id, iqbalpw@telkomuniversity.ac.id, adrianzen@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Manusia adalah ciptaan tuhan yang memiliki kecerdasan yang lebih baik dari pada makhluk hidup yang ada di bumi, memiliki pola pikir yang beragam dan sudut pandang yang berbeda, membuat manusia memiliki kelebihan dan kekurangannya masing masing. Hidup sebagai makhluk sosial yang berketergantungan terhadap satu sama lain tentu membuat mereka harus menjalin hubungan sosial yang baik agar kehidupan yang terbentuk disekitarnya terjalin dengan baik. Proses interaksi antar individu sebagai kunci dalam melaksanakan peran sebagai makhluk sosial, memiliki perbedaan dalam berpikir tentu sangat mempengaruhi bagaimana setiap individu memandang setiap masalah sosial yang terjadi. Pendapat masing-masing individu sangatlah berpengaruh dalam mencapai tujuan bersama, namun terkadang sifat manusia yang tidak mau mengalah dan memiliki ego yang tinggi membuat interaksi antar manusia tidak terjalin dengan baik. Salah satu sifat egoisme manusia yang dimana manusia selalu merasa dirinya paling benar terkadang menghalangi hubungan yang baik antar manusia, bahkan setelah ada sosial media yang awalnya untuk mempermudah manusia yang lokasinya berjauhan dapat saling terhubung satu sama lain dan menjalin hubungan yang baik, namun justru membuat konflik sosial mudah terjadi. Oleh karena itu dilakukan upaya untuk memvisualisasikan masalah ini melalui film eksperimental yang berupaya untuk menyadarkan setiap individu yang menonton film eksperimental ini tersadarkan, bahwa menghargai pendapat masing-masing individu tentu dapat menjamin hubungan sosial kita lebih baik dan lebih mudah menyelesaikan masalah yang suatu saat bermunculan.

Kata kunci : Manusia, Egoisme, Sosial Media, Film Eksperimental.

Abstract : Humans are creations of God who have better intelligence than living things on earth, have diverse mindsets and different points of view, making humans have their own advantages and disadvantages. Living as social beings who depend on each other certainly makes them have to establish good social relationships so that the life formed around them is well established, the process of interaction between individuals as a key in carrying out the role as social creatures, having differences in thinking certainly greatly affects how each individual views every social problem that occurs, the opinions of each individual are very influential in achieving common goals, but sometimes human nature that does not want to budge and has a high ego makes interactions between humans not well established, one of the characteristics of human egoism where humans always feel themselves the most right sometimes hinders good relationships between humans, even after there is social media that was originally designed to make it easier for humans who are far apart to connect with each other and establish good relationships, But it actually makes social conflicts easy to occur. Therefore, efforts

are made to visualize this problem through eksperimental films that seek to make every individual who watches this eksperimental film aware that respecting the opinions of each individual can certainly guarantee our better social relationships and more easily solve problems that arise one day.

Keywords : Human, selfishness, Social media, Film Experimental

PENDAHULUAN

Manusia adalah salah satu ciptaan Tuhan yang bisa dikatakan satu satunya ciptaan yang sempurna. Pernyataan ini dapat didukung oleh kehebatan manusia yang mempunyai akal dan kecerdasan dalam berpikir. Pemikiran manusia juga digunakan untuk menentukan mana hal yang baik ataupun yang buruk agar dapat mengetahui dan menilai sifat-sifat manusia yang berbeda satu sama lain. Tetapi pada kenyataannya manusia masih gegabah dan ragu dalam menentukan suatu kebijakan, kecerdasan manusia tidak selamanya membuat mereka selalu benar. Setiap manusia memiliki kebebasan akan dirinya. Tetapi pada dasarnya manusia tidak bisa hidup sendiri untuk memenuhi kebutuhan pribadi, hal ini membuat manusia dapat digolongkan sebagai makhluk sosial. Selama hidup, setiap individu tidak akan terlepas dari pengaruh individu lainnya, keberagaman manusia yang memiliki kemampuan yang berbeda setiap individunya membuat mereka saling membutuhkan demi keberlangsungan hidup mereka, memiliki kepentingan yang sama menjadi alasan kuat untuk terus bersosialisasi. Menurut Effendi (2010) dalam Optimalisasi Fungsi Ruang Terbuka Hijau Dengan Melihat Pola Sebaran Pengunjung Studi Kasus: Taman Tabebuya, Jagakarsa (2017) manusia sebagai makhluk sosial masyarakat yang dalam makna sempit adalah mendahulukan kepentingan Bersama atau masyarakat. Sehingga arti dari manusia sebagai makhluk sosial dapat diartikan sebagai makhluk yang hidup bersama dengan manusia lain dan tidak dapat melakukan kegiatannya sendiri tanpa adanya keterlibatan orang lain. Hubungan sosial antar individu bukan hal yang tidak mungkin setiap manusia menginginkan kehidupan yang berjalan dengan tidak adanya konflik.

Memiliki status makhluk sosial tentu membuat manusia memerlukan interaksi sosial satu sama lain agar hal tersebut dapat terbentuk. Interaksi sosial adalah hubungan dimana setiap individu berhubungan satu sama lain dengan cara bersosialisasi tanpa memandang status golongan tersebut. Setiap orang dapat melakukan interaksi sosial, dari yang muda hingga tua. karena kegiatan ini yang sangat dinamis maka interaksi sosial sangat berperan penting dalam berjalannya sebuah kehidupan, tanpa adanya interaksi sosial tidak akan mungkin ada kehidupan secara bersama-sama. Syarat utama dari adanya atau hadirnya

aktivitas sosial adalah adanya interaksi sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia perlu berinteraksi dengan orang lain. Interaksi sosial ini sering terjadi di ruang publik yang dapat diakses oleh semua orang. Dalam hal ini, manusia mengekspresikan identitasnya sebagai makhluk sosial namun dalam proses interaksi setiap orang tetap mempertahankan identitasnya sebagai individu. Jika tidak ada interaksi maka akan sulit untuk memahami dunia sosial. Pada saat ini, interaksi adalah tindakan yang terjadi pada tingkat fakta dan bukan hanya teori, maka dari itu bukan tidak mungkin setiap individu yang menginginkan kehidupan yang baik harus memikirkan tentang bagaimana mengatur interaksi sesama manusia. Kenyataannya interaksi sosial tidak selamanya bersifat positif, saling menghujat satu sama lain juga bisa dikatakan sebuah interaksi yang memiliki dampak negatif. Dalam berinteraksi manusia terkadang lebih mengedepankan ambisinya sehingga membuat mereka merekayasa akal sehatnya demi harapan nafsu. Interaksi bisa dikatakan salah satu penyebab tertinggi munculnya konflik sosial, hal ini dikarenakan interaksi yang dibangun untuk memaksa, mendominasi, serta menghinakan orang lain akan selalu menuai perlawanan. Interaksi pada dasarnya memiliki 2 jenis, yaitu interaksi secara langsung dan interaksi secara tidak langsung (Amin, 2017).

Pada era yang modern ini interaksi dapat dilakukan dimana saja, banyak media pendukung yang mempermudah manusia dalam melakukan aktivitas tersebut, media yang tercipta akibat perkembangan teknologi manusia adalah sosial media. Sosial media sendiri adalah media platform internet yang menyediakan seluruh tentang kejadian yang ada di dunia ini secara *real time* berdasarkan waktu unggahan yang dilakukan oleh penyebar informasi. Menurut Boyd dalam Nasrullah (2015) media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Sosial media memiliki kebebasan bagi penggunanya untuk membagikan tentang informasi yang ingin disampaikan, baik itu memberikan informasi tentang dirinya ataupun sebagai perantara informasi seseorang, karena kebebasan ini terkadang informasi yang bertebaran di sosial media sering kali tidak sesuai dengan kebenaran yang terjadi, ini dikarenakan banyaknya penggunaan sosial media masih menelan mentah mentah terhadap informasi yang mereka temukan di sosial media. Berita yang tersebar tak selamanya disebarkan sesuai fakta, kebebasan dalam bersosial media membuat banyak penyebar informasi mengarang dan melebih lebihkan isi berita yang disampaikan daripada apa yang sebenarnya terjadi di tempat

kejadian perkara. Akibatnya banyak pengguna sosial yang tergiring oleh informasi tersebut dan memiliki asumsi yang berbeda beda. pro dan kontra pasti akan selalu ada dalam setiap kegiatan interaksi sosial, namun kembali lagi terhadap setiap individu bagaimana dalam menanggapi hal tersebut, terkadang banyaknya pendapat yang bertentangan tidak diterima secara baik oleh para pengguna yang lain, bukannya berdiskusi antar sesama, di dalam sosial media para penggunanya malah lebih sering memperdebatkan segala hal yang tak perlu di debatkan, hingga menjatuhkan satu sama lain.

Hal ini sangat bertentangan dengan kebebasan mengeluarkan pendapat yang merupakan salah satu hak asasi yang dimiliki oleh setiap manusia dan dijamin dalam UU No. 9 Tahun 1998. Tentang kemerdekaan menyampaikan pendapat di muka umum. Kebebasan berpendapat merupakan salah satu hak paling mendasar dalam kehidupan bernegara, namun masih banyak individu yang salah dalam mengartikan kebebasan berpendapat ini, kebebasan yang diberikan adalah kebebasan berpendapat positif dan tidak anarkis. Kebebasan berpendapat di sosial media saat ini hampir tidak terealisasi sesuai dengan yang tertera di Undang Undang. Timbulnya informasi baru yang ada di sosial media bukan lagi sebagai bahan diskusi untuk mencari solusi melainkan menjadi bahan diskriminasi dan ajang gengsi antar pengguna. Hal ini dapat menimbulkan konflik yang tidak berujung, kejadian ini bisa saja dapat terjadi jika dalam sebuah perdebatan setiap individu lebih mengutamakan ego dalam berpendapat (Hsb, 2021).

Keegoisan dapat mempengaruhi komunikasi dan interaksi sosial, karena orang yang terlalu mementingkan diri sendiri mungkin kurang memahami perasaan, pendapat, atau kebutuhan orang lain, tak jarang setiap individu terkadang merasa dirinya benar ketika ada suatu masalah muncul baik yang bersangkutan langsung dengan dirinya, maupun saat menjadi pihak ketiga. Dalam menggunakan sosial media, manusia sering kali berdiskusi dengan egonya tanpa memikirkan tentang apa dampak dari perkataan tersebut terhadap orang lain. Individu yang selalu mementingkan diri sendiri ini sangat bertentangan dengan manusia yang dimana memiliki status sebagai makhluk sosial yang bergantung satu sama lain. Perkembangan zaman yang diperuntukan hal positif malah cenderung digunakan untuk mementingkan ego masing-masing, hal ini hanya mempermudah timbulnya konflik sosial yang terjadi di golongan antar individu. Konflik tersebut dapat terjadi dikarenakan sifat manusia yang memiliki status sebagai makhluk sosial namun memiliki sifat individualis yang sangat tinggi.

Berdasarkan keresahan tersebut, penulis ingin memvisualisasikan sebuah karya film yang pada saat ditampilkan memiliki perasaan yang sama seperti apa yang kita rasakan saat bermain sosial media, pemilihan film eksperimental yang lebih mementingkan simbol daripada sebuah plot atau narasi yang kuat untuk menyampaikan suatu pesan cerita, membuat penulis berpikir bahwa medium ini adalah hal yang tepat untuk memvisualisasikan tentang gagasan penulis akibat keresahan yang dialami.

Pada pengkaryaan nanti penulis ingin membuat karya dengan plot sederhana yaitu seperti masalah yang sering terjadi pada kehidupan sehari-hari, namun pada saat dibawa keranah sosial media malah semakin rumit. Penggabungan konflik sederhana dengan konsep film eksperimental yang membuat penulis ingin karya ini lebih mengfokuskan simbol eksperimental. Simbol eksperimental yang penulis inginkan lebih difokuskan pada saat proses penyuntingan film daripada saat proses pengadeganan pengambilan film, seperti suara ketikan dan notifikasi handphone. Penulis berharap bahwa karya ini dapat mudah tersampaikan terhadap masyarakat yang menikmati karya ini namun tetap memperkuat konflik tentang sifat egoisme manusia dalam berpendapat di sosial media melalui film eksperimental.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis sampaikan, maka rumusan masalah pada karya ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menunjukan visualisasi sifat egoisme manusia dalam berpendapat di sosial media melalui film eksperimental?
2. Bagaimana karya ini dapat menggabungkan simbol sosial media kedalam film eksperimental melalui proses penyuntingan gambar?

Batasan Masalah

Agar karya yang dibuat ini tidak menyimpang dari topik perumusan masalah yang sudah dibuat, maka dari itu penulis ingin membatasi masalah dalam pembatasan karya ini, yaitu konsep cerita yang digunakan pada karya ini hanya berfokus terhadap visualisasi egoisme manusia dalam berpendapat di sosial media yang berdasarkan konflik perdebatan tiada akhir yang terjadi di sosial media saja melalui film eksperimental.

Tujuan Berkarya

1. Memvisualisasikan keresahan penulis tentang sifat egoisme manusia dalam berpendapat di sosial media melalui video eksperimental demi mengasah kreativitas penulis dalam mewujudkan sebuah pengkaryaan berdasarkan sebuah gagasan yang ada.
2. Memberikan gambaran bagaimana menggabungkan simbol sosial media dalam sebuah film eksperimental melalui tahap penyuntingan gambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film Eksperimental

Film eksperimental pada dasarnya adalah sebuah film abstrak yang sulit dipahami. Himawan Prasista dalam Deddy Desmal (2019) mengatakan, "Secara singkat film eksperimental dianggap sebagai ekspresi sangat pribadi yang bersifat non komersial, dan dalam membangun kekhususannya, film Eksperimental selalu berdialog dengan medium lainnya". Film eksperimental memiliki ciri umum seperti pendekatan kreatif terhadap penontonnya melalui tampilan gambar yang abstrak, non-linier, atau bahkan acak daripada pendekatan melalui struktur naratif konvensional. Eksplorasi visual dan audio film eksperimental seringkali berfokus pada keindahan visual dan kualitas suara sebagai bentuk sebuah ekspresi. Film eksperimental terkadang menggunakan penyuntingan yang tidak selamanya teratur, seperti potongan gambar yang tiba tiba, perulangan, dan pergeseran waktu, adalah hal umum dalam film eksperimental.

Nilai estetika dalam film eksperimental terdapat pada bagaimana pembuat film merancang sinematik sebaik mungkin untuk menyuguhkan hal-hal tak terduga atas kebiasaan realitas. Film eksperimental bergerak di wilayah gugatan akan suatu hal. Para kreatornya mengubah film dengan zoom tiba-tiba, pergeseran tiba-tiba pada gambar, pemangkasan yang tidak terduga, blitz, atau percampuran gambar. Sementara film masih dalam tahap penyuntingan awal, mereka kadang-kadang menambahkan gambar ke negatif, mengubah warna, atau mengubah tonalitasnya (Schneider & Pasqualino, 2014, hlm. 6)

Penyuntingan Gambar

Penyuntingan gambar merupakan proses penggabungan elemen audio dan video yang dikerjakan setelah tahapan produksi film, penggabungan yang dilakukan seperti narasi, musik, klip adegan video, dan elemen lainnya agar cerita yang disampaikan menarik dan efektif kepada penonton. Dalam proses penyuntingan, gambar tidak selamanya hanya digabungkan begitu saja. Seorang editor juga harus mempunyai kepekaan terhadap film yang ingin digabungkan satu persatu, proses seperti perwarnaan film demi menambahkan latar suasana sesuai dengan adegan video adalah contoh kecil dari sebuah keahlian yang harus dimiliki editor (Aminnudin, 2020)

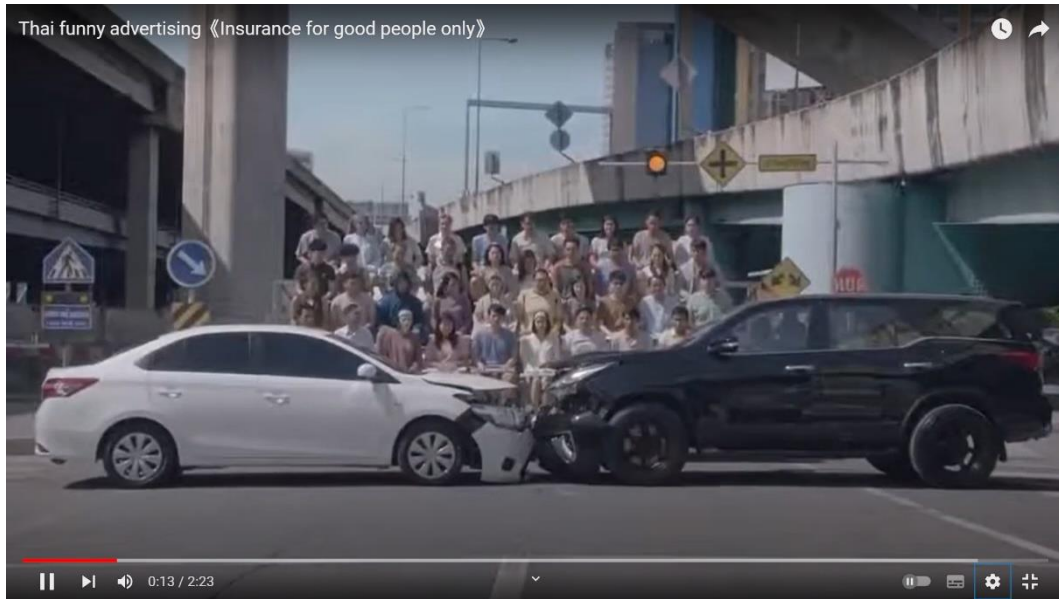
Menurut (Pratista, 2008), Teknik mengedit memungkinkan pembuat film untuk memilih atau mengontrol beberapa wilayah dasar seperti kontinuitas grafik yang dimana hal ini bersangkutan dengan kesamaan gambar pada film, kemudian aspek ritmik yang dimana penyunting gambar dapat mengontrol panjang atau pendeknya durasi sebuah adegan film tergantung dari kebutuhan suatu narasi atau adegan film tersebut. Selanjutnya aspek spasial, aspek ini berkaitan dengan pemanipulasian ruang dan waktu sebuah film. (Karuna, 2021)

Referensi Seniman

Pada pengkaryaan kali ini, penulis memiliki referensi dari beberapa seniman untuk dijadikan sebagai bantaun dalam terciptanya sebuah konsep yang ingin di eksekusi.

Insurance For Good People Only By Rabbit Tale

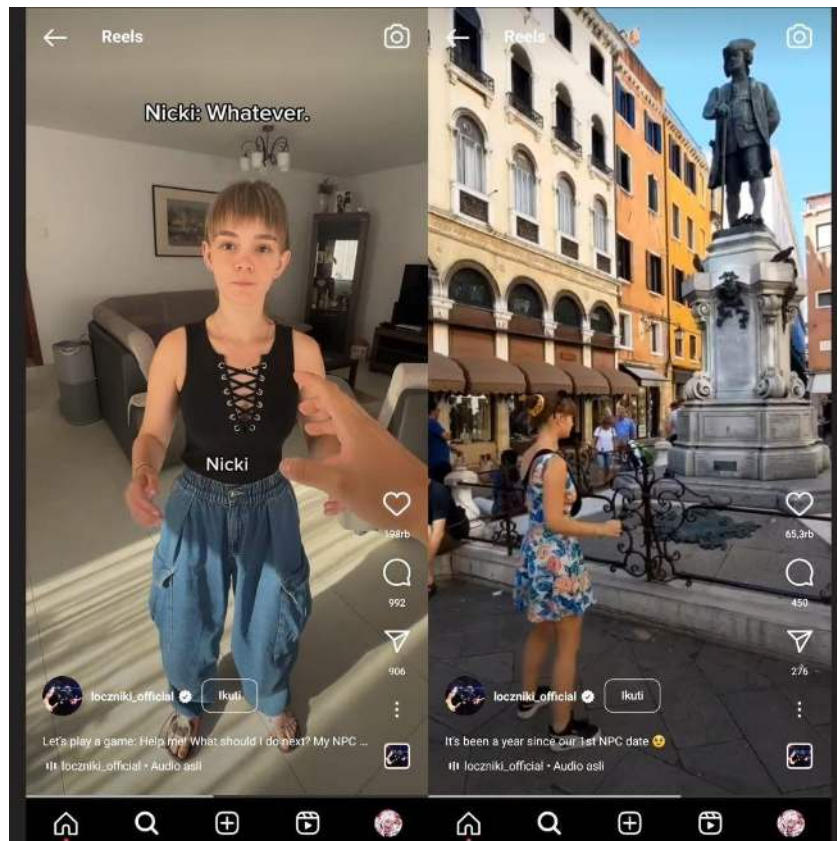
Film ini adalah sebuah iklan yang bersala dari Thailand tentang asuransi mobil milik perusahaan Syn Mun K yang di garap oleh Rabbit Tale , dalam flm ini banyak unsur eksperimental yang membuat penulis jadikan film ini referensi yang tepat untuk pembuatan karya kali ini, topik pada film ini bercerita tentang dua orang yang bertabrakan di lampu merah kemudian di foto oleh seseorang yang di upload ke sosial media dan membuat netizen menjadi hakim, dalam kasus ini. Cara melambangkan netizen dan sosial media pada karya ini sungguh mudah dan mudah ditangkap oleh penonton hal tersebut yang penulis menjadikan karya ini sebagai referensi.



Gambar 2.1 Insurance For Good People Only By Rabbit Tale
(sumber : Youtube)

Nicki and Loczek

Referensi seniman penulis yang kedua adalah seorang tiktoker atau selebriti Instagram yang memiliki konten unik yaitu Nicki dan Loczek mereka berdua memiliki konten video yang unik yaitu mengimplementasikan bagaimana sebuah kehidupan yang ada di permainan video diterapkan di kehidupan sehari-hari seperti cara berbicara seorang NPC (*Non Playable Character*). NPC sendiri adalah karakter kecerdasan buatan yang di dalam sebuah permainan video yang tidak dapat dikendalikan oleh pemain. Beberapa NPC memang memiliki keunikan masing-masing, Nick dan Loczek menerapkan hal tersebut dalam kontennya, pergerakan gestur dan mimik wajah sudah menggambarkan ekspresi dan feeling yang dirasakan menggambarkan percakapan mereka hanya melalui subtitle yang ada, membuat konten tersebut terlihat berbeda, maka dari itu penulis ingin membuat karya yang dimana gestur sebagai kunci dalam sebuah film tersebut.



Gambar 2.2 cuplikan dari konten Nicki dan Loczek
(Sumber : Instagram loczniki_official)

Konsep Cerita

Pengkaryaan film eksperimental yang dibuat oleh penulis kali ini bercerita tentang adanya seseorang yang sedang mengendarai motor sambil bermain telepon genggam dan seseorang yang ingin menyebrang sambil melihat telepon genggam, keduanya sama-sama asik bermain telepon genggam tanpa memperdulikan sekitarnya, setelah asik bermain mereka berdua saling bertabrakan satu sama lain, pada saat kejadian tersebut berlangsung muncul seseorang dari seberang jalan melihat dan merekam kecelakaan tersebut lalu memposting rekaman tersebut ke sosial media, setelah di posting beberapa pengguna sosial media lainnya atau yang biasa kita sebut netizen berdatangan menghampiri kecelakaan itu, mereka saling adu pendapat tentang siapa yang salah sebenarnya. Ada yang berpendapat menyalahkan si pejalan kaki dan ada juga yang menyalahkan si pengguna motor, mereka saling beradu argumentasi, karena ego yang tinggi netizen tersebut malah saling menyalahkan satu sama lain, mereka saling menjatuhkan terkait pemikiran yang berbeda dari pendapatnya, pertikaian pun terjadi dan terus menerus mereka saling adu argumentasi tanpa henti tanpa memikirkan waktu, hingga akhirnya kedua orang yang bertabrakan tadi malah asik melihat pertikaian netizen tersebut.

Konsep Visual

Yaitu dengan lebih memfokuskan terhadap objek setiap frame per framenya dengan menggunakan transisi yang sesuai agar dapat memainkan asumsi penonton dan lebih mengutamakan gestur pemain dalam berkomunikasi satu sama lain. Proses penambahan sinematografi agar terdengar seperti sebuah permainan video terdapat pada efek musik pada saat mereka ingin melakukan interaksi.

Pra-Produksi

Pra-produksi adalah tahapan dimana semua hal yang bersangkutan terhadap produksian direncanakan secara matang agar pada proses tersebut tidak terjadinya sebuah kendala. Hal yang penulis lakukan pertama kali yaitu merekap semua kebutuhan yang akan digunakan nanti.

Storyboard

Fungsi storyboard pada pengkaryaan sebuah film yaitu guna membantu penulis untuk mempermudah dalam proses produksi film nantinya. Storyboard sendiri menjadi acuan penulis dalam pengambilan karya agar hasil akhir karya sesuai dengan konsep awal

Produksi

Produksi film adalah proses dalam pembuatan sebuah karya film, dimulai dari konsep awal hingga film siap untuk ditayangkan. Produksi film melibatkan berbagai tahapan dan elemen penting yang harus dikoordinasikan dengan baik.

Pasca-Produksi

Tahap Pasca Produksi film adalah periode setelah semua pengambilan gambar dan produksi utama selesai. Ini melibatkan sejumlah tahapan penting untuk Menyusun, mengedit, dan mengolah materi yang telah direkam selama produksi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penulisan laporan tugas akhir tentang Visualisasi Tentang Egoisme Manusia Dalam Berpendapat Di Sosial Media Melalui Film Ekperimental ini, penulis dapat menyimpulkan yaitu sebagai makhluk sosial yang memiliki kecerdasan lebih daripada makhluk lainnya, tentu membuat manusia pandai dalam segala hal, namun terkadang beberapa pemikiran manusia yang menyatu dalam sebuah hubungan interaksi tak selamanya menuju hal yang positif. Perbedaan pemikiran membuat adanya perdebatan yang

dikarenakan memiliki pandangan berbeda. Manusia harus menjaga sifat egoisnya, menyampingkan hasrat individu demi kepentingan bersama dalam bermasyarakat. Mengutarakan pendapat tanpa mengedepankan egoisme masing-masing akan membuat masalah yang muncul akan lebih cepat teratasi. Pemilihan kata yang baik dalam berinteraksi sangat penting agar terciptanya hubungan yang positif. tidak melukai seseorang, baik secara fisik ataupun batin. Hal ini juga harus selalu dipikirkan tidak hanya dalam berinteraksi secara nyata,

Platform media sosial yang fungsi utamanya untuk menjalin hubungan antar manusia secara langsung tanpa ada Batasan waktu ataupun wilayah, bisa dikatakan sebagai ke 2 bagi untuk melakukan sebuah aktivitas, hal ini membuat kita harus menjaga sebuah hubungan sosial bukan hanya di kehidupan nyata, melainkan di sosial media juga. Banyak manusia yang masih mengutamakan ego dalam berinteraksi membuat sosial media malah lebih mudah untuk menjadi platform saling menjatuhkan satu sama lain. Maka dari itu kita sebagai manusia harus tetap berpikir secara rasional dan menggunakan akal sehat dalam berpendapat. Bahwasanya kita adalah sekumpulan individu yang saling membutuhkan satu sama lain dalam keberlangsungan hidup agar terbentuknya struktur sosial yang kuat untuk menambah kualitas tiap sumber daya manusianya.

Daya tarik manusia terhadap sosial media yang terus menerus bertambah membuat penulis memutuskan ingin membuat karya yang bersangkutan dengan platform ini. Penulis berpikir bahwa keresahan tentang egoisme manusia dalam sosial media bisa dilambangkan melalui film eksperimental. Dikarenakan film eksperimental yang memiliki plot narasi yang abstrak, membuat penulis ingin menaruh simbol eksperimental pada karya ini yaitu pada saat penyuntingan gambar dan hanya mengangkat konflik sederhana saja. Menaruh efek seperti suara ketikan, dan notifikasi telepon genggam saat bermain sosial media. Penulis mengharapkan dengan penyatuan tersebut membuat penikmat karya ini lebih mudah dalam mengerti penyampain pesan dalam karya yang sudah di buat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Nasrullah, R. (2022). *Teori dan riset media siber (cybermedia)*. Prenada Media.

Schneider, A., & Pasqualino, C. (Eds.). (2014). *Experimental film and anthropology*. Taylor & Francis.

Tharaba, M. F. (2016). *Sosiologi Agama: Konsep, metode riset dan konflik sosial*. Madani.

Jurnal

Purwantiasning, A. W. (2017). Optimalisasi Fungsi Ruang Terbuka Hijau Dengan Melihat Pola Sebaran Pengunjung Studi Kasus: Taman Tabebuya, Jagakarsa.

Hantono, D. (2013). Pengaruh Ruang Terbuka Terhadap Kinerja Pegawai.

Hantono, D, & Pramitasari, D (2018). Aspek perilaku manusia sebagai makhluk individu dan sosial pada ruang terbuka publik.

Subagja, F. A., Wiguna, I. P., & Maulana, T. A. (2023). Egosentrisme Usia Remaja Tingkat Akhir Dalam Fotografi Surrealis. *eProceedings of Art & Design*, 10(1).

Nasrullah, Rulli. (2015) *Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.

Hsb, M. O. (2021). Ham dan kebebasan berpendapat dalam UUD 1945. *Al WASATH Jurnal Ilmu Hukum*, 2(1), 29-40.

Johnson, D. P. (1994). Teori Sosiologi Klasik dan Modern Jilid I dan II. *Jakarta: PT. Gramedia*.

Desmal, D. (2019). Surau Melalui Bahasa Tubuh dalam FilmEksperimental. *Jurnal Fuaduna: Jurnal Kajian Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 2(1), 16-22.

Karuna, B. M., Belasunda, R., & Hendiawan, T. (2021). Editing Dengan Aspek Montase Dalam Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Push Parenting. *eProceedings of Art & Design*, 8(6).

Aminuddin, F. (2020). Pelatihan Videografi Dan Editing Video sebagai Sarana Pengembangan Media Informasi BKKBN Provinsi Jambi. *FORTECH (Journal of Information Technology)*, 4(2), 46-52.

Amin, M. A. S. (2017). Komunikasi Sebagai Penyebab Dan Solusi Konflik Sosial. *Jurnal Common*, 1(2).

Xiao, A. (2018). Konsep interaksi sosial dalam komunikasi, teknologi, masyarakat. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(2), 94-99. Website :

Website

Temukanpengertian. 2018. Pengertian Status Sosial dan Cara Memperolehnya. (<https://www.temukanpengertian.com/2018/06/pengertian-status-sosial-dan-cara.html>), diakses pada 21 agustus 2023.