

# VISUALISASI DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP HUBUNGAN INTERPERSONAL MELALUI KARYA FILM EKSPERIMENTAL “UNGRATEFUL”

Muhammad Fakhrinur Shiyam Rapekan<sup>1</sup>, Donny Trihanondo<sup>2</sup> dan Dyah Ayu  
Wiwid Sintowoko<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu –  
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257  
fakhrinur@student.telkomuniversity.ac.id, donnytri@telkomuniversity.ac.id,  
dyahayuws@telkomuniversity.ac.id

Media sosial menjadi salah satu platform berbagi informasi dan berekspresi, yang sangat populer pada zaman ini. Penggunaan media secara berlebihan ini dapat menimbulkan dampak negatif bagi para penggunanya, seperti rusaknya hubungan interpersonal dengan keluarga, serta timbulnya rasa iri dan kurang percaya diri. Kerusakan pada suatu hubungan yang diakibatkan oleh pengguna yang tidak bijak, dapat berpengaruh pada lingkungan di sekitarnya. Penulis membuat karya yang merepresentasikan salah satu dampak dari media sosial terhadap hubungan interpersonal. Karya film eksperimental ini diharapkan dapat menggambarkan bagaimana penggunaan media sosial yang tidak bijak dapat buruk bagi manusia sebagai makhluk sosial. Bersyukur dapat membantu manusia dalam mempererat suatu hubungan, dan mendapatkan kebahagiaan. Sehingga kedepannya, manusia dapat lebih bijak dalam menggunakan media sosial.

**Kata kunci:** media sosial, hubungan interpersonal, bersyukur

*Social media is one of the most popular platforms for information sharing and expression today. Excessive use of this media can have a negative impact on its users, such as damage to interpersonal relationships with families, as well as envy and lack of self-confidence. Damage to a relationship caused by unwise users can affect the surrounding environment. The author created a work that represents one of the impacts of social media on interpersonal relationships. This experimental film work is expected to illustrate how the unwise use of social media can be bad for humans as social beings. Gratitude can help humans in strengthening a relationship, and gaining happiness. So that in the future, humans can be wiser in using social media.*

**Keywords:** social media, interpersonal relationships, gratitude

## PENDAHULUAN

Penelitian ini berfokus pada dampak penggunaan media sosial terhadap hubungan interpersonal remaja, khususnya dalam konteks budaya Indonesia. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang berlebihan dapat memicu perasaan iri, kurang percaya diri, dan merusak hubungan sosial. Seperti yang ditekankan oleh Efendi (2017), "Adanya media sosial dapat menyebabkan seseorang menjadi malas berinteraksi dengan orang sekitar dan lebih memilih untuk berinteraksi dengan orang yang dikenalnya di media sosial". Namun, sedikit penelitian yang secara khusus mengkaji peran rasa syukur dalam memediasi hubungan antara penggunaan media sosial dan kualitas hubungan interpersonal.

Studi ini berhipotesis bahwa remaja yang sering menggunakan media sosial cenderung memiliki tingkat rasa syukur yang lebih rendah, yang pada gilirannya dapat menyebabkan hubungan interpersonal yang kurang memuaskan dengan keluarga dan teman. Hipotesis ini sejalan dengan temuan Fadhila (2022) yang menyatakan bahwa "Seseorang yang bersyukur atas apa yang dimiliki dalam kehidupannya, memiliki tingkat kesejahteraan psikologis dan kebahagiaan yang lebih tinggi".

Sonja Lyubomirsky (2008) dalam bukunya "The How of Happiness" menyoroti peran penting rasa syukur dalam mempromosikan pengalaman positif dalam hidup. Lyubomirsky berpendapat bahwa bersyukur dapat memperkuat harga diri, membangun hubungan sosial yang kuat, dan mencegah perbandingan sosial yang tidak sehat. Dalam konteks penggunaan media sosial, praktik bersyukur dapat menjadi penangkal yang efektif terhadap perasaan iri dan tidak puas. Dengan fokus pada hal-hal positif dalam hidup, individu dapat mengurangi kecenderungan untuk membandingkan diri dengan orang lain di media sosial.

Karya film eksperimental "Ungrateful" bertujuan untuk memvisualisasikan dinamika antara penggunaan media sosial, perasaan iri, dan pentingnya rasa

syukur dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat. Film ini tidak hanya akan menggambarkan dampak negatif media sosial, tetapi juga akan menyajikan strategi-strategi konkret untuk mengembangkan rasa syukur."

## **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini metode yang digunakan ialah pendekatan deskriptif kualitatif yang berlandaskan pada referensi dari jurnal ilmiah dan buku untuk mendukung analisis terkait Ungrateful. Setelah itu hasil dari penelitian ini dituangkan ke dalam bentuk film eksperimental.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Hasil Penelitian**

Hasil dari penelitian ini yaitu penulis berhasil membuat karya film yang merepresentasikan dampak media sosial terhadap hubungan interpersonal. Penulis juga berhasil memvisualisasikan "Ungrateful" kedalam film eksperimental dengan menggabungkan abstract form dan associational form. Hasil penelitian ini dapat dirangkum sebagai berikut:

### **Konsep Berkarya**

Karya ini diberi judul "Ungrateful". Karya ini membahas tentang salah satu dampak dari penggunaan media sosial yang dilakukan secara berlebihan sehingga mengakibatkan rusaknya hubungan interpersonal dengan keluarga, serta menimbulkan dampak negatif lainnya seperti adanya rasa iri dan kurang percaya diri. Hal tersebut memicu keresahan penulis terhadap masalah hubungan interpersonal. Penulis akan memvisualisasikan bahaya penggunaan media sosial secara berlebihan sebagai penyebab rusaknya hubungan interpersonal.

Film ini menceritakan tentang seorang individu yang terlalu banyak menghabiskan waktu di media sosial. Ia sering membandingkan hidupnya dengan

kehidupan orang lain yang tampak lebih bahagia di media sosial, hingga membuatnya merasa iri dan tidak puas dengan kehidupannya sendiri.

Dalam mimpinya, dia melihat konsekuensi dari kebiasaan buruknya itu. Ia mengabaikan orang-orang terdekat, terutama keluarganya, dan merasa menyesal atas tindakannya. Melalui mimpi tersebut, ia akhirnya menyadari pentingnya bersyukur dan membangun hubungan yang lebih baik dengan orang-orang di sekitarnya.

Film ini menggunakan beberapa simbol untuk menggambarkan makna yang dalam seperti bunga mawar digunakan sebagai simbol dari kebahagiaan yang diberikan orang tua Jam yang berdetak semakin cepat merupakan simbol dari waktu yang terasa cepat saat bermain media sosial. Warna hitam-putih digunakan sebagai penggambaran dari situasi negatif yang dialami ketika seseorang sudah terlarut dalam media sosial.

Melalui karya ini, penulis berharap agar audiens dapat lebih bijak dalam menggunakan media sosial, salah satunya dengan cara menerapkan praktik bersyukur dalam hidup, agar selalu mendapatkan kebahagiaan dan hubungan interpersonal yang kuat.

### **Proses Berkarya**

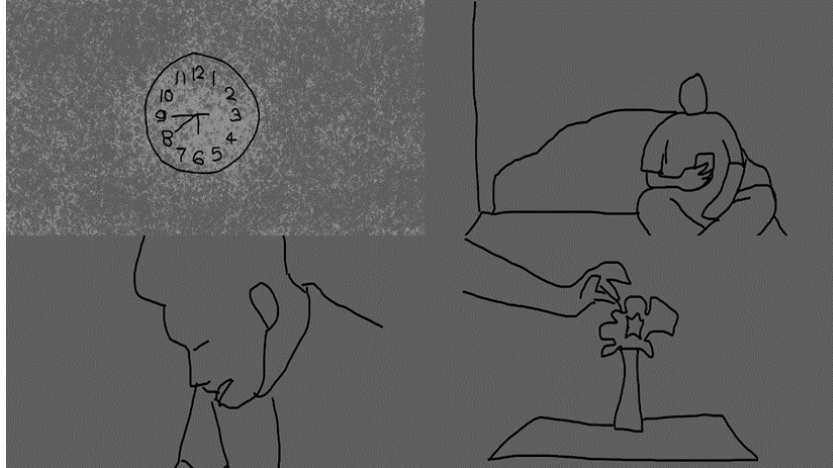
Proses berkarya adalah tahapan dalam berkarya yang melibatkan berbagai tahap mulai dari konseptualisasi hingga realisasi. Dalam pembuatan film eksperimental ini penulis akan membagi proses pembuatannya menjadi tiga tahap, yaitu Pra-Produksi, Produksi, Pasca-Produksi.

### **Pra-Produksi**

Pada bagian Pra-Produksi penulis telah melakukan beberapa proses untuk mendukung dalam proses produksi pengkaryaan film yang berjudul Ungrateful, seperti pembuatan sinopsis film dan pembuatan story board.

Storyboard berfungsi sebagai panduan atau pengingat ketika proses pengambilan gambar sedang dilakukan. Pada storyboard ini akan digambarkan

seluruh ide penulis tentang scene dan pengambilan gambar yang penulis inginkan. Kemudian diseleksi dan dipilih beberapa ide untuk dieksekusi pada proses selanjutnya. Berikut adalah storyboard untuk film ungrateful :



Gambar 1 Storyboard  
Sumber: Penulis

Film diawali dengan memperlihatkan jam yang berdetak normal, dan karakter utama yang bermain media sosial di sebuah ruangan gelap, yang lama kelamaan memperlihatkan emosi karena melakukan perbandingan yang tidak sehat. Di sertai dengan tangan orang tua yang menaruh bunga ke dalam vas.



Gambar 2 Storyboard  
Sumber: Penulis

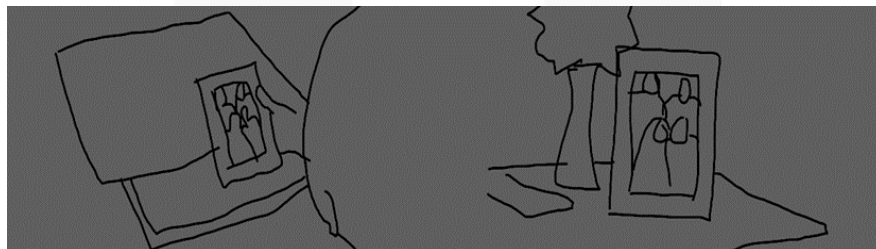
Dilanjutkan dengan memperlihatkan jam yang berdetak semakin cepat, dan kilasan tangan seseorang yang terkurung didalam ruangan. Karakter utama

menemukan ruangan yang tadinya rapi, sudah dipenuhi dengan bunga yang berantakan dan vas yang tergeletak di lantai.



Gambar 3 Storyboard  
Sumber: Penulis

Setelah menyadari bahwa dirinya menyalahgunakan kebahagiaan yang diberikan oleh orang tuanya, ia termenung menyesali perbuatannya. Setelah menyesali perbuatannya, karakter utama bangun di ruangan yang berwarna, dan menyadari jika orang tuanya masih mempedulkannya. Setelah menyadari akan hal itu, ia pun mencium bunga yang selama ini diberikan oleh orang tuanya.



Gambar 4 Storyboard  
Sumber: Penulis

Film pun diakhiri dengan memperlihatkan karakter utama yang menaruh foto di atas meja, dan keluar dari ruangnya.

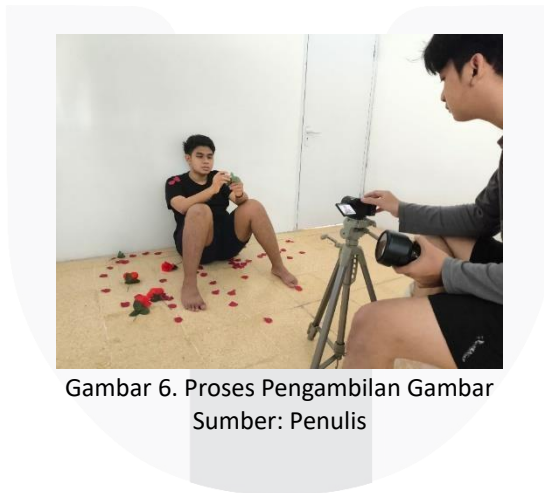
Setelah menentukan konsep dan membuat storyboard, penulis melakukan persiapan alat syuting. Proses ini bertujuan untuk mempersiapkan segala kebutuhan untuk proses syuting agar lebih mudah dilaksanakan.



Gambar 5 Persiapan Alat Syuting  
Sumber: Penulis

### **Produksi**

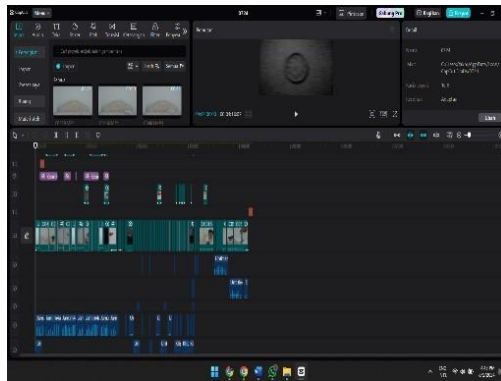
Setelah menentukan konsep, membuat storyboard, dan melakukan persiapan alat syuting, penulis melakukan proses pengambilan gambar atau proses syuting. Proses syuting dilakukan di tempat tinggal penulis yang berlokasi di Cianjur.



Gambar 6. Proses Pengambilan Gambar  
Sumber: Penulis

### **Pasca-Produksi**

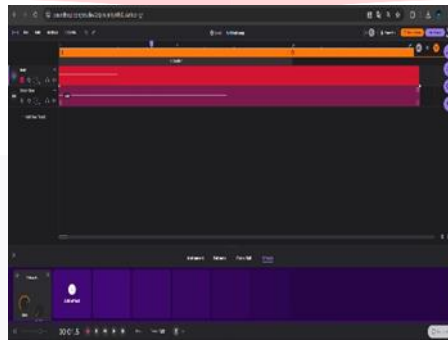
Setelah melakukan proses syuting, hasil rekaman akan di proses melalui editing audio dan visual hingga menjadi film eksperimental yang berjudul “Ungrateful”.



Gambar 7 Proses Editing Visual

Sumber: Penulis

Pada tahap ini dilakukan penggabungan scene dan penambahan efek audio serta visual ke dalam film.



Gambar 8 Proses Editing Audio

Sumber: Penulis

Pembuatan efek suara melalui website soundtrack, sebelum dimasukkan kedalam film.

### Hasil Karya

Berikut ini adalah penjelasan dari visualisasi dalam film "Ungrateful" yang memiliki makna, abstract form, dan associational form pada film nya.





Gambar 9. Scene 1, sibuk bermain media sosial.  
(Sumber: *Ungrateful*, 2024)

Abstract form pada scene ini, memperlihatkan jam di angka 6 yang berdetak normal. Karakter utama yang mulai sibuk bermain media sosial di dalam ruangan, diiringi dengan suara-suara dengungan dan tawa. Associational form pada scene ini, ada pada Jam memperlihatkan pukul 6 pagi, dimana aktivitas karakter utama dimulai yang berdetak normal menandakan tempo waktu yang berjalan dengan normal namun warna yang gelap dan samar menandakan waktu yang terbuang sia-sia. Karakter utama yang bermain media sosial di ruangan hitam putih menandakan rasa hampa dan tidak tenang yang dirasakannya saat terjebak di media sosial.

Terdengar suara dengungan dan tertawa dilatar belakang yang menandakan ketegangan dan kebahagiaan orang lain yang dilihat di media sosial. Bagian warna yang menyelimuti bagian luar badan menandakan jika kebahagiaan yang orang lain rasakan tidak membuat karakter utama merasakan hal yang sama, namun sebaliknya ia merasa tidak tenang.



Gambar 10. Scene 2, sibuk bermain media sosial.  
(Sumber: *Ungrateful*, 2024)

Abstract form pada scene ini, memperlihatkan tangan seseorang menaruh bunga pada vas di ruangan tersebut, disusul dengan karakter utama dengan wajah yang murung, masih sibuk bermain media sosial diiringi dengan suara dengungan dan tawa dengan jam di angka 12 dengan waktu yang berjalan normal. Associational form pada scene ini, ada pada tangan orang tua yang menaruh bunga kedalam vas, yang menandakan orang tua yang selalu memberikan kebahagiaan pada anaknya, namun warna gelap dan kusam pada ruangan tersebut menandakan jika karakter utama tidak melihat jelas dengan apa yang diberikan oleh orang tuanya. Karakter utama yang murung semakin intens bermain media sosial dengan gambar yang bercampur, menandakan keadaan karakter utama yang semakin intens melakukan perbandingan tidak sehat dengan orang lain di media sosial, dan menandakan rasa tidak tenang yang semakin tinggi. Warna yang ada pada sekitar tubuh karakter utama menandakan kebahagiaan orang lain yang membuatnya merasa tidak tenang. Suara kebahagiaan orang lain masih terdengar mengganggu pikiran karakter utama. Jam di angka 12 menandakan karakter utama yang sudah hampir seharian bermain media sosial, dan dikelilingi warna samar dan bayangan karakter utama yang semakin tidak merasakan waktu yang berjalan.



Gambar 10. Scene 3, pikiran semakin kacau.  
(Sumber: *Ungrateful*, 2024)

Abstract form pada scene ini, memperlihatkan tangan seseorang yang terus menaruh bunga pada vas di ruangan tersebut. Karakter utama yang terlihat resah. Jam di angka 4 dengan waktu yang masih berjalan normal. Associational form pada scene ini, terletak pada orang tua yang menambahkan bunga ke dalam vas dengan ruangan yang berwarna gelap dan kusam, menandakan orang tua yang terus memberikan kebahagiaan, namun karakter utama tetap tidak melihatnya. Karakter utama yang semakin resah menandakan jika media sosial sudah benar-benar membuatnya tidak tenang. Jam yang mengarah pada angka 4 menandakan karakter utama yang sudah menghabiskan waktunya seharian di media sosial, warna gelap dan kusam masih menandakan waktu yang terus berjalan, namun tidak dirasakan oleh karakter utama.



Gambar 11. Scene 4, kebahagiaan semakin memudar.  
(Sumber: *Ungrateful*, 2024)

Abstract form pada scene ini, memperlihatkan karakter utama yang tidak bisa lepas dari media sosial. Memperlihatkan tangan seseorang yang terus memasukkan bunga ke dalam vas. Associational form pada scene ini, terletak pada karakter utama yang terus bermain media sosial, hingga melupakan waktu, dan orang tuanya hingga terlarut dalam kegelapan, ruangan yang semakin gelap menandakan jika karakter utama sudah sangat-sangat terlarut dalam keadaannya saat ini. Tangan seseorang yang terus memasukkan bunga ke dalam vas hingga penuh, di latar belakang warna gelap dan kusam yang menandakan jika orang tuanya tak pernah henti memberikan kebahagiaan dan kasih sayang kepadanya, namun dengan ruangan yang semakin gelap, hingga tidak terlihat menandakan jika karakter utama benar-benar sudah tidak dapat melihat apa yang diberikan oleh orang tuanya.



Gambar 11. Scene 5, terbangun dalam penyesalan.  
(Sumber: *Ungrateful*, 2024)

Abstract form pada scene ini, memperlihatkan jam yang berdetak cepat. Disusul dengan tangan seseorang yang memukul tembok yang menghalaginya. Karakter utama terbangun dari tidurnya, dan mendapatkan bunga-bunga yang sudah berserakan di ruangan tersebut. Associational form pada scene ini, terletak pada jam yang berdetak sangat dengan ruangan yang sangat gelap menggambarkan kondisi karakter utama yang semakin resah dengan keadaan saat ini. Sosok tangan yang memukul tembok adalah gambaran dari sosok karakter

utama yang tidak bisa keluar dari keadaannya saat ini. Ruangan yang lebih gelap dan baju yang berubah menjadi hitam menandakan karakter utama terbawa ke dalam kehampaannya yang sudah sangat dalam hingga dirinya pun sudah tidak bisa merasakan apapun selain emosi negatif yang ada pada dirinya. Karakter utama terduduk melihat bunga-bunga yang tersebar berserakan di ruangan itu dengan nafas yang terengah-engah memperlihatkan kepanikan yang dialami karakter utama setelah melihat keadaan dari kebahagiaan dalam dirinya yang sudah tidak bisa dirasakannya. Bayangbayang yang ada pada keadaan saat ini menandakan kondisi karakter utama yang membawa emosi negatif yang sangat berat didalam pikirannya.



Gambar 12. Scene 6, menyadari kebahagiaan yang diabaikan.  
(Sumber: *Ungrateful*, 2024)

Abstract form pada scene ini, terlihat sosok dibalik tembok semakin berusaha untuk keluar. Karakter utama terengah-engah berjalan mengambil vas yang sudah kosong terjatuh di lantai. Associational form pada scene ini, terletak pada Sosok tangan yang semakin berusaha untuk keluar menandakan karakter utama yang berusaha keluar dari keadaan emosionalnya saat ini. Suara terengah-engah dari karakter utama terdengar jelas yang menandakan jika dirinya panik dengan situasi saat ini. Vas kosong yang terjatuh di lantai menandakan kebahagiaan pemberian orang tuanya yang sudah terbangun sia-sia karena karakter utama yang terlalu sibuk dengan dunia maya.



Gambar 13. Scene 7, teringat keberadaan orang tua.  
(Sumber: *Ungrateful*, 2024)

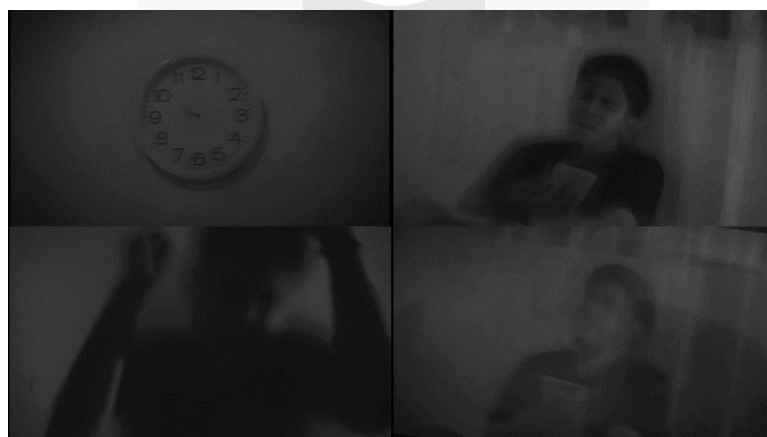
Abstract form pada scene ini, terlihat karakter utama yang mulai menaruh kembali vas bunga tersebut di atas meja. Karakter utama teringat dengan foto keluarga yang disimpan didalam meja dan menemukannya terjatuh ke lantai. Associational form pada scene ini, yaitu vas yang penuh dengan bunga kebahagiaan yang diberikan orang tuanya terlihat kembali dalam kilasan, yang menandakan jika karakter utama baru teringat dengan pemberian yang diberikan oleh orang tuanya. Karakter utama yang menaruh kembali vas tersebut di atas

meja menandakan jika ia menyesali perbuatannya dan ingin orang tuanya tetap memberikan kebahagiaan kepadanya. Foto yang tersimpan didalam meja menandakan jika karakter utama tidak peduli dengan apa yang dimilikinya saat ini yaitu orang tuanya. Foto yang terjatuh menandakan hubungan antara keluarga dan dirinya yang menjauh karena ia tidak mepedulikannya.



Gambar 14. Scene 8, penyesalan semakin dalam.  
(Sumber: *Ungrateful*, 2024)

Abstract form pada scene ini, karakter utama mengambil foto yang pecah, lalu duduk bersandar di tembok sambil meratapi foto yang retak dengan muka murung. Associational form pada scene ini, yaitu foto yang retak menandakan hubungan yang rusak akibat sifat karakter utama yang tidak mepedulikan apa yang dimilikinya pada saat ini. Kilasan-kilasan bunga dan waktu serta ekspresi resah muncul menandakan penyesalannya akan perbuatannya menyia-nyiaikan kebahagiaan dan waktu yang diberikan.



Gambar 15. Scene 9, tidak bisa menahan rasa penyesalan.  
(Sumber: *Ungrateful*, 2024)



Abstract form pada scene ini, memperlihatkan waktu berjalan dengan sangat cepat, dan keadaan yang semakin suram, sosok dalam tembok penghalang semakin mendesak untuk keluar. Karakter utama berteriak dengan sangat kencang. Associational form pada scene ini, yaitu jam yang sudah berdetak sangat-sangat kencang menandakan waktu yang benar benar sudah tidak dapat diprediksi lagi. Sosok dalam ruangan yang semakin berusaha untuk keluar menandakan karakter utama yang semakin keras berusaha, akan tetapi ia tidak pernah bisa keluar dari keadaannya. Karakter utama berteriak dengan sangat kencang yang menandakan bahwa dirinya sudah sangat tidak kuat dengan keadaannya, dan menyesal atas perbuatannya.



Gambar 16. Scene 10, mendapatkan ketenangan.  
(Sumber: *Ungrateful*, 2024)

Abstract form pada scene ini, yaitu karakter utama tersadar di ruangan yang berwarna, dan menemukan jika ibunya mencarinya. Associational form pada scene ini terletak pada karakter utama yang terbangun dari masa penyesalannya, menandakan jika dia sudah menyesali perbuatannya dan memutuskan untuk bersyukur dengan apa yang dimilikinya yaitu keluarganya. Ibu yang terlihat menelpon menandakan bahwa sampai kapan pun orang tua akan selalu memperhatikannya.





Gambar 17. Scene 11, mencium bunga.  
(Sumber: *Ungrateful*, 2024)

Abstract form pada scene ini, karakter utama melihat kearah meja, lalu mengambil bunga diatas meja dan menciumnya. Associational form pada scene ini, yaitu karakter utama mencium bunga yang menandakan, setelah menyadari bahwa orang tuanya akan selalu memperhatikannya, ia bertekad untuk membalas jasanya.



Gambar 17. Scene 12, menaruh foto orang tua.  
(Sumber: *Ungrateful*, 2024)

Abstract form pada scene ini, karakter utama mengambil foto dari dalam meja, lalu menaruhnya di atas meja. Karakter utama menaruh handphonenya diatas meja. Associational form pada scene ini ada pada karakter utama yang sudah teringat dengan foto yang ada didalam meja, menaruhnya diatas meja, yang menandakan jika sekarang dia sudah memutuskan untuk lebih fokus terhadap apa yang dimilikinya saat ini yaitu keluarga. Karakter utama menaruh handphone diatas meja yang menandakan jika ia sudah bisa lepas dari media sosial yang menjadi tempat ia melakukan perbandingan tidak sehat dengan orang lain.

Dalam film ini terdapat beberapa simbol dan teknik pewarnaan yang berbeda dengan tujuan untuk memberikan arti yang makna yang berbeda pada tiap warna. Scene 1-9: Color grading warna hitam putih tanpa adanya saturasi warna untuk menggambarkan emosi negatif dan kehampaan yang sedang dialami karakter utama. Scene 10-13: Color grading natural yang bertujuann untuk menandakan jika karakter utama dalam film sudah meninggalkan sifat negatifnya, ditandai dengan keadaan sudah menjadi tenang dan damai

### **Diskusi**

### **Seniman Referensi**

#### **Milot Idrizi**

Milot Idrizi merupakan seorang seorang Filmmaker berumur 21 tahun yang berasal dari Swiss, Milot Idrizi menonjolkan ciri khas karyanya melalui Editing dan Visual Storytelling. Selain membuat film pendek, ia juga banyak mengambil pekerjaan video lainnya seperti komersial, 3D, musik video, dan masih banyak lagi. Ia memiliki ciri khas dari karyanya yang menggunakan permainan warna yang dihasilkan dari proses Editing.

Filmnya yang berjudul PSYCHE, memperlihatkan perubahan scene dari warna hitam putih menjadi berwarna, hal ini ia pakai untuk menggambarkan perbandingan situasi yang resah, dengan situasi yang tenang. Scene ini menjadi salah satu referensi dalam proses color grading pada film "Ungrateful", yang bertujuan untuk menggambarkan perbandingan situasi karakter utama dalam film tersebut.

#### **Robert Machado**

Robert Machado merupakan seorang cinematographer yang memiliki sudah pengalaman lebih dari 10 tahun dalam produksi komersial dan dokumenter. Robert memulai karirnya dengan bercerita secara visual melalui fotografi pada tahun 2009 dan mendapatkan gelar sarjana film saat belajar di University of

Nevada di Las Vegas. Ia memiliki ciri khas dari karyanya yang sering memperlihatkan ekspresi yang detail melalui gambar-gambar secara close up.

Film Catharsis yang bertujuan untuk memperlihatkan ekspresi kesedihan secara detail melalui close up shot. Scene ini menjadi referensi dalam film "Ungrateful" yang bertujuan untuk memperlihatkan ekspresi sedih dan juga tenang secara dekat agar para audiens dapat merasakan perasaan sang karakter utama dalam film ini.

### **Studio A24**

A24 merupakan sebuah studio produksi film yang didirikan pada 20 Agustus 2012, oleh Daniel Katz, David Fenkel dan John Hodges yang berbasis di New York City, sebelum mendirikan A24, ketiga pendirinya memiliki pengalaman dalam industri hiburan dan keuangan.

Daniel Katz sebelumnya memimpin kelompok keuangan film di Guggenheim Partners, David Fenkel adalah pendiri dan mantan CEO Oscilloscope Laboratories, sedangkan John Hodges adalah seorang produser film.

### **Kajian Literatur**

#### **Teori Umum**

#### **Media Sosial**

Media sosial merupakan platform atau aplikasi yang membantu penggunaannya dalam berbagi dan menciptakan konten atau terlibat dalam jaringan sosial (KBBI, 2016). Media sosial memungkinkan penggunaannya untuk berpartisipasi, berinteraksi, melakukan hubungan sosial tanpa kehadiran fisik, dan memberikan umpan balik terhadap suatu informasi (Wijaya & Gischa, 2023). Media sosial adalah istilah yang merujuk pada sekumpulan platform digital yang memungkinkan individu untuk terhubung, berinteraksi, serta memproduksi dan berbagi konten dengan cara yang mudah dan cepat. Dalam era digital saat ini, media sosial telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari,

memfasilitasi komunikasi antara individu, kelompok, dan organisasi. Platform-platform seperti Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, dan YouTube tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan teman dan keluarga, tetapi juga sebagai alat untuk membangun jaringan profesional, berbagi informasi, dan mengekspresikan diri (Lewis, 2010).

Media sosial memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari media tradisional. Salah satunya adalah kemampuannya untuk memungkinkan interaksi dua arah, di mana pengguna tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen konten. Hal ini menciptakan ruang bagi dialog dan partisipasi aktif, yang memungkinkan pengguna untuk terlibat dalam diskusi, memberikan umpan balik, dan berkontribusi pada pembentukan opini publik.

### **Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka antardua atau beberapa orang, di mana pengirim dapat menyampaikan secara langsung dan dapat diterima dan ditanggapi oleh penerima secara langsung pula (Hardjana, 2003). Menurut Aw, Suranto (2011) Sebagai makhluk sosial, manusia akan selalu berkeinginan untuk berbicara, tukar-menukar gagasan, mengirim dan menerima informasi, berbagi pengalaman, bekerja sama dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan, dan lainnya. Interaksi manusia dengan manusia lain menunjukkan bahwa setiap orang memerlukan bantuan dari orang lain di sekitarnya. Salah satu jenis komunikasi yang frekuensi terjadinya cukup tinggi adalah komunikasi interpersonal atau komunikasi antar pribadi.

Dalam komunikasi interpersonal, karakteristik kehidupan sosial mewajibkan setiap individu membangun relasi dengan yang lain, sehingga terjalin sebuah ikatan perasaan yang bersifat timbal balik dalam suatu pola hubungan yang dinamakan hubungan interpersonal. Dalam arti yang lebih luas, hubungan interpersonal merupakan sebuah interaksi yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain dalam situasi dan dalam semua bidang kehidupan, sehingga

menimbulkan kebahagiaan dan kepuasan hati pada kedua belah pihak (Suranto, Aw, 2011).

### **Bersyukur**

Bersyukur merupakan sikap atau perasaan terima kasih dan penghargaan terhadap berbagai hal baik yang dimiliki, dialami, atau diterima seseorang dalam hidupnya. Ini melibatkan kesadaran akan berkat-berkat kecil maupun besar yang ada dalam kehidupan seseorang, serta pengakuan atas kontribusi orang lain atau keadaan yang telah memberikan manfaat atau kebaikan. Bersyukur juga mencakup ekspresi rasa terima kasih, baik secara internal maupun eksternal, sebagai bentuk penghormatan terhadap kebaikan yang diterima (Lyubomirsky, 2008). Kebersyukuran merupakan suatu kebiasaan positif pada diri seseorang, untuk mengenali dan merespon pengalaman positif dan hasil yang diterima sepanjang hidupnya (McCullough, Emmons, dan Tsang dalam GEA, 2022). Kebersyukuran merupakan emosi positif, yang berkembang menjadi suatu sikap, sifat moral yang baik, kebiasaan, sifat kepribadian yang akhirnya mempengaruhi seseorang untuk merespon sesuatu (Emmons dan McCullough dalam GEA, 2022).

### **Teori Seni**

#### **Teori Film Eksperimental**

Adanya teknologi siber yang menjadi ciri utama Revolusi Industri Keempat, memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan sosial masyarakat Indonesia, oleh karena itu, penciptaan seni tidak lagi dibatasi, seniman dapat menggunakan teknologi modern sebagai alat untuk menciptakan karya seni (Donny Trihanondo, 2022). Film eksperimental merupakan jenis film yang sangat berbeda dari film pada umumnya, film eksperimental mengandalkan pengkarya dalam menentukan pandangan subjektif dari struktur film tersebut, sehingga membuat film eksperimental menjadi salah satu genre film yang anti mainstream. Menggunakan variabel dan aturan adalah apa yang membuat sebuah eksperimen menjadi eksperimen (M Safitri, D Trihanondo, AP Zen, 2023). Film eksperimental

seringkali menerapkan teknik anti-mainstream. Film eksperimental merupakan jenis film yang terfokus pada eksplorasi bentuk dan struktur dari film itu sendiri, dan seringkali melampaui narasi tradisional dan konvensi visual (Muhammad Ryansyah, Donny Trihanondo, Sigit kusumanugraha, 2023)

Film eksperimental, juga tidak terlepas dari teori yang dikatakan oleh David Boardwell dan Kristin Thompson dalam bukunya yang berjudul "Film Art: An Introduction". Film eksperimental memiliki beberapa ciri khas yang menonjolkan kebebasan dalam berekspresi, seperti abstract form yang menekankan bentuk, tidak memiliki narasi yang jelas serta tidak berfokus pada plot dan karakter, associational form juga bagian dari teori film eksperimental yang menekankan hubungan antara gambar dan suara dalam film. Oleh karena itu film ekperimental dapat dikatakan sebagai film yang membebaskan penciptanya dalam mengeksplorasi imajinasi dan ide menyampaikan pesan yang ingin disampaikan tanpa perlu memperlihatkan narasi yang jelas, sehingga memberikan pengalaman menonton yang unik.

### **Teori Sinematografi**

Kata sinematografi berasal dari akar kata Yunani yaitu *kinema* yang berarti "gerakan" dan *graphein* yang berarti "menulis". Sinematografi lebih dari sekedar fotografi dan merekam apa yang ada didepan kamera. Sinematografi merupakan proses pengambilan ide, kata-kata, tindakan, subteks emosional, nada, dan semua bentuk komunikasi nonverbal lainnya yang diterjemahkan dalam istilah visual. Sinematografi merupakan sebuah aspek yang sangat diperlukan dalam pembuatan sebuah film (Brown, 2022).

Teknik sinematik merupakan seluruh rangkaian metode yang digunakan untuk menambah lapisan makna dan subteks pada film, aktor, set, dialog, dan aksi. Teknik sinematik dapat membantu menentukan bagaimana pikiran, emosi dan perasaan, serta hati penonton tentang adegan film dan bagaimana mereka akan menafsirkannya. Sinematik, dapat didefinisikan sebagai ciri khas dari sebuah film.

Sinematografi dapat didefinisikan sebagai seni dan kerajinan membuat film dengan menangkap cerita secara visual (Studiobinder, 2020). Secara lebih luas, sinematografi dapat diartikan sebagai seni bercerita yang menggunakan bahasa visual dengan menggunakan kamera dan pencahayaan untuk menangkap abstraksi ide, aksi, subteks, dan nada yang melibatkan pikiran, emosi dan hati para penonton.

### **Teori Mood Cues**

Mood cues dalam film merupakan sebuah perantara pengalaman afektif dalam film. Mood cues mengacu pada segala unsur pembentukan film yang secara "detail" ditampilkan utuh. Audiovisual dalam film dikemas secara epik untuk mempengaruhi perasaan empati penonton. Contohnya, untuk menunjukkan mood cues dalam adegan romantis sering menggunakan tipe pengambilan gambar *close-up* (Larsen, 1998). Selain melalui sinematik, mood cues juga dapat dihasilkan dari kombinasi elemen estetis lainnya seperti *mise-en-scene* yang sangat melekat dengan karakter untuk menciptakan kesan mood horror (Walton dkk., 2018). *Mise-en-scene* adalah *setting*, gaya busana dan rias wajah, penokohan, dan pencahayaan (Deljoo dkk., 2016).

Sebagai salah satu unsur *mise-en-scene* kostum dapat dilihat, diimajinasikan, dirasakan, dan dihayati penonton sebagai motivasi (Sintowoko & Sugihartono, 2014). Penelitian yang dibahas oleh, Dyah Ayu Wiwid Sintowoko, dalam jurnal nya yang berjudul "Mood Cues

Dalam Film Kartini: Hubungan Antara Pergerakan Kamera Dan Emosi" mengacu pada segala unsur pembentuk film yang ditampilkan secara detail, pergerakan kamera termasuk kedalam salah satu unsur struktur sinematik, seperti long tracking shot, overhead shot, dan zoom in. Oleh karena itu penggunaan mood cues diperlukan dalam karya film eksperimental "Ungrateful" agar dapat memberikan pengalaman emosial kepada para penonton.

## KESIMPULAN

Perkembangan teknologi yang begitu cepat pada era globalisasi ini, membuat media sosial menjadi tempat pertukaran informasi yang sangat populer, hal ini dapat terpicu karena media sosial memberikan berbagai macam fasilitas bagi para penggunanya. Media sosial telah memberikan dampak positif yang tinggi bagi manusia, selain memberikan dampak positif yang tinggi, media sosial juga memberikan banyak dampak negatif, oleh karena itu, kita perlu menggunakan media sosial dengan bijak. Penerapan praktik bersyukur dalam kehidupan, dapat membantu kita tetap bijak bermain media sosial, karena dengan bersyukur kita dapat mempererat hubungan interpersonal dan menghindari emosi positif seperti rasa iri dan kurang percaya diri.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, penulis berhasil membuat karya film yang merepresentasikan dampak media sosial terhadap hubungan interpersonal. Penulis juga berhasil memvisualisasikan "*Ungrateful*" kedalam film eksperimental dengan menggabungkan abstract form dan associational form. Secara keseluruhan "*Ungrateful*" merupakan film yang memiliki banyak makna, yang dapat meningkatkan kesadaran mengenai pentingnya penerapan praktik bersyukur dalam kehidupan. Film ini juga menunjukkan, medium karya film eksperimental dapat menjadi media penyampai ekspresi yang bebas.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Bordwell, David, and Kristin Thompson. *Film History: An Introduction*. New York: McGraw-Hill, 2001.

Brown, B. (2021). *Cinematography: Theory and Practice: For Cinematographers and Directors* (4th ed.). Routledge.

Lyubomirsky, S. (2008). *The how of happiness: A scientific approach to getting the*



life you want. New York: Penguin Press.

Trihanondo, D., & Endriawan, D. (2022). *Insan Kreatif: Dedikasi, Mata Pencapaian dan Pengakuan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

### **Jurnal**

Chou, H.-T. G. (2012, February 9). "They Are Happier and Having Better Lives than I Am": The Impact of Using Facebook on Perceptions of Others' Lives. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*.

Farida, & Abdillah, R. (2021). Kepercayaan diri dan rasa iri pada mahasiswa pengguna media sosial instagram. *Jurnal Spirits*, 12(1), 1–8.

GEA, T. N. S. (2022, January 1). Kebersyukuran pada Remaja di Panti Asuhan Karuna Putri Surakarta. Perpustakaan Universitas Sahid Surakarta.

Husna, N. (2018). Dampak Media Sosial terhadap Komunikasi Interpersonal Pustakawan di Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Imran, D. (2023, June 6). 5 Bahaya Tidak Bersyukur Dalam Hidup, Bisa Mengurangi Kebahagiaan. *Sukabumi Update*.

Juwita, E. P., Budimansyah, D., & Nurbayani, S. (2015, March 17). PERAN MEDIA SOSIAL TERHADAP GAYA HIDUP SISWA. Universitas Pendidikan Indonesia.

KBBI. (2016). Hasil Pencarian. KBBI VI Daring.

Lewis, B.K. (2010) Social Media and Strategic Communication: Attitudes and Perceptions among College Students. *Public Relations Journal*

Merriam-Webster. (2024, July 23). Definition of ungrateful. Merriam-Webster.Com.

Merriam-Webster. (2024, July 25). Definition of gratitude. Merriam-Webster.Com.

49

Nandy. (2022, February 15). Pengertian Media Sosial, Sejarah, Fungsi, Jenis, Manfaat, dan Perkembangannya. *Gramedia Literasi*.

Nurjan, S. (2018). *PSIKOLOGI POSITIF*.

Pancarani, I. A. (2021, January 16). Pengaruh Media Sosial terhadap Rasa Insecure dan Kepercayaan Diri pada Remaja. Kumparan.

Pratama, B. A., & Sari, D. S. (2020). Dampak Sosial Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental Berupa Sikap Apatis di SMP Kabupaten Sukoharjo.

Qiatusshalihat, A. (2019). TEORI PSIKOLOGI SOSIAL OLEH LEON FESTINGER. LEON FESTINGER THEORY.

Sintowoko, D. A. W. (2022). Mood Cues dalam Film Kartini: Hubungan antara Pergerakan Kamera dan Emosi. Rekam : Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi, 18(1), 1–16.

Sintowoko, D. A. W., & Sugihartono, R. A. (2014). Kostum Dalam Membangun Karakter Tokoh Pada Film Soekarno. Capture : Jurnal Seni Media Rekam, 6(1).

Wijaya, A., & Gischa, S. (2023, December 19). 5 Karakteristik Media Sosial. Kompas.Com.