

PERANCANGAN FILM PENDEK DRAMA TENTANG DIGITAL ADDICTION BERJUDUL DIGISLAVE

Adhithana Suhendra¹, Asrullah Ahmad²

Universitas Bunda Mulia^{1,2}

*penulis korespondensi: Asrullah Ahmad, ahmad@bundamulia.ac.id, Jakarta, Indonesia

Abstrak. Semakin berkembangnya teknologi terkadang membawa dampak negatif kepada penggunaannya yang dapat membuat penggunaannya menjadi kecanduan teknologi digital apabila tidak disikapi dengan baik. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah film pendek yang menginformasikan dampak kecanduan digital yang terjadi di berbagai kalangan masyarakat. Penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah jenis penelitian campuran berupa kualitatif dan kuantitatif. Penelitian yang mengumpulkan informasi mengenai suatu fenomena yang terjadi dari berbagai studi kasus, dan kemudian mengumpulkan data suatu sampel dari informasi yang telah dikumpulkan sebelumnya. Metode perancangan film pendek yang digunakan dibagi menjadi 3 fase yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak negatif dari adiksi digital adalah menurunnya kesehatan, sulit untuk mengatur waktu, menelantarkan kewajibannya dan lebih mementingkan kesenangan. Oleh karena itu pembuatan media audio visual berupa film merupakan media yang cocok untuk menyampaikan informasi dan pesan mengenai adiksi digital kepada masyarakat. Disimpulkan bahwa adanya hubungan dan dampak adiksi digital terhadap sifat dan kebiasaan seseorang berupa menurunnya kesehatan, sulit untuk mengatur waktu, menelantarkan kewajibannya dan lebih mementingkan kesenangan. Serta dalam perancangannya, film pendek tentang adiksi digital merupakan media alternatif yang efektif untuk menyampaikan pesan terkait adiksi digital.

Kata Kunci: Film Pendek, Adiksi Digital, Informasi.

Abstract. Development of technology sometimes has a negative impact on its users which can make users addicted to digital technology if it is not handled properly. Therefore, the author designed a short film that informs the impact of digital addiction that occurs in society. The research used in this study is a mixed type of research in the form of qualitative and quantitative. Research that collects information about a phenomenon that occurs from various case studies, and then collects data from a sample of information. This short film design method is divided into 3 phases, pre-production, production and post-production. The results show that the negative impacts of digital addiction are declining health, difficulty managing time, neglecting obligations and being more concerned with pleasure. Therefore, making audio-visual media in the form of films is a suitable medium to convey information about digital addiction to the public. It was concluded that there was a relationship and the impact of digital addiction on a person's nature and habits in the form of declining health, difficulty managing time, neglecting obligations and being more concerned with pleasure. In its design, short films about digital addiction are an effective alternative media to convey messages related to digital addiction.

Keywords: Short Film, Digital Addiction, Information.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang pesat membuat setiap orang dapat memperoleh informasi dan berinteraksi dengan orang lain yang berada di berbagai belahan dunia. Hal ini dapat terjadi karena adanya berbagai perangkat yang memudahkan manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-harinya. Akan tetapi dengan majunya teknologi terkadang juga membawa dampak negatif kepada penggunanya, apalagi dengan mudahnya mengakses konten digital dengan teknologi yang ada dapat membuat penggunanya menjadi kecanduan teknologi digital apabila tidak disikapi dengan baik.

Salah satu contoh dampak negatif tersebut adalah adiksi terhadap video games. Salah satu riset yang dicoba oleh Jap, Tiatri, Jaya & Suteja pada tahun 2013 menyampaikan jika 10, 15% anak muda di Indonesia terindikasi hadapi kecanduan games online. Terdapat pula anak muda yang menghabiskan waktunya untuk bermain games lebih dari 2 jam/ hari, ataupun lebih dari 14 jam/minggu, bahkan 55 jam dalam seminggu yang diteliti oleh Rudhiati, Apriany, serta Hardianti pada tahun 2015. Bila ini terus berlanjut, akan terdapat permasalahan yang mencuat dari kegiatan bermain games online yang kelewatan, di antara lain kurang peduli terhadap aktivitas sosial, kehabisan kontrol atas waktu, menyusutnya prestasi akademik, kedekatan sosial, finansial, kesehatan, serta peranan kehidupan lain yang penting (Novrialdy 2019).

Melalui laporan "Digital 2022 April Global Statshot Report" yang dirilis Hootsuite bersama We Are Social, Indonesia menduduki peringkat kedua dari 44 negara yang masuk ke dalam pengguna internet yang paling banyak bermain *video game*. Tercatat 95,4 persen pengguna internet di Indonesia bermain game di berbagai macam perangkat, mulai dari PC, konsol, VR, hingga platform media streaming. Perangkat *smartphone* tampaknya lebih banyak disukai dengan total persentase mencapai 67 persen, kemudian PC dan laptop (37 persen), konsol (25,3 persen), tablet (16,1 persen), konsol *handheld* (12,7 persen), media streaming (9,4 persen), serta VR (8,1 persen) (Septiyani 2022).

Selain itu juga, dampak negatif lainnya adalah adiksi terhadap media sosial atau internet. Jumlah responden yang teradiksi internet/media sosial sebanyak 637 responden atau sebesar 32% dari 2014 responden. Serta adiksi terhadap perangkat gawai dengan responden sebanyak 510 responden atau sebesar 25% dari 2014 responden (Gunawan dkk 2021). Pada tahun 2017, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia melakukan survey di Indonesia yang hasilnya menunjukkan bahwa sebesar 54,68% penduduk Indonesia tahun 2017 merupakan pengguna internet aktif dan meningkat pada tahun 2018 menjadi 64,8% (Deonisius et al., 2019). Dan pada periode 2019-2020, penetrasi pengguna internet di Indonesia kurang lebih mencapai 73.7 % dari total populasi masyarakat di Indonesia. Penggunaan internet yang problematis dalam pemanfaatan media digital membuat orang-orang semakin menghabiskan waktu untuk online (Gunawan dkk 2021).

Pada tahun 2022, dari data yang dikeluarkan oleh Hootsuite (We are Social) pengguna media sosial aktif di Indonesia mencapai angka 68,9% dari total populasi penduduk di Indonesia. Sementara itu, sebanyak 133,3% dari total penduduk Indonesia menggunakan HP yang memiliki jaringan internet untuk mengakses dunia maya. Rata-rata penggunaan media sosial kurang lebih selama 3 jam/hari dengan Google, Youtube, Whatsapp, Instagram dan Facebook sebagai platform yang paling banyak dipakai (Riyanto 2022).

Menurut data-data yang telah dijabarkan diatas, dapat disimpulkan bahwa terjadi kenaikan yang signifikan terhadap masyarakat yang menjadi pengguna internet aktif di Indonesia. Pengguna perangkat digital tersebut menggunakan perangkatnya untuk berbagai macam penggunaan, seperti bermain video games, mengakses media sosial, dan berbagai macam hal lainnya. Disini penulis hanya berfokus terhadap penggunaan perangkat digital untuk video games sebagai fokus utama dan media sosial sebagai fokus tambahan/pelengkap yang

digunakan secara berlebihan. Sehingga dapat terjadinya kemungkinan untuk masyarakat terkena dampak negatif yang diakibatkan dari kecanduan tersebut seperti menurunnya kesehatan, hilangnya kontrol waktu dan sebagainya.

Dampak negatif yang ditimbulkan tersebut perlu diinformasikan ke masyarakat, sehingga tingkat kecanduan digital dapat berkurang. Dalam menginformasikan hal tersebut, penulis memerlukan media yang mudah dan dapat dijangkau oleh masyarakat. Media yang dipilih oleh penulis adalah media audio visual yaitu video yang berupa film pendek.

Film ialah sesuatu wujud komunikasi massa elektronik yang berbentuk media audio visual yang sanggup menunjukkan kata- kata, bunyi, citra, serta kombinasinya. Tidak hanya itu film pula merupakan medium komunikasi massa yang jitu sekali, bukan saja untuk hiburan, namun juga untuk penerangan serta pembelajaran. Film pendek ialah film berdurasi dibawah 50 menit, malahan bisa juga berdurasi 2 menit, yang terutama ide serta pemanfaatan idenya tersebut (Komara 2021). Secara garis besar, film dipecah berdasarkan jenisnya, ialah film- non fiksi serta fiksi. Film non- fiksi dipecah jadi 3, yaitu film dokumenter, dokumentasi serta film untuk tujuan ilmiah. Film fiksi sendiri dipecah lagi jadi 2 tipe, yaitu eksperimental serta film bergenre (Oktavianus 2015).

Film dengan gaya pembawaan genre drama lumayan banyak diproduksi dibanding dengan film- film bergenre yang lain. Film drama banyak diminati sebab ide tema yang diambil bersumber dari kehidupan masyarakat sehari- hari. Kelebihan film drama adalah tingkat sensitivitas serta kejujuran tentang keadaan manusia yang masuk akal untuk penontonnya. Drama menjadi lebih menarik karena dapat mencerminkan masalah kehidupan manusia yang mengangkat isu-isu sosial baik berskala besar maupun berskala kecil (Oktaviani & Nugroho 2016).

Hasil dari video yang dibuat akan memiliki pendekatan berupa hiperbola yang berupa melebih-lebihkan suatu hal yang terjadi. Wujud hiperbola digunakan untuk membangkitkan kesan dan suasana tertentu, melukiskan perasaan tokoh memperkuat efek terhadap gagasan yang ada dan juga menunjukkan unsur latar dalam cerita. Oleh karena itu, hiperbola digunakan agar suasana latar menjadi hidup dan menarik (Hidayat & Supriyanto 2017). Diharapkan dengan menggunakan pendekatan hiperbola tersebut, penonton akan lebih terbawa oleh cerita tersebut dan menjadi lebih sadar akan kecanduan digital yang terjadi.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan perancangan yang berjudul "PERANCANGAN FILM PENDEK DRAMA TENTANG DIGITAL ADDICTION". Dalam perancangan ini, penulis berperan sebagai sutradara sekaligus editor dalam pembuatan film pendek yang penulis buat ini. Perancangan pada video ini dilakukan untuk menginformasikan dampak kecanduan digital yang terjadi di berbagai kalangan masyarakat menggunakan media film serta sebagai pengingat maupun masukan bagi orang-orang yang secara sadar ataupun tidak sadar terpengaruhi kecanduan digital dan bagi masyarakat secara umum.

Metode

Penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah jenis penelitian campuran berupa kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif yang mengumpulkan informasi mengenai suatu fenomena yang terjadi dari berbagai studi kasus seperti jurnal, artikel dan sebagainya. Kemudian penelitian kuantitatif yang mengumpulkan data suatu sampel dari informasi yang telah dikumpulkan sebelumnya terkait topik yang dibahas seperti penyebaran kuesioner dan observasi (Mulyadi 2019).

Analisis jurnal-jurnal tersebut bisa dilakukan dalam metode analisis deskriptif. Metode ini dilakukan untuk memandang performa informasi di masa lalu agar dapat mengambil kesimpulan dari data data tersebut. Ada pula pendekatan yang dicoba berbentuk pendekatan empiris serta rasional. Pendekatan empiris merupakan pendekatan yang mempelajari permasalahan yang bersumber pada kenyataan yang terdapat di lapangan. Sebaliknya pendekatan rasional merupakan pendekatan yang bersumber pada informasi yang diperoleh dari bermacam referensi. Sehingga kedua pendekatan tersebut berfungsi untuk saling melengkapi pengumpulan data (Masykur 2019).

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu, peneliti mencari sumber data literatur yang relevan dengan penulisan ini yang berkaitan dengan topik dan landasan teori yang dibahas. Peneliti juga menyebarkan kuesioner terkait topik yang dibahas dan memperoleh hasil data-data tersebut dari penyebaran kuesioner tersebut. Kemudian peneliti juga melakukan observasi secara langsung di berbagai tempat seperti mall dan café terkait dengan topik yang dibahas dalam penulisan.

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini terdiri dari beberapa fase produksi. Fase produksi film tersebut terdiri dari 5 tahap, yaitu pembangunan, pra-produksi, produksi, pasca produksi dan distribusi (Moran & Munandar 2020). Bagian pembangunan terdiri dari pengembangan ide, memastikan tipe cerita, genre serta format, penyusunan skenario. Bagian pra-produksi yang terdiri dari *reese*, *casting*, *reading*, *rehearsal*, *budgeting*, persiapan alat dan sebagainya. Bagian produksi yang terdiri dari proses shooting. Bagian pasca produksi yang terdiri dari editing visual, editing suara dan peninjauan ulang untuk terakhir kali. Bagian distribusi merupakan pendistribusian film ke sebagian tempat untuk diputar serta dinikmati oleh masyarakat. Penulis hanya merancang karyanya hingga tingkat pasca produksi saja.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Data

Observasi yang dilakukan penulis dilakukan di beberapa tempat umum dan bersifat subjektif bagi penulis. Observasi ini penulis lakukan di berbagai tempat dimana terdapat cukup banyak orang berkerumun. Tempat pertama yang menjadi lokasi observasi adalah café dan tempat nongkrong sejenisnya selama +6 jam. Dari hasil pengamatan tersebut, penulis mendapatkan bahwa sekitar 60% orang yang nongkrong di café menggunakan HPnya untuk melakukan kegiatan seperti melihat media sosial Instagram, dan sejenisnya. Tempat kedua yang menjadi lokasi observasi adalah sebuah mall dimana penulis mengobservasi selama +4 jam. Sekitar 30% dari orang yang penulis temui, terlihat mereka sedang menggunakan HPnya. Dari pergerakan yang dilakukan kepada HPnya, penulis memperkirakan bahwa mereka sedang menelpon ataupun juga sedang menulis/chatting kepada seseorang.

Kuesioner disebar secara online dengan jumlah responden yang menjawab sebanyak 56 orang. Hasil kuesioner menyatakan, responden menggunakan HP sebagai perangkat digital yang paling sering digunakan yang kemudian disusul oleh laptop. Sebagian besar media yang digunakan pada perangkat tersebut digunakan untuk media sosial, yang kemudian disusul oleh digital video dan *video games*. Responden menggunakan perangkatnya >6 jam/hari mendominasi penggunaan perangkat harian, disusul oleh pengguna yang menggunakan perangkatnya selama 4-6 jam/hari. Hampir seluruh pengguna merasakan sakit atau nyeri dengan mata berair dan nyeri tangan yang kemudian disusul oleh badan pegal linu. Hampir seluruh responden mengetahui apa itu kecanduan digital dan lebih dari setengah keseluruhan responden tidak pernah menonton video tentang kecanduan digital. Mayoritas responden setuju jika informasi tentang kecanduan digital dibuat dalam bentuk video dan setuju jika hal



tersebut setidaknya mengurangi tingkat kecanduan digital dan meningkatkan kesadaran masyarakat akan kecanduan digital.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahmi (Kurniawati & Harmaini 2020), sedikitnya ada 4 unit dampak kecanduan game online yaitu: 1) Kompulsif merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus bermain game; 2) Penarikan Diri, seseorang yang kecanduan game akan merasa tidak mampu untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game; 3) Toleransi, biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game; 4) Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan, pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game saja.

Penelitian yang dilakukan Siti (Hakim & Raj 2017) menunjukkan terdapat adanya dampak negatif terhadap subjek yang kecanduan internet, seperti berkurangnya interaksi sosial secara langsung dengan teman-teman karena ketika berkumpul bersama subjek merasa teman-temannya lebih banyak bermain HP dibandingkan mengobrol, seringnya menunda-nunda pekerjaan, menunda mengerjakan tugas, mengalami insomnia atau susah tidur, dan terganggunya kesehatan. Ketika sedang tidak menggunakan gawainya, subjek merasakan perasaan takut, gelisah, cemas, bingung, bosan, was-was, panik, sedih, sebel dan kesal hati.

Analisis Segmentasi

Demografis

Perangkat digital sudah banyak dimiliki oleh semua kalangan masyarakat di Indonesia, apalagi dengan orang-orang yang tinggal di Jakarta dimana teknologi sudah berkembang pesat (Khairana 2022). Dengan kemudahan akan teknologi itu, perangkat digital menjadi salah satu bagian dari kehidupan yang terjadi di masyarakat karena aksesnya yang sangat luas. Baik perempuan maupun laki-laki dengan kelas ekonomi bawah hingga atas, terutama kalangan menengah dengan intensitas penggunaan beragam, mulai dari tingkat rendah, menengah hingga tinggi. Apalagi yang menggunakan perangkat digitalnya selama berjam-jam pada kegiatan sehari-harinya.

Geografis

Kebangsaan : Indonesia

Domisili : Jakarta

Jakarta dipilih sebagai daerah dimana teknologi sudah berkembang pesat di Indonesia (Khairana 2022).

Psikografis

Usia : 18-23 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki & Perempuan

Kelas Sosial : Seluruh golongan masyarakat

Golongan anggota masyarakat ini merupakan orang yang memiliki perangkat digital seperti HP, laptop, computer, dan sejenisnya.

Pra-produksi

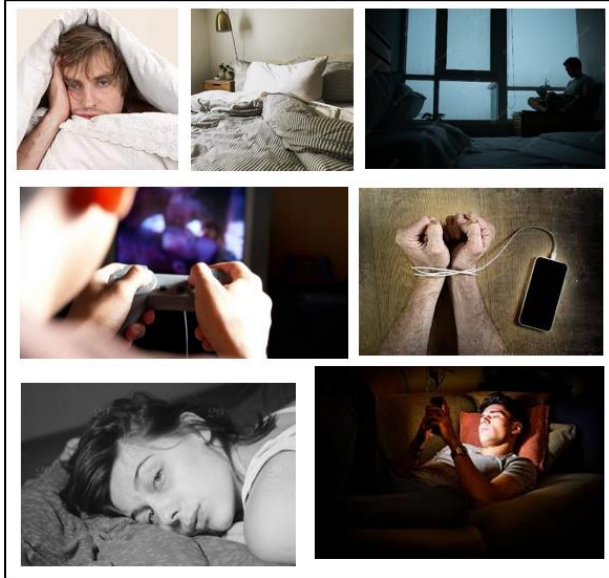
Sinopsis

Riki yang terbangun dari tidurnya karena alarm di HPnya memulai aktifitas dengan menggunakan HPnya. Dia selalu membawa HPnya kemanapun dia pergi, walaupun itu di dalam rumahnya sendiri. Ketika baterai HPnya sudah akan habis, Riki selalu mengisi daya baterainya kembali dan menyalakan laptopnya untuk terus bermain dengan gadgetnya. Kehidupan sehari-

harinya sudah seperti diperangkap oleh perangkat digitalnya, bahkan saat berkumpul dengan teman-temannya Riki lebih mementingkan perangkat digitalnya. Karena kesehariannya yang kacau tersebut membuat dirinya semakin lama semakin rusak, baik secara jasmani dan rohani.

Moodboard

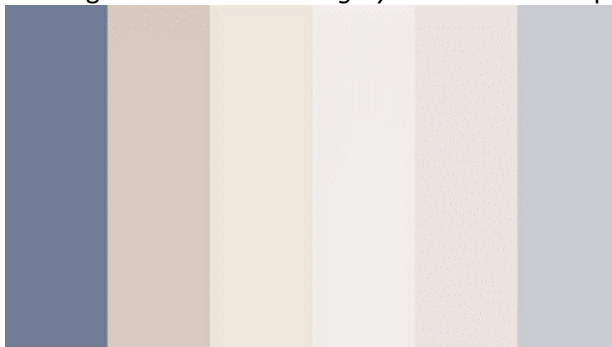
Moodboard pada perancangan film ini memiliki gambaran yang *lonely, tired, self satisfaction* yang berfokus pada kehidupan seseorang. Tone yang disajikan berupa tone-tone yang lebih condong ke arah gelap. *Mood* dan *manner* yang ditampilkan pun memberikan kesan yang sedih, jenuh, terikat akan suatu hal. *Moodboard* tersebut dapat dilihat dalam gambar 1.



Gambar 1 Moodboard Film

Warna

Warna yang terdapat pada film ini akan diubah-ubah sesuai dengan kondisi dan situasi karakter utama selama cerita tersebut berlangsung. Warna yang akan digunakan adalah warna-warna netral dan warna tersebut mengalami perubahan menjadi *greyscale*. Warna netral tersebut ditujukan saat tokoh utama belum terlalu kecanduan dengan perangkat digitalnya. Sedangkan saat warnanya mengalami perubahan ke arah *greyscale* menunjukkan bahwa dirinya sudah semakin kecanduan dengan perangkat digitalnya. Warna netral tersebut dapat dilihat dalam gambar 2 dan warna *greyscale* tersebut dapat dilihat dalam gambar 3.



Gambar 2 Warna Netral



Gambar 3 Warna *Greyscale*

Tipografi

Tipografi yang diterapkan pada perancangan berupa tipografi berjenis sans serif dengan menggunakan font avenir. Penulis memilih penggunaan sans serif pada film ini karena font sans serif mencerminkan hal-hal yang bersifat modern. Dimana hal tersebut sesuai dengan keadaan modern yang terjadi di film ini. Penggunaan tipografi ini hanya akan digunakan untuk judul dan credit film saja. Tipografi tersebut dapat dilihat dalam gambar 4.



Gambar 4 Tipografi Pada Film

Judul Film

Judul film yang dibuat adalah “Digislave”. Kata Digislave ini merupakan sebuah gabungan dari dua buah kata yaitu digital dan *slavery*. Digital dalam konteks teknologi dapat diartikan sebagai penggambaran dari suatu kondisi sistem bilangan biner, seperti komputer, pada prosesornya memiliki serangkaian perhitungan biner yang rumit. Secara praktis, digital adalah hal-hal yang berkaitan dengan teknologi komputer, khususnya internet. *Slavery* dapat diartikan sebagai perbudakan yang memiliki arti segolongan manusia yang dirampas kebebasan hidupnya. Digislave yang menjadi judul film ini berarti kebebasan hidup manusia yang dirampas oleh teknologi digital. Judul film tersebut dapat dilihat dalam gambar 5.



Gambar 5 Judul Film

Karakter

Karakter yang muncul dalam film pendek ini hanyalah satu orang saja, yaitu Riki yang menjadi tokoh utama di dalam film ini. Riki adalah seseorang yang kecanduan oleh perangkat digitalnya. Tokoh Riki tersebut dapat dilihat dalam gambar 6.



Gambar 6 Tokoh Riki

Script

Script film pendek ini menunjukkan jalannya cerita pada film melalui penulisan alur adegan cerita, sebagian *script* tersebut dapat dilihat dalam gambar 7.

<p>1 INT. RUMAH RIKI - KAMAR TIDUR - PAGI</p> <p>Jam menunjukkan bahwa pagi hari telah tiba. Terlihat sebagian kondisi ruangan kamar tidur RIKI yang terlihat tidak kotor, namun juga tidak bersih. Riki terlihat masih tidur di atas kasurnya. Kemudian terdengar sebuah suara alarm yang berbunyi dari HP milik Riki. Riki pun perlahan terbangun dan berusaha untuk mematikan alarm HPnya.</p> <p>Setelah mematikan HPnya tersebut, Riki mengecek notifikasi apa saja yang ada di HPnya sebelum bangun dari tempat tidurnya. Dia mengecek notifikasi HPnya yang sekiranya penting untuk dibuka.</p> <p style="text-align: right;">MATCH CUT TO:</p> <p>Judul: Digislave</p> <p style="text-align: right;">MATCH CUT TO:</p> <p>2 INT. RUMAH RIKI - KAMAR TIDUR - PAGI</p> <p>Kemudian Riki berdiri dari tempat tidurnya dan pergi menuju kamar mandi sambil membawa HPnya untuk ditaruh di meja ruang tamu.</p> <p style="text-align: right;">FADE TO BLACK.</p> <p>3 INT. RUMAH RIKI - RUANG TAMU - PAGI</p> <p>HP Riki ditaruh di atas meja dan dia kemudian menuju kamar mandi untuk mandi.</p> <p style="text-align: right;">CUT TO:</p> <p>4 INT. RUMAH RIKI - DEKAT KAMAR MANDI - PAGI</p> <p>Riki mengambil handuknya dan masuk ke kamar mandi dengan wajah yang terlihat masih keuan dan mengantuk. Kemudian Riki pun keluar dari kamar mandi dengan wajah yang terlihat segar dan bersih.</p> <p style="text-align: right;">FADE TO BLACK.</p> <p>5 INT. RUMAH RIKI - DAPUR - PAGI</p> <p>Riki menyiapkan beberapa masakan yang bisa dibilang cukup sederhana dan cepat dimasak seperti nugget dan sejenisnya.</p>	<p style="text-align: right;">2.</p> <p>Kemudian dia memakan masakan tersebut dan setelah selesai dia pun pergi ke ruang tamu untuk mengambil HPnya.</p> <p style="text-align: right;">CUT TO:</p> <p>6 INT. RUMAH RIKI - RUANG TAMU - SIANG</p> <p>Riki yang telah mengambil HPnya melihat adanya notifikasi yang baru saja masuk ke HPnya. Temannya Riki, yaitu AGUS mengirim pesan ke Riki yang mengajaknya untuk bermain game online di HPnya. Riki kemudian mempersiapkan alat yang diperlukan untuk bermain dengan Agus dan kemudian menghubungi Agus melalui voice chat.</p> <p style="text-align: right;">RIKI</p> <p>Oi gue, kedengeran gak?</p> <p style="text-align: right;">AGUS (V.O.)</p> <p>Ya, kedengeran jelas Ki.</p> <p style="text-align: right;">RIKI</p> <p>Mau main berapa permainan nih?</p> <p style="text-align: right;">AGUS (V.O.)</p> <p>1 kali aja dah.</p> <p style="text-align: right;">RIKI</p> <p>Ok lah, siap-siap lu.</p> <p style="text-align: right;">AGUS (V.O.)</p> <p>Udah ok nih gua.</p> <p style="text-align: right;">FADE TO:</p> <p>7 INT. RUMAH RIKI - RUANG TAMU - SIANG</p> <p>Setelah 1 permainan selesai, Agus pun selesai bermain game online dengan Riki dan keluar dari permainan.</p> <p style="text-align: right;">RIKI</p> <p>Yes...</p> <p style="text-align: right;">AGUS (V.O.)</p> <p>Akhirnya kelar juga.</p> <p style="text-align: right;">RIKI</p> <p>Nice, GG.</p> <p style="text-align: right;">AGUS (V.O.)</p> <p>Ok, udah dulu Ki mainnya, gua cabut.</p> <p style="text-align: right;">RIKI</p> <p>Ok Gue.</p>
--	---

Gambar 7 Sebagian *Script* Film

Storyboard

Storyboard film pendek ini menunjukkan jalannya cerita pada film melalui penggambaran adegan cerita, sebagian *storyboard* tersebut dapat dilihat dalam gambar 8.



Shot	View	Action	Dialog
1		Riki yang bangun karena suara alarmnya	
2		Riki mengecek notifikasi pada HPnya sembari tidur-tiduran	
3		Riki bangun dari tempat tidurnya	
4		Riki menaruh HPnya di meja ruang tamu	
5		Riki menaruh HPnya di meja ruang tamu	
6		Riki menyiapkan makanan yang cukup sederhana	
7		Riki mengambil HPnya yang berada di meja ruang tamu	
8		Riki melihat notifikasi dari temannya yaitu Agus	
9		Riki mengambil earphonenya	
10		Riki menghubungi Agus melalui voice chat	RIKI :Oi gus, kedengeran gak? AGUS VO: Ya, kedengeran jelas Ki. RIKI : Mau main berapa permainan nih? AGUS VO: 1 kali aja dah. RIKI : Ok lah, siap-siap lu. AGUS VO: Udah ok nih gua.
11		Riki dan Agus selesai bermain game online	
12		Riki dan Agus mengakhiri voice chat	RIKI : Yes... AGUS VO: Akhirnya kelar juga. RIKI : Nice, GG. AGUS VO: Ok, udah dulu Ki mainnya, gua cabut. RIKI : Ok Gus.

Gambar 8 Sebagian Storyboard

Produksi

Proses pembuatan film ini memerlukan beberapa hal yang menunjang proses perekaman di berbagai adegan cerita. Mulai dari peralatan rekam, alat pencahayaan, penataan tempat, dan sebagainya. Peralatan rekam yang digunakan menggunakan HP penulis dan dibantu dengan tripod agar kamera HP tersebut stabil. Lalu pencahayaan yang dibantu oleh *video LED light* sebagai tambahan. *Set* tempat juga disesuaikan dengan kebutuhan saat perekaman akan dilaksanakan. Serta berbagai properti dan barang-barang lain yang membantu jalannya proses perekaman tersebut.

Pembuatan suara pada film ini menggunakan *mic clip on* yang dipasangkan ke arah mulut pemeran, serta menggunakan *mic* bawaan HP untuk menangkap suara ruangan disekitar. Selain itu suara-suara lain yang dibutuhkan untuk keperluan film akan direkam menggunakan *mic* secara terpisah dan juga menggunakan *SFX* serta *BGM* yang memiliki hak cipta gratis agar suara tersebut dapat terdengar dengan jelas. Proses produksi tersebut dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9 Proses Produksi

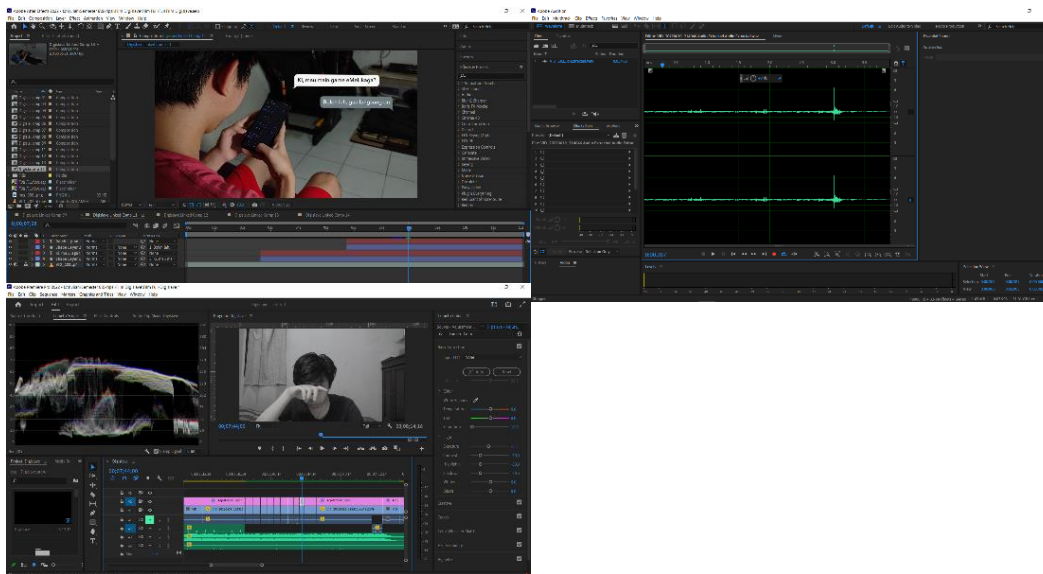
Pasca Produksi

Pengeditan gambar pada hasil rekaman dipindahkan terlebih dahulu ke komputer, lalu setelah itu diedit. Pengeditan di komputer ini menggunakan Adobe Premiere Pro. Pada awalnya, hasil rekaman tersebut akan disortir berdasarkan scene agar lebih memudahkan pengeditan

gambar kedepannya bagi editor. Setelah mensortir, editor menyusun *frame* agar menjadi sebuah kesatuan cerita dan memotong bagian yang sekiranya tidak diperlukan dari video. Terdapat juga pergantian adegan yang harus menggunakan teknik-teknik tertentu seperti *cut*, *fade* dan sejenisnya.

Pengeditan suara pada film ini menggunakan Adobe Audition yang meliputi suara pemain dan juga suara disekitar pemain. Selain mengedit suara pemain, terdapat juga pemberian efek suara yang disesuaikan dengan apa yang terdapat pada film. Pemberian efek suara ini dapat menambahkan kesan nyata pada film tersebut. Selain itu juga, terdapat editing menghilangkan suara *noise* yang tidak diinginkan muncul pada adegan-adegan tertentu. Setelah semua suara tersebut sudah diedit, suara suara tersebut akan disatukan dan di *mixing* agar suara antara dialog, efek suara, dan sebagainya menjadi seimbang. Setelah itu, suara akan disatukan dengan gambar yang telah diedit sebelumnya.

Color grading dilakukan agar visual pada film dapat menunjukkan mood film yang ditampilkan kepada yang menontonnya. *Color grading ini* disesuaikan dengan adegan-adegan tertentu yang terjadi pada film. Selain itu juga editor harus menyeimbangkan cahaya pada setiap adegan, latar waktu dan latar tempat pada film. Pengeditan tersebut dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10 Proses Paska Produksi

Hasil Film Pendek



Gambar 11 Sebagian Cuplikan Film

Hasil akhir film pendek tentang adiksi digital yang berfokus terhadap *game online* ini nantinya akan diunggah dan disebarakan ke berbagai media agar penyebarannya lebih luas. Cuplikan film pendek tersebut dapat dilihat dalam gambar 11.



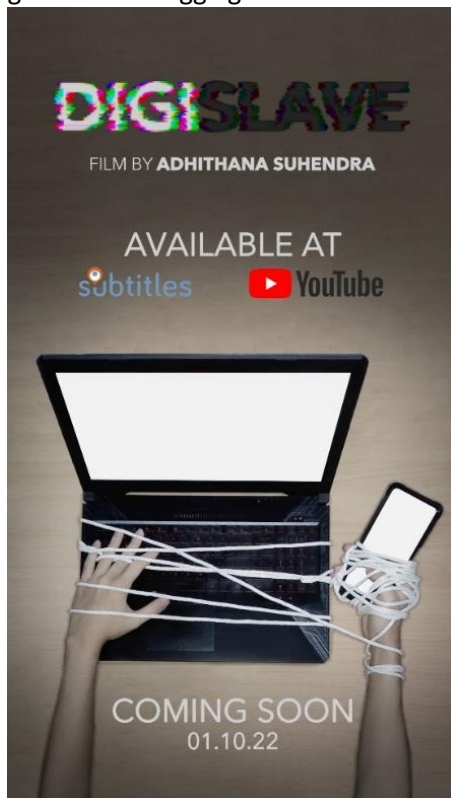
Distribusi

Film ini akan ditampilkan pada tanggal 20 Oktober 2022 di beberapa media digital yang dapat memutar video seperti Youtube dan Instagram. Selain itu, film ini juga akan ditampilkan pada saat tur kampus ataupun di bioskop mini. Beberapa bioskop mini yang dapat menjadi pendistribusian film pendek ini seperti Subtitles ataupun Kineforum yang ditayangkan pada tanggal 1 Oktober 2022 hingga tanggal 31 Oktober 2022.

Selain karya utama yang didistribusikan, terdapat juga karya-karya pendukung yang ikut mempromosikan film utama yang disebar secara online melalui berbagai media sebelum ditayangkan ke publik agar lebih mudah diketahui oleh masyarakat. Terdapat juga karya pendukung yang ikut didistribusikan bersamaan dengan waktu ditayangkannya film utama di berbagai tempat seperti gimmick yang dapat diambil di booth setelah film selesai ditayangkan ataupun saat akan memasuki ruang teater. Serta karya pendukung yang disebar secara *online* melalui berbagai media setelah film ditayangkan.

Media Pendukung

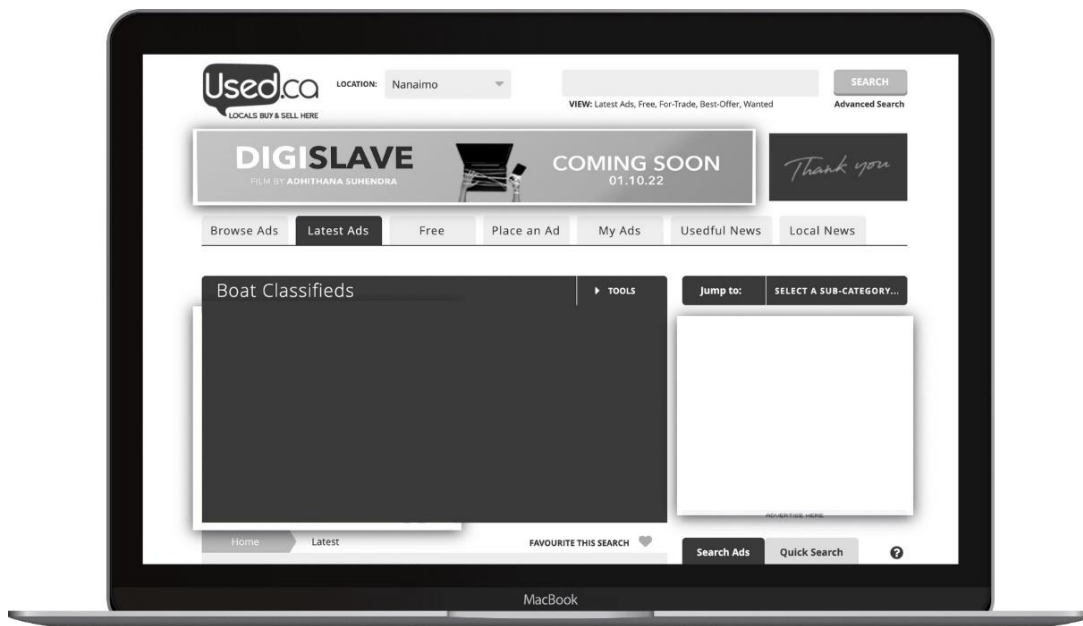
Fungsi dari media pendukung adalah melengkapi dan membantu memperkenalkan karya utama yang akan dibuat. Karya-karya ini dapat berupa poster, banner, trailer dan sejenisnya yang membantu mendukung karya utama berupa film. Serta terdapat juga berbagai macam *gimmick* seperti baju, *tumbler* dan *tote bag* yang nantinya disebar secara gratis kepada masyarakat yang menonton langsung film tersebut di saat tur kampus maupun di bioskop mini yang akan dipilih. Beberapa karya pendukung ini pun dapat disebarluaskan baik sebelum, saat, ataupun sesudah karya utama diluncurkan. Media pendukung tersebut dapat dilihat dalam gambar 12 hingga gambar 21.



Gambar 12 Tangkapan Layar Motion Poster Film

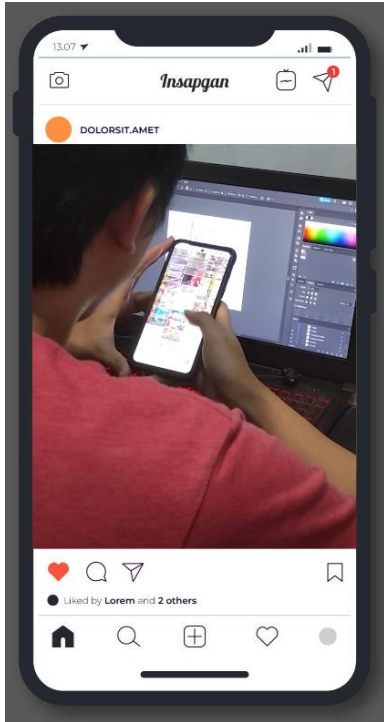


Gambar 13 Poster Film



Gambar 14 Mockup Web Banner





Gambar 15 Tangkapan Layar Mockup Iklan Sosial Media



Gambar 16 Mockup Flyer



Gambar 17 Mockup X Banner



Gambar 18 Mockup Baju



Gambar 19 Mockup Tumbler



Gambar 20 Mockup Totebag





Gambar 21 Cuplikan Layar Trailer Film

Simpulan

Berdasarkan perancangan film pendek drama tentang *digital addiction dengan video games* sebagai fokus utama, dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan dan dampak adiksi digital terhadap sifat dan kebiasaan seseorang berupa menurunnya kesehatan, sulit untuk mengatur waktu, menelantarkan kewajibannya dan lebih mementingkan kesenangan. Serta media audio visual berupa film merupakan media yang cocok untuk menyampaikan informasi dan pesan mengenai adiksi digital kepada masyarakat berusia 18-23 tahun. Dalam perancangannya, film pendek tentang adiksi digital merupakan media alternatif yang efektif untuk menyampaikan pesan terkait adiksi digital.

Pada perancangan penulisan ini, penulis hanya berada pada tingkat perancangan karya, oleh karena itu diharapkan kedepannya terdapat pihak yang mengkaji lebih lanjut tentang hasil perancangan film ini. Selain itu, semoga untuk kedepannya perancangan ini dapat dikembangkan untuk menunjang hal-hal yang lebih lanjut lagi dan bersangkutan paut dengan bidang perfilman ataupun dengan adiksi digital, sehingga masyarakat menjadi sadar akan kecanduan digital dan dapat mengurangi perilaku negatif dari kecanduan tersebut.

Daftar Pustaka

- Deonisius, Raymond Frans, Ika Lestari, and Sarkadi Sarkadi. 2019. "The effect of digital literacy to internet addiction." *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia* 5, no. 2: 71-75. <https://doi.org/10.29210/120192333>
- Gunawan, Rudy, Suci Aulia, Handoko Supeno, Andik Wijanarko, Jean Pierre Uwiringiyimana, and Dimitri Mahayana." 2021. Adiksi media sosial dan gadget bagi pengguna internet di indonesia." *Techno-Socio Ekonomika* 14, no. 1: 1-14. <https://doi.org/10.32897/techno.2021.14.1.544>
- Hakim, Siti Nurina, and Aliffatullah Alyu Raj. 2017. "Dampak kecanduan internet (internet addiction) pada remaja." *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia* 1: 280–284.
- Hidayat, Ariyo Dwi, and Teguh Supriyanto. 2017. "Paradoks dan Hiperbola dalam Kumpulan Cerita Koala Kumal Karya Raditya Dika." *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*

Indonesia 6, no. 1: 34-43.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/14762/8408>

- Khairana, Salwa Izzati. 2022. *7 Kota Termaju di Indonesia, Nomor 4 Dijuluki Daerah Paling Nyaman*. Oketravel. <https://travel.okezone.com/read/2022/01/31/406/2540529/7-kota-termaju-di-indonesia-nomor-4-dijuluki-daerah-paling-nyaman>
- Komara, Lulu Hendra. 2021. "Potensi Film Pendek Di Era Internet." *IKONIK: Jurnal Seni dan Desain* 3, no. 2: 48-53.
- Kurniawati, Rahmi, and Harmaini Harmaini. 2020. "Kecanduan Game Online dan Empati pada Mahasiswa." *Jurnal Psikologi* 16, no. 1: 65-73. <https://doi.org/10.24014/jp.v16i1.7810>
- Masykur, Fuad. 2019. "Metode Dalam Mencari Pengetahuan: Sebuah Pendekatan Rasionalisme Empirisme dan Metode Keilmuan." *Tarbawi: Jurnal pemikiran dan Pendidikan Islam* 1, no. 1: 57-68. <https://stai-binamadani.ejournal.id>
- Moran, Robin Johannes de Britto dan Ali Munandar. 2020. *Manajemen produksi film*. 28–52. <https://indonesia.sae.edu/wp-content/uploads/2020/11/Manajemen-Produksi-Film.pdf>
- Mulyadi, Mohammad. 2019. Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15 No. 1, 128-137.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. "Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27, no. 2: 148-158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Oktaviani, Danissa Dyah, and Sugeng Nugroho. 2016. "Pola Karya Konvensi pada Film Sekuel Studi Kasus Film Ada Apa Dengan Cinta? 2." *Jurnal Kajian Seni* 3, no. 1: 81-94.
- Oktavianus, Handi. 2015. "Penerimaan penonton terhadap praktek eksorsis di dalam film Conjuring." *Jurnal E-Komunikasi* 3, no. 2. <https://media.neliti.com/media/publications/79600-ID-none.pdf>
- Riyanto, Andi Dwi. 2022. *Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2022*. Hootsuite (We Are Social). <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2022/>
- Septiyani, Amalia. 2022. *Indonesia Jadi Negara Kedua Pengguna Internet yang Banyak Main Game*. GridGames. ID. <https://games.grid.id/read/153263015/indonesia-jadi-negara-kedua-pengguna-internet-yang-banyak-main-game>

