

PRODUKSI FILM PENDEK KAMPANYE ANTI SOSIAL SEBAGAI UPAYA PENYADARAN DARI PENGARUH PENGGUNAAN GAME SMARTPHONE BERLEBIHAN

Arif Johari
Universitas Pendidikan
Indonesia
arifjohari@upi.edu

ABSTRAK

Penggunaan smartphone berlebih menyebabkan ketergantungan dan berdampak pada interaksi sosial yang kurang (Anti-Sosial). Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah munculnya perangkat smartphone yang selain berguna sebagai sarana komunikasi juga bisa sebagai game. Berbagai permainan diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah game smartphone. Ada tiga dampak dari kecanduan game menurut WHO (World Health Organization) yakni Menarik diri dari lingkungan, mudah kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lain di sekitarnya. Namun Pilihan permainan yang tepat dan tidak mengandung unsur kekerasan, serat pemakaian yang tidak kecanduan diketahui bermanfaat meningkatkan kinerja otak. Mengetahui adanya hubungan signifikan antara pengguna smartphone dengan tingkat ketergantungan penggunaan game smartphone dan adanya hubungan signifikan antara tingkat ketergantungan game smartphone dengan interaksi sosial di sekelilingnya. Maka pada Tugas akhir ini membahas tentang proses produksi film pendek kampanye anti sosial pengaruh penggunaan game smartphone berlebihan yang digunakan untuk menyadarkan pengguna smartphone bahwa interaksi yang paling penting itu adalah disekelilingnya bukan disebuah layar smartphone. Dalam media film pendek ini disajikan dengan sebuah cerita realita hidup sosial saat ini dan diperoleh ekspektasi dalam penggunaan smartphone yang baik dan wajar.

Katakunci: Game Smartphone, Interaksi Sosial, Film Pendek

ABSTRACT

The use of smartphones causes excess and has an impact on less social interaction (Anti-Social). One of the impacts of technological advances is the emergence of smartphone devices that are not only useful as a means of communication but can also be used as games. Various games can be accessed through the internet freely. Not only information, various entertainment facilities are also provided by the internet. One of them is smartphone games. According to WHO (World Health Organization), there are three detrimental effects of game addiction, namely withdrawal from the environment, easy control, and not caring about other activities around them. However, the right choice of games and non-violent, unknown use fibers can improve brain performance. Knowing that there is a significant relationship between smartphone users and the level of smartphone game use and there is a significant relationship between the level of smartphone game dependence and social interactions around them. So in this final project, we discuss the production process of anti-social campaign films, the influence of excessive use of smartphone games, which is used to make smartphone users aware that the most important interaction is around them, not on a smartphone screen. In this short film, this media is presented with a story about the reality of today's social life and expectations are obtained in good and reasonable smartphone use.

Keywords: Smartphone Games, Social Interaction, Short Films

1. PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang paling sempurna dibandingkan dengan makhluk

Tuhan lainnya. Manusia diciptakan sebagai makhluk multidimensional, memiliki akal pikiran dan

kemampuan untuk berinteraksi secara interpersonal maupun kelompok sosial. Sebagai makhluk sosial manusia pada dasarnya tidak mampu hidup sendiri, manusia membutuhkan manusia lain untuk berkolaborasi dalam pemenuhan kebutuhan fungsi-

fungsi sosialnya. Semua kebutuhan manusia tersebut hanya dapat terpenuhi dengan komunikasi yang efektif. Melalui komunikasi manusia dapat menyampaikan segala ide, gagasan dan keinginan serta kebutuhannya kepada orang lain sehingga manusia dapat diterima atau ditolak sesuai dengan sikap perilakunya.

Komunikasi menyebabkan berbagai konsekuensi hubungan sosial masyarakat yang terdiri dari dua orang atau lebih yang saling berhubungan, sehingga terjadi interaksi di masyarakat. Peran komunikasi interpersonal sangat penting sebagai wahana untuk mentransfer nilai-nilai dan sebagai agen transformasi kebudayaan. Ketika interaksi personal mulai berkurang disebabkan oleh penggunaan *smartphone* yang berlebihan menyebabkan adanya proses perubahan bentuk perilaku manusia yang menyimpang bahkan mampu melakukan perbuatan negatif yang melanggar norma-norma di masyarakat.

Menurut Soerjono (2002: 61).

“Interaksi sosial adalah kunci utama dari semua kehidupan sosial, oleh karena itu tanpa interaksi sosial, tak akan mungkin ada kehidupan bersama.”

Lebih lanjut dikatakan, bertemunya orang perorangan secara badaniah belaka tidak akan menghasilkan pergaulan hidup dalam suatu kelompok sosial. Pergaulan hidup semacam itu baru akan terjadi apabila orang-orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia bekerja sama, saling berbicara, dan seterusnya untuk mencapai suatu tujuan bersama, mengadakan persaingan, pertikaian dan lain sebagainya. Maka dapat dikatakan bahwa interaksi sosial adalah dasar proses sosial, pengertian mana menunjuk pada hubungan-hubungan sosial yang dinamis.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk jeli memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah munculnya perangkat *smartphone* yang selain berguna sebagai sarana komunikasi juga bisa sebagai game. Berbagai permainan diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah game *smartphone*. Seiring dengan perkembangan, bermunculan beragam game yang menarik para anak sekolah/siswa sehingga

berdampak terhadap aktifitas pergaulannya dan prestasi sekolah mereka. Permainan ini dapat mengganggu prestasi belajar dan tingkat emosi anak. Hal ini karena permainan game *smartphone* memiliki sifat adiktif atau membawa candu, akibatnya anak yang sudah mengenal game online akan cenderung terpengaruh baik secara langsung maupun tidak. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk bermain game mobile. Banyak faktor yang menyebabkan anak-anak sekarang lebih cenderung memilih kegiatan refreshing bermain game *smartphone* dibandingkan dengan anak dahulu yang lebih menyukai olahraga. Yang pertama, waktu yang sempit disela-sela jadwal harian yang padat memaksa mereka untuk memilih jenis refreshing yang cepat, mudah dan murah. Kedua, game mobile tidak tergantung pada kehadiran sejumlah teman, tidak seperti refreshing olah raga yang membutuhkan kehadiran teman dalam jumlah tertentu. karena bisa dilakukan satu orang saja yaitu diri sendiri. Game mobile juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam game mobile dengan pemain lainnya, game mobile kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Sebenarnya tidak hanya dampak negatif saja yang ditimbulkan oleh game mobile, banyak juga dampak positif yang menyertainya apabila game mobile digunakan sesuai dengan keperluan dan kebutuhan.

Berikut beberapa kasus akan kecanduan penggunaan game *smartphone*

Sebuah pengalaman dari Mhary Mundoc Idanan. Perempuan 23 tahun yang menghabiskan banyak waktunya untuk bermain *Mobile Legend*. Bahkan, dirinya mengaku sering mengorbankan jam tidur agar jagoannya bisa naik level untuk menaiki peringkat dari karakter dalam permainan. Sehingga menyebabkan mata dirinya berair disebabkan terlalu banyak menatap layar *smartphone*. Namun ia tetap tidak peduli dan terus bermain. Akibat pola hidupnya tersebut, kondisi kesehatan Mhary jadi menurun. Bahkan, ia baru saja terkena serangan stroke. Melansir *Daily Mail*, penggunaan ponsel yang berlebihan bisa menyebabkan tumor otak hingga 18 jenis kanker. (Sumber Artikel Batam Tribun news Tanggal 8 Juni 2018)

Seseorang yang bernama Deden Kusumah membagikan kisah nyatanya di akun facebook miliknya. Dia terlalu banyak memainkan game Mobile Legends sampai lupa waktu dan begadang semalaman. Dia mengaku sebelumnya tidak tahu bahwa efek terus menerus menatap layar di smartphone dapat mengakibatkan matanya sakit separah itu. Dia juga memberi nasehat kepada banyak orang akan pentingnya arti kesehatan. Deden Kusumah menceritakan bahwa dibandingkan dengan harga ponsel miliknya, harga kesehatan melebihi ponsel berkali-kali lipat karena tidak ternilai. Dia juga menambahkan harga ponselnya hanya bisa untuk membeli harga obat matanya saja. Gejala pertama yang dia rasakan adalah matanya mulai gatal gatal dan perih setelah menatap layar smartphone terlalu lama. Mata juga terasa panas dan jika ditiurkan akan terasa berat serta mengeluarkan mata setiap dipejamkan. (Sumber artikel : Facebook.com/ AaDeden Kusumah)

Berdasarkan uraian di atas, penulis mencoba mengambil sebuah karya penciptaan dari kehidupan remaja masa kini yang cenderung Anti Sosial akibat pengaruh penggunaan Game Smartphone yang berlebihan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Anti Sosial menurut pandangan psikologi adalah perilaku yang kurang pertimbangan untuk orang lain dan yang dapat menyebabkan kerusakan pada masyarakat, baik sengaja atau melalui kelalaian, karena bertentangan dengan perilaku pro-sosial, perilaku yang membantu atau bermanfaat bagi masyarakat.

Menurut Kathleen Stassen Berger, sikap anti sosial adalah sikap dan perilaku yang tidak mempertimbangkan penilaian dan keberadaan orang lain ataupun masyarakat secara umum disekitarnya. Sikap dan tindakan anti sosial terkadang mengakibatkan kerugian bagi masyarakat luas karena si pelaku pada dasarnya tidak menyukai keteraturan sosial seperti yang diharapkan oleh sebagian besar anggota masyarakat.

Perilaku anti sosial bisa dilakukan oleh siapa saja tanpa ada batasan usia, namun karena "penyimpangan" ini dikategorikan sebagai "penyimpangan" ringan dari tatanan sosial yang umum diterima bersama, secara umum perilaku anti sosial identik dengan anak-anak muda usia sekolah.

Oleh karena perilaku anti sosial identik dengan anak-anak usia sekolah, lembaga-lembaga pendidikan memiliki peran yang tidak kecil untuk memberikan sumbangan agar perilaku ini tidak membesar sehingga merongrong bangunan sosial yang telah ada.

Contoh paling kasatmata untuk ini adalah penggunaan knalpot racing dan menjamurnya peminta amal yang semakin hari kian mengganggu kehidupan sosial kita. Kedua kasus ini terjadi di jalan raya yang mengganggu kepentingan umum. Oleh karena lemahnya penegakan hukum dan kontrol sosial, kedua kasus tersebut telah dianggap sebagai perilaku lazim yang normal oleh masyarakat umum. Tentu ini kabar tidak baik yang harus diperbaiki oleh lembaga-lembaga sosial dan negara.

Perilaku anti sosial dewasa ini telah banyak terjadi dimana-mana. Menurut Rutter, Giller, & Hagel (1998: 28)

3. METODE PENELITIAN

Dalam metode perancangan ini data yang dibutuhkan meliputi data verbal dan data visual. Data verbal diperoleh dari hasil media massa dari situs berita di internet, atau media lainnya yang memuat tentang apa yang akan dibahas dalam perancangan ini. Dan data yang berupa visual yang diperoleh dari hasil dokumentasi yang berupa foto, video, maupun gambar yang terkait dengan obyek dari perancangan ini.

Metode Pengumpulan data berasal dari Studi pustaka baik itu buku, dokumen, ataupun referensi dari internet. Dokumentasi pendukung berupa video, foto dan gambar yang berkaitan dengan perancangan.

Dalam proses produksi film pendek ini, dibutuhkan beberapa alat dan bahan seperti, kertas, pensil, penghapus, scanner, laptop, kamera, perangkat lunak Adobe Photoshop CC 2018 (untuk proses cover CD/DVD dll), Adobe Premiere Pro CC 2018 (untuk proses editing dan compositing), Fruity Loop (untuk membuat Backsound dan Soundtrack Film) dan hp untuk perekam suara dialog.

Metode yang digunakan dalam analisis data menggunakan penjelasan berdasarkan unsur elemen Desain Komunikasi Visual dan Cinematografinya. Melalui penjelasan tersebut dapat diketahui apakah semua kebutuhan dan sesuai dengan prinsip Desain dan Film sehingga Film Pendek tersebut dapat layak untuk dibuat.

4. DATA, DISKUSI & HASIL TEMUAN

Analisis konsep terhadap perancangan ini penulis menemukan permasalahan yang ada pada saat ini. Dimana banyaknya efek buruk dari pengaruh penggunaan bermain game terutama di Smartphone. Dengan kepraktisan smartphone itu membuat pemain game jadi semakin mudah bermain dimana pun. Sehingga efeknya yang terlihat kurangnya interaksi sosial. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis mencari referensi film pendek yang mengangkat permasalahan anti sosial akibat pengaruh game di smartphone tersebut. Dan penulis tidak menemukan media dalam bentuk film pendek pada permasalahan tersebut. Maka dengan itu penulis mencoba untuk menciptakan karya film pendek yang berkaitan dengan permasalahan anti sosial akibat pengaruh penggunaan game smartphone yang berlebihan.

Pembahasan Karya Tugas Akhir

Hasil perancangan menghasilkan produk media publikasi berupa Film Pendek yang muncul di social media seperti IGTV dan Youtube. Langkah-langkah perancangan ini melalui lima tahapan yaitu pengumpulan informasi dalam bentuk ide, perancangan pada pra produksi, Pengambilan gambar produksi film pendek, Proses editing pada Pasca produksi dan distribusi hasil karya film pendek.

Tahap pengumpulan informasi meliputi studi pustaka dan studi lapangan. Dari studi pustaka berupa pengumpulan teori yang menunjang permasalahan kehidupan anti sosial akibat pengaruh penggunaan game smartphone berlebihan. Hasil pengumpulan informasi melalui studi pustaka diperoleh informasi mengenai Antis sosial, Pengaruh penggunaan game secara berlebihan, dan informasi tentang sinematografi beserta tekniknyanya. Sedangkan pengumpulan data melalui studi lapangan yang berupa observasi, diketahui dari media massa, cetak, dan website. Untuk memberikan sebuah edukasi terhadap remaja yang anti sosial karena pengaruh penggunaan Game Smartphone ini perlu adanya sebuah media audio visual yang efektif. Dimana dapat menarik perhatian masyarakat. Dengan jalan cerita yang ringan dan singkat mampu memberikan informasi yang padat dan mudah diterima.

Setelah tahap pengumpulan informasi selesai, selanjutnya dilakukan tahap perencanaan perancangan dimana pada tahap ini telah ditentukan tema/materi dan gambaran umum, yakni dengan membuat sinopsis dan storyboard. Selanjutnya tahap produksi terdiri dari

pengambilan gambar yang sesuai dengan latar tempat dan penokohnya. Setelah tahap produksi selesai, maka diperoleh gambaran produksi yang masih mentah dan belum terkelola sesuai dengan susunan jalan cerita, maka setelahnya diperlukan tahapan pasca produksi yang terdiri dari editing video dan sound editing sehingga diperoleh hasil rendering video yang akan dijadikan film pendek.

Setelah semua tahapan produksi pembuatan film pendek dilewati maka selanjutnya proses distribusi. Dimana hasil akhirnya siap di share dan ditempatkan di berbagai platform media sosial agar mudah diakses oleh semua orang.

5. KESIMPULAN

Tujuan Teknologi berkembang semakin maju. Pengguna teknologi yaitu smartphone semakin banyak. Dengan banyaknya pengguna smartphone tentunya menjadi target pasar dalam berkembangnya teknologi smartphone semakin canggih. Dengan kecanggihan tersebut menjadi dan pengguna smartphone yang semakin banyak pula maka kehadiran game smartphone yang berawal dari Komputer dan konsol beralih ke smartphone. Kepraktisan itu membuat pemain game semakin leluasa untuk bermain dimanapun dan kapanpun.

Nilai kepraktisan tersebut sehingga menciptakan efek buruk bagi penggunanya. Antara lain adalah kurangnya bersosialisasi terhadap lingkungan sekeliling atau dinamakan sifat anti sosial.

Adanya pengaruh secara massive dikalangan masyarakat perlu adanya usaha untuk memberikan edukasi. Salah satunya dengan media audio visual yaitu sebuah karya film pendek. Sebelum proses pembuatan film pendek, maka perlu mengetahui prinsip-prinsip sebuah film, teknik pembuatan film, dan tahapan-tahapan dalam proses produksi film pendek.

Film pendek ini telah selesai dilakukan dengan melewati beberapa tahapan-tahapan. Dimulai dengan pencarian ide, mencari referensi, menentukan konsep, memiliki gagasan yang ingin disampaikan, lalu tahapan Pra produksi yang meliputi pembuatan skenario, treatment storyboard, pencarian talent, membentuk tim produksi, dan menentukan lokasi pengambilan gambar. Setelahnya melalui proses produksi yang dimulai dari memperoleh gambar dan suara untuk kebutuhan dalam film pendek. Selanjutnya Pasca produksi yang meliputi editing, texting hingga rendering menggunakan aplikasi Adobe Premiere dan Adobe Audition yang mengubah

video mentah menjadi sebuah video film pendek. Dan tahapan akhir yaitu distribusi, dimana hasil video film pendek di upload di website / sosial media berbasis video seperti youtube dan IGTV .

Pada analisisnya menggunakan Analisa berdasarkan teori teknik sinematografi untuk mengetahui apakah film pendek sesuai dengan tekniknya sehingga makna dan arti dari adegan yang ada dalam film pendek tersebut benar-benar kuat dan pesan yang ingin disampaikan mudah diterima oleh masyarakat yang menonton film pendek tersebut. Selain analisa terhadap karya, penulis melakukan analisa pada konsep yang dapat disampaikan melalui Film pendek. Perancangan tersebut diharapkan dapat memberikan pemahaman akan perlunya interaksi sosial dengan sekeliling.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Soekanto, Soerjono. Sosiologi Suatu Pengantar . Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002
- [2] Irwanto, Budi. Film ,Ideologi ,dan Militer ; Hegemoni Militer dalam Sinema Indonesia. Yogyakarta: Media Pressindo, 1999
- [3] Sumarno. Dasar-Dasar Apresiasi Film, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 1996
- [4] Samedhi, Bambang. Sinematografi-Videografi Suatu Pengantar, Bogor : Ghalia Indonesia, 2001
- [5] Nugroho, Garin & Dyna Herlina. Krisis dan Paradoks Film Indonesia, Jakarta: Kompas, 2015
- [6] Kukla, Andre. Konstruktivisme Sosial dan Filsafat Ilmu, Yogyakarta : Jendela, 2003
- [7] Brown, Blair. Cinematography Theory, And Practice, Oxford : Focal Press, 2002
- [8] Widagdo, M B Ayu dan Winastwan Gora S, Bikin Sendiri Film Kamu, Yogyakarta : PD Anindya, 2004
- [9] Sidiq, Muhammad Nur, Angle Kamera, Yogyakarta : Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga, 2013
- [10] Fredy Yusanto, Sudut Pengambilan Gambar, Jakarta : Mutiara Ilmu, 1998