

PERANCANGAN FILM PENDEK DAMPAK NEGATIF GAME TERHADAP KEPERIBADIAN REMAJA MELALUI PENDEKATAN BUDAYA

Tengku Fajrin Faturohman
Rifky Nugraha

Universitas Nusa Putra Program Studi DKV, Universitas Nusa Putra
tengku.fajrin_dkv20@nusaputra.ac.id

Abstrak

Sejarah panjang perkembangan game menjadi digital game saat ini ikut membawa perkembangan di berbagai lini kehidupan manusia. Jika dahulu game hanya dikenal sebagai media hiburan dalam waktu luang, kini digital game telah menjadi sebuah kebutuhan utama masyarakat dalam keseharian. Di berbagai aktivitasnya, digital game selalu mewarnai kehidupan sosial dan budaya masyarakat, khususnya para remaja. Sebagai dampaknya muncul wacana negatif sebagai budaya baru yang merusak seperti membuat kecanduan, memberi efek emosi yang negatif kepada pemain, dan sebagainya. 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 dampak negatif game terhadap kepribadian remaja melalui pendekatan budaya 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, kepribadian remaja, Budaya, Film Pendek

ABSTRACT

The long history of the evolution of games into digital games nowadays has brought development in various lines of human life. If games used to be known only as entertainment media in leisure time, now digital games have become a primary need of society in everyday life. In its various activities, digital games have always colored the social and cultural lives of communities, especially adolescents. As a result, negative discourse emerged as a new destructive culture like addiction, giving negative emotional effects to players, and so on. Knowing that there is a significant relationship between smartphone users and the level of smartphone gaming dependency and a significant link between the Smartphone gaming dependence level and the social interaction around them. Then in this final assignment we discuss the process of short film production the negative impact of games on adolescent personalities through a cultural approach used to make smartphone users aware that the most important interaction is around them rather than on a smartphone screen. In the media the film is presented with a story of the realities of today's social life and obtained expectations in the use of good and reasonable smartphones.

Keywords: games, teen personalities, culture, short films

PENDAHULUAN

Hidup manusia terus "berubah dan berkembang" sebagai hasil dari berbagai kemajuan teknologi digital. Dengan menggunakan teknologi digital, proses pengerjaan dapat dilakukan dengan lebih cepat

dan lebih efisien daripada kinerja manusia yang lelah. Sebagai contoh, daripada menggunakan pak pos untuk mengirim pesan, sekarang pesan akan dikirim dalam hitungan detik dengan hanya memencet tombol di ponsel anda. Kebiasaan masyarakat yang menginginkan sesuatu yang lebih mudah dan lebih cepat

menunjukkan perubahan juga. Selain itu, kemajuan teknologi tampaknya memaksa masyarakat untuk belajar dan menggunakan produk teknologi. Mereka yang tidak mengenal produk teknologi akan dianggap ketinggalan jaman dan tidak mampu mengikuti perkembangan budaya. Mereka yang tidak dapat menggunakan komputer, misalnya, akan diremehkan dan dianggap primitif. Jadi, secara tidak langsung, kemajuan teknologi telah memaksa masyarakat untuk beradaptasi dan berkembang untuk tetap hidup.

Namun, fenomena perubahan dan perkembangan yang paling terlihat saat ini adalah tingginya minat masyarakat pada digital *game*. Digital *game* sendiri didefinisikan sebagai permainan *game* yang dimainkan melalui media elektronik atau terkomputerisasi. Menurut Diyono (2014), sebelum dikenalnya *game* digital, orang belum mengenal istilah "video *game*" karena mereka belum mengenal konsol *game* seperti Atari, Nintendo, Super Nintendo (SNES), dan Sega, yang menawarkan *game* dua dimensi yang cukup sederhana. Pertama kali dikenal sebagai bentuk hiburan yang menguntungkan, video *game*. Komputer sebagai konsol *game* menandai evolusi digital *game*. Ketika Steve Russell membuat SpaceWar!, permainan pertama yang dirancang untuk dimainkan melalui komputer, tahun 1962, *game* ini mengalami transformasi digital. ADVENT, yang dibuat pada tahun 1967, adalah penerusnya. Dengan meningkatnya popularitas *game*, banyak perusahaan elektronik berusaha menciptakan hal baru. Salah satunya adalah dengan membuat *game* untuk konsol mini yang memiliki kontrol tangan, mirip dengan Game Boy yang dirilis Nintendo pada awal tahun 1990. *Game* kemudian berkembang hingga saat ini, ketika *game* dimasukkan ke perangkat mobile seperti *handphone* dan PDA (Personal Digital Assistant), yang kemudian disebut sebagai mobile *game*. Dunia digital *game* mengalami perkembangan baru sebagai hasil dari kemajuan teknologi jaringan. Berawal dari metode networking komputer yang ditemukan militer Amerika pada tahun 1970-an, perusahaan pengembang *game* kemudian menggunakannya untuk membuat *game online*. Pada awalnya, *game online* menggunakan jaringan lokal area (LAN), tetapi seiring perkembangan teknologi, *game online* sekarang menggunakan jaringan yang lebih luas seperti www (World Wide Web) atau yang lebih

dikenal dengan *internet* yang bisa diakses dengan menggunakan nirkabel. Contoh *game online* adalah *mobile legends* dan *free fire*.

No	Nama	Nilai / Persen Responden
1	< 1 jam	7,26
2	1-2 jam	11,1
3	2-3 jam	11,94
4	3-4 jam	27,46
5	> 4 jam	42,23

Rata-rata Waktu yang Dihabiskan Konsumen untuk Bermain Game Online dalam Sehari (2023)

Dari kelompok konsumen *game online* tersebut, mayoritasnya atau 42,23% menghabiskan waktu bermain lebih dari 4 jam per hari. Kemudian yang main *game online* dengan durasi 3-4 jam sehari ada 27,46%, yang main 2-3 jam sehari ada 11,94%, dan yang bermain 1-2 jam sehari ada 11,10%. Adapun konsumen yang bermain *game* kurang dari 1 jam sehari hanya 7,26%, paling sedikit dibanding kelompok lainnya. APJII juga menemukan, sebanyak 89,64% dari total konsumen *game online* tidak pernah mengikuti turnamen, sedangkanyang pernah hanya 10,36%. Hal itu menunjukkan bahwa kebanyakan konsumen menjadikan *game online* hanya sebagai hobi atau pengisi waktu luang. Survei APJII melibatkan 8.510 responden yang tersebar di seluruh Indonesia.

Adapun rentang usia masyarakat Indonesia yang kecanduan *game online* antara lain, anak-anak usia nol hingga 18 tahun sebesar 46,2%. Sementara, anak muda usia 18-25 tahun sebesar 38,5%, dan di atas 25 tahun sebesar 15,3% menurut data BPS pada 2023. Dengan fakta ini, diketahui anak-anak dan remaja memang mendominasi dengan bahaya kecanduan bisa mengganggu mentalnya, penurunan kesehatan fisik, pemborosan waktu dan berpengaruh pada prestasi di sekolah. Dampak lainnya termasuk konflik dalam hubungan dan kehilangan identitas, perilaku agresif dan anti-sosial, dan lainnya. Untuk itu, anak perlu dikenalkan penggunaan *game online* yang bijak dengan pemilihan waktu, *game* yang sesuai usia, durasi waktunya, serta tetap harus menjaga kesehatan fisiknya.

Menurut survei oleh Wearesocial dan Hootsuite (2020) diketahui bahwa sekitar 59 persen pengguna internet di Indonesia menggunakan aplikasi *game*

online setiap bulannya. Hasil studi oleh Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA) (dalam Maulida, 2018) juga mencatat jumlah gamers (pemain game online) di Indonesia mencapai 60 juta. Jumlah ini diperkirakan akan terus meningkat menjadi 100 juta pada 2020 (Maulida, 2018) sehingga menjadikan Indonesia sebagai negara dengan gamers terbanyak se-Asia Tenggara dan keenam se-Asia (Sulistya, 2020). Berdasarkan data tersebut dapat terlihat bahwa jumlah pemain game online di Indonesia terbilang banyak

Sejarah panjang *game* ini ternyata juga mengubah kehidupan manusia. Jika video *game* dahulu menjadi media hiburan komersil yang menawarkan peluang bisnis bagi pengembang, kini digital *game* seolah-olah menjadi kebutuhan utama bagi masyarakat untuk menikmati kesenangan dan menghabiskan waktu luangnya. Masyarakat rela menghabiskan uang dan waktu untuk berlama-lama bermain *game* di komputer atau untuk membeli aplikasi permainan di *smartphone* mereka, meskipun *game* mobile sangat portabel. Mereka bermain *game* setiap saat mereka luang. Misalnya, saat menunggu antrian di kantor, *Game* telah berkembang menjadi media hiburan utama yang dapat diakses dengan mudah.

Ada banyak diskusi tentang konsekuensi dari pengembangan *game* digital, yang sebagian besar menekankan efek negatif permainan ini pada bidang sosial pemainnya. 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." Mereka melihat permainan elektronik ini sebagai penghalang bagi pemainnya untuk berhubungan dengan masyarakat. memberi dampak negatif pada psikologis pemain seperti sifat agresif, pemaarah, dan menutup diri. Namun, apakah percakapan ini benar sepenuhnya, masyarakat benar-benar menyukai permainan digital. Dengan berkembangnya digital *game*, masyarakat telah menghadapi pertentangan budaya yang ada di masyarakat dengan budaya modern yang dibawa oleh permainan digital ini.

Dampak *Game Online* pada remaja

Ghuman & Griffiths (2012) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain (Baggio *et al.*, 2016). Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait *game online* (King & Delfabbro, 2018). Remaja yang kecanduan *game online* semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain. Akibatnya, remaja mengabaikan dunia nyata dan peran di dalamnya.

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan (King & Delfabbro, 2018; (King & Delfabbro, 2018; Sandy & Hidayat, 2019).

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 menaikan 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 ditidurkan akan terasa berat serta mengeluarkan mata setiap dipejamkan. (Sumberr artikel : *Facebook.com/ AaDeden Kusumah*).

Disinilah munculnya pertanyaan, apakah yang sebenarnya membuat digital *game* sangat *addict* (membuat kecanduan) bagi masyarakat khususnya remaja?. Adakah nilai-nilai sosial budaya yang berperan dalam pembentukan sifat kecanduan tersebut sehingga menjadikan *game* sebagai salah satu bentuk kebutuhan baru?. Kemudian bagaimanakah dampak sosial yang timbul akibat berkembangnya kebutuhan masyarakat akan digital *game*?

Dengan demikian, penulis membuat karya dari kehidupan remaja modern yang cenderung anti sosial. Efek yang ditimbulkan oleh penggunaan *game smartphone* yang berlebihan. Upaya ini dilakukan untuk memberikan wawasan kepada masyarakat khususnya para remaja. menggunakan media film pendek yang memiliki keunggulan yang cepat dipahami penonton Panca Javandalasta (2011:2). Pasalnya, karya ini akan menampilkan cerita yang tidak bertele-tele atau langsung pada inti. Dengan begitu, pesan dan tujuan yang ingin disampaikan bisa lebih mudah diterima oleh banyak orang. Film pendek adalah film yang dikemas dengan cerita singkat yang mempunyai durasi kurang dari 60 menit dengan keterbatasan konsep visualisasi, dana, karakterisasi dan dialog (Dancyger & Cooper, 2005, 5).

TINJAUAN PUSTAKA

Film Effendi (1986:239) mengartikan film adalah alat yang dapat mengekspresikan sebuah karya seni dan budaya. Film juga berfungsi sebagai komunikasi massa gabungan dengan bantuan teknologi seperti kamera dan perekaman suara. Susanto, Astrid S (1982) juga mengartikan film adalah dimana pengambilan gambar secara *continuous* sehingga menciptakan sebuah gerakan, dan gerakan itulah yang merupakan unsur pemberi hidup kepada suatu gambar. Kemudian, menurut Shadrina, Belasunda, dan Hendiawan (2017:720), Film juga memiliki unsur naratif sebagai perlakuan dalam cerita di film tersebut untuk menjelaskan alur di dalamnya.

Film Pendek Javandalasta (2011) mengatakan film pendek merupakan sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Film ini ibarat cerita pendek yang divisualkan dengan gambar bergerak yaitu dengan media film. Seiring bergantinya zaman, di belahan dunia sendiri penggunaan film pendek sangat berguna bagi produser untuk dijadikan sebagai percobaan sebelum memasuki tahapan berikutnya yaitu memproduksi film panjang. Karya film pendek juga dapat dinikmati dan dilihat dari hasil para pelajar, mahasiswa atau orang yang menyukai film dan ingin berlatih membuat film yang baik agar. (Effendy, 2009:3)

Direct of Photography (Penata Kamera) Perancang bertugas sebagai Director of Photography (Penata Kamera) yaitu untuk menciptakan suasana visual film dicapai dengan penggunaan kontrol cahaya. Dalam hal ini, seorang penata kamera akan menafsirkan visual yang terdapat dalam sebuah naskah serta menilai material yang terkandung di dalamnya agar dapat memahami bagaimana audiens melihat pesan dari naskah tersebut (Paul Wheeler, 2005:3). Selain itu, menurut Febriansyah, dan Warsana (2018:1040) seorang penata kamera berkewajiban dalam menjaga kualitas fotografi yang dimana didukung dengan pengetahuan yang ada seperti pencahayaan yang diterapkan, lensa yang digunakan, serta konsep yang sudah dirancang pada saat berkoordinasi dengan sutradara. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa Director of Photography bertanggungjawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik dari

sebuah film agar konsep film dapat terwujud dengan baik. (Agni, 2008:75).

Unsur sinematografi biasanya digunakan dalam istilah fotografi yaitu sebagai penentu perancangan menggunakan sejumlah objek yang terkandung di dalamnya dan merupakan teknik dalam membuat kesan tertentu di dalam frame-nya. Tidak hanya itu, sinematografi juga menjadi sebuah fungsi dari hubungan antara lensa kamera dan sumber cahaya, panjang fokus lensa, posisi kamera dan kapasitas untuk gerak. Di suatu produksi film, penata kamera memiliki teknik penggunaan kamera yang terdiri dari unsur di dalam sinematografi. Dalam penelitian film pendek yang dilakukan, peneliti menitikberatkan unsur sinematografi, yaitu *camera movement* (pergerakan kamera), *camera angle* (sudut kamera), *composition* (komposisi), dan *camera distance* (jarak kamera). Hal tersebut dilakukan perancang agar mendapatkan alur cerita yang sesuai dan menarik.

Berikut unsur-unsur sinematografi:

a. *Camera Movement* (Pergerakan Kamera) Di dalam produksi film, kamera dapat bergerak dengan secara bebas namun ketentuan ini juga berlandaskan alasannya. Fungsi dalam pergerakan kamera umumnya berguna untuk mengikuti pergerakan dari karakter atau objek yang ditargetkan. Pergerakan kamera secara teknis variasinya tidak terhitung, namun secara umum dapat dikelompokkan menjadi lima jenis, yaitu pan, tilt, roll, tracking dan crane shot (Pratista, 2017:152). Dalam menciptakan gambar-gambar yang dinamis dan dramatis, kita perlu mengenal macam-macam gerakan kamera yaitu istilah untuk menyebut arah gerak kamera yang dimaksudkan. (Pergerakan Kamera dalam buku Askurifal Baskin (2009)).

b. *Camera Angle* (Sudut Kamera) *Camera angle* merupakan sudut pandang di dalam kamera untuk mengatur ketinggian terhadap objek yang berada di dalam frame. Umumnya, sudut kamera terdapat tiga jenis, yaitu *high-angle*, *straight-on angle*, dan *low-angle*. Ketiga sudut tersebut juga dapat menciptakan efek tertentu sehingga dapat dimanfaatkan *sineas* sesuai konteks naratifnya (Pratista, 2017:149). Film juga dapat ditemukan berbagai shot yang berbeda karena setiap shot tersebut memiliki definisinya masing – masing sehingga akan membuat visualnya menjadi lebih teratur dan tidak membuat audiens bingung (Brian, 1987: 4).

c. *Composition* (Komposisi) Dalam komposisi, komponen terpentingnya adalah objek dimana saat menentukan posisi penempatannya berkesinambungan antara konsep dan visual yang di terapkan sehingga dapat menimbulkan kesan estetis. Objek yang berada di tempat lain di sekitar objek utama juga dapat memengaruhi komposisi dan bergantung dari posisi dan pergerakan objek lain. Pengaturan posisi objek dalam komposisi shot secara menyeluruh bisa pula digunakan *sineas* untuk mendapatkan motif-motif tertentu. Dalam penerapannya, shot diperlukan berbagai variasi untuk dijadikan komposisi yang baik sehingga perlu diperhatikan kesimetrisan dan kedinamisannya (Pratista, 2017:160). komposisi menempatkan berbagai elemen visual ke dalam sebuah karya seni sebagai pembeda dari subyek. Namun, komposisi juga memiliki berbagai istilah karena komposisi biasanya ditentukan dari perihal penggunaan shot yang bergantung terhadap konsep yang ditentukan serta memiliki aturan yang berbeda dari setiap konsepnya (Ambar, 2018).

d. *Camera Distance* (Jarak Kamera) Dalam frame, jarak meliputi dimensi antara kamera dengan objek. Di dalam cerita film, objek umumnya adalah seorang atau lebih dari satu. Oleh karena itu, pada saat teknisnya, jarak diukur menggunakan skala dengan ukuran menyesuaikan manusia. Namun, proporsi manusia sangat relative untuk menjadi tolak ukur jarak di dalam sebuah frame (Prasista, 2017:146). Sedangkan menurut Fachruddin (2012) menyatakan “ Dalam pengambilan gambar terdapat aspek yang mempengaruhi kesempurnaan shot yaitu tipe shot ”. Dalam hal ini, setiap shot memiliki kombinasi yang baik sehingga mendapatkan rangkaian gambar yang menarik dan komunikatif.

e. *Camera Lighting* (Pencahaya-an Kamera) Pencahaya-an dalam film memiliki peran yang penting dalam pengambilan gambar. Pengaruh dari pencahayaan dalam film dapat menimbulkan efek positif atau negatif dalam adegan tersebut (Bambang Semhedi, 2011:69). Cahaya untuk menangkap objek dalam kamera merupakan peran yang penting dalam film karena dapat membangun suasana dan menambah kuatnya suatu adegan dalam film sehingga dapat menarik ketertarikan seseorang atau audience serta emosi yang terkandung di dalamnya dapat dipahami dengan baik dari apa

yang disajikan dalam film tersebut. (Paul Wheeler 2005:31).

Selain unsur sinematografi film pendek juga memerlukan sebuah naskah, peneliti membuat naskah sesuai dengan pendekatan budaya, memiliki latar, dan penokohan yang dekat dengan budaya sunda, naskah yang dibuat akan diuraikan sebagai berikut :

Scene 1. pesawahan (sore hari)

Pengambialan gambar *medum shot*

Sound effect : bunyi ayam berkokok & kicau burung

Scene 2. asep tidur (pagi)

Pengambialan gambar *medum shot & medium long shot*

Sound effect : ayam berkokok

Scene 3. Ibu asep di dapur (pagi)

Pengambialan gambar *medum shot*

Sound effect : -

Ema : kamana ceunah si asep teu hudang-hudang.

Scene 4. Ibu asep masuk ke kamar asep (pagi)

Pengambialan gambar *medum shot & medium close up*

Sound effect : -

Ema : asep hudang, meni bangkawarah ka kolot teh “ marah & marah”

Asep : ringrang atuh mi, masih keneh tunuh “kesal”.

Ema : hudan “ kesal”

Asep : huuh ieu hudang mi , yeri atuh biasa w “kesal”.

Ema : awas sih mun te hudang-hudang “marah”.

Asep : aduhh tunuh keneh

Scene 5. Asep keluar kamar mandi (pagi)

Pengambialan gambar *medum close up & medium close up*

Sound effect : -

Scene 6. Bapak asep di depan rumah (pagi)

Pengambialan gambar *medum shot & clse up*

Sound effect : -

Bapak : kamana wayah kieu budak teh, sare keneh sugan budak teh...euh amit-amit “kesal”.

Bapak : seppp...seppp

Asep : euyy, naon pa.

Bapa : Ehh bebel siah wayah kieu karak hudang... beres nanaona

Asep : soal na bieu masih ngatuk..peuting gadang.

Bapak : gadang-gadang ... bujangan wayah kieu karak hudang, ges jam baraha ieu ehhhh “kesal”

Asep : eh huuh pa menta duit

Bapak : duit ker naon seteh... isuk-isuk menta duit.

Asep :pan pas sapeuting aya iklan naon ngarana na teh...pokona gede, ngarana na teh rumah makan...dina eta taeh aya ngarana bugerr

Bapak : ari maneh ngomongkan naon, kadaharan naon...bpak te ngalarti “bingung”.

Bapak : berger-berger siah...yeuh ranginang “kesal”.

Asep : ranginang-ringinang ehhhh...burger donggg.. 2019 pak, sing era tenyo tuh di kota

Bapak : yeuh duit ayeuna mah, pang beliken kopi.. tahpulangan gae ker maneh kabeh.

Asep : moal mahi pa ieu mah ker jajan mah,

pulangan na kur barah, kur limaratus rebu.

Bapak : kumha maneh bel, buru beliken kopi.

Asep : hindit heula huh ka warung, tunguan kedeng.

Scene 7. Pemandanagan sawah (siang)

Pengambialan gambar *long shot*

Sound effect : seruling & kicau burung.

Scene 8. lapangan (siang)

Pengambialan gambar *close up, medium long shot & bing close up*

Sound effect : -

Siti : ari maneh arek milih bintang atau bulan.

Tengek : euhh euhhh euhh “bingung”

Siti : buru atuhih

Tengek : urang mah bulan w

Siti : kabelah urang ih, kabelah urang.

Iwan : tuh barudak ges nungguan

Asep : tuh nya ker maraen... tuh tenyo barudak

ges nungguan. “teman ikut nembal”

Asep : miluan atuh euy, bte yeuh di imah urang sorangan wae galau gabut. Komo budak ieu ma tuh.

Tengek : karunya seteh ajakan “tembara teman”.

Memet : terus arek maen naon deui atuh.

Asep : maen bebentengan.

Siti : ihhh emung mening maen saya orang kaya ning.

Asep : oghh huuh.

Siti : ohh huuh

Iwan : oh huuh urang hayang orang kaya

Asep : ohh huuh eta.

Neul 1 : huuh maneh jadi balangsak na

Asep : huuhmaneh balangsak na.

Iwan : piraku kieu balangsak

Siti : enges kitu lucu

Tengek : lain kitu lain, buruan ngabaris

Meti : maneh orang kaya na nya, urang orang miskin na na.

Meti : saya orang kaya, saya orang kaya

Semuanya : saya orang miskin, saya orang miskin.

Meti : saya minta anak

Semuannya : namanya siapa ?

Meti : urang milih saha

Semuanya : hayoh atuh saha.

Meti : si miul ah

Utep : gesan ges ah, maen kieu mah bagean orang miskin w jeng orang miskin.

Asep : huuh da urang mah gabut. da hayang sare.

Utep : ges w atuh ayeuna mah orang maen unur-unur.

Nuel 1 : mana atuh

Asep : hayu atuh..

Meti : maraneh mah kitu ihhh..

Scene 9. Belakang rumah (siang)

Pengambialan gambar *medum shot*

Sound effect : -

Utep: tah di dieu tuh loba unur-unur...eta tuh..tuh sok gera tiupan gera

Asep : urang te boga sedotana kumaha tuh ?

Utep: tuh tuh tuh menang, tuh tah dua mayan.

Aasep :nyobaan atuh

Utep: tong atuhh, meli atuh sedotan na

Asep : ges tuh urang arek ka warung heula meli sedotanna heula saklian jajan es.

Ifan : hayu jeng urang, urang g te boga “saut ilfan”

Asep : tungguan heula huuh kedeng

Scene 10. Jalan (siang)

Pengambialan gambar *medum close up*

Sound effect : -

Asep : urang mah arek meuli es heula ka warung pan tadi euweh sedotan na

Ifan : urang moal jadi ah arek balik w ka imah.

Asep : naha balik

Ifan : huuh pan cape

Asep : huuh atuh urang arek ka bi eci heula.

Scene 11. Orang dewasa nonkrong (siang)

Pengambialan gambar *medum shot, big close up & long shot*

Sound effect : -

Asep : mang alus ningan eta ker naon ang/ alusss

Cato : apan sih loh

Fiq : kudet lu, liat tuh, cewe cantik nih.. jangan di geser-geser

Asep : barahanamng dua rebu ? jawab mahal,disini mah ga ada.

Nuel 2 : liat-liat

Asep : alus ning mang, urang kasep te mang ?

Nuel 2 : kasep

Asep : urang mah arek meli ah ka bapak urang... mang anu kitu ngarana naon mang ?

Cato : ini namanya hanphone bego

Asep : henpon

Fiq : henpon-henpon. Hanphone

Asep : urang mah arek meli, nanya tadi teh. oh hanpon sugan w di beuliken ku bapa urang, sugan w dibere

Scene 12. Ibu sedang menyapu di depan rumah (siang)

Pengambialan gambar *medum shot*

Sound effect : -

Asep : samlikum

Ema : waalikum salam

Asep ; ker naon

Ema : ker sasapu jang

Asep : ma hayang hanpon

Ema : hanpon ? nu kumha ?” bingung”

Asep : nu kumaha nya ? pokona hayang hanpon

Ema : huuh nu kumaha ?

Asep : pokona ema pang meliken asepanpon

Ema : pan ema mah te terang meren ?

Asep : ah pokona ema tanyaken

Ema : ahh ke ema beli ka pasar.

Asep : te hayang nyaho

Scene 13. Di kamar (siang)

Pengambialan gambar *medum shot*

Sound effect : -

Ema : sep gera hudang , gera dahar..si asepanpon te hudang-hudang.sep ieu hudang gera dahar , tuh na taeun meja.. buru gera hudang”kesal”

Scene 14. Di dapur (siang)

Pengambialan gambar *medum shot*

Sound effect : -

Asep : aaahaaaaaaah haaanpooon.. uuuuhhh hanpon.. ih ieu kumaha ngahurungkena ieu

Scene 15. Teras rumah (siang)

Pengambialan gambar *medum shot*

Sound effect : -

Utep: tuh si asepanpon.. seppp

Asep : euyy

Iwan: naon eta teh sep ?

Utep: naon nya ? alusmya

Asep : haaanpooon

Utep: hanpon teh naon sih ?

Asep : pasti moal kabaraleuli

Utep: ning kitu ning kotak kitu

Asep : jiga jojodog

Utep: naon sih ah teu ngalalarti

Iwan: hayu ges ah, hayu rang alulin
Asep : huuh karuno atuh.
Put : mening maen nu kieu

Scene 16. Di deapan teras rumah (siang)
Pengambialan gambar *medum shot*
Sound effect : -

Utep: tah
Iwan: tah
Utep: ih heunte tuh
Iwan: urang beunang yeuh
Utep: ahhhh
Iwan: bagean urang
Utep: huuh gae
Iwan: sep ning maneh mah nyoo nu kitu wae?
Ceunah rek ulin
Asep : huuh gae, rek ulin mah ulin.. asepe mah arek nyo'o nu kieu w arek nyo;o hanpon anyar.
Utep: naon sih nyonyo nu kitu wae / naon ieu teh naon.. ahhh ges bali ah te rame "kesal".
Iwan: naon gera
Utep: hayu ah balik ah
Asep : arek kamana, hayu ges maen deui
Put : ges tuh tungguan heula ngabenahan ieu
Utep: naon sih
Iwan: hanpon.hanpon kitu w lah.
Asep : arek kamarana eh ? hayu amen deui

Scene 17. Bangku depan rumah (siang)
Pengambialan gambar *big close up*
Sound effect : -
Asep ; kasep euy.." beberpa menit kemudian" ning parem, ieu kumaha ngahurungkena parem ...parem ning hanpon na..aaahh mening ulin jeng babaturan te rane " kesal "

Scene 18. belakang rumah (siang)
Pengambialan gambar *medum shot*
Sound effect : -
Asep : wan tep ker naraon ...ning kitu ka urang teh tep wannnn
Iwan :naon seteh sep.. urangv mah moal ulin deui jeng maneh deui.. hayuu ah
Asep : ning kitu
Utep : huuh ka ditu ulin jeng nu kotak-kotak teh noan teh? hanpon
Iwan : huuh urusken hanpon hanpon
Asep : ning kitu " nagis"

Scene 19. Lapangan (siang)
Pengambialan gambar *medum shot*
Sound effect : -
Put : asepe maneh ku naon leweh ?
Asep : hayang milu gabung , hayang ulin
Put : ulah ah, maneh mah ulin g nyo hp

Asep : meni ngomong kitu

Scene 20. pesawahan (sore)
Pengambialan gambar *log shot*
Sound effect : suara kicauan burung

Scene 21. lapangan (siang)
Pengambialan gambar *medum shot*
Sound effect : -
Utep : eta maneh muter na kamana ih
Iwan : ieu di puterken
Utep : hayo atuh ih burtuh tah cabut 1,2,3 weh menang ehheh menang
Utep : tah huuh wan, asa terame maen teh
Utep : huuh, ulin te jeng si asepe mah asa bingung ... tapi asa karunya si asepe teh, kitu-kitu g babaturan urang .. huuh ayeuna mh ges orang teangan si asepe. "bingung".
Utep : kamana ahhh, sangek ah gae maneh w males urang mah "kesal"
Iwan : tong kitu tep , kitu-kitu g babaturan urang ti leutik ..maneh daek tibang masah nu kitu.. si asepe ngaleungit te ulin deui jeng urang.. ges ayeuna mah orang ka si asepe samperken karunya .

Scene 22. bukit (sore)
Pengambialan gambar *medum shot & log shot*
Sound effect : -
Asep : aaaahhhhhh, naha sih tep wan.. abong-abong gagara aya hanpon maneh jadi ninggalkeun urang... naha maenh kitu ka urang naha emung ulin jeng urang... utep ..wawan. naha maneh teh kitu ka urang maneh teh sohib urang ti leutik ti budak ..gagara hanpon mareneh emung ulin jeng urang.
Iwan : sep hampura huuh urang ges nyarekan maneh kamari
Asep : huuh tuh wan te ku nanaon
Utep : sepp saengges maneh nyoyo hanpon ka babawa budak kota anu asup ka kampung urang ..jadi maneh poho kitu anu sok di ulinken teh ..jadi maneh teh asa-asa ngajauh kitu emung nyaho deui kitu kana ka ulinan kampung urang teh .
Asep : urang mah sanajan boga hanpon, boga motor, boga mobil jeng sagala rupa. urang mah moal poho ka maraneh tep wan..da urang gs ulin tibaheula ti leuleutik ..jadi moal w atuh urang kudu ngalupaken anu baheula di lakuken kos maraneh ayeuna..ayeuna maraneh ges perduli ka urang nuturken kadieu, urang mah ges senang.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan penulis adalah kualitatif. Moloeng, (2007: 6) menjelaskan, penelitian kualitatif adalah penelitian dengan tujuan untuk memahami fenomena mengenai apa yang dialami subyek penelitian secara menyeluruh dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata serta bahasa, pada konteks khusus yang dialami serta dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Proses ini diawali dengan penelitian untuk mempelajari berbagai faktor yang mempengaruhi fenomena *game online*.

Penulis menemukan masalah saat ini dengan menganalisis konsep perancangan ini. Ada banyak efek negatif dari bermain *game online* terutama di *smartphone*. Kemudahan *smartphone* membuat bermain *game online* lebih mudah di mana pun. Penulis mencoba membuat film pendek yang membahas masalah kepribadian anti sosial pada remaja yang disebabkan oleh penggunaan *game online* yang berlebihan.

Pembahasan Karya Tugas Akhir

Film Pendek, sebagai produk media publikasi, muncul di *platform YouTube* sebagai hasil dari perancangan. Langkah-langkah perancangan ini melalui lima tahapan: pengumpulan informasi dalam bentuk ide, perancangan sebelum produksi, pengambilan gambar produksi film pendek, editing pasca produksi, dan distribusi hasil.

Studi pustaka dan studi lapangan adalah dua tahap pengumpulan informasi. Studi pustaka mengumpulkan teori yang mendukung masalah. kehidupan yang tidak sosial karena penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Hasil studi pustaka memberikan informasi tentang kepribadian anti sosial, efek penggunaan *game* berlebihan, dan sinematografi dan tekniknya. Selain itu, pengumpulan data melalui studi lapangan yang melibatkan observasi telah dikenal secara luas melalui media massa, dan website. Untuk mengedukasi remaja yang anti sosial karena pengaruh permainan *smartphone* ini, diperlukan media audio visual yang baik. Tempat yang mungkin menarik perhatian masyarakat. Mampu memberikan informasi yang padat dan mudah dipahami dengan jalan cerita yang singkat dan sederhana.

Setelah proses pengumpulan informasi selesai, tahap perencanaan perancangan dimulai. Pada tahap ini, tema, materi, dan gambaran umum telah ditentukan, termasuk pembuatan sinopsis dan naskah. Setelah tahap produksi selesai, gambaran produksi yang belum diatur sesuai dengan alur cerita dibutuhkan untuk tahap pasca produksi, yang mencakup editing video dan editing suara. Tahap ini menghasilkan rendering video yang akan digunakan untuk membuat film pendek. Setelah proses pasca produksi film pendek selesai, proses distribusi dimulai. Tempat hasil akhirnya siap didistribusikan di *platform youtube* sehingga semua orang dapat melihatnya.

KESIMPULAN

Dari diskusi di atas, dapat disimpulkan bahwa digital game tidak lagi dianggap sebagai sebuah media hiburan semata karena termasuk elemen lain yang mempengaruhi kehidupan manusia, seperti teknologi, ilmu pengetahuan, bisnis, dan ekonomi. Secara keseluruhan, digital game adalah produk budaya manusia yang berasal dari interaksi sosial masyarakat, sehingga juga memiliki dampak pada perubahan budaya di masyarakat. Sekarang semua orang memiliki kemampuan untuk berinteraksi satu sama lain dalam dunia virtual game, terutama game online. Dalam game offline, mereka dapat berkumpul dengan orang lain dalam satu komunitas sosial penggemar game, dan dalam dunia virtual game online, akan terbentuk kelompok-kelompok kecil yang sama.

Nilai praktis ini berdampak negatif pada pengguna. Salah satunya dampak kepribadian anti sosial. Dibutuhkan upaya untuk memberikan edukasi karena pengaruh masyarakat yang besar. Salah satunya dengan media audio visual adalah film pendek. Sebelum memulai proses pembuatan film pendek, harus memahami prinsip-prinsip film, teknik pembuatan film, dan tahapan-tahap proses produksi.

Film pendek ini telah diselesaikan melalui beberapa langkah. Dimulai dengan mencari ide, mencari referensi, menentukan konsep, memiliki ide yang ingin disampaikan, lalu tahapan praproduksi, yang meliputi pembuatan skenario, naskah, pencarian talent, membentuk tim produksi, dan menentukan lokasi pengambilan gambar. Selanjutnya,

proses produksi, yang dimulai dengan mendapatkan gambar dan suara untuk film pendek. Pasca produksi: Editing, texting, dan rendering menggunakan *kinemaster & capcut*.

Video mentah diubah menjadi video film pendek dan kemudian didistribusikan. Pada tahap distribusi, hasil video film pendek diupload di *platform YouTube*. Untuk menganalisis film pendek, menggunakan analisis yang didasarkan pada teori teknik sinematografi untuk mengetahui apakah film pendek tersebut sesuai dengan tekniknya sehingga makna dan arti dari adegan yang ada benar-benar kuat dan pesan yang ingin disampaikan mudah diterima oleh masyarakat yang menontonnya. Selain menganalisis karya, penulis juga menganalisis ide yang dapat disampaikan dalam film pendek. Diharapkan dapat memberikan pemahaman akan perlunya interaksi sosial.

REFERENSI

- a. Affandi, M. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 9 Samarinda. *Jurnal. eJournal Ilmu Komunikasi*, 1 (4), hlm. 177-187.
- b. Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- c. Andrews, B. R. (1908). *Habit. American Journal of Psychology*. Jurnal: University of Illinois Press. 14(2), hlm. 121-149 Andriani, I. Dkk. (2011). Gambaran Kecenderungan Agresivitas Dalam Pemilihan Game Online Pada Anak. *Jurnal: Universitas Gunadarma*, 1 (4), hlm.70-76.
- d. Angela. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *Jurnal: eJurnal Ilmu Komunikasi*, 1 (2), hlm. 534. Anggraini, D. R. Dan Wahyuningsih, H. (2007). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kompetensi Sosial. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- e. Anjasari, Eka Arista Srinadi, I. G. A. M., & Nilakusumawati, D. P. E. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177. <https://doi.org/10.24843/mtk.2020.v09.i03.p296>
- f. Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jutim*, 1(1), 2016.
- g. Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. (2016). hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap identitas diri remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50–56.
- h. Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. (2016). hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap identitas diri remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50–56.
- i. Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement & Emergence Journal*, 1, 42–47.
- j. Ramadhani, A. (2013). Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresifitas Remaja Awal. *Jurnal: eJurnal Ilmu Komunikasi*, 1 (1), hlm. 20.
- k. Sumarno. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 1996

