

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, kita hidup di era digital yang ditandai oleh kemajuan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ini membawa banyak kemudahan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam bidang Pendidikan, hiburan, dan akses informasi yang semakin terbuka melalui internet. Salah satu wujud nyata dari perkembangan tersebut adalah meningkatnya popularitas industri *game*, terutama *game online*. *Game* jenis ini tidak lagi membutuhkan interaksi fisik antar pemain, karena semuanya bisa dilakukan secara virtual, cukup dengan koneksi internet.

Fenomena ini menjadi perhatian khusus karena *game online* telah menjadi bagian dari gaya hidup Sebagian besar remaja. *Game online* dirancang untuk memberikan kesenangan dan tantangan, serta memberikan penghargaan instan yang secara psikologis mampu meningkatkan rasa puas dan pencapaian secara cepat. Hal ini membuat banyak remaja terjebak dalam pola bermain yang intens dan tidak terkendali. Akibatnya, muncul risiko kecanduan *game* yang cukup serius, di mana para remaja mulai mengabaikan tanggung jawab mereka di dunia nyata seperti kewajiban belajar, aktivitas fisik, serta hubungan sosial dengan keluarga dan teman sebaya.

Berdasarkan data yang dikemukakan oleh Gurusinga (2021), sebanyak 77,5% remaja laki-laki dan 22,5% remaja perempuan usia 15–18 tahun mengalami kecanduan *game online*. Angka ini menunjukkan bahwa masalah ini sudah sangat meluas dan menyentuh hampir seluruh lapisan remaja di Indonesia. Lebih jauh lagi, WHO (2023) mengklasifikasikan kecanduan *game online* sebagai “*gaming disorder*,” yaitu suatu kondisi Ketika seseorang kesulitan mengontrol perilaku bermain *game*, hingga mengutamakan aktivitas tersebut dibandingkan dengan aktivitas kehidupan lainnya. Dalam jangka Panjang, kecanduan ini dapat menyebabkan gangguan mental, isolasi sosial, gangguan tidur, dan menurunnya prestasi akademik.

Berdasarkan DSM-V, tanda-tanda kecanduan ini di antaranya adalah obsesi terhadap *game*, menarik diri dari interaksi sosial, berkurangnya minat terhadap aktivitas lain, serta ketidakmampuan mengontrol durasi bermain. Secara biologis, perilaku ini juga dipengaruhi oleh pelepasan *dopamine*, zat Kimia dalam otak yang

memunculkan perasaan senang. Efek *dopamine* yang dipicu oleh *game* bahkan memiliki kemiripan dengan efek yang dirasakan oleh pecandu narkoba atau judi (ClevelandClinic, 2022). Oleh sebab itu, kecanduan *game* bukan sekadar kebiasaan buruk, tetapi merupakan gangguan serius yang memerlukan perhatian khusus.

Dalam menyikapi fenomena ini, penting adanya upaya edukatif yang mampu menyentuh sisi emosional dan kognitif remaja. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif adalah melalui media visual, seperti film pendek. Film memiliki kemampuan kuat untuk menyampaikan pesan secara naratif dan visual, serta mampu membangun empati dan kesadaran terhadap isu social yang diangkat. Dalam konteks ini, genre fiksi ilmiah (*sci-fi*) dipilih karena mampu menyajikan gambaran masa depan yang imajinatif namun tetap relevan dengan realitas masa kini. Pendekatan *sci-fi* juga memungkinkan penggambaran kondisi ekstrem dari kecanduan *game*, yang dilebih-lebihkan untuk memperkuat pesan moral dan peringatan terhadap dampak buruknya.

Peran penata kamera dalam perancangan film pendek ini menjadi sangat vital. Melalui penataan visual dan sinematografi yang kuat, penata kamera dapat mempertegas suasana, kondisi psikologis karakter, dan transisi dunia nyata ke dunia digital dalam alur cerita. Pemilihan sudut pengambilan gambar, komposisi *frame*, pencahayaan. Visualisasi yang dirancang tidak hanya berfungsi sebagai estetika, tetapi juga sebagai alat komunikasi untuk memperkuat makna dan pesan cerita.

Dengan pendekatan tersebut, film pendek bergenre *sci-fi* ini tidak hanya menjadi karya hiburan, melainkan juga sarana edukatif yang membangkitkan kesadaran masyarakat – khususnya remaja – akan bahaya kecanduan *game online*. Harapannya, karya ini mampu menjadi medium reflektif dan preventif yang menginspirasi audiens untuk lebih bijak dalam menggunakan teknologi dan memilih gaya hidup digital.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat ditemukan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Tingginya angka kecanduan *game online* terhadap remaja di Indonesia.
2. Kecanduan *game online* membuat seseorang meninggalkan dan

mengesampingkan tanggung jawab.

3. Kecanduan *game online* dapat merusak kesehatan mental seseorang.
4. Minimnya film di Indonesia yang mengangkat tema kecanduan *game online*.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang dalam film pendek ini meningkatkan kesadaran akan pengaruh dan dampak buruk adiksi game online terhadap perilaku remaja di Kota Bandung?
2. Bagaimana penataan kamera dan teknik sinematografi yang efektif untuk menggambarkan kecanduan bermain *video game* dengan genre film *Sci-fi*?

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Perancangan ini berfokus pada bahaya serta dampak negatif yang ditimbulkan oleh kecanduan *game Online*, dengan pendekatan melalui media film pendek bergenre fiksi ilmiah (*Sci-fi*). Perancang sebagai penata kamera dapat menggambarkan visual kecanduan kedalam film pendek ini.

1.3.2 Siapa

Target audeiens dari perancangan yang dituju, Remaja berusia 17-25 tahun yang tinggal di kota Bandung dan sekitarnya serta memiliki kebiasaan bermain *game* secara aktif.

1.3.3 Dimana

Perancangan pembuatan film pendek ini dilakukan di Jawa Barat, kota Bandung, dan kabupaten Bandung.

1.3.4 Kapan

Proses penelitian dan perancangan film pendek ini akan berlangsung dari Februari 2024 hingga Juli 2025.

1.3.5 Mengapa

Di era saat ini, film pendek menjadi salah satu media yang mudah diakses oleh berbagai kalangan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada masyarakat luas, khususnya kepada remaja mengenai bahaya dan dampak negatif dari kecanduan *game online*.

1.3.6 Bagaimana

Perancang berperan sebagai penata kamera pada film pendek. Untuk mengambil gambar sesuai arahan sutradara dan konsep visual film. Tugas utamanya meliputi menentukan sudut pengambilan gambar, mengatur komposisi, fokus, pencahayaan, dan mengoperasikan kamera selama proses Suting. Serta menyiapkan peralatan kamera sebelum pengambilan gambar dimulai serta memastikan semua perlengkapan berfungsi dengan baik.

1.4 Tujuan Perancangan

1. Memberikan kesadaran akan dampak negatif kecanduan bermain *game online* pada remaja di kota Bandung.
2. Memahami proses penataan kamera yang sesuai untuk film pendek bergenre *Sci-fi* mencakup berbagai aspek penting, seperti teknik pengambilan gambar, pergerakan kamera, sudut pengambilan gambar, ukuran gambar. Hingga komposisi visual

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Manfaat Teoritis

Selain itu, diharapkan hasil ini dapat menjadi alternatif dalam teknik tata kamera dan pengambilan gambar untuk digunakan dalam perancangan karya dampak negatif dari kecanduan bermain *game*

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi perancang menerapkan teknik perancangan dalam penataan kamera yang sudah dipelajari dengan penerapan konsep film pendek.
2. Manfaat bagi Institusi menjadi sumber referensi bagi penelitian terkait film pendek fiksi dan topik dampak negatif dari kecanduan bermain *game online*.
3. Membantu masyarakat memahami untuk memberikan kesadaran dari dampak negatif kecanduan bermain *game*.

1.6 Metode Perancangan

Metode perancangan karya ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali data secara mendalam dan menghasilkan pemahaman yang komprehensif mengenai fenomena yang diteliti. Pendekatan ini bertujuan untuk menginterpretasi makna di balik perilaku, tindakan, dan proses yang relevan

dengan topik penelitian. Sebagai bagian dari metode ini, pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik utama, yaitu observasi dan studi dokumen.

1.6.1 Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati langsung fenomena yang menjadi fokus penelitian, guna mendapatkan data empiris yang relevan. Menurut Creswell (2014), observasi memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data dalam konteks alami, sehingga memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang perilaku dan dinamika sosial yang terjadi. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengidentifikasi pola visual dan elemen sinematografi yang efektif dalam menyampaikan pesan mengenai perilaku agresif dari kecanduan *game*

Observasi dilakukan dengan mengamati langsung fenomena yang menjadi fokus penelitian, guna mendapatkan data empiris yang relevan. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengidentifikasi pola visual dan elemen sinematografi yang efektif dalam menyampaikan pesan mengenai perilaku agresif dari kecanduan

2. Studi Dokumen

Studi dokumen dilakukan dengan menganalisis berbagai, Termasuk analisis data dari berbagai dokumen berupa film dan video yang tersedia di media sosial, yang membahas aspek teknis dalam tata kamera. Studi ini bertujuan untuk memperkuat dasar teoretis dan memperkaya wawasan mengenai fenomena yang diteliti. Bowen (2009) menjelaskan bahwa studi dokumen adalah metode yang efektif untuk mendapatkan data yang telah ter verifikasi dan mendukung validitas perancangan. Dalam konteks ini, studi dokumen digunakan untuk memahami pendekatan sinematografi yang telah diterapkan sebelumnya, khususnya dalam penggambaran tema dalam permainan *game* dan emosi yang disebabkan karena kecanduan bermain *game* dari dalam film.'

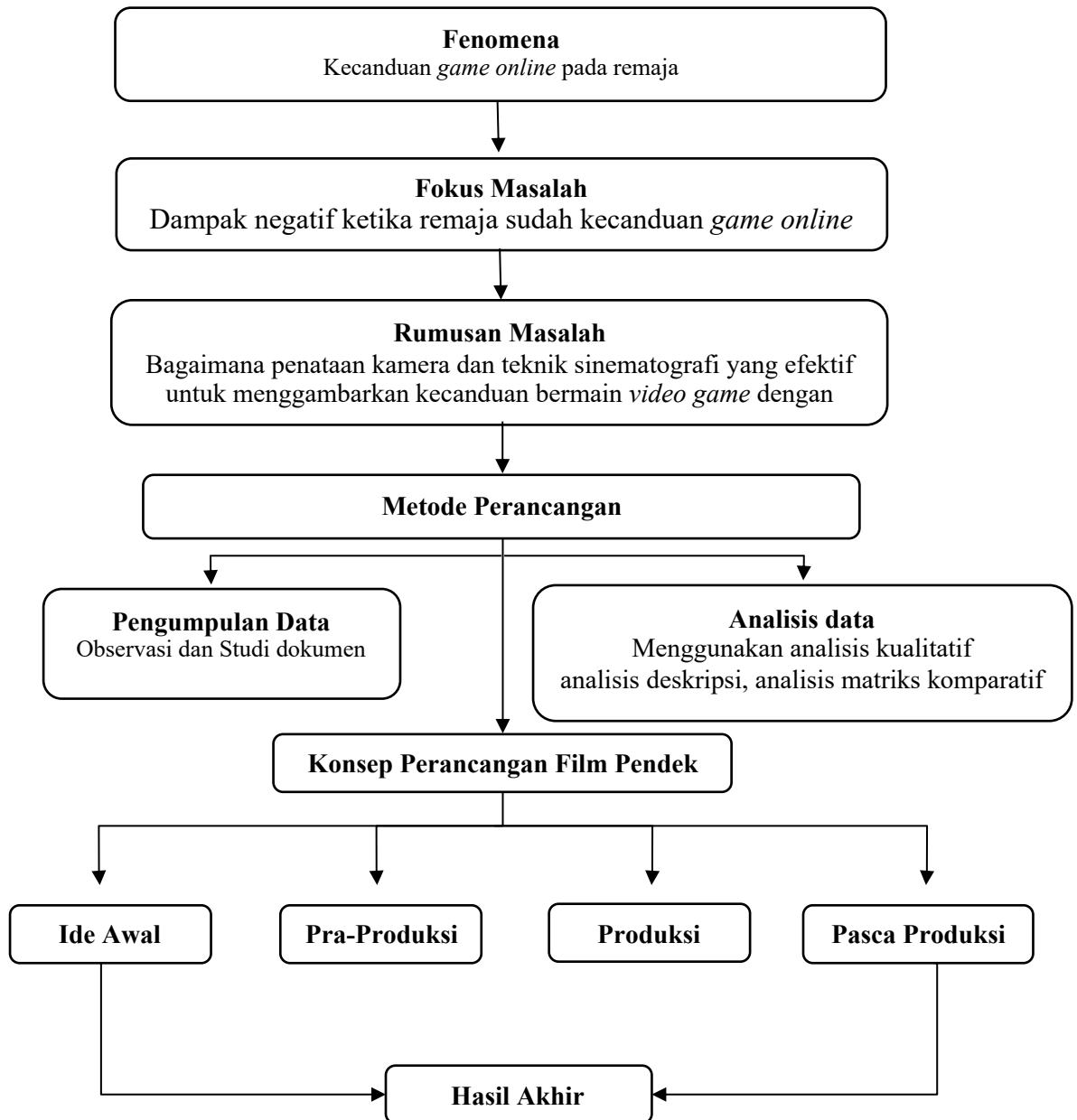
1.6.2 Metode Analisis Data

Analisis deskriptif ini dilakukan berdasarkan hasil observasi langsung

terhadap proses kerja penata kamera selama tahap pra-produksi hingga produksi film pendek. Tujuan observasi ini adalah untuk memahami bagaimana penata kamera menentukan pilihan visual, teknik pengambilan gambar, serta bagaimana ia beradaptasi terhadap kondisi di lapangan.

Analisis matriks komparatif digunakan untuk membandingkan beberapa karya film pendek sejenis guna menemukan pola, perbedaan, dan keunggulan dalam penataan kamera yang dapat dijadikan referensi atau pertimbangan dalam merancang karya film sendiri. Fokus utama dalam analisis ini meliputi: gaya visual, pergerakan kamera, komposisi *shot*, teknik pencahayaan, serta pendekatan emosional terhadap karakter dan suasana cerita.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

1.8 Pembabakan

Penulisan laporan ini dibagi menjadi lima pembabakan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada pembabakan pertama ini perancang menjelaskan fenomena yang diangkat. Fenomena dijelaskan dengan dibagi menjadi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian,

tujuan, manfaat, cara pengumpulan data, analisis data, dan kerangka penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada pembabakan kedua ini perancang menjabarkan teori - teori terkait yang digunakan sebagai dasar untuk meneliti objek dari fenomena yang diangkat dalam penulisan laporan ini serta membantu perancang dalam perancangan film pendek fiksi ini.

BAB III ANALISA DATA

Pada pembabakan ketiga, berisi hasil analisis data yang diperoleh dari studi literatur, observasi, wawancara, kuesioner, dan karya sejenis menggunakan pendekatan teori etnografi visual. Hasil analisa data, menjadi acuan dalam perancangan film pendek fiksi ini.

BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Pada pembabakan keempat, dijelaskan secara rinci pembuatan konsep dan perancangan film pendek fiksi yang akan dibuat oleh perancang bersama rekan kelompok mulai dari pra- produksi, produksi, dan pasca-produksi. Konsep dan Perancangan ini didasari dan didukung dari hasil analisa data dari bab-bab sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN

Pada pembabakan terakhir, berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan konsep perancangan film pendek fiksi yang dibuat oleh perancang.