

PENATAAN KAMERA PADA FILM PENDEK TENTANG PENGARUH DAN DAMPAK NEGATIF KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU REMAJA DI KOTA BANDUNG

Camera Arrangement in a Short Film about the Influence and Negative Impact of Online Game Addiction on Teenage Behavior in Bandung City

Habib Nurdi Pramana¹, Sri Dwi Astusti Al Noor, S.Ds., M.Sn², Wibisono Tegar
Guna Putra, S.E., M.A³.

^{1,2,1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Yniversitas Telkom, Jl.
Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, kec. Dayeuhkolot,
Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

habibpramanana@student.telkomuniversity.ac.id¹, rialnoor@telkomuniversity.ac.id²,
wibisonogunaputra@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Pada Penelitian ini berfokus membahas tentang kecanduan *game online* menjadi permasalahan serius di kalangan remaja, khususnya di Kota Bandung. Fenomena ini berdampak pada perilaku sosial, kesehatan mental, dan kualitas hidup remaja. Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang penataan kamera pada film pendek bergenre fiksi ilmiah berjudul “Alt+F4 Shutdown” yang menyampaikan pesan tentang bahaya dan dampak negatif kecanduan *game online* sebagai bentuk penyadaran kepada remaja. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis analisis deskripsi dan analisis matriks komparatif untuk mendapatkan acuan gambar untuk menata kamera dalam film pendek ini. teknik pengumpulan data melalui observasi langsung dan studi dokumen. Selain itu, dilakukan analisis deskriptif dan analisis matriks komparatif terhadap karya film sejenis untuk memperkuat dasar visual dan sinematik film. Hasil perancangan berada pada aspek penataan kamera yang memiliki peran penting dalam membentuk ekspresi visual dan emosional karakter. Melalui pendekatan visual yang kuat, film pendek ini diharapkan mampu menjadi media reflektif sekaligus edukatif bagi remaja agar lebih sadar dan bijak dalam mengatur waktu bermain *game online*.

Kata kunci: Kecanduan Game Online, Penata Kamera, Fiksi Ilmiah, Film Pendek

Abstract: *This research focuses on discussing online game addiction as a serious problem among teenagers, especially in Bandung City. This phenomenon has an impact on social behavior, mental health, and quality of life of teenagers. This final project aims to design camera settings in a short science fiction film entitled "Alt + F4 Shutdown" which conveys a message about the dangers and negative impacts of online game addiction as a form of awareness to teenagers. The method used is a qualitative approach with descriptive analysis and comparative matrix analysis to obtain image references for arranging the camera in this short film. Data collection techniques through direct observation and document studies. In addition, descriptive analysis and comparative matrix analysis were carried out on similar film works to strengthen the visual and cinematic basis of the film. The design results are in the aspect of camera settings which have an important role in forming visual expressions and emotional characters. Through a strong visual approach, this short film is expected to be a reflective and educational media for teenagers to be more aware and wise in managing their time playing online games.*

Keywords: *Oline Game Addiction, Camera Director, Science Fiction, Short Film*

PENDAHULUAN

Saat ini, kita hidup di era digital di mana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat, menciptakan berbagai kemudahan di bidang pendidikan, hiburan, dan informasi yang bisa diakses melalui internet. Salah satu dampak dari perkembangan ini terlihat pada industri game, khususnya game online yang kini mudah diakses oleh remaja tanpa harus bertemu langsung dengan lawan main.

Game online adalah permainan yang dimainkan melalui koneksi internet. Awalnya, game hanya bisa dimainkan secara offline, tetapi dengan adanya internet, game kini bisa dimainkan secara online dan banyak digemari oleh berbagai kalangan, termasuk remaja. Namun, di balik popularitasnya, muncul risiko kecanduan yang cukup serius. Remaja yang kecanduan game online sering kali mengabaikan tanggung jawab di dunia nyata, seperti sekolah dan hubungan sosial.

Selain dari sifat game itu sendiri, kecanduan juga dipengaruhi oleh pelepasan dopamin kimia dalam otak yang memberikan rasa senang dan kepuasan. Studi menunjukkan bahwa efek dopamin dari bermain game mirip dengan kecanduan

narkoba atau judi (ClevelandClinic, 2022). Hal ini menjelaskan mengapa kecanduan game online bisa sangat sulit dihentikan dan berdampak serius pada kesehatan mental remaja. Melihat fenomena tersebut, penyebaran informasi kepada masyarakat, khususnya remaja, mengenai bahaya dan dampak negatif dari kecanduan game online menjadi hal yang penting. Salah satu cara efektif untuk menyampaikan pesan tersebut adalah melalui media film pendek bergenre fiksi ilmiah (Sci-fi). Dalam perancangan film pendek ini, Perancang sebagai penata kamera sangat penting untuk memfokuskan sinematografi dengan latar belakang tentang masa depan, dengan memusatkan perancangan visual tentang kecanduan game.

LANDASAN PEMIKIRAN

Kecanduan

Kecanduan merupakan suatu kondisi ketergantungan fisik dan mental terhadap hal-hal yang menimbulkan perubahan perilaku bagi orang yang mengalaminya. Dalam kecanduan orang dituntut untuk menggunakan secara terus menerus disertai dengan peningkatan dosis setelah terjadinya ketergantungan secara psikis dan fisik serta ketidakmampuan untuk berhenti atau menghentikan meskipun sudah berusaha keras (Pramuditya, 2015). Kecanduan juga dapat dikatakan sebagai suatu penyakit yang dilakukan secara berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif serta memiliki sifat kambuhan dan menahun. Ketergantungan terhadap suatu benda atau kegiatan yang tak terkendali, disertai dengan hilangnya kendali dan keasyikan dalam penggunaannya (Nuryono, 2021). Lalu kecanduan umumnya dikaitkan dengan ketergantungan pada suatu zat seperti obat-obatan atau alkohol, tetapi kecanduan juga dapat berupa ketergantungan atas perilaku individu.

Film Sebagai Media Penyampai Informasi

Film mampu menyampaikan gagasan melalui gambar bergerak, berperan sebagai sumber informasi, hiburan, alat propaganda, media politik, hingga sarana edukasi dan rekreasi yang dapat dinikmati oleh masyarakat luas. Selain itu, film

juga berfungsi sebagai media dalam menyebarluaskan nilai-nilai budaya (Nugraha et al., 2014).

Sedangkan film pendek adalah salah satu media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran menulis, karena media film pendek termasuk jenis media audio-visual yang dapat memberikan gambaran serta suara yang menarik serta mampu merangsang stimulus atau daya imajinasi pada peserta didik dengan menggunakan media film pendek ini diharapkan para peserta didik dapat terpancing untuk menumbuhkan minat serta kretivitasnya dalam menulis dengan mengembangkan tema yang mereka dapatkan dalam teks cerita fantasi (Okthavia et al., 2022). Film pendek berani mengangkat tema dan isu yang jarang tersentuh film panjang atau media lain, menawarkan gagasan segar untuk dipikirkan dan dirasa oleh penonton (Ramadhani et al., 2025).

Sementara itu, informasi sendiri diartikan sebagai pesan atau rangkaian pesan yang terdiri dari simbol atau makna yang dapat diinterpretasikan. Informasi dapat direkam maupun dikirimkan dari satu pihak ke pihak lain (Floridi, 2010). Dalam kehidupan manusia, baik secara individu maupun dalam kelompok atau organisasi, informasi telah menjadi bagian penting. Berbagai jenis pengetahuan, mulai dari pendidikan, kesehatan, hingga dunia kerja dan produk atau jasa, semuanya bergantung pada pemanfaatan informasi (Hakim, 2019). Cara informasi digunakan sangat bergantung pada penggunaannya, termasuk dalam hal ketepatan pengolahan data, konteks ruang dan waktu, serta bentuk dan makna pesan yang disampaikan (Hutahaeen, 2014).

Penata kamera dengan tema film Sci-fi

Kamera bukan hanya alat untuk merekam gambar, tetapi juga berfungsi sebagai sarana naratif untuk menyampaikan konflik emosional dan psikologis karakter (Brown, 2016). Dalam konteks film pendek bertema kecanduan video *game*, penataan kamera digunakan untuk mengekspresikan perasaan frustrasi, kemarahan, serta keterasingan sosial akibat perilaku adiktif terhadap *game*.

a. Camera Angle

- 1) *Eye level*

Sudut kamera *eye level* merekam objek pada ketinggian mata subjek, menciptakan kesan netral dan natural. Hal ini memberikan kesan bahwa penonton berada dalam posisi setara dengan karakter, sehingga cocok untuk adegan percakapan atau momen-momen yang membutuhkan hubungan emosional langsung.

2) *Low angle*

Low angle adalah sudut kamera di mana kamera diletakkan lebih rendah dari objek atau karakter yang sedang difoto. Teknik ini membuat objek atau karakter terlihat lebih besar, lebih dominan, dan memiliki kekuatan lebih dari perspektif penonton.

3) *Dutch angle*

Dutch angle atau sudut miring adalah teknik pengambilan gambar di mana kamera dimiringkan dari posisi horizontal atau vertikal, menciptakan efek visual yang tidak seimbang. Teknik ini sering digunakan untuk menunjukkan ketegangan atau kegelisahan dalam cerita, dengan memberikan rasa disorientasi kepada penonton.

4) *High angle*

High Angle adalah sudut kamera yang berada di atas objek digunakan dalam pembuatan film untuk menciptakan kesan bahwa karakter berada dalam posisi lemah atau terpojok, dengan melihat mereka dari atas yang menunjukkan ketidakberdayaan.

b. Camera Movement

1) Tracking Shot

Tracking shot atau dolly shot adalah pergerakan kamera yang mengikuti subjek saat bergerak. Ini memberikan sensasi mengikuti karakter dalam aksi, menciptakan rasa keterlibatan langsung dengan peristiwa yang sedang terjadi.

2) Handheld

Penggunaan handheld camera memberikan efek goyah yang membuat penonton merasa seolah-olah berada di tengah-tengah aksi. Ini efektif

untuk menambahkan ketegangan dan kegelisahan, serta memberikan kesan realisme.

3) Push in

Push in adalah teknik kamera di mana kamera bergerak secara perlahan menuju subjek atau objek dalam frame, yang bertujuan untuk meningkatkan kedekatan emosional.

4) Whip Pan

Whip pan adalah pergerakan cepat kamera dari satu objek atau karakter ke objek lain, menghasilkan efek blur yang dramatis. Dalam adegan aksi thriller, whip pan bisa digunakan untuk menunjukkan perubahan mendadak dalam situasi atau mengungkapkan sesuatu yang mengejutkan

5) Snorricam

Penggunaan Snorricam, atau yang juga dikenal sebagai body-mounted camera atau chest cam, merupakan salah satu teknik camera movement yang secara unik mampu menciptakan pengalaman visual subjektif yang intens dan imersif

c. **Lighting**

Dalam sinematografi, pencahayaan (lighting) memegang peran penting dalam membangun suasana, memperkuat tema, dan mendukung penceritaan visual. Khususnya dalam film bergenre sci-fi, lighting sering digunakan untuk menciptakan kesan futuristik, misterius, hingga suasana yang surreal. Salah satu teknik lighting yang relevan dalam film sci-fi adalah low key lighting. Teknik ini mengandalkan rasio kontras tinggi, dengan area terang yang sangat terbatas dan dominasi bayangan. Seperti dijelaskan oleh Joseph V. Mascelli (1998) dalam *The Five C's of Cinematography*, dalam hal ini perancang mengambil teknik low key lighting, untuk menghadirkan suasana gelap, misterius, dan dramatis. Dengan begitu teknik ini efektif untuk memperkuat kesan isolasi, konflik batin, atau situasi penuh ketegangan tema-tema yang sering muncul dalam narasi sci-fi.

METODE ANALISIS

Analisis Deskriptif

Dalam kajian film, analisis deskriptif berfungsi untuk memaparkan bagaimana elemen visual seperti komposisi, gerak kamera (camera movement), sudut pengambilan gambar (camera angle), dan ukuran gambar (shot size) membentuk makna dan mendukung narasi (Bordwell & Thompson, 2013). Dengan metode ini, penataan kamera tidak hanya dijelaskan secara teknis, tetapi juga dianalisis kontribusinya terhadap tema dan suasana film (Monaco, 2009).

Dengan demikian, analisis deskriptif menjadi dasar penting untuk memahami dan mengevaluasi sejauh mana unsur visual mendukung pesan yang ingin disampaikan dalam film.

Analisis Matriks Komparatif

Analisis matriks komparatif adalah metode yang memadukan pendekatan komparatif dengan penyajian data dalam bentuk matriks atau tabel, untuk mempermudah perbandingan antar unsur tertentu secara sistematis (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Dalam kajian film, metode ini bermanfaat untuk membandingkan elemen-elemen visual seperti camera angle, camera movement, shot size, komposisi, dan pencahayaan pada dua atau lebih karya film.

DATA DAN ANALISIS

Data Hasil Observasi

Sebagai penata kamera, perancang berperan penting dalam menerjemahkan hasil observasi ke dalam bentuk visual yang mendukung narasi dan tema film. Perancang bertanggung jawab untuk mengidentifikasi elemen-elemen penting yang muncul dari hasil observasi, seperti perilaku, ekspresi, suasana, dan dinamika ruang, kemudian merumuskan strategi penataan kamera untuk menegaskan makna tersebut.

Dalam proses ini, perancang melakukan analisis mendalam terhadap data observasi untuk menentukan komposisi gambar, pemilihan camera angle,

shot size, dan camera movement yang paling sesuai.

Data Khalayak Sasar

Dengan data geografis, masyarakat urban di Kota Bandung yang memiliki akses teknologi tinggi dan budaya inovatif, khususnya usia 15–30 tahun dari berbagai kalangan ekonomi, baik laki-laki maupun perempuan. Secara psikografis, mereka adalah orang tua muda, calon orang tua, serta individu yang peduli pada perkembangan anak di era digital. Audiens ini aktif mencari informasi seputar parenting, literasi digital, dan dampak teknologi, serta memiliki minat terhadap isu sosial seperti kecanduan game, kesehatan mental, dan pendidikan karakter. Mereka cenderung menyukai konten visual bernuansa Sci-fi yang menggabungkan hiburan dan pesan moral, serta terbuka pada diskusi edukatif untuk membangun kesadaran akan pentingnya pengawasan dan bimbingan keluarga dalam penggunaan teknologi oleh anak.

Hasil Analisis Karya Sejenis

Tabel 1. 1 Hasil Analisis
(Sumber: Data Pribadi, 2025)

DATA	Iron Man 3	John Wick	Requiem Of A Dream
<i>Sinematografi</i>		v	v
<i>Type Shot</i>		v	v
<i>Camera Angle</i>	v	v	
<i>Camera Movement</i>	v	v	
<i>Lighting</i>	v	v	

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Kreatif

Pada konsep kreatif perancang sebagai penata kamera memahami visi sutradara yaitu membuat genre action dengan membawa topik cerita kecanduan game pada remaja. Dalam pembuatan film pendek ini melalui pendekatan fantasi

dengan mengambil latar waktu tahun 2033 ketika perkembangan teknologi dunia game sudah berkembang pesat. Pengambilan gambar action dengan penggunaan *low-key lighting*. Pergerakan kamera yang dinamis untuk menggambarkan ketegangan dan realisme pada adegan pertarungan yang diperlukan pada unsur aksi.

Konsep Visual

Perancang sebagai penata kamera membuat konsep visual berdasarkan dari naskah yang telah di buat oleh sutradara kemudian konsep visual diterjemahi sesuai dengan kriteria sinematografi *Camera Angle, Camera Movement*, serta refrensi lighting yang akan dibuat. Dengan memaksimalkan aspek-aspek sinematografi tersebut pada tahap ketika Pra-Produksi perancang terlebih dahulu membuat Shotlist dan Storyboard agar mendapatkan visual yang lebih jelas dan letak penataan kamera ketika produksi berlangsung. Perancang menggunakan kamera yang cocok untuk lighting *low-light* dengan megggunakan kamera Sony FX-3 menggunakan settingan format video 4k 10bit 4.2.2 direkam dengan format *Prores*. menggunakan *picture profile s-log 3* dan *s-gemut3 Cine* agar memberikan ketajaman gambar yang dihasilkan tetapi masih memudahkan saat tahap *editing offline dan online*. Perancang menggunakan lensa tele Sony FE 16-35mm f/2.8 dan lensa fix Sony FE 50 mm f/1.2 GM.

PROSES PERANCANGAN

Pra Produksi

Pada pra-produksi perancang sebagai penata kamera menyiapkan kesiapan dokumen pada ketika tahap produksi. Yaitu Pembuatan *shotlist* dan *storyboard*, melakukan *recce* di setiap lokasi, pembentukan crew, membuat list equipment yang dipakai beserta *budgeting* yang akan dikeluarkan dari setiap equipment yang dipakai.

Produksi

Dalam produksi film pendek ini, perancang bertanggung jawab mewujudkan visual sesuai perancangan pra-produksi, termasuk memastikan tata

letak kamera, pemilihan lensa, pergerakan kamera, dan komposisi gambar. Selain sebagai penata kamera, perancang juga berperan sebagai gaffer dengan menyusun rancangan lighting sesuai tone dan mood adegan, memberi instruksi kepada best boy untuk penataan lampu, serta berdiskusi dengan sutradara untuk menjaga kesesuaian visual dengan script dan storyboard. Perancang juga berkoordinasi dengan departemen artistik terkait properti dan kostum agar selaras dengan konsep visual. Setelah proses pengambilan gambar, perancang memindahkan footage dari SD card ke SSD eksternal untuk diberikan kepada penyunting gambar sebagai langkah pengamanan dan pengecekan materi

Pasca Produksi

Peran penting penata kamera pada pembuatan film pada tahap pra-produksi sampai produksi, namun perancang juga membantu penyunting gambar pada tahap pasca produksi untuk mengolah *file footage*. dengan membantu saat pemilihan *file* gambar, serta memberikan saran dalam penentuan *transition*, *cut*, *effect*, dan *Color grading*.

HASIL PERANCANGAN

Tabel 1.2 Hasil Perancangan
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

NO	Data Visual	Deskripsi
1.		Shot Size: Medium Shot Angle: Eye Level Movement: Still Composition: Rule Of Third
Deskripsi		
Pada <i>shot master</i> ini memperlihatkan anak remaja yang sudah selesai bersekolah dan sedang membicarakan kebiasaannya bermain game. yang sedang mengobrol di atas		

rooftop cafe dengan sekeliling gedung dan hologram advertise.

2.



Shot Size:

Medium Close Up

Angle:

Eye Level

Movement:

Static

Composition:

Rule Of Third

Deskripsi

Shot ini memperlihatkan karakter Justin sedang memanggil Bimo yang tidak mendengarkan omongan Justin

3.



Shot Size:

Medium Close Up

Angle:

Eye Level

Movement:

Static

Composition:

Rule Of Third

Deskripsi

Shot ini memperlihatkan Bimo merenung dengan melihat gedung” di sekitar cafe tersebut tidak mendengar omongan Justin.

4.



Shot Size:

Medium Close Up

Angle:

Low Aangle

Movement:

Static

Composition:

Rule Of Third

Deskripsi		
Shot ini memperlihatkan Bimo sudah malas mendengar perkataan Justin yang dan lalu dia meninggalkan Justin dan ingin bermain game di rumah.		
5.		Shot Size: Full Shot Angle: High Angle Movement: Static Composition: Golden Ratio
Deskripsi		
Shot ini adalah <i>establish shot</i> memperlihatkan kamar Bimo yang gelap dan berantakan dan Bimo duduk di meja komputernya siap untuk bermain game.		
6.		Shot Size: Full Shot Angle: High Angle Movement: Static Composition: Rule Of third
Deskripsi		
Shot dengan pengambilan high angle untuk memperlihatkan obat tersebut dengan jelas menampilkan obat yang Bimo ingin pakai untuk meredakan rasa sakit yang ia rasakan.		
7.		Shot Size: Full Shot Angle: High Angle Movement: Static

		Composition: Rule Of third
Deskripsi		
Shot adalah match cut dari shot sebelumnya ini menampilkan bentuk botol obat yang dibuka oleh karakter Bimo.		
8.		Shot Size: Close Up Angle: High Angle Movement: Static Composition: Rule Of third
Deskripsi		
Shot ini memperlihatkan Bimo memakai obat tersebut yang dia pakai ke matanya.		
9.		Shot Size: Full Shot Angle: Eye Level Movement: Pan Composition: Framing
Deskripsi		
Pada Shot dengan menggunakan komposisi framing menciptakan kedalaman di dalam kulkas.		
		Shot Size: Medium Shot Angle:

10.		Low Angle Movement: Static Composition: Rule Of third
Deskripsi		
Shot menggunakan low angle ini Ibu Bimo memperingatkan Bimo untuk tidak berteriak karena sudah larut malam dan memberitahu Bimo untuk mengerjakan PR dari sekolahnya. Tetapi Bimo tidak mendengar dan tetap berisik.		
11.		Shot Size: Medium Close Up Angle: Low Angle Movement: Static Composition: Rule Of Third
Deskripsi		
Pada shot ini memakai medium close up untuk dengan karakter Bimo yang berada di tengah frame untuk memperlihatkan wajah katakter yang kaget karena Internetnya hilang ketika bermain game.		
12.		Shot Size: Medium Long Shot Angle: High Angle Movement: Static Composition: Rule Of Third
Deskripsi		

Ibu Bimo mendengarkan musik dan akhirnya ketiduran di sofa		
13.		Shot Size: Medium Close Up Angle: High Angle Movement: Handheld Composition: Rule Of Third
Deskripsi		
Di shot sebelumnya dengan <i>cut to cut</i> ini Bimo masih bermain game dengan posisi duduk sudah turun karena kelelahan		
14.		Shot Size: Close Up Angle: Dutch Angle Movement: Handheld Composition: Rule Of Third
Deskripsi		
Pada shot ini memakai dutch angle yang terdapat kemiringan untuk memberikan kesan karakter Bimo yang sedang membentak player lain ketika sedang bermain game dan terus saja berisik di kamarnya.		
15.		Shot Size: Close Up Angle: Eye Level Movement: Handheld Composition: Rule Of Third

Deskripsi		
Shot ini Bimo sudah sangat marah dan seakan menggoyangkan komputernya.		
16.		Shot Size: Medium Shot Angle: Eye level Movement: Static Composition: Rule Of Third
Deskripsi		
Pada shot ini Ibu Bimo terbangun dan melihat jam sudah terlambat untuk ke kantor dan buru" untuk bersiap ke kantor dengan teknik zoom out memperlihatkan karakter ibu Bimo yang kaget melihat jam.		
17.		Shot Size: Medium Close Up Angle: Eye level Movement: Dolly Out Composition: Rule Of Third
Deskripsi		
Pada shot dengan penggunaan Dolly Out untuk menggambarkan Ibu Bimo berangkat kerja dan memberitahu Bimo untuk memakan sarapan yang sudah disiapkan		
18.		Shot Size: Medium Close Up Angle: Eye level Movement: Static Composition:

		Rule Of Third
Deskripsi		
Pada shot ini adalah <i>shot master</i> memperlihatkan 2 karakter Ibu Bimo dan barista. Dan terlihat juga suasana Cafe tersebut		
19.		Shot Size: Medium Close Up Angle: Eye level Movement: Handheld Composition: Rule Of Third
Deskripsi		
Pada shot ini memperlihatkan 2 karakter Bimo dan Justin yang menggunakan handheld untuk mendapatkan kesan natural pada film dengan adegan yang intens		
20.		Shot Size: Medium Close Up Angle: Eye level Movement: Snorricam Composition: Rule Of Third
Deskripsi		
Pada shot ini menggunakan teknik snorricam untuk memperlihatkan keadaan karakter yang campur aduk sehingga penonton dapat merasakan apa karakter rasakan.		

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

KESIMPULAN & SARAN

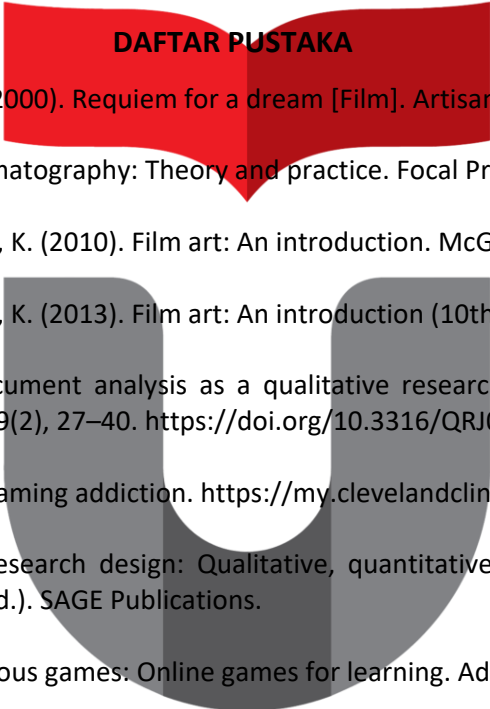
Kesimpulan

Sebagai penata kamera dalam film pendek "kecanduan game", perancang berperan penting menerjemahkan konsep cerita menjadi visual yang komunikatif

dan mendukung genre fiksi ilmiah. Penataan kamera dirancang dengan strategi sinematografi yang mencakup sudut pengambilan gambar, komposisi, gerakan kamera, dan pencahayaan untuk menyampaikan pesan edukatif tentang bahaya kecanduan game online. Inspirasi diambil dari film seperti Iron Man 3, John Wick, dan Requiem for a Dream melalui efek hologram, teknik kamera dinamis, hingga penggunaan snorricam. Sudut pengambilan gambar seperti eye-level dan Dutch angle dipilih untuk menonjolkan ekspresi dan ketegangan, sementara pergerakan kamera seperti tracking dan handheld meningkatkan rasa imersi. Pencahayaan low key lighting menciptakan suasana suram dan tertekan, selaras dengan tema kecanduan. Secara keseluruhan, penataan kamera menjadi elemen naratif yang memperkuat emosi, konflik, dan pesan moral film agar dapat menyentuh penonton, khususnya remaja dan orang tua.

Saran

Dalam merancang penataan kamera untuk film pendek, disarankan agar perancang mengawali proses dengan memahami tema dan pesan cerita secara mendalam, kemudian menerjemahkannya ke dalam strategi visual yang selaras, mulai dari pemilihan sudut pengambilan gambar, pergerakan kamera, hingga komposisi setiap shot. Perancang sebaiknya juga memanfaatkan alat bantu seperti gimbal atau slider untuk menciptakan pergerakan kamera yang halus dan dinamis, serta mempertimbangkan eksplorasi angle yang akan dipilih untuk memperkuat emosi dan konflik dalam adegan. Kerja sama tim dalam membuat film pendek agar konsep visual mendukung keseluruhan narasi, serta melaksanakan uji teknis seperti lighting test dan blocking rehearsal sebelum pengambilan gambar, sehingga visual yang dihasilkan tidak hanya estetik, tetapi juga komunikatif dan sesuai dengan visi film.



DAFTAR PUSTAKA

- Aronofsky, D. (Director). (2000). *Requiem for a dream* [Film]. Artisan Entertainment.
- Blain Brown. (2016). *Cinematography: Theory and practice*. Focal Press.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film art: An introduction*. McGraw-Hill.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film art: An introduction* (10th ed.). McGraw-Hill.
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>
- Cleveland Clinic. (2022). Gaming addiction. <https://my.clevelandclinic.org>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Derryberry, A. (2007). *Serious games: Online games for learning*. Adobe Systems Inc.
- Esposito, N. (2005). A short and simple definition of what a video game is. In DiGRA Conference. <http://www.digra.org/digital-library/publications/a-short-and-simple-definition-of-what-a-video-game-is/>
- Floridi, L. (2010). *Information: A very short introduction*. Oxford University Press.
- Grant Tavinor. (2008). *The art of videogames*. Wiley-Blackwell.
- Gurusinga, R. (2021). *Penelitian kecanduan game online pada remaja*.
- Hatimah, S., & Hamid, A. (2023). *Kecanduan dan dampaknya*. Universitas Indonesia Press.
- Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Beacon Press.

Hutahaean, R. (2014). Konsep sistem informasi. Deepublish.

Iron Man 3. (2013). [Film]. Directed by Shane Black. Marvel Studios.
<https://www.imdb.com/title/tt1300854/>

John Wick. (2014). [Film]. Directed by Chad Stahelski. Summit Entertainment.
<https://www.imdb.com/title/tt2911666/>

Luthfi Ma'rufi, et al. (2023). Peran penata kamera dalam produksi film pendek.

Manovich, L. (2001). The language of new media. MIT Press.

Mascelli, J. V. (1998). The five C's of cinematography: Motion picture filming techniques. Silman-James Press.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.). SAGE Publications.

Monaco, J. (2009). How to read a film: Movies, media, and beyond. Oxford University Press.

Nugraha, R., et al. (2014). Film sebagai media komunikasi. Jurnal Komunikasi.

Nuryono, S. (2021). Psikologi kecanduan. Deepublish.

Okthavia, N., et al. (2022). Penggunaan media film pendek sebagai media pembelajaran. Jurnal Pendidikan.

Pramuditya, D. (2015). Kecanduan dan ketergantungan. Universitas Negeri Malang.

Rabiger, M., & Hurbis-Cherrier, M. (2013). Directing: Film techniques and aesthetics (5th ed.). Focal Press.

Ramadhani, A., et al. (2025). Film pendek dan isu sosial. Jurnal Ilmu Komunikasi.

Rizky Saputra. (2023). Penataan kamera dalam produksi film pendek.

Rollings, A., & Adams, E. (2006). Fundamentals of game design. Prentice Hall.

Severny, A. (2013). The cinematic experience.

Sugiyono. (2017). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Thorsten, Q., & Sonja, G. (2014). Online games. Games and Culture Journal.

World Health Organization. (2023). Gaming disorder. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/gaming-disorder>

Yamini, M., et al. (2018). Analisis camera angle dalam film. Jurnal Seni dan Desain.

