

PENATAAN KAMERA FILM PENDEK *PENGASUH DIGITAL* MENGENAI PERAN ORANG TUA TERHADAP ANAK GENERASI ALFA YANG KECANDUAN BERMAIN GIM PADA SMARTPHONE

CAMERA ARRANGEMENT OF *PENGASUH DIGITAL* SHORT MOVIE ABOUT PARENTS ROLE TO ALPHA GENERATION CHILDREN WHO ADDICTED PLAYING GAMES ON SMARTPHONE

Ferio Muhammad Naufal¹, Wibisono Tegar Guna Putra²

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi No.1 Terusan Buah Batu, Bandung 40257 Indonesia

¹feriomn@gmail.com ²wibisonotegar87@gmail.com

Abstrak

Orang tua memiliki peran penting dalam menentukan kehidupan terhadap anak. Peran yang dimilikinya akan berdampak ke perkembangan anak nantinya. Berbicara soal anak, orang tua saat ini melahirkan anak di dalam generasi baru yaitu generasi alfa dimana mereka melahirkan anaknya di rentang 2010 – 2025 dan generasi ini sudah memasuki era digital sehingga mereka mengenal teknologi *smartphone*. Hal tersebut membuat orang tua tidak ragu memberikan *smartphone* kepada anaknya dan menganggap dapat menjadi teman bermain untuknya dengan aman dan mudah dalam pengawasan serta tidak mengganggu aktivitasnya. Salah satu aplikasi yang membuatnya berani memberikan *smartphone* kepada anaknya yaitu *game*. *Game* merupakan aplikasi penghibur sehingga membuat anak senang dan orang tuanya tidak merasa terganggu saat dalam kesibukannya. Perlakuan tersebut akan menyebabkan pengaruh negatif yaitu kecanduan. Maka, sangat penting peran orang tua dalam mengawasi, mengontrol dan memperhatikan anak bermain *smartphone*. Dari penelitian tersebut, perancang akan merancang penataan kamera film pendek dimana terdapat unsur yang sangat penting berdasarkan dari data yang didapatkan seperti studi pustaka, observasi, dan wawancara kemudian di analisis dan di olah. Kemudian hasil olahan data tersebut dapat digambarkan secara visual melalui perancangan penataan kamera film pendek. Perancangan ini ditekankan terhadap subjek orang tua yang kurang perhatian terhadap anaknya yang membuat kecanduan *game* pada *smartphone* dan hasil dari perancangan penataan kamera film pendek ini diharapkan dapat memberikan pesan kepada orang tua agar lebih mengenal faktor anak generasi alfa kecanduan bermain game pada *smartphone* kepada audience khususnya orang tua.

Kata Kunci: Peran Orang Tua, Generasi Alfa, Kecanduan, Smartphone, Penataan Kamera, Film Pendek

Abstract

Parents have an important role in determining the life of the child. Their roles will have an impact on children's development in the future. Speaking of children, parents are currently giving birth to children in a new generation that is the alpha generation where they gave birth to their children in the 2010-2025 range. Children in this generation have entered the digital era so they are familiar with device technology. In this case, parents also do not hesitate in giving a smartphone to their children and they assume that smartphone can be a playmate for their children safely and easily under supervision, so it does not interfere with their busy activities. One application that makes parents dare to give a smartphone to their children so that it becomes an attraction about game. Game is an application that the media role as an entertainer that makes children happy and makes children more calm without having to make their parents feel disturbed when in their busy schedule. However, that will cause a negative influence, namely addiction. Thus it is very important for parents to supervise, control and pay attention to children while playing games on a smartphone. From the research, the goal is to make the camera arrangement of a short film where there are very important elements based on the data obtained such as library studies, observations, and interviews then analyzed and processed. Then the results of the processed data can be described visually through the camera arrangement of this short film. This design is emphasized to parents who are less concerned about their children because it makes addicted to games on smartphones and the results of the planning of the camera arrangement for this short film are expected to give a message to parents to get to know the factors of alpha generation children addicted to playing games on smartphones to the audience especially parents.

Keywords: Parents Role, Alpha Generation, Addicted, Smartphone, Camera Arrangement, Short Movie

1. Pendahuluan

Orang tua memiliki peran yang sangat penting bagi keluarga, khususnya bagi anak. Saat mendidik anak, orang tua harus memiliki tanggung jawab dan mengajari hal – hal yang baik untuknya. Biasanya, orang tua memiliki caranya sendiri untuk memberikan pendidikan serta mengajarkan hal baik terhadap anak agar ia memiliki jalan kehidupan yang baik untuknya baik itu dalam mendidik anaknya. (prudential.com)

Namun, fasilitas yang terbilang lengkap dan teknologi yang memadai membuat anak di kalangan generasi alfa tidak memiliki kegigihan yang baik sehingga menurunkan keaktifan anak. Hal tersebut terjadi karena anak generasi alfa juga sejak kecil sudah terpapar oleh gawai yang bernama *smartphone* dan memungkinkan untuk orang tua yang memiliki anak di kalangan generasi tersebut menyesuaikan pemakaiannya dari segi usianya agar mereka dapat lebih mengerti tentang gawai tersebut. (liputan6.com)

Smartphone merupakan ponsel yang memiliki daya kemampuan mirip dengan perangkat computer. Saat ini, perkembangannya begitu pesat sehingga masyarakat konsumen ponsel cerdas ini hampir tidak memungkinkan untuk dapat menyesuaikan perkembangannya. Hampir setiap tahun berbagai *gadget* generasi terbaru yang lengkap hadir dengan teknologi paling mutakhir. Dengan cepatnya kehadiran *gadget* dan perkembangan kemajuan teknologi yang ada, *brand* yang membuat *gadget* untuk membuat teknologi yang memikan para kosumen. (dailysocial.id)

Di Kota Bandung, masyarakatnya sudah mengenal *smartphone* dan merupakan hal yang sudah biasa digunakan. Sebagaimana yang dikatakan oleh Yossi yang menjabat sebagai sekretaris daerah Kota Bandung mencatat sekitar 2,4 juta- 2,5 juta jiwa warga yang berada di Kota Bandung, tetapi pengguna *smartphone* di Kota Bandung menyentuh angka 5 juta dan memiliki potensi bahwa setiap warganya memiliki lebih dari 1 handphone. (bandung.pojoksatu.id)

Di dalam *Smartphone*, terdapat berbagai macam aplikasi. Dari seluruh aplikasi yang ada di *smartphone*, salah satu aplikasi yang dapat membuat seseorang candu yaitu *game* (Permainan). Di dalam *game*, *Player* (pemain) mengikuti seluruh instruksi yang ada di dalam *game* untuk dapat menjalankan *game* yang sedang dimainkannya. *Game* memiliki berbagai macam jenis seperti memainkan peran (RPG), permainan aksi atau laga, petualangan dan lainnya. Hal tersebut karena *game* memiliki cirinya masing – masing sesuai *genre* yang disukai oleh si pemain. (esportnesia.com)

Namun, ada dampak negatif dari penggunaan *game* di *smartphone* terhadap bermain oleh anak. Novita yang menjabat sebagai psikolog anak mengatakan jika anak sudah kecanduan dengan *game* di *smartphone*, anak tersebut akan melakukan hal apapun termasuk melakukan hal-hal negatif. Demi perjuangannya di dalam *game* pada *smartphone*, seorang anak bisa saja bolos sekolah karena ingin sekali *bermain game* tersebut ataupun mengambil sebagian uang SPP hingga skenario terburuknya adalah mengambil uang temannya sendiri sampai memakai kartu kredit orang tua tanpa sepengetahuannya. Hal tersebut dikarenakan niat si anak ingin mencapai tingkat permainan berikutnya dan sebagainya bahkan anak yang kecanduan *game* akan mudah emosional, mudah agresif dan marah, sampai dengan mudahnya mereka mengucapkan kata-kata yang tidak lazim seperti pada saat kegagalannya untuk menghancurkan lawannya di *game* yang ia mainkan.

Memainkan *game* di *smartphone* juga memiliki dampak negatif, Psikolog bernama Novita juga sebut bahwa *game* memiliki efek samping emosi terhadap anak sehingga anak tidak dapat mengatur emosionalnya yang membuat ia berekspresi terhadap *game* tersebut secara semauanya tanpa memikirkan baik atau buruk.. Dalam hal ini orang tua harus lebih waspada sehingga menjadikan peran untuk anak yang lebih baik dikala si anak sedang memainkan *game* di *smartphonenya*.. Orang tua tidak boleh terlepas dalam pengawasannya saat anaknya baik itu sekedar membuka aplikasi seperti multimedia ataupun saat bermain *game* di *smartphone*. Oleh karena itu, orang tua sebisa mungkin mengikuti perkembangan aplikasi khususnya *game* yang ada secara berkala serta mengetahui isi konten di dalam *game* tersebut sebelum diberikan kepada anaknya. (liputan6.com)

Karena ini berbicara tentang anak di dalam generasi, khususnya generasi alfa maka orang tua perlu memiliki peran yang baik terhadap anak dan dalam memperhatikan dampak yang ditimbulkan dari permasalahan di atas sehingga dapat mengantisipasi terjadinya si anak kecanduan *game* pada *smartphone*, perancang berniat memberikan informasi kepada orang tua yang memiliki anak di kalangan tersebut melalui penataan kamera dalam media film.

Menurut pendapat Pratista (2008:6) mengungkapkan bahwa film sebagai alat hiburan atau pemberi informasi untuk media massa karena film dapat dinikmati oleh masyarakat sehingga dapat tersampaikan dengan baik. Dalam hal ini, film yang akan dibuat yaitu film pendek karena dapat dijadikan sebagai media untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat. Dari sisi pengambilan gambar, film pendek berfokus terhadap subjek yang di titikberatkan dalam pengambilan peradeganan dimana dapat merealisasikan hal tersebut sudah menjadi tugsanya seorang *Direct of Photography* (Penata Kamera).

Direct of Photography merupakan pekerjaan sebagai perancangan konsep penataan kamera, pencahayaan, serta membuat konsep *framing* dalam sebuah film. Peran penata kamera sendiri sangat penting karena untuk menerjemahkan narasi yang telah dibuat oleh sutradara lalu membuat perancangan visual dari narasi tersebut sesuai dengan hasil konsep yang diberikan oleh sutradara beserta koordinasi dengan tim.

Harapan dari perancangan penataan kamera film pendek ini yaitu dapat menarik untuk disaksikan oleh *target audience* perancang serta pesan yang disampaikan dapat diterima dengan mudah dan dapat dipahami dengan baik terutama untuk orang tua yang memiliki anak di kalangan generasi alfa.

2. Dasar Teori

2.1 Peran Orang Tua

Peran sendiri memiliki arti dari suatu kedudukan dimana di dalamnya terdapat hak seseorang yang harus dilakukan sesuai dengan ketetruannya sehingga hal tersebut menjadi kewajibannya (Soerjono Soekanto, 1987:220). Dari pernyataan di atas peran memiliki tatanan sesuai dengan keahlian dalam menjalankannya. Sedangkan menurut Poerwadarminta (1995:751) menyatakan “peran juga dapat dikatakan sebagai tindakan yang dilakukan oleh seseorang atau lebih dalam suatu peristiwa. Dari penjelasan ini, peran merupakan perangkat tingkah laku yang seharusnya di dapat dalam diri atau seseorang yang berada di kedudukan ruang lingkup masyarakat.

Kemudian Orang Tua sendiri menurut Miami dalam Lestari (2012:29) menyatakan “ orangtua merupakan terdiri dari seorang pria dan wanita yang terikat dalam perkawinan dan bersedia menjadi seorang ayah dan ibu dari anak yang dilahirkannya “. Sementara, menurut Nasution dalam Slameto (2003:46) juga berpendapat “ orang tua juga merupakan orang yang penting untuk bertanggung jawab dalam sebuah keluarga beserta tugas di dalam rumah tangga di kehidupan sehari-harinya sehingga dapat disebutkan juga oleh anaknya sebagai bapak dan ibu”.dari kesimpulan di atas menyatakan bahwa orang tua memiliki kedudukan yang paling tinggi di dalam keluarga sehingga memiliki tanggung jawab di dalam keluarganya tersebut.

2.2 Generasi Alfa

Menurut McCrindle (2011), generasi alfa adalah orang yang lahir pada tahun 2010 - 2025 yakni anak-anak akan menjadi generasi paling banyak di antara yang pernah ada. Sekitar 2,5 juta Generasi alfa lahir setiap minggu. Menurut penelitiannya, diprediksikan jumlah generasi ini akan membengkak menjadi sekitar 2 miliar pada 2025. Sementara Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak (KemenPPPA) dalam meneliti bahwa generasi alfa ialah orang yang lahir pada tahun 2010 hingga sekarang. Generasi ini melanjutkan generasi penerus selanjutnya yaitu generasi Z.

2.3 Kecanduan

Kecanduan merupakan suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan secara repetisi dan dapat menimbulkan suatu dampak negative karena hal tersebut. Hal ini mendefinisikan kecanduan sebagai bentuk ketergantungan secara psikologis antara seseorang dengan suatu stimulus. Biasanya tidak harus berbentuk sebuah benda atau zat (Arthur T. Hovart, 1989). Kecanduan juga dapat diartikan sebagai kondisi seorang dimana ia selalu merasa ingin melakukan kegiatan yang pernah ia lakukan secara berulang kali sehingga timbul efek ketergantungan karena tidak dapat mengatur dirinya untuk menahan kelakuannya dan kegiatan tersebut harus terpenuhi sehingga hasrat yang dimilikinya terpenuhi (Soetjipto, 2005).

2.4 Smartphone (Ponsel Pintar)

Smartphone atau dalam Bahasa Indonesianya yaitu posel pintar digunakan tidak hanya untuk berkomunikasi, melainkan fitur yang tidak didapatkan di ponsel sebelumnya hadir lebih *smart* dan memiliki teknologi perangkat lunak dan perangkat keras yang lebih *advance* (Oetama, Jacob, 2006:1). Smartphone memiliki komponen mesin yang kompleks tetapi ringkas sehingga dalam penggunaannya dapat menyerupai dengan computer dan berbagai aplikasi yang terdapat di dalam computer dapat dinikmati di dalam smartphone. (Williams & Sawyer, 2011). Menurut Putra dan Rahmawati (2019), di Indonesia smartphone sendiri sekarang sudah digunakan oleh anak yang kurang bersosial. Spesifikasinya dalam perangkat tersebut yang dikategorikan untuk dewasa sekarang dapat dimiliki oleh remaja bahkan anak. Hari ini, berbagai usia anak membawa *smartphone* canggih oleh orang tua mereka.

2.5 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.

2.6 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)

2.7 *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 kosep film dapat terwujud dengan baik. (Agni, 2008:75)

2.8 Unsur Sinematografi

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 *framena*. 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 lowangle. 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 estetik. 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 kombinsai yang baik sehingga mendapatkan rangkaian gambar yang menarik dan komunikatif.

e. *Camera Lighting* (Pencahayaan Kamera)

Pencahayaan 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)

3. Pembahasan

3.1 Konsep Perancangan

Tujuan dari konsep perancangan penataan kamera film pendek ini adalah untuk memberi pesan akan orang tua yang membiarkan anak di kalangan generasi alfa bermain *game* pada *smartphone* karena berdasarkan fenomena yang perancang temukan, anak memiliki kecanduan dalam bermain *game* pada *smartphone* yang diberikan oleh orang tuanya sehingga si anak terlepas dari pengawasan orang tuanya. Namun, konsep yang diterapkan akan divisualkan berdasarkan penggambaran latar belakang mengapa peran orang tua terhadap anak mengakibatkan kecanduan dalam memainkan *game* pada *smartphone* tersebut. Dalam *framing*, konsep akan dikuatkan dengan pengambilan *shot* yang difokuskan terhadap tokoh dibantu dengan *lighting* untuk memperkuat subjek agar ekspresi yang dimiliki oleh tokoh tersebut kuat serta dapat dilihat oleh *audience* agar dapat dipahami dengan baik sehingga emosi dan kesan yang dimunculkan oleh *audience* sesuai harapan perancang. *Job desc* yang perancang miliki yaitu sebagai penata kamera (*Direct of Photography*). Dalam penataan kamera film pendek ini akan diterapkan dalam konsep visual untuk menyampaikan pesan kepada *audience* lebih banyak menggunakan *shot* yang relatif sempit guna menunjukkan ekspresi dari si tokoh. Saat merealisasikannya, penata kamera akan menyusun konsep visual ini bersama sutradara beserta kru lainnya untuk menciptakan gambar yang sesuai dengan konsep yang ditetapkan sehingga dapat menyampaikan pesan yang tepat sasaran sesuai dengan data penelitian.

3.2 Ide Besar

Dari seluruh hasil analisis data sampai analisis karya sejenis yang perancang peroleh, perancang memutuskan untuk ide besar dalam melakukan perancangan film pendek ini dengan memvisualkan bagaimana perilaku seorang anak yang disebabkan oleh latar belakang lingkungan keluarganya. Konsep dalam perancangan ini akan menggunakan *shot* yang padat serta menggunakan teknik kamera still dipadukan dengan pergerakan kamera untuk menyampaikan kesan serta dan kesan dengan gestur beserta ekspresi tokoh agar *audience* mendapatkan pesan yang disampaikan. Dalam proses perancangan ini, perancang sebagai penata kamera akan dipimpin penuh oleh sutradara dengan dibantu seluruh kru dalam seluruh rangkaian penggarapan perancangan penataan kamera film pendek ini.

3.3 Konsep Kreatif

Konsep kreatif merupakan gambaran umum perancang sebagai penata kamera berdasarkan hasil dari konsep film yang diterapkan

a. Jenis Film

Film yang perancang terapkan merupakan film pendek fiksi dimana jenis film ini digunakan perancang sebagai penata kamera agar menentukan perancangan secara representatif dipadukan dengan kejadian yang ada di kehidupan yang nyata sehingga visual yang dibuat menyampaikan pesan yang sesuai dari perancangan penataan kamera ini.

b. Judul Film

Berdasarkan ide besar dan konsep dari penataan kamera yang perancang jabarkan di atas, maka film pendek ini akan berjudul "Pengasuh Digital". Film yang menampilkan penggambaran orang tua memiliki seorang anak yang kecanduan *game* di dalam perangkat *smartphone* disebabkan orang tua yang tidak memikirkan dampak dari pemberian perangkat tersebut.

Karena terjadi wabah pandemik covid-19 di Indonesia khususnya di Kota Bandung, perancang, sutradara, editor beserta kru lainnya memutuskan untuk merancang karya penataan kamera film pendek ini menjadi *visual storytelling*.

3.4 Konsep Visual

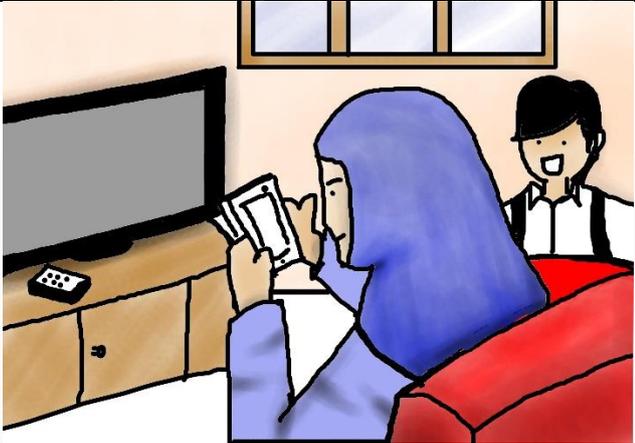
Sebelum perancang melakukan produksi film pendek yang akan dibuat nantinya, konsep visual yang sudah dibuat akan dijadikan *shotlist*, *storyboard* dan *floorplan* pada tahap pra produksi. Hal ini bertujuan agar film dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan yang sudah ditentukan. Perancang juga ikut bekerjasama serta berkoordinasi menentukan visual bersama sutradara agar visual sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan. Dari semua penjelasan sebelumnya, konsep visual untuk film pendek ini akan dibuat antara lain seperti penggambaran tata letak kamera, sudut pandang, dan pencahayaan.

3.5 Konsep Media

Perancang akan membuat konsep media film pendek ini dengan sudah menentukan format dan durasi film pendek ini bersama sutradara dan kru lainnya. Kemungkinan besar, perancang akan menggunakan *format file* untuk film pendek ini beresolusi *Full High Definition (FHD)* 1920x1080 dengan durasi maksimal 8 menit.

3.6 Hasil Perancangan

Berikut adalah hasil implementasi pewarnaan dari keseluruhan *storyboard* untuk dijadikan *visual storytelling*:

| No. | Scene/ Shot | Hasil |
|-----|----------------|--|
| 2 | 1/2 |  |
| 3 | 2/2 |  |
| 6 | 3/8 |  |

| | | |
|---|-----|--|
| 7 | 4/3 |  |
| 8 | 4/4 |  |
| 9 | 2/3 |  |

4. Kesimpulan

Dari perancangan untuk penataan kamera film pendek yang berjudul “Pengasuh Digital” dapat disimpulkan bahwa, orang tua yang memiliki anak di kalangan generasi alfa adalah anak yang melek digital sehingga pelakunya dapat menggunakan smartphone dan mengerti cara mengoperasikannya. Hal tersebut dapat dilihat dari orang tua yang selalu memberikan izin anaknya untuk menggunakan smartphonanya dikala anaknya merasa bosan bahkan orang tuanya rela membelikan anaknya perangkat tersebut. Dalam hal ini, perancangan penataan kamera film pendek ini dilakukan sebagai sarana untuk menunjukkan peran orang tua yang berdampak terhadap anak generasi alfa sehingga memiliki kecanduan game pada smartphone kemudian menjadikan masyarakat Indonesia khususnya orang tua yang memiliki anak generasi alfa, dapat lebih mengenal generasi tersebut dan dapat mengetahui informasi dampak dari penggunaan *smartphone* untuk bermain *game* terhadap anak generasi alfa. Karena wabah pandemik covid-19 sudah menyebar luas di Indonesia khususnya di Kota Bandung, perancang beserta sutradara dan kru lainnya memutuskan untuk pengkaryaan ini akan digantikan dengan *storyboard* dan menjadi *visual storytelling* sebagai pengganti perancangan penataan kamera film pendek.

Daftar Pustaka

- [1] Ariatama, Agni. (2008). *Job Description Pekerja Film Versi 01*. Jakarta: FFTV-IKJ.
- [2] Baksin, Askurifai. (2009). *Videografi Operasi Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar*. Bandung: [3] Windya Padjajaran.
- [3] Effendy, Onong Uchjana. (2009). *Komunikasi teori dan praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [4] Fachrudin, Andi. (2012). *Dasar – Dasar Produksi Televisi*. Jakarta: PT. Fajar Interratama Mandiri.
- [5] Febriansyah, D., & Warsana, D. (2018). Penataan Kamera Dalam Film Pendek Tentang Fenomena Gaya Hidup Clubbers Siswi Sma Di Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).
- [6] Himawan, Pratista. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- [7] Himawan, Pratista. (2017). *Memahami Film* (Edisi 2). Yogyakarta: Montase Press.
- [8] McCrindle, M. & Wolfinger, E. (2010). *Generations Defined*. Ethos, 18(1).
- [9] Oetama, Jacob (2006). *Sejarah media dari gutenberg sampai internet*. Jakarta: yayasan obor.
- [10] Putra, I. D. A. D., & Rahmawati, F. Educating Smartphone Use in Early Childhood, Through Designing Parenting Books Illustrations. In *6th Bandung Creative Movement 2019* (pp. 34-38). Telkom University.
- [11] Shadrina, C. N., Belasunda, R., & Hendiawan, T. (2017). Penataan Kamera Dalam Film Pendek" han Matee Han Cit Gadoeh". *eProceedings of Art & Design*, 4(3).
- [12] Suharno. (2010). *Dasar-dasar Kebijakan Publik* (kajian proses dan analisis kebijakan). Yogyakarta: UNY Press.
- [13] Wheeler, Paul. (2006). *Practical Cinematography*. Burlington, MA: Focal.
- [14] Williams, B.K. and Sawyer, S.C. (2011). *Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers & Communications 9th edition*. New York: McGraw-Hill.