

## VISUALISASI PHUBBING DALAM FILM EKSPERIMENTAL BERJUDUL : DISCONNECTED

Muhammad Azka Ashila<sup>1</sup>, Dyah Ayu Wiwid Sintowoko<sup>2</sup>, Firdauz Azwar Eryad<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

[azkaas@students.telkomuniversity.ac.id](mailto:azkaas@students.telkomuniversity.ac.id), [dyahayuws@telkomuniversity.ac.id](mailto:dyahayuws@telkomuniversity.ac.id),

[azwarersyad@telkomuniversity.ac.id](mailto:azwarersyad@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak:** Film eksperimental ini awalnya terbentuk dari keresahan penulis terkait fenomena sosial satu dekade terakhir ini yang cukup ramai terjadi namun sedikit orang yang menyadarinya. "Disconnected" mengeksplorasi tema kecanduan teknologi atau bisa disebut sebagai dampak negatif dari phubbing yang mempengaruhi hubungan antar individu, film eksperimental ini mencoba memvisualisasikan dampak negatif dari phubbing tersebut melalui serangkaian visual simbolis dan narasi non-linear. Dalam film ini dikisahkan seorang protagonis yang sudah sedari awal kecanduan terhadap gawai, saking kecanduannya sampai-sampai dia melampiaskannya kepada teman-temannya dengan perilaku phubbing. Seiring alur cerita berjalan, emosi dalam diri protagonis akan terus berjuang melawan konflik batinnya yang sering kali memaksa dirinya untuk terlena terhadap dunia digital.

**Kata kunci:** film eksperimental, kecanduan, emosi, simbolisme.

**Abstract:** This experimental film was initially formed from the writer's concern about a social phenomenon that has been prevalent over the past decade, yet few people have noticed it. "Disconnected" explores the theme of technology addiction, also known as the negative impact of phubbing, which affects interpersonal relationships. This experimental film attempts to visualize the negative effects of phubbing through a series of symbolic visuals and a non-linear narrative. The story revolves around a protagonist who has been addicted to gadgets from the start, to the point where he exhibits phubbing behavior towards his friends. As the narrative unfolds, the protagonist's emotions continue to struggle against internal conflicts that often tempt him to get lost in the digital world.

**Keywords:** experimental film, addiction, emotion, symbolism.

## PENDAHULUAN

Fenomena phubbing, atau perilaku mengabaikan orang lain dengan lebih fokus pada smartphone, telah menjadi masalah sosial yang semakin menonjol dalam dekade terakhir. Phubbing memiliki dampak yang signifikan pada kualitas interaksi sosial, merusak hubungan interpersonal, dan menciptakan jarak emosional antara individu. Fenomena ini mencerminkan ketergantungan berlebihan pada teknologi, yang dapat mengganggu kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung.

Phubbing bukan sekadar masalah ketidakadaban sosial, ia juga mencerminkan masalah yang lebih mendalam tentang ketergantungan manusia pada teknologi. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan smartphone yang berlebihan dapat mempengaruhi kesehatan mental dan emosional, serta merusak hubungan sosial yang sebelumnya erat. Misalnya, studi yang dilakukan oleh Roberts dan David (2017) menunjukkan bahwa "phubbing" berdampak negatif terhadap kepuasan dalam hubungan romantis, di mana pasangan merasa diabaikan dan kurang dihargai.

Fenomena ini juga mencerminkan pergeseran dalam cara manusia mengapresiasi kehadiran orang lain dalam interaksi sosial. Menurut Turkle (2011), dalam bukunya *Alone Together*, teknologi yang semakin canggih membuat kita merasa lebih "dekat" dengan orang yang jauh, namun ironisnya, menjauhkan kita dari orang-orang yang ada di sekitar kita. Ini menciptakan paradoks di mana manusia menjadi lebih terhubung secara digital, tetapi lebih terisolasi secara emosional dan sosial.

Film eksperimental berjudul "Disconnected" merupakan upaya penulis untuk memvisualisasikan dampak dari phubbing melalui medium sinematik. Sebagai film eksperimental, "Disconnected" menggunakan pendekatan visual yang simbolis dan narasi yang tidak linear untuk menggambarkan bagaimana ketergantungan pada perangkat digital memengaruhi hubungan antar manusia.

Film ini tidak hanya menyoroti sisi negatif dari phubbing, tetapi juga menyajikan refleksi kritis tentang bagaimana teknologi dapat mengubah dinamika sosial dan emosional dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam upaya untuk memahami dan menggali lebih dalam fenomena ini, proses pengkaryaan ini juga mengacu pada berbagai teori yang relevan. Salah satunya adalah teori interaksionisme simbolik, yang menyoroti bagaimana teknologi berfungsi sebagai simbol dalam interaksi sosial dan bagaimana simbol ini dapat mengubah makna dari hubungan interpersonal. Teori kecanduan juga digunakan untuk menjelaskan bagaimana penggunaan teknologi yang berlebihan dapat menjadi bentuk kecanduan yang merusak keseimbangan emosional dan sosial seseorang.

Selain itu, kajian ini juga mengintegrasikan teori naratif dan sinematografi dalam konteks film eksperimental untuk menganalisis bagaimana "Disconnected" menggunakan teknik-teknik sinematik untuk memperkuat pesan yang disampaikan. Teknik visual dan penggunaan warna dalam film ini juga akan dibahas untuk menunjukkan bagaimana elemen-elemen ini berkontribusi pada pembentukan makna dalam narasi film.

## **RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana cara menggambarkan dampak negatif dari fenomena sosial phubbing ke dalam sebuah karya film eksperimental ?

## **PROSES PENGKARYAAN**

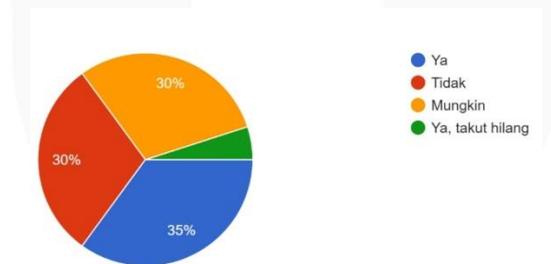
Dalam tahap pra-produksi film *Disconnected*, penulis memulai dengan melakukan survei sederhana untuk mendapatkan berbagai pandangan mengenai fenomena phubbing, yang mungkin tanpa disadari telah dialami oleh banyak orang di sekitar mereka. Survei ini bertujuan untuk menggambarkan sejauh mana

perilaku phubbing menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari dan bagaimana dampaknya terhadap interaksi sosial. Hasil survei ini menjadi dasar pengembangan narasi dalam film, memberikan penulis wawasan mengenai sejauh mana penggunaan smartphone mempengaruhi kualitas hubungan interpersonal.

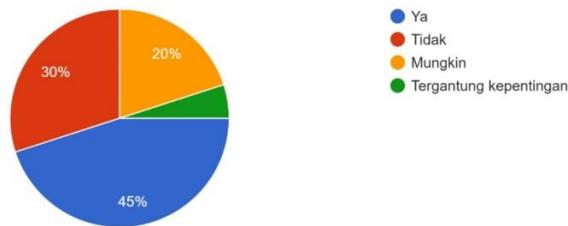
Setelah survei, penulis mempersiapkan berbagai keperluan produksi, termasuk storyboard, skrip, shot list, serta penyewaan talent utama yang akan memainkan karakter dalam film. Observasi terhadap lokasi juga dilakukan untuk memastikan bahwa pengambilan gambar sesuai dengan visi kreatif film ini.



Gambar 1 Diagram lingkaran penggunaan smartphone dalam sehari (Sumber : Dokumentasi penulis)



Gambar 2 Diagram lingkaran kecenderungan untuk terus menggunakan smartphone (Sumber : Dokumentasi penulis)



Gambar 3 Diagram lingkaran penggunaan smartphone saat berinteraksi sosial  
(Sumber : Dokumentasi penulis)

Survei yang dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar responden, sekitar 45%, menggunakan smartphone mereka lebih dari delapan jam setiap hari, mengindikasikan ketergantungan yang tinggi pada teknologi. Selain itu, 30% responden mengaku sulit untuk berhenti menggunakan smartphone, meskipun mereka menyadari dampak negatifnya. Fenomena phubbing juga tampak jelas, dengan 45% responden yang mengaku menggunakan smartphone saat berinteraksi sosial, menunjukkan bahwa interaksi tatap muka sering terganggu oleh aktivitas digital.

Medium yang dipilih untuk karya ini adalah film eksperimental, yang memberikan kebebasan untuk penggunaan simbolisme dan metafora visual. Simbolisme kuat, seperti penggantian smartphone dengan kardus hitam dan penggunaan tisu sebagai pengganti headset, digunakan untuk menyampaikan pesan secara implisit dan mendorong penonton untuk merenungkan makna di balik visual yang disajikan.

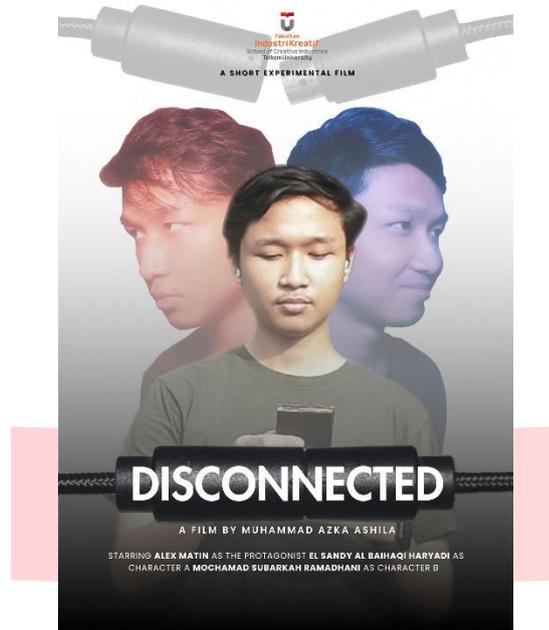
Penulis juga mempersiapkan berbagai alat dan bahan penting untuk mendukung proses produksi film sesuai dengan storyboard. Penggunaan objek simbolis seperti kain putih dan hitam, kabel, dan lilin digunakan untuk memperkuat tema hubungan sosial, realita versus dunia virtual, serta waktu yang terus berjalan, semuanya dikemas untuk mendukung narasi dan suasana dalam film *Disconnected*.

Setelah tahap pra-produksi selesai, proses produksi film *Disconnected* dimulai dengan pengambilan gambar yang berlangsung selama dua hari. Pada hari pertama, 7 Juni 2024, pengambilan footage dimulai di pagi hari dengan merekam beberapa sudut perkotaan. Di siang hari, setelah para talent tiba, dilakukan briefing untuk memastikan mereka memahami peran dan tugas yang akan dilaksanakan selama proses pengambilan gambar. Proses pengambilan gambar pada hari pertama berjalan lancar dan selesai dalam waktu dua jam, diakhiri dengan makan bersama dan mengantar talent pulang.

Dengan selesainya proses pengambilan gambar, penulis melanjutkan ke tahap pasca-produksi, dimulai dengan penyortiran gambar untuk menentukan footage yang akan digunakan dalam proses editing. Tahap pengeditan gambar dimulai dengan menyusun shot sesuai storyboard dalam sebuah Rough Cut, diikuti dengan penyempurnaan transisi antar shot agar ritme cerita sesuai harapan. Setelah itu, proses Final Cut dilakukan untuk menambahkan elemen visual yang memperhalus hasil akhir film.

Untuk proses editing, penulis menggunakan software Adobe Premiere Pro 2022, meskipun menghadapi beberapa kendala karena keterbatasan pengetahuan dalam video editing dan kesibukan sehari-hari, sehingga prosesnya memakan waktu lebih lama. Setelah pengeditan gambar selesai, penulis melanjutkan dengan penambahan audio dan musik yang sesuai dengan tema film. Sound design dibuat sederhana, dengan memanfaatkan suara langsung dari film dan menambahkan musik yang dipilih sesuai dengan nuansa tiap babak. Musik dipilih untuk mencocokkan suasana, seperti menggunakan lagu Oriel-Architect untuk menggambarkan kehidupan kota yang elegan.

Langkah terakhir dalam tahap pasca-produksi adalah pembuatan poster yang merepresentasikan tema dan pesan film *Disconnected*, dengan elemen visual yang selaras dengan film eksperimental tersebut.



Gambar 3 Poster Film *Disconnected*  
(Sumber : Arsip Pribadi)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Konsep Karya

Film “Disconnected” adalah sebuah karya eksperimental yang memvisualisasikan dampak phubbing terhadap kehidupan sehari-hari. Narasi film ini menggambarkan perjalanan psikologis seorang protagonis yang semakin terasing dari realitas karena kecanduan smartphone. Cerita dimulai dengan latar perkotaan yang ramai, di mana protagonis merasa tidak nyaman dengan keramaian di sekitarnya dan memilih untuk melarikan diri ke dunia digital melalui smartphone-nya. Visualisasi menunjukkan bagaimana perlahan-lahan protagonis mulai terputus dari realitas, digambarkan melalui simbol seperti kabel yang renggang.

Dalam perjalanan cerita, protagonis bertemu dengan dua temannya, namun interaksi mereka terganggu karena perilaku phubbing yang dilakukan oleh ketiga karakter tersebut. Adegan ini menekankan bagaimana phubbing dapat

merusak hubungan sosial dan menciptakan jarak emosional di antara individu. Protagonis akhirnya menyadari bahwa perilakunya adalah sia-sia, dan melalui serangkaian simbolik dan abstrak, ia berhasil menyadarkan teman-temannya untuk kembali terhubung dengan dunia nyata.

Film ini berdurasi sekitar tujuh menit dan menggunakan aspek rasio 16:9. Konsep dasarnya adalah untuk menggambarkan bagaimana fenomena phubbing telah menjadi bagian dari kehidupan kita di era digital, mengubah cara kita bersosialisasi baik sebagai pelaku maupun korban. Hubungan sosial digambarkan seperti dua kabel yang saling terhubung; kekuatan atau kelemahan koneksi tersebut mencerminkan kondisi emosional dan perilaku sosial karakter-karakternya.

Penggunaan abstract form dalam film ini mencakup visual non-representasional dan montase yang mengabstraksi makna dari phubbing. Visual yang digunakan, seperti penggantian smartphone dengan kardus hitam dan headset dengan tisu, menciptakan kesan simbolis dan dinamis, memperkuat tema kekacauan dan ketidaknyamanan yang dirasakan oleh protagonis. Adegan-adegan repetitif digunakan untuk menekankan efek negatif dari phubbing.

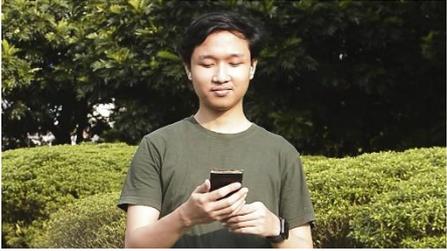
Konsep associational form terlihat melalui hubungan ide dan emosi yang disusun melalui gambar dan suara yang mungkin tampak tidak logis, tetapi menciptakan makna simbolis yang mendalam. Misalnya, kabel yang awalnya terhubung, kemudian mulai renggang dan akhirnya putus, namun kembali tersambung di akhir film, menggambarkan perubahan dalam hubungan sosial. Transisi visual dan perubahan warna latar belakang dari hitam ke putih melambangkan pergeseran dari komunikasi nyata ke isolasi digital, sementara penggunaan objek simbolik seperti lilin, jam, dan kertas menambah kedalaman visualisasi makna dalam film ini.

### **Hasil Karya**

Judul : *"Disconnected"*

Tahun : 2024

Medium : Film Eksperimental

NO	Dokumentasi Shooting	Keterangan
1.		<p><b>Scene 1:</b> Perkotaan di Era Digital.</p> <p>Scene ini memperlihatkan sudut-sudut perkotaan yang ramai dengan aktivitas warga setempat. Ini memberikan gambaran tentang kehidupan di era digitalisasi, di mana teknologi, terutama smartphone, memainkan peran sentral.</p>
2.		<p><b>Scene 2:</b> Protagonis Muncul.</p> <p>Protagonis muncul dan berjalan menyusuri kota. Ia hendak bertemu dengan dua temannya, namun ia merasa tidak nyaman dengan keramaian di sekitarnya dan mulai menggunakan smartphone untuk merasa lebih nyaman.</p>
3.		<p><b>Scene 3:</b> Ketergantungan pada Smartphone.</p> <p>Protagonis mulai tenggelam dalam dunia yang diciptakannya bersama smartphone. Adegan kabel yang mulai renggang simbolis dari keterpisahan protagonis dari realita.</p>

4.		<p><b>Scene 4:</b> Pertemuan dengan Teman-teman.          Protagonis bertemu dengan kedua temannya yang sudah menunggunya. Namun, pertemuan ini tidak berjalan dengan baik karena protagonis terus-menerus memeriksa smartphone-nya, menyebabkan suasana menjadi canggung.</p>
5.		<p><b>Scene 5:</b> Phubbing Bersama.          Akhirnya, ketiga karakter mulai melakukan phubbing secara bersamaan. Protagonis menjadi terganggu secara psikologis ketika melihat teman-temannya juga melakukan hal yang sama, memperdalam jarak emosional antara mereka.</p>
6.		<p><b>Scene 6:</b> Kesadaran Protagonis.          Protagonis mulai menyadari bahwa perilaku phubbing yang ia lakukan sia-sia. Ia melihat berbagai simbol dan gambaran abstrak tentang waktu yang terus berjalan, yang memperkuat kesadarannya.</p>
7.		<p><b>Scene 7:</b> Memperbaiki Hubungan.          Protagonis berusaha menyadarkan kedua temannya tentang dampak negatif phubbing. Mereka akhirnya mulai berinteraksi tanpa gangguan smartphone, dan hubungan sosial mereka kembali pulih.</p>

8.		<b>Scene 8:</b> Penutup Film. Film diakhiri dengan simbol kabel yang tersambung kembali, menandakan hubungan sosial yang telah dipulihkan. Scene ini menggarisbawahi pesan bahwa meskipun teknologi bisa memisahkan, kesadaran dan usaha bisa menyatukan kembali hubungan sosial.
----	---	--

## KESIMPULAN

Berlatar belakang dari sebuah keresahan pribadi yang kemudian penulis tuangkan menjadi sebuah karya film eksperimental. Memperhatikan pola perubahan manusia yang hidup di zaman serba digital, ada yang menggunakan teknologi dengan bijak tapi sayangnya ada juga yang menggunakan teknologi secara berlebihan.

Dampak yang dirasakan memang tidak akan langsung terasa tapi ketika hal ini sudah menjadi kebiasaan bisa berakibat buruk dikemudian hari. Pembuatan film eksperimental ini tentu menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi penulis dengan mempelajari hal baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Seperti melatih keterampilan dalam editing, mengatur waktu untuk pengambilan gambar, dan melatih kesabaran untuk terus berusaha semaksimal mungkin.

Melalui pendekatan eksperimental, *Disconnected* tidak hanya menyoroti isu sosial yang relevan, tetapi juga mengajak penonton untuk merenungkan dampak psikologis dan emosional dari teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Film ini menjadi representasi kuat tentang bagaimana teknologi, meskipun memfasilitasi komunikasi, juga dapat menciptakan jarak dalam hubungan antar manusia jika digunakan secara tidak bijaksana.

Secara keseluruhan, *Disconnected* memberikan pemahaman mendalam tentang dinamika sosial di era digital, serta pentingnya keseimbangan antara dunia nyata dan virtual dalam menjaga kesehatan mental dan hubungan sosial.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2004). *Film art: An introduction* (Vol. 7). New York: McGraw-Hill.
- Genette, G. (1980). *Narrative discourse: An essay in method* (Vol. 3). Cornell University Press.
- Leedy, P. D., & Ormrod, J. E. (2005). *Practical Research: Planning and Design* (8th ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Rees, A. L. (2019). *A history of experimental film and video*. Bloomsbury Publishing.
- Roberts, J. A., & David, M. E. (2017). "My life has become a major distraction from my cell phone: Partner phubbing and relationship satisfaction among romantic partners." *Computers in Human Behavior*, 54, 134-141.
- Sihombing, L. (2007). *Pengaruh Media Terhadap Hubungan Sosial*. Jakarta: Pustaka Media.
- Sumarno, M. *Dasar-dasar Apresiasi Film*, 1996. Jakarta: Grasindo.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York, NY: Basic Books.