

DESAIN PRODUKSI FILM PENDEK TENTANG KESADARAN DAN DAMPAK NEGATIF KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA PERILAKU REMAJA DI KOTA BANDUNG

Rysa Zahirah¹, Sri Dwi Astuti Al Noor² dan Wibisono Tegar Guna Putra³

^{1,2,3}1,2,3 *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
ryzahirah@student.telkomuniversity.ac.id, rialnoorr@telkomuniversity.ac.id,
wibisonogunaputra@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Meningkatnya popularitas video *game* di Indonesia menjadi bukti tren pertumbuhan yang signifikan di pasar hiburan. Indonesia berada di urutan ke-3 dari negara dengan pemain video *game online* terbanyak di dunia. Pemain video *game* di Indonesia terdiri dari seluruh kalangan, mulai dari anak-anak, remaja sampai dewasa dengan rentang usia 16-64 tahun per tahun 2022. Tercatat per tahun 2021, sebesar 77,5% remaja putra dan 22,5% remaja putri berusia 15-18 tahun di Indonesia mengalami kecanduan *game online*. Perancangan ini bertujuan untuk membuat dan menciptakan desain produksi film pendek bergenre fiksi ilmiah untuk mengedukasi audiens tentang dampak negatif kecanduan *game online*. Salah satu cara yang efektif adalah melalui media film, yang diharapkan dapat membahas kecanduan *game* di Indonesia agar menjadi lebih mudah dipahami. Dalam karya ini, penulis sebagai Desainer Produksi bertanggung jawab atas tata artistik dan visual dari film tersebut. Data dikumpulkan melalui wawancara, analisis karya sejenis, serta observasi langsung lingkungan perumahan elit dan *Cafe Le Braga*. Hasil perancangan ini mencakup setting, properti, dan wardrobe yang sesuai dengan konsep cerita. Diharapkan film pendek ini dapat menjadi media yang edukatif untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat, khususnya anak dan remaja, mengenai bahaya kecanduan *game online*.

Kata kunci: Desainer Produksi, Film Pendek, Kecanduan *Game Online*

Abstract : The increasing popularity of video games in Indonesia is evidence of a significant growth trend in the entertainment market. Indonesia ranks third among countries with the most online video game players in the world. Video game players in Indonesia come from all walks of life, ranging from children, teenagers, to adults aged 16-64 years as of 2022. As of 2021, 77.5% of male teenagers and 22.5% of female teenagers aged 15-18 in Indonesia are addicted to online games. This design aims to create a short science fiction film to educate the audience about the negative effects of online gaming addiction. One

effective way to do this is through film, which is expected to make the issue of gaming addiction in Indonesia easier to understand. In this work, the author, as the Production Designer, is responsible for the artistic and visual aspects of the film. Data was collected through interviews, analysis of similar works, and direct observation of the elite residential environment and Cafe Le Braga. The results of this design include settings, props, and wardrobe that align with the story concept. It is hoped that this short film will serve as an educational medium to enhance public understanding and awareness, particularly among children and teenagers, about the dangers of online gaming addiction.

Keywords: *Production Designer, Short Film, Online Game Addiction*

PENDAHULUAN

Meningkatnya popularitas video *game* di Indonesia menjadi bukti tren pertumbuhan yang signifikan di pasar hiburan. Indonesia berada di urutan ke-3 dari negara dengan pemain video *game online* terbanyak di dunia, dengan jumlah pemain melebihi 185 juta pemain, setelah Filipina dan Thailand. Pemain video *game* di Indonesia terdiri dari seluruh kalangan, mulai dari anak-anak, remaja sampai dewasa dengan rentang usia 16-64 tahun per tahun 2022. Jenis video *game* yang paling populer di Indonesia adalah video *game* dengan *platform mobile* dengan persentase 60%. Setelahnya menyusul *game personal computer* (PC) dengan 24% dan *game console* sebanyak 16% (Hanadian, 2022).

Dampak bermain *game* bervariasi, baik positif maupun negatif. Adiksi terhadap *game online* menjadi salah satu dampak negatif yang dihasilkan, karena dapat membuat seseorang meninggalkan dan mengesampingkan kewajibannya di dunia nyata. Pada tahun 2018, World Health Organization (WHO) menyatakan secara resmi bahwa kecanduan terhadap *game online* dimasukkan ke dalam kategori gangguan mental adiktif. WHO menjelaskan bahwa ciri kecanduan antara lain adalah ketidakmampuan dan hilangnya motivasi jika tidak bermain. Berdasarkan DSM-V, sembilan kriteria mengindikasikan kecanduan *game*, yaitu preokupasi dan obsesi, menarik diri dari lingkungan sosial, masalah toleransi, kehilangan kendali, kehilangan minat, penggunaan *game* yang berlebihan dan

terus-menerus, melakukan penipuan, melarikan diri dari perasaan negatif, dan gangguan fungsional (American Psychiatric Association, 2013).

Tercatat per tahun 2021, sebesar 77,5% atau 887.003 remaja putra dan 22,5% atau 241.989 remaja putri berusia 15-18 tahun di Indonesia mengalami kecanduan *game online* (Gurusinga, 2021). Periode remaja ditandai dengan peralihan dari fase awal anak-anak berusia 10-12 tahun menuju fase awal berusia 18-22 tahun (Surbakti, 2017). Selama masa remaja, individu mengalami perkembangan yang meliputi perubahan pada aspek biologis, kognitif, dan sosial emosional. Meskipun begitu, dibandingkan orang dewasa, remaja lebih berisiko dan lebih sering mengalami ketergantungan *game online* (Novrialdy, 2019). Keadaan ini disebabkan oleh karakteristik emosi remaja yang cenderung bergejolak, sulit dikelola, dan seringkali tidak berdasarkan pertimbangan rasional, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi ketertarikan dan manifestasi perilaku mereka (Al Mighwar, 2011).

Film merupakan sebuah media penyampaian informasi yang diterima dengan baik oleh masyarakat dari dulu hingga sekarang. Film dapat mempengaruhi emosional, perasaan, bahkan stigma penontonnya. Sebuah film didesain untuk mencampur adukkan emosi penonton dengan alur cerita dan emosi dari pemain. Dalam hal ini, perancang memilih film pendek fiksi karena film fiksi memiliki plot cerita lewat imajinasi dan realita. Dalam pembuatan film ini, terdapat salah satu peran penting dalam pra-produksi hingga produksinya, yaitu Desainer Produksi. Desainer Produksi adalah kepala departemen seni yang bertanggung jawab atas lingkungan fisik, set dan lokasi untuk sebuah film. Dalam sebuah tim desain terdapat beberapa staf yaitu *art director*, *set designer*, *lead man*, *set decorator* dan lainnya (LoBrutto, 2002). Pada film ini perancang akan mengambil beberapa film sebagai referensi yang kemudian akan diadaptasi ke dalam film pendek yang akan dibuat. Dalam perancangan film tersebut, perancang berfokus pada ruang lingkup desainer produksi yang merancang dan membangun

suasana melalui *setting dan property* untuk meningkatkan kesadaran akan dampak negatif kecanduan bermain *game online*.

LANDASAN PEMIKIRAN

Pengertian Adiksi

Adiksi adalah tingkat kecanduan atau ketergantungan secara fisik dan mental terhadap suatu zat (KBBI). Adiksi adalah sebuah kondisi di mana individu mengalami ketergantungan baik secara fisik maupun mental terhadap suatu substansi atau aktivitas tertentu, yang berujung pada perubahan dalam pola perilakunya. Adiksi menyebabkan individu memiliki dorongan kuat untuk menggunakan secara terus-menerus, dan seiring berkembangnya ketergantungan fisik dan mental, kebutuhan akan dosis yang lebih tinggi pun muncul, serta ketidakmampuan untuk berhenti atau menghentikan meskipun sudah berusaha keras (Pramuditya, 2015).

Adiksi didefinisikan sebagai dorongan kebiasaan untuk terlibat dalam aktivitas tertentu atau menggunakan suatu substansi, meskipun berakibat pada kerusakan fisik, sosial, spiritual, mental dan kesejahteraan finansial individu (Young, 2011). Adiksi merupakan suatu kondisi ketergantungan fisik dan mental terhadap hal-hal tertentu yang menimbulkan perubahan perilaku bagi orang yang mengalaminya bahkan sampai hal tersebut dapat merugikan (Roger & McMillins, 1991). Adiksi dapat dipahami sebagai sebuah keadaan ketika seseorang merasakan ketergantungan yang kuat terhadap sesuatu yang memberikan kesenangan. Kondisi ini sering muncul dalam berbagai kesempatan karena individu kurang mampu mengendalikan dirinya, sehingga memunculkan perilaku kompulsif yang berpotensi menimbulkan dampak negatif.

Kecanduan *Game Online*

Game addiction merupakan istilah yang banyak dikenal dan digunakan untuk mengartikan kecanduan *game online*. Adiksi terhadap *game online* menggambarkan adanya gangguan dalam pengendalian diri terkait aktivitas bermain *game*. Individu yang mengalami adiksi ini cenderung menempatkan *game* sebagai hal yang lebih penting dan mendesak dibandingkan dengan tanggung jawab atau minat lainnya. Pemain yang adiksi *game* seolah tidak punya minat lain selain bermain, dan *game* menjadi pusat kehidupannya. Adiksi ini merugikan, membuat pemain mengabaikan realitas karena terlalu terikat dengan *game* (Griffiths, 1995).

Seseorang bisa dikatakan adiksi bermain *game* apabila sudah bermain *game* selama atau lebih dari tiga bulan dan memiliki kriteria adiksi sesuai dengan teori yang dikemukakan (Lemmens, 2009). Berdasarkan DSM-V, sembilan kriteria mengindikasikan kecanduan *game*, yaitu preokupasi dan obsesi, menarik diri dari lingkungan sosial, masalah toleransi, kehilangan kendali, kehilangan minat, penggunaan *game* yang berlebihan dan terus-menerus, melakukan penipuan, melarikan diri dari perasaan negatif, dan gangguan fungsional (American Psychiatric Association, 2013). Dengan begitu, kecanduan *game online* dapat diartikan bahwa seseorang akan bermain video *game online* dengan berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain video *game*, dan seolah-olah video *game* ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya. Batasan waktu seseorang dalam bermain *game online* bisa dikatakan mengalami kecanduan *game online* adalah remaja yang membutuhkan waktu kurang lebih sebanyak 38,5 jam per minggu atau sekitar 5-6 jam per hari. (Weinstein, 2010).

Remaja

World Health Organization (WHO), mendefinisikan remaja sebagai populasi manusia dengan periode usia 10-19 tahun. Masa remaja atau yang sering disebut masa adolesens merupakan masa transisi dari kanak-kanak ke masa

dewasa yang ditandai dengan perkembangan fisik, mental, emosional, dan sosial (WHO, 2018). Dalam hal fisik, periode remaja ditandai dengan adanya perubahan ciri-ciri fisik dan fungsi psikologis, terutama yang berhubungan dengan organ reproduksi, sedangkan dari sisi psikologis, masa remaja merupakan saat individu mengalami perubahan dalam aspek kognitif, emosi, sosial, dan moral (Kemenkes RI, 2020).

Menurut Kusumawati (2017), remaja cenderung mengalami kecanduan *game online*, hal ini dikarenakan bahwa responden tidak mampu menahan dorongan dari dalam diri untuk selalu bermain *game online* dan tidak mampu untuk membagi waktu. Selama masa remaja, individu mengalami perkembangan yang meliputi perubahan pada aspek biologis, kognitif, dan sosial emosional. Meskipun begitu, dibandingkan orang dewasa, remaja lebih berisiko dan lebih sering mengalami ketergantungan *game online* (Novrialdy, 2019). Keadaan ini disebabkan oleh karakteristik emosi remaja yang cenderung bergejolak, sulit dikelola, dan seringkali tidak berdasarkan pertimbangan rasional, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi ketertarikan dan manifestasi perilaku mereka (Al Mighwar, 2016).

Film Pendek Fiksi

Film fiksi merupakan genre film yang didasarkan pada konsep cerita yang tidak terkait dengan kejadian nyata, juga memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Lazimnya film fiksi memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang jelas (Pratista, 2018). Film fiksi dibangun dari cerita rekaan yang memiliki struktur yang kuat. Unsur-unsur seperti tokoh protagonis dan antagonis, konflik, dan resolusi konflik menjadi bagian integral dalam pengembangan cerita. Film pendek memiliki kemiripan unsur dengan iklan layanan masyarakat. Perbedaannya terletak pada keterikatan iklan layanan masyarakat dengan institusi tertentu, yang

bertujuan untuk meningkatkan citra institusi tersebut dan menyampaikan pesan relevan kepada khalayak umum (Mochammad, 2021)

Cerita biasanya juga memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pengembangan cerita yang jelas. Sedangkan dari sisi produksi, film fiksi cenderung lebih kompleks dibandingkan dua jenis film lainnya, baik pra produksi, produksi, maupun pasca produksi. Manajemen produksinya juga lebih kompleks karena biasanya menggunakan pemain serta crew dalam jumlah yang besar. Produksi film fiksi juga cenderung membutuhkan waktu yang lebih lama. Persiapan secara teknis seperti lokasi hingga set suting dipersiapkan secara matang baik itu dalam studio maupun non-studio. Film fiksi umumnya membutuhkan kelengkapan serta peralatan yang jumlahnya relatif lebih banyak, bervariasi serta menguras budget. (Biosa, 2018)

Dalam perancangan tugas akhir ini, perancang sebagai desainer produksi akan menggunakan gaya "berdasarkan kisah nyata" dalam film fiksi untuk menyampaikan pesan tentang awareness mengenai dampak dan konsekuensi yang diciptakan dari kecanduan bermain *game online* kepada penonton. Dengan cara ini, diharapkan informasi dapat tersampaikan secara menarik dan efektif.

Genre Fiksi Ilmiah

Film fiksi ilmiah berhubungan dengan masa depan, perjalanan angkasa luar, percobaan ilmiah, penjelajahan waktu, invasi, atau kehancuran bumi. Fiksi ilmiah seringkali berhubungan dengan teknologi canggih yang berada di luar jangkauan teknologi masa kini. Film fiksi ilmiah bisa menggambarkan dunia utopia atau distopia, sebuah dunia ideal atau jauh dari ideal (Pratista, 2018).

Film Sebagai Media Penyampai Informasi

Film adalah medium visual yang, sejak sekitar tahun 1930-an, umumnya disertai suara dan digunakan untuk mereplikasi pengalaman serta menyampaikan ide, cerita, persepsi, emosi, atau perasaan melalui gambar bergerak (Severny, 2013). Selain sebagai karya visual, film memiliki peran sebagai alat komunikasi, penyebar

informasi, dan penyampai pesan tertentu. Senada dengan pernyataan tersebut, sebuah jurnal terbitan tahun 2014 (Nugraha et al.) menegaskan bahwa film sebagai media komunikasi modern memiliki beragam fungsi, mulai dari menuangkan gagasan dalam bentuk visual, menyampaikan informasi, menghibur, berpropaganda, berpolitik, menjadi sarana rekreasi dan edukasi, hingga menyebarkan nilai budaya. Film bisa menjadi media penyalur informasi dan merupakan sebuah wadah yang memiliki peluang besar untuk mengubah sebuah pola pikir masyarakat dari informasi yang terdapat di dalamnya (Oktaviani, 2021).

Berdasarkan teori-teori tersebut, perancang menyimpulkan bahwa film merupakan karya visual yang mampu menyampaikan rasa dan ide, berfungsi sebagai hiburan, dan menjadi wadah informasi yang tujuannya ditetapkan oleh pengguna dan informasi yang terkandung di dalamnya. Media audio visual seperti film sangat efektif karena generasi sekarang lebih menyukai tontonan sebagai panduan. Selain itu, perpaduan antara bahasa visual dan narasi deskriptif menciptakan komunikasi yang kuat untuk menyampaikan pesan dari suatu perancangan (Abdurrahman, 2017).

Setting & Property Pada Film Pendek

Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti adalah semua benda yang tidak bergerak, seperti perabot, pintu, jendela, kursi, lampu, pohon dan sebagainya. *Setting* yang digunakan dalam sebuah film, umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya. (Pratista, 2018)

Setting harus mampu meyakinkan penontonnya jika film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks ceritanya. *Setting* merupakan salah satu elemen utama yang sangat mendukung aspek naratif sebuah film. Tanpa *setting*, cerita film tidak mungkin dapat berjalan. Fungsi utama sebuah *setting* adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu serta juga berperan memberikan informasi yang kuat untuk mendukung cerita filmnya. Selain

berfungsi sebagai latar belakang cerita, *setting* juga mampu membangun mood sesuai dengan tuntutan cerita.

Pendekatan Realisme

Realisme dalam topik seni adalah suatu aliran seni yang berbicara tentang fenomena atau peristiwa sehari-hari yang dialami oleh banyak orang. Dasar dari penciptaan aliran realisme adalah bertumpu kepada konsep menggunakan objek yang nyata dan tidak dibuat-buat (Antara, 2015). Dalam produksi film, Desainer Produksi berhak menentukan *style* dalam dunia yang akan dia buat, dalam hal ini, perancang menggunakan pendekatan *style* realisme untuk dunia yang akan digambarkan dalam film, dalam artian film pendek ini tidak melebih-lebihkan *setting & property* yang dibuat dan tetap sesuai dengan realitas yang ada di dunia nyata.

Dalam mewujudkan konsep realisme ini, desainer produksi menjalin kolaborasi yang intens dengan sutradara. Proses ini melibatkan perencanaan yang matang untuk menciptakan desain visual yang selaras dengan konsep cerita, mulai dari pembangunan set yang merefleksikan latar sosial-ekonomi karakter hingga penyesuaian pencahayaan dan palet warna demi menghasilkan pengalaman visual yang otentik.

Kostum & Tata Rias

Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh aksesorisnya. Aksesori kostum termasuk diantaranya, topi, perhiasan, jam tangan, kacamata, sepatu, serta tongkat. Dalam sebuah film, busana tidak hanya sekedar sebagai penutup tubuh semata, namun juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya. Tata Rias secara umum memiliki beragam fungsi, yakni menggambarkan usia, luka atau lebam di wajah, kemiripan dengan seorang tokoh, sosok manusia unik, hingga sosok non manusia (Pratista, 2018)

Bersama *setting*, kostum adalah aspek yang paling mudah diidentifikasi untuk menentukan latar waktu serta lokasi dalam ceritanya. Kostum dan tata rias juga dapat menggambarkan perbedaan status sosial/kelompok dan kepribadian pelaku.

Psikologi Warna

Di dalam sebuah film, warna juga merupakan elemen yang penting. Biasanya warna juga digunakan oleh seorang Desainer Produksi untuk menciptakan sebuah mood dalam film. Setiap warna yang dipilih akan menghasilkan mood yang berbeda. Menurut LoBrutto (2002) warna memiliki banyak fungsi. Di dalam dunia desain produksi, warna tidak hanya digunakan untuk mencapai keaslian pada gambar. Tetapi warna dapat memberikan informasi tentang waktu dan tempat, menjelaskan sebuah karakter dan menciptakan mood, emosi, atmosfer, dan aspek psikologis. Di dalam visual *storytelling*, warna adalah aset terbesar. Warna harus dipikirkan, dirancang dan direncanakan dengan hati-hati. Warna tidak hanya dibuat untuk menarik perhatian saja, melainkan warna digunakan untuk menjelaskan karakter, membangun sebuah suasana atau lokasi.

DATA DAN ANALISIS

Data dan Analisis Observasi

Data Observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran umum tentang lingkungan dan kostum yang akan dijadikan acuan dalam perancangan desain produksi sesuai dengan latar tempat dan latar waktu yang dibutuhkan sesuai dengan alur cerita yang sudah dibuat.

Lingkungan Sosial Masyarakat di Perumahan Elit

Perancang mengamati lingkungan sosial di Kota Baru Parahyangan, Kertajaya, Kec. Padalarang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat. Kawasan ini dipilih karena merupakan perumahan elit di kota Bandung yang paling populer. Di

lingkungan perumahan elit, hanya terlihat mobil yang berlalu-lalang dan beberapa motor. Motor yang lewat pun kebanyakan adalah motor milik ojek *online*. Di pagi hari atau sore hari beberapa orang sedang jogging. Tidak terlihat banyak interaksi antara warga satu sama lain.

Rumah di perumahan elit juga memiliki keamanan yang baik. Mulai dari penjagaan pos satpam di pintu masuk perumahan, pagar rumah yang menjulang tinggi dan pintu rumah yang sudah memakai RFID Password. Jenis rumah di perumahan elit kebanyakan minimalis, modern dan townhouse.

Lingkungan Cafe

Perancangan mengamati lingkungan di *cafe* sekitar jalan Braga, Bandung. *Cafe* Le Braga merupakan *cafe* yang dipilih perancang karena berada di tempat yang strategis dan selalu ramai setiap harinya. Pengunjung *cafe* Le Braga berbagai macam, mulai dari anak sekolah sampai pekerja. Di pagi hari kerja, terlihat beberapa pekerja kantoran yang duduk di *cafe* sambil bekerja di depan laptop mereka. Di siang hari, ada juga beberapa pekerja kantoran yang sedang meeting di *cafe* Le Braga. Pada sore harinya, *cafe* mulai ramai pengunjung lain, salah satu yang mencolok adalah beberapa remaja yang masih memakai seragam SMA. Mereka duduk, mengobrol dan sesekali merokok, walaupun masih memakai seragam yang ditutupi dengan jaket atau cardigan dan membawa tas sekolah mereka.

Cafe Le Braga sudah menerapkan pembayaran yang hanya menggunakan non-cash, customer bisa menggunakan Debit, *Credit Card* dan QRIS. Barista dan karyawan di *cafe* Le Braga tidak memiliki seragam tertentu, mereka hanya menggunakan pakaian bebas dan rapi. Alur pemesanan makanan di *Cafe* Le Braga tidak sulit. Pengunjung dapat memesan makanan dan minuman di kasir, setelah melakukan pembayaran, pengunjung diberikan nomor pemesanan. Lalu dalam 5-10 Menit, makanan dan minuman sudah diantar oleh pramusaji Le Braga. Salah satu spot favorit pengunjung Le Braga adalah spot *rooftop* di lantai 2 yang

menghadap ke perempatan jalan Braga. Di hari libur, bahkan pengunjung rela untuk menunggu meja kosong di spot ini.

Data dan Analisis Wawancara

Berdasarkan data wawancara, seseorang dapat dikatakan kecanduan terhadap *game* ketika waktu tidur seseorang kurang dari jumlah waktu yang disarankan sehingga lalai dengan tanggung jawab terhadap dirinya sendiri dan lingkungannya. Kebanyakan orang yang kecanduan *game* memiliki fisik yang lemah dan terlihat lesu, karena tidak memiliki waktu tidur yang cukup. Seseorang yang kecanduan *game* juga sering tidak fokus mengerjakan sesuatu, sehingga terlihat seperti orang linglung.

Seseorang yang kecanduan kebanyakan datang dari kelas sosial menengah ke atas, dikarenakan minimnya pengawasan dan pemantauan orang tua. Namun, tidak menutup kemungkinan juga terjadi di kelas sosial menengah ke bawah. Adapun seseorang yang kecanduan bermain *game* biasanya tidak terlalu bergaul dengan orang-orang di lingkungannya, karena ia lebih banyak berinteraksi dengan teman-teman yang ada di dunia maya.

Data dan Analisis Khalayak Sasar

Berdasarkan data geografis, wilayah yang dijadikan target *audience* adalah Kota Bandung. Berdasarkan data demografis, target *audience* dimulai dari remaja & dewasa berusia 17 tahun sampai 25 Tahun, berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, serta memiliki status ekonomi dari segala kalangan. Berdasarkan data psikografis, perancangan film pendek ini untuk meningkatkan kesadaran akan dampak kecanduan bermain *game online*.

Data dan Analisis Karya Sejenis

Setelah perancang menganalisis tiga karya yaitu Rumah Masa Depan, Dear Nathan: Hello Salma dan A Killer Paradox, dapat diketahui bahwa ketiga karya ini telah memenuhi kriteria desain produksi yang baik dalam hal penciptaan karakter

melalui elemen-elemen seperti *setting*, properti, *makeup* & *wardrobe*, sehingga dapat menciptakan dunia dan memiliki makna tersendiri.

Konsep dari ketiga karya akan diaplikasikan perancang untuk menciptakan dunia film pendek, mulai dari latar tempat dan waktu hingga sosial ekonomi karakter. Ini akan terlihat melalui *setting*, properti, *makeup* & *wardrobe* yang sesuai dengan konsep yang diangkat.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Perancangan

Konsep Kreatif

Konsep kreatif bertujuan untuk menarik minat penonton pada sebuah film. Dalam konsep kreatif, perancang sebagai desainer produksi bertanggung jawab pada *setting*, *property*, *make up* & *wardrobe* yang akan digunakan. Perancang terlebih dahulu mengobservasi dan mencari lokasi yang cocok untuk digunakan pada film. Setelah dapat beberapa opsi, perancang berdiskusi dengan sutradara untuk memilih lokasi yang paling tepat. Kemudian, perancang melakukan *breakdown script* untuk menentukan *setting*, *property*, *makeup* & *wardrobe* pada setiap *scene*, juga membuat *mock up* penempatan properti di set lokasi.

Konsep Visual

Konsep visual yang terkandung dalam produksi film ini tercipta dari interpretasi naskah ke dalam pengadeganan berdasarkan hasil diskusi antara sutradara, desainer produksi dan penata kamera. Dengan konsep yang telah disepakati, perancang dapat menentukan *setting* dan properti yang akan digunakan serta penggunaan *wardrobe* pada setiap karakter agar tetap terlihat realistis sehingga penonton dapat dengan mudah memahami dan ikut merasakan karakter pada film. Serta, menerapkan unsur semiotika pada *setting* & properti sebagai penyampaian pesan yang tidak disampaikan secara verbal.

Konsep Media

Judul

Judul yang tercipta dari diskusi antara perancang dengan rekan tim yang lain adalah “**ALT+F4 SHUTDOWN**”. Judul ini diambil dari kombinasi shortcut pada komputer yang mana ALT+F4 sendiri adalah perintah universal di komputer untuk menutup aplikasi yang sedang berjalan secara paksa. Sementara ‘SHUTDOWN’ melambangkan kondisi ‘mati’ atau tidak berfungsinya akal sehat dan pikiran yang normal. ALT+F4: SHUTDOWN, memberikan pesan tentang upaya mengembalikan fungsi kognitif dan eksistensi yang telah terenggut.

Tema

Film ini memiliki tema tentang kecanduan bermain *game online* yang membahas tentang kesadaran agar setiap anak dan remaja tidak kecanduan dalam bermain game.

Pesan dan Tujuan

Pesan yang ingin disampaikan pada film ini adalah bagaimana kecanduan dalam bermain *game* akan mempengaruhi perilaku seseorang. Masalah tersebut dapat menyebabkan lebih banyak akibat negatif pada psikis seseorang jika tidak segera ditangani dengan baik. Oleh karena itu, tujuan dari film ini adalah membuat para penonton sadar dan dapat mengatur waktu mereka ketika bermain *game*.

Proses Perancangan

Pra Produksi

Pada fase pra-produksi, perancang menganalisis naskah untuk membuat daftar properti yang diperlukan. Kemudian, perancang melakukan pengembangan karakter untuk memastikan pemilihan *wardrobe* selaras dengan kepribadian karakter yang telah dirancang. Selanjutnya, perancang mencari lokasi yang cocok untuk dijadikan latar film. Setelah lokasi ditemukan, perancang membuat *floor plan* untuk memastikan penataan artistik berjalan lancar selama proses produksi.

Terakhir, setelah menyelesaikan *floor plan*, perancang menyusun Rancangan Anggaran Biaya untuk setting, properti, *make up* dan *wardrobe*.

Produksi

Pada tahap produksi perancang sebagai desainer produksi bertanggung jawab terhadap kesesuaian konsep tata artistik yang sudah dibuat sebelumnya. Proses produksi berjalan selama 3 hari mulai dari 7-9 Mei 2025 dan ditambah dengan proses retake pada 20-21 Mei 2025. Waktu syuting dimulai pada jam 09.00 hingga 23.00 WIB.

Latar Waktu

Film ini berlatar waktu di tahun 2030

Latar Tempat

Latar tempat yang dipilih ditujukan untuk memperlihatkan realistik yang ada di kota Bandung yang ditampilkan secara nyata.

Latar Waktu

Tata rias pada film ini memakai natural look film yang disesuaikan dengan adegan pada film dan kebutuhan karakter ketika mengambil adegan.

Kostum



Kostum yang digunakan, sesuai dengan yang sudah direncanakan di tahap pra produksi.






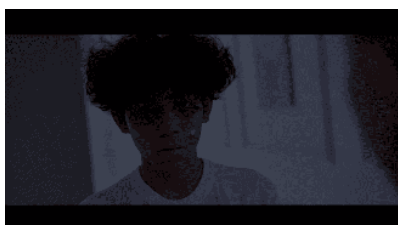
Pasca Produksi


Tahap ini merupakan tahap akhir dalam pembuatan film, terdiri dari beberapa proses seperti *editing*, *color grading*, *audio mixing* dan penambahan efek visual. Pada tahap pasca produksi peranan perancang sebagai desainer produksi adalah merekap seluruh biaya anggaran yang telah dikeluarkan untuk setting & property.

Hasil Perancangan

Berikut adalah hasil dari perancangan karya film “ALT+F4: SHUTDOWN”.

No.	Gambar	Scene	Deskripsi
1		Scene 1	<i>Setting Property</i> yang ditampilkan adalah <i>cafe</i> yang menunjukkan bahwa Bimo dan Justin berasal dari kelas sosial menengah ke atas.
2		Scene 1	<i>Wardrobe</i> yang digunakan Bimo menunjukkan bahwa Bimo anak yang diam, tidak banyak bergaul dan tidak banyak beraktivitas di sekolah. Karena seragam yang dikenakannya masih rapi dan ia mengenakan hoodie.
3		Scene 1	<i>Wardrobe</i> yang digunakan Justin adalah jaket varsity sebagai <i>outer</i> dan seragam yang terlihat tidak rapi untuk menunjukkan bahwa Justin adalah seseorang yang aktif berkegiatan di sekolahnya.
4		Scene 2,4,6	<i>Setting Property</i> yang realis sesuai dengan kamar seorang anak remaja laki-laki yang memiliki hobi bermain <i>game</i> .

5		Scene 2,4,6,10	Properti yang digunakan sebagai zat adiktif saat kecanduan bermain <i>game online</i> .
6		Scene 3	<i>Setting Property</i> yang realis sesuai dengan keadaan dapur di rumah kelas sosial menengah ke atas. Menunjukkan kitchen set dan alat-alat dapur yang minimalis.
7		Scene 3	<i>Makeup</i> yang menunjukkan seorang wanita berusia 42 tahun dengan muka lelah.
8		Scene 6	<i>Setting Property</i> yang realis sesuai dengan keadaan meja makan di rumah kelas sosial menengah ke atas.
9		Scene 7	<i>Setting Property</i> yang realis sesuai dengan keadaan kasir <i>cafe</i> .
10		Scene 11	<i>Makeup</i> yang menunjukkan seseorang yang kurang tidur dengan muka pucat.

11		Scene 11	<i>Makeup</i> yang menunjukkan seseorang terluka akibat kena pukulan ketika berkelahi.
----	---	----------	--

(Sumber: Data Pribadi Perancang, 2025)

KESIMPULAN & SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan data serta hasil analisis terhadap fenomena mengenai permasalahan kecanduan bermain *game online* adalah, masih banyak anak-anak dan remaja yang tidak bisa mengontrol waktu mereka saat bermain *game*. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adalah kurangnya pengawasan dari orang tua. Ketika anak diberikan fasilitas untuk bermain *game* dan tidak mendapatkan pengawasan yang cukup dari orang tuanya, ada kemungkinan anak akan kecanduan untuk bermain *game*. Dampak dari kecanduan itu sendiri dapat merusak kehidupan sehari-hari para remaja, mulai dari sikap, perilaku, hubungan pertemanan, hubungan keluarga, juga pendidikan. Berdasarkan hal tersebut, yang menjadi acuan perancang dalam menentukan *setting & property* sesuai dengan kelas sosial tersebut.

Perancangan yang telah dibuat menghasilkan desain produksi yang sesuai seperti konsep yang sudah dibuat di awal. Seluruh *setting, property, make up & wardrobe* yang ditampilkan telah disesuaikan berdasarkan data dan analisis yang ada. Dalam perancangan ini, perancang sebagai desainer produksi menerapkan beberapa pendekatan realisme, pendekatan warna dan semiotika dalam perancangan karya. Pendekatan realisme bertujuan untuk membuat *setting, property, make up & wardrobe* sesuai dengan realitas yang ada. Pendekatan warna dilakukan terhadap wardrobe untuk membangun karakter yang ada. Lalu,

pendekatan semiotika digunakan lewat *setting & property* sebagai penyampaian pesan yang tidak disampaikan secara verbal.

Saran

Saran yang muncul dari perancangan tugas akhir tentang kecanduan *game online* ini adalah, perancangan berharap agar masyarakat Indonesia terutama para remaja paham akan dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*.

Selanjutnya untuk mahasiswa/i yang ingin merancang film khususnya menjadi desainer produksi, perancang menyarankan untuk melakukan observasi fenomena dengan detail sehingga nantinya akan mudah direpresentasikan dalam bentuk yang relevan untuk pekerjaan desainer produksi. Penulis juga menyarankan menggunakan tugas akhir ini untuk memperluas pembahasan tentang kecanduan *game online* pada remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mighwar, Muhammad. "Psikologi Remaja." Psikologi Remaja Petunjuk bagi Guru dan Orangtua, 2011. Accessed 16 Januari 2025.
- American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-5. American Psychiatric Association, 2013. Accessed 10 Februari 2025.
- Bellantoni, Patti. If it's purple, someone's gonna die : the power of color in visual storytelling. Elsevier/Focal Press, 2005. Accessed 12 Februari 2025.
- Fitri, Emria, et al. "Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling." Jurnal Konseling dan Pendidikan, vol. 4, no. 3, 2018, pp. 211-219. Accessed 4 Februari 2025.
- Gurusinga, Mona Fitri. "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Pola Tidur Pada Remaja Usia 16 - 18 Tahun di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang Tahun 2019." Jurnal Penelitian Keperawatan Medik, vol. 2, no. 2, 2020, p. 2. Accessed 29 Januari 2025.
- J. S., Lemmens, et al. "Development and validation of a game addiction scale for adolescents." Media Psychology, vol. 12, no. 1, 2009, pp. 77-95. Accessed 2 Februari 2025.

- LoBrutto, Vincent. *The Filmmaker's Guide to Production Design*. Allworth, 2002.
- M. D., Griffiths. "Technological Addictions." *Clinical Psychology Forum*, no. 76, pp. 14-19. Accessed 2 Februari 2025.
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi*, vol. 27, no. 2, 2019, pp. 148-158. Accessed 16 Januari 2025.
- Nurhayati, Hanadian. "Video game market revenues in Indonesia from 2018 to 2029, by segment." Statista, <https://www.statista.com/forecasts/1367516/indonesia-digital-video-games-revenue-by-segment> Februari 2022. Accessed 16 Januari 2025.
- Pramuditya, Arcadius Deovan. "Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Panti Rehabilitasi Narkoba di Yogyakarta." 2015. Accessed 5 Februari 2025.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film - Edisi 2*. Sleman DIY, Montase Press, 2017.
- Rizzo, Michael. *The Art Direction Handbook for Film*. Taylor & Francis Group, 2005. Accessed 17 Januari 2025.
- Rogers, Ronald, and Chandler McMillin. *Relapse Traps: How to Avoid the Twelve Most Common Pitfalls in Recovery*. Bantam Books, 1992. Accessed 1 Februari 2025.
- Sherer, James. "Psychiatry.org - Internet Gaming." American Psychiatric Association, Januari 2023, <https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming>. Accessed 11 Januari 2025.
- Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online terhadap Remaja." *Jurnal Curere*, vol. 01, no. 01, 2017, p. 30. Accessed 5 Februari 2025.
- Young, Kimberly S., and Cristiano Nabuco de Abreu. *Kecanduan Internet*. Translated by Helly Prajitno Soetjipto and Sri Mulyantini Soetjipto, 1 ed., Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2017.