

## **WEB SERIES DALAM FORMAT FILM PENDEK TENTANG DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU REMAJA SEBAGAI MEDIA KAMPANYE SOSIAL**

**Adzka Rama Fauzan<sup>1\*</sup>, Eko Hadi Prayitno<sup>2</sup>, Endra Sulendra<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta  
<sup>1</sup>mrcadzka14@gmail.com, <sup>2</sup>ekohadiprayitno@unj.ac.id, <sup>3</sup>endra@unj.ac.id

### **Abstrak**

*Web Series* adalah salah satu tontonan yang terdapat di YouTube dan media sosial lainnya. Konsep *Web Series* mirip dengan acara televisi, namun durasi tayangnya lebih singkat, sekitar 5-15 menit. Tidak kalah dengan film layar lebar, *Web Series* juga memiliki banyak penggemar karena mudah diakses, hanya menggunakan gadget dan koneksi internet, maka dari itu, *Web series* dapat menjadi salah satu media untuk berkampanye sosial salah satunya Kampanye tentang dampak kecanduan Game Online terhadap perilaku Remaja. Karya ini merupakan sebuah *Web Series* yang menceritakan tentang beberapa pelajar yang candu bermain game online. Hal tersebut mengubah perilaku mereka, dan membentuk pribadi menjadi acuh, berkata kasar, tidak sopan dengan orang tua, malas belajar dan sebagainya. Tentunya *Web Series* ini memiliki pesan yang tersimpan didalamnya agar tujuan berkampanye di dalam sebuah *Web Series* ini terlaksana.

**Kata Kunci:** Web Series, Kampanye Sosial, Film Pendek, Perilaku Remaja

### ***Web Series In Short Film Format on The Impact Of Online Game Addiction on The Behavior Of Adolescents As Social Campaign Media***

### **Abstract**

*Web Series is one of the shows found on YouTube and other social media. The concept of a Web Series is similar to a television show, but the duration of the broadcast is shorter, around 5-15 minutes. Not inferior to feature films, the Web Series also has many fans because it is easy to access, only uses gadgets and an internet connection, therefore, Web series can be one of the media for social campaigns, one of which is a campaign about the impact of online game addiction on adolescent behavior.. This work is a Web Series that tells about some students who are addicted to playing online games. This changes their behavior, and forms a personality to be indifferent, say rude, disrespectful to parents, lazy to study and so on. Of course, this Web Series has a message stored in it so that the purpose of campaigning in a Web Series is accomplished.*

**Keywords:** *Web Series, Social Campaign, Short Film, Youth Behavior*

## PENDAHULUAN

Masa remaja berada pada rentang usia 12-21 tahun (Hurlock, Elizabeth B. 1999:206) Pada usia ini, anak mengalami pertumbuhan fisik, perkembangan seksual, cara berfikir dan emosi yang meluap-luap. Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Pada masa tersebut remaja membutuhkan pendidikan dan pengetahuan terutama untuk membangun karakter, memperoleh sejumlah norma-norma sosial, mengontrol emosi, dan memiliki intelektual tentang kehidupan bermasyarakat. Pada era globalisasi saat ini, remaja telah mengenal banyak pengetahuan termasuk kemajuan teknologi. Seiring berkembangnya zaman membuat teknologi berkembang pesat, hingga akhir-akhir ini bermunculan istilah piranti atau perangkat baru yang sangat ramai di bicarakan di masyarakat adalah istilah Gadget. Tidak hanya untuk berkomunikasi, gadget juga mempunyai fungsi sebagai media hiburan seperti mendengarkan lagu, menonton video, sampai bermain video game. Perkembangan zaman membuat video *game* menjadi media hiburan yang sangat populer, dari mulai usia anak-anak, remaja, sampai orang dewasa. WHO menyatakan bahwa kecanduan *game* atau *gaming disorder* adalah sebuah penyakit gangguan mental. Dikarenakan para penyandang gangguan ini 3 tidak bisa mengontrol waktu bermainnya, mereka terus bermain dan memprioritaskan hal tersebut hingga menimbulkan banyak dampak buruk dari mulai kesehatan hingga sosio emosionalnya. Kecanduan adalah kejangkitan suatu kegembiraan (sehingga lupa hal-hal lain). Menurut Cambridge Dictionary, kecanduan adalah menyukai sesuatu yang terlalu banyak dan melakukan atau memiliki itu secara berlebihan.

Metode komunikasi atau media tersebut membawa pesan melalui televisi, majalah, sosial media, dan sebagainya. Misal dari sosial media adalah Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, dan lainnya. Media berikut adalah tempat yang paling tepat untuk menyampaikan pesan, iklan atau

kampanye karena pada saat ini hampir semua orang telah mengenal dan menggunakan sosial media. Kampanye merupakan serangkaian tindakan komunikasi yang terencana dengan tujuan menciptakan efek tertentu pada sejumlah besar khalayak yang dilakukan secara berkelanjutan secara kurun waktu tertentu. (Antar Venus, 2004:7).

*Web Series* adalah salah satu tontonan yang terdapat di YouTube dan media sosial lainnya. Konsep *Web Series* mirip dengan acara televisi, namun durasi tayangnya lebih singkat, sekitar 5-15 menit. (Pratiwi, 2016:26). Serial ini *Web Series* dapat dikatakan sebagai format tayangan baru di Indonesia (Saraswati, 2014:11). *Web Series* biasanya terbagi dalam beberapa episode yang waktu penayangannya mengikuti pola yang ada di televisi. (Pratiwi, 2016:27). Namun *Web Series* menyentuh masyarakat secara menyeluruh dan dapat ditonton ulang karena ditayangkan melalui situs penyedia tayangan streaming seperti Youtube dan Vimeo. *Web Series* kerap dinikmati sebagai pilihan hiburan dunia maya oleh masyarakat. (Wilda, 2018:19).

Ide utama dalam karya seni rupa adalah sebuah *Web Series* yang memiliki pesan moral untuk para remaja. Tema utama yang diangkat adalah isu yang marak terjadi saat ini, seperti krisis pelestarian budaya, kecanduan *game online* dan kekerasan verbal. Ketiga ide tersebut merupakan cerita hasil dari pengalaman dan pengetahuan perupa, menurut pribadi perupa, ketiga kasus ini memiliki dampak buruk kepada generasi muda, maka dari itu perupa mengangkat ketiga kasus ini menjadi alternatif ide cerita.

## METODE

Metode penelitian dalam penelitian dan penciptaan karya yaitu menggunakan metode kualitatif, dengan teknik pengumpulan data, observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan narasumber dalam proses magang penciptaan karya, serta melakukan eksplorasi pembuatan *web series* sebagai media kampanye. *Web Series* ini

memiliki jumlah episode sebanyak 3 episode. *Web Series* tersebut diciptakan sebagai visualisasi dari data valid yang sudah diperoleh berupa dan dijadikan sebagai ide cerita.

Sebelum memasuki tahap produksi dalam sebuah proses pembuatan karya seni rupa, diperlukan sebuah observasi sebagai pertimbangan terhadap produk yang berupa akan buat. Adapun studi pendahuluan yang dilakukan meliputi studi trend produk sejenis, profil pasar dan segmentasi konsumen, kekuatan dan kelemahan produk pesaing, uji coba rancangan awal dan analisis rancangan awal.

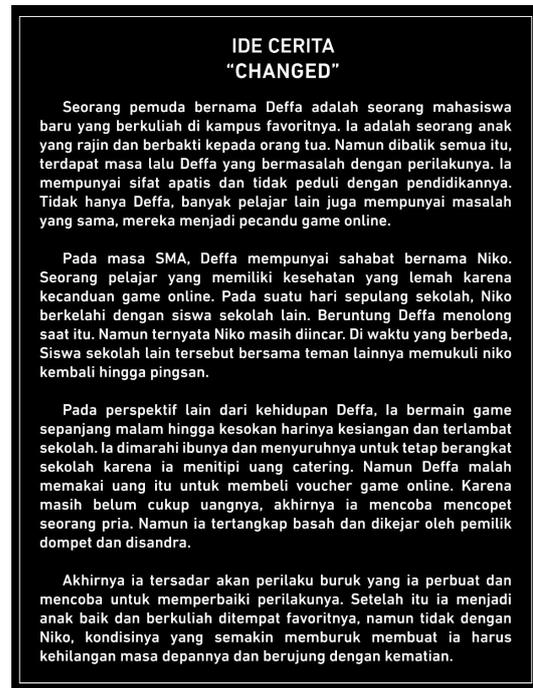
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada dasarnya, *Web Series* merupakan suatu media hiburan bagi semua khalayak. Para penikmat *Web Series* suka mengisi waktunya untuk menonton *Web Series* untuk menambah pengetahuan yang dapat dijadikan sebagai bahan perbincangan dengan teman, kerabat, atau orang lain. Biasanya, konsumen menonton video *Web Series* di sebuah website atau sosial media. Website yang paling populer untuk mempublikasikan video saat ini adalah Youtube. Karena semua orang dapat membagikan video khususnya karya *Web Series* mereka secara gratis dan dapat ditonton semua orang. Sosial media juga dapat dijadikan sebagai media untuk mempublikasikan karya *Web Series*. karena para pengguna sosial media dapat menonton dan membagikan video tersebut secara mudah.

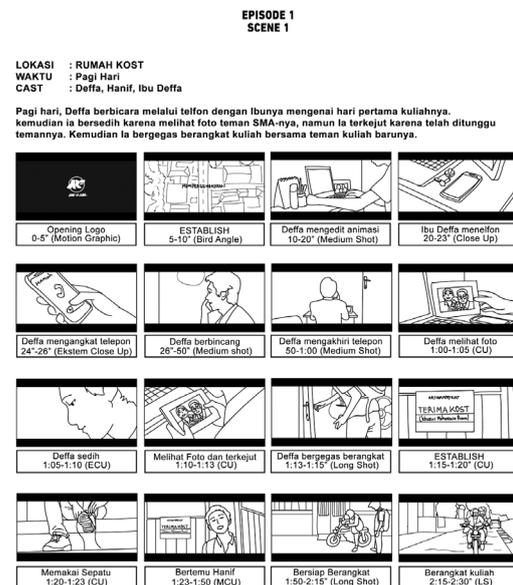
### Konsep Rancangan Karya

Karya ini mempunyai fungsi utama yaitu sebagai media kampanye sosial yang memiliki pesan moral terhadap bahaya kecanduan *game* online. Perupa berusaha untuk menggambarkan dampak buruk bermain *game* sesuai data yang berupa dapat melalui penyebaran angket dan browsing di internet mengenai kasus yang disebabkan oleh *game*. Fungsi lain dari karya ini adalah sebagai media hiburan bagi para pengguna

sosial media seperti youtube, instagram dan facebook yang menyukai film.



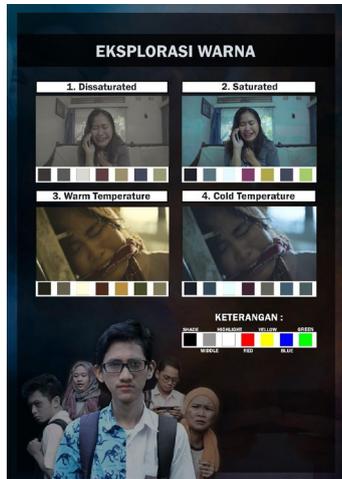
Gambar 1. Ide cerita terpilih (Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 2. Storyboard (Sumber: Dokumen Pribadi)

Warna adalah elemen penting di dalam film. Selain membuat film tersebut lebih menarik, warna juga dapat mempengaruhi emosi penonton dan dapat menjelaskan suasana yang terjadi agar terasa lebih

dramatik. Maka dari itu perupa melakukan uji coba eksplorasi warna agar karya jadi yang akan perupa buat dapat memenuhi selera pasar.

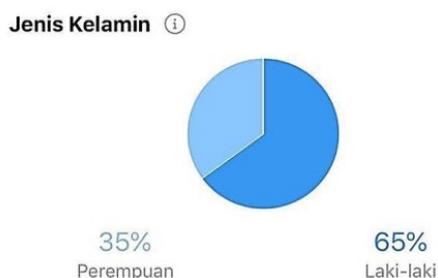


### Uji Coba Rancangan Karya

Uji coba rancangan terdiri atas 2 jenis, yaitu uji coba melalui angket pemungutan suara dan pendapat dari publik figure. Angket pemungutan suara digunakan untuk memilih warna film yang sesuai dengan selera pasar dan pendapat dari public figure digunakan untuk memilih rancangan cerita yang akan dilanjutkan menjadi karya Tugas Akhir. a. Uji Coba Pemungutan Suara Uji coba pemungutan suara dilakukan secara digital dengan memanfaatkan platform Instagram bisnis. Instagram bisnis memiliki 67 perhitungan tentang data responden secara gratis dan memiliki persentase jenis kelamin, lokasi, dan rentan usia.

#### 1. Jenis Kelamin

Berikut adalah persentase jenis kelamin responden:



Hasil dari perhitungan platform ini, terdapat 65% responden laki-laki dan 35% responden perempuan.

#### 2. Lokasi

Berikut adalah presentase lokasi dari para responden:

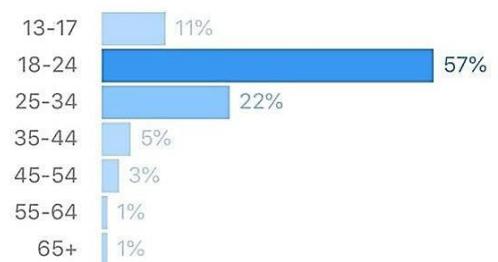


Berdasarkan diagram di atas, DKI Jakarta menjadi lokasi terbanyak responden dengan persentase 19%.

#### 3. Rentang Usia

Survey usia bertujuan untuk mengetahui usia para responden. Berikut adalah presentase rentang usia responden:

Semua Laki-laki Perempuan



Berdasarkan diagram di atas, rentang usia para responden adalah 18-24 tahun dengan persentase sebanyak 57%.

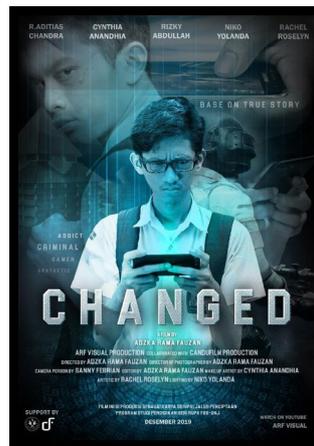
Berdasarkan hasil uji coba rancangan awal, ditemukan bahwa lebih banyak peminat laki-laki untuk mengonsumsi produk dibanding perempuan. Responden terbanyak merupakan penduduk perkotaan

dengan rentan usia sekitar 18-24 tahun. Secara pemilihan warna, responden memilih produk dengan warna yang memiliki saturasi di atas 100% dibandingkan dengan warna film yang menggunakan saturasi warna yang *faded* atau *dissaturated*. mood warna film yang banyak diminati responden adalah film yang memiliki temperature warna dingin dibandingkan dengan temperature warna hangat. 75 Berdasarkan pendapat

narasumber mengenai pemilihan cerita, dapat disimpulkan bahwa cerita alternatif ide cerita 2 yang dilanjutkan menjadi karya tugas akhir yaitu sebuah *Web series* film.

### Karya Hasil Penciptaan

Berikut halis karya yang telah dibuat melalui rancangan karya:



(Sumber:Dokumen pribadi)



Judul karya : *Changed*

Jenis karya : Web Series (Video 3 Episode)

Alat : Sony A7s II & Sony A6500

Teknik : Sinematografi

Durasi : +/- 15 menit

Tahun : 2020

Segmentasi : Remaja awal & orangtua

Target pasar : Sosial media -Youtube -Instagram -Facebook

## Analisis Karya

Karya ini berbentuk sebuah *Web Series* berformat film pendek yang menceritakan tentang para remaja yang kecanduan *game* online pada gadgetnya. Hal tersebut menyebabkan banyak permasalahan. Maka dari itu karya ini bertujuan sebagai media kampanye sosial untuk memberikan wawasan tentang bahaya kecanduan *game* terutama *game* online.

*Game* online adalah sebuah sarana bermain yang digunakan untuk bermain *game* virtual dan dapat berinteraksi dengan orang lain menggunakan koneksi internet. Sisi positif *game* online adalah untuk mengembangkan motorik halus anak dan sebagai media hiburan semua umur. Namun disamping itu, terdapat juga sisi negatif bermain *game* online, dari mulai segi kesehatan hingga segi psikologi penggunaannya. Topik yang perupa angkat adalah bahaya kecanduan *game* online dari segi perilaku, lalu perupa menjadikannya menjadi sebuah *Web Series* film pendek sebagai media kampanye sosial

## KESIMPULAN

Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa untuk membangun karakter, mengenal norma-norma sosial, mengontrol emosi dan memiliki intelektual tentang kehidupan bermasyarakat. Pada masa ini gadget dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan menjadi lebih mudah dan praktis, salah satunya untuk berkomunikasi dan juga sebagai media hiburan seperti mendengarkan lagu, menonton video dan bermain *game*. Namun dari fungsi tersebut muncul dampak negatif yaitu membuat pengguna gadget menjadi kecanduan bermain *game* online.

WHO menyatakan bahwa kecanduan *game* atau *gaming disorder* adalah sebuah penyakit gangguan mental hingga

menimbulkan banyak dampak buruk dari mulai kesehatan hingga sosio emosionalnya.

Berdasarkan data dari media masa ditemukan informasi berita tentang kasus yang disebabkan oleh *game*, dari mulai tindakan kriminal mencuri, mencelakakan orang lain, menjadi stress, hingga tindakan bunuh diri. Maka dari itu perupa membuat sebuah kampanye sosial untuk menyadarkan masyarakat melalui media video yaitu *Web Series* yang berjudul “Changed”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Effendy, Heru. 2014. *Mari Membuat Film* (edisi kedua [Revisi]). KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Hurlock, E.B. 1999. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* Alih bahasa: Istiwidayati & Soedjarwo. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Kemenkraf. 2014. *Ekonomi kreatif: Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025*.
- Miller, Carolyn Handler. 2008. *Digital Storytelling*, Focal Press, Oxford, UK.
- Moerdisuroso, Indro. 2011. *Pedoman Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa*, Edisi ke 3. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Pribadi, Benny A.. 2017. *Media & Teknologi dalam media pembelajaran* (Edisi Pertama).
- Said, Abdul Aziz. 2006. *Dasar Desain Dwimatra*, (Edisi pertama). UNM Makassar Sartono, Sarlito W.
- Sartono. 2018. *Psikologi Remaja*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Sless, David. 1981. *Learning an Visual Communication*. Croom Helm.
- Venus, Antar. 2004. *Manajemen Kampanye (Panduan Teoritis dan Praktis dalam Mengefektifkan Kampanye Sosial)*. Simbiosis Rekatama Media.

- Anzani, Wilda Aulia. 2018. *Web Series Sore* Sebagai Media Baru Kampanye Digital Hidup Sehat, (diakses pada 17 November 2019).
- Dewabrata, Leonardus. 2010. Perancangan Film Pendek Untuk Meningkatkan Pemahaman Masyarakat Tentang Kleptomania. (diakses pada 7 Januari 2020).
- Hidayat, Anwar Nur. 2014. Teknik Sinematografi dalam Menggambarkan Sifat Sabar Pada Tokoh Asmara di Film Assalamualaikum Beijing (diakses pada 7 Oktober 2019).
- Lee, Eun Jin. 2011. A case study of internet game addiction. *Journal of Addiction Nursing*, 22, 208-21) dalam jurnal online Rahmadi Saputra (diakses pada 28 September 2019).
- Nurmalawati, 2017. Pengaruh Penggunaan Media Film Pendek Terhadap Kemampuan Siswa Kelas V MIN Lhokseumaw dalam Menulis Karangan Narasi. (diakses pada 7 Januari 2020).
- Rifai, Muhammad Nur Taufik. 2014. Implementasi Teknik Pengambilan Gambar Pembuatan Video Klip Kidung Reggae Grup Band Gatholotjo. (diakses pada 7 Oktober 2019).
- Sless, David. 1981. *Learning and Visual Communication*. Croom Helm, London. (diakses pada 28 September 2019)
- Sudatha, I Gde Wawan. 2009. Desain multimedia pembelajaran. (diakses 7 Januari 2020)
- Witarsa, Vhany Agustini. 2015. Ekplorasi Aplikasi Alas Kaki Yang Terinspirasi dari Kelom Geulis. Universitas Pendidikan Indonesia, (diakses pada 3 Juni 2019)