

**PENATAAN KAMERA PADA FILM FIKSI NAYA SEBAGAI UPAYA
PENCEGAHAN MARAKNYA PENYIMPANGAN ROLE-PLAY K-POP DI
KALANGAN REMAJA**

*Director of Photography Naya Film about an Effort to Prevent the Proliferation
of Irregularities Role-play K-Pop Among Teens*

Anfahdilla Fitri¹, Yoga Sudarisman, MA.²

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif,
Universitas Telkom

anfahdillafitri@gmail.com¹, sudarisman@live.com²

Abstrak

Media sosial kini tidak hanya digunakan sebagai media untuk berkomunikasi dan berinteraksi saja, tetapi sebagai media hiburan juga. Salah satu media hiburan yang muncul di dalam media sosial adalah role-play. Role-play merupakan sebuah permainan virtual di media sosial yang berperan sebagai orang lain atau bisa disebut dengan seseorang yang menjadi karakter palsu. Karena identitas palsu tersebut tutur kata yang digunakan pada media sosial pun tidak sesuai dengan identitas asli si pemilik akun. Sehingga timbulnya penyimpangan yang terjadi pada dunia role-play tersebut. Untuk itu perlu media untuk menjadi wadah sebagai peringatan atau pencegahan kepada remaja-remaja yang terlibat di dunia role-play ataupun remaja-remaja yang baru saja akan bermain role-play tersebut. Melalui film fiksi ini diharapkan dapat meminimalisir terjadinya kasus cyberbullying, cybersex dan chat sex di kalangan remaja. Di dalam sebuah film, penataan kamera menjadi suatu hal yang paling penting karena melalui potongan-potongan gambar yang ditampilkan dapat membuat penonton ikut terbawa kedalam cerita tersebut.

Kata kunci : Film Fiksi, Role-play, Cyberbullying.

Abstract

Social media is not used as a media to communicate and interact but also as an entertainment media. One of the entertainment media that emerged in the social media is role-play. Role-play is a virtual game in social media. The user will acts as someone else or can be called someone who have a fake character. Because of the identity is fake so they can said the words that they used on social media that not in accordance with the original identity of the owner of the account.. So an incidence of irregularities occurs in the world of role-play itself. Because of that, it needs the media to be a tool as a warning or prevention for teenagers that involved in the world of role-play or teenagers who trying the role-play. Through this fiction film, it's expected to minimize the occurrence of cases of cyberbullying, cybersex and chat sex among teenagers. In the movie, the arrangement of the camera becomes the most important thing because through the pieces of images displayed can make the audience carried along into the story.

Keywords: Fiction Movie, Role-play, Cyberbullying.

1. Pendahuluan

Menurut John Storey, Budaya yang disukai secara luas oleh banyak orang-orang disebut budaya populer, budaya *pop/popular culture*, atau budaya massa/*mass culture*. Salah satu budaya populer yang berkembang pesat saat ini adalah budaya *Korean Wave*. *Korean Wave* mengacu pada popularitas budaya Korea di luar negeri dan menawarkan hiburan Korea yang terbaru yang mencakup film dan drama, musik pop, animasi, games dan sejenisnya. (Puspitasari, 2013:3) Dalam penelitian ini penulis akan fokus kepada salah satu budaya Korea yang saat ini paling banyak digemari yaitu, musik Korean Pop atau K-Pop. Ketertarikan masyarakat terhadap musik K-Pop diawali dengan mendengarkan beberapa *soundtrack* dari sebuah serial drama dan film Korea. Ketertarikan tersebut membuat mereka mulai menyukai dan menggemari musik-musik dari negara Korea tersebut. Tidak hanya musik santai di beberapa serial drama saja, tetapi musik dengan genre *dance pop* sekarang sangat populer di kalangan masyarakat. Musik pop yang dikombinasikan dengan beberapa tarian dan wajah dari *idol* tersebut dapat menambah daya tarik tersendiri. Di kalangan remaja penggemar musik K-Pop mempunyai salah satu idol grup atau *public figure* yang sangat mereka gemari. Biasanya mereka menyebutnya dengan istilah "bias". Ketertarikan mereka terhadap idol tersebut secara berlebihan menimbulkan sifat fanatisme di kalangan remaja terhadap musik Korea Selatan. Rasa suka secara berlebihan terhadap seseorang atau *public figure* menimbulkan rasa inisiatif remaja untuk mencari informasi lebih mendalam terhadap idola yang mereka gemari. Baik gaya hidup mereka, keseharian mereka hingga privasi dari idola tersebut. Rasa ketertarikan secara berlebihan ini menimbulkan fenomena baru yang disebut dengan *Role-play*. *Role-play* adalah sebuah kegiatan memainkan sebuah peran atau karakter palsu (baik diciptakan sendiri maupun yang sudah ada). Dimana rata-rata para pemain *role-play* merupakan remaja yang masih rentang terhadap arus pergaulan. Salah satu contoh kasus *cyberbullying* yang terjadi di dunia *role-play* yaitu *caption* seorang pengguna aku *role-play* di media sosial facebook yang menyinggung akun *role-play* lainnya. Dan pada akhirnya akun-akun *role-play* lainnya ikut mengomentari *caption* tersebut dengan kata-kata negatif. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menjadi seorang penata kamera dalam pembuatan film fiksi ini agar film yang dibuat nantinya dapat menyampaikan informasi kepada masyarakat melalui penataan kamera yang tepat, dan dapat menarik minat dan perhatian para penonton

2. Dasar Teori Perancangan

Di zaman era modern saat ini, internet menjadi sebuah kebutuhan bagi orang-orang. Tidak terkecuali pastinya bagi kalangan remaja. Pada zaman sekarang orang-orang tidak lagi kesulitan mengakses internet. Tidak perlu lagi menggunakan internet melalui komputer. Dengan munculnya *gadget* atau telepon seluler di tengah-tengah kehidupan membuat orang-orang sangat mudah mengakses internet dimana saja dan kapan saja. Salah satunya mengakses media sosial. *Role-play* adalah sebuah aktivitas atau kegiatan yang memainkan sebuah identitas palsu. Secara garis besar bisa dikatakan bahwa seseorang yang bermain *role-play* adalah orang yang sedang berpura-pura menjadi orang lain di media sosial.

Menurut Sarah Fatmawati, didalam *role-play* terdapat sebuah *agency* yang dibagi menjadi 2 jenis, yaitu *Closed Agency*: Sebuah agensi yang melarang anggotanya untuk mengikuti agensi lainnya dan hanya memperbolehkan mengikuti para anggota agensi saja dan *Open Agency*: Sebuah agensi yang memperbolehkan anggotanya untuk mengikuti agensi lainnya dan juga memperbolehkan para anggotanya untuk mengikuti para anggota lain baik di agensi tersebut maupun diluar agensi. Fatmawati (2017:5).

Menurut Dimas Permadi, *Role-play* dibagi menjadi 2 jenis yaitu, *In Character* (IC) adalah seorang *role-play* akan bersikap dan menjadi karakter tersebut mulai dari sifat dan kepribadiannya mengikuti sesuai dengan karakter asli yang diperankannya. Sedangkan *Out of Character* (OOC) adalah kebalikan dari *In Character* yaitu peran yang dimainkan keluar dari karakter kepribadian yang diperankan. Pada masing-masing jenis ini nantinya akan memiliki sebuah genre. Genre tersebut nantinya akan memiliki alur cerita sendiri yang telah dipilih oleh pemainnya. Berikut genre

yang terdapat pada permainan *role-play: Fluffy, Canon, Parody, dan Smut, R-18*. (Permadi, 2016:4).

Menurut Himawan Pratista, Sebuah film terbentuk dari unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut saling berkaitan satu sama lainnya. Unsur naratif merupakan sebuah bahan dasar untuk diolah. Dan unsur sinematik merupakan sebuah cara untuk mengolah bahan tersebut. Oleh karena itu kedua unsur ini tidak dapat dipisahkan dan harus saling berkaitan. (Pratista, 2008:4)

Menurut Januarius Purba, di dalam sebuah produksi film, sinematografi adalah sebuah ilmu yang mempelajari tentang teknik pengambilan gambar dan sekaligus menggabungkan gambar-gambar tersebut sehingga menciptakan sebuah rangkaian ide cerita. Unsur sinematografi itu terdiri dari, prinsip dasar dalam pengambilan gambar, Teknik penggunaan kamera, ukuran gambar, *angle* kamera, pergerakan kamera, komposisi, *framing*, tata cahaya, tata suara, garis imajiner, *shot, scene, sequence* dan kontinuitas, dan *editing*. (Purba, 2013:xi)

Pada perancangan film fiksi pendek ini, penulis membutuhkan pemahaman dalam pendekatan naratif. Studi naratif didefinisikan sebagai studi yang berfokus kepada narasi, cerita, atau deskripsi tentang suatu rangkaian peristiwa terkait dengan pengalaman manusia. Studi naratif bisa saja mencakup tentang biografi (narasi tentang pengalaman seseorang), *auto-etnografi* atau *autobiografi* (pengalaman hidup yang ditulis sendiri oleh subjek penelitian), sejarah kehidupan (rekaman sejarah tentang kehidupan seseorang), atau sejarah tutur (sejarah kehidupan yang diperoleh dari ingatan peneliti). Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan observasi (Creswell, 2015:viii)

3. Metode, Hasil, dan Media Perancangan

3.1 Data

Dalam melakukan sebuah penelitian dibutuhkan berbagai macam sumber untuk mengumpulkan informasi yang akan dibutuhkan, informasi yang didapatkan berupa bukti nyata mengenai permasalahan yang diangkat, bagaimana awal mula permasalahan tersebut dapat terjadi, dan apa yang akan terjadi selanjutnya jika masalah itu terus ada.

3.2 Data Pendukung

Penulis mulai mengumpulkan data dengan metode kualitatif. Penulis mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi berupa menjelajahi di media sosial.

A. Segmentasi Geografis

Segmentasi wilayah yang akan menjadi sasaran khalayak adalah wilayah di Kota Bandung, dikarenakan terdapat banyak remaja yang menyukai musik K-pop.

B. Segmentasi Demografis

Usia : 12-21 tahun

Jenis Kelamin : Perempuan

Pendidikan : Sekolah menengah pertama – (Strata 1)

Status Sosial : Golongan menengah dan keatas

Segmentasi tersebut dipilih karena pada usia berikut merupakan usia dimana remaja masih memiliki emosi yang labil sehingga dibutuhkan pemahaman yang lebih mendalam untuk mencegah timbulnya korban lain pada *role-player* tersebut.

C. Segmentasi Psikografis

Untuk segi psikografis, khalayak yang dituju memiliki pola pikir yang sudah terbuka karena jenjang pendidikan yang telah ditempuh. Dan juga minat belajar dan memahami yang dirasa sudah mampu untuk mencerna informasi yang disampaikan.

3.3 Analisis

No	Metode Analisis	Tujuan Analisis	Unit Analisis
1	Studi Naratif	<ul style="list-style-type: none"> - Mencegah terjadinya peristiwa serupa yang dialami oleh individu kepada individu lainnya. - Menjelaskan peristiwa yang dialami oleh individu terhadap permasalahan yang terjadi dengan mengetahui dari cerita 	Salah ssatu aspek penting kronologi adalah cerita tersebut memiliki permulaan, pertengahan dan akhir.

		yang dialami mereka dan bagaimana awal mula permasalahan tersebut terjadi.	
--	--	--	--

3.4 Hasil Analisis

Setelah melakukan pengumpulan data dan teori pendukung serta metode yang digunakan penulis dalam menganalisis. Penulis mendapatkan hasil analisis berupa adanya penyimpangan yang terjadi pada *role-play* K-pop. Hasil analisis tersebut didapat dari hasil wawancara kepada salah satu akun *role-play* K-pop yang pernah mendapatkan tindak *cyberbully* dimedia sosialnya. Pada fenomena *role-play* K-pop tersebut, penulis menganalisis dan menggunakan pendekatan naratif. Dimana penulis mendapatkan data dan informasi melalui cerita atau pengalaman yang dialami oleh narasumber. Beberapa narasumber mengalami tindak *cyberbully* akibat kesalahpahaman antar pemain lainnya. Beberapa narasumber mengalami hal tersebut akibat beda pandangan antar pemain lainnya atau terdapat komunikasi yang salah sehingga berakibat kepada pemainnya sendiri. Analisis mengenai fenomena ini melalui pendekatan naratif yang ditunjukkan kepada narasumber yang mengalami tindak *cyberbully*. Penulis juga menganalisis ketiga karya sejenis yang dianggap memiliki karakteristik pada penataan kamera dan memiliki kesamaan pada konsep penulis. Hal tersebut merupakan tugas utama dari seorang penata kamera. Penulis juga menggunakan teori sinematografi dalam menganalisis ketiga karya tersebut. Dari hasil analisis, penulis mendapatkan gambaran bagaimana penataan kamera yang cocok untuk digunakan dalam perancangan konsep film fiksi ini. Pada intinya penulis akan menggunakan teknik pengambilan gambar yang mampu memvisualisasikan dan membantu menjelaskan konsep yang akan disampaikan oleh sutradara kepada audiens.

4. Konsep dan Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

Pada perancangan film ini penulis memilih tipe film fiksi yang dianggap sesuai dengan fenomena yang diangkat oleh penulis pada perancangan ini. Sudut pandang kamera objektif dipilih penulis sebagai sudut pandang yang pas digunakan dalam perancangan film ini. Selain itu nantinya angle dan komposisi sangat berperan penting dalam perancangan film fiksi ini. Dimana angle yang akan mendominasi pada perancangan film ini seperti *medium shot*, *medium close up*, *close up*, dan *big close up* digunakan untuk menampilkan ekspresi pemain secara detail dan jelas. Dan *angle long shot* dan *knee shot* digunakan untuk menggambarkan lingkungan sekitar.

4.2 Konsep Kreatif

a. Jobdesk

Penulis akan menjadi penata kamera yang bertanggung jawab atas kualitas fotografi dan pandangan sinematik pada film. Selain itu penulis juga bertanggung jawab dalam pemilihan alat, dan teknik pengambilan gambar yaitu *angle*, kamera, komposisi, pergerakan kamera, dan kontinuitas serta objek yang akan diambil.

b. Peggayaan

Pada teknik pegayaan penulis fokus kepada angle kamera. Dimana sebelumnya penulis memcompare dari tiga karya sejenis yang dianggap memiliki kecocokan dengan film tersebut.

4.3 Pra Produksi

Pada tahap ini penulis melakukan beberapa kegiatan dalam mempersiapkan proses produksi nanti. Tahap awal yang dilakukan oleh penulis adalah mencari tim khususnya dibidang teknik kamera dan perlengkapan untuk membantu proses produksi nantinya. Setelah itu masuk ketahap selanjutnya yaitu mendiskusikan peralatan yang akan digunakan di lapangan nantinya dalam proses produksi. Selain itu penulis juga telah mempersiapkan beberapa konsep visual yang berpengaruh dalam proses produksi nanti

4.4 Produksi

Pada proses produksi, penulis berperan sebagai penata kamera mempersiapkan segala jenis peralatan seperti kamera, *lighting*, hingga *sound* yang telah dirancang sebelumnya di pra produksi.

Pada proses ini penulis juga bertugas untuk mengarahkan *camera person* untuk pengambilan *shot* yang sesuai dengan *shotlist* yang telah dibuat sebelumnya di pra produksi.

4.5 Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, penulis bekerjasama dengan editor dalam memilih video-video dan *footage* hasil proses *shooting*. Kemudian disatukan menjadi sebuah alur cerita yang sesuai dengan konsep sebelumnya yang telah ditentukan oleh sutradara.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan yang telah disusun oleh penulis dapat disimpulkan bahwa analisis perancangan tersebut diterapkan pada tahap produksi film. Peran seorang penata kamera sangat berpengaruh terhadap proses produksi, terutama pada visual yang akan dimunculkan pada film tersebut. Pada saat sebelum produksi dimulai, penulis akan memulai dengan memvisualisasikan sebuah naskah yang telah dibuat oleh sutradara sebelumnya. Pada saat memvisualisasikan naskah penata kamera juga dibantu oleh sutradara agar penulis memahami isi cerita dan dapat menentukan look and mood yang akan dimunculkan ke dalam sebuah visual pada setiap *scene* nya. Untuk mendapatkan *look and mood*, penulis membuat *storyboard* dan *shotlist* yang akan memudahkan seorang penata kamera dalam proses *shooting* nantinya. Perhatian dan pola asuh dari orangtua sangat berperan penting terhadap sikap dan pembentukan kepribadian seorang anak. Dimana masa remaja merupakan masa-masa pembentukan karakter dalam seorang anak. Informasi dan komunikasi sangat mudah didapatkan tanpa adanya pemahaman terlebih dahulu dari sang anak. Selain itu pemahaman seorang anak terhadap kejahatan dunia maya atau internet seperti media sosial harus ditanamkan dari dini. Bagaimana cara bertutur kata yang sopan dan bersikap yang baik di media sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Agni Ariatama, F.R. 2012. *Job Description*. Jakarta: FFTV-IKJ
- Creswell, J. W. 2015. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Fatmawati, Sarah. 2017. Motif Interaksi Sosial Role-player Pada Social Networking Twitter, 5.
- Mabruri, Anton. 2013. *Manajemen Produksi Program Acara TV*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Nasrullah, Rulli. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Permadi, Dimas. 2016. Interaksi Sosial Role-player di Dunia Virtual: *Studi Etnografi Virtual Pada Pengguna Akun Role-play di Media Sosial Twitter*, 4-5.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Purba, Januarius. A. 2013. *Shooting Yang Benar*. Yogyakarta: Andi Offset
- Pupitasari, Wulan dan Yosafat Hermanwan. 2013. *Gaya Hidup Penggemar K-Pop (Budaya Korea) Dalam Mengekspresikan Kehidupannya Studi Kasus K-Pop Lovers Di Surakarta*, 3.

SUMBER LAIN

- Kemp, Simon. "Digital In Southeast Asia In 2017". 16 Februari 2017. <http://wearesocial.com/special-reports/digital-southeast-asia-2017>
- Alex Rubin, Henry. (Director) 2012. *Disconnect*. LD Entertainment. United States, 115 mins.
- Biname, Charles. (Director) 2011. *Cyberbully*. Muse Entertainment Enterprises. United States, 87 mins.
- Seok-Jae, Hong. (Director) 2015. *Socialphobia*. CJ Entertainment. Korea, South Korea, 102 mins.