

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Film adalah serangkaian gambar diam yang ditampilkan pada layar akan menciptakan ilusi gambar bergerak. Film bisa juga menyampaikan berbagai pesan tersirat kepada khalayak umum melalui cerita dan gambar. Film merupakan karya seni yang lahir dari suatu kreativitas orang-orang yang terlibat dalam proses penciptaan film (Sumarno, 1996:28). Pembuatan film merupakan suatu hal yang cukup kompleks, dimulai dari pencarian ide dan gagasan yang ingin di angkat menjadi suatu film, lalu masuk ke tiga tahapan utama dalam film yaitu Pra-Produksi, Produksi, Pasca-Produksi. Setelah itu dilanjut dengan brainstorming ide cerita, hingga pada akhirnya dipublikasikan agar bisa ditonton oleh banyak orang. (Fauzan, E. A., dkk, 2024).

Film banyak jenisnya salah satunya film ekperimental. Film eksperimental adalah film non konvensional dan mendorong media film dengan cara yang belum pernah ada sebelumnya. Film ekperimental tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur, film ekperimental merupakan film yang bisa digunakan untuk mengeskpresikan diri sendiri atau kejadian sekitar. Dalam proses pembuatannya, film eksperimental nyaris berbentuk abstrak karena ini berkaitan dengan era munculnya beberapa tokoh penting seperti Hans Richter, Walter Ruttmann, Luis Bunnuel, dan Salvador Dali. Kebanyakan dari seniman tersebut merupakan seniman dari aliran dadaisme, surrealism, dan impresionisme. Oleh karena itu film-film dari era mereka cenderung jarang menjadi konsumsi publik karena sulit untuk dimengerti. (G. Lawranta., dkk, 2021). Di balik kerumitannya, film eksperimental

bisa juga mengangkat sebuah fenomena sosial yang sedang terjadi saat ini salah satunya adalah *phubbing*.

Istilah *phubbing* berawal dari kata *phone*, artinya telepon dan *snubbing*, yang mempunyai makna menghina. Terminologi ini pertama kali muncul pada bulan Mei 2012 lalu di Australia. *Phubbing* mungkin istilah yang asing bagi kita, namun sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. "*Phubbing*" adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku orang-orang yang asyik dengan gadget mereka saat berinteraksi dengan orang lain dalam suatu pertemuan ataupun kumpul bersama. Akibatnya, pelaku mengabaikan orang lain di depannya sehingga menjadikan tindakan tersebut antisosial.

Perilaku *phubbing* telah menjadi fenomena yang menarik perhatian dunia terutama bagi para peneliti, tujuan dari penelitiannya adalah memberikan gambaran deskriptif tentang *phubbing*. Penelitian dilakukan sebagai Langkah awal memahami cara fenomena sosial ini bekerja, perkembangan *phubbing* dimulai pada tahun 2012 hingga tahun 2014 namun pada tahun tersebut masih terhitung sedikit mengenai *phubbing* dalam publikasi jurnal penelitian. Kemudian publikasinya mulai meningkat pada tahun 2016 sampai tahun 2018, puncaknya di tahun 2019 merupakan tahun dimana masalah *phubbing* banyak publikasikan. (Estefania Capilla Garrido, dkk., 2021).

Topik mengenai fenomena sosial ini penulis angkat berdasarkan keresahaan penulis terhadap masyarakat umum terutama kaum muda yang kerap asik dengan *smartphone* hingga lupa waktu dan lalai terhadap lingkungan sekitar. Terkadang penulis berdiam diri di suatu tempat untuk merelaksasikan tubuh dan pikiran, dari

situ penulis selalu menyaksikan kegiatan orang-orang di sekitar yang selalu terpaku dengan layar *smartphone* padahal mereka sedang berada dalam suatu kelompok atau berkumpul bersama temannya tapi asik dengan *smartphone* mereka masing-masing.

Peningkatan penggunaan ponsel pintar atau *smartphone* telah menjadi tren yang signifikan seiring dengan kemajuan teknologi. Pesatnya perkembangan teknologi melahirkan banyak media baru untuk memanjakan penggunanya, dampak dan imbasnya adalah banyak media konvensional yang gagal merebut minat khalayak. (Ersyad, F.A., 2020). Akses yang mudah ke internet, media sosial, dan aplikasi komunikasi memperkuat keterlibatan individu dengan perangkat mereka. Ketergantungan terhadap media sosial sering kali kita lakukan setiap harinya, namun akan menjadi sebuah masalah jika tidak dibarengi dengan interaksi secara langsung di kehidupan nyata.

Budaya digital saat ini mendorong manusia untuk melakukan multitasking, dimana suatu individu sering kali melakukan berbagai macam aktivitas secara bersamaan untuk menghemat waktu dan efisiensi dalam menjalani kehidupannya sehari-hari. Inovasi dan perkembangan teknologi komunikasi tentu memberikan dampak positif bagi sebagian besar masyarakat yang hidup di zaman modern ini. Gawai atau *Smartphone* menjadi salah satu teknologi komunikasi yang sangat digemari oleh banyak orang, karena selain memudahkan kita untuk berkomunikasi *smartphone* juga dapat menjadi media sarana hiburan. Itu dikarenakan beragam fitur *smartphone* yang kian hari semakin canggih dan bukan hanya itu saja, banyak aplikasi yang dapat menjangkau berbagai kalangan, mulai dari media sosial, video game, musik, dan lain sebagainya.

*Phubbing* merupakan fenomena sosial yang memiliki urgensi besar untuk ditindak lanjuti demi kepentingan masyarakat luas, karena *phubbing* dapat mengancam kesejahteraan individu itu sendiri. Mulai dari bidang pendidikan, *phubbing* bisa mengganggu proses pembentukan karakter dan mental seorang individu, dalam pekerjaanpun bisa menurunkan nilai produktivitas karena banyak berleha-leha akibat terlalu fokus memainkan gawai.

Kualitas komunikasi antar individu juga terganggu akibat adanya fenomena *phubbing*. Jika seseorang kurang memperhatikan percakapan lawan bicaranya, hal ini dapat menghambat pemahaman saat komunikasi berlangsung, mengurangi empati, dan rasa saling menghormati. *Phubbing* juga bisa membahayakan keselamatan publik. Seperti, fokus yang berlebihan pada gawai saat mengemudi atau menyeberang jalan dapat meningkatkan risiko kecelakaan dan menimbulkan korban jiwa yang tidak diinginkan. *Phubbing* juga menantang norma sosial dan etika komunikasi karena mempengaruhi cara individu berinteraksi dan berkomunikasi serta melemahkan hubungan sosial yang penting dalam masyarakat. Oleh sebab itu penulis ingin membuat sebuah film eksperimental yang berjudul "*Disconnected*".

"*Disconnected*" bisa mempunyai arti terputus dalam Bahasa Inggris, Penulis ingin memvisualkan dampak negatif *phubbing* itu sendiri menjadi sebuah karya seni dengan mediumnya adalah film eksperimental. Penulis ingin menyajikan film eksperimental dari sudut pandang pelaku dan juga korban sehingga bisa menggambarkan secara keseluruhan dampak negatif dari *phubbing* di era serba digital saat ini. Mengangkat topik *phubbing* dalam sebuah film eksperimental diharapkan dapat memberikan gambaran artistik terhadap masyarakat tentang

kerugian dari fenomena sosial ini jika terus dibiarkan, seperti merusak hubungan interpersonal, menjadi pribadi yang malas berinteraksi, mengganggu produktifitas, dan menurunkan kualitas waktu bersama.

Film eksperimental secara visual bisa memperlihatkan dampak psikologis dari *phubbing* seperti, kecemasan dan rasa terisolasi dalam diri pelaku maupun korbannya. Film ini berusaha mengeksplorasi bagaimana teknologi yang awalnya dimaksudkan untuk menghubungkan manusia justru bisa memutus hubungan interpersonal dan menyebabkan keterasingan. Terdapat elemen simbolis seperti kardus hitam dan lilin, serta teknik zoom lambat yang terdapat pada beberapa bagian, penulis mencoba menyampaikan perasaan terjebak dan ketidakpastian yang dihadapi oleh individu dalam menghadapi teknologi.

## **B. Rumusan Masalah**

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

## **C. Batasan Masalah**

Agar pembahasan bisa dibawakan lebih jelas serta tidak melebar kemana-mana, penulis akan memberikan beberapa batasan masalah yaitu :

1. Fokus pada visualisasi dampak negatif *phubbing*, menyelidiki secara mendalam dampak negatif pada *phubbing* di kehidupan masyarakat masa kini.
2. Penelusuran pengalaman pelaku dan korban *phubbing*, penulis akan melakukan survei sederhana untuk menentukan proses pengkaryaan.
3. Pembatasan ruang dan waktu, penulis akan membatasi masalah perancangan dan kendala produksi.
4. Kesimpulan tentang solusi dan pertanyaan eksistensial, penulis akan merangkum semua poin-poin yang mendalam terkait dengan fenomena *phubbing* yang kemudian akan di visualisasikan ke dalam film eksperimental.

## **D. Tujuan Berkarya**

Tujuan mengangkat topik *phubbing* ke dalam film eksperimental yaitu untuk meningkatkan kesadaran tentang adanya fenomena *phubbing* itu sendiri agar masyarakat lebih bijaksana dalam menggunakan teknologi. Film ini juga penulis harapkan menjadi sebuah bahan renungan untuk diri sendiri dan juga masyarakat tentang dampak dari *phubbing* yang bisa mengganggu hubungan sosial dan

kesehatan mental. Selain itu penulis juga ingin mengkritik bagaimana teknologi dapat mengurangi kualitas pola hidup kita dan cara kita berinteraksi, sehingga film eksperimental "*disconnected*" akan menjadi wadah dari keresahan penulis dengan pendekatan yang kreatif.

## **E. Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Latar Belakang : Bagian ini menjelaskan alasan utama mengapa penelitian atau karya ini dilakukan. Pada tahap ini, penulis mengidentifikasi fenomena atau masalah sosial yang menjadi dasar pembuatan karya. Penulis biasanya menelusuri perkembangan masalah ini dari perspektif historis dan teoritis untuk memberikan pemahaman yang komprehensif.

Rumusan Masalah : Rumusan masalah adalah inti dari penelitian atau karya ini, di mana penulis mengidentifikasi pertanyaan-pertanyaan kunci yang ingin dijawab melalui pembuatan karya. Bagian ini berfungsi untuk fokuskan tujuan dan pendekatan kreatif dalam karya.

Batasan Masalah : Pada bagian ini, penulis menguraikan batasan atau lingkup dari penelitian atau karya, yang mencakup aspek-aspek yang akan dibahas dan yang tidak akan dibahas. Batasan ini penting untuk menjaga fokus dan konsistensi dalam karya.

Tujuan Berkarya : Tujuan berkarya menguraikan hasil akhir yang ingin dicapai penulis melalui karya ini. Tujuan tersebut bisa berupa tujuan estetika, sosial, atau edukatif.

Sistematika Penulisan : Sistematika penulisan memberikan gambaran keseluruhan tentang struktur dari laporan atau tugas akhir ini. Bagian ini menjelaskan bagaimana setiap bab dan sub-bab saling berkaitan dan membantu pembaca memahami alur logis dari tulisan.

Kerangka Berpikir : Kerangka berpikir menguraikan teori-teori dan konsep-konsep yang digunakan penulis untuk membentuk argumen dan pendekatan dalam karya. Ini berfungsi sebagai dasar teori untuk mendukung keputusan artistik yang diambil selama proses pembuatan karya.

## BAB II REFERENSI DAN KAJIAN LITERATUR

Refresin Seniman : Bagian ini membahas seniman-seniman atau karya-karya yang mempengaruhi penciptaan karya. Penulis mungkin mengeksplorasi bagaimana karya berbagai seniman agar bisa relevan dengan yang diinginkan penulis.

Kajian Literatur : Bagian ini mengkaji teori-teori yang relevan untuk mendukung analisis dan interpretasi dalam karya. Penulis menelusuri teori-teori yang membantu memahami objek dari karya dan pengaruhnya.

## BAB III PENGKARYAAN

Identitas Karya : Bagian ini memberikan detail teknis tentang karya, khususnya dalam film seperti sinopsis, durasi, dan aspek rasio. Penulis juga membahas konsep-konsep utama yang akan digunakan dalam pembuatan karya.

Proses Berkarya : Bagian ini menjelaskan langkah-langkah yang diambil selama proses pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Ini mencakup pemilihan medium, penyediaan alat dan bahan, pembuatan storyboard, dan persiapan teknis

lainnya seperti daftar peralatan dan kebutuhan lokasi. Setiap langkah diuraikan secara rinci untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana karya ini dibuat dari awal hingga akhir.

#### BAB IV PENUTUP

Kesimpulan : Kesimpulan menyimpulkan temuan utama dari karya dan berhasil atau tidak berhasil mencapai tujuannya. Ini mencakup refleksi tentang dampak dari karya tersebut dan apa yang dapat dipelajari dari hasil akhirnya.

Saran : Bagian ini memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut atau perbaikan dalam proyek serupa di masa mendatang. Saran bisa mencakup aspek teknis, artistik, atau teoritis yang dapat ditingkatkan untuk karya di masa depan.

## F. Kerangka Berpikir

