

## PENYUTRADARAAN FILM PENDEK TENTANG MINIMNYA PENGETAHUAN MASYARAKAT DEWASA INDONESIA TERHADAP TRANSAKSI DARING MENGGUNAKAN DOMPET DIGITAL

### *SHORT FILM DIRECTING ABOUT POOR INDONESIAN ADULT KNOWLEDGE OF ONLINE TRANSACTIONS USING DIGITAL WALLETS*

Reza Nurhikmat<sup>1</sup>, Anggar Erdhina Adi, S. Sn., M. Ds.<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom  
rezanurhikmat@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, anggarwarok@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>

#### Abstrak

Perkembangan zaman pada masa ini semakin melesat, tidak terkecuali juga dengan hal perekonomian dan pembayaran, sudah muncul suatu produk teknologi bernama dompet digital yang dapat mempermudah dalam hal transaksi komersil, salah satunya yaitu efektivitas dalam melakukan transaksi. Namun pada saat ini masih banyak masyarakat yang sama sekali tidak mengetahui mengenai transaksi menggunakan dompet digital. Perancangan film pendek ini menggunakan teknik penyutradaraan dengan struktur naratif yang membangun cerita, film ini bertujuan untuk memberi informasi dan memperlihatkan bagaimana kesulitan yang dialami saat bertransaksi menggunakan uang tunai, dan bagaimana hal tersebut bisa diselesaikan dengan transaksi menggunakan dompet digital, dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan analisis studi kasus, agar bisa tercapainya tujuan mengedukasi masyarakat tentang dompet digital.

**Kata Kunci :** Masyarakat, Dompet Digital, Film Pendek.

#### Abstract

*The development of this era is increasingly rising, no exception also with the economic and payment, there is a technology product called digital wallet that can facilitate the commercial transactions, one of which is the effectiveness in conducting transactions. But at this time there are still many people who do not know about transactions using digital wallets. The design of this short film uses directing techniques with a narrative structure that builds the story, the film aims to provide information and demonstrate how the difficulties experienced in the transaction using cash, and how it can be solved with transactions using digital wallets, using qualitative research methods and analysis of case studies, in order to achieve the purpose of educating the public about digital wallets.*

**Keyword :** Public, digital wallet, short film.

#### 1. Pendahuluan

Pada era digital ini, gaya hidup masyarakat modern di perkotaan yang serba cepat menuntut penggunaan fasilitas modern. Budaya digital bukan hanya transformasi teknologi, namun juga ada transformasi budaya, karena budaya digital ini sudah mengubah kebiasaan manusia dari kebiasaan yang paling penting bertransformasi menjadi suatu kebiasaan yang sepele (Agung & Nugraha, 2019: 93). Kemajuan teknologi telah membawa banyak hal yang mempengaruhi perilaku dan kebiasaan manusia, masalah ini membuat manusia membutuhkan sesuatu yang cepat dan mudah untuk aktivitas mereka. Masyarakat modern merupakan masyarakat yang tidak terikat lagi dengan adat istiadat. Adat istiadat yang menghambat kemajuan segera ditinggalkan untuk mengambil nilai – nilai baru yang secara sadar diyakini membawa kemajuan, sehingga dapat dengan mudah menerima ide – ide baru (Dannerius Sinaga, 1988: 156). Namun, belum semua elemen masyarakat menyadari dampak dari perubahan-perubahan yang ditimbulkan era digital. Salah satu yang belum semua elemen masyarakat ketahui adalah mengenai sistem pembayaran, di era digital ini sistem pembayaran berbasis teknologi sudah diadopsi menjadi sistem pembayaran elektronik. Sistem pembayaran seperti ini memiliki banyak keunggulan dibanding sistem pembayaran tunai. Bank Indonesia (2011) menyatakan penggunaan uang tunai memiliki kendala dalam efisiensi, faktor yang mempengaruhinya yaitu pengadaan dan pengelolaan (*cash handling*), dan efisiensi waktu. Oleh karena itu Bank Indonesia mengeluarkan kebijakan *Less Cash Society* pada tahun 2006, kebijakan ini dilakukan untuk

mengurangi penggunaan uang tunai yang sudah lama dilakukan pada kegiatan bertransaksi (bi.go.id, 2020). Salah satu produk digital yang dapat mendukung kebijakan *Less Cash Society* salah satunya adalah dompet digital.

Dompet digital sangat banyak bermunculan di Indonesia, Berdasarkan data Bank Indonesia (BI), terdapat 38 dompet digital (*e-wallet*) dengan lisensi resmi (databoks.katadata.co.id, 2020). Salah satu dompet digital yaitu LinkAja, merupakan dompet digital milik BUMN, Salah satu keuntungan LinkAja yang berbeda dari kompetitor lain menurut wakil menteri BUMN adalah LinkAja akan bisa langsung terhubung dengan dana milik pengguna yang ada tabungan atau kartu kredit di bank BUMN. Jadi pengguna LinkAja tidak perlu melakukan isi ulang atau top up (cnbcindonesia.com, 2020), dan salah satu fitur yang bisa menjadi keuntungan untuk semua kalangan adalah, fitur bayar di beberapa merchant yang tidak bisa dilakukan oleh dompet digital lain, salah satunya yaitu bertransaksi mengisi bahan bakar di SPBU Pertamina, yang merupakan milik BUMN, yang dimana pasti seluruh kalangan masyarakat mengalami bertransaksi dalam hal tersebut, namun karena promosi yang kurang, sehingga masyarakat kurang mengetahui apa saja yang bisa didapat saat menggunakan LinkAja, salah satu keuntungan yang bisa digunakan masyarakat yaitu diantaranya dari hal kecil, seperti tadi, yaitu sebagai alat untuk bertransaksi di SPBU (tekno.kompas.com, 2020). Karena kemunculan dompet digital di Indonesia perkembangan ekonomi digital di Indonesia juga naik sangat pesat.

Perkembangan ekonomi digital di Indonesia sangat pesat, dapat dibuktikan berdasarkan data dari web statista.com, transaksi perdagangan digital di Indonesia tumbuh dengan sangat cepat 5 tahun terakhir. Meskipun produsen dompet digital sudah sangat menjamur di Indonesia, dan masyarakat sudah gemar melakukan transaksi di *e-commerce*, penduduk dewasa di Indonesia masih ada yang sama sekali tidak mengetahui jika pembayaran sekarang sudah dapat menggunakan dompet digital, dengan segala kemudahan yang ditawarkan, diantaranya efektivitas waktu dan kepraktisan dalam melakukan transaksi. Menurut hasil survey Strategi Nasional Keuangan Inklusif (SNKI) dalam web databoks.katadata.co.id, menyebutkan hanya 24,5% penduduk dewasa Indonesia yang mampu melakukan transaksi keuangan melalui telepon seluler, sedangkan sisanya menjawab tidak mampu dan tidak tahu. Mereka hanya menggunakan telepon seluler untuk telepon dan bertukar pesan singkat. (databoks.katadata.co.id, 2020), hal tersebut tentu menghambat digitalisasi ekonomi Indonesia, karena digitalisasi ekonomi terbukti juga telah membawa berbagai perubahan, dengan digital ekonomi setidaknya memberikan benefit dalam meraih efisiensi, efektivitas, penurunan *cost production*, kolaborasi, terkoneksi satu pihak dengan pihak lain, oleh karena itu, transformasi digital ekonomi, sudah sangat layak dijadikan sebagai salah satu solusi untuk mesin pertumbuhan ekonomi baru (setneg.go.id, 2020).

Berdasarkan data yang menunjukkan bahwa masih ada masyarakat yang tidak mengetahui mengenai transaksi menggunakan dompet digital, dan dompet digital juga bisa berpengaruh untuk digitalisasi ekonomi yang bisa menjadi solusi untuk mesin pertumbuhan ekonomi baru, maka perlu untuk menunjukkan perihal dompet digital yang bisa mempermudah aktivitas bertransaksi sehari-hari, kemudian dihadirkan ke tengah-tengah masyarakat melalui media informasi berupa film yang dapat menyalurkan pesan atau informasi antara pihak satu dengan pihak lainnya. Hal ini didasari oleh kurangnya film pendek yang memberikan informasi bagaimana dompet digital bisa memudahkan proses bertransaksi, sehingga masyarakat tidak menyadari bahwa dompet digital ini bisa sangat berpengaruh terhadap perubahan gaya hidup yang cukup signifikan. Film sendiri sebagai gambar bergerak menjadi suatu bentuk dominan dari komunikasi visual yang memiliki potensi optimal (Ardianto, dkk, 2007:143).

Ketika menonton film, kita tidak bisa meminta pemutaran film diberhentikan dahulu, dikarenakan kita kurang memahami apa isi dari informasi yang ingin disampaikan dari pembuat film pada adegan-adegan tertentu. Oleh karena itu, informasi yang ingin disampaikan kepada penonton harus mudah dipahami dan dimengerti sehingga penonton bisa langsung menangkap informasi tersebut. Dalam penelitian ini, penulis bertanggung jawab sebagai sutradara, sutradara mengacu pada orang yang mengatur dan memimpin semua proses produksi film dari pra-produksi hingga pasca-produksi. Sutradara akan membuat ide dan mengubahnya menjadi sebuah gambar visual. Pentingnya teknik penyutradaraan dengan struktur naratif yang membangun cerita, agar pesan atau informasi yang ada dapat diterima dengan mudah oleh penonton.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis memilih untuk merancang sebuah film pendek yang membahas tentang bagaimana transaksi daring menggunakan dompet digital bisa mempermudah aktivitas bertransaksi sehari-hari.

## 2. Landasan Pemikiran

Menurut Horton dalam Zaini Hasan dkk. (1996 : 12-13) mengatakan masyarakat adalah komunitas manusia yang relatif mandiri, yang hidup bersama untuk waktu yang relatif lama tinggal di daerah tertentu, memiliki budaya yang relatif waktu yang panjang, serta terlibat dalam kegiatan jangka panjang pada kelompok masyarakat tersebut. Lebih lanjut Horton dalam Zaini Hasan dkk. (1996: 247) mengatakan bahwa masyarakat adalah sekelompok orang yang tinggal di daerah tertentu, pembagian kerja yang fungsinya secara spesifik dan saling tergantung, dan memiliki sistem sosial dan budaya yang mengatur kegiatan para anggotanya. Memiliki rasa keutuhan dan kepemilikan, dan dapat bertindak secara tertib.

## 2.2 Gaya Hidup

Menurut Sumarwan (2011:57), Gaya hidup adalah aktivitas, minat, dan opini seseorang. Gaya hidup seseorang biasanya tidak permanen dan akan berubah dengan cepat. Seseorang dapat dengan cepat mengubah gaya dan merek pakaian karena akan beradaptasi dengan perubahan yang berubah sepanjang hidupnya.

## 2.3 Era Digital

Era digital lahir dengan munculnya digital, internet, khususnya teknologi informasi komputer. Media baru di era digital memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan atau Internet. Alasan mengapa media massa beralih ke media baru atau Internet adalah karena budaya transmisi informasi telah berubah. Di era digital ini, kekuatan media memudahkan publik untuk menerima informasi lebih cepat. Dengan media internet yang mengelilingi media massa. (Setiawan, 2017:1). Saat ini, ada banyak cara bagi manusia untuk mendapatkan kenyamanan informasi, salah satunya adalah dengan bebas menikmati fasilitas teknologi. Karena teknologi dapat memenuhi kebutuhan kebanyakan manusia, teknologi seperti ini telah membawa peradaban manusia ke era digital (Setiawan, 2017:2).

### 2.3.1 Uang Elektronik

Menurut (Serfianto, 2012: 17), uang elektronik (*electronic money*) Uang elektronik adalah metode pembayaran yang memenuhi unsur-unsur berikut ini, dikeluarkan berdasarkan nilai mata uang yang disetor oleh pemegang penerbit terlebih dahulu, nilai uang disimpan secara elektronik di *server* atau *chip*. Digunakan sebagai metode pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik, dan pada akhirnya nilai uang elektronik dibayarkan oleh pemegangnya, dan diproses oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana disebutkan dalam undang-undang yang mengatur tentang perbankan. Uang elektronik adalah metode pembayaran modern baru di Indonesia, yang sebelumnya menggunakan uang kertas. Menurut Hancock dan Humprey (1998:35) Uang elektronik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan permintaan mata uang dan dapat diganti dengan uang tunai, cek, kartu kredit atau kartu debit, dapat digunakan sebagai metode pembayaran saat ini atau sebagai deposit dan jaminan untuk kepemilikan aset, pasokan uang, dan praktik kebijakan moneter.

### 2.3.2 Dompot Digital

*E-wallet* atau dompet digital adalah layanan atau program jaringan yang dapat digunakan untuk menyimpan dan mengontrol informasi belanja *online* pengguna, seperti informasi *login*, kata sandi, alamat pengiriman pembeli, dan perincian tentang kartu kredit pengguna. Informasi pelanggan akan disimpan di lokasi pusat yang aman. *E-wallet* memberi pengguna cara yang nyaman, cepat dan aman untuk melakukan transaksi online dari toko mana pun dan siapa pun di seluruh dunia (Uddin & Akhi, 2014 : 217). Dompot elektronik atau *e-wallet* dapat menggantikan fungsi dompet biasa dalam aplikasi atau program tanpa perlu masyarakat memiliki banyak kartu dalam dompet. Dompot elektronik juga menyediakan beberapa fitur keamanan yang tidak dimiliki dompet biasa. Dompot elektronik memungkinkan pengguna untuk melacak tagihan dan informasi pengiriman, sehingga membuat transaksi lebih cepat dan lebih aman (Uddin & Akhi, 2014: 217).

## 2.4 Definisi Film Pendek Sebagai Media Penyampai Informasi dan *Product Placement*

Film adalah sejenis gambar dinamis, yang memiliki bentuk utama dari komunikasi massa visual di bagian dunia ini. Komunikasi massa sendiri adalah informasi yang disampaikan kepada beberapa orang melalui media komunikasi massa, salah satunya adalah media film (Ardianto, dkk, 2007:3). Naratif adalah serangkaian peristiwa yang terjadi dalam satu ruang dan satu waktu, dan saling terkait serta dibatasi oleh sebab dan akibat. (Pratista, 2017:63). *Product Placement* adalah cara untuk meningkatkan promosi produk atau layanan dengan menampilkan produk tersebut, dengan kesan bahwa keberadaan produk tersebut tampaknya menjadi bagian dari cerita film dan acara televisi (Belch and Belch, 2004: 450).

## 2.5 Sutradara

Sutradara adalah penanggung jawab untuk memberi arahan, dan bertanggung jawab atas artistik dan teknis dalam tata ruang pentas drama, produksi film, dan lain - lain. Sutradara adalah orang yang bertanggung jawab dan terlibat langsung dalam seluruh proses produksi film, khususnya selama produksi (Wahyono & Adi, 2020: 20). Sutradara adalah orang yang bertanggung jawab mengatur dan memimpin semua proses produksi film dari pra-produksi hingga pasca-produksi. Sutradara akan membuat ide dan mengubahnya menjadi gambar visual.

Karena itu, sutradara harus menguasai konsep, kreativitas dan aspek teknis produksi film. Selain itu, sutradara harus menjadi seseorang dengan keterampilan *multitasking* dan komunikatif, karena ia akan melibatkan semua *crew* dan mengarahkan adegan kepada aktor dan aktris untuk memvisualisasikan ide-idenya (Sumarno, 1996:34).

## 2.6 Studi Kasus

Pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini adalah studi kasus intrinsik, yaitu penelitian yang dilakukan karena minat atau perhatian pada kasus tertentu, bertujuan untuk sepenuhnya memahami kasus tanpa niat untuk menghasilkan teori apa pun. (Poerwandari, 2015: 125).

Unit analisis merupakan bagian integral dari penelitian kualitatif. Pada dasarnya, unit analisis berurusan dengan masalah menentukan makna kasus dalam penelitian. Dalam studi kasus klasik, suatu kasus dapat melibatkan seseorang, sehingga individu adalah kasus yang akan diperiksa, dan individu adalah unit analisis utamanya (Yin, 2014:30).

## 3. Pembahasan

### 3.1 Data dan Analisis Objek

Data dan analisis objek yang telah penulis uraikan diatas adalah untuk menyimpulkan bahwa, saat ini masyarakat Indonesia sudah sangat menggemari transaksi non – tunai menggunakan dompet digital. Dalam 5 tahun transaksi e – commerce naik sebesar 500% menandakan pertumbuhan yang sangat pesat, hal ini juga didukung dengan penetrasi internet yang tumbuh terus menerus, serta harga sambungan internet yang semakin murah dan mudah, serta antusiasme masyarakat, dalam menggunakan internet untuk mendukung kehidupan sehari – hari. Akan tetapi, masih banyak masyarakat yang masih tidak mampu bahkan tidak tahu sama sekali bagaimana melakukan transaksi menggunakan smartphonenya (menggunakan dompet digital), kebanyakan dari mereka adalah penduduk dewasa. Hal ini juga bisa diakibatkan oleh faktor demografis, dimana bagi masyarakat terluar atau terpencil, penggunaan internet bukan merupakan sebuah keharusan. Mereka memilih untuk berinteraksi tatap muka. Meskipun begitu masyarakat Indonesia sekarang sudah dianggap siap untuk menerima ekonomi digital, walaupun kesiapan belum merata. Dan saat ini masih belum ada film pendek yang membahas bagaimana dompet digital memiliki dampak yang sangat besar terhadap kehidupan sehari – hari, salah satunya yaitu ke efektivitasan dan ke praktisan bertransaksi.

### 3.2 Data dan Analisis Khalayak Sasar

Hasil analisis fenomena dompet digital kepada khalayak sasar, penulis menerapkan khalayak sasar pada usia 20 – 40 tahun (dewasa awal), berdasarkan data yang menyatakan bahwa masyarakat Indonesia dewasalah yang saat ini tidak mengetahui bahwa ada metode transaksi menggunakan smartphone, yang lebih efektif dan praktis. Penulis menyimpulkan bahwa pada umur sekian, adalah umur penduduk dewasa Indonesia, dimana seseorang bisa dikatakan dewasa jika sudah berumur 20 tahun ke atas, dan mandiri secara finansial maupun mandiri atas diri sendiri.

### 3.3 Data dan Analisis Karya Sejenis

Penulis telah menganalisis 3 karya sejenis, yakni #AdaAqua Episode “Bonceng” , Cita dan Cinta dimulai dari Tokopedia, dan #hari2jenius – Hari – Hari Mudah Berbagi di Bulan Suci. Karya Cita dan Cinta dimulai dari Tokopedia dan #hari2jenius – Hari – Hari Mudah Berbagi di Bulan Suci diambil referensi dari bagaimana 2 orang yang saling menyayangi berinteraksi. Selain itu, Cita dan Cinta dimulai dari Tokopedia dan #hari2jenius – Hari – Hari Mudah Berbagi di Bulan Suci, menempatkan *visual product placement* di tengah – tengah cerita, yang dimana produk yang dihadirkan menjadi sebuah solusi yang digunakan untuk menjadi solusi dari masalah yang dihadapi tokoh utama. Pada karya #hari2jenius – Hari – Hari Mudah Berbagi di Bulan Suci, diambil pula referensi pop up dan elemen elemen visual yang mendukung cerita. Sedangkan pada karya #AdaAqua Episode “Bonceng” diambil referensi bagaimana sebuah komedi bisa disampaikan dengan saat minim backsound dan percakapan yaitu hanya dengan ekspresi tokoh yang datar namun raut wajah yang lucu. Ketiga karya sejenis yang dianalisis memiliki kesamaan yaitu solusi dari masalah yang dialami tokoh ditawarkan penyelesaian dengan produk yang ditampilkan di masing – masing karya.

## 4. Konsep dan Perancangan

### 4.1 Konsep Pesan

Konsep pesan yang akan diangkat dari karya film pendek yang akan dibuat berawal dari analisa fenomena dompet digital yang semakin digemari menjadi salah satu metode bertransaksi, namun masih ada penduduk dewasa di Indonesia yang sudah menggunakan smartphone, namun tidak menguasai dan bahkan tidak mengetahui apa itu transaksi menggunakan dompet digital. Kemudian pesan yang ingin disampaikan dari perancangan film pendek ini adalah mengenai bagaimana dompet digital dapat mempermudah dalam hal bertransaksi sehari – hari, dan menunjukkan pula bagaimana bertransaksi menggunakan uang tunai, bisa menghambat dalam proses bertransaksinya, dimana hal tersebut akan memunculkan masalah yang lain, yang akan diperlihatkan dalam film pendek ini.

Oleh karena itu penulis dalam film pendek ini ingin menyampaikan informasi bahwa dompet digital sangat praktis untuk digunakan dan sama sekali tidak sulit untuk menggunakannya.

### 4.2 Konsep Kreatif

Pemilihan genre yang tepat dapat berguna untuk mendukung informasi atau pesan yang dirancang lebih mudah diterima oleh penonton. Maka genre yang dipilih untuk perancangan film pendek ini adalah genre komedi. Dalam segi humor, film pendek ini lebih mengarah kedalam pembangunan humor dibangun dari raut wajah tokoh yang datar, humor seperti ini biasanya disebut *dry humour* atau *deadpan*. Dalam perancangan ini juga terdapat gaya penyutradaraan dengan batasan informasi cerita. Plot yang akan digunakan adalah yang diambil dari analisis karya sejenis, dengan dompet digital sebagai elemen yang menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh tokoh, kemudian dengan pembentukan alur yang menggunakan *time loop*. *Time loop* dimaksudkan agar penonton lebih paham dan mudah menangkap pesan yang ingin disampaikan, dan memudahkan penonton bagaimana jika melihat dua kejadian yang sama, namun terdapat perbedaan dalam hal ini pembayaran jika menggunakan dompet digital, dan jika tidak menggunakan dompet digital.

### 4.3 Konsep Visual

Pendekatan verbal yang dipakai menggunakan bahasa sehari-hari masyarakat perkotaan yang menggunakan bahasa tidak baku, dan terkesan dilebih – lebihkan, Penulis ingin memberikan bentuk ruang personal yang dekat dengan kehidupan sehari – hari. Lewat dua orang yang sedang jatuh cinta. Dimana semua tempat yang terdapat didalam cerita merupakan milik mereka berdua, Karakterisasi para tokoh dibuat persis dengan bagaimana keadaan masyarakat perkotaan atau khususnya remaja perkotaan saat ini yang mengidolakan korean pop, mulai dari penggunaan kostum, make up, bahasa, gestur dan aksen. Lalu pada analisis di bab sebelumnya, ada konsep kreatif yang diambil, yaitu berupa produk yang ditampilkan akan menjadi sebuah solusi dari masalah yang dialami tokoh, yang juga akan ditampilkan pada film pendek ini, dan ditampilkan melalui visual, verbal, dan *script placement*, kemudian *visual product placement* disini juga berbentuk sebuah *motion graphic pop up*, yang menunjukkan bagaimana tokoh utama melakukan aktivitas mengisi saldo dompet digitalnya menggunakan smartphone yang ia miliki.

### 4.4 Konsep Film

Terinspirasi dari 3 karya sejenis yang telah dianalisis, penulis sebagai sutradara tertarik dalam mengkombinasikan unsur naratif dalam tiga karya sejenis tersebut, dengan dompet digital sebagai elemen yang menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh tokoh, lalu pembentukan alur yang menggunakan *time loop*.

#### 1. Alur

Plot yang ingin ditampilkan oleh penulis adalah plot linier. Hal ini dikarekanan plot linier menggunakan pembabakan waktu yang jelas dan berurutan, yang diharapkan agar penonton lebih memahami pesan yang ingin disampaikan sutradara yaitu tentang dompet digital yang bisa membantu meringankan bertransaksi sehari – hari, yang nantinya disisipi oleh *time loop* di pertengahan untuk menunjukkan dua perbedaan dalam kejadian yang sama namun yang satu menggunakan dompet digital, dan satu lainnya tidak menggunakan dompet digital sebagai alat transaksi. Struktur dramatik dibagi menjadi tiga bagian, yakni: Eksposisi, Konflik, dan Resolusi.

#### 2. Penokohan

Tokoh yang ingin dibentuk oleh penulis adalah dua orang remaja (18-20 tahun). Dimana pada usia ini penulis ingin menceritakan dua orang remaja yang sedang jatuh cinta, namun belum memiliki masalah yang serius dalam kehidupan mereka sehari – hari. Peran tokoh utama adalah seorang remaja nyentrik yang mempunyai minat terhadap hal hal yang berbau korea, baik dari cara berpakaian, atau gaya rambut, dan lain

sebagainya. Tokoh utama adalah seorang yang sedang dimabuk cinta yang merasa dunia hanya milik berdua dengan kekasihnya, namun tokoh utama ini bukan seseorang yang pandai mengekspresikan rasa cintanya kepada sang kekasih.

#### 4.5 Konsep Media

##### a. Judul

Film pendek ini berjudul “Beres Tanpa Cash”.

##### b. Tema

Mengambil tema perkembangan zaman yang dimana di zaman sekarang ini segala sesuatu bisa dilakukan dengan efektif.

##### c. Pesan dan Tujuan

wdiharapkan dengan adanya film yang mengangkat bagaimana dompet digital bisa memudahkan kehidupan masyarakat dewasa khususnya di perkotaan, penonton menyadari bahwa dompet digital sangatlah membantu, mudah, dan efektif dalam bertransaksi, dan dapat mengambil kesimpulan berdasarkan interpretasi masing – masing sehingga mampu menanggapi solusi yang dijabarkan dari perancangan film pendek ini.

##### d. Ide Dasar

Penggunaan dompet digital yang dapat mempermudah dalam bertransaksi, yang juga cepat dan efektif. Ide tersebut didapat dari hasil analisis objek, khalayak sasar, dan karya sejenis, yang ada di bab sebelumnya.

##### e. Durasi dan Format Video

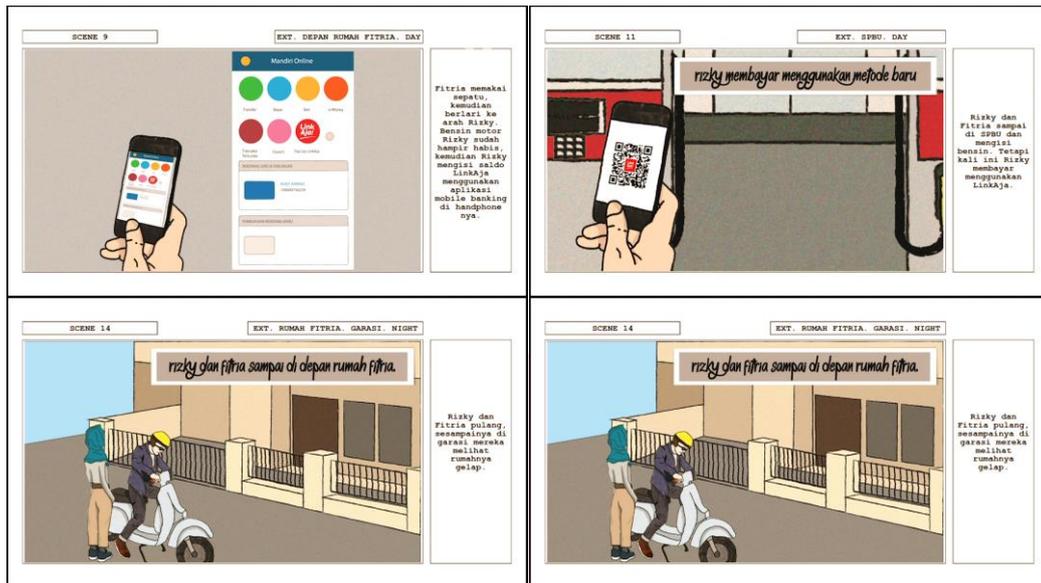
Durasi sekitar 5 menit 30 detik dengan format ratio 16:9 yakni dengan resolusi 1920x1080 dan format .mp4.

#### 4.6 Perancangan

Dikarenakan kondisi pandemi covid – 19 yang terjadi di tahun 2020, proses produksi (shooting) tidak bisa dilaksanakan dengan sebagai mana mestinya, namun proses pra – produksi sudah dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang di rencanakan. Hasil karya yang dihasilkan adalah *animatic storyboard*, yang bukan merupakan hasil karya akhir, namun akan dijadikan acuan untuk dijadikan sebuah karya berbentuk film nantinya, *animatic storyboard* ini dibuat berdasarkan naskah, shotlist, dan tentunya storyboard. Pelaksanaan produksi berlangsung selama 2 bulan dengan teknis membuat aset terlebih dahulu, baik itu karakter ataupun background. Dengan bantuan 2 illustrator yang masing – masing memegang background dan karakter, dan mengerjakan aset tersebut di rumah masing – masing karena pandemi covid - 19.

#### 4.7 Hasil Perancangan





Gambar 4.1 Cuplikan Animatic Storyboard “Beres Tanpa Cash  
(Sumber : Dok. Pribadi, 2020)

## 5. Kesimpulan

Penyutradaraan dalam film pendek Beres Tanpa Cash, secara langsung memberikan informasi dengan gamblang, mengenai bagaimana dampak dompet digital yang bisa memudahkan kegiatan bertransaksi masyarakat, yang mana dalam film ini diperlihatkan secara langsung, dua sudut pandang atau dua perbedaan jika bertransaksi menggunakan dompet digital dan menggunakan metode uang tunai, dengan perbedaan yang sangat signifikan, serta hal tersebut adalah hal yang biasa kita temui dalam permasalahan kita sehari – hari. Genre yang dipilih adalah komedi, komedi dipilih untuk menggambarkan situasi sosial pada saat ini, kemudian tokoh sepasang kekasih juga dipilih sebagai pendekatan kejadian yang terjadi, dan pernah dialami secara langsung oleh khalayak sasaran, sehingga akan menumbuhkan ketertarikan dan perhatian lebih dari film pendek ini.

Pada akhirnya, film pendek berjudul “Beres Tanpa Cash” dirancang dengan tujuan memberikan informasi kepada masyarakat terutama khalayak sasaran, bahwa dompet digital merupakan suatu produk digital yang dapat memudahkan transaksi keuangan sehari – hari. Melalui sekian banyak keuntungan yang ditawarkan, diharapkan khalayak sasaran bisa tertarik untuk menggunakan dompet digital sebagai *daily essential* bertransaksi, bukan hanya sebatas untuk *lifestyle*.

## Daftar Pustaka

- Ardianto, Elvinaro dan Komala dan Karlinah. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Agung, L. Nugraha, N. D. 2019. Digital Culture and Instagram: Aesthetics for All? Proceeding of the International Moving Image Cultures Conference (IMOVICCON). 93 – 98. Diambil dari <http://imoviccon.org/conference-materials/proceeding/>
- Azhar, Fajar Chaerul dan Adi, Anggar Erdhina. 2016. *Penyutradaraan Film Pendek Dengan Pendekatan Dramatisasi*. e-Proceeding of Art & Design, 3 (3), 507 - 514.
- Belch, G.E dan M.A. Belch. 2004. *Advertising And Promolation: An Integrated Marketing Communications Perspective, Sixth Edition*, The McGraw Hill/Irwin: New York: The McGraw Hill/Irwin.
- Dannerius Sinaga. 1988. *Sosiologi dan Antropologi*. Klaten: PT. Intan Pariwara.
- Himawan, Pratista. 2017. *Memahami Film Edisi Kedua*. Yogyakarta: Montase Press.
- Hancock, Diana dan David B. Humphrey, 1998. *Payment Transactions, Instruments, and Systems: A Survey, Journal of Banking and Finance 21*, USA: Florida State University.

Ir.R. Serfianto D.P, dkk, 2012. *Untung dengan Kartu Kredit, Kartu ATM –Debit, dan Uang Elektronik*. Jakarta: Visimedia.

Javandalasta, Panca. 2011. *5 Hari Mahir Bikin Film*. Surabaya: Java Pustaka Group.

Laudon, Kenneth C. and Carol Guercio Traver., 2011. *E-Commerce 2011, Business Technology Society (seventh edition)*, Pearson Education Limited, Edinburgh Gate Harlow, England: Pearson Education Limited.

Poerwandari, E. Kristi. 2015. *Pendekatan Kualitatif. Cetakan ketiga*. Depok: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi Fakultas Psikologi UI.

Sumarno, Marselli. 1996. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta : PT. Grasindo.

Sumarwan, Ujang. 2011. *Perilaku Konsumen : Teori dan Penerapannya Dalam Pemasaran*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

W. Setiawan. 2017. *Era Digital dan Tantangannya*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Uddin, Mohammad Salah, & Akhi, Afroza Yesmin. 2014. *E-Wallet System for Bangladesh an Electronic Payment System. International Journal of Modeling and Optimization*, 4 (3), 217 – 218.

Wahyono, Alfa Fuji, & Adi, Anggar Erdhina. 2020. *Penyutradaraan Film Mockumentary Tentang Fenomena Hypebeast. e-Proceeding of Art & Design*, 7 (1), 19 - 26.

Zaini, Hasan Salladin. 1996. *Pengantar Ilmu Sosial*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: Jalan Pintu.

#### Sumber Internet

Anonim. Riset Snapcart: 58% Responden Menyebut OVO Sebagai Brand Paling Sering Digunakan. Diakses pada <https://keuangan.kontan.co.id/news/riset-snapcart-58-responden-menyebut-ovo-sebagai-brand-paling-sering-digunakan> (19 September 2019).

Djaafara, Rizal A. Mendorong Terbentuknya *Less Cash Society*. Diakses pada [https://www.bi.go.id/id/ruang-media/siaran-pers/Pages/sp\\_82606.aspx](https://www.bi.go.id/id/ruang-media/siaran-pers/Pages/sp_82606.aspx) (17 Juli 2020)

Lidwina, Andrea. Hanya 24,5% Penduduk Dewasa yang Pakai Ponsel untuk Transaksi Keuangan. Diakses pada <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/11/15/hanya-245-penduduk-dewasa-gunakan-telepon-seluler-untuk-transaksi-keuangan> (15 Maret, 2020).

Pertiwi, Wahyunanda Kusuma. Membayar dengan Ponsel di SPBU, Apakah Bisa Bikin Kebakaran?. Diakses pada <https://tekno.kompas.com/read/2019/12/31/12160097/membayar-dengan-ponsel-di-spbu-apakah-bisa-bikin-kebakaran-#:~:text=KOMPAS.com%20Beberapa%20waktu%20lalu,sudah%20kami%20implementasikan%20sejak%202019.> (15 Maret 2020)

Purnomo, Herdaru. 1 Tahun LinkAja: Masih Kalah dari OVO & Dana, Diancam Shopee!. Diakses pada <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200630121045-37-169026/1-tahun-linkaja-masih-kalah-dari-ovo-dana-diancam-shopee> (15 Maret, 2020)

Sugiarto, Eddy Cahyono. Ekonomi Digital: *The New Face of Indonesia's Economy*. Diakses pada <https://www.setneg.go.id/baca/index/ekonomi-digital-the-new-face-of-indonesias-economy> (15 Maret 2020).