

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film merupakan salah satu jenis seni dan media komunikasi yang paling kompleks, menggunakan berbagai komponen untuk menyampaikan pesan kepada penonton. Film adalah kombinasi gambar bergerak, suara, dan cerita yang dirancang untuk menyampaikan pesan tertentu kepada penonton. Susanto (1982) mengatakan bahwa film adalah upaya untuk menyampaikan pesan melalui gambar bergerak dengan menggunakan teknologi kamera, warna, dan suara, yang semuanya didorong oleh cerita yang ingin disampaikan sutradara. Film juga dianggap sebagai produk budaya dan media ekspresi seni.

Film eksperimental adalah karya yang dibuat di luar norma-norma sinema dominan (Sintowoko, 2025). Genre ini berusaha merevisi standar sinematik dan menciptakan pengalaman visual yang unik dengan mengabaikan narasi tradisional. Menurut Rees (1999), film eksperimental mengevaluasi ulang konvensi sinematik dan mengeksplorasi bentuk non-naratif. Film eksperimental biasanya tidak memiliki narasi, tetapi dipengaruhi oleh pemikiran, emosi, dan pengalaman pribadi pembuatnya. Film eksperimental sulit dipahami oleh penonton umum karena penggunaan simbol-simbol individual dan teknik visual abstrak.

Pada era digitalisasi, berbagai aspek kehidupan manusia telah diubah oleh kemajuan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi, termasuk cara orang menghabiskan waktu luang mereka. Bermain *game online* adalah salah satu cara seseorang untuk menghabiskan waktu luang. *Game online* tidak hanya berfungsi

sebagai sarana untuk bersenang-senang, tetapi juga berfungsi sebagai platform sosial yang memungkinkan penggunanya dapat berinteraksi dengan orang-orang yang berada jauh dari penggunanya bahkan dari berbagai belahan dunia. Akan tetapi, hal ini juga menimbulkan masalah yang serius yaitu adiksi atau kecanduan bermain *game online*. Bermain *game online* yang berlebihan dapat memengaruhi kesehatan mental seseorang serta kurangnya bersosialisasi. Adiksi terhadap *game online* ditandai dengan perilaku bermain yang berlebihan, dimana seseorang mengabaikan tanggung jawab sehari-hari dan tidak ingin bersosialisasi demi bermain *game online*. Menurut penelitian, sekitar 10% remaja di *Ending* mengalami tingkat adiksi ringan hingga berat terhadap *game online* (Jap et al., 2013). Hal ini menunjukkan bahwa adiksi *game online* bukan hanya masalah terhadap seseorang, namun juga menjadi isu sosial yang memerlukan perhatian lebih lanjut.

Dalam psikologi, adiksi *game online* dikaitkan dengan dampak psikologis yang kompleks. Menurut Griffiths (2005), adiksi *game* dapat terjadi ketika seseorang bermain *game* secara berlebihan dan mengalami kehilangan kendali terhadap aktivitas tersebut, sehingga mempengaruhi fungsi sosial, pekerjaan, atau akademik mereka. Seseorang yang kecanduan *game* seringkali mengalami penurunan kemampuan mengendalikan diri dan cenderung menjadikan permainan sebagai pelarian dari masalah atau stres dalam kehidupan nyata. Teori Cognitive Behavioral Model dari Young (1998) menjelaskan bahwa kecanduan *game* dapat terjadi karena seseorang menggunakan permainan untuk menghindari masalah emosional atau ketidakpuasan dalam hidup. Ketika bermain *game*, seseorang yang rentan terhadap kecanduan dapat merasakan kepuasan sementara, namun efek ini menyebabkan mereka semakin sulit meninggalkan permainan dan kembali ke

realitas. Akibatnya, pengguna dapat mengalami gangguan suasana hati, depresi, dan bahkan kecemasan berlebihan ketika tidak bermain *game*.

Adiksi terhadap *game online* juga dapat menimbulkan isolasi sosial yang berujung pada kurangnya interaksi sosial. Menurut teori *Social Displacement Hypothesis*, seseorang yang menghabiskan banyak waktu di dunia maya cenderung mengorbankan interaksi sosial di dunia nyata (Kraut et al., 1998). Pengguna *game* yang adiktif sering kali menarik diri dari lingkungan sosial mereka, yang dalam jangka panjang dapat menurunkan kemampuan interpersonal mereka. Ketergantungan pada dunia *game online* menciptakan fenomena di mana seseorang merasa lebih nyaman dengan interaksi virtual daripada interaksi langsung. Isolasi sosial ini pada akhirnya dapat menimbulkan rasa kesepian yang memicu depresi. Menurut Putnam (2000) dalam teorinya tentang Social Capital, koneksi sosial adalah elemen penting dalam menjaga kesehatan mental dan kesejahteraan individu. Dengan berkurangnya interaksi sosial akibat adiksi *game*, pengguna kehilangan dukungan emosional yang penting, sehingga meningkatkan risiko terjadinya depresi.

Film eksperimental dipilih penulis sebagai medium dalam pengkaryaan ini karena sangat efektif dalam mengeksplorasi masalah adiksi *game online* dan efeknya secara psikologis dan sosial. Film ini menggabungkan elemen visual dan naratif inovatif untuk mengedukasi penonton tentang bahaya kecanduan *game* serta mendorong refleksi pribadi terhadap hubungan mereka dengan teknologi.

Penelitian menunjukkan bahwa perilaku agresif dari permainan kekerasan dapat terekam dalam memori bawah sadar, sehingga penting untuk memahami

dampak jangka panjang dari adiksi *game* Waas (2015). Adhithana Suhendra dan Asrullah Ahmad (2023) juga menekankan bahwa film pendek tentang adiksi digital dapat menjadi media alternatif yang efektif untuk menyampaikan pesan terkait isu sosial. Dengan demikian, pengkaryaan ini bertujuan untuk memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman masyarakat mengenai dampak negatif dari adiksi *game online* serta mendorong tindakan preventif untuk menjaga kesehatan mental.

Selain itu, pengalaman perundungan juga dapat mendorong orang untuk mencari pelarian melalui *game online*, yang seringkali mengarah pada perilaku adiktif, dan adiksi terhadap *game online* telah menjadi masalah yang semakin mendesak di kalangan korban perundungan (Mishna et al., 2019). Korban perundungan biasanya mengalami berbagai masalah kesehatan mental, seperti depresi, kecemasan, dan rendahnya harga diri. Mereka mungkin beralih ke permainan online sebagai cara untuk melarikan diri dari perasaan tersebut (Kowert et al., 2014). Ketergantungan yang berlebihan pada permainan ini dapat menyebabkan isolasi sosial dan penurunan kinerja akademik, tetapi mereka juga dapat memberikan rasa pencapaian dan komunitas (Diaz & Fite, 2019).

Adiksi terhadap *game online* dapat memperburuk kondisi kesehatan mental yang sudah ada. Penelitian menunjukkan bahwa seorang yang terjebak dalam siklus permainan berlebihan cenderung mengalami peningkatan gejala kecemasan dan depresi (Gentile et al., 2011). Ketika seorang menghabiskan waktu yang berlebihan dalam dunia virtual, mereka sering kali mengabaikan interaksi sosial di dunia nyata, yang dapat memperburuk perasaan kesepian dan keterasingan.

Pada pengkaryaan ini, penulis akan membuat karya berjudul *LOGIN OUT* yang diangkat dari kisah saudara penulis sendiri sebagai objek dari karya seni ini yang mengalami adiksi terhadap *game online*. Kisah ini dimulai saat ia menjadi korban perundungan oleh teman-temannya saat duduk di bangku sekolah menengah atas. Karena pengalaman traumatisnya, ia enggan untuk pergi ke sekolah dan menghindari orang-orang di sekitarnya. Sejak kecil, ia telah terbiasa bermain game seperti *PlayStation* dan game komputer lainnya, yang meningkatkan ketertarikannya terhadap dunia digital atau dunia game.

Eksplorasi kreatif dalam penciptaan karya ini akan dimulai dengan visualisasi pengalaman perundungan yang dialami saudara penulis hingga masa kuliah. Dalam film eksperimental ini, warna akan digunakan untuk mengungkapkan emosi yang sesuai dengan ide cerita. Selain itu, film ini akan menghubungkan elemen naratif yang menggambarkan tindakan teman-teman kampus saudara penulis yang serupa, yang menyebabkan gangguan sosial dan menghambat pendidikannya.

Saudara penulis menghadapi masalah baru yaitu ketakutan yang berlebihan terhadap dunia digital setelah lulus sekolah dan mendapatkan pekerjaan online yang menguntungkan. Ia mengalami teror dari orang yang tidak dikenal yang mengancam keselamatannya dengan melacak alamat rumahnya di dunia virtual. Pengalaman ini menyebabkan kecemasan dan tekanan psikologis yang semakin parah, sehingga saudara penulis merasa enggan untuk pergi. Saudara penulis akhirnya memutuskan untuk mengatasi masalah mereka dengan berkonsultasi dengan psikolog.

Kecanduan *game online* yang dialami oleh saudara penulis mencerminkan fenomena lebih luas di mana banyak orang pula yang mengalami dampak negatif akibat digitalisasi. Selain itu, film ini akan menggunakan dua monitor untuk menampilkan dua *ending* yang berbeda, memberi penonton pengalaman yang berbeda untuk memilih *ending* mana yang ingin mereka saksikan. Dengan cara ini, film tidak hanya menjadi cara untuk bercerita, tetapi juga bertindak sebagai kritik terhadap pelaku perundungan dan meningkatkan kesadaran akan kesehatan mental.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah, bagaimana proses kreatif dan visualisasi karya *LOGIN OUT* pada film eksperimental?

C. Batasan Masalah

Dalam pengkaryaan ini, penulis membatasi masalah agar tidak terlalu luas pembahasannya. Karya ini dibatasi pada pembahasan mengenai dampak dari digitalisasi yang dialami oleh seorang dengan kecanduan dengan *game online* yang akan divisualisasikan dalam medium film eksperimental.

D. Tujuan Berkarya

Tujuan pada pengkaryaan ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Studi Seni Rupa Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom

Bandung. Karya ini menghasilkan karya film eksperimental yang mengangkat isu adiksi *game online*, khususnya dampak psikologis dan sosial yang dialami oleh seseorang, dengan pendekatan visual dan naratif inovatif, sehingga diharapkan dapat dijadikan sebagai media kritik terhadap pelaku perundungan (*bullying*) tentang bagaimana dampak dari perundungan terhadap korban perundungan. Selain itu, karya ini juga menyajikan pengalaman sinematik yang unik melalui eksplorasi bentuk non-naratif, penggunaan simbol visual, serta dua *ending* berbeda yang dapat dipilih oleh penonton, sehingga memperluas kemungkinan interaksi antar karya dan audiens.

E. Sistematika Penulisan

Pada laporan tugas akhir “EKSPLOKASI PROSES KREATIF KARYA FILM EKSPERIMENTAL BERJUDUL LOGIN OUT” ini terdiri dari 4 bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan berkarya, sistematika penulisan, serta kerangka berpikir.

BAB II REFERENSI DAN KAJIAN LITERATUR

Pada bab ini terdiri dari referensi seniman dan kajian literatur.

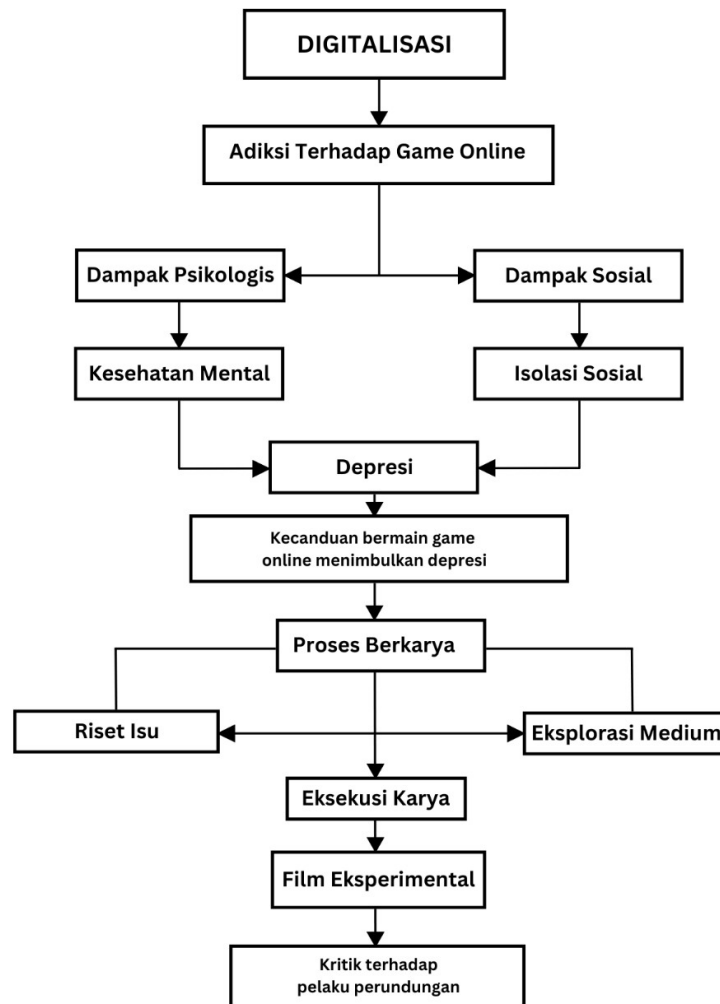
BAB III PENGKARYAAN

Pada bab ini berisi tentang konsep yang dibuat, menguraikan proses tahapan pada produksi karya, lalu menjelaskan hasil berkarya.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan proses dan hasil tugas akhir, serta saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan karya selanjutnya.

F. Kerangka Berpikir



Gambar 1. 1 *Kerangka Berpikir*

(Sumber: Dokumen Pribadi)