

Perancangan Film Semi Dokumenter Mencegah Perilaku Kecanduan *Smartphone* Pada Remaja Usia 12-18 Tahun

Andreas Kevin Setiono¹, Deny Tri Ardianto², Erandaru³

^{1,2,3}Progam Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Pondok Marinir R/5 A, Sukodono, Sidoarjo, Jawa Timur.
Email: andreaskevin49@gmail.com

Abstrak

Kurangnya kesadaran masyarakat Indonesia tentang perilaku kecanduan *smartphone* yang terjadi pada remaja saat ini menimbulkan dampak negatif bagi dirinya sendiri dan/atau orang lain di sekitarnya. Kurangnya peran orang tua menjadi salah satu yang menyebabkan anak (terutama remaja) mencari pengganti yaitu *smartphone*. Dengan adanya perancangan ini diharapkan para orangtua dapat meluangkan waktu bersama anak, dan bagi para remaja untuk tidak menggunakan *smartphone* secara berlebihan hingga kecanduan.

Kata kunci: Semi dokumenter, kecanduan *smartphone*, orangtua, remaja.

Abstract

Title: *Semi Documentary Film Design to Prevent Smartphone Addiction Behavior for Teenagers Aged Between 12-18 Years Old*

Indonesian people's lack of awareness about the behavior of smartphone addiction that occurs in adolescents today has a negative impact on themselves and/or others around them. Lack of parental role becomes one of the reason that causes children (especially teenagers) to find a replacement through smartphone. This semi documentary film design aims to made parents spend more time with their children, and for teenagers not to use smartphone excessively to the point of addiction.

Keywords: *Semi documentary, smartphone addiction, parents, teenagers.*

Pendahuluan

Kecanduan merupakan perilaku yang kompulsif, ketergantungan, dan kurang kontrol diri (Essau, 2008). Kecanduan juga sebuah tingkah laku yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik fisik, fisiologis, maupun psikologis. Kecanduan sudah didefinisikan untuk hal-hal yang berhubungan dengan alkohol, tembakau, ataupun obat-obatan. Namun, istilah kecanduan sendiri berkembang seiring dengan perkembangan zaman, sehingga istilah kecanduan tidak selamanya melekat pada alkohol, tembakau, dan obat-obatan tapi juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik ataupun psikologis (Yuwanto, 2010). Salah satunya adalah kecanduan *smartphone*.

Gejala-gejala seseorang kecanduan ponsel (*smartphone*) adalah terus menerus melihat ponsel tanpa alasan, merasa tidak nyaman saat tidak membawa ponsel, menghindari interaksi sosial demi menghabiskan waktu dengan ponsel, bangun pada

malam hari untuk memeriksa ponsel, penurunan performa kerja atau akademis akibat sibuk dengan ponsel, dan perhatian mudah teralihkan oleh email atau aplikasi pada ponsel (*Apakah anda kecanduan ponsel?*, 2015). Akibat dari kecanduan *smartphone* itu sendiri tentu saja memiliki dampak negatif.

Beberapa dampak negatif kecanduan *smartphone* adalah kemampuan untuk berinteraksi secara langsung berkurang, bahaya radiasi, keterbatasan kreativitas, kemampuan motorik menurun, malas berolahraga, obesitas, pola tidur terganggu, mudah tersinggung, kecemasan meningkat, bahkan depresi (P. Anjarsari, personal communication, 26 December 2017).

Yuwanto (2010) mengemukakan beberapa faktor penyebab kecanduan telepon genggam seperti lebih mudah mengalami kebosanan dalam menjalankan aktivitas rutin, menilai negatif diri sendiri, cenderung merasa tidak aman saat berinteraksi secara langsung dengan orang lain, kontrol diri yang rendah, kebiasaan menggunakan telepon genggam yang tinggi, kesenangan pribadi yang tinggi, saat mengalami stres, mengalami kesedihan, merasa kesepian, mengalami

kecemasan, mengalami kejenuhan belajar, saat tidak ada kegiatan di waktu luang, dan lain sebagainya.

Saat ini tanpa disadari banyak remaja yang kecanduan *smartphone*, salah satunya adalah dua pelajar SMP dan SMA di Bondowoso harus mendapatkan penanganan khusus di Poli Jiwa RSUD dr Koesnadi karena mengalami gangguan jiwa akibat kecanduan *smartphone* (Widarsha, 2017).

Perbedaan kecanduan dan hobi terletak pada intensitas minat dimana hobi relatif masih memiliki kendali atas subjek yang disukai, sedangkan kecanduan tidak. Hobi dijadikan sebagai sarana jeda atau pengalih perhatian untuk memberi kesempatan pikiran beristirahat setelah seharian bekerja agar siap menjadi pribadi yang lebih produktif. Sedangkan kecanduan aktifitas atau hal tertentu dijadikan sebagai sarana untuk menghindari stres atau lari dari masalah sehingga memungkinkan untuk memiliki ketergantungan yang hebat (Mahendratto, 2011).

Melihat permasalahan di atas, penulis bermaksud merancang sebuah film semi dokumenter yang mengulas efek kecanduan *smartphone* pada remaja usia 12-18 tahun. Dengan menonton film semi dokumenter ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan dan pola pikir remaja usia 12-18 tahun terkait kecanduan *smartphone*. Film semi dokumenter ini direncanakan untuk didistribusikan di YouTube. Selain itu penulis menganggap media film merupakan media yang efektif dalam menyampaikan sebuah pesan atau informasi.

Manfaat Perancangan

- Bagi Mahasiswa
Menjadi sebuah pengalaman, pedoman, dan wawasan yang berguna untuk selalu melakukan hal-hal yang positif, terutama saat menggunakan *smartphone*.
- Bagi Institusi
Memberikan citra yang baik bagi Universitas Kristen Petra, sehingga dapat dikenal oleh masyarakat sebagai universitas yang memiliki calon produser film yang kreatif dan peduli terhadap masalah yang sedang terjadi.
- Bagi Masyarakat
Menambah wawasan tentang perilaku dan sifat para remaja, terutama saat remaja menggunakan *smartphone*. Juga sebagai bahan introspeksi diri dalam menghadapi masalah tentang kecanduan *smartphone*.

Metode Perancangan

Dalam perancangan tugas akhir ini, digunakan beberapa metode perancangan diantaranya:

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data akan dilakukan melalui wawancara, browsing internet, mencari buku-buku dan jurnal-jurnal yang membahas mengenai perilaku remaja, dan riset para remaja dalam menggunakan *smartphone*.

Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Pada perancangan ini, alat yang akan digunakan untuk pengumpulan data adalah komputer atau laptop, internet, alat perekam suara, bolpoin, buku atau memo, dan lain-lain.

Tinjauan Teori

Film Dokumenter dan Semi Dokumenter

Dokumenter bertujuan untuk menunjukkan informasi faktual tentang dunia diluar film (Bordwell & Thompson, 2001). Dokumenter berdasarkan kejadian yang sebenarnya, nyata, realitas; tidak imajinatif, latar belakang otentik; melakukan observasi berdasarkan fakta; melakukan perekaman apa adanya; konsentrasi pada isi dan pemaparan (*Pengertian dokumenter dan penjabarannya*, 2011). Namun, Bill Nichols menyatakan bahwa semua film adalah dokumenter. Bahkan film fiksi yang paling fantastis pun memberikan informasi tentang budaya yang memproduksi film tersebut, sekaligus mewakili para aktor dan lokasi fisik yang digunakan. Bill Nichols membedakan ‘dokumenter’ menjadi dua kategori: *wish fulfillment* (film fiksi) dan *social representation* (yang biasanya dikatakan masyarakat dokumenter) (Cateridge, 2015).

Terdapat juga pernyataan John Grierson bahwa dokumenter adalah sebuah ‘laporan aktual yang kreatif’ (*the creative treatment of actuality*), hingga ‘laporan realita yang kreatif’ (*the creative treatment of reality*). Salah satu penekanan Grierson mengenai dokumenter adalah ‘dokumenter merupakan alat untuk edukasi’, maka apapun tema dan konteksnya, sebagai media edukasi, tujuan dokumenter ialah memberikan sebuah pencerahan atau pemahaman baru pada publik tentang dunia. Masyarakat tanpa sadar menyatakan bahwa dokumenter murni hanyalah yang melakukan konsep observasional sedangkan yang tidak maka itu tidak sepenuhnya dokumenter alias semi-dokumenter.

Seperti Grierson yang mengatakan bahwa karya Robert Flaherty “*Nanook of the North*” bukan sebuah dokumenter karena hampir semua adegan tidak apa adanya, melainkan diatur setiap adegan dengan tujuan mendapatkan sudut pengambilan (*angle of shot*) yang memukau. Masyarakat bisa menarik kesimpulan bahwa pada hakikatnya dokumenter adalah dokumenter, mengenai isi, konteks, dan garapannya itu merupakan tanggung jawab etika dan estetika pembuatnya (Ayawaila, 2010). Ada pula yang menjelaskan pengertian semi dokumenter adalah gabungan fakta dan fiksi. Beberapa adegan

direkayasa, disesuaikan dengan tema, umumnya interpretasi imajinatif, bertujuan menambahkan cerita menarik (*Pengertian dokumenter dan penjabarannya*, 2011).

Dalam pembuatan sebuah film, Widjaja (2008) menyampaikan beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan untuk membangun *scene* yang baik:

- a. Faktor Estetika:
 - Perlu memperhatikan aspek komposisi dari pemain, properti, *setting*, dll. Perlu disesuaikan dengan gerakan para pemain atau *action* yang akan terjadi.
 - Perlu mempertimbangkan *background-foreground*. *Angle-plus-angle* sebaiknya dipakai untuk selalu menampilkan unsur tiga dimensi.
 - *Background* perlu dipertimbangkan dengan *action* yang menjadi latar depan.
- b. Faktor-Faktor Teknis:

Kesulitan teknis terkait dengan peralatan terutama untuk film-film non cerita harus diperhitungkan. Di tempat-tempat yang sulit mendapatkan semua peralatan itu, bagaimana juru kamera bisa berkompromi dengan peralatan dan kondisi yang tersedia.
- c. Faktor-Faktor Psikologis:
 - Penempatan kamera bisa mempengaruhi penonton secara emosional. Penonton bisa dijauhkan ataupun didekatkan pada kejadian atau tokoh. *Shot-shot* dekat bisa lebih melibatkan penonton pada *action*. *Shot-shot* subyektif melukiskan adegan sebagaimana pemain melihatnya.
 - Penggunaan film secara psikologis adalah mempengaruhi penonton agar beraksi menurut suasana hati yang diinginkan. Inilah fungsi menjual, mendidik, menghibur, dll. Penempatan kamera disesuaikan dengan pengaruh yang diinginkan terhadap penonton.
- d. Faktor-Faktor Dramatik:

Cerita yang dramatik atau adegan yang sudah dramatik sering kali justru tidak perlu dengan *angle-angle* kamera yang bermacam-macam, karena kekuatan dramatisnya sudah ada dalam cerita atau adegan itu sendiri. Jangan sampai justru penonton menjadi terganggu karena sdr akan adanya kamera.
- e. Faktor-Faktor Editorial:

Shot-shot kamera harus dipikirkan dalam konsep *editing*-nya, apalagi jika dalam skenario tidak ada tuntunan *shot-shot* secara detail. Seorang juru kamera harus menterjemahkan *shot-shot* tunggal dalam konsep *editing*.
- f. Faktor-Faktor Alami:

Shooting outdoor perlu mempertimbangkan arah matahari untuk mendapatkan warna terbaik. Perhatikan juga soal *back light*, kecuali jika menjadi tuntutan cerita. *Background* juga perlu menjadi pertimbangan untuk mengambil yang

terbaik, karena kita tidak bisa mengatur alam. Sejauh mana kompromi-kompromi bisa dilakukan?

g. Faktor-Faktor Fisik:

Seperti faktor alam, faktor fisik juga perlu diperhatikan. Dalam film dokumenter juru kamera harus mengambil apa adanya seperti misalnya ruangan yang sempit, warna yang apa adanya, tidak mungkin dirubah, atau sebuah alat yang tidak boleh dirusak hanya untuk keperluan pembuatan film. Bagaimanakah keterbatasan-keterbatasan ini harus dikompromikan? (p. 66).

Kecanduan

Kecanduan merupakan perilaku yang kompulsif, ketergantungan, dan kurang kontrol diri (Essau, 2008). Kecanduan juga sebuah tingkah laku yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik fisik, fisiologis, maupun psikologis. Kecanduan sudah didefinisikan untuk hal-hal yang berhubungan dengan alkohol, tembakau, ataupun obat-obatan. Namun, istilah kecanduan sendiri berkembang seiring dengan perkembangan zaman, sehingga istilah kecanduan tidak selamanya melekat pada alkohol, tembakau, dan obat-obatan tapi juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik ataupun psikologis. (Yuwanto, 2010).

Remaja

Masa perkembangan atau peralihan di antara masa anak-anak dan dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional (Santrock, 2003). Masa remaja selalu berhubungan dengan berbagai pergolakan emosional yang belum stabil. Ada keyakinan diri, kegelisahan, iri hati, malu, harga diri, dan emosi lainnya yang dulu muncul sewaktu kanak-kanak, sekarang menjadi bagian penting dari kehidupan mereka. Dampak perubahan fisik dan mental remaja menyebabkan para remaja ingin melepaskan diri secara emosional dengan orang tuanya dan ingin menunjukkan identitas sendiri. Namun, dalam pencarian identitas seringkali mereka mengalami kegelisahan, kebingungan, keragu-raguan, kecemasan, atau dilanda tidak percaya diri. Bahkan tidak sedikit remaja yang salah jalan sehingga terjerumus ke dalam pergaulan bebas, terlibat berbagai tindak kriminal, kenakalan, atau menjadi pengguna dan pedangar narkoba.

Ciri-ciri remaja adalah mudah tersinggung, kurang bertanggung jawab, konsentrasi mudah terganggu, terburu-buru, sering bertindak tanpa memikirkan akibat tindakannya, gelisah, sering terlihat murung, tergesa-gesa, tidak percaya diri, ragu-ragu, atau mudah cemas. Banyak remaja yang terhambat mengembangkan potensinya yang hebat akibat sikap orang tua yang terlalu dominan, kurangnya penghargaan, kecemasan orang tua yang berlebihan, atau kesalahan pola asuh. Banyak remaja memandang diri mereka tidak mempunyai arti apa-apa, kosong,

dan hampa tanpa makna. Itulah sebabnya, para remaja seringkali terdorong untuk menikmati hari ini tanpa memikirkan hari esok. Dalam pikiran mereka terbentuk pola hidup, “hari ini harus dinikmati dengan bersenang-senang, sebab hari esok akan datang dengan kesusahannya sendiri”.

Kesalahan umum yang dilakukan oleh banyak orang tua adalah terlalu cepat menjatuhkan sanksi terhadap anak remaja mereka sebelum aturan ditetapkan secara tegas dan jelas. Otoritas orang tua memungkinkan mereka bertindak menghukum atau memberikan sanksi kepada anak remaja mereka secara sepihak. Peraturan yang tidak diatur secara jelas pasti akan menimbulkan penafsiran yang berbeda. Tindakan semacam ini sangat menyakitkan perasaan remaja karena merasa diperlakukan tidak adil dan hak-haknya dilanggar secara sewenang-wenang (Surbakti, 2008).

Tinjauan Fakta-Fakta Lapangan

Saat ini tanpa disadari banyak remaja yang kecanduan *smartphone* atau menggunakan *smartphone* berlebihan, salah satunya adalah dua pelajar SMP dan SMA di Bondowoso harus mendapatkan penanganan khusus di Poli Jiwa RSUD Dr. H. Koesnadi karena mengalami gangguan jiwa akibat kecanduan *smartphone*. Kedua remaja ini berbeda keluarga, keluarga anak SMP pertama datang karena si anak tidak mau sekolah, lalu datang kasus serupa namun anaknya SMA. Pada awalnya orang tua mengeluh karena anak tidak mau sekolah. Setelah diselidiki, anak SMP dan SMA ini memiliki kecenderungan yang sama yaitu suka bermain game di kamar sampai mengganggu jam tidur mereka. Kedua remaja ini sudah kecanduan di tingkat akut, karena kedua remaja ini pernah marah dan ingin untuk membunuh orang tuanya sendiri akibat menghalangi waktu mereka dengan *gadget*-nya

Saat dr. Dewi menyarankan untuk menjauhkan remaja dari internet dan *gadget*, remaja ini marah dan mengacaukan ruangan dr. Dewi. Setelah remaja ini tenang, dr. Dewi menyarankan orang tua untuk mengawasi anak mereka di rumah. Salah satu anak sempat membentur-benturkan kepalanya ke tembok ketika sangat ingin menggunakan *gadget*, namun tidak diizinkan oleh orang tuanya karena masih dalam proses penyembuhan. Pemberian obat yang teratur dan pendampingan orang tua membuat kondisi anak SMP membaik dan dapat kembali ke sekolah. Namun karena pendampingan orang tua yang kurang, kondisi anak SMA tidak maksimal dan diberitahukan kalau anak SMA ini tidak sekolah sekitar satu tahun (D. P. Sembiring, personal communication, 28 March 2018).

Analisa Masalah

Berdasarkan fakta dan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *smartphone* dapat menimbulkan dampak serius yang mempengaruhi kondisi psikis mereka dan menimbulkan dampak yang buruk bagi perkembangan jiwa mereka, oleh karena itu peran orang tua sangat diperlukan untuk menjaga dan meluangkan waktu bersama anak mereka agar tidak menggunakan *smartphone* secara berlebihan hingga kecanduan. Dampak negatif yang diakibatkan penggunaan *smartphone* yang berlebihan ini dapat berakibat fatal bagi korban, dari perubahan fisik, lelah mental, gangguan jiwa, tindakan kriminal, bahkan kematian bisa terjadi bila tak dicegah. Banyak kejadian kecanduan *smartphone* dialami oleh para remaja di sekitar bangku SMP dan SMA di Indonesia dimana pola pikir mereka masih berkembang, hal ini dapat merusak masa depan mereka jika diteruskan dan tidak ditangani. Hal ini telah terjadi namun baru beberapa yang beritanya tersebar media. Masyarakat mulai menyadari berbahayanya kecanduan *smartphone* yang mengakibatkan gangguan jiwa, karena itu ketua Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menghimbau masyarakat yang melihat anak kecanduan gawai untuk segera melapor KPAI.

Simpulan

Berdasarkan data dan analisis, maka perlu untuk menciptakan kesadaran semua pihak akan bahayanya penggunaan *smartphone* yang berlebihan hingga kecanduan. Maka dari itu, dirancanglah film semi dokumenter yang mengedukasi masyarakat tentang bagaimana cara menangani kecanduan *smartphone* terkhususnya pada remaja usia 12-18 tahun.

Dalam upaya mensosialisasikan program-program KPAI, masyarakat dapat dengan mudah melihat video ataupun film melalui YouTube dan sosial media lainnya. Kemudahan ini membuat banyak orang dapat dengan mudah menemukan film semi dokumenter ini. Film semi dokumenter ini bertujuan memperlihatkan fakta yang terjadi agar bisa memperlihatkan pada audiens bagaimana cara menangani kecanduan *smartphone* terkhususnya pada remaja usia 12-18 tahun.

Usulan Pemecahan Masalah

Berdasarkan kesimpulan dan analisis, usulan pemecahan masalah kecanduan *smartphone* yang termudah adalah memunculkan kesadaran dari diri sendiri baik dari orang tua dan anak mereka terkhusus para remaja bahwa menggunakan *smartphone* tidak masalah, namun jika digunakan secara berlebihan itu tidak baik, melalui film semi dokumenter yang memperlihatkan rekaman kasus nyata yang benar-

benar terjadi pada remaja akibat kecanduan *smartphone*. Dengan YouTube sebagai media publikasi utama film semi dokumenter ini, target audiens dapat dengan mudah mengakses YouTube dan melihat film semi dokumenter ini karena YouTube aplikasi yang mudah diakses banyak orang dari berbagai kalangan dimanapun dan kapanpun. Perancangan film semi dokumenter yang membahas tentang kecanduan *smartphone* ini diharapkan untuk orang sadar akan dampak negatif dari kecanduan *smartphone* dan memiliki perhatian mengenai hal ini agar dapat saling membantu satu sama lain. Film merupakan media yang efektif dalam menyampaikan pesan, karena film memiliki gambar visual serta suara sehingga memudahkan untuk memvisualisasikan pesan yang ingin disampaikan, sehingga membuat orang lebih cepat paham mengenai pesan yang divisualisasikan tersebut.

Konsep Perancangan

Film semi dokumenter adalah film yang cukup mudah untuk dibuat oleh beberapa orang. Namun yang membedakan banyaknya film semi dokumenter yang pernah diproduksi tersebut adalah pada pemilihan topik, pengolahan topik, dan sudut pandang dalam penyajian, serta gaya berceritanya.

Film semi dokumenter ini akan menceritakan berita dan cerita tentang kasus dua remaja di Bondowoso yang kecanduan *smartphone*, juga memperlihatkan reka adegan gejala, penyebab, dan akibat kecanduan *smartphone*. Kemudian diakhiri dengan saran dan solusi untuk mencegah pemakaian *smartphone* yang berlebihan hingga kecanduan beserta ilustrasi.

Tujuan Program

Mengedukasi setiap orang terutama orang tua dan remaja agar dapat mencegah kecanduan *smartphone* dan/ atau mengurangi penggunaan *smartphone* secara berlebihan pada para remaja umur 12-18 tahun.

Premise

Penggunaan *gadget* terutama *smartphone* seakan telah menjadi kebutuhan utama masyarakat. Namun, jika menggunakan *smartphone* secara berlebihan hingga kecanduan dapat berdampak buruk dan membahayakan diri sendiri. Hal ini kadang diremehkan oleh beberapa orang sehingga banyak orang yang terkena dampaknya terutama para remaja.

Target Audience

Target audiens dari perancangan ini adalah setiap orang tua yang memiliki anak remaja dan para remaja yang memiliki tanda-tanda kecanduan *smartphone*.

Demografis:

Orang tua - Pria dan wanita yang memiliki anak remaja berkisar 12-18 tahun.

Remaja - Umur berkisar 12-18 tahun.

Geografis:

Perumahan- Surabaya, Jawa Timur, Indonesia.

Behavioristik:

Orang tua – Sibuk bekerja, jarang ada waktu bersama keluarga terutama bersama anak.

- Memfasilitasi anak dengan internet, wifi, dan *gadget*.
- Waktu bertemu anak hanya saat hendak berangkat kerja dan saat pulang kerja.
- Menggunakan WhatsApp untuk berkomunikasi dengan sesama (mengirim dan menerima *chat*, foto, juga video).
- Melihat YouTube disaat ada waktu luang yang relatif lama.

Remaja – Sering menghabiskan waktu dengan *smartphone* dan *gadget* lainnya.

- Menjadikan *smartphone* pelarian saat menghadapi masalah.
- Sering menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*.
- Antisosial, tidak peduli dengan lingkungan sekitar.
- Malas melakukan apapun selain yang berhubungan dengan *smartphone* dan *gadget*.
- Emosi labil, cepat merasa tersinggung dan marah.
- Lupa waktu, lupa makan, lupa tidur, dll.

Sinopsis

Reka adegan kronologi kejadian dari penyebab sampai gejala dua remaja SMP dan SMA di Bondowoso yang mengalami gangguan kejiwaan akibat kecanduan *smartphone*. Film ini mengangkat dua keluarga dimana orangtua bekerja dan si anak kecanduan *smartphone*, juga diakhiri dengan kesimpulan serta pesan oleh dr. Dewi untuk orangtua dan remaja agar tidak kecanduan *smartphone*.

Pra Produksi

Karakter

- a. H, (Nama ilustrasi Hira)
Remaja SMP laki-laki umur 15 tahun yang suka bermain game online di *gadget*, anti sosial, sensitif, dan kurang bertanggung jawab.
- b. Ayah Hira
Ayah yang perhatian, baik, dan sabar pada anak.
- c. Ibu Hira
Ibu yang perhatian, baik, dan sabar pada anak.
- d. A, (Nama ilustrasi Ali)
Remaja SMA laki-laki umur 17 tahun yang suka bermain game online di *gadget*, anti sosial, sensitif, dan kurang bertanggung jawab.
- e. Ayah Ali
Ayah yang kurang perhatian pada anak karena masih sibuk bekerja.
- f. Ibu Ali
Ibu yang kurang perhatian pada anak karena masih sibuk bekerja.
- g. dr Dewi
Dokter yang ramah, perhatian, baik, dan sabar pada orang-orang.

Properti

- Pakaian sehari-hari (luar & dalam rumah), seragam sekolah
- *Smartphone*, tas sekolah, obat, air mineral, pisau

Setting Lokasi

- Ruangan dr Dewi
- Rumah Hira
- Kamar Hira
- Rumah Ali
- Kamar Ali

Persiapan Peralatan pada Produksi

- Kamera DSLR Canon EOS 1200D
- Lensa Canon EF-S 18-55mm
- Baterai Canon EOS 1200D
- Memory card Sandisk 64GB class 10
- Ultra Micro SD Sandisk 16GB class 10
- Lighting 160 LED
- Tascam
- Earphone
- 8 Baterai Panasonic Evolta AA
- 12 Baterai Eneloop AA
- Tripod

Produksi

Shooting Schedule

- Selasa, 15 Mei 2018, jam 08.00-15.00:
 - *Shooting* di rumah Hira:
 1. *Scene* Hira bermain game di kamar sampai ketiduran, lalu tidak mau sekolah saat dibangunkan Ibunya.

2. *Scene* Hira mencari laptopnya yang hilang karena Ibunya lupa mengunci pintu rumah.
3. *Scene* Hira menelepon Ibunya karena bingung laptopnya tidak ketemu dan menyalahkan pintu rumah yang tidak terkunci.
4. *Scene* Ibu Hira mengangkat telepon Hira dan khawatir karena tidak terlalu ingat kalau sudah mengunci pintu.
5. *Scene* Hira menelepon ayahnya karena Ibunya lupa menunci pintu rumah dan menginginkan laptop baru.
6. *Scene* Ayah Hira mengangkat telepon Hira dan meminta Hira untuk sabar dan menunggu untuk membeli laptop baru.
7. *Scene* Hira yang marah pada ayahnya karena ayahnya belum bisa membelikan laptop baru untuk Hira.

- Rabu, 16 Mei 2018, jam 09.00-13.00:
 - *Shooting* di ruang kerja:
 1. *Scene* Dokter menyarankan segala jenis *gadget* seperti laptop dan *smartphone* dijauhkan untuk sementara waktu dari Hira.
 2. *Scene* Hira mengamuk di kantor Dokter dan mengobrak-abrik juga menendang meja Dokter.
- Rabu, 16 Mei 2018, jam 13.00-16.00:
 - *Shooting* di rumah Hira:
 1. *Scene* Ayah dan Ibu Hira memberikan obat dan menemani Hira di rumah saat dia masih depresi dan menginginkan *smartphone*-nya
 2. *Scene* Ibu Hira yang menemani Hira di rumah (bermain kartu dan membaca buku bersama).
 3. *Scene* Hira yang sedang bersiap memakai seragam sekolah dan sudah siap kembali masuk sekolah.
- Sabtu, 19 Mei 2018, jam 09.00-12.00:
 - *Shooting* di rumah Ali:
 1. *Scene* Ayah dan Ibu Ali memberikan obat lalu berangkat kerja meninggalkan Ali di rumah.
- Sabtu, 21 Mei 2018, jam 09.00-12.00:
 - *Shooting* di rumah Ali:
 1. *Scene* Ibu Ali mengambil *smartphone* Ali karena kesal, lalu Ali menodongkan pisau ke Ibunya agar mengembalikan *smartphone*-nya atau dibunuh.
- Selasa, 3 Juni 2018, jam 12.00-14.00:
 - *Shooting* di tempat kerja:
 1. *Interview* dengan E. Ericson Thomas, S.Kom

Pasca Produksi

Editing

Software yang digunakan dalam proses editing perancangan Film Semi Dokumenter mencegah perilaku kecanduan smartphone pada remaja usia 12-18 tahun adalah Adobe Premiere Pro CC 2017.



Sumber: Dokumentasi pribadi
Gambar 1. Hasil karya video final di adobe premiere pro cc 2017

Final Artwork

Film Semi Dokumenter



Sumber: Dokumentasi pribadi
Gambar 2. Scene wawancara dengan dr. Dewi dalam film semi dokumenter



Sumber: Dokumentasi pribadi
Gambar 3. Scene ilustrasi Hira dalam film semi dokumenter

Poster Karya



Sumber: Dokumentasi pribadi
Gambar 4. Poster karya final A2

Katalog



Sumber: Dokumentasi pribadi
Gambar 5. Brosur A4 lipat 3 bagian dalam



Sumber: Dokumentasi pribadi
 Gambar 6. Brosur A4 lipat 3 bagian luar

CD dan Cover CD



Sumber: Dokumentasi pribadi
 Gambar 7. CD film semi dokumenter



Sumber: Dokumentasi pribadi
 Gambar 8. CD cover film semi dokumenter

Pin



Sumber: Dokumentasi pribadi
 Gambar 9. Pin 6x6 cm desain pertama



Sumber: Dokumentasi pribadi
 Gambar 10. Pin 6x6 cm desain kedua

Stiker



Sumber: Dokumentasi pribadi
 Gambar 11. 2 Desain stiker 6x4 cm

Kesimpulan

Film semi dokumenter yang memperlihatkan reka adegan kronologi dua remaja yang kecanduan *smartphone* ini dirasa cukup berhasil karena semua penyampaian materi dan informasi yang diharapkan sudah ditampilkan dari penyebab, gejala, dan dampak negatif yang timbul pada remaja akibat kecanduan *smartphone* sudah dijelaskan dengan baik. Namun film semi dokumenter ini kurang berhasil di penokohan dimana semua pemain terlihat seumuran, dan juga durasi yang cukup lama membuat film menjadi kurang menarik dan membosankan. Film semi dokumenter ini mengingatkan kembali beberapa orangtua akan pentingnya peran mereka karena mereka sudah jarang meluangkan waktu bersama sang anak karena sibuk bekerja.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka ada beberapa saran yang dapat diaplikasikan kedepannya. Perlu adanya pengembangan atau cara tertentu yang dapat membuat film semi dokumenter bisa lebih menarik dan tidak membosankan, namun tetap memberikan pesan moral yang mendalam pada orang yang melihatnya terutama target audiensnya. Perlu dicatat film semi dokumenter menceritakan kembali cerita nyata, karena itu sebaiknya ilustrasi atau reka adegannya setidaknya dibuat sama seperti kenyataannya. Tidak lupa juga tanyakan kembali pada narasumber apakah film semi dokumenter yang dibuat boleh dipublikasikan atau tidak agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

Daftar Referensi

- Apakah anda kecanduan ponsel. (2015, September 7). Retrieved January 29, 2018, from http://www.bbc.com/indonesia/majalah/2015/09/150907_majalah_kecanduan_ponsel
- Ayawaila, G. R. (2010, January 19). Semi-dokumenter bukan dokumenter?. Retrieved March 12, 2018, from <http://gerzonayawaila.blogspot.co.id/2010/01/semi-dokumenter-bukan-dokumenter.html>
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2001). *Film art: An introduction* (6th ed). New York: The Mc Graw-Hill Companies.
- Cateridge, J. (2015). *Film studies for dummies*. Chichester: John Wiley & Sons, Ltd.
- Essau, C. A. (2008). *Adolescent Addiction: Epidemiology, Assessment and Treatment*. New York: Elsevier Inc.
- Mahendratto, I. (2011, August 16). Perbedaan hobi dengan kecanduan?. Retrieved February 28, 2018, from <https://servo.clinic/2011/08/16/perbedaan-hobi-dengan-kecanduan/>
- Pengertian dokumenter dan penjabarannya. (2011, December 7). Retrieved March 12, 2018, from <https://laurensiustriandy.wordpress.com/2011/12/07/pengertian-dokumenter-dan-penjabarannya/>
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan remaja* (6th ed). Jakarta: Erlangga.
- Surbakti, E. B. (2008). *Kenakalan orang tua penyebab kenakalan remaja*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Widarsha, C. S. (2018, January 29). 2 siswa kecanduan smartphone, disdikbud: Penggunaannya dievaluasi. Retrieved February 5, 2018, from <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-3839164/2-siswa-kecanduan-smartphone-disdikbud-penggunaannya-dievaluasi>
- Widjaja, C. (2008). *Kamera dan video editing: Cara membuat video mulai pembuatan cerita, penggunaan kamera, dan edit dengan adobe premiere pro*. Tangerang: Widjaja.
- Yuwanto, L. (2010, October 11). Mobile phone addict. Retrieved January 29, 2018, from http://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html