

PERANCANGAN FILM PENDEK UNTUK MENGEDUKASI REMAJA DI SURABAYA TENTANG FENOMENA SOCIAL CLIMBER

Bintang Faisal Ramadhan¹, Cok Gde Raka Swendra², Hen Dian Yudani³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email: Bintangfaisalr@gmail.com

Abstrak

Fenomena sosial muncul karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dapat berupa hal yang positif maupun negatif. Remaja sebagai pendorong kemajuan masa depan harus memiliki konsep diri yang baik terkait menyikapi permasalahan yang ada. Media audio visual berupa film pendek dinilai efektif untuk menjadi media edukasi bagi remaja di Surabaya. Media film pendek cukup fleksibel untuk dapat ditonton oleh para remaja, tanpa perlu menentukan tempat atau waktu tertentu. Media film pendek sekarang ini mampu ditampilkan dalam gadget dengan aplikasi pendukung yang bermacam macam, seperti instagram, facebook, youtube, line dan lainnya. Sebuah film pendek mengandung premis atau tujuan atau intisari sebuah cerita. Dari premis tersebut diharapkan penonton, terutama remaja di Surabaya mampu menerima materi yang diberikan.

Kata kunci : film pendek, fenomena sosial.

Abstract

Design planning of interactive diary to enhance writing experiences for children

Social Phenomenon is exist because of development of science and technologies. Can be either profit or bad.

Youth as a driver of future must have a good self-concept related to addressing the problems that exist.

Audiovisual media in short film form is to be considered an effective way of education for young people in

Surabaya. Short Films are flexible enough to be viewed by the teens, without preparing a particular time or

places. A short film can be view in a gadget with applications such Instagram, Facebook, Youtube, Line, etc. A

short film contains a premise that telling the purpose of a story. The Premise is to be understood by the people who watched to receive the benefit.

Keyword : *Short film, social phenomenon.*

Pendahuluan

Surabaya merupakan Kota Metropolitan, sebagai kota yang memiliki potensi besar dalam bidang ekonomi karena lokasinya yang strategis. Hal tersebut membuat Surabaya maju dalam bidang ekonomi dan

infrastruktur. Surabaya memiliki berbagai keragaman suku, budaya, dan agama karena adanya urbanisasi. Hal ini menyebabkan Surabaya kental akan keberagaman dan perkembangan teknologi. Hal itu berpengaruh kepada sikap dan gaya hidup masyarakat.

Kehidupan di kota metropolitan Surabaya yang sudah berkembang terutama dalam pola gaya hidup, berdampak pada peningkatan daya beli masyarakat. Pada dasarnya manusia memiliki kebutuhan dalam *self-actualization*, yaitu untuk mampu diterima oleh kalangan sosial tertentu. Namun hal tersebut dapat menimbulkan perspektif negatif, apabila masyarakat ini tidak memiliki materi maupun kedudukan yang lebih, tapi memaksakan diri untuk menonjolkan diri diluar kemampuan mereka. Kemudian disebut sebagai *social climber*.

individu dituntut untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik secara positif maupun negatif. Individu yang memiliki konsep diri yang positif akan dapat lebih mudah untuk melakukan penyesuaian diri pada lingkungannya. Sebaliknya konsep diri yang negatif akan cenderung menghambat dalam penyesuaian diri pada lingkungan sosialnya dan menyebabkan adanya perasaan tidak puas (Hurlock, 1994). Remaja sebagai masa peralihan menuju dewasa merupakan momen yang penting dimana mereka mulai membentuk dirinya, secara fisik maupun emosional. Hal ini menuntut supaya remaja memiliki konsep diri yang baik, sehingga mampu mengetahui hal yang baik ataupun buruk. Remaja sekarang ini merupakan generasi yang sangat baik dalam hal teknologi, sehingga sangat rentan terhadap efek globalisasi dan fenomena sosial.

Social climber adalah fenomena dimana masyarakat menginginkan tingkatan sosial yang lebih tinggi. Hal ini tidak lain yaitu menciptakan atau merekonstruksi kondisi menjadi sesuatu yang ideal menurut para *social climber*. (Jayanti, 2015). Setiap orang tentunya dapat memiliki capaian yang tinggi apabila disesuaikan dengan kualitas edukasi dan profesinya. Yang menjadi masalah adalah ketika masyarakat secara instan menginginkan sesuatu yang tinggi, dan tidak memperhatikan kualitas edukasi maupun profesi mereka. Hal ini cenderung menjadikan para pelaku *social climber* menjadi masyarakat yang tidak produktif. Cenderung mengambil kemudahan dan tidak memperhatikan sisi kualitas diri.

Social climber memiliki beberapa ciri dalam bentuk fisik maupun sikap, diantaranya mereka akan mementingkan kedudukan sosial, yaitu dengan bagaimana mereka mampu eksis dalam kehidupan nyata maupun sosial media, berusaha memamerkan kehidupan mereka kepada masyarakat lainnya untuk dianggap memiliki kedudukan sosial yang tinggi. Selektif dalam pergaulan, kelompok *social climber* akan memilih suatu kelompok yang mereka anggap memiliki kedudukan sosial, cenderung kepada kelompok yang gaul dan memiliki nilai materi yang tinggi, sehingga individu *social climber* akan berusaha menyesuaikan diri dengan cara berpakaian maupun bersosialisasi. Secara subjektif pada *social climber* terdapat kecenderungan untuk memiliki rasa iri dan gelisah, seperti saat melihat seseorang dengan barang mahal, *up to date*, dan lainnya yang membuat mereka

ingin memiliki barang tersebut. Tolak ukur yang sering digunakan adalah gaya berpakaian, dan simbol lainnya sebagai status seperti *gadget*, kendaraan, dll. *Social climber* nantinya akan berusaha untuk mempertahankan kedudukannya untuk dapat bertahan pada suatu kelompok tertentu dan mendapatkan eksistensi, yang menimbulkan juga sifat arogan. Hal ini tentunya mejadi buruk apabila masyarakat lebih mementingkan kedudukan sosial dengan cara yang buruk tanpa memperhatikan proses edukasi dan profesi untuk masa depan. Tentunya dibutuhkan edukasi yang baik untuk remaja supaya mengetahui dampak buruk tentang fenomena *social climber*, sehingga mampu membentuk konsep diri yang baik dan bisa menyikapi dengan baik terhadap fenomena tersebut.

Berkembangnya teknologi memberikan pengaruh kepada pola belajar masyarakat Surabaya terutama remaja. Media Audio Visual sebagai alternatif media pembelajaran memberikan rangsangan dan pengaruh psikologis terhadap remaja, yang didalamnya terdapat unsur audio dan visual. Media audio visual dapat menjadi media yang lebih efisien dibandingkan media lainya karena memiliki kedua unsur tersebut.

Film pendek termasuk dalam media audio visual, yang cukup efisien dalam menyampaikan pesan. Hal tersebut karena film pendek memiliki durasi yang tidak panjang dan memiliki plot yang lebih sederhana sehingga mudah dipahami oleh remaja di Surabaya. Selain itu dengan berkembangnya teknologi semakin mempermudah akses penyebaran media audio visual, dan lebih efektif untuk tersampaikan pada remaja Surabaya yang merupakan pengguna aktif gadget dan internet.

Metode Penelitian

Metode penelitian atau analisis data terdiri dari metode kualitatif dengan melakukan riset seperti wawancara dan observasi mengenai objek yang diteliti. Dalam pengumpulan datanya dibagi menjadi data primer dan data sekunder.

Data Primer

Wawancara dengan ahli dalam bidang psikologi sosial, untuk dapat mengetahui asal dan perilaku dari pelaku *social climber* pada masyarakat, utamanya remaja di Surabaya.

Data Sekunder

Proses pengumpulan data yang digunakan adalah kepustakaan dan internet. Mencari referensi untuk mendukung analisa yang berasal dari buku atau sumber internet.

Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data yaitu berupa hasil data yang diperoleh berupa:

a. Wawancara

wawancara dengan ahli dalam bidang psikologi sosial, untuk mengetahui perilaku remaja sebagai pelaku *social climber*

b. Studi Pustaka

Studi pustaka digunakan untuk melengkapi dan mendukung hasil analisa data mengenai keilmuan tentang fenomena *social climber*.

c. Referensi Internet

Referensi internet untuk mengetahui kejadian aktual sebagai pendukung dalam pengolahan data.

Audio Visual

Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). (Syaiful Bahri Djaramah & Aswan Zain, 2010, p.124)

Film Pendek

Film pendek adalah film dengan durasi dibawah 60 menit. Di banyak Negara seperti Jerman, Australia, Kanada dan Amerika Serikat, Film cerita pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seseorang atau sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh mahasiswa jurusan film atau orang / kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film yang baik. Sekalipun demikian, ada juga yang memang mengkhususkan untuk memproduksi film pendek, yang kemudian dipasok ke rumah – rumah produksi atau saluran televisi.

Social Climber

Social climber adalah fenomena dimana masyarakat menginginkan tingkatan sosial yang lebih tinggi. Hal ini tidak lain yaitu menciptakan atau merekonstruksi kondisi menjadi sesuatu yang ideal menurut para *social climber*. (Jayanti, 2015).

Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dengan psikolog sosial ibu Amanda, Masalah *Social climber* tumbuh dari dalam individu sendiri tersebut. Banyak faktor yang mempengaruhi seseorang untuk menjadi *social climber*, namun yang terpenting adalah pembentukan konsep diri yang baik sehingga mampu melindungi diri dari pengaruh buruk di lingkungan sekitarnya. Peran orang tua sangat penting dalam mengawasi

tumbuh kembang anaknya terutama di usia remaja yang sangat rentan dan cukup peka dalam menerima nilai – nilai dan norma.

Perilaku *social climber* hanya dapat diselesaikan apabila ada keinginan oleh pelaku untuk berubah. Pelaku akan terus menjadi *social climber* tanpa mendengarkan siapapun, demi mencapai apa yang dia inginkan. Hal tersebut dikarenakan dia tidak mampu mengontrol keinginan diri. Pelaku *social climber* yang memiliki konsep diri labil, apabila tidak segera berubah akan berdampak pada masa depannya, dengan konsep pola pikir yang buruk, hanya bersenang – senang saja .

Konsep Karya

a. Format Program

Format menggunakan .mp4 sesuai dengan standar ISO. Berupa film pendek dengan durasi 15 menit.

b. Judul

Judul dari film adalah ombak. Yang dimaksud adalah fenomena sosial ini sebagai arus yang membawa para pelakunya di dalam perilaku *social climber*.

c. Tujuan Program

Tujuan dari film pendek ini adalah untuk mengedukasi remaja supaya mengetahui karakteristik perilaku *social climber*. Sehingga mengetahui dan menjauhi fenomena tersebut.

d. Target Audience

Target dari film ini apabila dijabarkan :

-Psikografis

Secara psikologi adalah mereka yang memiliki pemikiran luas, mudah menerima informasi dari luar.

-Behavioral

Secara kecenderungan adalah remaja yang aktif menggunakan media sosial dan mengetahui perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

-Geografis

Remaja yang bertempat tinggal di Surabaya.

-Demografis

SES: B – C

Usia : 16 – 23 Tahun

Pekerjaan : Pelajar dan Mahasiswa

e. Karakter Pemain

- Tokoh utama : Vina

Karakteristik : Kemampuan ekonomi menengah, Pengguna aktif *social media*. Kepribadian mudah akrab namun mengikuti arus. Paras menarik, fashionable.

- Tokoh antagonis : Sheila

Karakteristik : Sosialita, mampu mempengaruhi teman sekitarnya. Kemampuan ekonomi atas. Paras menarik.

f. Properti

Beberapa properti yang digunakan antara lain:

-Jam Daniel Wellington

-Handphone

-Sajian makanan dan minuman untuk setting café

g. Setting Lokasi

Lokasi yang akan digunakan :

- Studio Siaran

- Kafe

- Mobil

- Kampus

- Kantor

h. Sinopsis

Vina adalah seorang mahasiswi yang tinggal hanya dengan ibunya. Ia memiliki kesempatan untuk menjadi seorang penyiar radio, yang sudah menjadi cita – citanya sejak kecil. Hari itu dia bertemu dengan bos dan memulai siaran perdanannya. Ada beberapa persyaratan yang harus diikuti oleh vina di kantornya.

Suatu malam ia harus bertemu dengan Sheila, yang kebetulan ada keperluan dengan pekerjaan. Vina melihat sosok Sheila yang tampil sosialita sebagai sosok yang sempurna, dengan paras cantik ditambah makeup dan barang – barang branded yang melekat padanya. Dan juga beberapa aktifitas media sosial yang sebelumnya jarang vina lakukan.

Pertemanan itu terus berlanjut, ketika vina juga sudah bertemu dengan caca, teman Sheila yang juga seorang sosialita. Kehidupannya dekat dengan shopping dan liburan. Vina mulai terbawa arus tersebut. Bahkan dengan uang bulanan yang pas – pasan, vina berani membeli sebuah jam tangan mahal dengan gaji pertamanya.

Vina semakin dalam dengan kehidupan sosialita, yang sebenarnya tidak mencukupi kebutuhannya setiap hari. Pada akhirnya ia harus kehilangan pekerjaan. Bahkan menggunakan uang kuliahnya hingga ia dikeluarkan. Vina terjebak dalam kondisi tersebut.

Proses Kreatif

Proses Pembuatan karya dibagi menjadi 3 bagian, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

Pada proses pra-produksi, dilakukan berbagai persiapan untuk melakukan produksi. pada bagian awal adalah pengembangan sinopsis menjadi sebuah script yang berisi tentang detail cerita. Setelahnya adalah pembuatan storyboard yang berisi detail pengambilan gambar berupa *angle*, dan frame kamera.



Gambar 1. Storyboard

Beberapa hal yang kemudian harus dipersiapkan adalah alat, lokasi syuting, pemeran film dan jadwal produksi. *Budgetting* dilakukan setelah mendapatkan kelengkapan tersebut

Proses produksi berjalan sesuai dengan rencana yang telah dibuat dalam proses pra-produksi. setelahnya akan dilanjutkan dengan proses pasca produksi yang diawali dengan *editing*, menggunakan aplikasi adobe premiere pro cc 2015

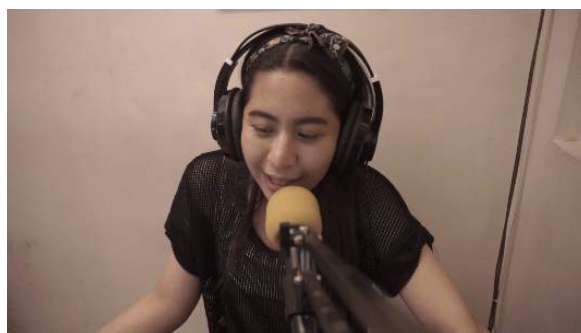


Gambar 2. Editing

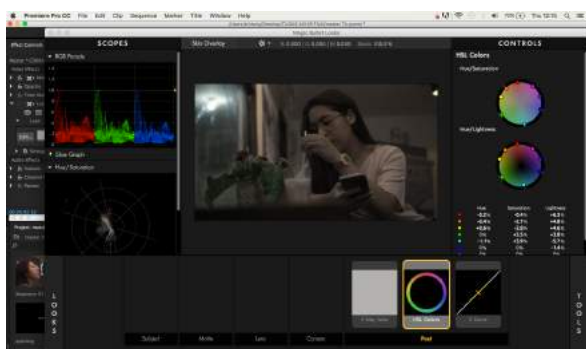
Dalam proses *editing*, didalamnya ada proses pengolahan warna dan suara. Untuk mendukung kualitas dan nilai dari film tersebut.



Gambar 3. Sound Editing



Gambar 7. Hasil akhir



Gambar 4. Color Grading



Gambar 8. Hasil akhir

Setelah melalui proses pasca-produksi maka didapatkan hasil akhir berupa karya film pendek dengan durasi 15 menit berjudul ombak.



Gambar 5. Hasil akhir



Gambar 6. Hasil akhir

Penutup

Kesimpulan

Permasalahan *social climber* terjadi umumnya mulai pada masa remaja, yang disebabkan oleh penanaman moral dalam latar belakangnya. Apabila moral yang diterapkan pada masa kecil remaja ini kurang ataupun berlebihan, maka seorang remaja akan lebih mudah menerima pengaruh dari dunia luar. Sedangkan secara psikologis manusia lebih mudah menerima hal – hal yang buruk.

Maka penulis ingin mengenalkan kepada remaja di Surabaya, untuk mengetahui tentang dan dampak negatif oleh fenomena *social climber*. Melalui media audio visual berbentuk film pendek dengan durasi maksimal 15 menit berisi tentang kehidupan seorang *social climber*, bagaimana bisa, dan akibat dari menjadi seorang *social climber*. Sehingga penonton mengetahui, kemudian membangun konsep diri yang baik supaya mampu terhindar dari fenomena *social climber*.

Saran

Perancangan film pendek untuk mendukung remaja di Surabaya tentang fenomena *social climber* ini menemui beberapa kendala yang membuat penulis kesulitan dalam proses pengerjaan, di antaranya adalah :

a. Perancangan script

Dalam membuat script, diperlukan pengetahuan atau riset yang mendalam tentang subjek yang dipilih, sehingga mampu mengkreasi alur cerita yang sesuai.

b. *Scheduling*

Penulis kesulitan dalam penetapan jadwal produksi, yang disebabkan oleh penyesuaian dengan talent dan crew yang terlibat

c. *Editing*

Proses terakhir dalam produksi ini mengalami beberapa kesulitan, karena banyak bagian dari pengerjaan editing yang sebagian besar hanya dikerjakan oleh penulis, seperti video, audio, *voice over*, dll

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis berikan kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis selama berjalannya penelitian dan perancangan tugas akhir. Hal tersebut tidak mungkin berjalan dan selesai dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pihak-pihak tersebut antara lain adalah:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan perlindungan selama perancangan berlangsung. Penulis juga mengucapkan rasa syukur atas kesempatan yang diberikan untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini hingga akhir dan tepat waktu..
2. Bapak Drs. Cok Gde Raka Swendra, M.Si. dan Bapak Hen Dian Yudani, S.T., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang selama ini telah membimbing, meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran, serta memberi masukan dalam penyusunan tugas akhir.
3. Bapak Dr.Bing Bedjo Tanudjaja, M.Si. dan Ibu Elisabeth Christine Yuwono, S.Sn., M.Hum. selaku tim penguji yang telah memberikan banyak masukan yang membangun untuk menyempurnakan tugas akhir ini.
4. Ibu Amanda Pasca Rini, S.Psi. MSi., sebagai narasumber yang turut mendukung penyusunan tugas akhir.
5. Segenap keluarga besar penulis terutama Mama dan Papa yang telah memberikan dukungan berupa doa serta dukungan moral dan material.
6. Segenap anggota *crew* yang membantu mewujudkan has
7. il dari perancangan tugas akhir ini.
8. Teman-teman penulis yang telah mendukung selama penelitian berlangsung maupun selama eksekusi perancangan tugas akhir.

Daftar Pustaka

- Artika, M. D. (2014). *Social Climber sebagai Fenomena Komunikasi (Studi Deskriptif di Kalangan Perantau Domestik yang Berdomestik di Bali)* , 2-3.
- Bungin, Burhan. (2006). *Sosiologi komunikasi*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Fauzi Miftakh, Y. S. (2015). Jurnal ilmiah Solusi . *Penggunaan Media Audio Viusal Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Mahasiswa* , 5, 17-18.
- Galih Darti Setyo Nugroho, 2013 Penerapan Visual Efek Dalam Pembuatan Film “EVO”, (Journal Amikom)
- George, Nicholas. (2010). *Film crew : Fundamentals of professional film and video production*, Las Vegas, NV: Platinum Eagle Publishing
- Haryoko, S. (2009). Jurnal Edukasi@Elektro. *Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran* , 5, 1-10.
- Jayanti, N. A. (2015). Komunikasi Kelompok “Social Climber” Pada Kelompok Pergaulan di Surabaya Townsquare (Sutos) . *Jurnal E-Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra* , 3, 6-7.
- Kembau, A. S. (2014). *The Raise of Social Climbers & Its Influence to Branded Items Consumption* , 2-3.
- King, Laura A. (2010). *Psikologi Dasar*, Jakarta : Salemba Humanika
- Nevid, Jeffrey S., dkk. (2005). *Psikologi Abnormal*, Jakarta : PT Gelora Aksara Pratama
- Sumarno, Marselli. (1996). *Dasar – dasar apresiasi film*, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Thoret, Jean Baptiste (2009). *Talk about cinema*. Flammarion. Paris