



**PEMBUATAN FILM PENDEK FIKSI
REPRESENTASI DUNIA MAYA SEBAGAI DUNIA NYATA
TENTANG IDENTITAS DIRI**



TUGAS AKHIR

**Program Studi
D4 Produksi Film dan Televisi**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

Izzuddin Surya Walady

20510160006

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

**PEMBUATAN FILM PENDEK FIKSI
REPRESENTASI DUNIA MAYA SEBAGAI DUNIA NYATA
TENTANG IDENTITAS DIRI**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Terapan Seni**



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Izzuddin Surya Walady
NIM : 20510160006
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2024**

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN FILM PENDEK FIKSI
REPRESENTASI DUNIA MAYA SEBAGAI DUNIA NYATA
TENTANG IDENTITAS DIRI**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Izzuddin Surya Walady

NIM: 20510160006

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji
pada:

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

I. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.

NIDN: 0711086702

II. Yunanto Tri Laksono, M.Pd.

NIDN: 0704068505

Penguji:

Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN: 0704017701



Digitally signed
by Yunanto Tri
Laksono
Date: 2024.02.05
16:24:07 +05'30'



Digitally signed by
MUH BAHRUDDIN
Date: 2024.02.06
14:52:18 +07'00'

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana



KARSAM, MA., Ph.D

2024.02.07 08:32:09

+07'00'

Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

MOTTO



“Jika rezeki telah tertulis untukmu, maka tidak akan tertukar dengan orang lain”

UNIVERSITAS
Dinamika

PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Saya persembahkan untuk Kedua Orang Tua saya
Dinamika

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Izzuddin Surya Walady
NIM : 20510160006
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : PEMBUATAN FILM PENDEK FIKSI REPRESENTASI
DUNIA MAYA SEBAGAI DUNIA NYATA TENTANG
IDENTITAS DIRI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi Pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 7 Januari 2024



Izzuddin Surya Walady

NIM. 20510160006

ABSTRAK

Flexing merupakan fenomena sosial yang berkembang pesat di era digital saat ini. Flexing mencerminkan perilaku untuk memamerkan keberhasilan, gaya hidup mewah, dan prestasi mereka kepada pengguna media sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan film pendek fiksi yang merepresentasi dunia maya sebagai dunia nyata tentang identitas diri. Metode penelitian ini melibatkan wawancara, observasi, studi literatur, studi eksisting mengenai perilaku flexing. Dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, film ini menggambarkan karakter yang terlibat fenomena flexing serta dinamika sosial yang berkembang di masyarakat sekitar. Penulis sebagai sutradara berperan dalam membimbing para aktor, mengarahkan proses produksi, dan memastikan bahwa film ini terwujud. Hasil penelitian ini yaitu perilaku *flexing* dengan ambisi untuk popularitas di media sosial dapat berdampak negatif pada kehidupan sebenarnya dan tidak terlihat seperti yang ditampilkan di dunia maya sehingga harapannya penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pemahaman tentang fenomena flexing dan memahami tekanan sosial serta perbandingan yang dapat memengaruhi kesejahteraan psikologis.

Kata Kunci: *Flexing, Film, Sutradara*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR


Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Pembuatan Film Pendek Fiksi Representasi Dunia Maya Sebagai Dunia Nyata Tentang Identitas Diri

Dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini penulis telah dibantu oleh banyak pihak sehingga penulis ingin mengucapkan terimakasih terhadap:

1. Kedua Orang Tua yang telah memberikan dukungan.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Karsam, MA., Ph.D selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.
4. Dr. Muh, Bahruddin, M.Med.Kom., selaku Ketua Program Studi D4 Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika sekaligus Dosen Penguji dalam proses Tugas Akhir.
5. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Dosen Pembimbing I
6. Yunanto Tri Laksono, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II
7. Keluarga besar serta teman-teman yang telah memberikan dukungan.
8. Seluruh *crew* dan pemain yang ikut serta dalam pembuatan film ini.
9. Semua pihak yang selalu mendukung, mendoakan dan memotivasi penulis dalam proses pembuatan Tugas Akhir.

Penulis menyadari Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran sangat diharapkan pada laporan ini. Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semuanya.

Surabaya, 1 Februari 2024



Penulis

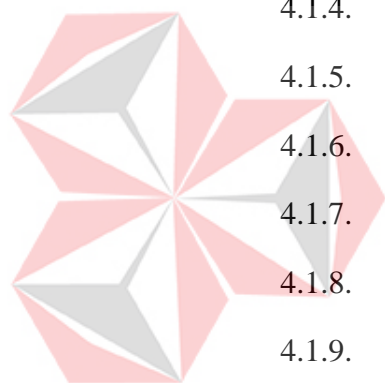
DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Film.....	6
2.2 Film Fiksi.....	6
2.3 Produksi Film.....	7
2.6 <i>Flexing</i>	10
2.7 Identitas diri	10
BAB III METODE PENELITIAN	12
3.1 Jenis penelitian.....	12
3.2 Objek Penelitian.....	12
3.3 Lokasi Penelitian.....	12
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	12
3.4.1. Wawancara	13
3.4.2. Observasi	13

3.4.3.	Studi Literatur.....	13
3.5	Perancangan Karya	14
3.5.1.	Pra Produksi	14
3.5.2.	Produksi.....	15
3.5.3.	Pasca produksi.....	17

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 18

4.1.	Pra Produksi.....	18
4.1.1.	Hasil Pengumpulan Data	18
4.1.2.	Analisa Data	23
4.1.3.	Penyajian Data.....	24
4.1.4.	Kesimpulan.....	24
4.1.5.	Ide Cerita	25
4.1.6.	Premis.....	25
4.1.7.	Logline.....	25
4.1.8.	Sinopsis	26
4.1.9.	Sekuen	26
4.1.10.	Naskah film “Sosiale”	28
4.1.11.	Casting.....	33
4.1.12.	Recce	34
4.2.	Produksi	36
4.3.	Pasca Produksi	40
4.3.1.	Editing	40
4.3.2.	Audio mixing dan mastering	41
4.3.3.	Color Grading.....	41
4.4.	Hasil Film	42
4.5	Promosi.....	46



4.5. Permasalahan dan Penyelesaian.....	48
BAB V PENUTUP.....	49
5.1. Kesimpulan.....	49
5.2. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Film #Blessed.....	2
Gambar 3. 1 Perancangan Karya.....	14
Gambar 3. 2 Referensi <i>shot</i>	15
Gambar 4. 1 Dokumentasi bersama narasumber bapak Bahana Patria.....	18
Gambar 4. 2 Dokumentasi bersama ibu Pitri Diah Ambar	19
Gambar 4. 3 Hasil observasi di media sosial (1).....	21
Gambar 4. 4 Hasil observasi di media sosial (2).....	22
Gambar 4. 5 Recce kebun bibit.....	35
Gambar 4. 6 Recce kontrakan	35
Gambar 4. 7 Recce kampus.....	36
Gambar 4. 8 Recce halte	36
Gambar 4. 9 Hasil dekorasi tim artistik	37
Gambar 4. 10 Peralatan penata cahaya	Gambar 4. 11 Hasil dekorasi tim artistik . 37
Gambar 4. 12 Peralatan penata cahaya	37
Gambar 4. 13 DoP memantau visual.....	38
Gambar 4. 14 Dop memantau visual di ruang kelas	38
Gambar 4. 15 Lokasi syuting halte Gunung Anyar.....	39
Gambar 4. 16 Pengambilan gambar dan audio	39
Gambar 4. 17 Penyesuaian kamera pada tubuh pemeran utama	40
Gambar 4. 18 All crew stand by.....	40
Gambar 4. 19 Timeline editing	41
Gambar 4. 20 Proses audio mixing dan mastering.....	41
Gambar 4. 21 Proses color grading	42
Gambar 4. 22 Sekuen 1 - Introduction	42
Gambar 4. 23 Sekuen 2 - Dilemma.....	43
Gambar 4. 24 Sekuen 3 – First Obstacle.....	43
Gambar 4. 25 Sekuen 4 - Midpoint.....	44
Gambar 4. 26 Sekuen 5 - Twist & Turns	44
Gambar 4. 27 Sekuen 6 - Culmination.....	45
Gambar 4. 28 Sekuen 7 - Climax	45

Gambar 4. 29 Sekuen 8 - Resolution	46
Gambar 4. 30 Poster film	47
Gambar 4. 31 Desain t-shirt	47
Gambar 4. 32 Desain totebag	48



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Susunan Jadwal Produksi.....	16
Tabel 3. 2 Anggaran Dana Produksi	17
Tabel 4. 1 Pemeran utama.....	33
Tabel 4. 2 Permasalahan dan Penyelesaian.....	48



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media sosial adalah sumber informasi utama bagi banyak orang (Alfiansyah, 2023). Banyak penggunanya menggunakan platform ini untuk mendapatkan berita, tren, dan perkembangan terkini di berbagai bidang seperti politik, kesehatan, dan hiburan. Media sosial juga menyediakan platform bagi individu untuk mengekspresikan diri dan berbagi pemikiran, pendapat, dan kreativitas dengan mengunggah foto, teks, video, atau karya seni yang mencerminkan kepribadian dan minat penggunanya. Banyak platform media sosial yang digunakan masyarakat saat ini, seperti Facebook, Twitter, TikTok, dan Instagram. Instagram khususnya telah menjadi salah satu platform terpopuler yang memungkinkan penggunanya berbagi foto dan video, mengikuti akun-akun menarik, serta mengekspresikan kreativitasnya melalui berbagai fitur yang tersedia.

Instagram adalah salah satu media sosial dengan pengguna terbanyak di dunia (Merdeka, 2022). Dengan penggunaan yang sederhana dan mudah digunakan, membuatnya dapat diakses dengan cepat oleh pengguna dari berbagai kelompok usia, termasuk generasi Z. Generasi Z berorientasi digital, paham media sosial dan web, dan mereka mengidentifikasi diri sebagai ahli teknologi (Binus, 2023). Fitur-fitur seperti pembaruan cerita, emoji, dan berbagi foto serta video yang mudah memungkinkan ekspresi diri dengan cepat. Instagram memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan teman-teman mereka melalui komentar, like, pesan langsung, dan interaksi dalam cerita (Instagram, 2023). Hal ini memberikan rasa koneksi sosial yang penting bagi generasi Z yang sangat terhubung secara sosial.

Namun penggunaan media sosial yang berlebihan telah dikaitkan dengan masalah kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, dan rasa isolasi diri (Halodoc, 2023). Membandingkan kehidupan dengan orang lain secara berlebihan di media sosial dapat menimbulkan perasaan tidak percaya diri di dunia nyata. Di media sosial, banyak orang dapat menciptakan citra diri yang berbeda dari kepribadian aslinya yang terlihat lebih sukses, bahagia, atau ideal di platform

tersebut. Seseorang yang ketika di dunia maya begitu aktif dan kritis, tapi berbanding terbalik ketika di dunia nyata yang lebih banyak diam (Winarni, 2020). Beberapa orang menggambarkan citra diri palsu tentang diri mereka di dunia maya yang kemungkinan tidak mencerminkan kepribadian dan kehidupan yang menunjukkan kebahagiaan dan kesuksesan di kehidupan nyata, fenomena ini ini disebut “flexing”. Perilaku seseorang di media sosial seringkali tidak sesuai dengan situasi dunia nyata dan dapat memengaruhi masalah emosional seperti depresi dan kecemasan jika tidak sesuai harapan. Di dunia nyata, orang cenderung menunjukkan sisi yang lebih nyata dan kompleks dari diri mereka. Perilaku manusia yang semakin hari semakin tidak terpisahkan dari (realitas) dunia maya patut menjadi perhatian yang serius (Mulawarman & Nurfitri, 2017). Beberapa orang dapat menjadi sangat bergantung pada media sosial sehingga menghabiskan terlalu banyak waktu untuk memeriksa, berinteraksi, dan mengonsumsi konten. Namun dalam kehidupan nyata, terdapat tanggung jawab dan aktivitas lain yang lebih penting.

Dalam penelitian ini berfokus pada identitas diri yang divisualkan dalam media film pendek sebagai pembeda antara perilaku di dunia maya dan dunia nyata. Penelitian telah dilakukan terhadap film *#Blessed* karya sutradara Chandra Aditya tahun 2019 yang mengutamakan pada penipuan investasi karena tergiur pada kehidupan yang mewah.



Gambar 1. 1 Film *#Blessed*
(sumber: Viddsee.com)

Film #Blessed mengeksplorasi bagaimana media sosial mempengaruhi kehidupan orang lain yang melihatnya, sehingga membentuk suatu persepsi dan menampilkan gambaran yang tidak mencerminkan kehidupan sehari-hari. Film ini menggambarkan bagaimana Della menggunakan media sosial untuk membentuk citra diri yang berlebihan dan menggunakan media sosial sebagai tempat memamerkan kesuksesannya kepada orang lain dengan tujuan melakukan penipuan. Della kemudian menawarkan peluang investasi dengan janji keuntungan yang sangat bagus dan memberi janji manis untuk meningkatkan investasi dengan keuntungan yang lebih tinggi jika semakin banyak berinvestasi.

Berbeda dengan penelitian yang direncanakan, penulis menekankan pada aspek dampak sosial bagi pengguna media sosial yang melakukan flexing. Hal ini mengacu pada perubahan dan dampak yang menimpa seseorang sebagai akibat dari peristiwa dan tindakan di media sosial, termasuk perubahan dalam kehidupan seseorang meliputi cara berinteraksi dan bersikap di dunia nyata. Misalnya, banyak postingan di media sosial menyertakan fitur komentar yang memungkinkan pengguna merespon suatu postingan yang terlihat positif, komentar-komentar tersebut mewakili kehidupan seolah-olah semua pengguna media sosial berada dalam kehidupan nyata namun hal tersebut belum tentu sesuai dengan sebenarnya. Citra positif di media sosial diciptakan untuk memenuhi harapan masyarakat dan membangun reputasi baik di dunia maya.

Melalui pembuatan film pendek fiksi representasi dunia maya sebagai dunia nyata tentang identitas diri, penulis menggambarkan aspek dunia maya dan dunia nyata pada masyarakat saat ini. Film ini memberikan visual yang mengesankan dan memperkaya pengetahuan penonton dengan pembawaan bahasa dan budaya keseharian masyarakat Surabaya. Hal ini berpotensi untuk mempromosikan budaya lokal kepada masyarakat yang lebih luas dan memberikan kesempatan penulis untuk mengeksplorasi dan menggali media sosial pada masyarakat lokal. Film ditonton, dan dibicarakan (Imanjaya, 2019). Dengan *soundtrack original*, film ini dapat meningkatkan emosional penonton merasakan emosi karakter, memahami konflik, dan meresapi momen penting dalam cerita. Penonton memilih film karena ingin memuaskan kebutuhannya (S, S, & Annisa, 2019)

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membuat film pendek fiksi representasi dunia maya sebagai dunia nyata tentang identitas diri?.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah, maka rumusan masalah pada pembuatan film ini adalah sebagai berikut:

1. Visualisasi identitas diri *flexing* dunia maya dan dunia nyata
2. Durasi film 10-20 menit.
3. Format Video MP4
4. Video dengan aspek rasio 16:9
5. Color grading dengan *colorfull tone*
6. Responden generasi Z
7. Media sosial instagram

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada batasan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan film pendek fiksi representasi dunia maya sebagai dunia nyata tentang identitas diri

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penulisan yang diperoleh dalam pembuatan film sebagai berikut:

1. Memberikan edukasi kepada penonton tentang perbedaan antara representasi di media sosial dan kenyataan dalam dunia nyata.
2. Memberikan pemahaman kepada penonton dampak media sosial.
3. Menjadikan wadah diskusi dan refleksi tentang dampak media sosial terhadap kehidupan sehari-hari.
4. Memberikan pemahaman kepada penonton representasi di media sosial dapat menjadi sebuah konstruksi yang berbeda dari kenyataan

5. Menjadikan gambaran konsekuensi negatif dari perbandingan yang berlebihan di media sosial.
6. Memberikan inspirasi kepada penonton untuk membuat perubahan positif dalam berinteraksi dengan media sosial dan dengan orang-orang di sekitar mereka.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Film

Film adalah hasil cipta karya seni yang memiliki berbagai unsur seni untuk melengkapi kebutuhan yang bersifat spiritual (Larasati, 2022). Film juga sebagai bentuk seni visual yang digunakan untuk menyampaikan cerita, ide, atau konsep kepada penonton melalui serangkaian gambar bergerak yang disajikan dalam urutan tertentu. Film biasanya terdiri dari serangkaian adegan atau frame gambar yang diputar dengan cepat di layar untuk menciptakan ilusi gerak. Film dapat dibuat dalam berbagai genre, termasuk drama, aksi, fiksi ilmiah, Horror, Komedi, Kriminal dan Gangster, Musikal, Petualangan, dan Perang (Pratista, 2008). Proses pembuatan film melibatkan kolaborasi berbagai elemen seperti naskah, penyutradaraan, sinematografi, pemeranan, desain produksi, dan pengeditan untuk menciptakan pengalaman visual dan naratif yang menyatu.

Film berperan sebagai sebuah sarana baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak, dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum (McQuail, 2003). Film juga merupakan bentuk hiburan populer yang telah menjadi bagian penting dari budaya massa di seluruh dunia. Film dapat ditonton di bioskop, disiarkan di televisi, atau disajikan melalui media digital seperti DVD, Blu-ray, atau platform streaming online.

2.2 Film Fiksi

Film fiksi adalah jenis film yang menggunakan imajinasi dan unsur-unsur fiktif untuk menciptakan cerita, karakter, atau lingkungan yang tidak ada dalam kehidupan nyata. Film fiksi lebih terikat dengan plot dan cerita yang disajikan diluar kejadian nyata (Pratista, 2008). Film fiksi sering kali mengeksplorasi konsep-konsep yang fantastis, ilmiah, atau imajinatif, yang melibatkan unsur-unsur seperti dunia fiksi, makhluk fiktif, perjalanan waktu, kekuatan super, atau teknologi maju.

Film fiksi memiliki dua peran yakni antagonis dan protagonis. Film fiksi juga memiliki adegan yang sudah dirancang sejak mula (Muiz, 2023). Film dapat dibagi

menjadi beberapa subgenre, seperti fiksi ilmiah, fantasi, aksi, petualangan, superhero, horor, atau fiksi distopia. Film-film ini seringkali memberikan kebebasan bagi pembuat film untuk berkreasi dan menghadirkan dunia yang baru dan menarik.

2.3 Produksi Film

Proses Produksi Film dapat dikatakan sebagai sebuah sistem, artinya antara komponen yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya (Cindenia Puspasari, 2017). Produksi film merujuk pada seluruh proses pembuatan film, mulai dari konsepsi ide hingga penyelesaian final film yang siap ditayangkan. Produksi film melibatkan sejumlah tahap dan aktivitas yang melibatkan berbagai tim kreatif dan teknis. Tahap pengembangan adalah proses awal dalam produksi film di mana ide cerita atau naskah dikembangkan lebih lanjut. Aktivitas ini mencakup penulisan skenario, pengembangan konsep visual, pemilihan sutradara, dan perencanaan awal untuk produksi.

Tahap pra produksi adalah elemen yang penting dalam sebuah proses produksi, bahkan tahap pra produksi ini mencakup 70% dari keseluruhan manajemen produksi film itu sendiri (Hudoyo, 2017). Aktivitas dalam tahap ini mencakup pemilihan lokasi, penentuan anggaran, perencanaan jadwal produksi, casting dan pemilihan pemeran, desain produksi, perizinan, dan perencanaan teknis seperti penyusunan shot list dan storyboard.

Menurut (Hudoyo, 2017) perekaman gambar/shoting merupakan tahap dari aktifitas produksi yang merupakan perwujudan rancangan produksi menjadi film/sinetron atau yang terekam dalam negative film/ kaset. Tahap produksi adalah saat pengambilan gambar sebenarnya dilakukan. Tim produksi dan kru teknis bekerja bersama untuk merekam adegan dan materi yang diperlukan untuk film. Aktivitas dalam tahap ini termasuk pengaturan set, pengambilan gambar, pengarahan pemeran, pengaturan pencahayaan, pengambilan suara, dan kerja sama antara sutradara, sinematografer, penulis skenario, dan kru lainnya.

Tahap pasca produksi dimulai setelah pengambilan gambar selesai. Ini melibatkan pengeditan film, penggabungan adegan, pemilihan musik, desain suara,

pengeditan efek visual, dan pemberian efek khusus. Bahan shot film diedit kemudian Suara produksi (dialog) juga diedit; Trek musik dan lagu disusun dan direkam jika sebuah film dicari memiliki skor; Efek suara dirancang dan dicatat (Robin Johannes de Britto Moran & Munandar, BFA, MFA, 2023) Selain itu, juga dilakukan tahap grading warna untuk mengatur tampilan visual film secara keseluruhan. Aktivitas ini bertujuan untuk menyempurnakan dan menyusun materi gambar yang telah diambil menjadi bentuk final film.

Tahap distribusi melibatkan penyebaran film kepada penonton melalui berbagai saluran seperti bioskop, layanan streaming, DVD, atau platform digital lainnya melibatkan kegiatan pemasaran, penjualan hak distribusi, promosi, dan penjadwalan penayangan film. Dalam perkembangannya diskursus distribusi film Indonesia juga dipengaruhi oleh peningkatan jumlah penonton film-film lokal serta kuantitas film yang diproduksi (Irwanto, 2019).

2.4 Sutradara

Sutradara adalah seseorang yang menentukan visi kreatif sebuah film (Studio Antelope, 2023). Peran seorang sutradara sangat penting dalam membimbing para aktor, mengarahkan proses produksi, dan memastikan bahwa visi artistik dari suatu proyek terwujud. Seorang sutradara terlibat dalam berbagai aspek produksi, termasuk memilih pemeran, bekerja sama dengan penulis skenario, mengarahkan kamerawan, dan mengambil keputusan kreatif terkait dengan pencahayaan, set, dan suara untuk mentransformasikan ide-ide kreatif menjadi karya yang dapat dinikmati oleh penonton. Sehingga sutradara menciptakan kekuatan visual yang memukau, penggunaan musik yang mendalam, dan pengembangan karakter yang kaya akan membawa penonton dalam perjalanan emosional, merangkai cerita yang tak terlupakan dan meninggalkan kesan mendalam di hati setiap penontonnya

2.5 Media Sosial

Dalam era modern yang terus berkembang dengan pesat, media sosial telah menjadi komponen integral dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, memengaruhi cara kita berkomunikasi, berbagi informasi, dan membangun hubungan. Di Indonesia media sosial cukup banyak diakses banyak pengunanya, Menurut

(Kominfo, 2023) Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mengungkapkan pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang. Media sosial bukan hanya menjadi hiburan atau platform komunikasi, tetapi juga dianggap sebagai suatu kebutuhan penting dalam kehidupan individu dan masyarakat.

Menurut (Cahyono, 2016) Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Dengan perkembangan media sosial sebagai teknologi baru, sudah tentu cara hidup manusia juga akan berubah dengan mencakup peningkatan efektivitas dan efisiensi dalam akses informasi, tanpa terbatas oleh waktu, tempat, atau biaya yang tinggi. Akses terus-menerus ke media sosial telah menjadi kebutuhan baru bagi manusia untuk selalu mendapatkan informasi terbaru, karena media sosial seringkali menjadi sumber informasi yang lebih up-to-date daripada media lainnya. Namun media sosial dapat berpengaruh negatif mengacu pada penggunaannya seperti kata (A.Rafiq, 2020) Medsos bisa menjauhkan orang-orang yang sudah dekat dan sebaliknya. Media sosial juga membuka pintu untuk berbagai masalah, seperti perundungan daring, penyebaran berita palsu, atau pelanggaran privasi, selaras dengan (A.Rafiq, 2020) bahwa Peperangan yang terjadi dalam satu masyarakat dengan masyarakat lain menimbulkan berbagai dampak negatif yang sangat dahsyat karena peralatan perang sangat canggih.

Salah satu platform media sosial yaitu Instagram. Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto dan mengambil gambar atau foto yang menerapkan filter digital untuk mengubah tampilan efek foto, dan membagikannya ke berbagai layanan media sosial, termasuk milik Instagram sendiri (Ansori, 2015). Instagram menjadi platform yang sangat diminati oleh pengguna karena memadukan kekuatan visual dengan elemen-elemen sosial yang interaktif. Dengan fokus utama pada gambar dan video, instagram memberikan pengalaman yang memikat dan menarik, memungkinkan pengguna untuk berbagi momen mereka dengan cara yang kreatif. Melalui fitur Cerita, pengguna dapat mengabadikan momen sehari-hari secara sementara, menambahkan nuansa autentik dan spontan. Penggunaan hashtag memfasilitasi pengguna untuk menemukan konten yang sesuai dengan minat

mereka, menciptakan komunitas yang lebih terlibat. Dengan filter dan efek kreatif, Instagram memberikan sarana bagi ekspresi diri yang tak terbatas. Pengguna dapat merayakan kreativitas mereka sendiri dan membuat konten yang menarik untuk dilihat dan dibagikan. Kemudahan penggunaan Instagram, bersama dengan tingkat keterlibatan yang tinggi, menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna. Dengan fitur Live dan IGTV, platform ini juga memberikan ruang untuk interaksi real-time dan konten video yang lebih panjang.

2.6 *Flexing*

Flexing merupakan kata gaul yang berasal dari Amerika yang memiliki arti suka menampilkan diri sendiri dengan menonjolkan keglamoran, kelimpahan maupun kekayaan yang dimiliki seseorang (Pohan, Munawwarah, & Sinuraya, 2023). *Flexing* dapat melibatkan unggahan foto atau video yang menunjukkan barang-barang mewah, gaya hidup yang dianggap istimewa, atau prestasi yang luar biasa. Meskipun sering kali dilakukan untuk mendapatkan perhatian atau pengakuan, *flexing* juga bisa menjadi bentuk ekspresi diri atau cara seseorang mengukuhkan identitas mereka di lingkungan media sosial. Beberapa orang merasa terinspirasi oleh prestasi atau gaya hidup yang dipamerkan sehingga memotivasi untuk mencapai tujuan atau meraih kesuksesan. *Flexing* juga dapat menunjukkan momen kebahagiaan dan pencapaian mereka dengan teman dan pengikut, mempererat hubungan sosial. Namun *flexing* dapat menciptakan lingkungan di mana orang merasa perlu membandingkan diri mereka dengan orang lain, yang dapat menyebabkan rasa rendah diri dan stres. Melalui *flexing* orang sering kali hanya memamerkan sisi terbaik dari hidup mereka, menciptakan gambaran yang mungkin tidak mencerminkan kenyataan secara menyeluruh di dunia nyata.

2.7 Identitas diri

Menurut Erikson Identitas diri adalah proses pengenalan dan penghayatan diri sendiri sebagai seorang pribadi (personal) (Kompas, 2023). Identitas diri dapat berkembang seiring waktu dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk pengalaman pribadi, pengaruh budaya, keluarga, teman-teman, agama, dan banyak lagi yang menjadi bagian penting dari pengembangan diri seseorang dan memiliki

peran besar dalam membentuk perilaku, pilihan hidup, dan interaksi dengan orang lain. Beberapa contoh identitas diri yang bisa kita jumpai di lingkungan sekitar adalah lulus sekolah, wisuda, mendapat gelar sarjana, dan mengubah gaya hidup (Kompas, 2023)

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak orang yang menunjukkan identitas diri di media sosial yang memungkinkan seseorang dapat mengungkapkan diri mereka, mengungkapkan minat, keyakinan, nilai-nilai, dan preferensi mereka. Posting, foto, video, dan interaksi dengan orang lain di platform ini dapat membantu dalam membentuk dan mengkomunikasikan bagian dari identitas pribadi. Identitas di media sosial juga menciptakan jejak digital yang dapat memengaruhi bagaimana seseorang dilihat oleh orang lain. Namun bagi sebagian orang membangun citra diri sebagai identitas di media sosial menjadi ketergantungan sehingga berdampak pada gangguan kesehatan mental, seperti kecemasan, depresi, dan stress karena mempertahankan citra yang sempurna atau popularitas di media sosial. Keberadaan media sosial dalam dunia maya membawa potensi besar untuk penyebaran informasi dan komunikasi, namun juga memiliki potensi risiko, termasuk penyebaran rumor dan informasi yang salah sehingga dapat memengaruhi citra dan identitas diri seseorang secara signifikan. Karena keberadaan media sosial yang juga menjadi karakter khasnya yakni berada bukan pada alam nyata dan sangat berpotensi menjadi wahana penyebar rumor yang ampuh (Irwanto & Hariatiningsih, 2019)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis penelitian

Penulis melakukan penelitian kualitatif dengan pengumpulan dan analisis data untuk mengetahui identitas diri mengenai berbagai aspek dalam film, meliputi naskah, visual, keaktoran dan pesan yang disampaikan. Penulis melakukan observasi pada salah satu media sosial yaitu Instagram, dilanjutkan dengan wawancara kepada pengguna media sosial, pakar media, dan psikolog serta melakukan studi literatur dan studi eksisting dengan film serupa.

3.2 Objek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek adalah pengguna media sosial, pakar media dan psikolog dengan harapan masyarakat yang menggunakan media sosial menjadi lebih kritis dalam menggunakan dan memilah informasi yang didapatkan maupun disebar di media sosial.

3.3 Lokasi Penelitian

Kesesuaian lokasi penelitian dilakukan untuk pengambilan gambar pada saat produksi. Berikut lokasi yang digunakan pada saat proses produksi:

- 1) Kontrakan
- 2) Kampus
- 3) Halte
- 4) Kebun Bibit Wonorejo

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dalam suatu penelitian. Teknik yang digunakan penulis adalah observasi, wawancara, studi literatur, studi eksisting.

3.4.1. Wawancara

Wawancara ditujukan kepada pakar media yang membantu dalam memahami pandangan mengenai media sosial. Penulis kemudian melakukan wawancara dengan psikolog yang membantu mengetahui bagaimana identitas *flexing* di media sosial dapat memengaruhi dampak sosial di dunia nyata. Penulis juga mewawancarai kepada pengguna media sosial untuk mengetahui tindakan *flexing* dan motivasi dibaliknya

3.4.2. Observasi

Observasi penelitian dilakukan pada platform media sosial yaitu Instagram yang melibatkan pengamatan perilaku pengguna media sosial di dunia maya maupun dunia nyata secara objektif mengenai perilaku *flexing* yang dapat memengaruhi norma sosial dan perilaku individu dalam konteks sosial.

3.4.3. Studi Literatur

Studi literatur perilaku pengguna media sosial di dunia nyata melibatkan kajian terhadap tinjauan literatur mengenai perkembangan terkini media sosial, seperti penggunaan fitur-fitur baru, tren konten, dan perubahan algoritma platform yang memengaruhi perilaku *flexing* dalam menggunakan media sosial di kehidupan sehari-hari yang bertujuan untuk memahami dan menganalisis berbagai aspek perilaku pengguna seiring dengan perubahan identitas di media sosial.

3.5 Perancangan Karya

Pada tahapan ini, perancangan karya akan menjelaskan rancangan pembuatan karya yang akan dibuat.



Gambar 3. 1 Perancangan Karya

3.5.1. Pra Produksi

Tahapan awal dalam produksi dengan mempersiapkan kebutuhan sebelum shooting dalam tahap ide-ide awal untuk film kemudian dikembangkan menjadi konsep yang lebih konkret dengan melibatkan penulisan naskah, pencarian cerita, dan perencanaan cerita. Pada tahapan ini penulis juga melakukan casting dengan memilih aktor atau aktris yang akan berperan dalam film sehingga dapat menyampaikan karakter dengan baik dan dapat meningkatkan daya tarik bagi penonton. Kemudian penulis melakukan reading yang bertujuan membantu para aktor atau aktris dalam memahami karakter yang diperankan mencakup latar belakang karakter, motivasi, konflik, dan perkembangan karakter sepanjang cerita. Penulis juga melakukan recce untuk memeriksa dan mengevaluasi lokasi secara menyeluruh sebelum memulai pengambilan gambar dan memastikan bahwa lokasi yang tersebut sesuai dengan kebutuhan cerita film.

3.5.2. Produksi

Proses produksi film merupakan serangkaian langkah yang melibatkan pengambilan gambar dan suara untuk menciptakan sebuah film dengan referensi *shot* berikut.



Gambar 3. 2 Referensi *shot*
(Sumber: Frameset.app)

Adapun susunan nama *official Crew* film sebagai berikut:

Produser	: Herdiansyah Dwi
Unit	: Muhammad Ibrah Juniarto, Muhammad Rizki, Fernando Matthew Runtuuwu
Sutradara	: Izzuddin Surya Walady
Asisten sutradara	: Naufal Hanif Fiersanto
Penulis naskah	: Izzuddin Surya Walady
DOP	: Muhammad Hafizh
Asisten Kamera	: Kristian Aditya Ekaristantyo, Mahesa Rifqi Satya
<i>Gaffer</i>	: Umbu Peddy Mahambilir
<i>Lightman</i>	: Muhammad Dika Prayoga, Sulung Wahyu Prasetyo Wijaya, Faiz Ramadhani
<i>Production desainer</i>	: Danti Noor Azizah
Artistik	: Dwi Cahyo Putro
<i>Set dresser</i>	: Muhammad Afrizal Abdu Illahi, Alfin Jesindo, Willy

Tabel 3. 2 Anggaran Dana Produksi

NO	NAMA	TOTAL
1	Talent	Rp. 1.000.000
2	Sewa alat	Rp. 3.000.000
3	Konsumsi	Rp. 1.000.000
4	Kebutuhan lapangan	Rp. 1.000.000
TOTAL		Rp. 6.000.000

3.5.3. Pasca produksi

Pada tahap ini penulis melakukan editing yang merupakan proses pemotongan, pengurutan, dan penyuntingan berbagai adegan dalam film yang diambil selama pengambilan gambar untuk menciptakan narasi visual yang akhirnya akan ditampilkan kepada penonton. Selanjutnya penulis melakukan tahap *color grading* yang melibatkan penyesuaian warna, kontras, kecerahan, dan tampilan visual keseluruhan dari sebuah film yang bertujuan untuk mencapai tampilan visual yang diinginkan sesuai dengan estetika dan mood yang diinginkan oleh penulis. Selanjutnya penulis melakukan tahap *sound post* meliputi proses penyesuaian dialog, efek suara, dan musik. Setelah proses penyuntingan selesai penulis melakukan promosi melalui media sosial, screening komunitas dan pameran tugas akhir kemudian akan didistribusikan melalui festival film dan platform OTT (*Over The Top*) seperti genflix.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV, penulis menjelaskan hasil penelitian dan pembahasan dengan data yang telah dikumpulkan untuk mendukung perancangan pembuatan film pendek fiksi representasi dunia maya sebagai dunia nyata tentang identitas diri yang berjudul “Sosiale”

4.1. Pra Produksi

Pada tahap ini, penulis melakukan perencanaan skenario dan visual untuk membentuk landasan awal dalam pembuatan film yang menggambarkan identitas diri *flexing* dan dampaknya di dunia maya.

4.1.1. Hasil Pengumpulan Data

A. Hasil Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan Bahana Patria yang bekerja di harian Kompas, Pitri Diah Ambar Retnowati sebagai psikolog, dan beberapa pengguna media sosial. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan pendapat kepada penulis mengenai perilaku *flexing* di dunia maya dan dampaknya.

1. Bahana Patria, S.Pd



Gambar 4. 1 Dokumentasi bersama narasumber bapak Bahana Patria

Pak Bahana menjadi jurnalis di harian Kompas sejak 2005. Menurut pak bahana sendiri, media merupakan tempat untuk memberikann informasi dan mengekspresikan sesuatu. Dengan adanya internet, perkembangan informasi

semakin maju, awalnya penyebaran informasi dilakukan secara manual, namun kini berpindah ke digital. Seiring berjalannya waktu media konvensional pun berubah ke media digital mengikuti perkembangan zaman. Menurut Pak Bahana, kemajuan apapun pasti ada dampaknya “perubahan pola kerja harus bekerja lebih cepat karena orang melihat berita langsung setelah diposting. Kini jumlah jurnalis lebih banyak sehingga berkurangnya proses seleksi, kalau dulu memiliki proses yang yang standart namun sekarang tidak karena semua informasi bisa masuk ke dalam media sosial sehingga sebuah produk beritanya tidak terverifikasi dengan akurat karena mereka tidak punya kapasitas yang mumpuni dilapangan”.

Semua hal dianggap sama di media sosial, orang akan berlomba-lomba membuat judul clickbait karena siapa pun bisa menyebarkan informasi apapun di media sosial. Oleh karena itu, berita yang dipilih konsumen harus dapat diandalkan. Informasi yang dikonsumsi di media sosial tanpa disadari dapat berdampak pada tindakan di dunia nyata, baik secara positif maupun negatif. Apalagi bagi anak-anak yang belum cukup umur, media sosial ibarat tempat yang liar dengan segala hal.

2. Pitri Diah Ambar Retnowati, S.Psi



Gambar 4. 2 Dokumentasi bersama ibu Pitri Diah Ambar

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis kepada ibu Pitri, media sosial dapat memberikan dampak negatif terhadap perubahan perilaku penggunanya. Perilaku pengguna media sosial menjadi lebih semakin cuek dan apatis terhadap lingkungan sekitar. Perilaku penggunanya juga kurang percaya diri, cemas, dan

jarang bersosialisasi dengan dunia luar dan lingkungan sekitar sehingga menjadi pribadi anti sosial.

Fenomena *flexing* telah menjadi budaya dan pandangan baru dan menjadi tontonan yang cepat merambah di kalangan masyarakat. Tidak dapat dipungkiri bahwa di zaman modern ini seseorang melakukan *flexing* dengan barang-barang mewah hanya untuk mendapatkan pengakuan dari orang lain. Namun tidak semua yang melakukan *flexing* berdampak buruk, ada yg melakukan hal tersebut untuk berbagi pengalaman dan menginspirasi bagi orang lain. Fenomena *flexing* dalam media sosial mencerminkan perubahan budaya di era digital. *Flexing* mempunyai kelebihan dan kekurangan, sehingga meningkatkan pendidikan dan kesadaran mengenai media sosial yang sehat dan mempromosikan citra diri yang baik dapat membangun identitas digital yang positif.

Dari sisi psikologis, *flexing* dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kecemasan, kebutuhan akan pengakuan karena kurang percaya diri, dan dorongan untuk menunjukkan kesuksesan dan status sosial. Dampak *Flexing* terhadap kesehatan mental seseorang dapat meningkatkan resiko depresi, perasaan tidak cukup dan kecemasan sosial akibat *flexing* yang dapat menimbulkan perasaan kesepian dan terisolasi, sehingga dapat memunculkan perasaan tidak berharga dan merasa tidak berguna. Menurut ibu Pitri, ada beberapa cara untuk membantu mengurangi perilaku *flexing* seperti edukasi tentang penggunaan media sosial seperti memahami dampak dari *flexing* di media sosial, membuat peraturan penggunaan media sosial, meningkatkan kesadaran mengenai dampak *flexing*.

3. Pengguna Media Sosial

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis kepada beberapa pengguna media sosial, *flexing* bukan menjadi hal baru dan menjadi bagian yang terpisahkan dari media sosial dan semakin menjadi-jadi seiring waktu yang disebabkan tekanan sosial dan ekspektasi untuk menunjukkan kesuksesan di media sosial yang mendorong seseorang lebih aktif dalam melakukan *flexing*. Selain itu, persaingan dan keinginan untuk mendapatkan perhatian dan validasi dari orang lain juga dapat menjadi pendorong *flexing* yang kuat. Bagi Sebagian orang perilaku *flexing* dapat mempengaruhi orang lain "Sejujurnya, kadang terpengaruh. Tapi saya berusaha

untuk tetap fokus pada pencapaian pribadi dan bersyukur atas apa yang saya miliki. Saya pikir penting untuk tidak terlalu membandingkan diri dengan orang lain di media sosial”. Dengan maraknya fenomena *flexing* perlu adanya lebih banyak fitur atau kampanye yang mengedukasi pengguna tentang pentingnya kejujuran dan kerendahan hati. Selain itu, sebuah platform media sosial dapat mempromosikan lebih banyak konten yang menginspirasi secara positif daripada hanya fokus pada kekayaan materi.

B. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi, penulis melakukan kajian terhadap perilaku, tren dan perubahan lingkungan digital mengenai interaksi sosial dan ekspresi diri serta fenomena *flexing* di media sosial. Media sosial juga menjadi tempat untuk berbagi momen, konten dan sebuah panggung bagi pengguna media sosial secara aktif untuk membentuk citra diri melalui praktik *flexing* yang menunjukkan prestasi dan keberhasilan

Pada saat observasi di media sosial, terdapat beberapa postingan tentang tren yang cukup mencolok mengenai perilaku *flexing*. Pengguna Instagram tampak aktif berbagi foto dan cerita yang menunjukkan kesuksesan dan pencapaian pribadi pengguna. Hal ini terlihat dari beragam konten, seperti foto perjalanan ke destinasi wisata yang eksotis, menampilkan kemewahan dan kesuksesan dalam karir.



Gambar 4. 3 Hasil observasi di media sosial (1)
(Sumber: Instagram)



Gambar 4. 4 Hasil observasi di media sosial (2)

(Sumber: Instagram)

Melalui observasi, tergambar dengan jelas perilaku *flexing* di media sosial yang menonjolkan prestasi dan gaya hidup mewah sehingga tidak hanya menciptakan kesan positif, tetapi juga berpotensi menggiring pengguna ke dalam lingkaran perbandingan sosial dan tekanan untuk mencapai standar yang tinggi. Fenomena ini dapat meningkatkan tekanan untuk mempertahankan citra yang seringkali tidak mencerminkan keadaan sebenarnya.

Penulis menyimpulkan bahwa praktik ini tidak hanya mencerminkan dorongan untuk memamerkan keberhasilan dan citra individu, tetapi juga membawa dampak kompleks pada kesejahteraan sosial dan psikologis. Fenomena ini memperkuat peran media sosial sebagai panggung digital tempat pengguna merancang narasi identitas. Meskipun *flexing* dapat memberikan pengakuan sosial, observasi menunjukkan bahwa dampaknya melibatkan tekanan psikologis dan perbandingan sosial yang memerlukan pemahaman mendalam untuk memahami peran dan dampaknya dalam konteks digital.

C. Studi Literatur

Flexing merupakan kata gaul yang berasal dari Amerika yang memiliki arti suka menampilkan diri sendiri dengan menonjolkan keglamoran, kelimpahan

maupun kekayaan yang dimiliki seseorang (Pohan, Munawwarah, & Sinuraya, 2023). Arti dari *flexing* jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia sendiri memiliki arti pamer, dalam KBBI pamer adalah menunjukkan (mendemonstrasikan) sesuatu yang dimiliki kepada orang lain dengan maksud memperlihatkan kelebihan atau keunggulan untuk menyombongkan diri (Kemendikbud, 2023).

Setelah terdapat pengguna yang *flexing* maka kemudian terdapat kata kece. Kata kece sebenarnya berasal dari bahasa Inggris yaitu “*catchy*” yang mempunyai arti keren, menarik, mudah mendapat perhatian. Kemudian oleh kebanyakan orang diplesetkan menjadi “kece” dan dipakai dalam komunikasi sehari-hari yang memiliki arti yang sama dengan terjemahan dari kata bahasa Inggrisnya (Alkhairi, 2023).

D. Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan pada film *#blessed* yang menggambarkan seseorang dengan lihai memamerkan gaya hidup glamor dan prestasi luar biasa melalui unggahan-unggahan di media sosial, namun di balik citra tersebut, ia memanfaatkannya untuk menyelipkan tindakan penipuan kepada orang-orang yang terpesona oleh kesuksesannya sehingga peran media sosial dapat memengaruhi kehidupan orang lain yang melihatnya, sehingga menciptakan gambaran yang tidak sepenuhnya pada kehidupan sehari-hari. Berbeda dengan penelitian yg akan dilakukan, penulis menekankan pada aspek pengaruh sosial yang mengacu pada perubahan dan dampak yang terjadi pada seseorang yang tulus membagikan kisah kebaikan dan aksi sosial melalui media sosial, namun motivasinya lebih terfokus untuk memperoleh popularitas daripada membantu dan berkontribusi pada kebaikan tersebut.

4.1.2. Analisa Data

Melalui serangkaian data yang terkumpul, penulis merinci peran dunia maya dalam menggambarkan identitas diri, sehingga analisa data bertujuan untuk menjelaskan dan merinci temuan yang ditemukan dari data, memberikan konteks dan makna serta mengidentifikasi tren yang dapat memberikan wawasan tentang fenomena *flexing* yang sedang diteliti

A. Reduksi data

1. Wawancara

Setelah menyederhanakan dari wawancara responden terkait fenomena *flexing*, beberapa temuan kunci muncul, seperti perilaku pengguna media sosial menjadi lebih apatis dan cuek terhadap lingkungannya, dorongan untuk membangun citra individu, penggunaan media sosial sebagai alat representasi diri, serta tekanan dan dampak sosial yang muncul dari upaya mempertahankan citra positif. Dengan mereduksi data, penulis dapat memahami bagaimana praktik *flexing* di media sosial memengaruhi persepsi diri dan interaksi sosial di kalangan responden.

2. Observasi

Melalui observasi tentang perilaku *flexing* di media sosial, temuan utama yang muncul melibatkan dorongan individu untuk memperlihatkan pencapaian prestasi, gaya hidup mewah, dan citra diri yang mendukung status sosial. Proses reduksi data mengungkapkan pola konsisten dalam penggunaan platform tersebut sebagai sarana untuk menonjolkan aspek-aspek positif dalam kehidupan, sementara juga memperlihatkan bahwa praktik *flexing* ini dapat menciptakan tekanan sosial dan perbandingan di antara pengguna.

4.1.3. Penyajian Data

Berdasarkan wawancara dan observasi terhadap praktik *flexing*, data yang dihimpun mencerminkan gambaran di balik penggunaan media sosial untuk membangun citra diri. Responden menyoroti dorongan untuk menunjukkan status sosial melalui pencapaian prestasi dan gaya hidup mewah dalam wawancara, sementara observasi memperlihatkan penggunaan strategis platform tersebut sebagai sarana untuk merepresentasikan dunia nyata tentang identitas diri. Hasil ini memberikan gambaran tentang peran media sosial dalam memainkan peran sentral dalam membentuk dan mengekspresikan identitas diri melalui fenomena *flexing*.

4.1.4. Kesimpulan

Secara keseluruhan, fenomena *flexing* di media sosial membawa dampak yang signifikan terhadap cara individu membangun dan menunjukkan identitas diri

yang lebih apatis dan cuek terhadap lingkungannya. Tidak hanya itu, fenomena *flexing* juga menonjolkan pencapaian prestasi secara berlebihan sehingga memunculkan tekanan sosial dan perbandingan yang dapat memengaruhi kesejahteraan psikologis. Kesimpulan ini menggarisbawahi kompleksitas perilaku *flexing* dengan ambisi untuk popularitas di media sosial dapat berdampak negatif pada kehidupan sebenarnya dan tidak terlihat seperti yang ditampilkan di dunia maya.

4.1.5. Ide Cerita

Munculnya ide film ini melalui keresahan penulis ketika banyaknya orang yang merepresentasikan dunia maya seolah-olah dunia nyata yang menyebabkan mereka kehilangan sebagian diri mereka saat berada di dunia nyata seperti menyebabkan kecemasan, depresi bahkan kurangnya kepercayaan diri. Keresahan juga muncul ketika kita merasa sulit untuk mengetahui apa yang sebenarnya terjadi di luar sana. Bahkan seseorang yang tulus membagikan kisah-kisah kebaikan dan aksi sosial melalui media sosial, namun terkadang motivasinya lebih tefokus untuk memperoleh popularitas daripada membantu dan berkontribusi pada kebaikan tersebut sehingga tidak mudah membedakan antara informasi yang benar dan berita palsu maka penulis menciptakan karya berjudul “Sosiale”

4.1.6. Premis

Ale yang mencalonkan diri sebagai ketua organisasi di kampusnya, digagalkan oleh para mahasiswa dan netizen karena sifatnya.

4.1.7. Logline

Seorang mahasiswi konten kreator yang haus popularitas dan senang *flexing* sedang mencalonkan diri sebagai ketua organisasi peduli sosial. Namun karena sifatnya yang tidak disukai banyak orang membuat dirinya harus gagal maju dan dijauhi banyak orang.

4.1.8. Sinopsis

Ale adalah seorang mahasiswi yang mencalonkan diri sebagai ketua organisasi peduli sosial di kampusnya. Selain itu Ale juga sebagai konten kreator yang membagikan konten tentang kepedulian di media sosial. Ale yang haus popularitas menghalalkan segala cara agar dirinya semakin populer di media sosial. Hal itu membuat kehidupan ale mendapat dampak negative di dunia nyata akibat ulahnya di media sosial.

4.1.9. Sekuen

A. Sekuen 1 - *Introduction*

Ale seorang mahasiswi yang juga konten kreator, senang membuat konten kebaikan settingan dan juga haus pujian. Ale juga sedang mencalonkan diri sebagai ketua umum organisasi peduli sosial. Suatu hari Ale membuat konten berbagi settingan bersama Rizal dan Dani.

Dinda, teman sohib Ale sedang main di kamar Ale. Ale dengan senang menunjukkan ke Dinda betapa tidak sabarnya Ale menunggu pemilihan suara untuk ketua organisasi peduli sosial.

Ale bersama rekan pengurus organisasi peduli sosial sedang rapat rutin, namun Ale sibuk sendiri dengan hpnya karena banyaknya notif komentar positif.

B. Sekuen 2 - *Dilemma*

Ale dan rekan peduli sosial sedang dalam program kerja berbagi pada hari jumat. Dengan memanfaatkan situasi, Ale membuat konten berbagi kepada seorang pemulung. Keesokannya, Ale mendapat komentar negatif atas konten berbagi ia kepada pemulung. Ale yang memiliki sifat haus akan pujian sangat marah mendapati respon buruk dari netizen. Dinda sudah menyarankan untuk tidak menanggapi semua hal.

C. Sekuen 3 – *First Obstacle*

Ale melakukan live streaming untuk merespon komentar buruk yang Ale dapat sebelumnya, untuk menunjukkan kepada netizen bahwa konten Ale adalah

pure konten. Ale melakukan live streaming berbagi kepada pengemis yang sebenarnya juga temannya.

Ditengah berakting lewat live streamingnya, Satpam dengan marah menghampiri Ale dan temannya. Satpam yang mengira temannya adalah pengemis sungguhan mengusir dengan menyeret temannya. Panik dengan keadaan, Ale lupa mematikan live-nya dan keceplosan bahwa semua ini hanya settingan. Komentar live Ale dipenuhi hujatan.

Ale terlihat cemas dan gelisah. Kejadian live-nya sebelumnya viral, Ale dihujat banyak orang. Banyak yang membuat parodi dari rekaman layar saat Ale live streaming. Dinda hanya heran dengan sikap keras kepala Ale yang tetap meladeni satu komentar negatif.

D. Sekuen 4 - *Midpoint*

Hari debat orasi telah tiba. Ale terlihat sangat gugup dan gelisah. Lawannya yang mengerti kondisi Ale, memanfaatkan situasi untuk mengintimidasi Ale. Lawan Ale melontarkan pertanyaan yang menyinggung permasalahan Ale yang viral dan dihujat banyak orang. Ale tidak bisa menjawab, ia semakin takut karena banyak penonton yang juga mulai menyadari.

E. Sekuen 5 - *Twist & Turns*

Beberapa penonton meneriaki Ale seakan tidak terima apabila Ale menjadi ketua organisasi. Ale menahan nangis karena situasi menjadi tidak kondusif.

F. Sekuen 6 - *Culmination*

Ale menangis tidak menyangka dengan apa yang menimpanya. Kini Ale dihujat di dunia maya dan nyata.

G. Sekuen 7 - *Climax*

Ale semakin di hujat. Ale hanya bisa menangis dan berharap semuanya akan mereda. Hanya Dinda yang bisa mengerti keadaan dan tetap merangkul Ale dalam situasi Ale saat ini.

H. Sekuen 8 - *Resolution*

Ale duduk di halte, melihat banyak komentar buruk yang masih Ale terima. Ekspresi Ale sudah tidak seburuk kemarin, Ale sudah bisa menerima keadaan. Ale menoleh ke kanan melihat dua remaja wanita yang sedang menikmati waktunya tanpa ponsel. Ale tersenyum, seakan sudah mendapatkan jawaban atas semua permasalahan yang Ale geluti. Ale membuka kembali ponselnya dan menginstall aplikasi sosial mediana.

4.1.10. Naskah film “Sosiale”

SCENE 1. EXT. TAMAN - DAY

ALE (22) Memberikan makanan kepada RIZAL (22) yang dimake up lusuh sebagai pengemis.

ALE
Silahkan mas

RIZAL
Makasih banyak ya mbak

ALE
Iya mas sama-sama, sehat sehat terus yaa.

DANI
CUT!

ALE dan RIZAL menghampiri DANI (22) dan melihat kamera yang dipegang DANI. DANI memutar video hasil rekaman.

DANI (CONT'D)
Yaopo? Sek kurang melas ta ekspresine rizal?

Beat.

ALE
(nyengir)

Sip, wes pas se. Langsung backup en. kirimen saiki yo cepetan
DANI dan RIZAL gembira mendengar ALE.

DANI
Akhire mari masio atusan retake

RIZAL
Yeess..

CUT TO:

SCENE 2. INT. KAMAR KOS - NIGHT

ALE rebahan di kos sambil mainkan hp.

PIP Layar HP: ALE sedang mengetik caption untuk postingan di sosial media. Maria mengetik “Berbagi kebaikan adalah cara terbaik untuk memperkaya hati dan jiwa .” lalu dihapus, dan mengetik ulang “Berbagi kebaikan adalah cara terbaik untuk memperkaya hati dan jiwa.” . ALE melihat postingan poster calon ketua umum organisasi peduli sosial.

Terlihat wajah ALE sebagai calon nomor dua . Lalu ALE nge - scroll kolom komentar dan melihat komentar positif dari banyak netizen.

ALE berselonjor di kasur dengan kaki diangkat ke tembok . DINDA (22) duduk disebelah ale menyender di kasur.

ALE
Dichat jam piro tekone jam piro
DINDA
Ngenteni adit nyusul e suwe

Beat.
ALE
Wes gak sabar aku ngenteni debat orasi terus pemilihan . Dungakno aku yo
DINDA
Sido nyalon ta? Tak delok musuhmu lanang ngunu
ALE
Sido lah... aku wes njaluk dukungan nak followerku . Pasti akeh lah seng
setuju aku maju
DINDA
Tak delok kok onok seng ngeraguno awakmu dadi ketua

ALE mendapatkan banyak notifikasi komentar positif.

PIP Layar HP: banyak komentar positif tentang postingan yang barusan ALE unggah.

ALE menunjukkan hp nya ke DINDA

ALE
Nah deloken din wong-wong seneng lek aku nggawe konten ngenean
DINDA
(ekspresi heran)
Trus awakmu bangga ? Nggawe konten- konten sosial setingan ngunu iku
ALE
Yahelah Din, mereka juga gabakal tau kali kalo itu settingan .. yang
penting akun gue dapet exposure.

(MORE)

Beat.

ALE (CONT'D)

Yahelah din gaonok seng ero lek kontenku mek settingan. Seng penting akun
ku oleh exposure

ALE kembali beranjak ke kasurnya.

DINDA

Alah angel wes lek dikandani

ALE tidak menggubris DINDA, tetapi tetap sibuk dengan hp nya.

ALE

Sido nginep din?

DINDA

Enggak koyoke engkok dijemput adit

CUT TO:

SCENE 3. EXT. ESTABLISH KAMPUS - DAY

Establish kampus.

CUT TO:

SCENE 4. INT. RUANG RAPAT - DAY

ALE bersama pengurus Organisasi Peduli Sosial sedang rapat untuk program kerja berbagi.

Terlihat beberapa pengurus, termasuk ALE sibuk dan asik sendiri dengan hp nya.

PIP Layar HP: ALE melihat banyak komentar positif di postingan berbagi kemarin.

KETUA UMUM

Dan proker kita kemarin mendapat banyak apresiasi dan menghasilkan dampak positif. Untuk para calon selanjutnya, Harapannya kedepannya komunitas ini bisa menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi masyarakat.

CUT TO:

SCENE 5. EXT. PINGGIR JALAN - DAY

ALE bersama beberapa rekan gerdu sedang berbagi makanan dan membawa banner "Jum'at Berkah".

ALE terlihat bingung sendiri ingin minta tolong temannya untuk merekam dirinya saat membagikan makanan.

ALE

Eh eh ris tolong poo cepet cepet

HARIS

Ayo cepetan Le kate jumatan iki

ALE menghampiri bapak-bapak dan menghadap ke kamera hp.

ALE

Assalamualaikum, halo guys sekarang jum'at berkah dan aku lagi berbagi sama anak-anak peduli sosial

ALE menyodorkan makanan kepada bapak-bapak

ALE (CONT'D)

Ini pak diterima ya, semoga menjadi berkah

Ekspresi bapak-bapak terlihat senang.

ALE (CONT'D)

Wes wes cut cut

Transisi ekspresi ALE menjadi datar dan gelisah kepanasan. ALE langsung menghampiri HARIS dan meninggalkan si-bapaknya begitu saja.

Ekspresi si-bapaknya menjadi heran dan kesal.

SI BAPAK

(mengumpat pelan) Oalah nom noman taek

ALE

Ndelok ris hasile

Haris kesal dan langsung memberikan hp nya kepada ALE

HARIS

Wes cekelen tak lanjut aku

Haris langsung pergi meninggalkan ALE.

Beberapa ekspresi rekan gerdu heran melihat ALE.

CUT TO:

SCENE 6. EXT. ESTABLISH KOS - DAY

WIDESHOT KOS ALE.

Terlihat ada beberapa anak kecil yang sedang joget tiktok di dekat rumah.

CUT TO:

SCENE 7. INT. KAMAR KOS - DAY

ALE dengan kesal membaca hate comment dari postingan berbaginya.

Tampilan full: komentar negatif

ALE

keliatan banget settingan, coba dong sambil nge-live kalo emang beneran Beat.

Anjir..

ALE (CONT'D)

(wajah badmood) Ekspresi ALE yang semakin cemberut, montase dengan tampilan hate comment. Diseling suara air panas yang matang di teko.

CUT TO:

SCENE 8. INT. DAPUR - DAY

DINDA mematikan kompor.

CUT BACK TO:

SCENE KAMAR KOS

DINDA meletakkan secangkir teh di atas meja.

DINDA

Wes gausa di reken, gak kabe kudu di tanggepi

ALE diam tidak merespon sambil menghisap rokok.

CUT TO:

SCENE 9. EXT. TERAS KOS - DAY

*FRAME VERTIKAL (LAYAR LIVE)

ALE melakukan live streaming.

ALE

Halo ges, jadi kemarin ada yang ko me n ni h ka lo ko nt e n gu e in i settingan. Gue ga nyangka aja sih niat baik gue malah dipandang buruk sama orang iri.

ALE sambil berjalan keluar kos dan menghampiri temannya yang berpura-pura menjadi pengemis.

ALE (CONT'D)

Nah ges kebetulan ada pengemis di seberang, gue mau ba gi se di ki t rejeki.

Beat.

ALE (CONT'D)

Assalamualaikum pak, bapak tinggal dimana? bapak udah makan?

PENGEMIS (O.S.)

Belum mbak

ALE memberikan lembaran uang.

ALE

Ini pak saya ada sedikit rezeki buat bapak beli makan
PENGEMIS

Wah alhamdulillah ya allah, makasih mbak. Tapi ini banyak banget mbak
PENGEMIS mencoba mengembalikan uangnya kepada ALE. ALE mencoba menolak.

ALE

Gapapa pak , ini rezeki dari allah diti tip kan mela lui saya . Bapak
terima aja

PENGEMIS

Tapi saya gaenak mbak , saya merasa harus kerja keras dulu baru dapat
uang sebanyak ini

ALE

Udah pak gapapa terima aja saya ikhlas
Suara motor datang menghampiri ALE. ALE ditegur oleh satpam.

SATPAM

Heh, ada apa ini ko ribut?

*FRAME DISELING HORIZONTAL & VERTIKAL

ALE mencoba menjelaskan kepada SATPAM

ALE

Gapapa kok pakaman, silahkan lanjut aja pak

SATPAM

(nada tinggi)

Kamu ngapain disini! Kamu tahu ada tulisan didepan pengemis dilarang
masuk? (sambil menuding PENGEMIS)

SATPAM mencoba menarik PENGEMIS, ALE mencoba menahan SATPAM.

ALE

Pak pak tenang dulu pak

PENGEMIS

Loh loh pak pak ampun pak ini cuma buat konten pak

SATPAM

(nada semakin tinggi)

Sini kamu! Ganggu masyarakat aja! (sambil menyeret PENGEMIS)

ALE

Pak tenang dulu pak ini cuma buat konten aja pak. Saya bisa jelasin

SATPAM

Diam kamu! Kamu ini siapa?

PENGEMIS

Pak udah pak ini cuma buat konten aja

Layar HP: banyak komentar negatif dari netizen yang tidak menyangka
ternyata hanya konten settingan.

CUT TO:

SCENE 10. INT. KAMAR KOS - NIGHT

Malam sunyi terlihat lewat jendela kos.

ALE (O.S.)

Waduh yaopo iki

ALE dengan raut wajah gelisah duduk melihat banyak postingan screen record
live ALE yang sudah viral di sosmed.

PIP Layar HP: ALE nge-scroll banyak komentar negatif dan followernya yang
berkurang

Dinda membacakan beberapa komentar negatif dari netizen.

DINDA

"Yah ketawan settingan", "Ganyangka anjir ternyata cuma pansos", "Jualan-
jualan apa yang laku? Jual kesedihan haha"

ALE melepas hp nya dan menutupi wajahnya. ALE terlihat sangat gelisah dan
cemas.

DINDA melihat ALE dengan prihatin.

Beat.

DINDA (CONT'D)

Aku lak wis ngomong

ALE hanya bengong dengan tatapan kosong.

DINDA (CONT'D)

Terus, pemilune yaopo?

CUT TO:

SCENE 11. INT. RUANG AUDIENSI - DAY

Terlihat keramaian di ruangan. Acara debat orasi setengah berjalan. Banyak peserta yang sibuk sendiri dengan hp nya.

MC ACARA (O.S.)

Baik pemaparan visi dan misi dari kedua calon sudah disampaikan , selanjutnya sesi tanya jawab dari sesama calon Raut wajah ALE terlihat tegang dan cemas , lirikan mata ke kanan dan kiri seolah takut akan sesuatu. Calon musuh ALE terlihat senyum licik menatap ALE seakan mengintimidasi.

MC ACARA (O.S.) (CONT'D)

Baik, mungkin dimulai dari calon satu silahkan lempar pertanyaan, dan calon dua silahkan menjawab

CALON 1 beranjak berdiri. ALE terlihat semakin tegang.

CALON 1

Baik terimakasih atas waktunya . Mungkin sebelumnya , ada sesuatu yang lebih penting yang ingin saya tanyakan kepada calon nomor dua . (sambil menoleh ke arah ALE)

Terlihat beberapa penonton menyimak dengan serius , beberapa masih sibuk dengan hp.

CALON 1 melontarkan pertanyaan sembari jalan menuju ALE. ALE terlihat gugup dan gelisah.

CALON 1 (CONT'D)

Sebagai calon ketua umum, dan konten kreator. Bagaimana tanggapan anda, tentang konten kreator yang suka melakukan kebaikan dan peduli kepada sosial , yang ternyata semua kontennya adalah settingan? ALE menahan nangis, menundukkan kepalanya . Menahan rasa malu tetapi ingin tetap terlihat baik-baik saja. Terlihat beberapa penonton berbisik-bisik membicarakan ALE.

CALON 1 kembali ke tempat duduk.

CALON 1 (CONT'D)

Mungkin bisa di jawab dulu pertanyaan saya, terimakasih.

MC ACARA

Baik terimakasih untuk Calon satu . Untuk Calon dua , waktu dan tempat dipersilahkan Terlihat beberapa penonton melihat layar hp dan menoleh ke arah ALE. Beberapa menggosip tentang ALE. Terlihat ALE masih diam, MC ACARA kembali memanggil ALE.

MC ACARA (CONT'D)

Calon dua? Silahkan.

Terlihat penonton semakin ramai membicarakan ALE. Hingga ada yang berdiri teriak tidak setuju dengan ALE mencalonkan diri.

PENONTON 1

Mundur aja mundur!

PENONTON 2

Alah ujung-ujung e duwek, koyok cino ae

PENONTON 3

Ketok nggolek followers tok

MC ACARA mencoba menenangkan penonton, namun penonton semakin ramai dan ricuh hingga lempar kertas yang dibuntal.

ALE tidak kuat menahan nangis, perlahan air mata ALE menetes. Keadaan ruangan semakin tidak kondusif, beberapa penonton keluar. Beberapa masih lempar kertas. Ada yang mencoret- coret banner yang terpampang foto ALE.

CUT TO:

SCENE 12. INT. KAMPUS - DAY

ALE berjalan keluar dari ruangan dengan menahan nangis. Orang di sekitar ALE menyoraki ALE. Beberapa ada yang menghindar saat ALE lewat.

CUT TO:

SCENE 13. INT. KAMAR KOS - NIGHT

ALE duduk menghadap jendela, menghisap rokok. Menahan nangis.

PIP Layar HP: kolom komentar postingan ALE yang penuh hujatan, potongan cuplikan rekaman live ALE yang viral.

Air mata ALE yang menetes.

DINDA baru datang masuk kamar, menghampiri dan memeluk ALE. ALE menangis kejar di pelukan DINDA

CUT TO:

SCENE 14. EXT. HALTE - NIGHT

ALE dengan raut wajah datar duduk di halte sambil melihat layar hp.

PIP Layar HP: kolom komentar postingan ALE yang penuh hujatan, potongan cuplikan rekaman live ALE yang viral.

Di ujung halte ada dua remaja wanita sedang bercanda. Ada hp yang ditaruh di sebelahnya.


ALE melihat kedua remaja tersebut sambil tersenyum. ALE kembali menoleh ke hp nya dan meng-uninstall sosmed nya.

PIP Layar HP: ALE meng-uninstall aplikasi sosmed nya. ALE menatap langit sembari tersenyum.

4.1.11. Casting

Dalam film “Sosiale” terdapat 2 talent utama yang dipilih melalui proses pemilihan dan pemberian peran untuk berpartisipasi dalam produksi dengan memperlihatkan kemampuan akting dalam mendapatkan peran. Sherly berperan sebagai Ale yang menggambarkan seorang yang haus popularitas dan membutuhkan pengakuan dari orang lain, selain itu Ale juga menjadi pribadi di dunia maya yang begitu ceria dan tampak seperti orang yang baik hati namun di dunia nyata acuh terhadap orang-orang disekitarnya dan hanya mementingkan dirinya sendiri. Kemudian Arum berperan sebagai Dinda yang menggambarkan seorang teman Ale yang dekat dan membantu dan mengingatkan ale untuk melakukan Tindakan yang benar, Dinda juga acuh terhadap pandangan akan penilai orang lain terhadap dirinya.

Tabel 4. 1 Pemeran utama

Sherly		
	Dimensi Psikologis	Karakter: <i>Flexing</i> , validasi, aktualisasi, acuh terhadap orang disekitar Sifat: Keras kepala
	Dimensi fisiologis	Jenis kelamin: Perempuan Usia: 25 tahun Berat badan: 51 kg Tinggi badan: 160 cm Warna kulit: Sawo matang Rambut: Lurus

	Dimensi sosiologis	Pekerjaan: MUA Status: Belum menikah Bahasa: Jawa
--	--------------------	---

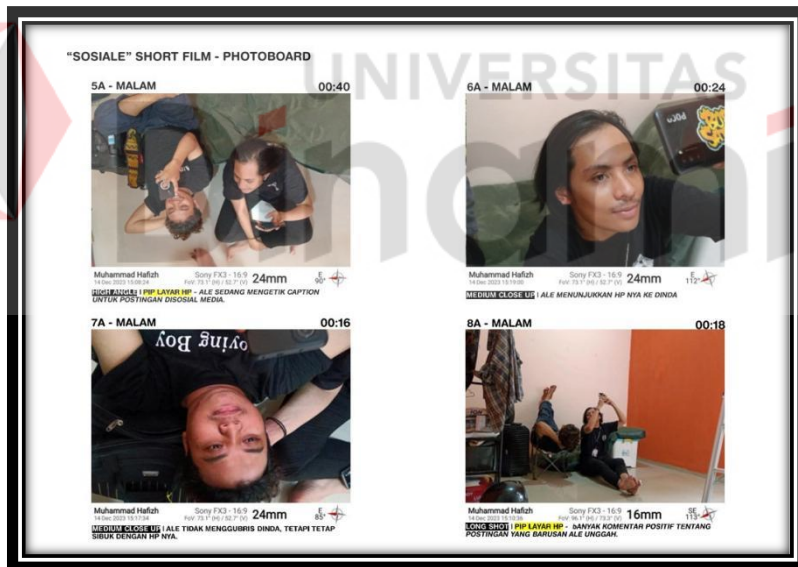
Arum		
	Dimensi Psikologis	Karakter: Rendah hati, acuh pandangan orang lain Sifat: Penyabar, tegas
	Dimensi fisiologis	Jenis kelamin: Perempuan Usia: 21 tahun Berat badan: 51 kg Tinggi badan: 160 cm Warna kulit: Sawo matang Rambut: Lurus
	Dimensi sosiologis	Pekerjaan: Mahasiswa Status: Belum menikah Bahasa: Jawa

4.1.12. Recce

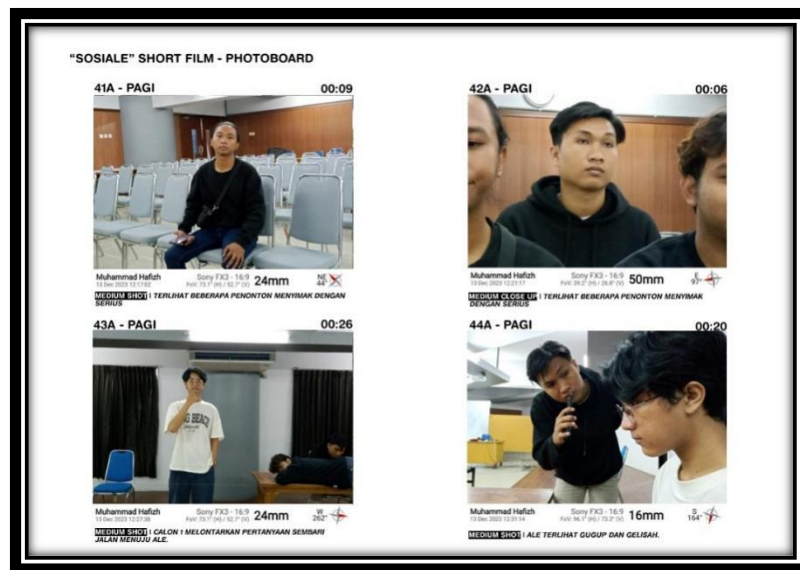
Pada tahapan *Recce*, tim produksi melakukan kunjungan awal ke lokasi syuting untuk mengevaluasi mengenai visual, logistik, dan teknis untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan produksi sebelum memulai pengambilan gambar.



Gambar 4. 5 *Recce* kebun bibit



Gambar 4. 6 *Recce* kontrakan



Gambar 4. 7 Recce kampus



Gambar 4. 8 Recce halte

4.2. Produksi

Pada tahap produksi, penulis mengimplementasikan seluruh ide, rencana, dan konsep yang telah disusun penulis pada tahap praproduksi.

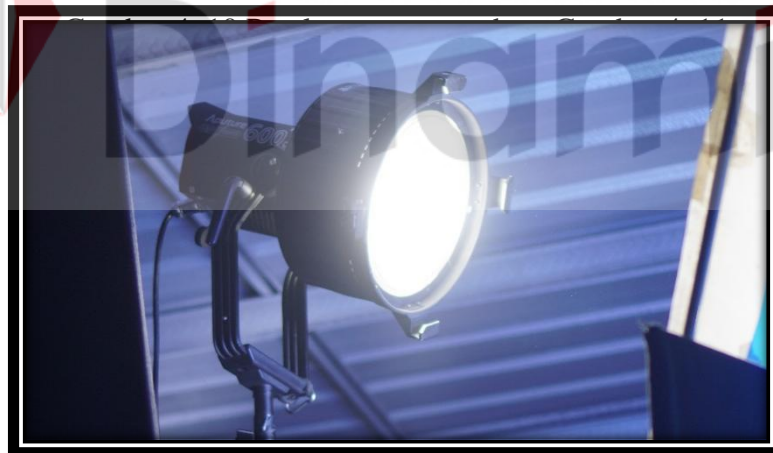
A. Hari pertama

Pada hari pertama syuting, kegiatan dilaksanakan di sebuah kontrakan yang terletak di Jl. Wonorejo, dimulai dari pagi hingga malam. Tim artistik bertanggung jawab mendekorasi kamar perempuan untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan

kebutuhan produksi. Di lokasi ini, tim penata cahaya juga turut berperan menghadirkan suasana malam yang diatur dengan detail. Setelah semua tim menyelesaikan tugas *setting* kemudian Dop memimpin dan mengarahkan agar visual yang dihasilkan maksimal sesuai dengan panduan yang diberikan oleh sutradara.



Gambar 4. 9 Hasil dekorasi tim artistik



Gambar 4. 12 Peralatan penata cahaya



Gambar 4. 13 DoP memantau visual

B. Hari kedua

Pada hari kedua syuting, kegiatan dilaksanakan di kampus dan halte Gunung Anyar. Di kampus, pengambilan gambar menggunakan ruangan kelas dan auditorium, yang telah direncanakan dengan baik oleh semua tim departemen. Sebagai tambahan, di lokasi halte, tim penata cahaya harus mengatasi tantangan lampu yang terletak cukup tinggi di atap halte. Meskipun demikian, proses syuting berjalan dengan lancar di kedua lokasi tersebut, menunjukkan kerja sama yang efektif antara seluruh tim produksi.



Gambar 4. 14 Dop memantau visual di ruang kelas



Gambar 4. 15 Lokasi syuting halte Gunung Anyar

C. Hari ketiga

Pada hari ketiga, kegiatan syuting dilaksanakan di kebun bibit, seberang jalan tempat pembuangan sampah, dan lorong kampus. Di kebun bibit dan seberang jalan tempat pembuangan sampah, seluruh departemen berhasil menyesuaikan kebutuhan produksi berdasarkan rencana yang telah disusun saat *Recce* sebelumnya dan tim penata cahaya tidak perlu menggunakan peralatan lampu di kedua lokasi tersebut karena keduanya berada di luar ruangan dengan pencahayaan yang memadai tetapi di lorong kampus, tim penata cahaya melakukan pengaturan lampu di atap lorong dan tim kamera memasang kamera pada tubuh pemeran utama untuk mencapai visual yang sesuai.



Gambar 4. 16 Pengambilan gambar dan audio



Gambar 4. 17 Penyesuaian kamera pada tubuh pemeran utama



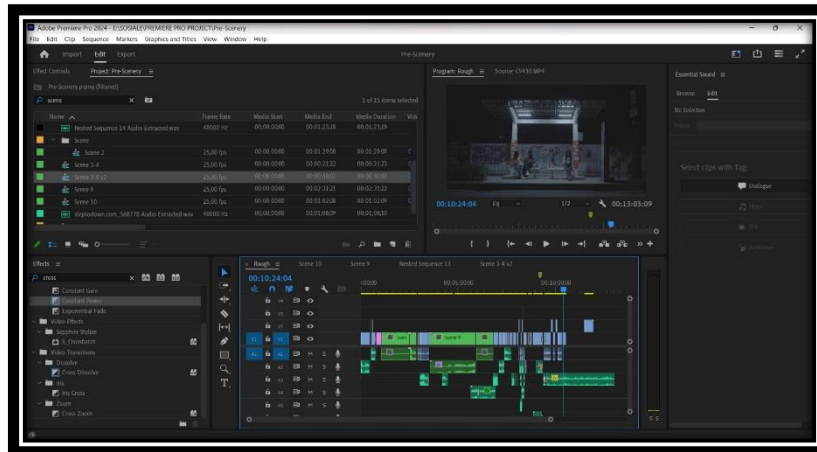
Gambar 4. 18 *All crew stand by*

4.3. Pasca Produksi

Pada tahap ini penulis melakukan editing dengan menyusun dan mengatur adegan kemudian menyelaraskan suara, menyesuaikan warna, dan menambahkan efek visual untuk menciptakan hasil akhir yang sesuai dengan rencana penulis.

4.3.1. Editing

Penulis melakukan proses editing meliputi pemotongan, penggabungan, dan mengatur adegan sesuai dengan hasil produksi yang telah dilakukan.



Gambar 4. 19 Timeline editing

4.3.2. Audio mixing dan mastering

Pada tahapan audio mixing, penulis melakukan proses pencampuran trek-trek audio untuk menciptakan keseimbangan dan kepaduan dalam sebuah lagu, kemudian penulis melakukan audio mastering melalui tahap finalisasi untuk mempersiapkan audio yang sudah dicampur agar siap didistribusikan dengan kualitas suara optimal.



Gambar 4. 20 Proses audio mixing dan mastering

4.3.3. Color Grading

Pewarnaan dalam film “Sosiale” menggunakan tone colorfull sehingga menciptakan visual yang hidup, cerah, dan beragam yang bertujuan mencapai konsistensi warna antar adegan sehingga memengaruhi perasaan penonton.



Gambar 4. 21 Proses *color grading*

4.4. Hasil Film

Dalam tahapan ini, penulis menyajikan hasil film berdasarkan analisis 8 sekuen yang diurutkan dari beberapa scene sesuai perkembangan cerita, karakter, dan visual dalam film “Sosiale”

A. Sekuen 1 - *Introduction*

Ale seorang mahasiswi yang juga konten kreator, senang membuat konten kebaikan settingan dan juga haus pujian. Ale juga sedang mencalonkan diri sebagai ketua umum organisasi peduli sosial. Suatu hari Ale membuat konten berbagi settingan bersama Rizal dan Dani.



Gambar 4. 22 Sekuen 1 - *Introduction*

B. Sekuen 2 - *Dilemma*

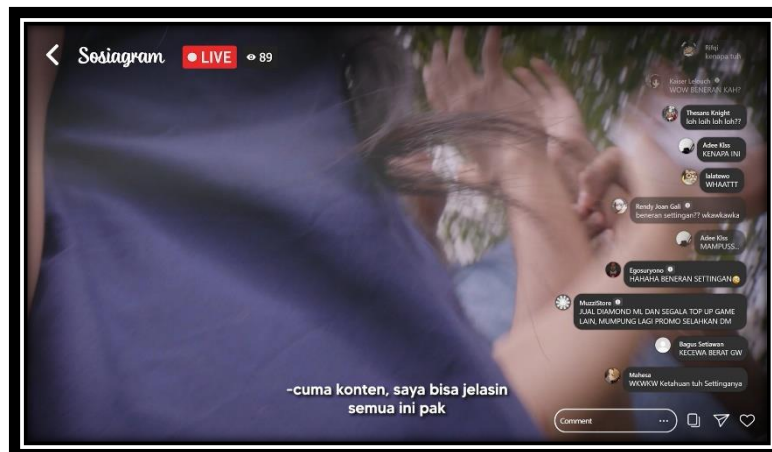
Ale mendapat komentar negatif atas konten berbagi ia kepada pemulung. Ale yang memiliki sifat haus akan pujian sangat marah mendapati respon buruk dari netizen.



Gambar 4. 23 Sekuen 2 - *Dilemma*

C. Sekuen 3 – *First Obstacle*

Ditengah berakting lewat live streamingnya, Satpam dengan marah menghampiri Ale dan temannya. Satpam yang mengira temannya adalah pengemis sungguhan mengusir dengan menyeret temannya. Panik dengan keadaan, Ale lupa mematikan live-nya dan kecepolan bahwa semua ini hanya settingan. Komentar live Ale dipenuhi hujatan.



Gambar 4. 24 Sekuen 3 – *First Obstacle*

D. Sekuen 4 - *Midpoint*

Hari debat orasi telah tiba. Ale terlihat sangat gugup dan gelisah. Lawannya yang mengerti kondisi Ale, memanfaatkan situasi untuk mengintimidasi Ale. Lawan Ale melontarkan pertanyaan yang menyinggung permasalahan Ale yang viral dan dihujat banyak orang. Ale tidak bisa menjawab, ia semakin takut karena banyak penonton yang juga mulai menyadari.



Gambar 4. 25 Sekuen 4 - *Midpoint*

E. Sekuen 5 - *Twist & Turns*

Beberapa penonton meneriaki Ale seakan tidak terima apabila Ale menjadi ketua organisasi. Ale menahan nangis karena situasi menjadi tidak kondusif.



Gambar 4. 26 Sekuen 5 - *Twist & Turns*

F. Sekuen 6 - *Culmination*

Ale menangis tidak menyangka dengan apa yang menimpanya. Kini Ale dihujat di dunia maya dan nyata.



Gambar 4. 27 Sekuen 6 - *Culmination*

G. Sekuen 7 - *Climax*

Ale semakin di hujat. Ale hanya bisa menangis dan berharap semuanya akan mereda. Hanya Dinda yang bisa mengerti keadaan dan tetap merangkul Ale dalam situasi Ale saat ini.



Gambar 4. 28 Sekuen 7 - *Climax*

H. Sekuen 8 - *Resolution*

Ale duduk di halte, melihat banyak komentar buruk yang masih Ale terima. Ekspresi Ale sudah tidak seburuk kemarin, Ale sudah bisa menerima keadaan. Ale menoleh ke kanan melihat dua remaja wanita yang sedang menikmati waktunya tanpa ponsel. Ale tersenyum, seakan sudah mendapatkan jawaban atas semua permasalahan yang Ale geluti. Ale membuka kembali ponselnya dan menginstall aplikasi sosial mediana.



Gambar 4. 29 Sekuen 8 - *Resolution*

4.5 Promosi

Proses promosi film “Sosiale” dilakukan dengan menyebarkan dan menayangkan karya kepada audiens melalui pameran dan festival film. Penulis juga membuat poster, *totebag*, dan *t-shirt* sebagai *marchandise*.

1. Poster

Poster film “Sosiale” menggambarkan konsep media sosial menjadi dunia nyata dan dapat disaksikan dalam layar smartphone yang terlihat hidup, dengan karakter utama yang mewakili berbagai aspek kehidupan sosial di dunia media.



Gambar 4. 30 Poster film

2. *T-shirt*

Desain t-shirt tampak depan terdapat tulisan Sosiale dengan Pilihan warna yang mencolok dan mencerminkan identitas visual film. Tampak belakang memiliki arti yang sama dengan poster namun terdapat penyesuaian.



Gambar 4. 31 Desain *t-shirt*

3. Totebag

Desain totebag seragam dengan konsep kaos font "Sosiale" yang sederhana dan mudah diingat.



Gambar 4. 32 Desain totebag

4.5. Permasalahan dan Penyelesaian

Ada beberapa permasalahan selama melakukan penelitian tetapi penulis juga menemukan penyelesaian untuk mengatasi kendala-kendala tersebut.

Tabel 4. 2 Permasalahan dan Penyelesaian

Tahap	Permasalahan	Penyelesaian
Pra produksi	Jadwal reading mundur dikarenakan adanya tanggal yang bertabrakan dengan kegiatan talent	Melakukan reschedule dengan melakukan koordinasi kepada talent
Produksi	Hari kedua mundur karena hujan	Melakukan reschedule scene dihari ketiga
Pasca produksi	Jadwal produksi mundur	Memaksimalkan proses pasca produksi

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penulis menyimpulkan bahwa perilaku *flexing* memiliki dampak tekanan sosial dan perbandingan yang dapat memengaruhi kesejahteraan psikologis pengguna media sosial, sehingga penulis membuat film yang berjudul “Sosiale” yang menggambarkan perilaku *flexing*. Melalui tahapan pra produksi, produksi, pasca produksi, dan promosi, perilaku *flexing* kebaikan secara berlebihan ditunjukkan melalui seorang mahasiswi yang merupakan calon ketua organisasi sosial, juga konten kreator di media sosial yang berusaha meningkatkan popularitasnya di media sosial namun berdampak negatif pada kehidupan sebenarnya dan tidak terlihat seperti yang ditampilkan di dunia maya.

5.2. Saran

Dalam melaksanakan tahapan Tugas Akhir Pembuatan Film Pendek Fiksi Representasi Dunia Maya Sebagai Dunia Nyata Tentang Identitas Diri, terdapat beberapa saran, antara lain:

1. Film “sosiale” bertema *flexing* dapat diselesaikan menggunakan tema FOMO (Fear of Missing Out)
2. Meningkatkan kerjasama dan memperkuat komunikasi tim produksi.
3. Meningkatkan efisiensi peralatan syuting.
4. Mengoptimalkan proses pasca produksi.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Rafiq. (2020). Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat. *Global Komunika*, 23-29.
- Alfiansyah, M. D. (2023, Juli 4). *Urgensi Media Sosial sebagai Sumber Informasi Utama Pasca Pandemi COVID-19*. Retrieved from https://unair.ac.id/post_fetcher/fakultas-vokasi-urgensi-media-sosial-sebagai-sumber-informasi-utama-pasca-pandemi-covid-19/
- Alkhairi, M. L. (2023). Penggunaan Bahasa Gaul Pada Zaman Sekarang. *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 120-124.
- Ansori. (2015). Media sosial Instagram. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 49-58.
- Binus. (2023, Mei 2). *GEN Z dan Kaitannya dengan Sosial Media*. Retrieved from <https://communication.binus.ac.id/https://communication.binus.ac.id/2023/02/23/gen-z-dan-kaitannya-dengan-sosial-media/>
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia. 140.
- Cindenia Puspasari, S. (2017). *Modul bahan Ajar*. Lhokseumawe: Universitas Malikussaleh.
- Halodoc. (2023, Februari 10). *Hubungan Kecanduan Media Sosial dan Kesehatan Mental*. Retrieved from <https://www.halodoc.com/https://www.halodoc.com/artikel/hubungan-kecanduan-media-sosial-dan-kesehatan-mental>
- Hudoyo, S. (2017). Pelatihan Dasar-Dasar Produksi Film Fiksi Pendek. *Abdi Seni Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8, 68.
- Imanjaya, E. (2019). *Mencari Film Madani Sinema dan Dunia Islam*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Instagram. (2023, 11 7). *Terma Penggunaan*. Retrieved from https://help.instagram.com/https://help.instagram.com/581066165581870/?hl=ms&locale=ms_MY
- Irwanto. (2019). Distribusi Film Dalam Diskursus Media Di Indonesia. *Kareba Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8, 257.

- Irwanto, & Hariatiningsih, L. R. (2019). Identitas Diri pada Media Sosial Konstruksi Sosial dan Potensi Rumor Pengguna Instagram. *Jurnal Komunikasi*.
- Kemendikbud. (2023, Oktober). *Selamat datang di KBBI VI Daring!* Retrieved from kbbi.kemdikbud.go.id: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pamer>
- Kominfo. (2023). *Kominfo : Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta Orang*. Retrieved from <https://www.kominfo.go.id>: https://www.kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker
- Kompas. (2023, November 4). *Identitas Diri: Pengertian dan Contohnya*. Retrieved from <https://www.kompas.com>: <https://www.kompas.com/skola/read/2023/11/04/110000269/identitas-diri-pengertian-dan-contohnya?page=all>
- Larasati, N. H. (2022, Juni 14). *Pengertian Film dan Jenisnya Menurut Para Ahli*. Retrieved from <https://www.diadona.id>: <https://www.diadona.id/stories/pengertian-film-dan-jenisnya-menurut-para-ahli--200626s.html>
- McQuail, D. (2003). *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Merdeka. (2022, Agustus 22). Retrieved from <https://www.merdeka.com/sumut/instagram-adalah-media-sosial-berbasis-foto-dan-video-simak-penjasannya-klm.html>
- Muiz, A. (2023, Juni 14). *Pengertian Film – Sejarah, Jenis, Genre, Unsur dan Fungsi*. Retrieved from www.adammuiz.com: https://adammuiz.com/film/#2_Film_Fiksi
- Mulawarman, & Nurfitri, A. D. (2017). Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan. *Buletin Psikolog*, 44.
- Pohan, S., Munawwarah, P., & Sinuraya, J. S. (2023). Fenomena Flexing Di Media Sosial Dalam Menaikkan Popularitas Diri . *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS)*, 490-493.
- Pratista, H. (2008). *Memahami film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Robin Johannes de Britto Moran, B. M., & Munandar, BFA, MFA, A. (2023). Manajemen Produksi Film. *Manajemen Produksi Film*, 42.
- S, D. H., S, K. A., & Annisa, F. (2019). *Menonton Penonton Khalayak Film Bioskop di Tiga Kota Jakarta, Bandung, Surabaya*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.

Studio Antelope. (2023, Mei). *Pengertian Sutradara Dan Tugas-Tugasnya Dalam Pembuatan Film*. Retrieved from studioantelope.com: <https://studioantelope.com/pengertian-dan-tugas-sutradara-dalam-produksi-film/>

Winarni, I. T. (2020, November 25). *Sifat Berbeda antara Dunia Nyata dengan Dunia Maya*. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/indah16799/5fbd7de8ede484d926a6482/sifat-berbeda-antara-dunia-nyata-dengan-dunia-maya>



UNIVERSITAS
Dinamika