

Pemanfaatan Film Pendek “Fixer” sebagai Alat Untuk Menggambarkan Dehumanisasi Akibat Kemajuan Teknologi

(*The Making of “Fixer” Short Movie as a Means of Conveying Dehumanization Caused by Technological Advancement*)

Alvikha Adrian^{[1]*}, Yuyun Anggraini^[2], Dendy Muris^[3]

^{[1],[2],[3]} Mass Communication, LSPR Communication and Business Institute

E-mail: 18220130318@lspr.edu, 18220130319@lspr.edu, dendy.m@lspr.edu

KEYWORDS:

Dehumanization, Technology, Short Movie

ABSTRACT

The ability to think is the defining factor that sets apart human beings and any other creations. By using their minds and their mental capacity, humans try to assign meaning to get a better understanding of the phenomenon and things in their surroundings. Humans gave birth to science and technology as a means to solve their problems and in process, fulfilling specific needs. Thus, human beings began to live side by side with technology. As time has progressed, technology also shapes what values to uphold. Advancement in technology often gives a new perspective on life. We saw a possibility of losing the essence of “what makes us human” due to the irresponsible use of technology. Aside from being entertainment, this project also aims as a means to convey the message that technology used wisely so as not to lose identity as a human being. This project manifests as a sci-fi short movie based on technological determinism and dehumanization, in which we made the audience think about what values we have lost in exchange for technology. This project uses an action genre and a unique effect to convey the world-building aspect. We hope the whole process of this project could serve as a reference for any parties who want to create short movies within the same context.

KATA KUNCI:

Dehumanisasi, Teknologi, Film Pendek

ABSTRAK

Akal adalah hal yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Dengan akal, manusia mencoba untuk memaknai fenomena dan hal yang ada disekitarnya. Penggunaan akal dalam periode waktu tertentu melahirkan ilmu pengetahuan dan teknologi, sebagai buah usaha manusia dalam memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan. Seiring dengan berjalannya waktu, teknologi menentukan nilai-nilai dan bagaimana cara manusia hidup pada jamannya. Perkembangan teknologi memberikan sudut pandang dan nilai baru dalam kehidupan manusia. Pembuat karya melihat adanya potensi hilangnya sifat dan nilai-nilai kemanusiaan sebagai efek samping dari perkembangan teknologi. Maka dari itu diperlukan upaya untuk menyebarkan informasi dan menumbuhkan kesadaran akan dampak teknologi yang mendehumanisasi nilai-nilai kemanusiaan. Karya nonkripsi ini berfungsi tak hanya sebagai media hiburan, tapi juga sarana untuk menyampaikan pesan bahwa penggunaan teknologi yang kurang bijak dapat menghilangkan nilai kemanusiaan yang murni. Karya dari proyek ini adalah film pendek dengan genre science fiction dengan subgenre cyberpunk berdasarkan konsep technological determinism dan dehumanisasi, dimana penonton akan diajak untuk berpikir nilai apa yang hilang dari budaya manusia seiring dengan tumbuhnya teknologi. Karya film pendek ini juga menggunakan genre action dan special effect sebagai bagian dari worldbuilding dalam cerita. Pembuatan karya nonkripsi ini diharapkan dapat menjadi acuan baik bagi peneliti yang ingin mencari cara untuk menyampaikan isu dehumanisasi maupun bagi pembuat karya yang ingin menciptakan karya dalam ruang lingkup yang sejenis.

I. PENDAHULUAN

Akal adalah satu-satunya hal yang menempatkan manusia sebagai makhluk yang lebih superior dari

makhluk lainnya. Dengan akal pula, manusia berusaha untuk memahami dirinya dan sekelilingnya lewat ilmu pengetahuan. Dalam

* Penulis Korespondensi (Alvikha Adrian)

Email : 18220130318@lspr.edu

penerapannya, manusia menciptakan teknologi untuk memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan. Di sisi lain, teknologi juga membentuk cara pikir manusia. Perkembangan teknologi yang begitu cepat menempatkan manusia sebagai pihak yang pasif, dalam artian teknologi yang awalnya diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia justru menimbulkan dampak yang dapat menghilangkan nilai-nilai kemanusiaan murni.

Dehumanisasi adalah proses berpikir psikologis yang menempatkan manusia sebagai sesuatu yang bersifat lebih rendah dari manusia. David Livingstone Smith menyatakan "*when we dehumanize other, we think of them as a subhuman creature that is permissible to harm or even obligatory to harm*"[1]. Menurutnya, ide tentang penurunan nilai ini dapat menyebar melalui propaganda atau bahkan cara berpikir manusia itu sendiri. Hal ini dapat dilakukan secara verbal (contoh: umpatan, makian yang menyamakan manusia dengan objek non-human), simbolik (contoh: Video, Gambar), ataupun secara fisik (contoh: *chattel slavery*, penyiksaan secara fisik).

Smith menyebutkan konsep *psychological essentialism* sebagai satu dari dua konsep utama dalam dehumanisasi. Konsep ini menjelaskan adanya satu hal yang membedakan satu makhluk dan makhluk lainnya, yang menjadi esensi dari makhluk tersebut. Ia juga menambahkan "*to regard other as less than human, we have to have an idea of a sort of hierarchy... of intrinsic values. That some things are greater essential value than others.... It was traditionally called 'The Great Chain of Being'*"[1]. Menurut mata rantai tersebut, manusia memiliki posisi yang lebih tinggi dari hewan, dan materi lainnya. Dehumanisasi terjadi ketika manusia tidak menganggap pihak tidak setara dengannya, dan menempatkannya pada posisi yang lebih rendah dalam mata rantai tersebut.

Septiana Dwiputri Maharani menyatakan bahwa Ilmu pengetahuan berkembang seiring dengan usia manusia. Menurutnya, dengan adanya teknologi, manusia yang dulunya menjadi subjek pengembangan ilmu pengetahuan, kini telah menjadi objek dari kegiatannya itu. Hal ini menandakan bahwa telah terjadi pergeseran nilai dalam hidup manusia yang diakibatkan oleh kemajuan teknologi [2]. Hal ini sejalan dengan apa yang pernah diutarakan McLuhan, ia menyatakan bahwa teknologi tak hanya memiliki dampak psikis

dan sosial yang besar dalam kehidupan, tapi juga memiliki kemampuan untuk mengatur bagaimana manusia hidup di masanya [3].

Propaganda tentang dehumanisasi dapat disebarluaskan melalui teknologi. Salah satu contohnya adalah propaganda Nazi yang diarahkan kepada Yahudi oleh Adolf Hitler. Melalui media massa, Hitler menggambarkan kaum Yahudi seperti parasit. Salah satu contoh datang dari dunia medis, yaitu *Tuskegee Syphilis Experiment* yang meneliti bagaimana dampak virus sifilis yang tidak ditangani. Eksperimen yang melibatkan ratusan penderita dari ras African-American ini tetap dilanjutkan dengan dalih "*for the greater good*" bahkan setelah obatnya ditemukan di tahun 1947. Di Indonesia sendiri, perlakuan tak layak yang diarahkan kepada etnis Tionghoa juga termasuk ke dalam contoh dehumanisasi.

Berdasarkan paparan diatas, pembuat karya melihat fenomena ini sebagai hal yang mendesak dibuatnya sebuah perencanaan. Meskipun masyarakat sudah tidak asing dengan masalah terkait hak asasi seperti perbudakan, rasisme, atau *human trafficking*. Namun tidak banyak yang mengetahui bahwa dehumanisasi adalah akar dari permasalahan tersebut. Dalam beberapa kasus seperti overpopulasi, dehumanisasi lebih dianggap sebagai solusi daripada permasalahan. Hal ini diperburuk dengan dampak perkembangan teknologi yang menghilangkan esensi dari manusia. Oleh karena itu, pembuat karya merancang sebuah karya berupa film pendek bergenre *science fiction* untuk menggambarkan bagaimana teknologi dapat mengubah perspektif manusia terhadap sesamanya.

Yoyon Mudjiono menyatakan bahwa Film merupakan sarana penyampaian pesan yang dapat diterima dengan cepat [4]. Pernyataan ini juga selaras dengan yang dikatakan oleh Palapah dan Syamsudin bahwa film adalah media hiburan yang menggabungkan antara jalan cerita, gambar bergerak, dan suara [5]. Ketiga faktor tersebut menjadikan film masuk dalam kategori *rich media*, dimana khalayak akan lebih mudah dalam menerima pesan yang ingin disampaikan. Dengan begitu pembuat karya memilih film sebagai media penyampaian pesan dari fenomena dehumanisasi. Sehingga pembuat karya dapat menyampaikan pesan-pesannya lewat tanda-tanda audio dan visual agar pesan yang disampaikan dapat memberikan dampak seperti kesadaran pada penontonnya. Selain

itu, belum banyak film pendek bergenre *science fiction*, yang berfokus pada fenomena dehumanisasi.

Cerita di film ini berlangsung dalam sebuah dunia bersetting *dystopian* dan *cyberpunk*, dimana telah ditemukan suatu zat yang dapat mempercepat regenerasi sel dalam waktu singkat. Zat ini kemudian dikembangkan menjadi sesuatu dapat mengubah susunan tubuh manusia menjadi lebih kuat. Zat ini digadang-gadang sebagai cikal bakal evolusi manusia dan menimbulkan pro kontra di masyarakat. Sebagian menganggap manusia masih bisa ditingkatkan, sebagian lainnya menganggap kalangan tersebut hanyalah pecandu. Film ini menceritakan seorang Fixer bernama Jensen (28), yang bertemu seorang wanita bernama Kara (22) setelah pekerjaan yang diambarnya tak berjalan sesuai rencana. Jensen harus mencegah rencana untuk menyingkirkan semua pengguna zat tersebut, dan memilih di kubu mana ia berada. Pembuat karya mengambil inspirasi dari *Tuskegee Syphilis Experiment*. Film pendek "Fixer" mengangkat perwujudan dehumanisasi dalam bentuk *organ trafficking* sebagai akibat dari kemajuan teknologi dan tingginya *prejudice* dalam *setting* film. Hal ini nantinya akan digambarkan dalam pembentukan *setting*, dan disampaikan melalui dialog.

II. METODOLOGI

A. Metode Pengambilan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi terkait perancangan film pendek "Fixer". Data dan informasi tersebut didapat melalui

1) Studi Literatur

Melalui film pendek, pembuat karya ingin menggambarkan suatu konsep, yaitu bagaimana perkembangan teknologi yang cepat dapat mengubah susunan nilai yang dianut oleh manusia. Hal ini memiliki dampak yang buruk jika tidak ditanggulangi. Pembuat karya menggunakan teori *technological determinism* sebagai pemicu dan dehumanisasi sebagai dampak. Hal ini sudah terangkum dalam *worldbuilding*.

Dalam Tulisannya *The Guttenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, Marshall McLuhan menggambarkan bahwa perubahan pada cara berkomunikasi akan membentuk keberadaan manusia itu sendiri. Teknologi

membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat, dan teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain. Pertama, penemuan dalam teknologi komunikasi menyebabkan perubahan budaya. Kedua, Perubahan di dalam jenis-jenis komunikasi akhirnya membentuk kehidupan manusia. Ketiga, sebagaimana yang dikatakan McLuhan bahwa "Kita membentuk peralatan untuk berkomunikasi, kemudian peralatan untuk berkomunikasi yang kita gunakan membentuk atau mempengaruhi kehidupan kita sendiri" [6].

Mengikuti teori ini, ada beberapa perubahan besar yang mengikuti perkembangan teknologi dalam berkomunikasi. Masing-masing periode sama-sama memperluas perasaan dan pikiran manusia. McLuhan membaginya ke dalam empat periode. Dimulai dengan era kesukuan, lalu diikuti oleh era tulisan, kemudian era mesin cetak, dan yang terakhir adalah era media elektronik dimana kita berada saat ini. Dalam film pendek "Fixer" ini, dengan berlatarkan masa depan, tepatnya pada tahun 2029, sebuah dunia yang dikelilingi oleh teknologi yang lebih canggih. Kemajuan teknologi ini turut mengubah bagaimana cara seseorang menjalani kehidupan sehari - hari, bahkan mampu mengubah sifat dasar manusia. Pembuat karya ingin menggambarkan kemajuan teknologi yang ada pada masa tersebut dan dampaknya dalam kehidupan sosial manusia.

Secara umum, istilah dehumanisasi adalah aksi menolak dan menyangkal, sifat-sifat kemanusiaan pada satu atau sekelompok manusia, baik sebagian atau seluruhnya. Sophie Oliver menyatakan bahwa praktek dehumanisasi yang terjadi saat ini dapat mengambil bentuk yang ekstrim seperti penyiksaan atau pembunuhan, atau bentuk yang lebih "halus" seperti marginalisasi dalam sistem sosial, politik, dan ekonomi dalam masyarakat. Seringkali perwujudan dehumanisasi memiliki bermacam-macam bentuk. Meskipun begitu, Oliver berpendapat bahwa menganggap dan memperlakukan seseorang atau sekelompok manusia sebagai makhluk yang lebih rendah adalah prinsip dasar dari dehumanisasi [7].

Dalam buku *A Pioneer in Developing Peace Psychology*, Deutsch dan Coleman menyatakan

bahwa praktek dehumanisasi sudah terjadi sepanjang sejarah [8]. Hal seperti perbudakan sudah terjadi kepada ras kulit hitam. Cara manusia yang memandang kelompok politik atau penganut paham yang berseberangan dapat kita saksikan pada masa ini. Kelman menyatakan bahwa untuk mendehumanisasi suatu pihak adalah dengan menyangkal dua hak yang esensial dari manusia, yaitu anggapan bahwa manusia adalah makhluk yang independen dan mampu membuat pilihan (*identity*), dan kebutuhan manusia untuk berada dalam kelompok yang saling menghormati dan menjaga satu sama lain (*community*) [9].

Kelman beranggapan ketika kedua hal ini diabaikan, maka akan kesempatan untuk memperlakukan suatu pihak secara tidak manusiawi menjadi terbuka. Suatu pihak dapat melakukan tindakan tidak manusiawi tanpa rasa bersalah dan penyesalan setelahnya. Kedua pelanggaran akan hak tersebut menjadi fokus utama pembuat karya dalam membangun dunia dalam film pendek ini, terutama dalam menggambarkan latar belakang dan setting. Pembuat karya akan menyampaikan fenomena tersebut melalui cara verbal seperti dialog dan cara non-verbal seperti *mise en scene*.

Pembuat karya menggunakan genre sci-fi dengan setting dystopian dan cyberpunk tak hanya untuk menggambarkan dunia yang berbeda namun mirip dengan yang saat ini kita huni, tapi juga untuk mendukung aspek kreatif. *Dystopia* berasal dari bahasa Yunani, yang merupakan sebuah komunitas atau masyarakat yang tidak didambakan. Istilah ini adalah antonim dari *Utopia*, sebuah gambaran ideal dari masyarakat tanpa kejahatan dan kemiskinan. Menurut TV Tropes, *dystopia* memiliki gambaran umum yang bersifat sepihak. Sebagai contoh, dunia bisa saja digambarkan rusak akibat korporasi yang kapitalis, atau pemerintahan yang buruk dan korporasi yang menjadi pertahanan terakhir bagi masyarakat [10]. Pada dasarnya, *dystopia* yang baik adalah tentang berbagai macam masalah/hal yang tidak berjalan semestinya. Dalam literatur, pembuat karya dapat juga menciptakan *dystopia* dengan mendekonstruksi konsep *utopia* dari cerita tertentu untuk menggambarkan betapa buruknya hidup ditempat tersebut. Fungsi lain dari

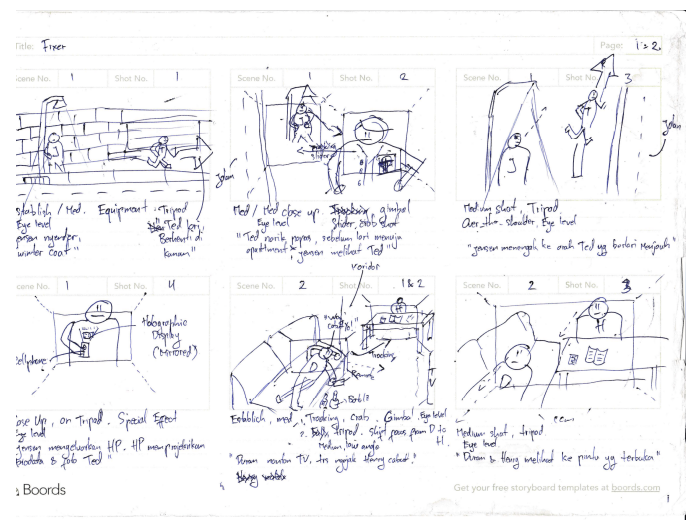
dystopia adalah menjadi hambatan yang harus dihadapi oleh protagonis.

Cerita dengan genre *cyberpunk* biasanya menggunakan setting *near future* dimana teknologi sudah berkembang begitu pesat dan dapat mengubah struktur sosial masyarakat. Hal ini digambarkan dengan kebangkitan dunia maya, perdagangan, konflik, dan kejahatan, serta modifikasi tubuh yang bersifat invasif. Teknologi seringkali dimanfaatkan untuk keuntungan, kepuasan, maupun kepentingan pribadi. Karakter protagonis digambarkan sebagai *anti-hero* seperti kriminal atau orang yang diasingkan, sementara antagonis digambarkan sebagai pihak yang “benar” seperti politisi ataupun pemilik perusahaan. Hal ini dilakukan untuk menciptakan kontras antara kedua belah pihak, dan juga mendukung *worldbuilding* dari cerita [11].

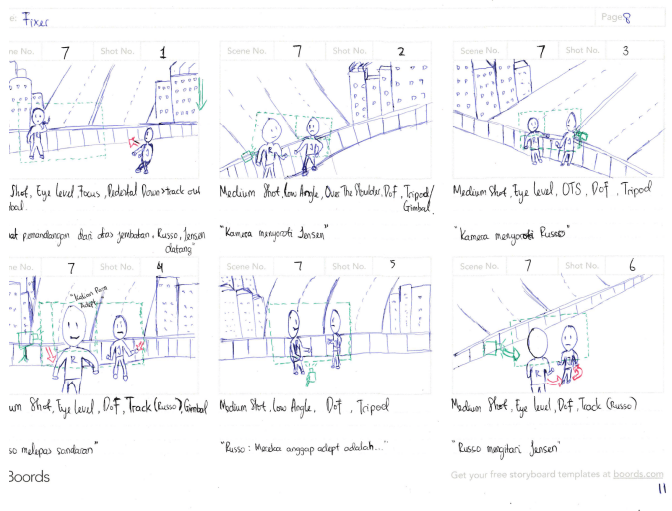
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Storyboard

Dalam pembuatan karya ini, pembuat karya menggunakan dua metode dalam merancang *storyboard*. Metode pertama adalah pembuatan *storyboard* secara konvensional dengan menggambar scene dengan tangan ke dalam panel-panel di atas kertas.



Gbr. 1 Storyboard scene 1-2



Gbr. 2 Storyboard scene 7

Metode kedua adalah dengan membuat *pre-visualization*. Hal ini dilakukan untuk memberikan gambaran yang lebih detail pada scene yang rumit seperti *fight coreography* yang melibatkan pergerakan kamera. Momen ini juga dimanfaatkan cast dan crew untuk berkoordinasi satu sama lain dengan baik saat proses pengambilan gambar.



Gbr. 3 Pre-visualization scene 2

B. Metode Perancangan Film Pendek

Metode yang digunakan dalam merancang film pendek "Fixer" menggunakan konsep yang biasa digunakan oleh industri perfilman pada umumnya, yaitu melalui tiga tahapan sebagai berikut:

1) Pra Produksi

Tahapan pra produksi dihabiskan untuk merancang dunia dalam Film "Fixer", kemudian menentukan tema dalam film. Setelah menentukan tema, pada fase script writing penulis naskah menentukan pesan apa yang ingin disampaikan melalui film. Penulis juga menetapkan subjek atau pokok permasalahan dalam film. Subjek dari film "Fixer" kemudian digambarkan ke dalam sebuah premis. Kemudian Syd Field menjelaskan bahwa Premis harus dibedah menjadi action dan karakter [12]. Hal ini dilakukan agar film memiliki struktur cerita yang jelas. Kemudian penulis naskah menentukan genre dari film "Fixer", yaitu science fiction dan action. Hal ini dilakukan untuk mengangkat technological determinism McLuhan, dimana perkembangan teknologi membuat manusia juga nilai atau sifat tertentu. Dalam film ini, hal yang hilang dari manusia adalah bagaimana cara manusia melihat sesamanya.

Penulis naskah menggunakan trope cyberpunk dan dystopian dalam membangun dunia di film "Fixer". Trope cyberpunk digunakan untuk menyampaikan dampak kemajuan teknologi pada perubahan struktur masyarakat. Penulis naskah membangun narasi dalam koridor tersebut sebelum melakukan character breakdown. Penetapan genre action digunakan untuk mengimbangi world building, alasannya adalah agar penonton bisa menikmati jalan cerita terlepas dari banyaknya informasi yang ada di dunia dalam film.

Setelah mendapatkan informasi yang dibutuhkan, pembuat karya mulai mengerjakan naskah cerita film, termasuk worldbuilding dan character breakdown. Setelah naskah selesai dibuat, pembuat karya mulai menentukan kru yang akan ikut serta dalam proses produksi film ini. Lokasi shooting film juga sudah mulai ditentukan pada tahap ini. Setelah itu, pada fase funding pembuat karya membuat estimasi anggaran produksi dan menyusun jadwal produksi secara keseluruhan.

Kemudian dalam fase preparation pembuat karya mengumpulkan para kru yang terlibat untuk bedah naskah bersama-sama dengan

tujuan menyatukan pemikiran. Prioritas utama kami adalah composer dan spesialis visual effects. Setelah itu, kegiatan casting dapat mulai dilakukan untuk menentukan para pemeran yang cocok memerankan tokoh yang ada dalam cerita. Tahap terakhir, setelah menentukan pemeran, pembuat karya melakukan reading bersama pemeran film agar dapat mendalami karakter yang didapatkan. Latihan fisik dan koreografi juga dilakukan, karena dibutuhkan tuntutan yang cukup tinggi dalam film ini, terutama fisik dan mental setiap cast dan extras. Pada tahap ini juga, pembuat karya membuat shot list dan storyboard untuk mempermudah proses pengambilan gambar saat shooting, dan editing.

2) *Produksi*

Pembuat karya menargetkan tujuh hari pengerjaan. Shooting akan dilakukan setelah tim produksi beserta kru dan pemeran sudah dinyatakan siap, yaitu ketika alat-alat yang dibutuhkan untuk proses shooting dan para pemeran dianggap sudah mendalami karakternya masing-masing. Serta lokasi, properti dan wardrobe yang akan digunakan selama masa produksi telah siap. Dalam film pendek “Fixer”, cerita berlangsung dalam setting perkotaan di masa dekat mendatang (near future). Pengambilan gambar akan dilakukan di dalam ruangan dan di luar ruangan. Lokasi indoor yang digunakan dalam film ini adalah kompleks apartemen, warung makan, dan basement. Sedangkan untuk lokasi outdoor, pembuat karya menggunakan jalan-jalan kecil dan lahan parkir.

Pembuat karya menggambarkan terpecahnya masyarakat ke dalam dua faksi yang berbeda, yaitu Upper District digambarkan melalui lokasi kompleks apartemen Batavia City, sementara Lower District digambarkan dengan Warung Nasi Aripin yang terletak di kawasan Karet Tengsin, Tanahabang. Kedua lokasi ini dipilih karena dapat menyampaikan image tertentu, apartemen Batavia City dengan kesan mewah, serta Warung Nasi Aripin yang terkesan lebih membumi.

Sementara itu jalanan kecil dan basement digunakan untuk menggambarkan wilayah diantara kedua district. Pemilihan lokasi ini dilakukan untuk menggambarkan kondisi yang dialami penduduknya secara kontras. Film ini menggambarkan teknologi yang futuristik namun masih dalam masa pengembangan. Hal ini kemudian dengan Ambrosia, sebuah tabung berisi serum dengan alat suntiknya. Pembuat karya juga menggunakan pistol yang telah di cat khusus, dan tampilan holografis untuk menunjang setting.

Pembuat karya menggunakan LED dengan filter untuk menciptakan mood tertentu, dan redhead untuk menciptakan efek yang dramatis. Film pendek “Fixer” lebih banyak menggunakan latar waktu malam hari, sehingga dibutuhkan key light dan fill light untuk menggambarkan lokasi dan mood dengan baik. Untuk menangkap suara, pembuat karya menggunakan boom mic untuk merekam dialog dan juga ambient sound. Kelancaran shooting dapat dicapai dengan manajemen lapangan yang baik. Koordinasi dengan pengelola tempat (perijinan, keamanan, keselamatan), talent, dan logistik (perlengkapan, properti, konsumsi, dsb) harus dijaga dengan baik demi kelancaran proses pengambilan gambar.

Semasa shooting, kami mengalami beberapa kendala. Secara internal, hambatan yang cukup terasa di dua hari pertama adalah koordinasi kru dan talent yang masih kaku. Kami mempelajari bagaimana setiap kru bertindak agar bisa menjaga atmosfer yang nyaman tapi tetap kondusif. Alat yang kami gunakan selama kegiatan adalah Kamera Canon Kiss X5, Lensa Canon EF 50mm f/1.8 II, Lensa Canon EF 35mm F/2 IS USM, Zhiyun-Tech Crane 2, LED Panel 12 inch, Audio Recorder Zoom H4n Pro, dan Boom mic. Beberapa alat seperti Zhiyun-Tech Crane 2 dan Universal Rig, hal ini tentunya membutuhkan pembiasaan oleh operator. Pembuat karya memutuskan untuk tidak menggunakan redhead, karena cahaya yang dihasilkan terlalu keras dan alasan teknis (daya listrik).

Kami kerap menemui hambatan secara eksternal, terutama yang langsung berdampak pada waktu shooting. Beberapa kali kami harus melakukan *re-take* karena suara dari luar lokasi shooting ikut terekam. Hal ini sering terjadi saat shooting di apartemen Batavia City, dan Warung Nasi Aripin. Pengambilan audio di Warung Nasi Aripin juga pernah terhenti karena hujan deras, dan banyak yang berteduh di lokasi sehingga menghambat proses pengambilan gambar secara tidak langsung.

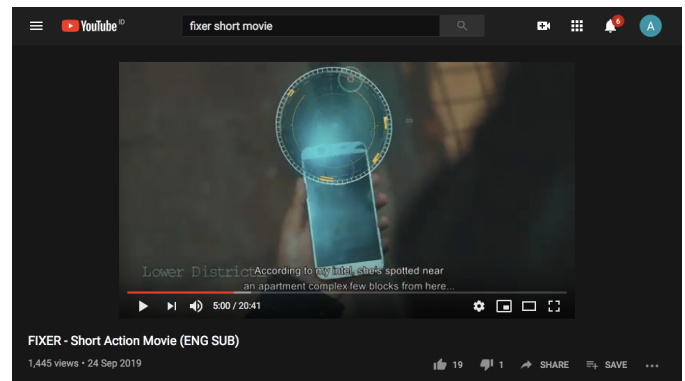
3) Pasca Produksi

Setelah masa produksi selesai, pembuat karya melakukan proses penyuntingan dari mulai *offline editing* hingga *online editing*. *Offline editing* dilakukan selama kurang lebih dua minggu dengan menggunakan aplikasi Davinci Resolve. Ada beberapa kendala dalam hal penggabungan audio dengan gerak bibir dalam visual. Lalu minimnya ketersediaan pilihan gambar atau angle membuat editor hanya mengikuti runutan sesuai dengan shotlist. Setelah *rough cut* selesai, pembuat karya melihat ada beberapa gambar yang tidak terambil namun tidak mengubah esensi film itu sendiri.

Online editing dalam film ini dilakukan dengan beberapa pihak. Selain *color grading* dan *sound effect*, pembuat karya juga menyisipkan visual effect di beberapa bagian film. Hal ini berguna untuk menunjang gambaran cerita aksi yang pembuat karya bentuk selama produksi.

4) Distribusi

Berikut adalah hasil dari film pendek pada gambar [4]. Film pendek Fixer ini dapat dilihat melalui link YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=ibhYZ-7YtxU>



Gbr. 4 Hasil Film Pendek

IV. PENUTUP

Pemilihan film sebagai media penyampaian pesan dianggap sebagai keputusan yang tepat dalam pembuatan karya ini. Unsur verbal serta non verbal dapat menunjang penyampaian pesan. Namun, dehumanisasi adalah sebuah konsep yang sulit untuk direduksi menjadi satu perwujudan saja, sehingga cukup sulit bagi pembuat karya membentuknya lewat visual, gambar, ataupun aksi. Pembuat karya menyampaikan pesan-pesan dehumanisasi lewat beragam dialog serta narasi. Pengambilan setting *near future* dan genre *science fiction* menjadi tantangan tersendiri. Pembuat karya menggunakan properti dan *special effect* untuk menggambarkan dunia dalam film, Namun karena keterbatasan waktu, dana, dan sumber daya manusia, hal ini belum tergambar secara detail.

Untuk mengetahui apakah pesan dapat diserap dengan baik, pembuat karya melakukan screening secara privat dan distribusi karya menggunakan link. Secara umum, pesan dalam film ini dapat ditangkap dan dipahami dengan baik. Meskipun terkendala dari sisi produksi, film ini dianggap mampu menjawab permasalahan karya yaitu menyampaikan konsep dehumanisasi secara umum. Hal ini dapat dicapai dengan menguasai konsep yang ingin disampaikan, dan menerjemahkan konsep tersebut ke dalam rangkaian *scene*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada LSPR Communication and Business Institute yang telah memberi kesempatan kepada kami untuk merealisasikan karya film pendek Fixer. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh

kru dan pihak yang terlibat dalam proses pembuatan film pendek ini.

REFERENSI

- [1] TEDx Talks, "Inspiration for Evil: David Livingstone Smith at TEDxUNE," 2014, [Online]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=z3c4a7Cu2qo>.
- [2] S. D. Maharani, "Klonasi Manusia, Teknologi dan Dehumanisasi," *Jurnal Filsafat*, vol. 36, no. 1, pp. 13–14, 2004, [Online]. Available: <https://jurnal.ugm.ac.id/wisdom/article/view/31335/18930>.
- [3] M. McLuhan, "Marshall McLuhan Interview from Playboy, 1969." *Playboy Magazine*, 1996, [Online]. Available: <http://web.cs.ucdavis.edu/~rogaway/classes/188/spring07/mcluhan.pdf>.
- [4] Y. Mudjiono, "Kajian Semiotika Dalam Film," *Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 1, no. 1, p. 131, 2011, [Online]. Available: <http://jurnalikom.uinsby.ac.id/index.php/jurnalikom/article/view/10>.
- [5] Palapah and Syamsudin, *Studi Ilmu Komunikasi*. Bandung: Universitas Padjajaran, 1986.
- [6] M. McLuhan, *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Canada: University of Toronto Press, 1962.
- [7] P. Kauffman, H. Kuch, C. Neühauser, and E. Webster, *Humiliation, Degradation, Dehumanization: Human Dignity Violated*. Netherlands: Springer Natural Switzerland, 2011.
- [8] P. Coleman and M. Deustch, *Morton Deutsch: A Pioneer In Developing Peace Psychology*. Switzerland: Springer International Publishing, 2015.
- [9] H. . Kelman, "Violence Without Moral Restraint: Reflections on the Dehumanization of Victims and Victimizers," *Journal of Social Issues*, vol. 29, no. 4, pp. 25–61, 1973, [Online]. Available: https://scholar.harvard.edu/files/hckelman/files/Violence_1973.pdf.
- [10] "Cyberpunk." <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Cyberpunk>.
- [11] "Dystopia." <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Dystopia>.
- [12] S. Field, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. New York: Bantam Dell, 2005.