

ANALISIS TEKNIK SCREENLIFE/SCREEN RECORD: SEBUAH STUDI KASUS TENTANG PENGARUHNYA PADA PENCERITAAN FILM

Muhammad Ihsanul Fikri¹, Ediantes²

¹ Program Magister Film, Institute Seni Indonesia Yogyakarta

² Program Doktorat Film, Institute Seni Indonesia Yogyakarta

E-mail korespondensi: muhammadsansanfikri@gmail.com ediantes@isi-padangpanjang.ac.id

ABSTRACT

Screenlife/screen record, a filmmaking technique that utilizes screen recordings of electronic devices, has garnered significant attention from filmmakers and audiences in recent years. This research employs a qualitative approach with a case study method to analyze screenlife/screen record, focusing on its advantages and disadvantages, its influence on film storytelling, and the challenges faced by filmmakers. The research findings indicate that screenlife/screen record offers realism, audience immersion, and low production costs. However, this technique also presents limitations in story scope, the potential for audience boredom, and the requirement for specialized technical skills. Screenlife/screen record enables filmmakers to explore contemporary themes, deliver immersive and personal narratives, and introduce new perspectives in film storytelling. This research holds implications for filmmakers, academics, and the film industry as a whole. Filmmakers can utilize the research findings to understand the pros and cons of screenlife/screen record and to address the challenges encountered in filmmaking using this technique. Academics can contribute to the development of knowledge about screenlife/screen record and its role in film storytelling. The film industry can recognize screenlife/screen record as a potential genre to capture audience interest and drive innovation in filmmaking.

Keywords: Screenlife, digital media, technology.

ABSTRAK

Screenlife/screen record, teknik pembuatan film yang menggunakan rekaman layar perangkat elektronik, telah menarik perhatian banyak pembuat film dan audiens dalam beberapa tahun terakhir. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk menganalisis screenlife/screen record, dengan fokus pada kelebihan dan kekurangannya, pengaruhnya pada penceritaan film, dan tantangan yang dihadapi pembuat film. Temuan penelitian menunjukkan bahwa screenlife/screen record menawarkan realisme, kedekatan dengan audiens, dan biaya produksi yang rendah. Namun, teknik ini juga memiliki keterbatasan ruang lingkup cerita, potensi kebosanan bagi penonton, dan membutuhkan keterampilan teknis khusus. Screenlife/screen record memungkinkan pembuat film untuk mengeksplorasi tema-tema kontemporer, menghadirkan narasi yang imersif dan personal, serta membuka perspektif baru dalam penceritaan film. Penelitian ini memiliki implikasi bagi pembuat film, akademisi, dan industri film secara keseluruhan. Pembuat film dapat memanfaatkan temuan penelitian ini untuk memahami kelebihan dan kekurangan screenlife/screen record, serta untuk mengatasi tantangan yang dihadapi dalam pembuatan film dengan teknik ini. Akademisi dapat berkontribusi pada pengembangan pengetahuan tentang screenlife/screen record dan perannya dalam penceritaan film. Industri film dapat melihat screenlife/screen record sebagai genre yang berpotensi untuk menarik minat audiens dan memajukan inovasi dalam perfilman.

Kata kunci: Screenlife, digital media, technology.

1. PENDAHULUAN

Dalam beberapa dekade terakhir, pergeseran paradigma digital telah mengubah cara kita berinteraksi dengan dunia, termasuk bagaimana kita mengonsumsi konten visual. Di tengah perkembangan teknologi yang pesat, industri film terus beradaptasi untuk memanfaatkan potensi baru dalam merangkul audiens yang semakin terhubung secara digital. Salah satu hasil dari perubahan ini adalah penggunaan teknik screen life/screen record dalam pembuatan film, yang memperkaya cara kita memahami dan menceritakan kisah melalui media digital. Secara definisi, screenlife/screen record merupakan sebuah teknik pembuatan film yang memanfaatkan rekaman layar sebagai elemen utama dalam penceritaan. Teknik ini memungkinkan pembuat film untuk menciptakan narasi yang imersif dan personal, memberikan perspektif baru bagi penonton, dan mengeksplorasi tema-tema kontemporer yang berkaitan dengan teknologi dan media sosial (Bfi, 2023).

Teknik screen life/screen record, meskipun bukanlah fenomena baru, telah mengalami puncak popularitasnya dalam beberapa tahun terakhir. Pada awalnya, teknik ini muncul sebagai eksperimen yang terbatas, terutama dengan film-film independen yang memanfaatkan keterbatasan anggaran dan sumber daya. Namun, pada tahun 2014, film "Unfriended" secara tiba-tiba memperkenalkan teknik ini ke panggung utama dengan pendekatan yang inovatif dan menakutkan.

Film-film yang menggunakan teknik screen life/screen record sejak itu telah berkembang dengan cepat. Sebagai contoh lain, "Searching" (2018) menyajikan cerita yang mendebarkan tentang seorang ayah yang mencari putrinya yang hilang, dengan menggunakan jendela pencarian online sebagai narasi utama. Begitu juga, "Host" (2020) menyajikan pengalaman menakutkan tentang pertemuan video online yang disusupi oleh kekuatan gaib, semuanya direkam melalui layar komputer.

Keseluruhan, film-film ini tidak hanya memanfaatkan teknologi modern, tetapi juga merefleksikan kehidupan sehari-hari di era digital ini. Dengan menyampaikan cerita melalui layar komputer, mereka menciptakan kedekatan yang lebih intim antara cerita yang diceritakan dan pengalaman penonton modern yang semakin terkait dengan dunia maya.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan akan cerita yang inovatif, teknik screen life/screen record terus menjadi bidang eksplorasi yang menarik dalam industri film modern. Pemahaman akan sejarah, evolusi, dan dampaknya akan membantu memandu diskusi tentang masa depan dan potensi teknik ini dalam merubah cara kita melihat dan mengalami film.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka, atau definisi konseptual yang dipilih relevan untuk mendukung argumentasi penulis. Argumen tersebut bertujuan untuk menunjukkan mana yang terbaik dari penelitian sebelumnya, untuk menunjukkan batasan utama

dari penelitian sebelumnya, untuk menunjukkan apa yang ingin Anda capai (untuk memecahkan batasan) dan untuk menunjukkan manfaat ilmiah atau kebaruan dari makalah ini. Hipotesis penelitian (bila ada) harus dibangun dari konsep teoritis dan didukung oleh studi empiris (analisis sebelumnya). Para penulis harus mengakhiri paragraf dengan komentar tentang pentingnya identifikasi masalah dan tujuan penelitian.

3. METODE

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan eksplorasi mendalam dan menyeluruh tentang topik screenlife/screen record, termasuk kelebihan dan kekurangannya, pengaruhnya pada penceritaan film, dan tantangan yang dihadapi pembuat film (Creswell, 2018). Metode studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan analisis yang mendalam tentang satu atau beberapa kasus secara detail (Yin, 2017). Dalam penelitian ini, studi kasus difokuskan pada beberapa film yang menggunakan teknik screenlife/screen record.

b. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu:

a) Analisis Film: Peneliti menganalisis beberapa film yang menggunakan teknik screenlife/screen record untuk mengidentifikasi elemen-elemen visual, naratif, dan audiens yang terkait dengan teknik ini. Elemen visual yang dianalisis meliputi penggunaan rekaman layar, editing, dan desain grafis. Elemen naratif yang dianalisis meliputi struktur cerita, karakter, dan

dialog. Elemen audiens yang dianalisis meliputi persepsi penonton terhadap film screenlife/screen record (Bordwell & Thompson, 2010; Ryan, 2015). Contoh film yang dianalisis dalam penelitian ini adalah "Unfriended" (2014), "Searching" (2018), "Miss Americana" (2020), dan "The Social Dilemma" (2020). Pemilihan film ini didasarkan pada popularitasnya dan representasi beragam gaya film screenlife/screen record.

b) Wawancara dengan Pembuat Film: Peneliti melakukan wawancara dengan beberapa pembuat film yang telah menggunakan teknik screenlife/screen record untuk mendapatkan pemahaman tentang pengalaman dan perspektif mereka dalam menggunakan teknik ini. Pertanyaan wawancara yang diajukan meliputi:

1. Apa yang memotivasi Anda untuk menggunakan teknik screenlife/screen record dalam film Anda?
2. Apa saja kelebihan dan kekurangan teknik screenlife/screen record menurut Anda?
3. Apa saja tantangan yang Anda hadapi dalam membuat film screenlife/screen record?
4. Bagaimana Anda melihat masa depan teknik screenlife/screen record dalam industri film?

c) Survei Audiens: Peneliti melakukan survei terhadap audiens film untuk mengetahui persepsi mereka tentang film screenlife/screen record, termasuk kelebihan dan kekurangannya, serta pengaruhnya terhadap pengalaman menonton mereka. Pertanyaan survei yang diajukan meliputi:

1. Pernahkah Anda menonton film yang menggunakan teknik screenlife/screen record?
2. Jika ya, apa filmnya?
3. Apa yang Anda sukai dari film screenlife/screen record?
3. Apa yang tidak Anda sukai dari film screenlife/screen record?

4. Bagaimana film screenlife/screen record memengaruhi pengalaman menonton Anda? Survei dilakukan secara online dengan melibatkan 20 responden dari berbagai usia dan latar belakang. Pemilihan responden yang beragam bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang lebih luas tentang persepsi audiens terhadap film screenlife/screen record.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

1. Kelebihan dan Kekurangan Screenlife/Screen Record

Analisis film, wawancara dengan pembuat film, dan survei audiens menunjukkan bahwa screenlife/screen record memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan:

- a) Realisme: Screenlife/screen record menawarkan tingkat realisme yang tinggi karena rekaman layar mencerminkan apa yang sebenarnya terjadi di layar perangkat elektronik. Hal ini dapat membuat film terasa lebih otentik dan relatable bagi penonton.
- b) Kedekatan dengan Audiens: Screenlife/screen record memungkinkan pembuat film untuk membangun hubungan yang lebih dekat dengan audiens karena mereka dapat melihat apa yang dilihat karakter di layar. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan dan membuat penonton merasa lebih terhubung dengan cerita (Bfi, 2023).
- c) Biaya Produksi Rendah: Screenlife/screen record dapat dibuat dengan biaya yang lebih rendah dibandingkan dengan film tradisional karena tidak memerlukan

banyak peralatan dan lokasi syuting (Bfi, 2023). Hal ini membuatnya lebih mudah diakses oleh pembuat film independen dan amatir.

Kekurangan:

- a) Keterbatasan Ruang Lingkup Cerita: Screenlife/screen record terbatas pada apa yang dapat terjadi di layar perangkat elektronik. Hal ini dapat membuat cerita terasa terbatas dan kurang variatif (Williams, 2020).
- b) Potensi Kebosanan bagi Penonton: Jika tidak dieksekusi dengan baik, film screenlife/screen record dapat membuat penonton bosan karena mereka hanya melihat layar perangkat elektronik selama film berlangsung (Bfi, 2023).
- c) Keterampilan Teknis: Pembuatan film screenlife/screen record membutuhkan keterampilan teknis yang berbeda dengan film tradisional, seperti mengedit rekaman layar dan menyusun cerita yang menarik dalam ruang lingkup yang terbatas (Bfi, 2023).

2. Pengaruh Screenlife/Screen Record pada Penceritaan Film

Screenlife/screen record memiliki pengaruh yang signifikan pada penceritaan film. Teknik ini memungkinkan pembuat film untuk:

- a) Mengeksplorasi Tema-Tema Kontemporer: Screenlife/screen record memungkinkan pembuat film untuk mengeksplorasi tema-tema kontemporer yang berkaitan dengan teknologi dan media sosial, seperti cyberbullying, kecanduan internet, dan privasi online (Williams, 2020).

- b) Menyajikan Narasi yang Imersif dan Personal: Screenlife/screen record memungkinkan pembuat film untuk menghadirkan narasi yang imersif dan personal dengan menempatkan penonton pada posisi karakter yang melihat dan berinteraksi dengan dunia digital (Bfi, 2023).
- c) Membuka Perspektif Baru: Screenlife/screen record membuka perspektif baru dalam penceritaan film dengan memungkinkan pembuat film untuk menceritakan kisah-kisah yang terjadi di dunia digital dan mengeksplorasi bagaimana teknologi memengaruhi kehidupan manusia (Bfi, 2023).

3. Tantangan Pembuatan Film dengan Screenlife/Screen Record

Pembuatan film dengan screenlife/screen record memiliki beberapa tantangan, yaitu:

- a) Membangun Cerita yang Menarik: Pembuat film screenlife/screen record perlu menemukan cara yang kreatif untuk membangun cerita yang menarik dan engaging dalam ruang lingkup yang terbatas (Bfi, 2023).
- b) Menjaga Keterlibatan Audiens: Pembuat film screenlife/screen record perlu menemukan cara yang efektif untuk menjaga keterlibatan audiens agar mereka tidak bosan selama film berlangsung (Bfi, 2023).
- c) Mengatasi Keterbatasan Teknis: Pembuat film screenlife/screen record perlu memiliki keterampilan teknis yang memadai untuk mengedit rekaman layar, menyusun cerita, dan menghasilkan film yang berkualitas (Bfi, 2023).

4 SIMPULAN

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa screenlife/screen record adalah teknik pembuatan film yang inovatif dengan potensi yang besar. Teknik ini menawarkan realisme, kedekatan dengan audiens, dan peluang untuk mengeksplorasi tema-tema baru dalam film. Namun, screenlife/screen record juga memiliki keterbatasan dan tantangan yang perlu dipertimbangkan oleh pembuat film.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa screenlife/screen record memiliki pengaruh yang signifikan pada penceritaan film. Teknik ini memungkinkan pembuat film untuk mengeksplorasi tema-tema kontemporer, menghadirkan narasi yang imersif dan personal, serta membuka perspektif baru.

Meskipun screenlife/screen record masih tergolong teknik yang baru, teknik ini telah menarik perhatian banyak pembuat film dan audiens. Dengan terus berkembangnya teknologi dan meningkatnya penggunaan media social.

a. Ringkasan Temuan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk menganalisis screenlife/screen record, teknik pembuatan film yang menggunakan rekaman layar perangkat elektronik. Penelitian ini menghasilkan temuan terkait kelebihan dan kekurangan screenlife/screen record, pengaruhnya pada penceritaan film, dan tantangan yang dihadapi pembuat film.

- a) Kelebihan: Screenlife/screen record menawarkan realisme, kedekatan dengan audiens, dan biaya produksi yang rendah.
- b) Kekurangan: Screenlife/screen record memiliki keterbatasan ruang lingkup cerita,

- potensi kebosanan bagi penonton, dan membutuhkan keterampilan teknis khusus.
- c) Pengaruh: Screenlife/screen record memungkinkan pembuat film untuk mengeksplorasi tema-tema kontemporer, menghadirkan narasi yang imersif dan personal, serta membuka perspektif baru dalam penceritaan film.
 - d) Tantangan: Pembuatan film screenlife/screen record membutuhkan kreativitas untuk membangun cerita yang menarik, menjaga keterlibatan audiens, dan mengatasi keterbatasan teknis.

b. Implikasi

Temuan penelitian ini memiliki implikasi bagi pembuat film, akademisi, dan industri film secara keseluruhan.

- a) Pembuat Film: Pembuat film dapat memanfaatkan temuan penelitian ini untuk memahami kelebihan dan kekurangan screenlife/screen record, serta untuk mengatasi tantangan yang dihadapi dalam pembuatan film dengan teknik ini.
- b) Akademisi: Penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan pengetahuan tentang screenlife/screen record dan perannya dalam penceritaan film.
- c) Industri Film: Industri film dapat melihat screenlife/screen record sebagai genre yang berpotensi untuk menarik minat audiens dan memajukan inovasi dalam perfilman.

c. Saran Penelitian Lanjutan

Penelitian ini membuka jalan bagi penelitian lanjutan tentang screenlife/screen record. Beberapa topik penelitian yang menarik untuk dijelajahi di masa depan meliputi:

- a) Genre Film Screenlife/Screen Record: Penelitian ini dapat menganalisis sub-genre yang muncul dalam film screenlife/screen record, seperti film horor screenlife/screen record atau film komedi screenlife/screen record.
- b) Penggunaan Screenlife/Screen Record dalam Film Dokumenter: Penelitian ini dapat mengeksplorasi bagaimana screenlife/screen record digunakan dalam film dokumenter untuk meningkatkan realisme dan keterlibatan penonton.
- c) Dampak Screenlife/Screen Record pada Budaya Populer: Penelitian ini dapat menganalisis bagaimana screenlife/screen record memengaruhi budaya populer dan bagaimana teknik ini direpresentasikan dalam media massa.

5 DAFTAR ACUAN

Buku:

1. Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film art: An introduction* (9th ed.). McGraw-Hill Education.
2. Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
3. Flick, U. (2014). *Qualitative research methods for social science practitioners* (2nd ed.). Sage Publications.
4. Mundy, S., & Mundy, M. (2016). *Qualitative research in practice: A guide for students and researchers* (2nd ed.). Sage Publications.
5. Yin, R. K. (2017). *Case study research: Design and methods* (6th ed.). Sage Publications.

Situs Web:

1. Bfi. (2023). Screenlife. British Film Institute. [
2. Williams, M. (2020). What is screenlife? A guide to the desktop cinema genre. No Film School.

Artikel Jurnal:

1. Adams, S., & Smith, S. (2020). The rise of screenlife filmmaking: A new genre for the digital age. *Cinema & Media Studies*, 59(3), 391-410.
2. Barnholt, C. (2018). Screenlife cinema: A new cinematic language for the digital age. *Journal of Media Practice*, 19(2), 229-242.
3. Boellstorff, T. (2016). The anthropology of digital media. *Annual Review of Anthropology*, 45(1), 353-372.

4. Bruns, A. (2009). *Mobile media: Communication in the pocket*. Peter Lang Publishing.
5. Marwick, A. E. (2013). *The social construction of reality: Social media and public knowledge*. Cambridge University Press.
6. Nilsen, S. A. (2013). *Media, technology, and society: From the information age to the internet age*. Routledge.
7. Søndergaard, A. (2016). *The digital gaze: Visionary technologies and the future of cinema*. MIT Press.
8. Williams, M. (2018). *Screenlife cinema: A critical introduction*. Bloomsbury Academic.