

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pengkaryaan

Di era yang *modern* seperti sekarang Perkembangan Teknologi Komunikasi mengalami perkembangan yang sangat masif. hal ini tentu memiliki dampak yang positif dan negatif pada kita. Salah satu konsekuensi dari meningkatnya penggunaan *gadget* oleh anak-anak adalah munculnya berbagai dampak psikologis. Anak-anak cenderung menjadi lebih mudah marah, sering menentang perintah, meniru perilaku yang mereka lihat dari perangkat tersebut, hingga berbicara sendiri saat menggunakan *gadget*. Selain itu, mereka juga menjadi kurang termotivasi untuk beraktivitas, melalaikan kewajiban beribadah, dan mengalami penurunan waktu belajar karena terlalu larut dalam penggunaan *gadget*. Fenomena ini, meskipun memberikan manfaat dalam bentuk akses informasi dan hiburan, hal ini juga justru membawa tantangan-tantangan baru, bagi manusia, para orang tua harus siap untuk memberikan pengawasan lebih terhadap anak mengenai penggunaan *gadget*. Dalam konteks ini, tidak hanya anak-anak yang harus diberi pengetahuan lebih mendalam mengenai penggunaan *gadget*, tidak jarang juga orang dewasa masih belum paham mengenai penggunaan *gadget* dan fitur-fitur yang ada di dalamnya seperti kasus yang belakangan sering terjadi seorang ibu yang memesan paket namun tidak ingin membayar paket tersebut dan menyalahkan si kurir menurut saya ini sangat merugikan pihak lain.

Menurut teori Uses and Gratifications (Katz, Blumler, & Gurevitch, 1973, dikutip dalam Arifin, 2013), kemajuan teknologi digital telah menghadirkan tantangan baru dalam pola pengasuhan, khususnya terkait dengan pengawasan penggunaan gadget oleh anak. penggunaan media oleh individu selalu bertujuan untuk memenuhi kebutuhan tertentu, seperti hiburan, informasi, interaksi sosial, hingga pelarian dari realitas. Dan juga teori komunikasi keluarga yang menekankan pentingnya komunikasi terbuka, hangat dan partisipatif dalam menciptakan hubungan yang sehat antara orang

tua dan anak. Komunikasi yang bersifat instruktif dan edukatif memungkinkan anak memahami alasan di balik aturan, serta mendorong kesadaran intrinsik terhadap penggunaan teknologi yang bertanggung jawab.

Film memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis, Film tidak hanya menjadi sarana hiburan semata, tetapi juga memiliki daya positif dan sinergi yang mampu mengubah sikap serta tingkah laku individu ke arah perubahan yang lebih kreatif dan dinamis. Melalui alur cerita karakter, visual, dan pesan moral yang terkandung di dalamnya, film dapat membangkitkan empati, memperluas wawasan, dan mendorong refleksi diri. Pengalaman sinematik yang kuat mampu menggugah emosi penonton, menciptakan ruang untuk berpikir kritis, serta menstimulasi ide-ide baru yang inovatif. Dalam konteks pendidikan, sosial, dan budaya, film bahkan dapat menjadi alat transformasi yang efektif, memperkuat nilai-nilai positif serta menjadi inspirasi untuk membangun perubahan sosial yang konstruktif. Oleh karena itu film memiliki peran strategis dalam membentuk pola pikir dan perilaku masyarakat ke arah yang lebih maju dan berdaya saing.

Film sebagai media komunikasi visual memiliki potensi besar dalam menyampaikan pesan edukatif, terutama terkait dampak teknologi dan pentingnya pengawasan orang tua terhadap anak. Menurut Smithikrai (2016), film dapat digunakan sebagai alat pengajaran yang efektif untuk mengembangkan karakteristik dan perilaku positif pada individu. Melalui narasi dan visualisasi yang disajikan, film mampu memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai-nilai sosial dan moral. Selain itu, penelitian oleh Silalahi, Hakimi, dan Lismidiati (2018) menunjukkan bahwa media *audio visual*, termasuk film, efektif sebagai media edukasi untuk meningkatkan pengetahuan dan perilaku positif, seperti dalam konteks kesehatan masyarakat.

Namun kesuksesan penyampaian pesan dalam sebuah film pendek tidak hanya ditentukan oleh naskah atau visual semata, melainkan juga oleh manajemen produksi yang solid, dimana produser memiliki peranan yang sangat penting. Produser tidak hanya bertugas dalam aspek teknis dan finansial, tetapi juga berperan sebagai pengarah utama visi kreatif dan strategi komunikasi dalam film. Menurut Effendy (2002, 174-176) Produser adalah pengendali utama dalam proses produksi, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga distribusi film.

Dalam industri perfilman, produser memegang peran sentral dalam mengelola dan mengarahkan jalannya produksi. Salah satu tanggung jawab penting produser adalah memastikan bahwa seluruh proses produksi berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Apabila terjadi penyimpangan dari rencana produksi, terutama yang dilakukan oleh sutradara, produser memiliki hak untuk mengambil keputusan yang diperlukan demi kelancaran produksi. Dalam konteks produksi film pendek, produser sering kali merangkap beberapa peran sekaligus, seperti manajer anggaran, penjemputan komunikasi antar departemen, bahkan pengambilan keputusan utama dalam pemilihan tema, gaya visual, hingga strategi distribusi.

Dalam film pendek “*Cash Or Duel*”, yang mengangkat isu tentang perkembangan teknologi dan kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak yang menggunakan *gadget*. produser berperan penting dalam menavigasi cara penyampaian isu ini agar tidak bersifat menggurui, melainkan komunikatif dan menyentuh. Produser bertugas memilih pendekatan visual dan naratif yang paling efektif, sekaligus memastikan bahwa setiap elemen dalam film mendukung pesan utama tentang pentingnya peran orang tua dalam era *digital*. Maka dari itu peran produser dalam produksi film ini sangat penting, terutama untuk mengeksplorasi cara penyampaian pesan edukatif secara efektif melalui media film pendek. Maka dari itu alasan film ini di buat adalah untuk memberitahukan kepada orang-orang yang masih kurang

pengetahuan tentang penggunaan *gadget* dan dampaknya, serta pentingnya pengawasan orang tua terhadap anak.

1.2 Tujuan pengkaryaan

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji manajemen dalam produksi film pendek yang mengangkat isu perkembangan teknologi dan kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak yang menggunakan *gadget*. Dengan memahami peran ini, diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi sineas muda dalam memproduksi film pendek yang tidak hanya menghibur tetapi juga edukatif.

1.3 Manfaat Pengkaryaan

1.3.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan mampu memperkaya studi dalam bidang ilmu komunikasi, terutama dalam aspek komunikasi visual dan proses produksi film pendek. Melalui penelitian ini, penulis berupaya menelaah bagaimana peran produser dan manajemen produksi pada film pendek. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah bagi mahasiswa dan akademisi dalam memahami praktik produksi film yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai edukatif dan sosial melalui pendekatan komunikasi yang efektif.

1.3.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis, penelitian ini dapat memberikan panduan bagi pelaku industri kreatif, khususnya produser dan tim produksi film pendek, dalam merancang dan mengelola proses produksi yang berorientasi pada penyampaian pesan edukatif secara komunikatif. Temuan dari penelitian ini juga dapat dijadikan rujukan dalam membuat film pendek sebagai media edukasi untuk menyampaikan isu-isu sosial yang relevan dengan kehidupan masyarakat saat ini,

seperti pengaruh teknologi terhadap anak-anak. Selain itu, film yang dihasilkan dapat dimanfaatkan oleh orang tua, pendidik, maupun lembaga terkait sebagai sarana pembelajaran dan penyuluhan dalam rangka meningkatkan kesadaran literasi *digital* serta pengawasan anak di era *digital*.

