

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pembuatan Karya

Di masa kini, kemajuan ilmu pengetahuan dan berbagai inovasi telah memberikan dampak besar khususnya di bidang teknologi. Teknologi sendiri terdiri dari alat atau perangkat yang dibuat oleh manusia yang membantu dan menyederhanakan berbagai tugas dan aktivitas yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. (Saputri & Pambudi, 2018). Komputer dan perangkat seluler telah menjadi komponen penting dari aktivitas manusia hari ini. dengan kemajuan dalam konektivitas dan portabilitas yang memungkinkan integrasi yang lancar ke dalam kehidupan sehari-hari (Marzano et al., 2017). Teknologi kini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat, mempengaruhi cara mereka bergerak, berkomunikasi, dan memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Berbagai aspek kehidupan mengalami perubahan akibat kemajuan teknologi digital, termasuk peran dan aktivitas sehari-hari para ibu di Indonesia. Hasil The Digital Mum Survey: Indonesia-2024 yang dirilis oleh theAsianparent Insights menunjukkan bahwa sebagian besar ibu di Indonesia aktif berbelanja daring. Frekuensinya berkisar antara 2 hingga 4 kali per bulan (36%), diikuti oleh 5 hingga 7 kali (25%), sekali (17%), dan bahkan lebih dari 12 kali per bulan (14%). Data tersebut menunjukkan bahwa masyarakat sangat bergantung pada platform digital untuk memenuhi kebutuhan rumah tangganya.

Di sisi lain, masifnya penggunaan teknologi juga berdampak pada kehidupan anak-anak. Data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024 menunjukkan bahwa 39,71% anak usia dini di Indonesia telah menggunakan ponsel pintar, dan 35,57% telah mengakses internet. Bahkan, sebanyak 5,88% anak di bawah usia satu tahun sudah mulai menggunakan gadget, dan 4,33% dari mereka telah mengakses internet.

Fenomena ini menunjukkan bahwa anak-anak Indonesia sangat mudah terpapar teknologi sejak usia dini. Ponsel pintar dapat menjadi alat yang tepat bagi anak untuk belajar dan mengakses ilmu pengetahuan (Sari et al., 2022), namun penggunaannya yang tidak diawasi dapat menimbulkan dampak buruk, seperti terpapar misinformasi dan meniru perilaku buruk dari konten digital. UNICEF mencatat bahwa setiap lima belas detik, satu anak di seluruh dunia memperoleh akses internet pertamanya. Dari 221 juta pengguna internet di Indonesia, 9,17% adalah anak-anak berusia di bawah 12 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa orang tua harus memahami teknologi dalam kehidupan pribadinya dan membantu anak-anaknya dalam menggunakannya.

Beberapa kasus yang viral menunjukkan betapa minimnya pengawasan terhadap anak dalam menggunakan ponsel pintar dapat menimbulkan masalah serius. Salah satu contohnya terjadi pada Januari 2023, saat sebuah video yang diunggah akun @terangmedia memperlihatkan seorang bocah lelaki menangis histeris setelah ketahuan berbelanja daring seharga hampir Rp2 juta tanpa sepengetahuan orang tuanya. Sang anak tampak sangat menyesal, memohon ampun kepada ibunya, bahkan berdoa agar pesannya dapat dibatalkan. Ibunya hanya dapat menyaksikan perilaku histerisnya. Dalam video lanjutan, sang bocah bahkan berdoa agar ibunya memiliki banyak uang untuk membayar pesanan tersebut.

Kasus serupa juga terjadi di Malang dan viral di media sosial setelah diunggah oleh akun TikTok @bagoesvlog. Dalam video tersebut, seorang ibu tampak kebingungan saat kurir datang mengantarkan pesanan PlayStation senilai Rp 741 ribu dengan metode pembayaran COD (Cash on Delivery). Ibu tersebut mengaku tak pernah tega memesan barang tersebut, hingga akhirnya diketahui anaknya tak sengaja menekan tombol beli di TikTok Shop. Kurir yang datang menunjukkan sikap yang sangat sabar dan empati, dengan tidak memaksa sang ibu untuk membayar dan memilih memproses pengembalian barang. Ia pun menyampaikan kepada penjual yang dirugikan. Tindakan kurir tersebut banyak menuai pujian dari warganet, sekaligus menyoroti celah yang bisa terjadi saat anak-anak bebas mengakses aplikasi shopping tanpa pengawasan yang memadai. Kedua kasus ini menarik perhatian

publik dan menunjukkan bagaimana perilaku anak dalam menggunakan platform *e-commerce* dapat dipengaruhi oleh penggunaan gadget tanpa pengawasan.

Berdasarkan kejadian tersebut kami kelompok yang berjumlah 3 orang, ingin membuat karya audio visual dengan mengangkat isu dari kejadian tersebut berupa film pendek dengan genre komedi berjudul “Cash or Duel”. Film ini menceritakan tentang Sri yang tiba-tiba kedatangan paket yang melimpah, dia tidak merasa memesannya sehingga menimbulkan keributan. Situasi yang mendesak itu membuat Sri bingung untuk membayar paket COD tersebut. Film ini kami buat bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat khususnya untuk para orang tua supaya tidak membiarkan anaknya bermain *smartphone* tanpa diawasi. Kami bertiga berinisiatif membuat film fiksi pendek karena film merupakan media untuk menyampaikan pesan yang efektif. Film dapat menyampaikan pesan berupa hiburan dengan menghadirkan cerita, peristiwa, dan drama yang dapat diakses oleh masyarakat umum. Film mempunyai kekuatan untuk menarik perhatian orang dengan cara yang unik. Pembuat film mengekspresikan diri, emosi, dan menyampaikan pesan tertentu kepada penonton. (Risal & Nisa, 2021). Dalam pembuatan film ini Penulis berperan sebagai DOP (*Director of photography*).

Kelompok ini terdiri dari tiga orang dengan pembagian peran: satu sebagai produser, satu sebagai sutradara, dan satu lagi sebagai DOP (*Director of Photography*). Dalam proyek karya ini, penulis berperan sebagai DOP dan mengerjakan film berdasarkan konsep atau ide yang diberikan oleh sutradara. Seorang DOP harus memiliki kemampuan teknis yang tinggi serta kepekaan dalam menghadapi berbagai situasi di lapangan. Hal ini penting agar dapat mengantisipasi atau mengatasi kendala yang mungkin terjadi selama proses produksi. Selain aspek teknis, pertimbangan estetika juga memegang peran penting. Dengan memperhatikan estetika, hasil akhir film dapat menyampaikan cerita secara lebih kuat dan emosional, sehingga penonton bisa merasakan cerita yang lebih mendalam.

Director of Photography (DoP) memiliki tanggung jawab utama terhadap aspek visual sebuah film. Tugasnya tidak hanya menerjemahkan naskah ke dalam bentuk

visual, tetapi juga mengatur penggunaan kamera, serta merancang dan menentukan semua peralatan teknis yang dibutuhkan sesuai dengan konsep visual yang diinginkan. Dalam setiap adegan, DoP memanfaatkan berbagai sudut pengambilan gambar seperti *low angle*, *high angle*, dan *bird eye view* untuk menciptakan kesan sinematik yang kuat (Tama, 2022).

DOP (*Director of Photography*) juga harus bisa membuat *shot list* yang nantinya dipakai saat produksi film berjalan. Tujuan adanya *shot list* supaya saat produksi nanti tidak kebingungan akan mengambil *shot* apa aja yang dibutuhkan sesuai dalam naskah yang sudah dibagikan. Adanya *shot list* ini sangat membantu dalam produksi nantinya seperti memangkas waktu produksi yang cukup banyak, karena dalam produksi film semakin banyak waktu yang dibutuhkan, akan menambah biaya produksi film tersebut. *Shot list* bisa dapat dibuat ketika naskah sudah sampai pada draft final dan dalam *shot list* ini berisi berapa *shot* yang dipakai, *Type of Shot*, *Angle*, *Movement Camera*. Seorang DOP (*Director of Photography*) bersama sutradara dapat membuat *storyboard* atau *photo board* untuk film yang akan diproduksi. Tujuannya adalah untuk memvisualisasikan ide-ide *shot* yang telah dirancang, sehingga lebih jelas seperti apa pengambilan gambarnya nanti. Selain itu, visualisasi ini juga memudahkan proses diskusi dan koordinasi dengan divisi-divisi lain dalam produksi.

1.2 Tujuan Pengkaryaan

Dilihat dari latar belakang film fiksi pendek berjudul *Cash or Duel*, penulis mempunyai tujuan yaitu : Mendeskripsikan Peran sebagai *Director of Photography* dalam pembuatan film fiksi pendek “*Cash or Duel*”

1.3 Manfaat

Pengkarya memiliki keinginan setelah dibuatnya film fiksi pendek ini dapat menjadi pembelajaran kesadaran bagi masyarakat khususnya untuk para orang tua supaya lebih waspada atau peduli dengan tidak membiarkan anak bermain hp tanpa diawasi.

1.3.1 Manfaat Teoritis

Penulis berharap dengan adanya pengkaryaan ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan atau pemngembangan peran *Director of Photography*

1.3.2 Manfaat Praktis

- a. Untuk mengetahui bagaimana teknis pengambilan gambar pada film fiksi pendek *Cash or Duel*, serta dapat menjadi referensi yang ingin membuat film fiksi pendek juga.
- b. Dengan dibuatnya film fiksi pendek ini kami berharap pesan yang kita sampaikan dapat tersampaikan dan diharapkan dapat menjadi pembelajaran bagi masyarakat supaya lebih waspada atau peduli dengan dengan perkembangan teknologi supaya tidak terjadi hal yang tidak di inginkan.