

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Pengkaryaan

Literasi visual memiliki nilai fundamental pada era digital saat ini. Literasi visual merupakan kemampuan dalam menafsirkan dan memberi pemaknaan pada sebuah informasi yang berupa suatu gambar atau visual. Kemampuan tersebut mengacu pada penguasaan dasar setiap manusia untuk membaca, menulis, dan membuat gambar visual. Pada dasarnya, sejak lahir peluang setiap manusia memiliki kemampuan individu tersebut sangat besar terlebih ketika seorang manusia tumbuh dan berkembang dengan menempuh pendidikan. Pada kehidupan mendatang, yaitu era digital saat ini, argumentasi mengapa kemampuan tersebut menjadi sangat penting untuk dikuasai dengan lebih baik karena interaksi atau cara manusia berkomunikasi saat ini pada umumnya telah menggunakan alat-alat digital yang sering kita jumpai dimanapun terutama pada generasi Z dan seterusnya.

Era digital saat ini, isu literasi visual juga memiliki nilai emas pada dunia pendidikan dalam meningkatkan kemampuan pemahaman, berpikir secara kritis, dan motivasi. Penelitian yang dilakukan oleh Youngok Choi dalam (Matusiak et al., 2019), 87 persen siswa menggunakan Google untuk mencari gambar, dan hanya 12,7 persen yang terhubung ke situs tertentu. Enam puluh persen siswa dalam sampel melaporkan melakukan pencarian gambar untuk tugas akademik, seperti merancang presentasi PowerPoint

atau menulis laporan. Survei juga dilakukan David Green dalam (Matusiak et al., 2019), 83 persen Staf pengajar menggunakan gambar pada pembelajaran mata kuliah.

Penggunaan literasi visual secara masif dipercaya mendukung kemampuan kognitif pada individu manusia. Kemampuan ini memiliki pengaruh terhadap individu dalam mengingat informasi dan memiliki kesempatan terhadap individu dalam menyajikan kembali dengan teknik dan kemampuan olah pikir mereka pribadi. Literasi visual memiliki kemampuan setara dengan olah pikir. Pengelolaan bentuk visual yang terstruktur dengan baik pada proses kegiatan pembelajaran bisa memberikan sebuah peningkatan pemahaman terhadap pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya serta pengetahuan yang baru. Sehingga visual memiliki peran dalam merangsang prosesi metakognitif, seperti dalam mengatur cara mengamati, melihat, memperhatikan, membayangkan, memperkirakan, atau menilai. Terwujudnya prosesi metakognitif bernilai positif dapat mendorong individu untuk lebih mandiri dan lebih mempunyai rasa tanggung jawab berpikir dan belajar (Mimin,+6.+Siti+Nurannisa+Revisi.Pdf, n.d., 2017).

Dari pernyataan diatas, kami memutuskan untuk membuat film yang berpusat pada penceritaan perjalanan seorang pemuda yang menjelajah waktu dan berdampak pada kesadaran diri untuk berubah menjadi lebih baik dengan konsep tanpa dialog atau hanya pergerakan tubuh serta mimik ekspresi karena kami mengangkat tema literasi visual. Kami mencoba menggabungkan praktik film bisu dengan konsepsi film modern yang banyak dengan bermain teknik dan pewarnaan gambar.

Film ini hadir untuk menyadarkan masyarakat akan pentingnya perkembangan kognitif, terutama melalui literasi visual. Literasi visual yang melibatkan kemampuan memahami, menginterpretasi, dan membuat makna dari informasi yang disampaikan melalui gambar atau visual, memiliki peran krusial dalam memperkaya proses belajar dan mengasah keterampilan berpikir kritis. Film ini menyoroti bagaimana literasi visual dalam proses perkembangan kognitif seseorang dalam pembelajaran, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan yang dapat menjadikan individu lebih baik untuk kedepannya.

Penciptaan film pendek fiksi ini tak lepas dari tiga tahapan produksi yang dilalui pengkarya, yaitu praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Produser merupakan orang yang berada dekat dengan sutradara untuk membantu dalam mengelola proses pembuatan film serta bertanggung jawab memastikan semua tahapan produksi berjalan sesuai dengan yang telah direncanakan. Dalam melalui tahapan ini, seorang produser diharuskan bertanggungjawab dalam pengelolaan saat prosesi produksi, di mulai dari p r o s e s persiapan hingga akhirnya film bisa bertemu para penontonnya (Aryanthi, n.d., 2019).

Produser memiliki tugas untuk mengatur jalannya produksi film pendek. Berdasarkan tugas tersebut, produser akan secara langsung melakukan pengaturan berunsur manajemen pada produksi yang biasa disebut dengan 6M yang dijabarkan ialah *Man* (Sumber Daya Manusia/Kru), *Money* (Keuangan/dana), *Methods* (Metode yang digunakan), *Material* (Sarana dan Prasarana), *Manchine* (Peralatan yang digunakan) dan *Market* (Pemasaran). Sebagai konsep pengkaryaan film

fiksi pendek akan ditinjau melalui fungsi manajemen Fayol secara umum, yaitu; 1) *Planning* (Perencanaan), 2) *Organizing* (Pengorganisasian), 3) *Command* (Pimpinan), 4) *Coordination* (Pengkoordinasian), dan 5) *Controlling* (Pengawasan) ((Islami, n.d., 2024)).

1.2. Tujuan Pengkaryaan

Berkenaan dengan tujuan pengkarya yang ingin dicapai atas tugas akhir ini, yaitu untuk mengenal dan memahami penerapan proses manajemen produksi menggunakan fungsi manajemen Fayol dalam film fiksi pendek “aA”.

1.3. Manfaat Pengkaryaan

Manfaat bagi pengakrya terhadap penulisan Laporan Tugas Akhir ini adalah akan dijadikan sebagai bahan evaluasi pengkarya dalam menjalankan peran sebagai seorang produser pada film “aA” oleh karena itu pengkarya bisa mengetahui dan memahami kesalahan saat membuat film tersebut. Diharapkan ke depannya, pengkarya tidak mengulangi kesalahan-kesalahan yang terdapat dalam produksi film “aA” ini ketika memproduksi film dengan jobdesk yang sama.

Pada pembuatan penulisan Laporan Tugas Akhir ini, pengkarya mengharapkan bisa dijadikan sebagai bahan rujuk atau referensi para pembaca untuk menerapkan fungsi manajemen Fayol produksi film fiksi pendek. Sehingga pada ke depannya nanti pembaca dapat dengan baik mengetahui resiko, strategi, beserta peran produser ketika produksi film pendek. Diharapkan juga pembaca bisa menjadikan penulisan milik pengkarya sebagai acuan atau referensi dan dapat diperbaiki ketika menyusun strategi saat produksi film pendek.