

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Pengkaryaan

Di era digital seperti sekarang, perkembangan dalam teknologi terjadi begitu masif. Teknologi adalah benda-benda atau alat-alat yang diciptakan oleh manusia untuk membantu dan mempermudah pekerjaan manusia dalam melakukan hal (Saputri & Pambudi, 2018). Perkembangan teknologi perlahan merubah cara hidup manusia, tidak hanya itu teknologi juga merubah bagaimana cara pandang dan pergeseran value dalam banyak hal. Tidak hanya dari kalangan dewasa namun juga anak-anak. Disekitar kita anak-anak banyak yang mempunyai *smartphone* atau *tablet*, tentu di usia mereka sebaiknya perbanyak aktifitas tubuh dan bermain dengan anak-anak sepantaranya. Paparan berlebihan terhadap layar dapat memengaruhi perkembangan fungsi eksekutif otak, termasuk perhatian dan kontrol impulsif pada anak-anak (Christakis, 2019, p. 129). Meski sebenarnya terdapat beberapa manfaat dari penggunaan gadget terhadap anak. Gadget dapat memberikan akses cepat ke berbagai sumber pembelajaran interaktif yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar (Neumann, 2014, p. 20). Terlepas dari hal itu jika anak-anak dibiarkan tanpa batasan untuk bermain *smartphone* tentu hal ini berdampak buruk, salah satu contoh adalah terpaparnya konten dewasa yang tidak boleh dikonsumsi oleh anak-anak. Anak-anak lebih mungkin menerima informasi yang tidak layak dikonsumsi sejak usia dini, bahkan mungkin meniru hal-hal negatif yang dilihatnya di ponsel pintarnya (Sari et al, 2022).

Tentu pengawasan orang tua sangat penting bagi mereka agar tidak melakukan hal-hal yang tidak diinginkan. Seperti yang sempat viral, terjadi pada senin 3 Mei 2021. informasi ini diperoleh dari akun twitter bernama @txtdarionolshop yang dalam salah satu postingan video yang di unggahnya tersebut terlihat seseorang yang tengah membuka paket yang telah diantarkan oleh kurir. Tapi seketika pembeli tersebut marah-marah dan menodongkan pistol, dikarenakan paket yang dinilai tidak sesuai dengan barang yang ia pesan. Contoh kasus lainnya, pada Senin 20 Mei 2024 lalu.

Dikutip dari *Indozone*, viral di tiktok tentang anak kecil yang pesan mainan di online shop hingga jutaan rupiah.

Dikutip dari *Berita satu* pada salah satu artikelnya yang membahas tentang Ibu-ibu yang marah dan enggan membayar pakatnya padahal paket tersebut sudah di buka, di sini kurir hampir jadi korban atas keterbatasannya dalam memahami dan mengerti tentang sistem dalam (*COD*) *Cash of Delivery*. Dari kasus tersebut terlihat bahwa masyarakat kita yang berada di rentang usia yang sudah dewasa saja masih belum bisa memahami cara kerja dari Cash on Delivery tersebut. Mudahnya akses dan terjangkauunya harga dari gadget di era sekarang membuat semua kalangan mudah juga untuk menggunakannya. bahkan kita bisa lihat di sekitar kita sekarang di umur 5 hingga 12 tahun sudah menggunakan gadget. ketergantungan terhadap gadget ini yang menjadi keresahan tidak hanya pada anak-anak namun hal ini juga di temui pada usia-usia yang lain yang mengalami ketergantungan yang seakan tidak dapat lepas dari gadget tersebut. tak heran generasi yang berada di umur 5 hingga 12 tahun tersebut di juluki sebagai generasi *Multi-Tasking*.

Gadget saat ini seakan sudah menjadi obat penenang untuk anak. Tentu hal ini sangat mudah dan membantu bagi orang tua yang tengah mengasuh anak, tidak seperti orang tua di zaman dulu yang mungkin harus memberikan beranekaragam mainan agar anaknya tidak menangis. Pengawasan penggunaan gadget terhadap anak menjadi hal yang kunci. kelalaian orang tua akan pengawasan gadget ini tidak bisa dianggap sepele. Jika dibiarkan dapat menimbulkan sifat yang ketegantungan. Hal ini yang membuat manusia sekarang malas, karena di manjakan dengan fasilitas teknologi yang ada. kebutuhan sehari-hari sudah dapat dipenuhi dengan adanya marketplace online.

Kita bisa coba cek data presentase dari *Badan Pusat Statistik*, bahwa jumlah akan kebutuhan pokok seperti makanan yang paling tinggi dalam presentase tersebut. yang mana sekitar 40,86% orang memutuskan untuk membeli makanan melalui marketplace online dari pada membelinya secara langsung. hal ini tentu mempermudah tapi menghilangkan aspek interaksi sosial yang biasanya terjadi di warung makan. sebegitunya teknologi bisa mengubah proses bersosial dan komunikasi, baik antar kelompok maupun pribadi.

Dengan kemudahan tersebut dampaknya juga mengakibatkan orang tua harus sangat ketat dalam mengawasi anak. mudahnya informasi masuk, bukan hanya yang positif akan tetapi juga yang negatif juga. tak jarang hal ini malah menjadi bumerang bagi kita sebagai orang tua, niat hati ingin memberikan anak gadget agar dia diam dan tenang tapi malah menimbulkan mala petaka. seperti kejadian yang tengah ramai di perbincangkan di sosial media anak berumur 5 tahun yang tanpa sengaja memesan paket *COD (Cash on Delivery)* sebesar 16 Juta.

Dari Cerita tersebut kami tertarik untuk mengadaptasinya ke dalam bentuk produk Audio Visual yaitu film. Dalam film ini kami mengambil sebuah kejadian yang ada di laman berita yang tengah viral tersebut sebagai konflik utama dalam film tersebut. lalu selain mengadaptasi dari hal tersebut kami juga tengah memperhatikan perilaku konsumen, khususnya yang COD seringkali marah-marah kepada kurir apabila barang yang di terima dirasa kurang pas atau tidak sesuai. Sikap yang seperti itu tentu di dasarkan pada literasi digital yang kurang. dari karya kami ini kami berharap menjadi representasi atau konsekuensi apabila seorang konsumen itu memiliki pengetahuan dan kecakapan yang kurang dari pemanfaatan teknologi serta kurangnya pengawasan dan batasan penggunaan teknologi tersebut terhadap anak.

## **1.2 Rumusan Ide Pengkaryaan**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah pada tugas akhir ini yaitu, Perencanaan Penyutradaraan Dalam Produksi Film Fiksi Pendek “Cash or Duel”.

## **1.3 Tujuan Pengkaryaan**

Berlandaskan pada ide dari pengkaryaan, tujuan dalam menciptakan film sebagai bentuk komunikasi terhadap penonton guna menjelaskan dan menunjukkan peran sutradara dalam proses pembuatan film fiksi pendek yang berjudul “Cash or Duel” yang menyoroti dampak dan perubahan manusia akibat gadget.

## **1.4 Manfaat Pengkaryaan**

### **1.4.1 Manfaat Akademis**

Manfaat dari pengkaryaan ini dapat di jadikan rujukan bagi para akademisi (dosen, peneliti, mahasiswa, atau, para pembuat teori) yang hendak mencari tahu tentang dampak kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak terkait penggunaan gadget serta minimnya literasi digital.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Film ini dapat dijadikan bahan refleksi pada diri kita khususnya orang tua yang memiliki peran utama dalam mendidik anak. Selain itu bagi praktisi di bidang film, khususnya yang ingin belajar terkait perencanaan penyutradaraan dalam produksi film. Kami berharap penelitian ini dapat di jadikan bahan dan rujukan bagi praktisi yang sedang menggeluti film.

