

PEMBUATAN FILM DOKUMENTER TENTANG PENGARUH PENGUNAAN GADGET PADA KEHIDUPAN SOSIAL

Fauziah

Fakultas Teknik Jurusan Informatika Universitas Surabaya

Fauziah.azizalk@gmail.com

Abstrak - Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan alat komunikasi untuk mendapatkan informasi dan berinteraksi dengan orang lain. *Gadget* elektronik berupa *smartphone*, merupakan salah satu alat komunikasi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi kehidupan manusia guna menunjang aktivitasnya. Namun, kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat dapat menjadikan seseorang bersikap tidak peduli terhadap lingkungannya, baik dalam lingkungan internal (lingkungan keluarga) maupun dalam lingkungan eksternal (lingkungan masyarakat). Selain itu, dapat pula membawa seseorang merasa nyaman dalam dunia maya dan berpengaruh menjadikan orang yang dekat menjadi jauh serta membuat seseorang tidak berinteraksi sosial dengan baik. Sehingga, penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat membuat interaksi dan komunikasi seseorang dengan lingkungan sekitarnya menjadi terganggu. Dengan masalah yang ada, dibuatlah film dokumenter untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang pengaruh penggunaan *gadget* pada kehidupan sosial, sehingga masyarakat paham akan dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan bagi kehidupan sosialnya. Film ini dibuat dengan menggunakan *software Adobe Premiere Pro CS6, Adobe After Effect CS6* dan *Adobe Audition CS6*. Setelah film ini selesai, maka dilakukan uji coba dan evaluasi dengan memperlihatkan film ini kepada masyarakat (remaja hingga dewasa). Informasi yang diberikan dapat tersampaikan kepada masyarakat bahwa dengan menggunakan *gadget* saat berkumpul dengan teman atau keluarga dapat mengurangi interaksi secara langsung dan memberikan pesan untuk mengurangi *gadget* secara berlebihan..

Kata kunci: *gadget*, kehidupan sosial, film dokumenter

PENDAHULUAN

Semakin berkembangnya teknologi komunikasi, inovasi yang tercipta seperti *gadget* (*handphone, smartphone, tablet*, dan lain-lain) juga memberikan manfaat dan kemudahan bagi kehidupan manusia guna menunjang aktivitasnya. Jarak, waktu maupun biaya bukan lagi faktor penghambat dalam berkomunikasi dan berinteraksi bagi manusia.

Namun, kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat dapat menjadikan seseorang bersikap tidak peduli terhadap lingkungannya, baik dalam lingkungan internal (lingkungan keluarga) maupun dalam lingkungan eksternal (lingkungan masyarakat). Selain itu, dapat pula membawa seseorang merasa nyaman dalam dunia maya dan berpengaruh menjadikan orang yang dekat menjadi jauh serta membuat seseorang tidak berinteraksi sosial dengan baik. Sehingga, penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat membuat interaksi dan komunikasi seseorang dengan lingkungan sekitarnya menjadi terganggu. Maka, diperlukan sebuah media yang dapat membantu dan memberikan informasi yang berisi gambaran nyata tentang pengaruh penggunaan *gadget* pada kehidupan sosial, serta informasi dari para ahli mengenai penggunaan *gadget* yang berlebihan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dan kuesioner. Kemudian dilakukan analisis untuk mengetahui kondisi saat ini dan kebutuhan yang diinginkan. Dari hasil analisis akan dilakukan perancangan desain.

Setelah film diimplementasikan, dilakukan uji coba yaitu, verifikasi dan validasi. Verifikasi dilakukan untuk memastikan apa yang diinginkan dan direncanakan sudah sesuai dengan *script* yang telah dibuat. Uji coba validasi dilakukan untuk memastikan bahwa film yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan yang diinginkan dan kebutuhan yang diperlukan. Proses uji coba validasi dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada 15 orang responden berusia antara 17-45 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum proses analisis berlangsung, dilakukan pengamatan pengguna *gadget*, wawancara terhadap pengguna *gadget*, pengamatan interaksi dan komunikasi pengguna *gadget*, dan wawancara terhadap psikolog dan ahli sosial. Pengamatan dan wawancara dilakukan terhadap pengunjung di beberapa *food court* dalam mall di Surabaya, seperti *food court* Royal Plaza, *food court* Tunjungan Plaza, dan *food court* Galaxy Mall. Pengamatan yang dilakukan adalah menghitung jumlah pengunjung yang menggunakan *gadget* saat makan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, di *food court* Royal Plaza, 28 November 2015 pukul 17.00-18.00 dari 321 orang, 35,2% diantaranya terdiri dari remaja hingga orang dewasa menggunakan *gadget* saat makan bersama teman atau keluarganya. Sedangkan di *food court* Galaxy Mall, 28 November 2015 pukul 19.06-20.06 dari 233 orang, 60,08% diantaranya terdiri dari anak kecil hingga orang dewasa menggunakan *gadget* saat makan bersama teman atau keluarganya. Kemudian, di *food court* Tunjungan Plaza, 29 November 2015 pukul

18.05-19.05 dari 319 orang, 48,2% diantaranya terdiri dari anak kecil hingga orang dewasa menggunakan *gadget* saat makan bersama teman atau keluarganya. Ringkasan pengguna *gadget* dalam pengamatan di beberapa *food court* di beberapa mall di Surabaya, dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Ringkasan Pengguna Gadget

No.	Tempat	Total Pengunjung	Pengguna Gadget	Presentase
1.	<i>Food court</i> Royal Plaza	321	113	35,2%
2.	<i>Food court</i> Galaxy Mall	233	140	60,08%
3.	<i>Food court</i> Tunjungan Plaza	319	154	48,2%

Berdasarkan wawancara pengunjung dari masing-masing *food court* Royal Plaza, Galaxy Mall, dan Tunjungan Plaza Surabaya dapat disimpulkan secara garis besar bahwa alasan memakai *gadget* adalah selain untuk kebutuhan komunikasi dan informasi, pengguna memakai *gadget* untuk membuka media sosial dan bermain *game*. Sebagian besar pengguna *gadget* tidak dapat terlepas atau jauh dari *gadget* yang dimiliki. Larangan untuk tidak menggunakan *gadget* hanya di tempat kerja dan saat-saat tertentu seperti *meeting*, walaupun begitu, pengguna *gadget* masih tetap membuka *gadget* meski hanya sekedar mengecek *chat* atau pesan yang masuk. Pengguna *gadget* menyadari bahwa *gadget* dapat mempermudah komunikasi dengan teman atau keluarga yang jaraknya jauh, namun membuat pengguna *gadget* menjadi anti sosial, merasa nyaman dengan dunia sendiri sehingga mengurangi komunikasi serta interaksi secara langsung. 1 dari 12 orang pengguna *gadget* membuat sanksi apabila ada yang membuka

gadget pada saat berkumpul dengan teman atau keluarganya. Dan hanya 1 yang memberikan sanksi saat menggunakan *gadget* di tempat kerja. Bagi pengguna *gadget* anak-anak, *gadget* digunakan untuk bermain *game* dan menonton film. *Gadget* membuat anak-anak kurang merespon terhadap hal yang ada di sekitar. Namun, dengan menggunakan *gadget*, pengetahuan anak-anak tentang teknologi serta pengetahuan lainnya menjadi bertambah.

Sedangkan berdasarkan hasil pengamatan terhadap beberapa kelompok orang di *food court* dalam masing-masing mall, dapat disimpulkan bahwa saat berkumpul dengan teman atau keluarga, setiap orang berbeda-beda dalam menggunakan *gadget*. Ada yang hanya sesekali menggunakan *gadget* (hanya untuk mengecek *gadget*), ada pula yang asyik sendiri dengan *gadget* yang dimiliki. Namun, berdasarkan hasil analisa wawancara pengguna *gadget*, sebagian besar interaksi dan komunikasi menjadi cukup terganggu apabila seseorang menggunakan *gadget* saat makan atau berkumpul dengan teman atau keluarganya.

Berdasarkan hasil wawancara yang ditujukan kepada Ziska Rizkiana, M.Psi., Psikolog, besar atau tidak serta positif atau negatif dari pengaruh penggunaan *gadget* pada kehidupan sosial tergantung pada bagaimana pengguna menggunakan *gadget*. Pengaruh penggunaan *gadget* cukup besar, dari segi positif, *gadget* memfasilitasi komunikasi sosial menjadi lebih mudah, cepat dan luas. Komunikasi dengan seseorang yang jaraknya jauh dapat terjalin dengan menggunakan *gadget*. Arus informasi lebih deras dan mudah diakses. Namun, dari segi negatifnya, penggunaan dalam kadar yang berlebihan, *gadget* dapat membuat orang menjadi asyik dan sibuk dengan dunia maya dibandingkan berinteraksi

secara nyata. Akhirnya, lama kelamaan minat dan keterampilan sosial (interaksi dengan orang lain) dapat menurun, kepekaan akan sekeliling pun juga dapat menurun. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat membuat orang malas bergerak atau malas aktif secara fisik. Fitur yang disuguhkan *gadget* dapat membuat orang asyik dan menghabiskan banyak waktu dengan *gadget* yang dimiliki.

Untuk mengatasi dampak negatif dari penggunaan *gadget* bagi orang dewasa adalah mulai mengurangi jam untuk berinteraksi dengan *gadget* serta lebih banyak menjalin komunikasi dan interaksi secara nyata dengan teman atau orang lain. Misalnya, aktif di kegiatan kampus atau acara-acara sosial seperti reuni atau *meet up* dengan teman serta berkomitmen bahwa selama bersama teman, *gadget* disimpan di dalam tas dan fokus berinteraksi tanpa *gadget*. Sedangkan bagi anak-anak atau remaja adalah peran orang tua untuk mengatur dan membatasi jam penggunaan *gadget* bagi anak. Bahkan sebaiknya anak tidak perlu familiar dengan *gadget*.

Berdasarkan hasil wawancara yang ditujukan kepada DR. Bagong Suyanto, M.Si., penggunaan *gadget* mengubah proses interaksi dan komunikasi yang ada di masyarakat karena penggunaan *gadget* yang tidak dibatasi, tidak hanya kalangan atas namun kalangan bawah pun menggunakan *gadget*. Saat penggunaan *gadget* tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, bisa digunakan kapan saja, maka hubungan sosial mengalami proses pendangkalan serta memungkinkan resiko seseorang terjebak pada *multiple identity*. Namun, dengan menggunakan

gadget, seseorang bisa menerima informasi dari berbagai sumber serta jendela untuk membuat seseorang menjadi lebih kritis.

Dengan penggunaan *gadget* yang tidak tepat, makna tradisi yang dibangun dari komunikasi yang interaktif pun bisa menjadi kering. Seperti saat hari raya, hanya diucapkan melalui SMS atau telepon. Padahal, di kehidupan yang sekarang, seseorang merindukan interaksi yang lebih personal terhadap orang lain.

Gadget juga membuat seseorang menjadi *solitaire*, di tempat yang sama namun berada pada keasyikan yang berbeda-beda. Bahkan dalam ruang yang sama, seseorang justru bisa berkomunikasi dengan orang yang lain yang berada di tempat yang jauh.

Cara mengatasi dampak negatif dari penggunaan *gadget* menurut DR. Bagong Suyanto, M.Si., adalah setiap orang harus mempunyai literasi. Karena tanpa literasi, orang akan menerima *gadget* hanya sebagai teknologi yang lebih banyak dampak negatifnya tapi tidak memanfaatkan *gadget* untuk meningkatkan hal-hal positif dalam dirinya. Dengan literasi, seseorang dapat menelusuri hal-hal yang sangat berguna bagi kehidupan sosialnya.

Setelah proses analisis berjalan lancar hingga selesai, dimulai proses desain, implementasi dan kemudian dilakukan uji coba terhadap hasil desain yang telah dibuat dan telah diimplementasikan. Uji coba dilakukan menjadi dua tahap, yaitu verifikasi dan validasi.

Desain yang akan dibuat meliputi *script*, narasumber, desain *lower third* dan desain suara dari film dokumenter tentang pengaruh penggunaan *gadget* pada kehidupan sosial. *Script* dibuat sebagai acuan untuk pembuatan film, agar film

dapat berjalan dengan terarah. *Script* didapat dari berbagai data seperti, wawancara dan media online. Karena film dokumenter ini termasuk jenis film dokumenter ilmu pengetahuan, maka *script* dibuat sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah alur cerita yang menarik serta mengandung edukasi dan memberikan informasi kepada penonton. *Script* pada film ini terdiri dari tiga bagian dan 11 *scene*. *Script* dari film dokumenter tentang pengaruh penggunaan *gadget* pada kehidupan sosial dapat dilihat pada tabel 1.2.

Tabel 1.2 Script

SCENE	KETERANGAN	Sound
BAGIAN I: <i>Opening dan awal konflik</i>		
<i>Scene 1</i>	<i>Stop Motion</i> evolusi <i>gadget</i> (<i>opening</i>)	<i>Backsound</i> dan narasi
<i>Scene 2</i>	Penggunaan <i>gadget</i> oleh masyarakat saat berkumpul dengan teman atau keluarga	
<i>Scene 3</i>	MC memperhatikan orang-orang yang menggunakan <i>gadget</i>	<i>Backsound</i> dan narasi
<i>Scene 4</i>	Orang memainkan HP di sebuah halte (sorot gedung-gedung di sekeliling yang menunjukkan keramaian kota, <i>timelapse</i> kendaraan lalu lalang, kemudian close up HP)	
<i>Scene 5</i>	Sorot MC di halte dari belakang, kemudian MC naik bis	
BAGIAN II: Menuju konflik dan klimaks		
<i>Scene 6</i>	Wawancara beberapa pengguna <i>gadget</i> di dalam bis (wawancara <i>on the spot</i>)	<i>Backsound</i>

Table 1.2 Script (lanjutan)

<i>Scene 7</i>	Sorot <i>food court</i> (MC turun di sebuah <i>food court</i> (close up kaki MC saat turun dari bis), sorot keramaian)	<i>Backsound</i>
<i>Scene 8</i>	Wawancara beberapa pengguna <i>gadget</i> di <i>food court</i> (wawancara <i>on the spot</i>)	
<i>Scene 9</i>	Wawancara beberapa pengguna <i>gadget</i> anak kecil, remaja dan dewasa	
BAGIAN III: Proses menuju penyelesaian konflik dan penyelesaian total		
<i>Scene 10</i>	Wawancara ahli sosial dan psikolog	
<i>Scene 11</i>	Kondisi dengan sedikit <i>gadget</i> (beberapa aktivitas masyarakat yang menunjukkan interaksi apabila dengan sedikit atau tanpa <i>gadget</i>)	<i>Backsound</i> dan narasi

Dalam pembuatan film dokumenter tentang pengaruh penggunaan *gadget* pada kehidupan sosial, melibatkan beberapa narasumber guna memberikan fakta-fakta yang mendukung. Narasumber yang terlibat antara lain:

- Psikolog
- Ahli sosial
- Anak-anak
- Remaja
- Dewasa

Penulisan nama dan profesi pada film dokumenter tentang pengaruh penggunaan *gadget* pada kehidupan sosial ini, akan diberikan pada setiap *footage* narasumber. Desain nama dan profesi narasumber dapat dilihat pada gambar 1.1.

Nama	
Profesi	

Gambar 1.1 *Lower third*

Kemudian elemen suara pada film yang dibuat akan menjadi pendukung suasana saat film ditonton. Suara yang digunakan dalam pembuatan film ini meliputi *background sound*, *dubbing* dan suara yang diperoleh saat pengambilan gambar.

Uji coba verifikasi dilakukan pada seluruh urutan film yang telah dibuat untuk memastikan apa yang diinginkan dan direncanakan sesuai dengan *script* yang dibuat. Tahap verifikasi ini juga dilakukan terhadap setiap elemen yang digunakan (*footage* video dan suara), sehingga informasi yang diberikan dapat tersampaikan. Sedangkan uji coba validasi dilakukan untuk memastikan bahwa film yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan yang diinginkan dan kebutuhan yang diperlukan. Proses uji coba validasi dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada 15 orang responden berusia antara 17-45 tahun. Kuesioner yang dibagikan berisi lima pertanyaan, terdiri dari empat pertanyaan tertutup dan satu pertanyaan terbuka. Pertanyaan yang diajukan sehubungan dengan film tentang pengaruh penggunaan *gadget* pada kehidupan sosial.

Sebelum mengisi kuesioner, terlebih dahulu responden diberi kesempatan untuk melihat film. Setelah responden selesai melihat film, maka mulai dilakukan pengisian kuesioner. Hasil pengisian kuesioner dapat dilihat pada tabel 1.3.

Tabel 1.3 Hasil kuesioner

No.	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1.	Apakah cerita yang ditampilkan pada film ini jelas dan sesuai dengan judul?	-	-	80%	20%
2.	Apakah cerita yang ditampilkan pada film ini menarik?	-	-	86,6%	13,4%
3.	Apakah pesan moral yang terdapat pada film ini dapat dipahami?	-	-	73,4%	26,6%
4.	Apakah informasi pada film ini akan Anda terapkan ke depannya dalam berinteraksi dengan teman atau keluarga?	-	-	73,4%	26,6%
5.	<p>Bagaimana pendapat Anda tentang film ini, sebelum dan setelah Anda menonton film?</p> <p>Menurut 93,3% responden, film ini memberikan informasi tentang pengaruh penggunaan <i>gadget</i> dan menyadarkan pengguna <i>gadget</i> bahwa dengan menggunakan <i>gadget</i> saat sedang bersama dengan teman atau keluarga menjadikan interaksi menjadi berkurang.</p> <p>Sedangkan menurut 6,7% responden, menganggap bahwa film ini mengedukasi serta menambah pemahaman untuk bijak menggunakan <i>gadget</i>.</p>				

Dari hasil kuesioner yang telah diisi oleh responden, mayoritas responden memberikan *feedback* yang baik terhadap film dokumenter tentang pengaruh penggunaan *gadget* pada kehidupan sosial. Ringkasan dari hasil kuesioner tersebut adalah sebagai berikut:

1. Sebagian besar responden, yaitu 12 orang dari 15 responden setuju bahwa cerita yang ditampilkan pada film sudah jelas dan sesuai dengan judul.
2. Sebagian besar responden, yaitu 13 orang dari 15 responden setuju bahwa cerita yang ditampilkan pada film ini menarik.
3. Sebagian besar responden, yaitu 11 orang dari 15 responden setuju bahwa pesan moral yang terdapat pada film ini dapat dipahami.

4. Sebagian besar responden, yaitu 11 orang dari 15 responden setuju bahwa informasi pada film ini akan diterapkan ke depannya dalam berinteraksi dengan teman atau keluarga.
5. Menurut 14 orang dari 15 responden, film ini memberikan informasi tentang pengaruh penggunaan *gadget* dan menyadarkan pengguna *gadget* bahwa dengan menggunakan *gadget* saat sedang bersama dengan teman atau keluarga menjadikan interaksi menjadi berkurang. Sedangkan menurut satu orang responden, film ini mengedukasi serta menambah pemahaman untuk bijak menggunakan *gadget*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, yaitu uji coba verifikasi dan validasi, maka dapat diambil beberapa kesimpulan mengenai film dokumenter tentang pengaruh penggunaan *gadget* pada kehidupan sosial yang telah dibuat. Kesimpulan tersebut antara lain:

1. Masyarakat memberikan tanggapan dan reaksi yang positif terhadap film dokumenter ini.
2. Film dokumenter yang dibuat dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang pengaruh penggunaan *gadget* yang berlebihan pada kehidupan sosial.

Saran dari pembuatan film dokumenter tentang pengaruh penggunaan *gadget* pada kehidupan sosial ini adalah mengembangkan video lebih lanjut dengan menambahkan adegan cara-cara untuk mengurangi penggunaan *gadget* yang berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cooper, A. 2000. *Sexuality-Sujing Into The New Millennium, USA, Cyberpsychology and behavior*, vol. 1. NO.2, pp: 181-187.
- Essau, C.A. 2008. *Adolescent Addiction: Epidemiology, Assessment and Treatment*. New York: Elsevier Inc.
- Effendy, Nasrul. 1998. *Dasar-dasar Keperawatan Kesehatan Masyarakat*. Penerbit Buku EGC, Jakarta.
- Gayatri. 2011. *Women's Guide: Buku Cerdas untuk Perempuan aktif*. GagasMedia, Jakarta Selatan.
- Hardjana, Agus M. 2007. *Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal*. Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
- Hovart, Arthur. T. 1989. *Coping with Addiction*. Retrieved 2015, tanggal download 09 November, from <http://www.cts.com/babtsmrt/coping/html>.
- Mark, D.F., Murray, M., Evans, B. & Willig, C. 2004. *Health Psychology: Theory, Research and Practice*. London : Sage Publication Ltd.
- Nugroho, Fajar. 2007. *Cara Pintar Bikin Film Dokumenter*. Yogyakarta: Galangpress.
- Rajaq, Abdul & Isparanto. 2011. *The Magic of Video Edtiting*. Jakarta: Mediakita.
- Saraswati, Mila. & Ida, Widaningsih. 2006. *Be Smart Ilmu Pengetahuan Sosial*. PT Grafindo Media Pratama, Bandung.
- Soekanto, Soerjono. 2001. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Suprpto, Tommy. 2009. *Pengantar Teori dan Manajemen Komunikasi*. Media Pressindo, Yogyakarta.

Waluya, Bagja. 2007. *Sosiologi: Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat untuk Kelas X Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. PT Setia Purna Inves, Bandung.

Yuwanto, Listyo. Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya, www.ubaya.ac.id/ubaya/articles_details/10/Mobile-Phone-Addict.html diakses tgl 9-11-2015.