

PENYUTRADARAAN FILM PENDEK *PENGASUH DIGITAL* MENGENAI PERAN ORANG TUA TERHADAP ANAK GENERASI ALFA YANG KECANDUAN BERMAIN GIM PADA SMARTPHONE

DIRECTING OF SHORT FILM *PENGASUH DIGITAL* ABOUT ROLE OF PARENTS TO ALPHA GENERATION CHILDREN WHO ARE ADDICTED PLAYING GAMES ON SMARTPHONES

Elfansyah (NIM1601164249)¹, Wibisono Tegar Guna Putra, S.E, MA²

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual Konsentrasi Multimedia, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹elfansyah@student.telkomuniversity.ac.id, ²wibisonogunaputra@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Peran orang tua dalam mendampingi dan mendidik anak adalah suatu kewajiban yang harus dilakukan dengan benar, hal ini dikarenakan perilaku dan pola pikir anak akan terbentuk dengan mencontoh orang terdekat dalam keluarga yaitu orang tua. Akan tetapi peran orang tua dalam mendidik anak generasi alfa saat ini justru berdampak negatif yaitu pemberian fasilitas *smartphone* sebagai alat pengasuh untuk anaknya dikala orang tua sedang sibuk dengan aktivitasnya. Generasi alfa (2010-2025) merupakan anak kecil yang telah mengetahui dan mampu menggunakan berbagai macam *gadget*. Salah satunya adalah teknologi *smartphone* yang sudah mulai mereka kenal sejak balita. Berdasarkan fenomena tersebut tujuan penelitian adalah memahami dan memberikan solusi sesuai dengan bidang Perancang agar permasalahan yang terjadi dapat diminimalisir ataupun dicegah. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif karena subjek penelitian adalah fenomena yang terjadi dimasyarakat saat ini. Sedangkan pendekatan penelitian yang digunakan adalah psikologi perilaku (*behavioristik*) karena objek penelitian yang diamati adalah perilaku manusia yaitu perilaku orang tua yang memberikan *smartphone* khusus kepada anaknya dan membiarkan anak asik bermain gim pada *smartphone* tanpa peneguran untuk berhenti, hal ini menyebabkan anak kecanduan bermain gim pada *smartphone*. Upaya sutradara dalam menyampaikan hasil penelitian adalah membuat film pendek, karena melalui media film sebuah pesan berbentuk audio visual dapat memudahkan penonton untuk memahami secara detail terkait fenomena penelitian ini. Selain itu film saat ini dapat dengan mudah diakses oleh banyak orang dengan perangkat *smartphone*, laptop, ataupun *smartTV* yang berada dirumah.

Kata Kunci : penyutradaraan film, film pendek, peran orang tua, generasi alfa, gim, *smartphone*, dan kecanduan.

Abstract

Parents' role in escorting children is a duty to do right, it is due to behavior and mindset that children will be formed by example the closest people in the family are parents. But the role of parent in educating children of the Alpha generation currently has a negative effect of a smartphone facility as a nanny's tool for their children in case parenting is busy with their activities. Alpha generation (2010 - 2025) is a child who has known and is capable of using various gadgets. One of them is smartphone technology they've been starting to know since the infant. *Based on the phenomenon of the research purpose is to understand and provide a solution to the designer field to make the case which is either initiated or prevented. The research method used is a quality method because the subject of research is a phenomenon that occurs in the current social. As the approach of the research used is psychology of behaviorist because the observed research object is the behavior of a parent who gives a smartphone special to his son and letting a fun-ass kid play game on smartphone. The director's effort in delivering the research results is making short films, because through media films of a visual form of audio-shaped phenomenon can ease the audio-formed experiment can ease the audio-formed experiment to the audio-formed experiment can ease the spectators to understand the details of this experimental phenomenon. Besides that movie currently can be easily accessed by a lot of smartphone, laptop, or smartTV are at home.*

Keywords : Film Directors, Short Films, Old Roles, Alpha Generations, Game, Smartphones, and Addicted.

1. Pendahuluan

Fenomena terkait peran orang tua dalam mendidik anak generasi alfa saat ini justru berdampak negatif yaitu pemberian fasilitas *smartphone* sebagai alat pengasuh untuk anaknya dikala orang tua sedang sibuk dengan aktivitasnya. Generasi Alfa lahir setelah generasi Z (1995-2009) yaitu yang lahir pada tahun 2010-2025. Menurut Anastasia Satryo (2017) sebagai salah satu pakar perkembangan anak mengatakan bahwa generasi alfa mempunyai ciri khas yaitu usia yang sangat dini mereka sudah terpapar secara terus-menerus oleh teknologi, sehingga mereka sudah melek digital sejak kecil. Orang tua dari anak generasi alfa ini tidak ragu untuk memberikan fasilitas *smartphone* kepada anaknya. Hal ini dikarenakan orang tua beranggapan *smartphone* mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan, sehingga tidak mengganggu kesibukannya. Salah satu aplikasi *smartphone* yang menjadi daya tarik kuat anak adalah aplikasi gim. Aplikasi tersebut dapat membuat anak terhibur, akan tetapi kesibukan orang tua justru membiarkan anak asik bermain gim pada *smartphone* tanpa batas waktu, pengawasan, dan peneguran dari orang tua, sehingga hal ini dapat menyebabkan pengaruh negatif yaitu dampak kecanduan. Menurut Arthur T. Hovart (1989) kecanduan berarti suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Fenomena ini terjadi di kota Bandung saat ini yaitu penggunaan *smartphone* di kalangan generasi alfa yaitu anak-anak hingga balita sudah menjadi hal yang biasa. Dengan harga yang murah, tempat penjualan yang berada dimana-mana, serta cicilan kredit yang sudah ada di semua tempat penjualan, orang tua tidak berpikir panjang untuk membelikannya sebuah *smartphone* khusus untuk anaknya. Akan tetapi dampak pemberian *smartphone* ini tanpa pengawasan dan peneguran dari orang tua justru seperti halnya menimbulkan kecanduan. Tujuan penelitian ini adalah memahami dan memberikan solusi sesuai dengan bidang Perancang agar permasalahan yang terjadi dapat diminimalisir ataupun dicegah. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif karena subjek penelitian adalah fenomena yang terjadi dimasyarakat saat ini. Sedangkan pendekatan penelitian yang digunakan adalah psikologi perilaku (*behavioristik*) karena objek penelitian yang diamati adalah perilaku manusia yaitu perilaku orang tua yang memberikan *smartphone* khusus kepada anaknya dan membiarkan anak asik bermain gim pada *smartphone* tanpa peneguran untuk berhenti, hal ini menyebabkan anak kecanduan bermain gim pada *smartphone*. Berdasarkan penjabaran permasalahan penelitian diatas, perlu adanya informasi terkait fenomena ini kepada orang tua, agar permasalahan yang terjadi dapat diminimalisir ataupun dicegah. Perancang sebagai sutradara ingin menyampaikan informasi terkait hasil penelitian ini melalui media film pendek. Pada tahap perancangan film tentu sutradara bertugas untuk menciptakan audio visual yang sesuai dengan skenario yang akan dibuat. Skenario tersebut tentu menggambarkan fenomena penelitian ini secara mendetail agar informasi yang ingin disampaikan dapat dipahami oleh penonton. Dalam pelaksanaannya sutradara akan memimpin seluruh kru untuk menentukan konsep visual, seperti halnya penentuan alur cerita, aktor atau pemeran, lokasi pengambilan gambar, dan peradeganan aktor pada saat proses syuting. Kemudian pada tahap akhir sutradara akan mendampingi editor pada tahap penyuntingan gambar terkhusus dalam proses pemilihan *footage*, proses *cut to cut*, penambahan *sound*, *effect transition*, *sound effect*, hingga proses *rendering*. Hal ini diperlukan agar film dapat menjadi suatu karya yang utuh sesuai dengan konsep perancangan. Dengan demikian Perancang selaku sutradara berharap, dapat menghasilkan karya film pendek dengan alur cerita yang menarik dan pesan yang ingin disampaikan mudah dipahami oleh *target audience*.

2. Dasar Teori/Material dan Metodologi/Perancangan

Berikut adalah teori yang Penulis gunakan sebagai landasan pemikiran dan perancangan karya.

2.1. Peran Orang Tua Generasi Alfa

Orang tua terdiri dari Ayah dan Ibu. Orang tua memiliki peran penting dalam membimbing dan mendidik anaknya baik dalam pendidikan formal ataupun non-formal. Peran orang tua dapat mempengaruhi perkembangan anak terkhusus dalam berperilaku ataupun berpikir. Orang tua yang dimaksud pada penelitian ini adalah orang tua generasi Y yang merupakan Ayah dan Ibu dari anak generasi alfa saat ini. Menurut Andreas Rio Adriyanto (2019) generasi Y merupakan pelaku digital native atau penduduk asli digital. Digital native merupakan mereka yang dari masa kecil dibesarkan dalam lingkungan yang semua informasi sudah dapat diakses dengan menggunakan teknologi digital. Peran orang tua menurut Lestari (2012:153) peran orang tua merupakan cara yang digunakan dan sudut pandang orang tua dalam menjalankan tugasnya yaitu mengasuh anak. Sedangkan menurut Hadi (2016:102), peran orang tua adalah mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi anak, hal ini merupakan kewajiban dan tanggung jawab orang tua. Sedangkan terkait permasalahan penelitian, peran orang tua menurut I Dewa Alit Dwija Putra (2019) adalah seseorang yang bertugas untuk memperhatikan atau mengawasi aktivitas anak dalam penggunaan teknologi, terkhusus penggunaan *smartphone* pada anak usia dini. Jangan biarkan peran orang tua yang seharusnya menjadi teman bermain mereka, kini tergantikan oleh *smartphone*.

2.2. Generasi Alfa

Dalam makalah Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak dalam penelitian terkait generasi alfa, dijelaskan bahwa generasi tersebut ialah yang lahir pada tahun 2010 hingga 2024. Generasi ini sudah lahir pada saat teknologi semakin berkembang pesat, mereka sudah mengenal dan terbiasa dengan penggunaan teknologi gadget serta kecanggihan teknologi lainnya dalam kehidupan sehari-hari ketika usia mereka yang masih dini. Generasi ini sudah hidup di zaman yang serba mudah dan canggih, yang dimaksud hal ini adalah era komputersasi sudah tidak ada batasnya lagi, sehingga akses terhadap informasi dan teknologi komunikasi dari segala penjuru sangat mudah didapat. Tidak ada lagi batasan, segalanya sudah sangat transparan. Hal-hal yang dahulu dianggap tabu, oleh generasi ini tidak lagi dianggap tabu. Secara garis keturunan, manusia generasi ini adalah keturunan dari generasi Y awal (kelahiran tahun 80-an hingga 2000). Pola pikir dan karakter generasi ini sangat dipengaruhi oleh pola pikir orang tuanya yang memiliki pandangan terbuka dan moderat. Menurut Yanuar Rahman (2020) Generasi Alfa yang merupakan anak usia dini berarti masa-masa yang berharga seorang anak dan orang tuanya untuk bisa memperkuat *bonding* yang merupakan dasar pembentukan karakter anak baik dalam ranah afektif, kognitif, hingga psikomotor. Orang tua generasi ini umumnya telah mendapat pendidikan yang sangat baik dan ditunjang dengan fasilitas pembelajaran dengan menggunakan teknologi komputer ataupun *smartphone*. Oleh sebab itu anak-anak mereka pun akan mengikuti pola pikir orang tuanya yang menurut mereka *open minded* dan patut untuk dicontoh.

2.3. Smartphone Dan Gim

Smartphone merupakan salah satu permasalahan utama dalam penelitian ini. Menurut Wiliams Sawyer (2007) *smartphone* adalah ponsel multimedia yang menggabungkan *fungsi-fungsionalitas PC* dan *handset* sehingga menghasilkan *gadget* yang mewah karena memiliki banyak fitur dapat digunakan seperti pembuatan pesan teks, kamera, pemutar musik, bermain game, hingga mengakses internet untuk search engine, email, GPS, hingga penggunaan kartu kredit. Sedangkan menurut Handriyanto (2013) *smartphone* merupakan gabungan dari telepon genggam dengan fungsi-fungsi yang terdapat pada asisten digital pribadi, seperti halnya dapat membuat dokumen, bermain game, mengakses internet, membuka email, hingga membuka aplikasi lainnya. Menurut I Dewa Alit Dwija Putra (2019) di Indonesia, aturan untuk penggunaan *smartphone* pada anak-anak kurang disosialisasikan. Spesifikasi *smartphone* yang dikategorikan untuk orang dewasa sekarang dapat dimiliki oleh remaja dan dapat digunakan oleh anak-anak. Menurutnnya anak-anak yang sehat adalah anak-anak yang tidak berhenti bergerak, hal ini berarti seharusnya anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain bersama teman-teman daripada bermain dengan *smartphone*. Anak kecil sangat gemar dengan aktifitas yang dapat menghiburnya, seperti halnya bermain sebuah gim. Menurut Samuel Hendry (2001: 199) Game merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari keseharian anak, hal ini dikarenakan fungsi game adalah sebagai bentuk hiburan dikala seseorang sedang penat dengan kegiatan rutinitas keseharian. Akan tetapi banyak orang tua yang menuding kalau game merupakan salah satu penyebab anak tak mampu bersosialisasi, menurunkan hasil nilai pembelajaran anak disekolah, hingga perilaku kekerasan yang selalu anak lakukan karena mencontoh dari game yang dimainkan. Sedangkan menurut Andhi Susilo (2005), gim adalah salah satu candu yang susah dihilangkan, bahkan berdasarkan penelitian mengatakan bahwa candu gim *online* setara dengan narkoba.

2.4. Dampak Kecanduan

Dalam melakukan suatu tindakan atau memutuskan suatu hal pasti akan ada dampak yang terjadi setelahnya, baik itu dampak positif ataupun dampak negatif. Menurut Notoatmojo (2010) dampak merupakan hasil yang terjadi berdasarkan interaksi dengan lingkungan tertentu dan segala macam pengalaman yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan. Sedangkan menurut Wawan (2011) dampak merupakan respon/reaksi seorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya. Sedangkan kecanduan menurut Thakbar (2006) merupakan suatu kondisi medis yang ditandai dengan penggunaan berlebih terhadap zat tertentu, yang jika digunakan secara terus-menerus maka akan berdampak negatif bagi penggunanya, seperti hilangnya hubungan baik dengan keluarga, teman, maupun kehilangan pekerjaan. Selain itu, menurut Arthur T. Hovart (1989) kecanduan berarti suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Hovart pun menjelaskan bahwa contoh kecanduan dapat terjadi disebabkan oleh bermacam-macam hal, yaitu dapat ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu, seperti judi, *overspending*, *shoplifting*, aktivitas *sex*, hingga *video game*.

Selebihnya ditambahkan teori yang berkaitan dengan film dan juga penyutradaraan seperti berikut ini.

2.5. Film

Film adalah media komunikasi massa yang menyampaikan pesan melalui bentuk audio visual kepada kelompok tertentu (Effendy, 1986: 134). Film sebagai komunikasi massa, pesan yang ingin disampaikan dapat disesuaikan bentuknya sesuai dengan misi film. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Pesan yang disampaikan dalam film adalah menggunakan mekanisme simbol-simbol berupa visual yaitu peradeganan hingga ekspresi tokoh dan suara yaitu percakapan hingga suara musik. Sumarno (1996:2) mengatakan bahwa film adalah salah satu bentuk kesenian yang menggabungkan beragam unsur seni. Film dibuat dengan bentuk komunikasi visual yaitu gerak, ekspresi, laku dramatik, dan dialog. Tjasmadi (2008:44) mengatakan, Film berkaitan erat dengan informasi, terdapat beberapa alasan yang mendasar seseorang membuat film diantaranya adalah berhubungan dengan hiburan, sebagai medium seni peran, dan film sebagai piranti yaitu menyampaikan pesan yang bersifat dengar-pandang.

2.6. Film Pendek

Berdasarkan durasinya, film dibedakan menjadi dua yaitu film panjang dan film pendek. Film panjang umumnya berdurasi 60 menit dan diputar di bioskop, hal ini dikarenakan film tersebut memiliki durasi film diatas 60 menit yaitu berkisar antara 90-120 menit. Beberapa film bahkan memiliki durasi lebih dari 120 menit, seperti halnya film-film yang diproduksi India umumnya berdurasi rata-rata 180 menit. Film pendek menurut Panca Javandalasta (2011:2) adalah sebuah karya film cerita fiksi yang diproduksi dengan waktu yang tidak lama atau memakan waktu hingga berbulan-bulan, menggunakan *budget* produksi yang disesuaikan dengan kemampuan kreator, serta durasi film yang tidak lebih dari 60 menit. Sedangkan menurut Prakosa (2001:25) film pendek merupakan film yang berdurasi pendek, tetapi setiap shot atau adegan yang dipertontonkan memiliki makna yang cukup besar untuk ditafsirkan kepada penonton. Oleh sebab itu kreator film pendek dituntut untuk lebih kreatif dengan memadatkan ide/konsep film agar divisualkan dengan baik dan menarik perhatian penonton.

2.7. Penyutradaraan

Penyutradaraan adalah teori sutradara dalam melaksanakan tugasnya untuk memproduksi sebuah karya. Menurut David Mamet dalam buku *On Directing Film* (1992), film yang bagus merupakan kumpulan bidikan-bidikan sederhana, yang berarti sutradara harus meninggalkan pergerakan kamera sejenak, dan kembali ke dasar bagaimana bercerita melalui jukstaposisi (penempatan dua objek secara berdampingan), hal ini diperlukan agar sutradara selalu memastikan gambar dihasilkan menggunakan komposisi yang baik dan benar. Sedangkan menurut Steven D. Katz dalam buku *Film Directing : Shot by Shot* (1991) sebuah penyutradaraan harus dimulai dengan konsep perancangan *storyboard* yang baik dan cukup mendetail, agar semua pengambilan gambar mulai dari penentuan *shot* hingga pergerakan kamera yang digunakan sesuai dengan pesan dan kesan yang ingin disampaikan.

2.8. Sutradara

Menurut sutradara terkemuka Amerika, Arthur Penn (Theodore Taylor, *People Who Make Movies*, hal.21), menyebut sutradara sebagai orang yang menulis dengan kamera. Sutradara adalah orang yang memimpin pada saat proses produksi film, mulai dari memberikan arahan kepada setiap kru hingga pemilihan pemeran tokoh yang akan disesuaikan dengan skenario yang telah dibuat. Selain itu menurut Bethany (2011:10), sutradara bertugas dan bertanggung jawab terkait proses kreatif pembuatan film hingga sifat kepemimpinan yang digunakan dalam memimpin seluruh kru produksi. Tugas utama seorang sutradara dalam membuat visual yang baik yaitu membedah skenario, memilih elemen-elemen penting yang akan dimasukkan ke dalam frame, membentuk karakter pemain, hingga penyampaian cerita dengan perspektif kamera. Sutradara harus membuat visual yang baik, oleh karena itu dalam pembuatan konsep visual, sutradara harus membedah skenario secara benar dan tepat.

Teori Pendekatan Penelitian

2.9. Psikologi Perilaku (Behavioristik)

Dalam mencari data penelitian menggunakan metode kualitatif, terdapat pendekatan penelitian yang digunakan yaitu psikologi perilaku untuk mendukung metode kualitatif sehingga data yang didapat sesuai dengan fenomena dan permasalahan yang diangkat. Menurut Desmita (2009:44) teori psikologi perilaku atau behavioristik merupakan teori yang digunakan untuk memahami perubahan tingkah laku manusia dengan cara mengamati dan pengujian atas perubahan tingkah laku yang terlihat. Teori ini mengutamakan pengamatan, oleh sebab itu terdapat beberapa pendekatan yang diterapkan dalam mengamati tingkah laku

manusia yang diantaranya adalah pendekatan objektif, mekanistik, hingga materialistik. Sedangkan menurut Edward Thorndike (1949), teori *behavioristik* suatu penelitian tingkah laku manusia yang dapat dipahami berdasarkan proses interaksi antara stimulus dan *respon*. Stimulus adalah rangsangan, contohnya seperti pikiran dan perasaan. Sedangkan *respon* adalah reaksi yang ditunjukkan akibat stimulus. Perubahan tingkah laku akibat pembelajaran ini dapat diamati dengan cara konkrit (diamati dengan kasat mata) maupun tak konkrit atau dirasakan sehingga menimbulkan kesan saat melihat suatu obyek analisis.

3. Pembahasan

Dari analisis data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa anak generasi alfa yang berumur 7 – 9 tahun atau kelas 1–3 sekolah dasar, adalah pelaku generasi alfa saat ini yang telah mengenal dan dapat mengoperasikan *smartphone* dengan handal, hal ini disebabkan karena mereka berasal dari masyarakat perkotaan, sehingga dalam kesehariannya sudah terbiasa dengan penggunaan *smartphone*. Berikut Perancang jabarkan poin–poin permasalahan yang ditemukan saat melakukan penelitian di lapangan terkait penyebab terjadinya anak generasi alfa kecanduan bermain gim pada *smartphone* :

- Perilaku anak bermain gim pada *smartphone* sehari-hari adalah karena ia mencontoh perilaku Orang tua yang keseharian selalu menghabiskan waktu bersama *smartphone* mereka. Hal ini terjadi karena anak usia dini memiliki rasa penasaran yang tinggi, mudah tertarik dengan hal yang baru, dan ingin selalu mencoba. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anak usia dini sangat handal meniru kebiasaan orang tuanya.
- Orang tua sudah menganggap *smartphone* sebagai alat pengasuh yang baik untuk anaknya dikala mereka sedang bosan. Hal ini disebabkan karena *smartphone* dapat memberikan konten–konten menghibur anak, sehingga mencegah anak agar tidak menangis atau rewel yang dapat mengganggu aktifitas orang tua.
- Perasaan kesal Orang tua dikala anaknya rewel hendak meminjam *smartphone* miliknya, hal ini sangat mengganggu aktifitas orang tua dikala sedang sibuk dengan *smartphonennya*. Pada akhirnya orang tua memberikan fasilitas *smartphone* kepada anaknya dengan meminjamkan atau membelikan *smartphone* khusus untuknya.
- Orang tua membiarkan anaknya bermain gim berjam–jam tanpa peneguran atau peringatan untuk berhenti. Hal ini terjadi karena orang tua berpikir kalau anak disuruh berhenti bermain gim ia akan menangis dan pada akhirnya menggagu aktifitas orang tua.

4. Kesimpulan

Peran orang tua terhadap dampak kecanduan gim pada *smartphone* dikalangan anak generasi alfa, dapat disimpulkan bahwa kesadaran orang tua terhadap fenomena ini masih sangat minim, hal ini terbukti karena orang tua acuh dan membiarkan anaknya anteng bermain gim pada *smartphone* se-harian di rumah tanpa mengawasi dan menegurnya. Selain itu orang tua saat ini telah menganggap *smartphone* sebagai alat pengasuh anak terbaik dikala ia sedang merasa bosan ataupun berperilaku rewel pada saat di rumah, sehingga dapat mengganggu aktifitas orang tua. Adapun faktor pendukung lain yang menyebabkan anak kecil generasi alfa saat ini harus memiliki *smartphone* yaitu tempat mereka sekolah yaitu sekolah negeri yang berada di kota Bandung harus mengikuti peraturan pemerintah kota Bandung dalam menerapkan *smartcity* dengan menggunakan teknologi *smartphone* sebagai media pembelajaran di sekolah. Penerapan *smartcity* ini pada sekolah negeri tersebut adalah untuk kebutuhan pekerjaan rumah siswa ataupun ujian semester. Dengan adanya peraturan tersebut orang tua semakin yakin untuk memberikan fasilitas *smartphone* khusus untuk anaknya karena dapat mendukung anak dalam menempuh jenjang pendidikan. Akan tetapi perilaku orang tua yang selalu membiarkan anaknya asik bermain gim pada *smartphone* dalam keseharian menjadi sebab utama anak mengalami kecanduan bermain gim pada *smartphone*. Ketika Perancang mulai memahami dan menerjemahkan masalah penyebab anak generasi alfa kecanduan bermain gim pada *smartphone* yang terjadi, Perancang menyadari bahwa kasus ini dapat diminimalisir atau dicegah oleh orang tua yang memiliki anak generasi alfa dengan memahami peran orang tua untuk mencegah dampak negatif dari kecanduan bermain gim pada *smartphone* kepada anaknya. Melalui data penelitian yang dikumpulkan diperlukan media film pendek yang mengangkat kisah nyata guna memberikan informasi kepada orang tua mengenai fenomena kecanduan bermain gim pada *smartphone* dikalangan anak generasi alfa. Sebagai sutradara dari perancangan film pendek ini, alur cerita yang digunakan adalah berdasarkan kehidupan sehari–hari dilingkungan keluarga sebagai rekaman situasi diwaktu anak bersama orang tua dalam memperlihatkan kejadian fenomena ini. Selain itu alur cerita menggunakan konsep drama keluarga agar memudahkan penonton dalam memahami alur cerita dan pesan yang terkandung dalam film. Dalam upaya perancang untuk memberikan informasi terkait fenomena ini, maka perancang membuat film pendek yang berjudul “*Pengasuh Digital*” yang dapat menjadi salah satu contoh untuk orang tua dalam mencegah anaknya dari kecanduan bermain gim pada *smartphone*.

Daftar Pustaka :**Buku**

- [1] Chapin, J. P 2009. *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta : Rajawali Pers.
- [2] Dennis, Fitryan. A. 2008. *Bekerja Sebagai Sutradara*. Jakarta : Erlangga
- [3] Hastuti. 2012. *Psikolog Perkembangan Anak: Cara pintar mendampingi anak*. Yogyakarta: Tugu Publisher.
- [4] Katz, Steve D. 1991. *Film Directing Shot By Shot*. America : MichaelWiese Productions
- [5] Mamet, David. 1992. *On Directing Film*. New York : Penguins Books

Internet

- [1] CNN Indonesia, Tim.2019. Anak – anak ‘Generasi Gadget’ Dan Tantangan Pola Asuh. Diakses dari www.cnnindonesia.com (09 Maret 2020)
- [2] Dancow.com. 2017. Siapakah Anak Generasi Alpha yang sebenarnya?. Diakses dari www.dancow.co.id (10 Februari 2020).
- [3] Kompas.com.2020. Generasi Alpha Sangat Melek Teknologi, Orang Tua Harus Bagaimana?. Diakses dari www.kompas.com (09 Maret 2020)
- [4] Metta. 2015. Kapan waktu yang tepat memperkenalkan gadget pada anak. Diakses dari www.bidanku.com (20 Maret 2020)

Jurnal

- [1] Adriyanto, Andreas Rio. 2019. *Memahami Perilaku Generasi Z Sebagai Dasar Pengembangan Materi Pembelajaran Daring*. Bandung : Institut Teknologi Bandung
- [2] Derry, I. 2013. *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Fakto-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Jakarta: Bisakimia.
- [3] Putra, I Dewa Alit Dwija. 2019. *Penggunaan Smartphone Di Anak Usia Dini, Melalui Merancang Buku Parenting Ilustrasi*. Bandung : Universitas Telkom Fakultas Industri Kreatif
- [4] Yanuar Surya Putra .2016. *Teori Perbedaan Generasi*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret