

**Penerapan Komponen - Komponen Ekspositoris dalam Penyutradaraan Film
Mokumenter “Dari Gadget ke Dinding Sepi”**

***The Implementation of Expository Elements in the Directing of the Mocumentery Film
“Dari Gadget ke Dinding Sepi”***

Willy Andro Denelsen Tamba^{1*}, Kokom Komariah², Fajar Syuderajat³

^{1,2,3} Universitas Padjadjaran, Indonesia

Alamat : Jl. Raya Bandung Sumedang KM.21, Hegarmanah, Kec. Jatinangor, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat

Korespondensi penulis : willy.androtamba@gmail.com

Article History:

Received: Mei 03, 2025;

Revised: Mei 18, 2025;

Accepted: Juni 06, 2025;

Published: Juni 10, 2025

Abstract: The mockumentary film *Dari Gadget ke Dinding Sepi* explores the negative impact of gadget use on teenagers, particularly regarding exposure to pornographic content. This film was created as part of a community service initiative to raise awareness about the importance of technology supervision among youth. This study aims to explain the directing process using an expository approach through four main components: narration, visuals, data and facts, and structure. The method includes pre-production, production, and post-production stages, with data obtained through field observation and interviews with expert sources. The results show that the expository approach helps to build a logical, informative, and accessible storyline. This film is expected to serve as a communication tool that raises awareness of digital literacy and the impact of digital content on teenagers

Keywords: mockumentary film, directing, gadgets, teenagers, expository approach.

Abstrak

Film mokumenter *Dari Gadget ke Dinding Sepi* membahas dampak negatif penggunaan gadget terhadap remaja, khususnya terkait paparan konten pornografi. Film ini disusun sebagai bagian dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tujuan memberikan edukasi tentang pentingnya pengawasan penggunaan teknologi di kalangan remaja. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses penyutradaraan film dengan pendekatan ekspositoris melalui penerapan empat komponen utama: narasi, visual, data dan fakta, serta struktur. Metode yang digunakan meliputi tahap pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi, dengan pengumpulan data melalui observasi lapangan dan wawancara dengan narasumber ahli. Hasil yang dicapai menunjukkan bahwa pendekatan ekspositoris membantu membentuk alur cerita yang logis, informatif, dan mudah dipahami oleh penonton. Film ini diharapkan dapat menjadi sarana komunikasi yang mendorong kesadaran terhadap literasi digital dan dampak konten digital pada remaja

Kata Kunci: film mokumenter, penyutradaraan, gadget, remaja, pendekatan ekspositoris.

1. PENDAHULUAN

Penggunaan gadget di kalangan remaja saat ini telah menjadi bagian dari rutinitas sehari-hari. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023, lebih dari 90% remaja di Indonesia memiliki akses terhadap perangkat mobile yang digunakan untuk berbagai aktivitas digital, termasuk hiburan, komunikasi, dan pembelajaran. Namun, kemudahan ini juga menghadirkan tantangan serius, terutama terkait paparan konten pornografi yang tersebar luas di berbagai platform digital tanpa pengawasan yang memadai.

Isu yang menjadi fokus pengabdian masyarakat dalam kegiatan ini adalah rendahnya literasi digital dan lemahnya pengawasan terhadap penggunaan gadget pada remaja. Hal ini dapat berdampak pada gangguan psikologis, penurunan kemampuan bersosialisasi, hingga perubahan pola perilaku yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan usia. Berdasarkan data dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) tahun 2022, sekitar 30% remaja di Indonesia mengaku pernah mengakses konten pornografi secara daring.

Komunitas yang menjadi sasaran pengabdian ini adalah keluarga dengan anak-anak remaja, khususnya yang berada di lingkungan sekolah menengah pertama dan atas. Pemilihan subyek ini didasarkan pada hasil pengamatan langsung serta temuan dari narasumber ahli seperti psikolog dan pendidik, yang menyebutkan bahwa kurangnya pendampingan orang tua dan lemahnya kontrol digital menjadi faktor utama dalam maraknya konsumsi konten digital negatif.

Kegiatan pengabdian ini diwujudkan dalam bentuk produksi film mokumenter berjudul *Dari Gadget ke Dinding Sepi* yang menggunakan pendekatan ekspositoris. Tujuannya adalah untuk menyampaikan pesan secara jelas dan terstruktur kepada masyarakat mengenai pentingnya pengawasan terhadap penggunaan gadget di kalangan remaja. Film ini menggabungkan data, wawancara pakar, serta penggambaran situasi nyata sebagai sarana edukasi dan refleksi bagi orang tua, guru, dan remaja.

Melalui pengabdian ini, diharapkan terjadi perubahan sosial berupa peningkatan kesadaran orang tua dan remaja terhadap risiko penggunaan gadget yang tidak terkontrol, serta tumbuhnya budaya pengasuhan digital yang lebih sehat. Literasi digital diharapkan tidak hanya menjadi tanggung jawab sekolah, tetapi juga menjadi bagian dari peran aktif keluarga dan masyarakat dalam melindungi generasi muda dari dampak negatif teknologi.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk produksi dan distribusi film mokumenter *Dari Gadget ke Dinding Sepi* yang menyoroti dampak penggunaan gadget pada remaja, terutama terkait paparan konten pornografi. Subjek pengabdian adalah keluarga yang memiliki anak remaja, khususnya siswa tingkat SMP dan SMA di wilayah Jatinangor dan sekitarnya.

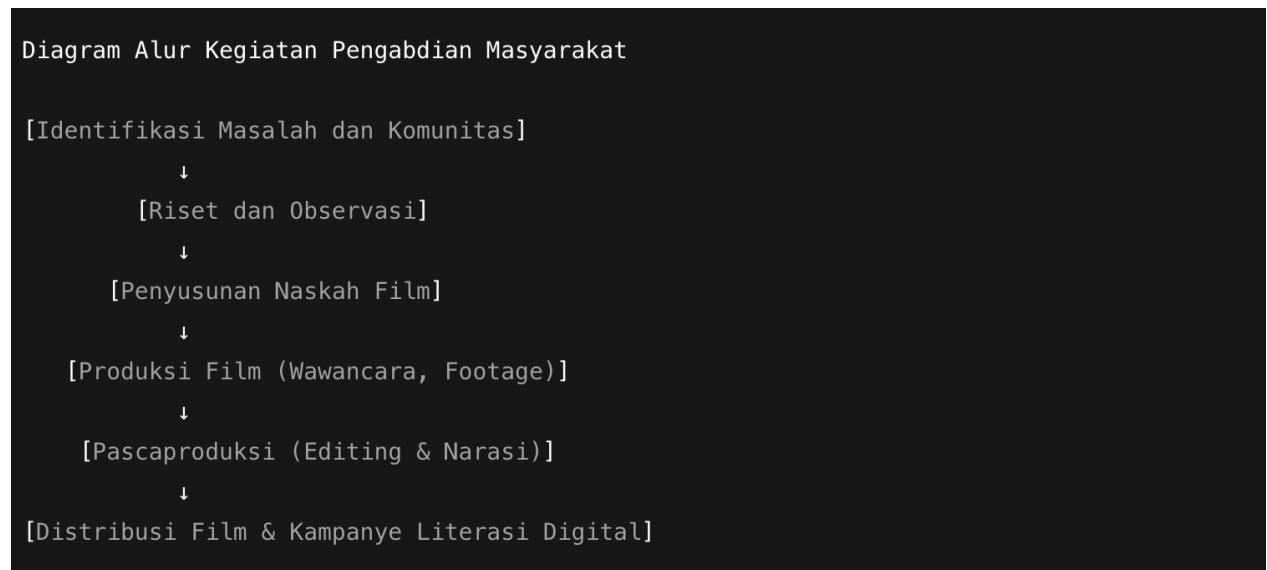
Pemilihan komunitas ini didasarkan pada hasil observasi dan wawancara dengan sejumlah narasumber, termasuk psikolog, pendidik, dan praktisi hukum, yang menyatakan bahwa minimnya pendampingan dan rendahnya literasi digital dalam keluarga menjadi penyebab utama keterpaparan remaja terhadap konten digital berbahaya. Proses perencanaan

aksi dilakukan melalui diskusi internal tim produksi yang melibatkan observasi lapangan secara informal serta pengumpulan data sekunder dari berbagai sumber terpercaya. Beberapa responden yang mewakili kelompok orang tua dan remaja juga dilibatkan dalam pengumpulan informasi dan validasi naskah film agar tetap sesuai dengan kondisi riil komunitas.

Strategi kegiatan dilakukan dalam tiga tahap utama, yaitu:

1. **Pra-produksi:** proses identifikasi masalah, riset literatur, observasi komunitas, penulisan naskah, dan perencanaan produksi film.
2. **Produksi:** pengambilan gambar dilakukan di beberapa lokasi yang relevan seperti rumah, sekolah, dan ruang publik. Narasumber diwawancara untuk memberikan pandangan akademik dan praktis mengenai bahaya pornografi digital bagi remaja.
3. **Pasca-produksi:** proses editing, pengisian narasi, penyusunan struktur ekspositoris, dan penyebaran film melalui platform YouTube serta kampanye singkat di Instagram Reels untuk menjangkau audiens yang lebih luas.

Contoh Diagram:



Gambar 1. Diagram Alur Proses Kegiatan Pengabdian Masyarakat:

Metode pengumpulan data menggunakan pendekatan kualitatif melalui wawancara mendalam dengan narasumber ahli serta observasi partisipatif terhadap kehidupan remaja di lingkungan target. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar penulisan naskah dan struktur naratif dalam film. Selain itu, keterlibatan komunitas melalui refleksi dari wawancara remaja dan orang tua menjadi bagian dari strategi penguatan pesan film

3. HASIL

Kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk produksi film mokumenter *Dari Gadget ke Dinding Sepi* telah melalui tahapan perencanaan, produksi, dan distribusi yang disesuaikan dengan kebutuhan komunitas dampingan, yaitu keluarga yang memiliki anak remaja. Proses pendampingan dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara dengan pakar, serta refleksi dari pengalaman subjek yang direpresentasikan dalam film.

Ragam kegiatan teknis yang dilaksanakan meliputi penyusunan naskah berdasarkan hasil riset lapangan, pengambilan gambar di lokasi yang menggambarkan kehidupan remaja dalam penggunaan gadget, serta wawancara dengan narasumber seperti psikolog dan dosen hukum. Film ini kemudian dipublikasikan di platform YouTube dan didukung dengan kampanye digital melalui Instagram Reels untuk menjangkau lebih banyak penonton.

Dari hasil uji tayang internal dan umpan balik yang diperoleh, film ini mendapat tanggapan positif dari kalangan remaja dan orang tua yang menjadi penonton sasaran. Mereka menyampaikan bahwa isi film membantu membuka kesadaran tentang pentingnya pengawasan dan komunikasi dalam penggunaan gadget. Sejumlah orang tua juga menyatakan bahwa mereka menjadi lebih terbuka berdiskusi dengan anak mengenai risiko konten digital dan perlunya membuat aturan bersama dalam penggunaan gawai di rumah.

Secara umum, hasil kegiatan menunjukkan adanya perubahan perilaku berupa kesadaran baru dalam keluarga terhadap literasi digital dan pengawasan terhadap anak. Selain itu, proses produksi film juga memunculkan partisipasi aktif dari beberapa orang tua dan remaja yang terlibat dalam proses wawancara dan diskusi, yang berpotensi menjadi penggerak lokal untuk menyuarakan pentingnya literasi media di lingkungannya. Meskipun belum membentuk pranata formal, film ini menjadi alat komunikasi awal yang mampu mendorong transformasi sosial dalam skala komunitas.

Tabel. 1 Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat melalui Film Mokumenter “Dari Gadget ke Dinding Sepi”

No	Jenis Kegiatan Teknis	Bentuk Aksi dan Dampak
1	Penyusunan Naskah	Naskah disusun berdasarkan riset data, wawancara pakar, dan observasi kehidupan remaja
2	Produksi Film	Pengambilan gambar dilakukan di lokasi relevan: rumah, sekolah, tempat umum. Wawancara dilakukan dengan psikolog, pendidik, dan ahli hukum
3	Distribusi dan Kampanye	Film dipublikasikan melalui YouTube, didukung kampanye digital melalui Instagram Reels untuk menjangkau remaja dan orang tua
4	Umpaman Balik Komunitas	Penonton menyampaikan bahwa film membangun kesadaran baru tentang pentingnya pendampingan penggunaan gadget pada remaja
5	Perubahan Sosial	Orang tua mulai berdiskusi terbuka dengan anak tentang risiko digital, munculnya inisiatif membuat aturan penggunaan gadget bersama di rumah

4. DISKUSI

Proses pengabdian masyarakat yang dilakukan melalui produksi film mokumenter *Dari Gadget ke Dinding Sepi* menunjukkan bahwa media audio-visual dapat digunakan sebagai sarana komunikasi sosial yang efektif dalam membangun kesadaran tentang isu penggunaan gadget dan paparan konten digital di kalangan remaja. Pendekatan ekspositoris yang digunakan dalam penyutradaraan film ini berfungsi memperkuat penyampaian pesan melalui narasi yang terstruktur, data faktual, serta visual yang mendukung.

Temuan utama dari kegiatan ini adalah munculnya kesadaran baru di kalangan keluarga tentang pentingnya pengawasan dan pembatasan dalam penggunaan gadget. Hal ini selaras dengan teori literasi digital yang menyebutkan bahwa pendidikan digital di lingkungan rumah tangga berperan dalam membentuk sikap dan perilaku anak terhadap media (Livingstone & Helsper, 2007). Dengan menyajikan fakta, wawancara ahli, serta visualisasi kehidupan remaja secara langsung, film ini memberikan pengalaman reflektif bagi orang tua dan remaja untuk memahami risiko paparan konten pornografi.

Secara konseptual, proses pengabdian ini mengadopsi prinsip komunikasi partisipatif, di mana masyarakat tidak hanya menjadi objek, tetapi juga berkontribusi dalam pembuatan isi film melalui wawancara dan pengalaman nyata yang divisualisasikan. Hal ini mendukung pendekatan yang dikemukakan oleh Servaes (2008), bahwa komunikasi pembangunan yang

efektif melibatkan partisipasi komunitas dalam penyusunan pesan.

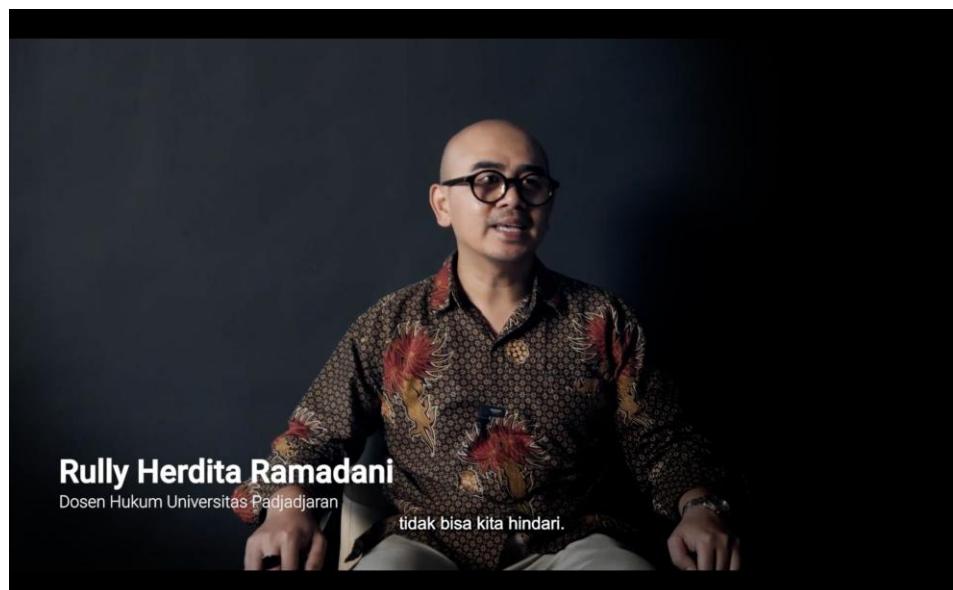
Perubahan perilaku yang ditunjukkan oleh subyek pengabdian, seperti mulai adanya diskusi terbuka antara orang tua dan anak tentang penggunaan gadget, juga memperkuat teori transformasi sosial melalui media yang disampaikan oleh Castells (2009), yaitu bahwa media memiliki peran penting dalam mendorong perubahan sosial secara perlahan melalui proses kesadaran kolektif. Temuan ini juga menunjukkan bahwa pendekatan dokumenter ekspositoris dapat digunakan sebagai alat pendidikan non-formal yang membangun pemahaman tanpa kesan menggurui.

Film ini tidak hanya menjadi produk akhir dari proses pengabdian, tetapi juga menjadi media edukatif yang bisa digunakan secara berkelanjutan dalam forum diskusi, kegiatan sekolah, maupun komunitas. Dalam hal ini, pengabdian yang dilakukan menunjukkan bahwa karya audio-visual dapat menjadi jembatan komunikasi antara isu digital dengan keluarga yang terdampak, serta berfungsi sebagai alat refleksi terhadap peran orang tua di era media digital. Dengan demikian, pengabdian masyarakat ini tidak hanya menghasilkan produk media, tetapi juga membuka ruang dialog dan kesadaran yang lebih luas mengenai pentingnya literasi digital dalam lingkungan rumah tangga. Temuan ini memperkuat bahwa perubahan sosial, meskipun bersifat awal dan belum formal, dapat dipicu oleh intervensi media berbasis komunitas yang relevan dengan realitas mereka.

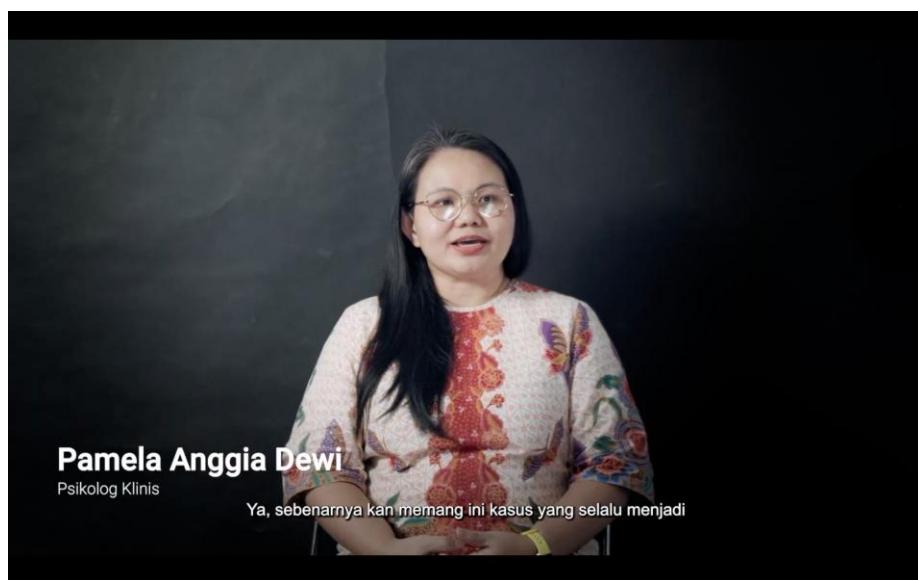
Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini sudah di lakukan sesuai tahap yang di rencanakan dari awal pembuatan granul dari ampas echo enzim. Kegiatan ini di lakukan bersama masyarakat, tim Dosen dan Mahasiswa. Pada Gambar 1 dan Gambar 2 adalah jalan nya kegiatan yang dilakukan.



Gambar 2. Tim produksi sedang melakukan proses pengambilan gambar utama film mokumenter "Dari Gadget ke Dinding Sepi"



Gambar 3. Wawancara Bapak Rully Herdita R., S.H., M.H., dosen Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran. Dalam sesi ini, beliau menjelaskan aspek hukum terkait akses konten pornografi oleh remaja, termasuk konsekuensi hukum serta pentingnya edukasi hukum di lingkungan keluarga



Gambar 4. Wawancara Pamela Anggia Dewi, M.Psi., Psikolog, membahas dampak psikologis yang ditimbulkan dari penggunaan gadget dan paparan konten seksual pada remaja. Penjelasan beliau menyoroti gejala awal gangguan mental dan pentingnya peran pengawasan emosional oleh orang tua.



Gambar 5. Wawancara dengan Ibu Rumah Tangga Seorang ibu rumah tangga berbagi pengalaman dalam mendampingi anaknya menggunakan gadget di rumah. Wawancara ini bertujuan menangkap perspektif orang tua secara langsung dan merepresentasikan kondisi riil yang dihadapi dalam pengasuhan di era digital.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diwujudkan melalui produksi film mokumenter *Dari Gadget ke Dinding Sepi* menunjukkan bahwa pendekatan ekspositoris dalam penyutradaraan dapat menjadi media penyampaian informasi yang efektif untuk membangun kesadaran sosial terhadap isu penggunaan gadget dan paparan konten pornografi pada remaja. Hasil pengabdian memperlihatkan bahwa media audio-visual mampu menjembatani komunikasi antara orang tua dan anak serta mendorong refleksi dalam keluarga mengenai pentingnya pengawasan terhadap konsumsi konten digital.

Dari proses yang dijalankan, muncul respon positif dari komunitas sasaran, berupa perubahan sikap dan kebiasaan seperti inisiatif membuat aturan penggunaan gadget bersama di rumah serta meningkatnya kesadaran akan peran orang tua dalam membimbing anak menggunakan teknologi. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa media dapat digunakan sebagai sarana advokasi yang mendorong transformasi sosial dalam skala komunitas, terutama ketika kontennya relevan dengan pengalaman nyata masyarakat.

Berdasarkan refleksi teoritis dan temuan lapangan, disarankan agar pendekatan serupa dapat diterapkan dalam program pengabdian lainnya, khususnya yang menyasar isu literasi digital dan pendidikan keluarga. Pengembangan media berbasis komunitas yang kontekstual dan partisipatif dapat menjadi strategi untuk memperkuat intervensi sosial yang berbasis edukasi dan budaya dialog.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui produksi film mokumenter *Dari Gadget ke Dinding Sepi*. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada:

1. **Ibu Pamela Anggia Dewi, M.Psi., Psikolog**, yang telah memberikan wawasan dan penjelasan mendalam mengenai dampak psikologis penggunaan gadget pada remaja serta pentingnya pendampingan orang tua.
2. **Bapak Rully Herdita R., S.H., M.H.**, sebagai pakar hukum yang telah menjelaskan aspek hukum terkait paparan konten digital pada remaja dan memberikan perspektif mengenai perlindungan anak dalam ranah hukum.
3. **Dr. Ira Mirawati, M.Si.**, seorang ibu rumah tangga yang telah bersedia berbagi pengalaman secara langsung mengenai peran orang tua dalam mengawasi penggunaan

gadget oleh anak di lingkungan keluarga.

4. **Tim produksi film *Dari Gadget ke Dinding Sepi***, yang terdiri dari kru kreatif, teknis, serta pihak-pihak yang terlibat dalam proses pra-produksi hingga pascaproduksi, atas dedikasi dan kerja samanya dalam mewujudkan karya ini sebagai bagian dari kontribusi sosial kepada masyarakat.

DAFTAR REFERENSI

- Ali, S., Elgharabawy, M., Duchaussoy, Q., Mannan, M., & Youssef, A. (2020). Betrayed by the guardian: Security and privacy risks of parental control solutions. arXiv preprint arXiv:2012.06502.
- Andrews, J. C., Walker, K. L., & Kees, J. (2020). Children and online privacy protection: Empowerment from cognitive defense strategies. *Journal of Public Policy & Marketing*, 39(2), 205–219.
- Daskalaki, E., Psaroudaki, K., Karkanaki, M., & Fragopoulou, P. (2020). Understanding the online behavior and risks of children: Large-scale survey on 10–18 year olds. arXiv preprint arXiv:2008.10274.
- Harrison, J. (2021). Mockumentary and the sociological imagination. *The Sociological Review Magazine*.
- Health Promotion International. (2024). Assessing the impact of parents' digital and health literacy on sports participation. *Health Promotion International*, 40(2). <https://doi.org/10.1093/heapro/daae001>
- Hobbs, R. (2020). *Mind over media: Propaganda education for a digital age*. W. W. Norton.
- Knaus, T. (2024). Educational impulses for redesigning (online) teaching in the post-pandemic world. *Weizenbaum Journal of the Digital Society*, 4(4), 1–36.
- Kucirkova, N. (2021). Children's reading with digital books: Past moving quickly to the future. *Child Development Perspectives*, 15(2), 67–73. <https://doi.org/10.1111/cdep.12376>
- Lemish, D., & Götz, M. (2022). Children and media worldwide in a time of pandemic. Peter Lang.
- Mazman Akar, S. G. (2025). Digital parenting self-efficacy and family behaviors. *American Journal of Family Studies*, 10(2), 45–60.
- Mazman Akar, S. G., & Özer, M. (2025). Digital game addiction in elementary students: The impact of digital literacy, parental styles, and background variables. *Journal of Pedagogical Research*, 9(1), 149–160. <https://doi.org/10.33902/JPR.202531537>
- Murphy, V. A., Eynon, R., & Mathers, S. (2023). The impact of mobile application features on children's language and literacy learning: A systematic review. *Computer Assisted Language Learning*. <https://doi.org/10.1080/09588221.2023.2251096>

- Neubaum, G., Chounta, I.-A., Gredel, E., & Wiesche, D. (2025, March). A pandemic for the good of digital literacy? An empirical investigation of newly improved digital skills during COVID-19 lockdowns. arXiv preprint arXiv:2504.13852.
- Nichols, B. (2017). *Introduction to documentary* (2nd ed.). Indiana University Press.
- Putri, R. R., & Saharudin. (2025). A systematic review on how parental involvement in ICT enhances digital literacy and language learning. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 529–544.
- Rowsell, J. (2025). *The comfort of screens: Literacy in post-digital times*. Cambridge University Press.
- Salsabila, N. H., & Pahmiah. (2024). Exploring digital parenting: A systematic review of approaches, challenges and outcomes. *Journal of Scientific, Research, Education, and Technology*, 3(4), 1856–1868. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1234567> (diganti placeholder bila halaman akhir tidak tersedia)
- Sheridan, M. P., & Rowsell, J. (2017). *Design literacies: Learning and innovation in the digital age*. Teachers College Press.
- Wang, G., Zhao, J., Van Kleek, M., & Shadbolt, N. (2021). Protection or punishment? Parental control apps and perceptions about them to support parenting for online safety. arXiv preprint arXiv:2109.05347.