

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial memiliki keinginan untuk berinteraksi, berkomunikasi, bertukar ide dan gagasan, mengirim dan menerima informasi bekerjasama, menjalin hubungan, dan menjadi bagian dari suatu kelompok tertentu. Media sosial menjadi tempat untuk menuangkan ide dan gagasan yang dimiliki masyarakat serta bebas untuk memberikan pendapat baik positif maupun negatif, fenomena ini didukung oleh kultur masyarakat Indonesia yang gemar berkumpul dan haus akan hal-hal baru. Hampir setiap orang menggunakan media sosial, bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat diseluruh dunia dan hanya bisa di akses apabila pengguna menggunakan internet antara lain, *blog, wiki, skype*, jejaring sosial seperti *facebook, twitter, Instagram* dan sebagainya merupakan jenis-jenis media baru yang dikategorikan sebagai media sosial. Interaksi berlangsung jika komunikasi antar individu dengan individu lain menciptakan kebersamaan.

Dalam melakukan interaksi dan komunikasi manusia melakukan transformasi ilmu, pengetahuan, budaya, perilaku, hingga cara berkomunikasi. Era teknologi mengantarkan manusia sebagai generasi modern. Hal ini ditandai dengan teknologi dan komunikasi yang telah berkembang pesat yang kita kenal dengan 'Era Cyber'. Era ini telah melahirkan internet yang membawa fenomena baru di bidang media komunikasi massa. Pada Januari 2014 berdasarkan *We Are Social Singapore Survey* tercatat jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 15% atau 38.191.873 orang dari total populasi penduduk Indonesia 251.160.124 jiwa (<https://id.techinasia.com>).

Kemajuan teknologi ini memberikan dampak positif dari segi kemudahan masyarakat untuk memperoleh pengetahuan dan informasi. Namun perkembangan internet tidak selamanya menghasilkan hal-hal yang positif. Internet dalam pengaruh negatifnya muncul dalam kasus-kasus salah yaitu *cyberbullying*. *Cyberbullying* adalah perlakuan kasar yang dilakukan seseorang atau

sekelompok orang menggunakan bantuan alat elektronik yang dilakukan secara berulang dan terus menerus pada seorang target yang kesulitan membela diri (Smith dkk., 2008; dalam klikpsikologi, 2013). Sebuah penelitian yang dilakukan oleh *Cyberbullying Research Center* mengatakan unsur-unsur dari *Cyberbullying* ini meliputi “*willfull*” yang berarti perilaku atau tindakan yang disengaja, “*repeated*” yang berarti diulang-ulang, mencerminkan sebuah pola perilaku, bukan hanya kejadian saja dan kemudian “*harm*” yang berarti sebagai sebuah ancaman, kejahatan atau tindakan menyakiti yang ditunjukkan kepada korbannya dan “*computers, cellphones and others electronic devices*” berarti media yang dipakai oleh pelaku untuk melakukan *cyberbullying* (<http://cyberbullying.org>).

Pada tahun 2011 sampai 2015 Polda Metro Jaya mencatat adanya peningkatan kasus *cyberbullying* di wilayah Jakarta. Hal tersebut menunjukkan *cyberbullying* menjadi kasus yang serius di tengah masyarakat. Kasus *cyberbullying* yang menjadi sorotan masyarakat seperti komentar negatif di Instagram yang dilakukan beberapa orang dengan mengomentari pemilik akun Instagram, Ervan Bambang. Kasus tersebut bermula dari foto yang di unggah oleh Ervan Bambang yang memperlihatkan taman bunga yang seharusnya tidak dirusak. Namun, pemilik akun tersebut menulis *caption* yang membuat masyarakat berkomentar negatif.

Para pelaku *cyberbullying* memiliki latar belakang antara lain pola asuh yang salah, disiplin yang keras, kurang pendidikan dan lingkungan pada masa perkembangannya. Faktor penyebab *cyberbullying* dibagi menjadi dua, faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi cemburu, iri, sakit hati, balas dendam, prustasi, mencari perhatian, hiburan, melepaskan kepuasan batin dan meluangkan amarah. Sedangkan faktor eksternal meliputi pengaruh lingkungan, keadaan ekonomi, acara tv yang tidak mendidik dan kecanggihan teknologi. (Abil dkk, 2012). Pelaku *cyberbullying* biasanya mengunggah teks, foto, video atau meme yang bertujuan untuk mengintimidasi dan merusak nama korban sehingga merasa tertekan dan malu. Hal tersebut terjadi untuk memuaskan pelaku karena tujuannya tercapai.

Cyberbullying, saat ini menjadi salah satu isu negatif yang berkembang di dunia maya. *Cyberbullying* merupakan budaya saling mengejek, baik itu motifnya

hanya bercanda ataupun serius, sering disebut dengan istilah *bully*. Di beberapa Negara tertentu *cyberbullying* masih dianggap sepele.

Masyarakat yang menggunakan media sosial perlu menyikapi penggunaan media sosial itu sendiri. Pentingnya kesadaran masyarakat untuk lebih bijak menggunakan media sosial dalam menyampaikan pendapat agar tidak berdampak buruk bagi orang lain kemudian penting untuk dikomunikasikan kepada segementasi remaja dan dewasa tentang bahayanya *cyberbullying* sesuai target audiens. Salah satu media yang menarik adalah film sebagai media hiburan dan komunikasi. Film ini disajikan dalam bentuk film fiksi. Karena film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita film fiksi sering menggunakan cerita rekaan diluar kejadian nyata serta memiliki konsep mengadeganan yang telah dirancang sejak awal (Pratista,2008:6). Namun, untuk menuturkan film tersebut diperlukan sebuah gaya penyutradaraan tertentu agar informasi yang diterima khalayak sasaran dapat diterima dengan baik. Kemampuan imajinasi sutradara dalam menciptakan film fiksi dituntut harus kreatif, artinya sutradara mampu menciptakan sesuatu yang menarik dan berbeda. Penulis sebagai sutradara harus memiliki kepekaan yang tajam sehingga seorang sutradara harus memiliki wawasan dan pengetahuan luas untuk menciptakan ide-ide cemerlang.

Berdasarkan uraian diatas, perlu adanya gaya penyutradaraan untuk menyampaikan dan memaksimalkan pesan yang akan disampaikan kepada audiens. Salah satu gaya penyutradaraan yang mampu menuturkan fenomena diatas adalah sutradara yang menyampaikan sesuatu untuk dikatakan atau dikomunikasikan kepada penonton melalui film yang dibuat mengenai sesuatu hal, yang memberikan bahan renungan kepada penonton (*film maker*) dengan cara menginterpretasikan skenario melalui struktur naratif pola nonlinear. Penonton diajak untuk mengikuti peristiwa-peristiwa dalam cerita melalui sudut pandang tokoh utama dengan menunjukkan isi pemikiran, pandangan, serta emosi tokoh dalam penceritaan. Teknik *monolog interior* juga digunakan dalam peng gayaan film bertema *cyberbullying* sebagai pencerita yang diceritakan oleh narasi dari tokoh utama itu sendiri. Penonton diajak untuk mengikuti cerita dalam film bertema *cyberbullying* melalui pengalaman- pengalaman yang dialami oleh pemain, memperhatikan tokoh

utama dan memahami karakteristik, pandangan serta emosi dari masyarakat yang menindas korban *cyberbullying*. Hal ini membuat pesan atau gagasan yang ingin dituangkan dalam film tersebut menjadi lebih tersampaikan kepada target audiens. Oleh karena itu, gaya penyutradaraan yang tepat dalam menyutradarai sebuah film menjadi hal yang penting dalam menjadikan film sebagai media komunikasi yang dapat memberikan pesan kepada penonton. Gaya penyutradaraan sendiri juga sangat dipengaruhi oleh bentuk narasi yang kuat dan skenario yang baik sehingga penyutradaraan dalam film dapat dicapai dengan maksimal. Skenario yang dirancang dengan baik dapat memberikan gambaran yang jelas dalam penyutradaraan film. Sutradara kemudian memiliki kemampuan untuk memaksimalkan gaya penyutradaraan dengan menyampaikan pesan melalui narasi film dan penggambaran film.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan melihat latar belakang permasalahan diatas, penulis menuliskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masyarakat bebas memberikan komentar dalam media sosial baik komentar positif maupun negatif pada media sosial.
2. *Cyberbullying* adalah kejahatan *cyber* dalam teknologi berbasis internet yang menyebabkan dampak buruk bagi korban.
3. Karakteristik Pelaku melakukan tindakan kekerasan dan dampak yang diterima oleh korban tindakan *cyberbullying*.
4. Kurangnya kesadaran sebagian besar masyarakat dalam menggunakan media sosial.
5. Film bergenis fiksi menjadi sarana efektif untuk menyampaikan informasi.
6. Sutradara harus memiliki kemampuan penyutradaraan dalam memaksimalkan gaya penyutradaraan.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah untuk perancangan film ini sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik pelaku *cyberbullying* di media sosial?
2. Bagaimana penyutradaraan film fiksi pendek “*Please come home*” bertema *cyberbullying*?

1.4 Ruang Lingkup

Agar penelitian ini tidak menjadi terlalu luas dalam pembahasannya, maka penulis menentukan fokus batasan ruang lingkup yang dikemukakan sebagai berikut:

1. *What* (Apa)?

Film fiksi sebagai media komunikasi mengenai kasus negatif yang terjadi di media sosial yaitu *cyberbullying* karena permasalahan latar belakang.

2. *Who* (Siapa)?

Target audiens dari objek penelitian ini adalah segmentasi remaja dan dewasa dengan variabel sebagai berikut:

a. Demografis

Masyarakat berpendidikan remaja umur 17 sampai 18 tahun ke atas dan dewasa umur 18 sampai 30 tahun (tahun (menurut Robbet J. Havighurst).

b. Geografis

Di wilayah perkotaan.

c. Psikografis

Masyarakat kalangan menengah keatas.

3. *Where* (Dimana)?

Media ini akan diinformasikan melalui festival film dan pemutaran film yang bertujuan untuk memenuhi syarat tugas akhir.

4. *When* (Kenapa)?

Waktu penayangan film ini direncanakan pada tahun 2016.

5. *Why* (Mengapa)?

Penelitian ini digunakan untuk memberikan pesan yaitu pentingnya kesadaran masyarakat untuk lebih bijak menggunakan media sosial dalam menyampaikan pendapat agar tidak berdampak buruk bagi orang lain.

6. *How* (Bagaimana)?

Dalam perancangan ini penulis berperan sebagai Sutradara.

1.5 Tujuan

Setelah meninjau dari rumusan masalah diatas, maka penulis memiliki tujuan dari perancangan film ini sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi karakteristik pelaku *cyberbullying* di media sosial.
2. Untuk menerapkan penyutradaraan dalam film bertema *cyberbullying*.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Secara Umum

1. Perancangan ini dapat digunakan sebagai media hiburan yang berwawasan.
2. Perancangan ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan wawasan di bidang terkait.

1.6.2 Manfaat Secara Khusus

1. Sebagai tinjauan untuk penelitian penulis.
2. Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai penggunaan media sosial yang baik, film maupun pekerjaan yang digeluti sebagai Sutradara pada saat perancangan film.
3. Untuk menambah dan memperkaya kreasi lokal Indonesia di bidang perfilman.

1.7 Metodologi Perancangan

Dalam perancangan film ini, dibutuhkan metode pengumpulan data dan analisis. Maka dari itu metode dalam penyusunan konsep perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif dan

pendekatan fenomenologi. Pengumpulan data dilakukan dengan metode sebagai berikut:

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Penulis melakukan observasi dengan mengamati langsung korban *cyberbullying* di media sosial yaitu Instagram untuk mengetahui adanya tindakan *bullying* dalam dunia maya.

2. Studi Literatur

Penulis mengumpulkan data dan informasi melalui buku, jurnal, artikel dan beberapa film fiksi yang berkaitan dengan topik yang diteliti

3. Wawancara

Penulis melakukan wawancara untuk memperoleh data dan fakta secara langsung dengan melakukan tanya jawab lisan untuk memperoleh data. Wawancara dilakukan kepada:

a. Pelaku *cyberbullying*.

b. Ahli Psikologi

c. *Founder* Yayasan SEJIWA

1.7.2 Metode Analisis Data

Setelah mengumpulkan data melalui beberapa metode diatas, dibutuhkan analisis data. Analisis data yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan metode kualitatif pendekatan fenomenologi. Menurut Moustaks (1994) ada enam poin tahap dalam analisis. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data.

1. Mendeskripsikan pengalaman personal

2. Mengklasifikasi informasi.

3. Menulis deskripsi tekstural.

4. Menulis deskripsi struktural.

5. Menulis deskripsi dan penggabungan tekstural dan struktural.

1.7.3 Metode Perancangan

Dalam perancangan penulis menggunakan analisis Matriks yaitu membandingkan dengan cara menjajarkan. Susunan analisis matriks dapat dibentuk untuk memberi Informasi berdasarkan katagori, tema dan pola, baris pertama berisi data, berupa karya visual yang dianalisis terdiri dari beberapa kolom yang dibandingkan. Kolom pertama pada baris dibawahnya berisi poin teori untuk menganalisis, dapat terdiri dari beberapa baris tergantung poin teori yang akan dipakai untuk menganalisis. (Soewardikoen, 50).

Berikut ini ada tiga tahapan yang dikerjakan oleh Sutradara dalam perancangan film yang dimulai pada tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi. (Ariatama,2008:63)

1. Pra Produksi

Penulis melakukan studi lengkap melalui pencarian data yang berkaitan dengan perancangan, mencari referensi film yang berkaitan sebagai pembanding serta membuat konsep perancangan. Dalam tahap produksi Sutradara melakukan analisa skenario yang menyangkut isi cerita dan struktur dramatik. Sutradara melakukan pemilihan *crew*, *casting*, latihan/*reherseal*, *hunting*, menyusun *director shot* dan melakukan evaluasi.

2. Produksi

Dalam tahap ini penulis melakukan produksi film dengan syuting. Disini penulis sebagai sutradara memberikan pengarahan terhadap pemain apabila dirasakan kurang memuaskan dalam akting para pemain dan memberikan pengarahan *blocking* yang disesuaikan dengan *blocking* kamera. Sutradara juga mengambil keputusan cepat dan tepat dalam wilayah kreatif apabila ada persoalan di lapangan serta bekerja sama dengan *director of photography* (DOP) dalam aspek sinematik, yaitu sinematografi serta melakukan evaluasi dalam proses pengerjaan syuting.

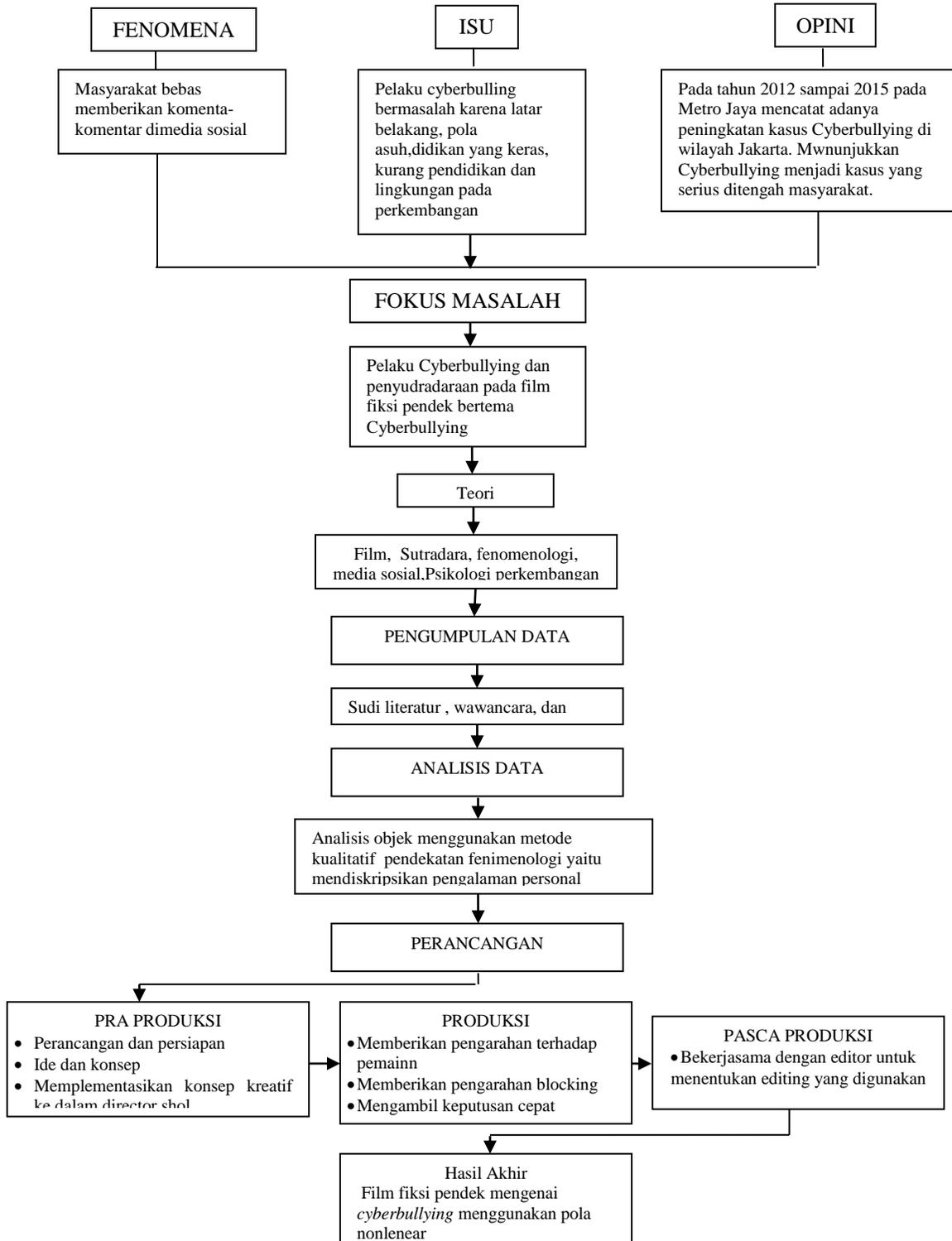
3. Pasca Produksi

Dalam tahap ini penulis bekerjasama dengan *editor* untuk menentukan *editing* yang digunakan, mengawasi dan mengoreksi hasil *editing*, dan mengarahkan suara pada saat *dubbing* sesuai dengan konsep cerita serta menggunakan visual *effect* dan *color grading*.

1.8 Kerangka Perancangan

Skema 1.1 perancangan

Sumber :penulis



1.9 Pembabakan

Pembabakan berikut ini berisi mengenai gambaran singkat mengenai pembahasan di setiap bab penulisan laporan:

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdiri dari gambaran secara umum mengenai latar belakang, permasalahan dalam fenomena yang dipilih oleh penulis, serta mengidentifikasi masalah yang terjadi dan merumuskan masalah ke dalam beberapa poin yang dibatasi fokus masalah, menjelaskan ruang lingkup, tujuan dan manfaat perancangan serta metode pengumpulan data yang digunakan dan kerangka perancangan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Dalam bab ini penulis mengambil beberapa teori-teori yang ada pada buku-buku yang berkaitan dengan perancangan film ini.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Dalam bab ini memuat data-data yang diperoleh dari data wawancara dan studi literatur kemudian memuat analisis dari data yang diperoleh dengan pendekatan yang telah ditentukan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Dalam bab ini berisikan konsep dan hasil perancangan media yang penulis telah buat berdasarkan data-data yang dianalisis sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari data dan perancangan media yang penulis telah lakukan dan saran dari penulis.