

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

kebudayaan adalah keseluruhan yang kompleks meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral hukum, adat istiadat, kemampuan, serta kebiasaan - kebiasaan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat (Erickson & Murphy, 2021). Dengan kemajuan teknologi dan informasi yang sangat pesat ini menjadi dorongan dalam penyebaran budaya ke seluruh dunia. salah satunya budaya yang populer di dunia adalah Jepang yang berhasil menarik perhatian masyarakat internasional termasuk Indonesia. budaya Jepang yang populer diantaranya anime, musik/*J-music*, komik/*manga*, *game*, *J-fashion*, dan *Dorama* (drama televisi).

Awal berkembangnya budaya Jepang di Indonesia bermula dari *manga*, *J-fashion*, dan *anime*. Pada tahun 1970-an mulai masuknya *anime* dengan judul *Omukashi kumu kumu* yang berjumlah 26 episode melalui tayangan di TVRI. lalu pada tahun 1990-an masuk *manga* berjudul *Candy Candy*, *Doraemon*, *Dragon Ball Kungfu boy* dan sebagainya (CNN Indonesia, 2020). Masuknya budaya populer Jepang di Indonesia tentu menimbulkan gejala sosial di kalangan masyarakat tak terkecuali mahasiswa. Fenomena budaya populer Jepang mulai masuk ke kampus dengan di tandai banyak komunitas - komunitas Jepang di kalangan mahasiswa contohnya beberapa kampus di kota Bandung seperti Nihon no Matsuri Telkom University, UKJ Institut Teknologi Bandung, Widyatama Japan Community Universitas Widyatama dan Nihon Club Universitas Islam Negeri Gunung Jati.

Budaya populer Jepang berhasil menarik perhatian masyarakat Indonesia sehingga menciptakan sebuah penggemar/komunitas yang loyal terhadap budaya Jepang yang terbentuk di masyarakat yang biasa disebut dengan *wibu*. Kata *wibu* berasal dari bahasa Inggris *weeaboo* kemudian diserap menjadi *wibu*. *Wibu* merupakan istilah kepada seseorang di luar Jepang yang terobsesi terhadap kebudayaan Jepang secara berlebihan seperti terhadap *anime dan manga*.

Panggilan *wibu* sering diartikan pada hal yang negatif, karena sangat menyukai budaya Jepang, mengganti nama dengan bahasa Jepang, menggunakan bahasa bercampur bahasa Jepang, memiliki pacar khayalan, meniru perilaku orang Jepang, terobsesi dengan anime atau kartun Jepang, dan anti sosial. (Kurniasih, 2021)

Berdasarkan data yang diperoleh melalui kuesioner yang telah disebarluaskan kepada mahasiswa pada Januari tahun 2022 dengan memberi beberapa pertanyaan mengenai stigma terhadap *wibu*, banyak responden yang mengetahui stigma negatif terhadap *wibu* dari lingkungan sekitar dan internet seperti “bau bawang”, “*wibu* nolife atau tidak punya kehidupan”, “*wibu* freak atau aneh”, “biasanya mereka anti-sosial”, “dianggap aneh oleh orang sekitar karena obsesi yang berlebihan terhadap *anime* dibawanya ke kehidupan sehari-hari”, dan “*wibu* gabisa bersosialisasi atau introvert”. Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara terhadap perwakilan dari UKM yang mewadahi penggemar budaya populer Jepang di kampus Bandung, adanya dampak yang terjadi akibat stigma terhadap *wibu* seperti perundungan, yang mana hal tersebut menyebabkan kesulitan bergaul dalam bersosial.

Dengan adanya fenomena di atas stigma terhadap *wibu* menyebabkan dampak yang kurang baik dalam lingkungan sosial seperti terjadinya perundungan, karena hal tersebut salah satu media yang dapat mengkomunikasikan permasalahan fenomena di atas adalah media film. Bahasa film adalah suatu bentuk komunikasi diantara bahasa suara dan bahasa gambar, yang mana membuat penonton dapat berperan aktif secara sadar ataupun tidak sadar dalam memahami sebuah film yang didasarkan pengalaman mental dan budayanya. Karena hal tersebut film dapat efektif dalam memberi pesan dan dijadikan sebagai suatu media pembelajaran.

Peneliti membuat film pendek fiksi yang mengangkat fenomena stigma terhadap *wibu* dalam menyampaikan pesan dan permasalahan yang diharapkan dapat mengurangi bentuk perundungan yang terjadi terhadap *wibu*. Penulis sebagai penyunting gambar merancang sebuah media informasi visual dengan penggunaan *sound*, transisi, effect dan *color*. Peranan seorang penyunting gambar memiliki

tanggung jawab dalam penyusunan sebuah film berdasarkan skenario dan konsep sehingga menjadi kesatuan utuh. Pada tahap produksi seorang penyunting gambar dapat membantu dalam proses produksi dengan mengawasi pendistribusian dan kondisi materi. Pada tahap akhir dalam pembuatan film penyunting gambar bekerjasama dengan sutradara untuk memastikan karya yang dibuat sesuai dengan konsep yang telah dirancang sehingga dipahami oleh masyarakat terutama mahasiswa sebagai khalayak sasaran utama. Film fiksi cukup efektif untuk menyampaikan pesan melalui pandangan dan pengalaman dari struktur cerita yang disajikan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah di atas, ada beberapa masalah yang teridentifikasi, di antaranya adalah:

1. Panggilan *wibu* sering kali diartikan negatif atau kurang baik.
2. Masyarakat khususnya mahasiswa Bandung memiliki pandangan negatif terhadap *wibu*.
3. Dampak sosial akibat yang terjadi karena stigma terhadap *wibu* kurang baik.
4. Jarangnya film yang mengangkat tema mengenai fenomena *wibu*.
5. Peranan Penyunting gambar dalam pembuatan film fiksi tentang stigma terhadap *wibu*.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi Masalah di atas maka dapat di rumuskan beberapa masalah, yakni:

1. Bagaimana stigma terhadap *wibu* di kalangan mahasiswa kota Bandung?
2. Bagaimana penyuntingan dalam film fiksi tentang stigma terhadap *wibu* di kalangan mahasiswa kota Bandung?

1.4. Ruang Lingkup

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu meluas, maka Batasan atau ruang lingkup yang ada di Tugas Akhir ini adalah:

1. Apa
Adanya stigma negatif yang terbentuk dikalangan mahasiswa terhadap *wibu*.
2. Siapa
Target *Audience* dalam perancangan ini di lingkungan mahasiswa Bandung yang memiliki stigma yang terbentuk terhadap *wibu*.
3. Kapan
Perancangan di mulai dilakukan pada 18 oktober sampai penulis dapat menerima data yang mendukung untuk di visualkan.
4. Dimana
Di lingkungan kampus – kampus kota Bandung yang mewadahi penggemar Budaya populer Jepang.
5. Kenapa
Pandangan yang terbentuk terhadap *wibu* berpengaruh dalam cara bersosial di lingkungan mahasiswa.
6. Bagaimana
Dengan cara membuat film fiksi sebagai media komunikasi dalam menyampaikan pesan kepada target *audience* yaitu mahasiswa Bandung

1.5. Tujuan Penelitian/Perancangan

Ada pun tujuan dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana stigma di kalangan mahasiswa kota Bandung terhadap *wibu*.
2. Untuk mengetahui bagaimana penyunting gambar dalam film fiksi tentang Stigma terhadap *wibu* di kalangan mahasiswa kota Bandung.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Secara Umum:
 - A. Mengetahui bentuk – bentuk stigma terhadap *wibu* dikalangan mahasiswa kota Bandung.
 - B. Mengetahui dampak sosial akibat stigma terhadap *wibu* di kalangan mahasiswa kota Bandung.

C. Mengetahui bagaimana peran penyunting gambar dalam film fiksi tentang stigma terhadap *wibu* di kalangan mahasiswa Bandung.

2. Secara Khusus:

A. Sebagai syarat menyelesaikan Tugas Akhir.

B. Sebagai referensi untuk penelitian atau perancangan yang sama.

C. Sebagai pengalaman baru bagi peneliti dalam memproduksi film fiksi.

1.7. Metode Perancangan

Dalam membuat perancangan terkait fenomena stigma terhadap *Wibu*. Penulis melakukan pengumpulan data melalui metode kualitatif berupa Observasi, Wawancara, dan Kuesioner agar dapat memahami fenomena tersebut.

I.7.1. Pengumpulan Data

a. Observasi

Pada observasi dilakukan observasi non partisipatif yang pelaksanaannya tidak terlibat langsung dan mengamati dari jauh, seperti saat acara komunitas Jepang di Bandung, hanya mengamati perilaku orang-orang yang berpartisipasi.

b. Wawancara

Metode wawancara yang akan digunakan yaitu wawancara terstruktur, yang mana akan memperhatikan 5W + 1H untuk merangkai pertanyaan yang akan disusun. wawancara ini dituju kepada penggemar *anime* atau yang disebut sebagai *wibu* agar mengetahui apakah sesuai dengan pandangan yang tersebut di kalangan mahasiswa Bandung.

c. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan teknik pengumpulan data melalui dokumen, foto, karya tulis, karya akademi yang akan dipelajari dan dapat mendukung proses perancangan.

d. Kuesioner

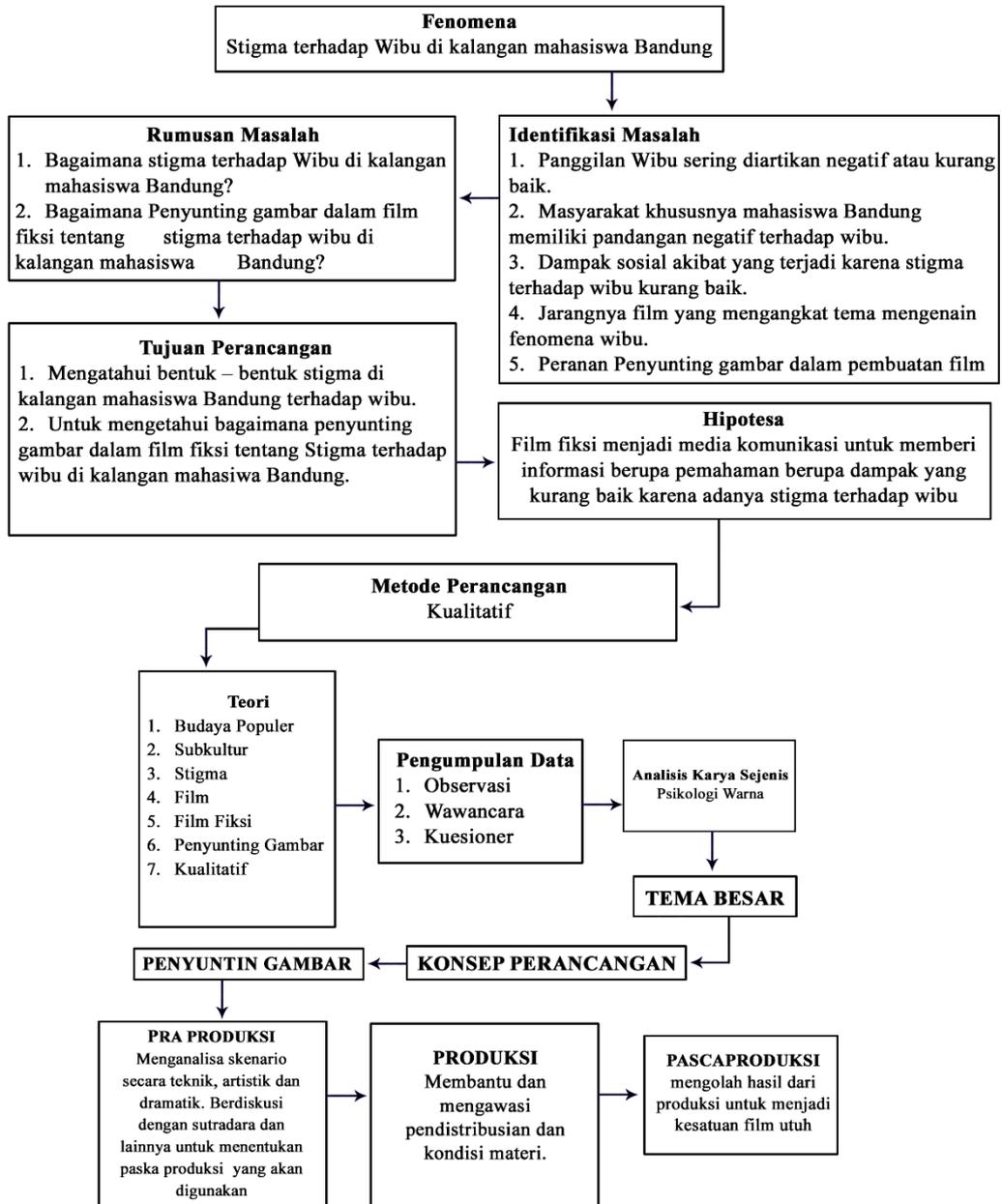
Pengumpulan data dengan cara kuesioner terbuka, yang mana responden dapat bebas menjawab dan tidak dibatasi dengan pilihan jawaban. Kuesioner ini disebar dan diberikan kepada mahasiswa di Bandung yang memiliki wadah bagi penggemar anime di kampusnya.

1.7.2 Analisis Data

Pada analisis data penulis akan mengumpulkan semua hasil data dari observasi, wawancara, dan kuesioner yang telah dilakukan dan hasil tersebut akan di deskripsikan menggunakan metode kualitatif.

1.8. Kerangka Penelitian

Bagan 1. 1 Kerangka Penelitian



1.9. Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menuliskan mulai dari latar belakang, masalah, tujuan, manfaat perancangan, dan juga mengandung metode perancangan dan kerangka perancangan mengenai adanya stigma terhadap *wibu* di kalangan mahasiswa Bandung.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Pada bab ini menuliskan tentang landasan pemikiran dan teori – teori yang akan di jadikan acuan dalam perancangan seperti budaya populer, subkultur, stigma, film, film fiksi, penyunting gambar.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Pada bab ini menuliskan data-data yang diperoleh melalui metode perancangan observasi, wawancara terhadap UKM penggemar budaya Populer Jepang, studi pustaka, kuesioner terhadap mahasiswa/i, dan karya sejenis.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini menuliskan tentang penjelasan konsep visualisasi dan proses perancangan sebagai penyunting gambar.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menuliskan kesimpulan dari perancangan dalam penyunting gambar film fiksi mengenai stigma terhadap *wibu*.