

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kebudayaan adalah pandangan hidup dari sekelompok orang dalam bentuk perilaku, kepercayaan, nilai, dan simbol-simbol yang mereka terima tanpa sadar, dan diwariskan melalui proses komunikasi dari satu generasi ke generasi berikutnya (Liliweri, 2002). Lahirnya media sosial membuat perubahan kepada pola perilaku masyarakat di seluruh dunia, baik budaya, etika, dan norma yang ada. Di negara Indonesia sendiri munculah sebuah fenomena baru tentang sekelompok orang yang disebut dengan *Jamet*, pada media sosial bernama tiktok, Fenomena *Jamet* ini menjelaskan tentang orang yang suka berjoget dengan gaya khas, rambut nya yang lancip keatas, baju *oversize*, dan celana gombrang sedang ramai di kalangan masyarakat di Indonesia.

Sejarah pada *Jamet* ini dijelaskan di salah satu website yang bernama ‘‘Vice Indonesia’’, menurut (Ikhwan Hastanto, 2020), *Jamet* merupakan sebuah akronim dari kata ‘‘Jawa Metal’’, namun ada juga yang beranggapan bahwa *Jamet* merupakan singkatan dari ‘‘Jajal Metal’’. Perbedaan istilah tersebut karena *Jamet* termasuk kata slang atau bahasa gaul. *Jamet* mulai populer sejak sekitar tahun 2010, pada asalnya, istilah ini ditujukan kepada anak muda beretnis Jawa yang menyukai musik beraliran metal. Namun istilah *Jamet* sekarang lebih merujuk kepada kata sindiran untuk anak muda yang *style* (gaya) nya sudah ketinggalan jaman seperti, anak emo, *harajuku style*. *Jamet* identik dengan orang yang ingin bergaya modis tapi kampungan, biasanya ciri-ciri mereka adalah memakai pakaian yang gombrang, berambut lancip, dan suka mengendarai motor yang tidak sesuai standar.

Fenomena *Jamet* ini berkaitan dengan salah satu aplikasi media sosial bernama TikTok, mereka membuat konten dengan berjoget ala-ala khas mereka yang diiringi dengan lagu bergenre ‘‘Funky Kota’’ dengan latar *background* proyek bangunan, sehingga muncul stereotip bahwa *Jamet* merupakan pekerja kuli. Yang menyebabkan *Jamet* membuat konten seperti berjoget-joget adalah untuk menghilangkan rasa jenuh terhadap *Jamet* itu sendiri, sering kali pekerja kuli bekerja dengan sangat keras sehingga membutuhkan hiburan. Maka dari itu kanal TikTok menjadi solusi dikarenakan tidak

perlu keahlian khusus dalam mengedit video dikarenakan sudah tersedia berbagai template penyuntingan video.

Perundungan yang terjadi di media sosial terhadap *Jamet* dikarenakan gaya nya yang nyentrik sehingga membuat masyarakat sekitar menganggap nya aneh dan muncul nya penolakan berbentuk *verbal abuse* terhadap *Jamet*. Pada salah satu data yang diperoleh dari hasil wawancara akibat perundungan tersebut para *Jamet* merasa bahwa dirinya dikucilkan dari masyarakat, serta mengalami berbagai rasa kecemasan yang menyerang *psikologis*, Dampak yang diterima akan sangat berbahaya jika ditinggalkan. Pada salah satu narasumber, *Jamet* sendiri merasa heran padahal video yang dibuat nya tidak merugikan orang lain, melainkan dia hanya ingin meluangkan waktunya dengan cara mengekspresikan diri di waktu luangnya.

Dengan adanya fenomena diatas perancangan ini dibuat, untuk mengurangi perundungan terhadap *Jamet* dan menyadarkan masyarakat akan kebebasan berekspresi, serta perancang ingin membuat film fiksi tentang *Jamet* karena belum adanya film yang membahas tentang *Jamet* khusus nya di Indonesia. Menurut (Amura, 1989: 132) Film bukan semata-mata barang dagangan melainkan alat penerangan dan pendidikan. Film merupakan karya sinematografi yang dapat berfungsi sebagai alat pendidikan budaya. Dengan demikian film juga efektif untuk menyampaikan nilai-nilai budaya.

Perancang sebagai Editor merasa tertantang dalam membuat perancangan karya film ini karena dalam pertama kalinya akan membuat karya yang berdampak besar kepada *Jamet* di Indonesia. Pemilihan genre fiksi ini dirasa akan lebih cocok bagi pengkaryaan film *Jamet* ini serta diharapkan banyak mencakup audiens dan mudah untuk diterima namun tidak menghilangkan unsur-unsur faktual genre dokumenter. Melalui perancangan ini, perancang sebagai *editor* melakukan tahap-tahap proses dalam pembuatan film, Pada tahap Pra Produksi membantu DOP untuk membuat moodboard, menentukan syuting lokasi, dan menyiapkan asset yang diperlukan. Pada tahap pra produksi *editor* berperan banyak seperti melakukan cut to cut untuk memilih scene yang sesuai, memilih warna, sound, serta transisi, *Editor* juga bekerja sama dengan Sutradara saat dalam proses penyuntingan sehingga dapat menghasilkan film sesuai dengan target dan harapan yang diinginkan.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat ditemukan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

- 1) Terjadi perundungan terhadap para *Jamet* di media sosial.
- 2) *Jamet* sebagai korban stereotip buruk menjadikannya sebagai korban perundungan siber.
- 3) Film fiksi yang mengangkat cerita *Jamet* belum ada.
- 4) Terjadi perundungan terhadap para *Jamet* di media sosial.
- 5) Perancangan karya sebagai editor pada film *Jamet*.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana dampak perundungan *Jamet* di dunia media sosial ?
2. Bagaimana gaya penyuntingan gambar film dalam memvisualisasikan bentuk jenis karya yang sesuai pada perancangan karya film *Jamet* ?

1.4. Ruang Lingkup

- 1) Apa
Fenomena stereotip terhadap *Jamet* dan perundungan *Jamet* di media sosial.
- 2) Kenapa
Jamet merupakan fenomena yang lahir untuk melawan sebuah budaya yang dominan di suatu tempat. Oleh sebab itu, perancang ingin menyampaikan perundungan *Jamet* sebenarnya dan berharap perancangan karya dapat mengurangi perundungan terhadap para *Jamet*.
- 3) Siapa
Target audience untuk perancangan karya ini adalah 15 – 30 tahun.
- 4) Dimana
Penelitian dilakukan di Jawa Barat dan pembuatan karya dilakukan di Bandung.
- 5) Kapan
Perancangan karya dimulai dari 27 September 2021 dengan target penayangan pada tahun 2022.
- 6) Bagaimana
Dengan menjadikan *Jamet* dengan segala keunikannya ke dalam sebuah film untuk meningkatkan keterikatan masyarakat dengan budaya populer lokal.

1.5. Tujuan Perancangan

Tujuan penciptaan karya visual film pendek bergenre fiksi adalah untuk menceritakan tentang perundungan terhadap *Jamet* di media sosial, membuka pandangan *audiens* terhadap perkembangan budaya budaya baru, dan menghasilkan karya visual yang menarik dan dapat diterima oleh masyarakat.

1.6. Manfaat Perancangan

1.6.1. Manfaat Teoritis

Perancang berharap dapat memperkenalkan budaya *Jamet* yang ada di Indonesia kepada seluruh masyarakat dan mengurangi perundungan yang terjadi kepada para *Jamet*.

1.6.2. Manfaat Praktis

1) Manfaat bagi Perancang

Perancangan karya ini bermanfaat untuk perancang dalam mempraktikkan ilmu yang selama ini sudah dipelajari, yaitu ilmu tentang teori film lalu mengaplikasikannya ke dalam film sebagai Editor.

2) Manfaat bagi Masyarakat

Meningkatkan pemahaman istilah *Jamet* melalui karya visual berupa film, serta sebagai sarana edukasi dan hiburan bagi masyarakat, diharapkan juga pengayaan ini dapat membantu memajukan industri perfilman Indonesia.

1.7. Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan karya, menganalisis, hingga menjadi sebuah landasan dalam perancangan karya ini. Perancang menggunakan metode kualitatif, yaitu melakukan studi literatur, observasi, wawancara, dan kuesioner untuk mengumpulkan data. Metode penelitian kualitatif bertujuan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, serta menjelaskan atau keistimewaan dari pengaruh sosial (Saryono, 2010:49).

1.7.1 Pengumpulan Data

Adapun teknik yang dilakukan perancang dalam pengumpulan data antara lain:

1) Studi Pustaka

Studi pustaka menjadi langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi dari buku, jurnal, artikel serta platform media sosial seperti Youtube yang dapat mendukung dalam proses penulisan. Menurut (Sugiyono, 2005:83) hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukung foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada. Dalam hal ini, perancang diharuskan untuk menemukan hal-hal yang berhubungan dengan sejarah *Jamet*.

2) Observasi

Observasi merupakan langkah kedua dalam melakukan pengumpulan data setelah perancang melakukan studi pustaka. Menurut (Sugiyono, 2014:145) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dalam penelitian ini, observasi yang dilakukan adalah observasi non partisipan dikarenakan perancang tidak ikut andil dalam segala macam hal yang dilakukan oleh observer, perancang hanya mengamati, menilai dan mengontrol/mengatur observer.

3) Wawancara

Wawancara menjadi langkah terakhir dalam melakukan pengumpulan data. Menurut (Satori & Komariah, 2010) wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dari sumber data langsung melalui percakapan atau tanya jawab. (Sugiyono, 2010:194) menjelaskan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan mengetahui hal-hal dari informan yang lebih mendalam dengan jumlah informan yang kecil/sedikit. Pada penelitian ini perancang mewawancarai beberapa informan yang dalam hidupnya menjadi seorang *Jamet* atau orang pedesaan yang memiliki kesukaan kepada hal-hal berbau *Jamet*. Wawancara ini dilakukan secara daring melalui platform Zoom atau Google Meet. Wawancara ini dilakukan dengan teknik wawancara semi terstruktur. Sugiyono mengemukakan bahwa wawancara semi terstruktur adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka,

dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, ide-idenya (Sugiyono, 2010:233). Dasar pertimbangan pemilihan wawancara semi terstruktur karena pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur sehingga akan timbul keakraban antara peneliti dan responden yang ada pada akhirnya akan memudahkan peneliti dalam menghimpun data.

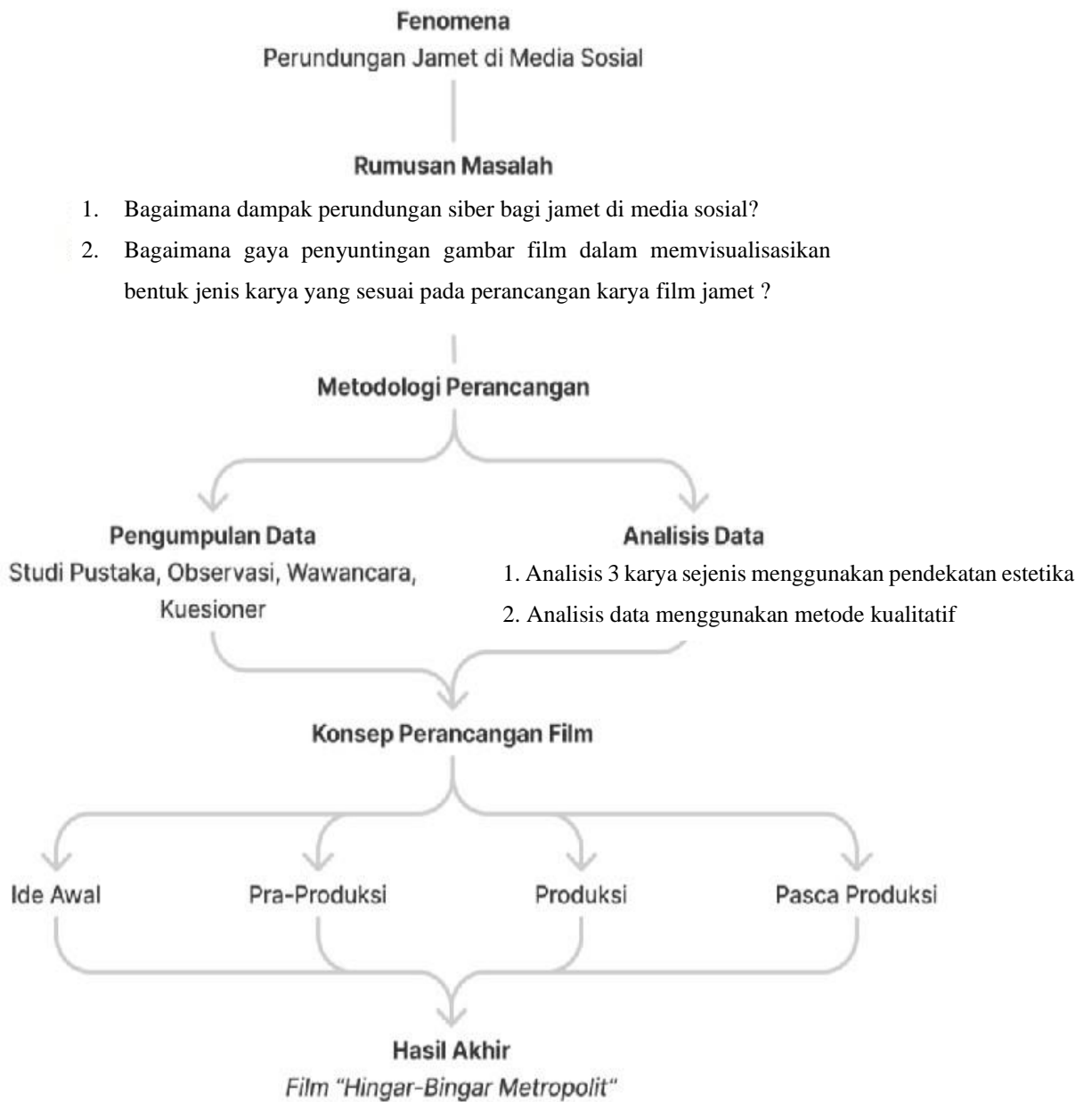
4) Kuesioner

Perancang menyebarkan kuesioner untuk memperoleh data dari masyarakat umum dan melihat peminat dari audiens, serta melihat sudut pandang dari masyarakat umum tentang fenomena *Jamet*.

1.7.2 Analisis Data

Setelah semua data dan informasi yang diperoleh melalui studi pustaka, observasi, wawancara, dan kuesioner, perancang selanjutnya melakukan analisis terkait data objek dan analisis data visual. Perancang menggunakan metode kualitatif dalam mencari data objek agar menghasilkan data deksriptif, berupa kata-kata tertulis, lisan dari orang, dan perilaku yang dapat diamati (Bogdan & Taylor, 1975). Untuk analisis data visual, perancang sebagai *editor* menggunakan metode pendekatan estetika formalis yang berfokus pada konstruksi dan komposisi film, Sergei Eisenstein menyebutnya sebagai sebuah kelahiran dari konsep *mise-en-cadre*, yaitu komposisi gambar dari shot-shot yang saling terkait dalam sebuah urutan montase.

1.8. Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian
(Sumber: Dokumen Pribadi 2021)

1.9. Pembabakan

Sistematika dalam penyusunan penelitian ini dibagi dalam empat bab dengan pemaparan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang fenomena, perancangan fenomena yang dibahas, serta merumuskannya ke dalam ruang lingkup. Di bab ini menjelaskan pemerolehan data, analisis data, dan kerangka perancangan data.

BAB II LANDASAN TEORI

Memaparkan tentang landasan pemikiran sebagai dasar dari pembuatan karya dan teori pendukung untuk penciptaan film *Jamet*.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Menjelaskan hasil dari analisis data yang telah didapat agar dapat dipahami oleh audiens.

BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Menjelaskan konsep dan hasil perancangan film berdasarkan hasil analisis data yang telah didapat.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari hasil analisis data terkait perancangan film yang telah dibuat, serta saran dari perancang.