

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi membuat informasi semakin mudah tersebar, begitu pula dengan penyebaran budaya. Muncul sebuah fenomena dimana seorang pemuda disebut sebagai *Jamet* karena berjoget dengan musik pop yang dicampurkan dengan musik funkot (Funky Kota) di media sosial Tiktok. Kemudian banyak orang yang membuat dan menirukan goyangan tersebut. Kata *Jamet* kemudian diasosiasikan oleh siapa saja yang berpenampilan seperti yang didefinisikan diatas. Menurut 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 terjadi karena *Jamet* termasuk ke dalam kata slang atau bahasa gaul. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kata slang adalah ragam bahasa yang tidak resmi dan baku, yang digunakan oleh kaum remaja atau kelompok sosial tertentu dengan tujuan untuk berkomunikasi secara internal agar orang di luar kelompok menjadi tidak mengerti. Istilah *Jamet* mulai populer sejak sekitar tahun 2010, pada asalnya, istilah ini ditujukan kepada anak muda beretnis Jawa yang menyukai musik beraliran metal. Namun, *Jamet* menjadi kata ejekan karena penganut-penganutnya dipandang tidak lazim karena menyukai musik dan berpakaian yang tidak sesuai dengan standar masyarakat.

Seiring berjalannya waktu, istilah *Jamet* didampingi dengan istilah *Kuproj* atau “Kuli Proyek” sehingga menjadi *Jamet Kuproj* (Jawa Metal Kuli Proyek). Hal ini didasari oleh maraknya fenomena *Jamet* yang berjoget di media sosial TikTok dengan latar belakang proyek bangunan yang sedang dikerjakan. Kanal TikTok menjadi marak karena kepraktisannya dalam membuat suatu konten, jadi tidak diperlukan kemampuan untuk mengedit video secara mendalam. Namun, perundungan di media sosial juga menjadi marak karena gaya berpakaian dan tingkah laku *Jamet* yang dinilai tidak sesuai seperti budaya yang dominan. *Jamet* memiliki gaya yang eksentrik, mulai dari rambut yang menjulang tinggi ke atas seperti piramida berkat bantuan pomade dan lem, sampai dengan pakaian yang gombroh (*oversize*).

Bentuk - bentuk perundungan dalam media sosial biasanya bersifat ferbal. Pemuda *Jamet* dengan jogetnya yang khas dan mencolok mereka mendapatkan hinaan seperti kata alay dan norak, tindakan mengejek itu dianggap sebagai hal biasa. Bentuk perundungan di media sosial secara tidak langsung memiliki dampak yang buruk bagi para *Jamet* yang

dimaksud, beberapa *Jamet* yang kita wawancarai menyatakan bahwa mereka sakit hati, tapi mereka mencoba merelakan itu. Akan tetapi jika perundungan ini terus berlanjut, mungkin mereka akan mengalami depresi dan tidak percaya diri lagi.

Berdasarkan fenomena di atas, dibutuhkan sebuah media yang menarik untuk masyarakat agar lebih mengenal *Jamet* dan mengurangi perundungan dalam media sosial. Salah satu media yang mampu menginformasikan tentang hal tersebut adalah sebuah film fiksi. Menurut (Pratista, 2018:31) dalam bukunya menjelaskan film fiksi adalah cerita yang terkait oleh plot, dimana sering menggunakan cerita rekaan diluar kejadian nyata atau imajinatif. Genre fiksi memiliki kebebasan bagi pengarang/penulis untuk berimajinatif, namun tidak mengesampingkan cerita yang sesuai konteks serta mudah dimengerti. Film fiksi ini dibuat karena belum ada film yang secara spesifik menceritakan tentang gaya hidup *Jamet* di Indonesia.

Dalam Tugas Akhir ini, perancang mendapatkan peran sebagai penata kamera yang berhubungan dengan ilmu sinematografi. Secara umum sinematografi dapat dibagi menjadi tiga aspek seperti kamera dalam film, *framing*, serta durasi gambar. Hal ini bertujuan untuk memperlihatkan atau menjelaskan objek tertentu secara mendetail. Dalam proses produksi, perancang memiliki tugas untuk mengambil *shot* yang tepat untuk film *Jamet* tersebut, Ketika pra produksi mempelajari naskah kemudian mengimplementasikan kedalam sebuah bentuk gerak serta tata letak kamera, kemudian ketika memasuki tahap pasca produksi membantu *editor* memilih *shot* yang diinginkan, serta *color grading*. Penulis tertarik dengan cerita *Jamet* karena belum pernah ada film yang membahas tentang *Jamet* ini.

1.2. Identifikasi Masalah

Masalah yang terlihat dari fenomena ini adalah sebagai berikut:

- 1) Munculnya stereotip terhadap *Jamet* sebagai kata hinaan.
- 2) Terjadi perundungan terhadap pada *Jamet* di media sosial.
- 3) Film berjenis fiksi yang membahas mengenai *Jamet* belum ada.
- 4) Perancangan karya sebagai penata kamera pada film yang akan dibuat.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana dampak perundungan siber bagi *Jamet* di media sosial?
2. Bagaimana penataan kamera film fiksi terhadap perundungan *Jamet* di media sosial?

1.4. Ruang Lingkup

1. Apa

Fenomena tentang stereotip *Jamet* serta perundungan *Jamet* di media sosial.

2. Kenapa

Jamet merupakan sebuah fenomena yang lahir untuk melawan sebuah budaya yang dominan di suatu tempat. Oleh sebab itu, penulis ingin menyampaikan gaya hidup *Jamet* sebenarnya dan berharap perancangan karya dapat mengurangi perundungan terhadap para *Jamet*.

3. Siapa

Target audience untuk perancangan karya ini adalah 18 - 30 tahun.

4. Dimana

Penelitian dilakukan di Jawa Barat dan pembuatan karya dilakukan di Bandung.

5. Kapan

Perancangan karya dimulai dari 27 September 2021

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 fiksi pendek adalah untuk menceritakan tentang gaya hidup *Jamet*, meningkatkan ketertarikan audiens terhadap perkembangan budaya, serta menghasilkan karya visual yang menarik dan dapat diterima di masyarakat.

1.6. Manfaat Perancangan

1.1.1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penulisan ini, penulis berharap dapat memperkenalkan budaya *Jamet* kepada masyarakat Indonesia dan mengurangi perundungan yang terjadi kepada para *Jamet*.

1.1.2. Manfaat Praktis

1) Manfaat bagi Penulis

Perancangan karya ini bermanfaat untuk perancang dalam mempraktikkan ilmu yang selama ini sudah dipelajari, yaitu ilmu sinematografi lalu mengimplementasikan ke dalam film sebagai penata kamera.

2) Manfaat bagi Masyarakat

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

1.7. Metode Perancangan

Metode yang dibutuhkan untuk mengumpulkan data, menganalisis data hingga menjadi landasan sebuah rancangan karya. Dalam perancangan ini perancang menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui studi Pustaka, wawancara, observasi dan kuesioner. Pengumpulan data yang dilakukan dengan triangulasi atau gabungan dengan analisis yang bersifat induktif dan menghasilkan hasil penelitian yang mengedepankan makna (Yulianthi, 2015)

1.7.1. Pengumpulan Data

Adapun teknik yang dilakukan penulis 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, penulis diharuskan untuk menemukan hal-hal yang berhubungan dengan sejarah *Jamet*.

2) Observasi

Observasi merupakan langkah kedua dalam melakukan pengumpulan data setelah penulis 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 penulis tidak ikut andil dalam segala macam hal yang dilakukan oleh observer, penulis 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 penulis 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

Kuisisioner dilakukan untuk memperoleh data dari target audiens untuk melihat minat audiens dan memperhatikan pengetahuan yang belum didapat oleh audiens baik dari lingkungan sekitar maupun dari media film fiksi Kuisisioner dilakukan untuk memperoleh data dari target audiens untuk melihat pemahaman dan minat audiens terhadap

fenomena yang diangkat dan juga output yang dihasilkan yaitu film fiksi.

1.7.2. Analisis Data

Setelah semua data dan informasi yang diperoleh melalui wawancara, studi pustaka dan kuesioner, perancang selanjutnya melakukan analisis terkait data objek dan analisis data visual. Perancang menggunakan metode kualitatif dalam menganalisis data objek agar menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Bogdan dan Tayler dalam Moleong, 2017:4). Untuk analisis data visual, perancang sebagai penata kamera 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.

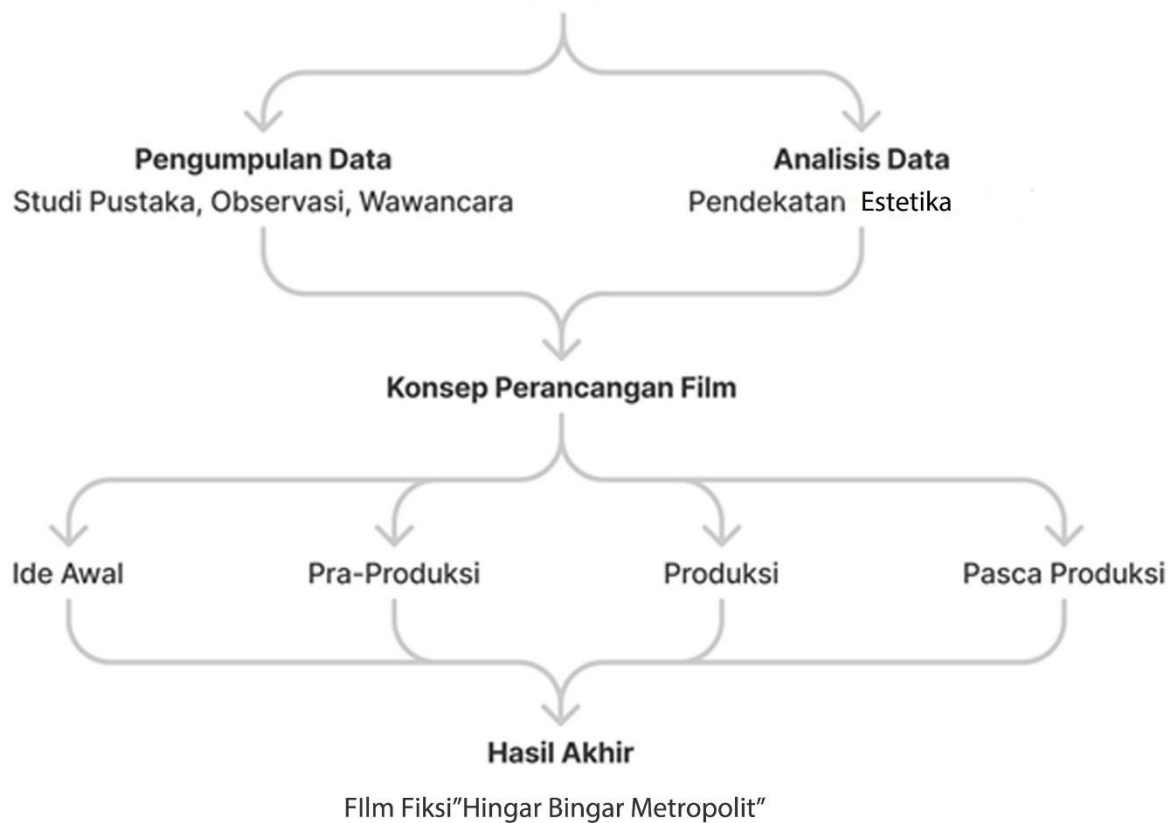
1.8. Kerangka Perancangan

Gaya Hidup Jamet di Media Sosial

Fenomena

Rumusan Masalah

1. Bagaimana dampak perundungan siber bagi Jamet di media sosial?
2. Bagaimana penataan kamera film fiksi terhadap perundungan Jamet di media sosial?



Gambar1. 1 Kerangka Penelitian
(Sumber: Doc 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 “The Pursuit of Happiness”.

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.s

BAB V PENUTUP

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