

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini kita dihadapkan globalisasi yang didukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ditandai dengan persaingan bebas serta kemudahan mendapatkan informasi dari berbagai penjuru dunia. Setiap orang ingin bertahan hidup dalam persaingan global yang dituntut mempunyai wawasan yang luas, mengetahui perkembangan informasi dan teknologi terkini, serta menerima dan menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan dalam berbagai bidang yang terjadi di sekitarnya. Globalisasi memungkinkan masuknya nilai-nilai budaya dan tren gaya hidup dari berbagai pelosok dunia, yang kemudian diadopsi oleh masyarakat lewat perantara media massa. Gaya hidup global, meliputi cara-cara untuk menghabiskan waktu dan uang dari mancanegara telah menyentuh masyarakat Indonesia terutama masyarakat yang hidup di kota besar.

Pergaulan yang paling mencolok pada saat ini yaitu pada lingkungan anak muda/remaja, khususnya pada kehidupan malamnya. Keadaan ini juga didukung oleh munculnya tempat hiburan malam (diskotik) dan kafe di daerah perkotaan. Hal ini menjadi perhatian untuk mengetahui lebih jauh lagi kehidupan malam kawula muda, khususnya yang hidup di daerah perkotaan. Dengan adanya faktor hubungan sosial atau pergaulan, kemudian mempengaruhi mereka untuk mengadopsi gaya pergaulan untuk mengunjungi diskotik. Perubahan sosial dan pengaruh lingkunganlah yang dapat memotivasi para anak muda ini untuk menikmati hiburan dunia malam. Maraknya kehadiran tempat hiburan dunia malam (diskotik) di Kota Bandung, membuat banyak orang menyoroti dampak sosial yang ditimbulkan oleh pelayanannya atau hiburan yang disuguhkan.

Indonesia banyak sekali film yang berhasil dengan bahasan dunia pergaulan remaja sebagai kekuatan filmnya. Dengan menceritakan dari adaptasi atau kisah nyata, tidak banyak yang membuat jalan cerita baru yang menyesuaikan dengan objek psikologi remaja. Pemanfaatan objek remaja yang dikemas menjadi hanya sekedar kepentingan hiburan semata.

Tentang film yang berhasil yang berhasil memanfaatkan gaya hidup remaja di Indonesia. Kebanyakan film yang memanfaatkan cerita tersebut, dimaksimalkan oleh pembuat film fiksi panjang yang ditujukan untuk penonton di bioskop. Berbeda halnya dengan film-film fiksi pendek yang ada di Indonesia. Di Indonesia masih jarang film-film Fiksi yang memaksimalkan potensi tersebut, terutama kepada kreator film yang berkreasi di Bandung.

Bandung merupakan salah satu Kota di Indonesia yang berlatar belakangkan gaya hidup remaja yang sangat kompleks akan globalisasi. Baik remaja yang bergaya hidup kebarat-baratan, tradisi, hingga modern. Sayangnya tidak semua potensi budaya ini masih kurang dimanfaatkan oleh para kreator film yang berada di Bandung khususnya.

Pada saat ini kreator film di Bandung mulai berkembang, seperti halnya semakin banyak layar-layar alternatif yang menyajikan diskusi di buka pada setiap pekannya di berbagai sudut kreatif, serta semakin didukung oleh infrastuktur pusat kreatif oleh pemerintah kota dan festival kompetisi film pendek di Bandung. Namun masih sedikit kreator film yang memfokuskan objek gaya hidup remaja clubbers di kota Bandung.

Objek gaya hidup remaja *Clubbers* ini akan sangat baik jika dimanfaatkan menjadi sebuah film, karena dengan memanfaatkan objek ini, film pendek fiksi Bandung akan lebih bervariasi dan tentunya melalui film dengan objek ini, Bandung tidak hanya dikenal dari sekedar budaya indah yang ada di permukaan, namun juga menggali hal tabu lain yang layak diangkat kepada masyarakat. Dengan durasi film yang pendek maka harus lebih efektif dalam menyampaikan materi yang ditontonkan, maka setiap gambar akan memiliki makna yang cukup besar untuk ditapsirkan oleh audiens. Sehingga film pendek harus mempunyai unsur naratif dari objek yang akan dikupas melalui pendekatan psikologi.

Tujuan membuat film fiksi pendek dengan memanfaatkan objek gaya hidup remaja *clubbers* di Bandung, merupakan suatu upaya membuat suatu karya dengan memaksimalkan potensi yang ada di kota Bandung ini. Sehingga film tersebut bisa menjadi bahan perbandingan untuk kreator film di kota Bandung lainnya untuk

memberikan warna lain tentang gaya hidup remaja di Bandung. Dan juga bisa memperkenalkan objek gaya hidup remaja yang dimiliki oleh kota Bandung.

Objek remaja *clubbers* mempunyai kaitan dengan film, yaitu pada unsur karakter, dimana karakter dapat membangun suatu cerita ataupun menggambarkan emosi dari naratif dalam film. Dalam perancangan ini perancang akan berperan sebagai sutradara juga penulis skenario, dimana skenario dalam film dibangun berdasarkan karakter objek psikologi remaja wanita *clubbers* yang dipilih sehingga bisa terbentuk suatu unsur naratif yang sesuai dengan objek remaja. Peran sutradara adalah menginterpretasi skenario yang telah dibuat kedalam bentuk visual. Selain itu sutradara juga harus bertanggung jawab dari pra-produksi sampai pra-produksi selesai dan setiap sutradara mempunyai peng gayaan masing-masing terhadap naskahnya.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dijelaskan, maka didapatkan identifikasi masalah

Sebagai berikut :

1. Banyaknya club malam di pusat Kota Bandung saat ini yang digandrungi siswi sekolah menengah atas.
2. Gaya hidup *clubbing* yang tidak sesuai dengan remaja siswi sekolah menengah atas di kota Bandung.
3. Bahaya akan praktik eksploitasi seksual pada remaja siswi sekolah menengah atas di kota Bandung terhadap gaya hidup *clubbing*.
4. Kesenjangan keluarga yang menjauhkan komunikasi antara orang tua dan anak sehingga mencari pelarian bersama teman sebaya tanpa terkontrol perilaku dan aktifitasnya.
5. Penyutradaraann dalam produksi film yang memanfaatkan objek *clubbers* remaja siswi sekolah menengah atas di kota Bandung.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana gaya hidup *clubbers* siswi sekolah menengah atas di kota Bandung?
2. Bagaimana penyutradaraan film Hilangnya Permata?

1.3 Ruang Lingkup

Dari identifikasi masalah yang telah ada serta agar pembahasan lebih terarah, maka penulisan memberikan ruang lingkup masalah pada perancangan ini. Adapun ruang lingkup tersebut adalah :

1.3.1 Apa

Media film yang dirancang meliputi media utama berupa film fiksi pendek yang merepresentasikan gaya hidup Clubbers SMA di Kota Bandung.

1.3.2 Siapa

Target Audiens dari perancangan ini ialah masyarakat dengan rentang usia 18 – 40 tahun di wilayah geografis perkotaan.

1.3.3 Bagaimana

Dalam perancangan ini media film ini penulis akan berperan sebagai Sutradara sekaligus Penulis skenario.

1.3.4 Tempat

Media film ini akan disebar ke jaringan festival film yang ada di Indonesia ataupun Luar Negeri.

1.3.5 Waktu

Pemutaran perdana film ini direncanakan pada tahun 2017

1.3.6 Mengapa

Melalui film ini ingin menggambarkan sebagaimana adanya kehidupan Remaja saat ini terutama pada kalangan Siswi SMA remaja perempuan yang gaya hidup sekarang tidak sesuai dengan umur dan

kemampuan mereka untuk menjadi cerminan sebagai para Generasi muda saat ini yang akan menjadi penerus Bangsa Indonesia ke depan.

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Perancang melaksanakan penelitian sehingga terdapat suatu dampak baik kepada masyarakat umum. Berikut merupakan tujuan dan manfaat perancangan:

1.4.1 Tujuan Perancangan

berikut tujuan dalam penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui unsur Naratif film untuk merepresentasikan kehidupan Clubbers Siswi SMA di Kota Bandung dengan media output film pendek berdurasi kurang dari 30 menit.
2. Untuk mengetahui penyutradaraan film yang merepresentasikan kehidupan Clubbers Siswi SMA di Kota Bandung.

1.4.2 Manfaat Perancangan

Manfaat dari melaksanakan penelitian adalah sebagai berikut:

a. Secara Umum

Perancangan ini dapat digunakan sebagai media film yang berwawasan dan salah satu gambaran gaya hidup sub kultur di Kota Bandung.

b. Secara Khusus

Memberikan gambaran tentang gaya hidup yang tidak layak untuk dijalankan seorang siswi SMA untuk bergaul dalam lingkungan kehidupan malam diskotik di Kota Bandung.

1.5 Metode Perancangan

Agar dapat membuat sebuah perancangan yang tepat, maka dibutuhkan metode pengumpulan data dan analisis yang tepat juga. Maka dari itu metode dalam penyusunan konsep perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif dan menggunakan pendekatan psikologi lingkungan sebagai analisis data. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik sebagai berikut :

1.5.1 Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data, penulis melakukan teknik – teknik sebagai

Berikut:

A. Observasi

Pengamatan langsung terhadap perilaku gaya hidup Clubbers siswi SMA di Club Malam Landmark Braga di Kota Bandung dengan memperoleh Fakta bahwa fenomena Gaya Hidup tersebut benar terjadi di Lapangan. Mengamati informan seusia 16-18 tahun yang terlihat disekitar Klub malam baik yang sedang menemani minum ataupun sekedar bersenang-senang di lantai dansa atau sedang minum di Pub dalam Klub malam tersebut. Mengamati apakah tidak ada pengamanan mengenai syarat peraturan batasan umur yang bisa memasuki klub malam yaitu 21 tahun keatas. Mengamati kehidupan diluar Klub malam pada siswi SMA tersebut baik di Rumah dengan orang tuanya ataupun kehidupan didalam kost – kostan yang ia huni selama ini. Mengamati pola perilaku kehidupan sosialnya baik dengan teman maupun keluarga untuk memahami status sosialnya dilingkungan sekolahnya, teman – temannya ataupun keluarganya.

B. Wawancara

Melakukan Tanya Jawab langsung mengenai Motivasi dan Alasan mengapa mereka menjalankan Gaya Hidup tersebut yang sebenarnya belum cukup sesuai dengan umur mereka dan dengan berbagai resiko. Menggali informasi dari informan mengenai bagaimana caranya ia mendapatkan modal untuk melakukan gaya hidup tersebut. Menanyakan tentang kehidupannya dengan keluarganya bilamana informan tidak tinggal satu rumah dengan keluarganya.

C. Pustaka

Memahami tentang Teori Pemahaman Ilmu Psikologi Sosial agar kita paham mengenai ilmu tentang perilaku, interaksi antarindividu

Clubbers siswi sma atau antarkelompok komunitas Clubbers. Karena psikologi sosial adalah psikologi yang dapat diterapkan dalam konteks keluarga, sekolah, teman, kantor, politik, Negara, lingkungan, organisasi, dan sebagainya.

Memahami tentang teori penyutradaraan film pendek tentang bagaimana menyutradarai peran yang akan dibawakan oleh actor dan aktris agar tidak melenceng dari naratif yang telah dibangun.

Memahami tentang teori penulisan naskah film pendek agar tahu bagaimana menyusun unsur naratif adegan di setiap sequencenya agar efisien dengan durasi film pendek yang tidak lebih dari 30 menit

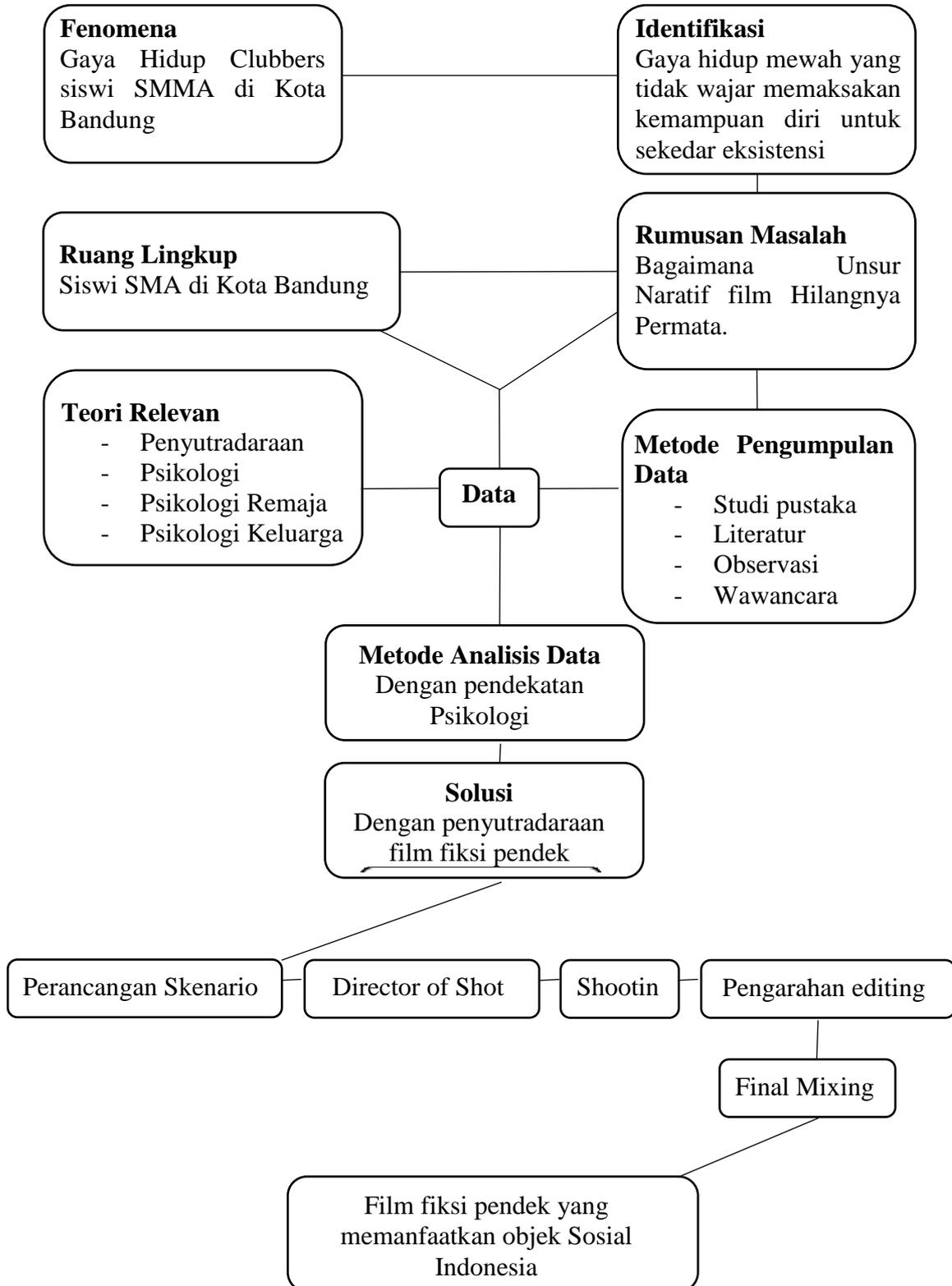
D. Literatur

Mencari Hasil penelitian sebelumnya mengenai kehidupan malam terutama pada Remaja, agar bisa membandingkan hasil penelitian kita dengan yang lain sehingga tidak terjadi ketidak validan data di Lapangan.

1.5.2 Analisis Data

Menurut Lindlof (1995:243; Daymon dan Holloway, 2008:379) analisis adalah Aktivitas mendengarkan suara – suara orang lain, dalam hubungan ini meliputi keseluruhan data, baik yang diperoleh melalui sumber primer maupun sekunder, yang kemudian digabungkan dengan pemahaman dan penjelasan peneliti, sebagai proses interpretasi, sehingga menghasilkan makna-makna baru. Setelah penulis mendapatkan data-data yang berkaitan dengan objek penelitian lalu dilakukan analisis dengan pendekatan psikologi sosial.

1.6 Kerangka Perancangan



Skema 0.1 Skema Kerangka Perancangan

Sumber (Dokumen Pribadi 2018)

1.7 Pembabakan

Penulisan karya Tugas Akhir ini sebagai menjadi lima bab, yaitu :

BAB I Pendahuluan berisi latar belakang permasalahan dari topic yang

 Diangkat, permasalahan ruang lingkup, tujuan perancangan, Metode, hingga pembabakan.

BAB II Dasar pemikiran menjelaskan dasar dari teori-teori yang Relevansi sebagai panduan dalam perancangan.

BAB III Data dan analisis permasalahan berisi data yang berkaitan dengan Perancangan.

BAB IV Konsep & hasil perancangan berupa tahapan produksi perancangan.

BAB V Penutup berisi kesimpulan dan saran.