

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Salah satu fenomena budaya populer yang kini ramai dibicarakan adalah *Korean Wave*. *Korean Wave* merupakan istilah yang diberikan untuk tersebarnya budaya pop yang berasal dari negara Korea Selatan secara global di berbagai negara di dunia, termasuk di Indonesia, atau secara singkat mengacu pada globalisasi budaya Korea Selatan. (Nastiti, 2010:3) Mulai dari adanya demam Korean Drama atau K-Drama hingga yang jauh lebih populernya adalah musik Korean Pop atau yang biasa disebut sebagai K-pop. Pada saat ini wabah K-pop menyebar luas di seluruh penjuru dunia. Musik K-pop yang dinikmati oleh masyarakat luas dapat dinikmati dalam beberapa bentuk, selain melalui musik atau iringan lagu yang diciptakan dan dibawakan oleh para idola Korea, publik atau masyarakat juga dapat menikmati musik K-pop dalam bentuk musik video nya, yang di mana musik video tersebut dapat memberikan gambaran lebih mendalam mengenai lirik lagu yang disampaikan dalam sebuah lagu musik K-pop.

Budaya pop yang dibawa oleh negara Korea ini dapat dijangkau oleh berbagai kalangan usia, tidak hanya anak-anak dan remaja tetapi juga sampai dengan kalangan orang dewasa (Saputra, 2014:2). Hal tersebut juga terbukti melalui hasil data kuesioner yang telah berhasil dikumpulkan oleh penulis melalui kuisisioner yang disebar melalui aplikasi media sosial 471 responden. Hasil data kuesioner membuktikan bahwa budaya pop Korea dijangkau oleh usia 10-12 tahun, 13-15 tahun, 16-18 tahun, 19-24 tahun, dan usia di atas 25 tahun. Sebagian besar kalangan remaja hingga dewasa mengaku bahwa mereka mengetahui tentang K-pop.

Pengetahuan masyarakat global ataupun masyarakat Indonesia mengenai K-pop diawali dengan ketertarikan mereka terhadap *background* yang digunakan dalam K-Drama, khalayak mulai menaruh perhatian pada musik-musik Korea. Para idola Korea mengusung genre musik *dance pop*, yaitu musik pop barat yang dikombinasikan atau digabungkan dengan kemampuan menari serta wajah yang

menawan. Lirik lagu pun digabungkan antara bahasa Korea dengan bahasa Inggris di bagian-bagian tertentu. Hal ini membuat grup-grup atau idol musik K-pop benar-benar menarik banyak peminat di pasaran Indonesia (Nastiti. 2010: 3-4). Bahkan, hal tersebut dibuktikan dengan adanya ketertarikan remaja terhadap musik K-pop. Remaja masa kini lebih menyukai musik K-pop jika dibandingkan dengan musik pop lokal.

Mayoritas fans K-pop adalah remaja, karena identitas mereka belum sepenuhnya terbentuk, jati diri mereka belum sempurna. “Istilahnya, ‘minjem’ identitas orang lain,” kata Bona Sardo Hasoloan Hutahaeon, staf pengajar Psikologis Klinis UI (Nurani, 2017). Masa remaja, menurut Mappiare (1982), berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita. “Kalau usianya sudah tidak remaja tapi masih ngefans sama artis K-pop, itu artinya karakter di dalam dirinya masih seperti remaja, atau ada proses psikologis yang tidak selesai di masa lalunya,” ujar Bona saat ditemui di sekolah komunikasi TALKinc, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, Selasa (10/12). (Nurani, 2017)

Dalam kalangan remaja penggemar K-pop timbul rasa menyukai *boygroup*, *girlgroup*, ataupun *idol* solo K-pop. Pastinya dalam diri seorang penggemar K-pop ia akan memilih atau memiliki seorang idola favorit (salah satu anggota *boygroup*, *girlgroup*, ataupun *idol*) yang biasa disebut dengan istilah "bias". Dengan memiliki seorang idola favorit atau bias ini, maka bisa menimbulkan inisiatif seorang remaja tersebut untuk mencari informasi secara mendalam tentang segala aktivitas sang idola kesukaannya. Adanya rasa ketertarikan remaja terhadap seorang idola yang ia sukai, memungkinkan timbulnya fenomena *role-play*.

*Role-play* merupakan sebuah kegiatan yang memainkan sebuah peran. Seorang *role-player* akan berakting seperti layaknya berada di dalam drama ataupun film. Biasanya seorang *role-player* akan bermain dengan karakter idola mereka yang berasal dari Jepang, Korea ataupun Barat. Pada penelitian ini penulis lebih fokus kepada para pemain *role-play* yang menggunakan karakter idol berasal dari Korea Selatan. *Role-play* di bedakan menjadi beberapa jenis yaitu, *role-play In Character*, *Out of Character*, dan *role-play Semi IC/Less OOC* atau *role-play Semi In*

*Character/Less Out of Character*. Di dalam *role-play* sendiri memiliki plot yang dibagi lagi sesuai dengan berbagai macam genre yang diambil seperti, *fluffy*, *parody*, *canon*, *smut*, dan *R-18*.

*Role-player* aktif di media sosial seperti Twitter, Facebook, dan Line. Media sosial merupakan sebuah platform di internet yang memungkinkan pengguna saling bekerja sama, berbagi, berinteraksi, berkomunikasi, dan membentuk sebuah jaringan komunitas secara terbuka (Nasrullah, 2015). Mayoritas *role-player* merupakan remaja yang masih mudah terbawa arus pergaulan. Pada dasarnya, dunia *role-play* dijadikan sebagai permainan, namun kini dunia *role-play* dapat dijadikan sebagai ajang mencari jodoh hingga memuaskan hawa nafsu anak remaja yang menjadi seorang *role-player*. Hal tersebut menjadi salah satu adanya penyalahgunaan *role-play*. Aktivitas *role-player* di media sosial tidak sepenuhnya memiliki dampak yang positif, melainkan bisa menjadi dampak buruk terhadap penggunanya sendiri. Sebagai contoh, *cyber bullying*, *cybersex*, *chat sex*. Efek dari adanya dunia *role-play* ini membuat remaja yang menjadi seorang *role-player* memiliki rasa kecanduan terhadap dunia *role-play*.

Dari permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka perlunya media informasi untuk menyampaikan kepada penggemar K-pop di kota Bandung tentang pencegahan terhadap penyimpangan di kalangan *role-player* K-pop. Agar informasi dan pesan yang ingin disampaikan menjadi efektif dan efisien, maka dari itu penulis ingin menyampaikannya melalui sebuah karya audio visual berupa film fiksi. Film adalah media yang bisa membuat manusia mengetahui lebih banyak tentang hidup (Himawan, 2008:181). Penulis sependapat dengannya bahwa film merupakan sebuah media yang mampu menyebar luaskan informasi yang belum diketahui banyak orang. Penggunaan film fiksi dapat digunakan sebagai media yang mampu menarik perhatian segmentasi muda. Di Indonesia film fiksi banyak yang digunakan untuk memberikan sebuah hiburan, namun tetap mementingkan informasi yang terkandung dalam pesan film fiksi tersebut. Dengan durasinya yang pendek, film fiksi menjadi sebuah ringkasan informasi yang disampaikan melalui pesan film tanpa ada konflik yang berkepanjangan, dan dengan gaya yang bermacam dalam menyampaikan informasi tersebut. (Firdaus, 2016:3). Sutradara dapat disebut sebagai seorang

pencipta, karena seorang sutradara yang menciptakan sebuah ide atau gagasan dalam bentuk sebuah tulisan hingga menjadi sebuah bentuk karya visual (Dennis, 2008:3). Dengan sutradara, ide mengenai pengangkatan pencegahan terhadap penyimpangan di kalangan *role-player* K-pop dapat direalisasikan dengan penyutradaraan film fiksi ini.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

1. Remaja kini lebih menyukai/menikmati musik K-pop dibandingkan dengan musik pop lokal
2. Timbul adanya *role-play* di kalangan remaja penggemar K-pop
3. Timbulnya *cyber bullying* hingga *cyber sex* di kalangan remaja yang menjadi seorang *role-player*
4. Dunia *role-play* dijadikan sebagai ajang mencari jodoh dan memuaskan hawa nafsu anak remaja yang menjadi seorang *role-player*
5. Remaja menjadi kecanduan terhadap dunia *role-play* K-pop
6. Belum adanya upaya pencegahan penyimpangan dalam dunia *role-play* K-pop melalui film fiksi.
7. Pentingnya penyutradaraan pada film fiksi yang bertemakan tentang penyimpangan di kalangan *role-player* K-pop

### **1.3. Rumusan Masalah**

- a. Bagaimana upaya mencegah anak remaja dari penyimpangan *role-play* K-pop melalui film fiksi?
- b. Bagaimana penyutradaraan film fiksi tentang pencegahan anak remaja dari penyimpangan *role-play* K-pop?

### **1.4. Ruang Lingkup**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, ruang lingkup perlu dijelaskan agar masalah yang telah ada menjadi lebih terarah. Adapun ruang lingkup tersebut adalah:

1. Apa

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, penulis tertarik untuk mengangkat tentang fenomena *role-play* di kalangan remaja penggemar K-pop.

2. Siapa

Target audience dalam perancangan film ini adalah kalangan remaja dengan usia 12-18 tahun, karena pada usia tersebut merupakan masa remaja yang dimana mereka masih mencari jati dirinya sendiri.

3. Bagaimana

Penulis akan membuat sebuah perancangan film fiksi dengan genre drama keluarga. Penulis berperan sebagai sutradara dalam film fiksi ini, dan penulis akan berfokus pada cerita.

4. Dimana

Pembuatan film ini dilakukan di Kota Bandung, Jawa Barat.

5. Waktu

Rentang waktu perancangan Film ini dimulai pada bulan Agustus 2017 dan direncanakan akan selesai pada bulan Juli tahun 2018

6. Mengapa

Alasan penulis mengangkat tentang fenomena *role-play* di kalangan remaja penggemar K-pop karena penulis bermaksud untuk mencegah para remaja penggemar K-pop agar tidak terjerumus kedalam permainan *role-play* yang menyimpang, serta memberikan pandangan kepada orang tua bahwa anak-anak mereka yang telah menginjak usia remaja masih membutuhkan pengawasan serta perhatian dalam hal pendidikan perilaku hingga penggunaan sosial media.

## **1.5. Tujuan & Manfaat Perancangan**

### **1.5.1. Tujuan**

- a. Untuk upaya mencegah anak remaja dari penyimpangan *role-play* K-pop melalui film fiksi.

b. Untuk dapat memberikan gambaran tentang upaya pencegahan penyimpangan di kalangan *role-player* K-pop melalui peng gayaan film yang diterapkan.

## **1.5.2. Manfaat**

### **1.5.2.1. Bagi Penulis**

- a. Mengasah kemampuan penulis sebagai seorang sutradara
- b. Menambah pengetahuan serta wawasan penulis dari berbagai aspek
- c. Menambah pengalaman penulis dalam membuat sebuah film fiksi pendek.

### **1.5.2.2. Bagi Masyarakat**

- a. Hasil dari perancangan ini dapat digunakan sebagai media hiburan dan informasi
- b. Mengetahui dampak apa saja yang ditimbulkan *role-play* pada anak remaja
- c. Perancangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan masyarakat umum tentang *role-play*

### **1.5.2.3. Bagi Institusi**

- a. Dapat menjadi sebuah referensi untuk peneliti lain nya yang mengangkat permasalahan yang sama.

## **1.6. Metode Perancangan**

Dalam perancangan ini metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan dan menganalisis data hingga menjadi landasan perancangan sebuah karya. Metode yang penulis gunakan adalah metode kualitatif. Para peneliti kualitatif biasanya mengumpulkan beragam bentuk data, misalnya wawancara, pengamatan, dan dokumen, daripada bersandar pada suatu sumber data tunggal. (Creswell, 2014:61). Melalui lima pendekatan penelitian kualitatif yang ada, penulis memilih studi naratif sebagai pendekatan kualitatif yang digunakan.

### **1.6.1. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam metode pengumpulan data, bentuk data kualitatif dapat dikelompokkan menjadi empat tipe informasi dasar: pengamatan, wawancara, dokumen, dan bahan audiovisual. (Creswell, 2014:219-220). Penulis menambahkan dua metode pengumpulan data yaitu dengan studi literatur dan studi pustaka.

#### **a. Pengamatan**

Penulis akan melakukan pengamatan dengan cara menjelajah di sosial media Twitter, Facebook, dan juga aplikasi komunikasi 'Line' untuk mengumpulkan data *online* untuk penelitian kualitatif mencakup data virtual yang berupa postingan yang berhubungan dengan *role-play*.

#### **b. Wawancara**

Penulis akan melakukan wawancara dengan beberapa *role-player* yang pada saat ini (tahun 2017-awal tahun 2018) masih aktif bermain serta menggunakan akun *role-play*. Wawancara ini guna untuk mengumpulkan data mengenai pengalaman para *role-player*, dan mengetahui bagaimana kehidupan nyatanya dengan kehidupannya sebagai seorang *role-player*.

#### **c. Dokumentasi**

Penulis akan mengumpulkan data ini dalam berupa bukti foto dan rekaman percakapan antara penulis dan narasumber. Data ini dikumpulkan untuk memperkuat asumsi dan menjadi bukti realita.

#### **d. Studi Literatur**

Dalam studi literatur, penulis akan mengamati dan mempelajari beberapa film referensi yang sejenis dengan permasalahan yang di angkat.

#### **e. Studi Pustaka**

Data ini di dapatkan dari beberapa buku yang telah di pelajari tentang teori film fiksi dengan objek penelitian.

### **1.6.2. Analisis Data**

Setelah data telah dikumpulkan dengan menggunakan metode-metode diatas, maka dibutuhkan adanya analisis data. Berikut merupakan tahapan yang dilakukan untuk menganalisis data:

1. Menganalisis hasil pengamatan yang telah dilakukan
2. Mendeskripsikan hasil wawancara sehingga mejadi sebuah rangkuman atau narasi agar lebih mudah dibaca dan dipahami.
3. Menganalisis data dari dokumen yang berupa foto ataupun rekaman percakapan.
4. Menganalisis literatur yang berhubungan dengan objek penelitian

### **1.6.3. Sistematika Perancangan**

Hasil perancangan ini nantinya akan dijadikan sebuah karya visual yang berupa film fiksi untuk menjelaskan hasil analisis kedalam bentuk sebuah audio dan visual. Tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

#### **a. Pra Produksi**

Dalam tahap pra produksi, penulis bertugas untuk menentukan fenomena yang akan dilakukan sebuah penelitian, mengumpulkan data penelitian, dan menganalisis karya sejenis. Penulis menerapkan metode pengumpulan data yang berupa melakukan pengamatan terhadap fenomena yang diteliti, melakukan wawancara, hingga mengumpulkan dokumentasi. Setelah melakukan metode tersebut, nantinya peneliti akan membuat sebuah ide untuk membuat karya visual dari fenomena yang di teliti.

#### **b. Produksi**

Pada tahap produksi, penulis bertugas sebagai seorang sutradara. Penulis bertanggung jawab atas segala aspek pada kegiatan produksi. Sutradara menjadi komandan besar di lapangan saat tahap produksi sedang berlangsung. Sutradara juga bekerja sama dengan

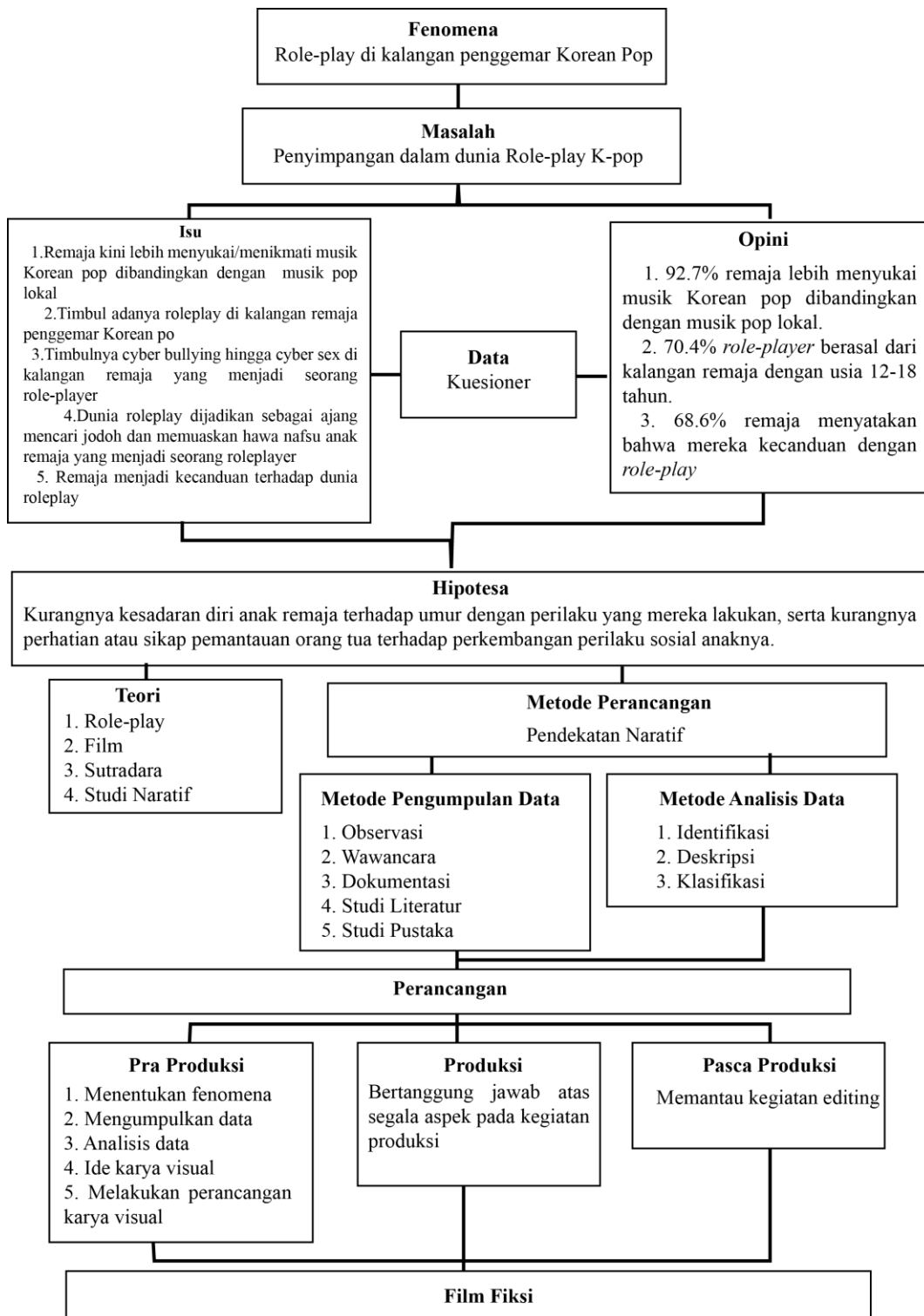


*crew* lainnya saat proses produksi berjalan, seperti dengan *Director of Photography* (DOP).

### **c. Paska Produksi**

Dalam paska produksi, penulis bertugas memantau editor dalam proses *cut to cut* hingga hal tersebut menjadi sebuah film yang utuh dan sesuai dengan kebutuhan sang sutradara.

## **1.7. Kerangka Perancangan**



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber: Penulis, 2017)

## **1.8. Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, lingkup kerja, tujuan dan manfaat, ruang lingkup, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang teori-teori yang akan di gunakan pada penelitianan. Teori-teori ini akan di jadikan landasan dalam penelitian dan pembuatan sebuah film dokumenter nantinya.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Pada bab ini menjelaskan serta menganalisis data yang telah diperoleh selama penelitian ini dilakukan.

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Pada bab ini, berisi tentang konsep perancangan sebuah film dokumenter yang telah di hasilkan dan di analisis.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.