

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kematian yang disebabkan oleh perilaku bunuh diri terus meningkat seiring dengan berjalannya waktu. Badan Kesehatan Dunia (WHO) memperkirakan bahwa setidaknya setiap 40 detik, seseorang melakukan tindakan bunuh diri. Itu berarti setiap tahunnya terdapat kurang lebih 800.000 kasus bunuh diri diseluruh dunia (Kompas.com, 2018). Perilaku bunuh diri adalah sebuah ekspresi diri yang menyimpang, karena tidak sesuai dengan moral dan norma yang sudah diajarkan lewat pendidikan di bangku sekolah maupun kegiatan pembelajaran lainnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata bunuh diri sendiri adalah sebuah usaha yang dilakukan secara sengaja untuk menghabisi atau akhiri nyawa. Sehingga bunuh diri dapat dikatakan sebagai sebuah jalan pintas yang dipilih seseorang untuk mengakhiri hidupnya, karena adanya faktor tertentu.

Perilaku bunuh diri ini terjadi karena beberapa faktor, faktor utama yaitu adanya gangguan psikologis atau kejiwaan pada seseorang. Gangguan kejiwaan pada seseorang yang hendak melakukan bunuh diri disini adalah sebuah gangguan pada fungsi kemauan (fungsi volusi, konasi). Fungsi kemauan sendiri adalah sebuah dorongan kehendak yang terarah pada tujuan hidup tertentu, dan dikendalikan oleh akal manusia. Perilaku bunuh diri ini juga menyangkut pada gangguan fungsi kemauan simptom kompulsi, gangguan fungsi ini merupakan sebuah dorongan yang tidak dapat dicegah dan ditahan, namun dengan kemauan yang sadar saat melakukannya. Situasi ini juga dapat diperparah apabila sudah memasuki fase perbuatan kortsluiting, situasi ini adalah perbuatan nafsu yang tidak dapat dikendalikan sehingga tidak dapat mengendalikan diri karena faktor impuls-impuls yang kuat. Sehingga ide dan keputusan yang di dapat, didasari oleh emosi yang dapat menimbulkan perbuatan-perbuatan kriminal.

Faktor sosial juga dapat mempengaruhi seseorang untuk melakukan perilaku bunuh diri. Terdapat di beberapa kasus yang belakangan banyak diperbincangkan, yaitu masalah *bullying* pada remaja dan masalah kehidupan bersosial yang mengakibatkan kematian. Untuk kasus *Bullying* pada remaja permasalahan yang di dapat adalah karena belum

matangnya mental psikologi pada remaja, akibatnya banyak sekali kasus kematian bunuh diri pada usia muda pada kasus *bullying*. Sedangkan pada kasus masalah bersosial, walaupun secara fisik seseorang dapat dikatakan dewasa karena sudah dapat berfikir secara baik dan sehat, namun tekanan dari lingkungan yang di dapat oleh seseorang dapat mempengaruhi kesehatan psikologi dan mental pada diri seseorang sehingga dapat menyebabkan perilaku bunuh diri.

Kasus bunuh diri di Indonesia sendiri merupakan sebuah permasalahan yang sangat serius, karena Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki angka kematian bunuh diri tertinggi ke 14 didunia dan 8 di kawasan Asia Tenggara. Data yang terkait menyatakan bahwa penyebab kedua tertinggi kematian pada usia 19-29 di Indonesia adalah akibat bunuh diri. Angka bunuh diri di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya, diketahui pada tahun 2016 kasus bunuh diri mencapai 3,7 per 100.000 penduduk. Bahkan pada tahun 2017 dan 2018 ini tercatat adanya peningkatan kasus bunuh diri di Indoneisa dan kemungkinan akan terus mengalami peningkatan setiap tahunnya apabila tidak adanya pencegahan secara khusus.

Salah satu daerah di Indonesia yang memiliki tingkat kasus bunuh diri tertinggi ada di provinsi Jawa Tengah. Pada tahun 2016 tercatat kasus bunuh diri di daerah Jawa Tengah yang terus meningkat sampai akhir tahun 2018 dan kasus gantung diri merupakan kasus terbanyak. Kecamatan Jati, Kota Blora provinsi Jawa Tengah merupakan salah satu daerah yang memiliki kasus bunuh diri yang terbilang mengkhawatirkan, karena pada tahun ini sudah ada kurang lebih 9 kasus bunuh diri yang terjadi di sebuah kecamatan. Bahkan 5 kasus bunuh diri terjadi dengan jangka waktu yang sangat singkat dan diperparah oleh kasus bunuh diri oleh 2 orang pada hari yang bersamaan.

Jawa Tengah merupakan daerah yang memiliki berbagai macam kepercayaan dan juga berbagai macam kesenian. Salah satu kesenian yang berasal dari Jawa Tengah adalah tembang macapat. Kesenian tembang macapat sendiri merupakan kumpulan puisi lama yang disatukan bedasarkan wataknnya. Kumpulan tembang-tembang tersebut berisi tentang siklus hidup yang dilewati oleh seluruh manusia yang ada dimuka bumi ini, Mulai dari kehidupan didalam janin sampai kematian. Tembang macapat ini secara tidak langsung memberikan arti hidup, sehingga manusia dapat menjalani hidup dengan baik agar nantinya selamat di dunia dan juga dunia akhirat. Relasi Tembang macapat dengan

kehidupan manusia sehari-hari dapat diterapkan, sehingga manusia memiliki pedoman hidup serta keimanan yang kuat dan tidak menyalahgunakan hidup karena masalah yang dihadapinya.

Film adalah sebuah media komunikasi bersifat audio visual yang digunakan untuk bercerita dan juga memberi informasi kepada sekelompok orang yang berkumpul di tempat tertentu (Effendy, 1986: 134). Saat ini film sudah menjadi media yang sangat populer dikalangan masyarakat guna memberikan informasi, komunikasi, dan edukasi. Pada zaman digital ini dengan adanya film sebagai alat bantu penyebaran informasi, seseorang dapat lebih mudah untuk menyuarakan pendapatnya dan menyalurkan ide yang dimiliki sebuah film dengan genre tertentu. Dalam pembuatan sebuah film bukan hanya dibutuhkan cerita yang menarik atau penyutradaraan dengan konsep yang apik, tetapi desainer produksi juga turut andil dalam membangun sebuah keadaan dan tampilan sebuah film. Seorang desainer produksi berkerja pada bidang tata artistik dalam sebuah film dengan tanggung jawab untuk membangun sebuah estetika dari segi *setting* dan properti, *wardrobe* dan *make up*. Sutradara, *director of photography* (DOP), dan desainer produksi akan bekerja sama dalam membangun sebuah film untuk memperlihatkan kesatuan yang hendak disampaikan dari cerita yang telah dibuat, sehingga akan menghasilkan kualitas film yang baik dari segi cerita maupun visual.

Pekerjaan seorang desainer produksi akan selalu berkaitan dengan konsep cerita yang sudah dibentuk oleh penulis cerita, sutradara, dan juga *director of photography* (DOP). Tugas seorang desainer produksi adalah menentukan set dan properti yang sesuai dengan karakter cerita dengan penyesuaian waktu dan tempat yang akan digunakan. Set adalah sebuah lingkungan yang bersifat fisik tempat berlangsungnya adegan, lingkungan ini bisa bersifat alami maupun buatan. Lingkungan ini juga dapat merupakan lingkungan yang ada di dalam ruang terlindung (*Interior*) dan lingkungan yang berada di luar ruangan (*Eksterior*). Sedangkan property adalah benda-benda atau barang-barang yang akan masuk kedalam *frame*, baik yang digunakan oleh pemain, maupun yang tidak digunakan oleh pemain atau bisa disebut dengan hiasan. Dengan memerhatikan set dan properti yang nantinya akan masuk kedalam *frame*, seorang desainer produksi diharapkan dapat menciptakan suasana dan tampilan yang sesuai dengan karakter cerita yang akan dibuat.

Bukan hanya set dan properti, tetapi secara garis besar desainer produksi harus memerhatikan *Mise en scene* pada film yang sedang dibuat. *Mise en scene* sendiri adalah hal yang terlihat disebuah *frame* merupakan sebuah hasil dari pemikiran yang dipikirkan secara matang dan memiliki arti tertentu. *Make up* dan *Wardrobe* merupakan sebuah elemen terpenting yang terdapat dalam *Mise en scene* karena bersangkutan dengan pemain yang terlihat pada *frame*. Karakter pemain dapat dibentuk dari *make up* dan *wardrobe* yang digunakan, sehingga pemilihannya harus sesuai dengan karakter yang ada didalam cerita, karena bagus atau tidaknya sebuah film harus memiliki keterkaitan antara cerita dan juga *Mise en scene*.

Posisi desainer produksi dalam film pendek tentang bunuh diri ini diharapkan dapat bekerja secara kolaboratif dengan departemen lainnya. Seorang desainer produksi nantinya akan merundingkan konsep yang akan dibuat dengan produser, sutradara, dan DOP untuk menciptakan look dan mood film yang akan dibuat. Desainer produksi juga akan mengepalai desainer set, dekorasi, desainer grafis, *master* properti, desainer kostum, *makeup*, sampai story board. Segala sesuatu yang berhubungan dengan tata letak dan juga *mise en scene* sepenuhnya akan dikerjakan oleh departemen art yang dikepalai oleh desainer produksi, sehingga dalam pembuatan film tentang bunuh diri ini akan mengambil konsep dan menciptakan sebuah suasana yang misterius dan dramatis dalam filmnya.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas maka masalah yang timbul adalah sebagai berikut :

1. Kasus bunuh diri meningkat setiap tahunnya.
2. Kurangnya pengetahuan tentang faktor bunuh diri dari segi psikologi dan sosial.
3. Terdapat 9 kasus bunuh diri yang terjadi di Desa Jati, Jawa Tengah pada tahun 2018.
4. Tembang macapat sebagai pedoman hidup manusia agar selamat di dunia dan akhirat.
5. Film Fiksi sebagai media pencegahan bunuh diri di Desa Jati, Jawa Tengah.

6. Kurangnya penyebaran media sebagai sarana edukasi tentang bunuh diri di masyarakat Desa Jati, Jawa Tengah.
7. Keterlibatan desainer produksi dalam film fiksi.
8. Setting properti sebagai penunjang untuk membangun *mood* dan *look* sebuah film dalam pekerjaan desainer produksi.
9. Pembentukan karakter dengan *make up* dan *wadrobe* dalam film fiksi.

1.2.2 Rumusan Masalah

Permasalahan utama yang diangkat dalam permasalahan yang diangkat adalah:

1. Bagaimana perancangan konsep realisme oleh desainer produksi dalam pembuatan film *Sukma*?
2. Bagaimana desainer produksi menciptakan suasana (*mood*) dan nuansa (*look*) yang sesuai pada film *Sukma*?

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 What

Film pendek tentang adaptasi tembang macapat sebagai salah satu langkah pencegahan kasus bunuh diri di daerah Kota Blora, Jawa Tengah.

1.3.2 Who

Target *audience* dari perancangan film pendek tentang bunuh diri ini berkisar dari umur 17-45 tahun.

1.3.3 How

Dalam perancangan ini penulis akan berfokus dan berbicara tentang set, properti, *setting*, *make up*, dan *wadrobe*.

1.3.4 Where

Perancangan ini diproduksi di Kota Blora, Jawa Tengah. Pemilihan lokasi ini berdasarkan peningkatan kasus bunuh diri pada tahun 2018.

1.3.5 When

2018 sampai dengan 2019.

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan yang ingin dicapai dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana konsep realis pada desainer produksi dapat diterapkan dalam film sukma.
2. Untuk mengetahui bagaimana suasana (mood) dan nuansa (look) dapat berperan dalam pembuatan film dengan tema adaptasi tembang macapat.

1.4.2 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Umum

- a. Menciptakan perancangan yang dijadikan sebagai media hiburan yang informatif.
- b. Perancangan ini dapat dijadikan landasan pemikiran dan pertimbangan seseorang untuk mengambil keputusan.

2. Secara Khusus

- a. Untuk menyelesaikan tugas akhir penulis.
- b. Sebagai bahan penelitian dan sumber kasus selanjutnya.
- c. Sebagai sebuah pengalaman baru untuk membuat film pendek.

1.5 Metode Perancangan

Dalam sebuah perancangan yang dibuat memerlukan metode yang sesuai dan juga harus memiliki sistem dan alasan yang jelas. Pemilihan metode memerlukan alasan dan pertimbangan yang matang, karena ketepatan dalam memilih metode pada topik atau permasalahan sangat berpengaruh terhadap hasil. Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode kualitatif, dengan pendekatan etnografi. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada paradigma interpretatif, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci dalam sebuah penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data secara observasi, wawancara, dan dokumentasi atau bisa disebut juga triangulasi (Sugiono 2017; 9). Sementara metode penelitian etnografi adalah sebuah pendeskripsian atau penggambaran tentang pola hidup masyarakat yang dapat

digambarkan oleh masyarakat lainnya karena bersifat pengalaman pribadi, berpartisipasi, dan juga adanya pemahaman pandangan dari sudut pandang penduduk asli. Adapun langkah – langkahnya sebagai berikut:

1.5.1 Pengumpulan Data

Pada dasarnya penulis mengetahui fenomena pertumbuhan kasus bunuh diri di Desa Jati, Jawa Tengah dikarenakan kerabat dari sutradara adalah pelaku bunuh diri. Melihat dari fenomena tersebut, penulis berfikir untuk mengangkat fenomena tersebut menjadi sebuah film karena diperlukannya penanganan cara lain yang harus dicoba, karena sebelumnya pihak kepolisian Desa Jati telah melakukan penyuluhan dan kasus bunuh diri tetap mengalami peningkatan disetiap harinya.

Setelah melakukan penelitian offline seperti tembang macapat, psikologi, pengertian film, dan data data yang diperlukan dalam dasar penulisan, kami melakukan survei yang pertama kali untuk mencari data yang dapat memperkuat film yang akan dibuat. Penelitian seperti survei lokasi, wawancara narasumber, pemilihan *talent*, kepribadian masyarakat Desa Jati, sampai karakteristik yang ingin disampaikan pada film. Kesulitan yang dihadapi pada kunjungan pertama yaitu menentukan karakter asli masyarakatnya, karena masyarakat cenderung menutup diri oleh masyarakat luar atau pendatang dengan alasan aib.

Untuk mendapatkan kepercayaan itu, kami berusaha menjadi pribadi yang lebih ramah dan mengadakan kunjungan kerumah warga lebih sering untuk mendapatkan kepercayaan sehingga memperoleh data yang konkret. Penulis memerlukan waktu satu minggu untuk melengkapi data yang diperlukan, sehingga dapat membuat sebuah film fiksi tentang langkah pencegahan bunuh diri melalui adaptasi tembang macapat.

1.5.2 Analisis Data

setelah penulis melakukan penelitian dan mengumpulkan data terhadap fenomena yang diangkat, selanjutnya hal yang dilakukan adalah analisis data. Penulis menggunakan analisis dengan pendekatan etnografi dan analisis visual terhadap karya sejenis.

1.5.2.1 Analisis Objek

Penulis mengumpulkan data secara kualitatif dengan metode etnografi dengan tahapan berikut:

1. Mengatur fenomena-fenomena dengan data yang sudah didapatkan.
2. Meneliti data secara keseluruhan dan mengambil informasi penting dari masyarakat sekitar yang sesuai dengan penelitian
3. Memastikan data-data yang didapat adalah valid.
4. Merangkum penjelasan dan menemukan inti dari permasalahan yang ada.

1.5.2.2 Analisis Visual

dalam menganalisis karya visual dibutuhkan proses pengamatan, karena dalam sebuah karya visual akan memiliki arti yang berbeda-beda sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan. Berikut adalah tahap tahap yang dilakukan dalam menganalisis sebuah karya visual, yaitu:

1. memaparkan sebuah karya visual sehingga mengerti maksud dan arti.
2. Menilai sebuah karya dengan teliti, melihat kesalahan dan kelebihan, sampai mengkritisi sebuah karya visual tersebut
3. Melihat kreativitas dalam pembentukan sebuah alur karya visual.
4. Memberi pendapat berupa nilai-nilai dan komentar terhadap karya.

1.5.3 Perancangan

Setelah melakukan pengumpulan data dan analisis data selesai dikerjakan, ada beberapa tahapan untuk merealisasikan penelitian ini ke dalam film pendek, diantaranya adalah:

1. Pra Produksi

Setelah penulis melakukan pengumpulan data dan analisis data, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan untuk merealisasikan penelitian kedalam sebuah film pendek, diantaranya yaitu:

- a. Melakukan riset dalam pengumpulan informasi dan juga data terhadap obyek yang diteliti.
- b. Membuat *timeline*.

- c. Membuat *breakdown script*.
- d. Membuat *treatment setting and property*.
- e. Menentukan lokasi set berdasarkan penelitian yang dilakukan.
- f. Memastikan dan melakukan *briefing* bersama sutradara.

2. Produksi

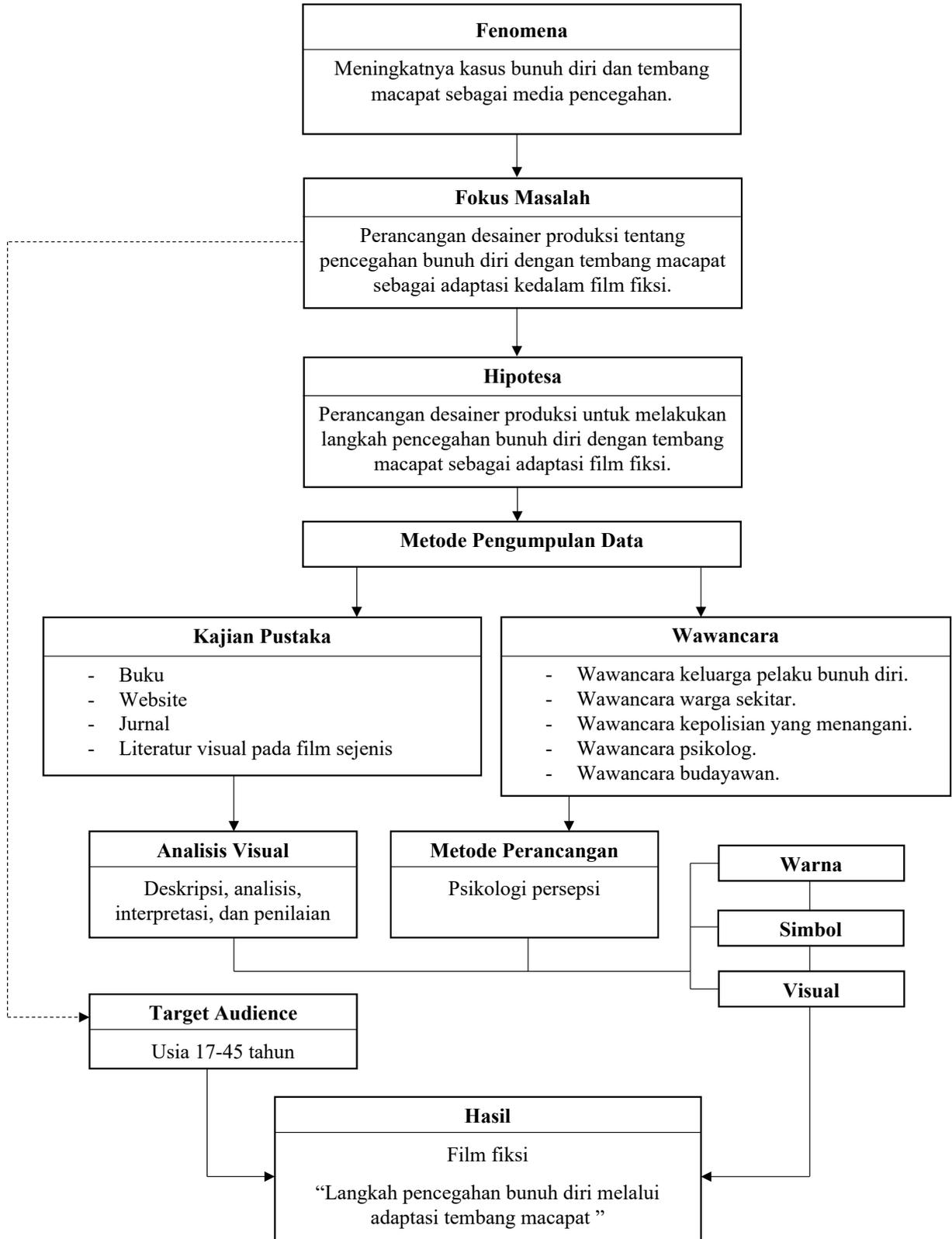
Pada tahap produksi, terdapat beberapa tahapan untuk merealisasikan data ke dalam film pendek, diantaranya adalah:

- a. *Briefing crew* di lokasi *shooting*
- b. Persiapan pengambilar gambar di lokasi dan mempersiapkan *setting and property*.
- c. Menjalani kerjasama tim yang baik dengan departemen lain dengan profesional dan tertata.
- d. Melakukan produksi.

3. Pasca produksi

- a. Melakukan evaluasi dengan kru yang terlibat dalam produksi
- b. Memberikan hasil produksi kepada editor gambar.
- c. Memeriksa secara berkala hasil *editing* film.

1.6 Kerangka Perancangan



1.7 Pembabakan

Penelitian ini terbagi menjadi lima bab, yaitu:

Bab I Pendahuluan

Pendahuluan berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, hingga pembabakan.

Bab II Landasan Teori

Landasan pemikiran berisi mengenai dasar dari teori-teori yang digunakan sebagai pedoman dalam perancangan yang valid dan relevan.

Bab III Data dan Analisis

Data dan Analisis data, memaparkan data dan hasil analisis yang berkaitan dengan perancangan film.

Bab IV Konsep perancangan

Konsep dan hasil perancangan, menjelaskan mengenai tahapan produksi perancangan.

Bab V Penutup

Penutup berisi kesimpulan dan juga saran.