

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era digital ini, gaya hidup masyarakat modern di perkotaan yang serba cepat menuntut penggunaan fasilitas modern. Budaya digital bukan hanya transformasi teknologi, namun juga ada transformasi budaya, karena budaya digital ini sudah mengubah kebiasaan manusia dari kebiasaan yang paling penting bertransformasi menjadi suatu kebiasaan yang sepele (Agung & Nugraha, 2019: 93). Kemajuan teknologi telah membawa banyak hal yang mempengaruhi perilaku dan kebiasaan manusia, masalah ini membuat manusia membutuhkan sesuatu yang cepat dan mudah untuk aktivitas mereka. Masyarakat modern merupakan masyarakat yang tidak terikat lagi dengan adat istiadat. Adat istiadat yang menghambat kemajuan segera ditinggalkan untuk mengambil nilai – nilai baru yang secara sadar diyakini membawa kemajuan, sehingga dapat dengan mudah menerima ide – ide baru (Dannerius Sinaga, 1988: 156). Namun, belum semua elemen masyarakat menyadari dampak dari perubahan-perubahan yang ditimbulkan era digital. Salah satu yang belum semua elemen masyarakat ketahui adalah mengenai sistem pembayaran, di era digital ini sistem pembayaran berbasis teknologi sudah diadopsi menjadi sistem pembayaran elektronik. Sistem pembayaran seperti ini memiliki banyak keunggulan dibanding sistem pembayaran tunai. Bank Indonesia (2011) menyatakan penggunaan uang tunai memiliki kendala pada efisiensi, faktor-faktor yang mempengaruhi kendala tersebut adalah pengadaan dan manajemen (*cash handling*) dan efisiensi waktu. Oleh karena itu, Bank Indonesia mengeluarkan kebijakan *less cash society* pada tahun 2006, yang diterapkan untuk mengurangi penggunaan uang tunai yang digunakan dalam transaksi sejak dulu kala (bi.go.id, 2020). Salah satu produk digital yang dapat mendukung kebijakan *Less Cash Society* salah satunya adalah dompet digital.

Dompet digital sangat banyak bermunculan di Indonesia, Berdasarkan data Bank Indonesia (BI), terdapat 38 dompet digital (*e-wallet*) dengan lisensi resmi (databoks.katadata.co.id, 2020). Data dari *Country Sales & Operations*

Snapchart Indonesia mengungkapkan bahwa transaksi yang sering digunakan oleh pengguna adalah untuk transaksi harian, seperti transportasi, pembelian makanan, dan belanja sudah semakin populer di kalangan konsumen di Indonesia (keuangan.kontan.co.id, 2019). Salah satu produsen dompet digital di Indonesia yaitu LinkAja. LinkAja merupakan dompet digital milik BUMN. LinkAja di bawah PT Fintek Karya Nusantara (Finarya) dimiliki sahamnya oleh BUMN secara bersama sama, atau bisa dibilang merupakan hasil patungan dari beberapa perusahaan BUMN, diantaranya Telkomsel, BNI, Mandiri, BRI, dan lain lain. Wakil menteri BUMN menyatakan bahwa salah satu kelebihan LinkAja yang berbeda dari pesaing lainnya adalah bahwa LinkAja akan dapat terhubung langsung dengan dana pengguna yang memiliki tabungan atau kartu kredit di bank-bank milik BUMN, karena itu, pengguna LinkAja tidak perlu *top up* saldo atau mengisi ulang (cnbcindonesia.com, 2020). Salah satu fitur yang bisa menjadi keuntungan untuk semua kalangan juga yaitu, fitur bayar di beberapa merchant yang tidak bisa dilakukan oleh dompet digital lain, salah satunya yaitu bertransaksi mengisi bahan bakar di SPBU Pertamina, yang merupakan milik BUMN, yang dimana pasti seluruh kalangan masyarakat mengalami bertransaksi dalam hal tersebut, namun saat LinkAja karena promosi yang kurang, sehingga masyarakat kurang mengetahui apa saja yang bisa didapat saat menggunakan LinkAja, salah satu keuntungan yang bisa digunakan masyarakat yaitu diantaranya dari hal kecil, seperti tadi, yaitu sebagai alat untuk bertransaksi di SPBU (tekno.kompas.com, 2020). Karena kemunculan dompet digital di Indonesia perkembangan ekonomi digital di Indonesia juga naik sangat pesat.

Perkembangan ekonomi digital di Indonesia sangat pesat, dapat dibuktikan berdasarkan data dari web *statista.com*, transaksi perdagangan digital di Indonesia tumbuh dengan sangat cepat 5 tahun terakhir. Pada tahun 2014, transaksi e – commerce Indonesia mencapai Rp 2,5 Triliun, pada 2016 naik menjadi Rp. 69,8 Triliun, kemudian pada 2018, kembali naik menjadi Rp 144,1 triliun (*statista.com*, 2020). Meskipun produsen dompet digital sudah sangat menjamur di Indonesia, dan masyarakat sudah gemar melakukan transaksi di *e – commerce*, penduduk dewasa di Indonesia masih ada yang sama sekali tidak

mengetahui jika pembayaran sekarang sudah dapat menggunakan dompet digital, dengan segala kemudahan yang ditawarkan, diantaranya efektivitas waktu dan ke praktisan dalam melakukan transaksi. Menurut hasil survey Strategi Nasional Keuangan Inklusif (SNKI) dalam web databoks.katadata.co.id, menyebutkan hanya 24,5% penduduk dewasa Indonesia yang mampu melakukan transaksi keuangan melalui telepon seluler, sedangkan sisanya menjawab tidak mampu dan tidak tahu. Mereka hanya menggunakan telepon seluler untuk telepon dan bertukar pesan singkat. (databoks.katadata.co.id, 2020), Padahal dompet digital sangat menunjang sekali untuk perkembangan ekonomi digital. Pembayaran digital menawarkan transaksi yang lebih mudah. Karena itu, dompet digital hadir untuk ikut mentransformasi ekonomi digital Indonesia dengan lebih cepat. Digitalisasi ekonomi juga telah terbukti membawa berbagai perubahan, ekonomi digital setidaknya memberikan manfaat dalam hal mencapai efisiensi, efektivitas, pengurangan biaya produksi, kolaborasi, dan menghubungkan satu pihak dengan pihak lainnya. Oleh karena itu, transformasi ekonomi digital sudah layak dijadikan solusi untuk mesin pertumbuhan ekonomi baru (setneg.go.id, 2020).

Dikarenakan data yang menunjukkan bahwa masih ada masyarakat yang tidak mengetahui mengenai transaksi menggunakan dompet digital, dan dompet digital juga bisa berpengaruh untuk digitalisasi ekonomi yang bisa menjadi solusi untuk mesin pertumbuhan ekonomi baru, maka perlu untuk menunjukkan perihal dompet digital yang bisa mempermudah aktivitas bertransaksi sehari-hari, kemudian dihadirkan ke tengah-tengah masyarakat melalui media informasi berupa film yang dapat menyalurkan pesan atau informasi antara pihak satu dengan pihak lainnya. Hal ini didasari oleh kurangnya film pendek yang memberikan informasi bagaimana dompet digital bisa memudahkan proses bertransaksi, sehingga masyarakat tidak menyadari bahwa dompet digital ini bisa sangat berpengaruh terhadap perubahan gaya hidup yang cukup signifikan. Film sendiri sebagai gambar bergerak menjadi suatu bentuk dominan dari komunikasi visual yang memiliki potensi optimal (Ardianto, dkk, 2007:143).

Ketika menonton film, kita tidak bisa meminta pemutaran film diberhentikan dahulu, dikarenakan kita kurang memahami apa isi dari informasi yang ingin disampaikan dari pembuat film pada adegan-adegan tertentu. Oleh karena itu, informasi yang ingin disampaikan kepada penonton harus mudah dipahami dan dimengerti sehingga penonton bisa langsung menangkap informasi tersebut. Dalam penelitian ini, penulis bertanggung jawab sebagai sutradara, Sutradara adalah orang yang bertanggung jawab mengatur dan memimpin semua proses produksi film dari pra-produksi hingga pasca-produksi. Sutradara akan membuat ide dan mengubahnya menjadi gambar visual. Karena itu, sutradara harus menguasai konsep, kreativitas dan aspek teknis produksi film (Sumarno, 1996:34). Pentingnya teknik penyutradaraan dengan struktur naratif yang membangun cerita, agar pesan atau informasi yang ada dapat diterima dengan mudah oleh penonton.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis memilih untuk merancang sebuah film pendek yang membahas tentang bagaimana transaksi daring menggunakan dompet digital bisa mempermudah aktivitas bertransaksi sehari-hari.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang diuraikan di atas, penulis mengambil identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum semua elemen masyarakat menyadari perubahan - perubahan positif yang ditimbulkan oleh masuknya era digital di Indonesia.
2. Pembayaran menggunakan uang tunai memiliki banyak kendala, khususnya dalam pengelolaan (*cash handling*) dan efektivitas waktu.
3. Dompet digital LinkAja kurang diminati masyarakat Indonesia.
4. Masih banyak masyarakat dewasa di Indonesia tidak mengetahui mengenai transaksi menggunakan dompet digital sebagai media pembayaran transaksi yang baru.
5. Kurangnya film pendek yang membahas tentang bagaimana dompet digital bisa memudahkan transaksi pembayaran sehari – hari.

6. Pentingnya teknik penyutradaraan dalam pembuatan film pendek, agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh masyarakat.

1.3 Rumusan Masalah

Berikut ini adalah rumusan masalah yang diambil dari identifikasi masalah:

1. Bagaimana meningkatkan pengetahuan masyarakat dewasa mengenai transaksi menggunakan produk digital, khususnya dompet digital ?
2. Bagaimana teknik penyutradaraan dalam pembuatan film pendek mengenai dompet digital yang bisa memudahkan kegiatan bertransaksi bisa disampaikan dengan baik kepada masyarakat ?

1.4 Ruang Lingkup

Agar tidak menyimpang dari permasalahan yang sebenarnya, maka perlu adanya ruang lingkup permasalahan, maka ruang lingkup pada tinjauan ini adalah:

1. Apa ?
Fokus masalah dalam perancangan ini adalah mengenai minimnya pengetahuan masyarakat dewasa perkotaan terhadap transaksi menggunakan dompet digital.
2. Dimana ?
Lokasi penelitian terletak di kota Bandung.
3. Siapa ?
Sasaran penonton dari film ini adalah masyarakat dewasa kota - kota besar di Indonesia dengan pertimbangan dewasa, serta menggunakan *smartphone*, namun tidak mengetahui apa itu transaksi menggunakan dompet digital.
4. Kenapa ?
Penduduk dewasa Indonesia masih banyak yang tidak mengetahui apa itu transaksi menggunakan dompet digital dengan *smartphone* yang dimiliki.
5. Kapan ?
Penelitian ini dilakukan sejak bulan Agustus tahun 2019 dan direncanakan tayang pada tahun 2020.

6. Bagaimana ?

Pengumpulan data dilakukan dari tahap observasi, wawancara, studi pustaka, studi literatur dan visual, studi kasus lalu analisis data.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Untuk mengetahui bagaimana meningkatkan pengetahuan masyarakat dewasa terhadap transaksi menggunakan produk digital, khususnya dompet digital.
2. Untuk mengetahui bagaimana teknik penyutradaraan dalam pembuatan film pendek mengenai dompet digital yang bisa memudahkan kegiatan bertransaksi bisa disampaikan dengan baik kepada masyarakat.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Untuk Penulis

- Menerapkan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan.
- Sebagai masukan dan menambah wawasan penulis terkait dompet digital.

2. Manfaat Untuk Instansi

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk penelitian–penelitian lain yang akan dilakukan di kemudian hari.

3. Manfaat Untuk Masyarakat

Penulis berharap dengan adanya perancangan film pendek ini dapat menambah pengetahuan masyarakat mengenai dompet digital, bagaimana dompet digital bisa mempengaruhi dan memudahkan aktivitas manusia, khususnya dalam bertransaksi.

1.7 Metode Perancangan

Sebelum merancang film pendek, penulis terlebih dahulu melakukan penelitian. Menurut Sukmadinata (2009: 53-60), penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena,

peristiwa, kegiatan sosial, sikap, kepercayaan, pendapat, dan penelitian tentang individu atau kelompok individu. Untuk perancangan yang tepat, penelitian, pengumpulan data dan metode analisis juga diperlukan yang tepat. Oleh karena itu, metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah penelitian kualitatif, yang menggunakan metode studi kasus sebagai unit analisis data. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik - teknik berikut:

1.7.1 Pengumpulan Data

Menurut Gulo (2002:110) pengumpulan data adalah kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan penelitian. Berikut proses yang dilakukan penulis untuk mengumpulkan data:

1. Observasi

Sutrisno Hadi (1986) dalam Sugiyono (2018: 144) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang terdiri dari berbagai proses biologis dan psikologis, dua yang paling penting adalah proses pengamatan dan ingatan. Dari segi proses pelaksanaan observasi dibedakan menjadi dua, yaitu observasi berperan serta dan tidak berperan serta, dalam penelitian ini penulis menggunakan observasi tidak berperan serta, dimana penulis mengamati bagaimana perkembangan transaksi dompet digital di negara Indonesia, dan observasi terhadap pengalaman pribadi, karena penulis juga merupakan pengguna dompet digital.

2. Wawancara

Penelitian studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang perlu diselidiki, lalu peneliti ingin belajar dari tingkat responden yang lebih dalam, dan jumlah responden kecil, wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data (Sugiyono, 2018:137). Dalam pengumpulan data wawancara ini penulis akan melakukan wawancara kepada pihak ahli atau peneliti ekonomi digital di Indonesia.

3. Studi Literatur dan Studi Visual

- Studi Literatur

Dilakukan untuk memperluas referensi yang dimiliki oleh penulis. Dalam melakukan penelitian ilmiah harus dilakukan teknik penyusunan yang sistematis untuk memudahkan langkah-langkah yang akan diambil. Begitu pula yang dilakukan penulis dalam penelitian ini, langkah pertama yaitu dengan melakukan studi literatur pada buku-buku yang membahas tentang penyutradaraan, era digital, dan membaca penelitian-penelitian yang sudah dilakukan untuk membandingkan validasi data yang sudah didapatkan oleh penulis sendiri hasil dari studi literatur ini akan membantu dalam proses analisis data.

- Studi Visual

Studi Visual dilakukan dengan cara mengamati suatu karya visual yang sejenis dengan yang akan dibuat oleh penulis, karya-karya tersebut meliputi karya “#AdaAqua Episode “Bonceng””, “Cita dan Cinta Dimulai Dari Tokopedia”, dan “#hari2jenius – Hari – Hari Mudah Berbagi di Bulan Suci”.

4. Studi Kasus

Creswell (2010: 20) mengatakan bahwa studi kasus merupakan strategi penelitian yang mana Peneliti dengan cermat mempelajari prosedur, peristiwa, kegiatan, proses, atau sekelompok individu. Maka dari itu penulis memilih studi kasus LinkAja sebagai salah satu produsen dompet digital di Indonesia.

1.7.2 Analisis Data

1. Analisis Objek

Menurut Lindlof (dalam Daymon dan Holloway, 2008: 379) analisis adalah aktivitas mendengarkan suara orang lain, dalam hal

ini mencakup semua data yang diperoleh melalui sumber primer dan sekunder, dan kemudian menggabungkannya dengan pemahaman dan penjelasan peneliti sebagai proses interpretasi untuk menghasilkan makna baru. Setelah penulis mendapatkan data-data yang berkaitan dengan objek penelitian lalu dilakukan analisis deskriptif, dengan unit analisis studi kasus.

2. Analisis Visual

Analisis visual adalah analisis yang digunakan oleh penulis untuk mengetahui dan menguraikan gambar, analisis perlu dilakukan secara mendetail, agar kita semakin mengenal karya yang akan dianalisa. Maka penulis melakukan pengamatan terhadap karya sejenis, diantaranya karya “#AdaAqua Episode “Bonceng””, “Cita dan Cinta Dimulai Dari Tokopedia”, dan “#hari2jenius – Hari – Hari Mudah Berbagi di Bulan Suci”.

1.7.3 Sistematika Perancangan

Tujuan perancangan sistem adalah untuk menjelaskan seluruh proses yang akan dilakukan melalui tahap ini, termasuk pengumpulan, analisis dan penyajiannya, termasuk ketika penelitian belum dilakukan, yang disebut sebagai tahap eksplorasi. (Ratna, 2010: 289). Penulis sebagai sutradara, Menurut FFTV- IKJ (2012: 63-66) prosedur dan teknik kerja seorang sutradara dari pra-produksi sampai pasca produksi adalah sebagai berikut:

a. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi tugas sutradara adalah yang pertama menginterpretasi skenario dan mendiskusikan kepada semua kepala departemen guna menyatukan visi bersama. Kedua sutradara memilih kru serta menentukan siapa saja yang akan terlibat di dalam produksi sebuah film. Yang ketiga sutradara memilih aktor dan aktris yang akan memerankan tokoh didalam film. Yang keempat sutradara membuat perencanaan *shot*, *blocking*, *coverage* dan *staging*. Dan yang terakhir pra produksi final yaitu sutradara melakukan diskusi dan evaluasi bersama seluruh kru dan pemain.

b. Produksi

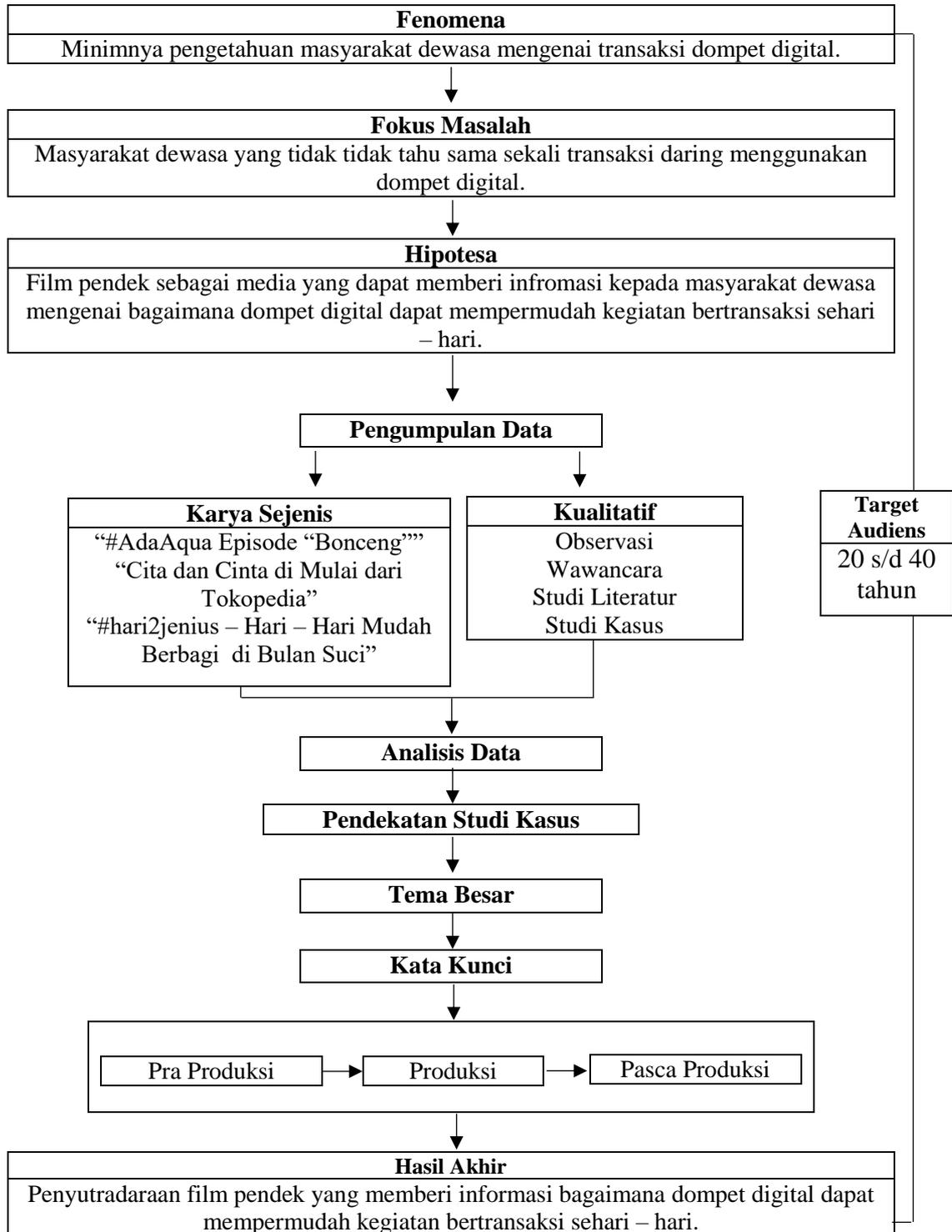
Pada tahap ini sutradara bertugas memberikan pengarahan kepada pemain sesuai dengan *breakdown shooting* yang telah dibuat. Koordinasi bersama astrada untuk melakukan latihan *blocking* pemain yang disesuaikan dengan *blocking* kamera. Terakhir melihat hasil *shot*.

c. Pasca Produksi

Pada tahap pascaproduksi sutradara bertugas melihat dan mengevaluasi hasil *shooting* / materi *editing*. Lalu mendiskusikan hasil *rough cut* dan *fine cut* bersama dengan editor. Melakukan evaluasi terhadap jalannya *mixing* audio dan konsep warna sesuai dengan visi yang telah dibuat.

1.8 Kerangka Perancangan

Bagan 1.1 Kerangka Perancangan



(Sumber : Dok. Pribadi, 2019)

1.9 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang dari fenomena pengaruh dompet digital terhadap gaya hidup masyarakat perkotaan. BAB I ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, dan pembabakan.

2. BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Menjelaskan teori dasar yang menjadi landasan penulis untuk merancang karya tugas akhir.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Menjabarkan tentang bagaimana cara penulis merancang karya tugas akhir dari awal hingga tahap akhir. Kemudian bab ini menjelaskan data data yang penulis dapatkan.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi mengenai penjelasan konsep yang akan digunakan dalam perancangan dan menjelaskan dari tahap pra produksi dan paska produksi sesuai *jobdesk* masing – masing.

5. BAB V PENUTUP

Merupakan penutup dimana penulis memberikan kesimpulan dan saran dari perancangan tugas akhir yang telah dibuat tentang fenomena pengaruh dompet digital terhadap gaya hidup masyarakat perkotaan.