

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya zaman, perayaan Ulang Tahun sudah di sesuaikan dengan budaya di setiap negara. salah satunya di Indonesia, sejak usia balita hingga dewasa manusia sudah biasa merayakan Ulang Tahun. Terutama pada usia 17 tahun kalangan remaja menganggap usia ini spesial karena remaja telah menginjak masa kedewasaan. Maka dari itu perayaan ulang tahun berbeda-beda dari tiap kalangan usia.

Dalam beberapa kebudayaan, merayakan Ulang Tahun sudah menjadi hal yang lumrah, ada banyak cara merayakan Ulang Tahun contohnya seperti berpesta, mengundang keluarga atau kerabat, makan-makan hingga memotong kue. Tujuan dari merayakan Ulang Tahun adalah untuk membuat kenang-kenangan kepada yang Berulang Tahun dengan cara memberikan kejutan. Mulai dari membuat yang Berulang Tahun bahagia, sedih, tertekan, tersiksa, hingga merundung yang Berulang Tahun.

Perayaan Ulang Tahun pada usia remaja di Indonesia sering kali mendapatkan kejutan, salah satunya merundung yang berulang tahun. Merundung dalam KBBI memiliki arti yaitu mengganggu, mengusik secara terus menerus dan menyusahkan (kbbi.kemdikbut.go.id, 2016). Merundung yang berulang Tahun sudah menjadi suatu hal yang di anggap wajar. Dengan adanya kegiatan ini tentunya akan berdampak bahaya bagi yang Berulang Tahun dari segi fisik dan non fisik.

Salah satunya perundungan dari segi fisik dibuktikan dengan adanya dua korban mahasiswa UIN Lampung yang tewas tenggelam di danau buatan kampus akibat dari temannya yang bernama Ikbal Firmansyah melempar sepatu Azrul Amin ke dalam danau buatan di kampus. Azrul Amin berusaha mengambil sepatunya, tapi nahas Azrul Amin pun tenggelam saat mengambil sepatunya, kemudian Ikbal Firmansyah berusaha menolong korban hingga akhirnya mereka berdua tenggelam dan tewas. Jasad kedua korban tersebut di temukan setelah hampir satu jam kemudian (Inews.id, 2019). Selain itu, merayakan Ulang Tahun dengan cara merundung dari segi

non fisik juga dapat berakibat gangguan psikis/psikologi sehingga menyebabkan depresi pada korbannya. Salah satunya terbukti pada siswi SMPN 3 Batam kelas VII.6, Maizatul Farhana korban meninggal karena depresi akibat dikerjai oleh temannya di sekolah dengan cara memfitnahnya (Tribunnews.com, 2018).

Pada SMA Negeri di Kota-Kabupaten Bandung, tentunya memiliki perayaan Ulang Tahun yang berbeda. Di Kota Bandung merayakan Ulang Tahun biasanya dengan cara mentraktir teman atau sebaliknya. Namun, juga ada tindakan fisik seperti menampar, meceburkan, dan menggesekan yang Berulang Tahun ke tiang. Tindakan merundung ini sudah dianggap wajar bagi mereka dari segi korban maupun pelaku. Selain di Kota Bandung, di Kabupaten Bandung juga memiliki perayaan ulang tahun dengan cara merundung yang lebih parah contohnya seperti, melemparkan telur, tepung, dan menyiramnya dengan air hingga adanya korban yang luka. Salah satunya pada SMAN 1 Ciparay, adanya perayaan Ulang Tahun yang diceburkan ke kolam tiap minggunya di sekolah mereka. Selain di sekolah, kegiatan merundung ini juga dilakukan di tempat biasanya mereka berkumpul setelah pulang sekolah, seperti tempat tongkrongan. Maka berdasarkan dari hasil pengamatan penulis, penulis berfokus penelitian di beberapa SMA Negeri Kabupaten Bandung karena seringnya melakukan perayaan Ulang Tahun dengan cara merundung dibandingkan Kota Bandung (Wawancara, 2019).

Sebagai cara untuk meminimalisir dampak dari fenomena tersebut. Film dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan. Karena film dapat dijadikan sebagai media untuk pembelajaran yang dapat membantu remaja untuk memahami mana yang baik dan yang buruk. Menurut Sobur (Dalam Oktavianus, 2015:3) Film merupakan media elektronik komunikasi masa berupa audio visual yang dapat menampilkan gambar bergerak dan suara. Komunikasi kedua yang modern salah satunya adalah film. Film juga merupakan gabungan dari beberapa gambar yang bergerak.

Dalam hal ini, sutradara membuat skenario atau cerita mengenai fenomena Budaya merayakan Ulang Tahun dengan cara merundung di

kalangan remaja, dan bertanggung jawab dalam pembuatan film dari awal pra-produksi sampai pascaproduksi. Menurut Naratama (Dalam Maburri 2013:31) Sutradara yang memegang tanggung jawab tertinggi terhadap aspek kreatif. Dan biasanya sutradara terlibat dalam pembuatan film dari Pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi, peran terbesar sutradara itu terjadi pada saat produksi. Setelah melihat dampaknya dari berita, cara merayakan Ulang Tahunnya dan dampaknya di atas, penulis mengangkat fenomena Budaya merayakan Ulang Tahun dengan cara merunding di kalangan remaja agar kegiatan tersebut tidak terulang kembali. Dengan adanya film pendek ini dapat dijadikan sebagai media menyampaikan pesan untuk remaja bagaimana cara merayakan Ulang Tahun.

1.2 Identifikasi Permasalahan

1. Kebiasaan merayakan Ulang Tahun dengan cara merunding di kalangan remaja SMA Kabupaten Bandung.
2. Merayakan Ulang Tahun dengan cara merunding yang dianggap wajar.
3. Dampak dari perayaan Ulang Tahun dengan cara merunding dapat mengakibatkan adanya korban jiwa.
4. Tidak menguntungkan kedua belah pihak dari korban maupun pelaku.
5. Sedikitnya Penyutradaraan film pendek mengenai merayakan Ulang Tahun secara buruk di Kabupaten Bandung.

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Ruang Lingkup masalah dalam perancangan ini adalah:

1. Apa (*What*)
Merunding yang Berulang Tahun.
2. Siapa (*Who*)
Target *Audience* dalam perancangan karya ini adalah kalangan remaja tengah usia 16-18 tahun (SMA) yang mengalami fenomena merayakan Ulang Tahun dengan cara Merunding.

3. Kapan (*When*)

Perancangan film pendek ini dimulai pada bulan agustus tahun 2019 dan rencananya akan selesai dan di publikasikan pada agustus 2020.

4. Dimana (*Where*)

Merunding yang berulang tahun di Kabupaten Bandung, maka dari itu penulis melakukan penelitian di Kabupaten Bandung untuk target *Audience* dan produksi film.

5. Kenapa (*Why*)

Karena kebiasaan Ulang Tahun dengan cara merunding dapat membahayakan seseorang.

6. Bagaimana (*How*)

Penyelesaian ini agar kalangan remaja sadar kalau kegiatan merunding ini sangat berbahaya untuk diteruskan dengan cara membuat film pendek.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana budaya merayakan Ulang Tahun pada kalangan remaja SMA di Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana Penyutradaraan film pendek merayakan Ulang Tahun secara merunding kalangan remaja SMA di Kabupaten Bandung?

1.5 Tujuan Perancangan

- Untuk memahami Budaya merayakan Ulang Tahun khususnya kalangan remaja SMA di Kabupaten Bandung.
- Untuk mengetahui konsep perancangan bagaimana cara menyutradarain film pendek tentang Budaya merayakan Ulang Tahun pada kalangan remaja di Kabupaten Bandung supaya hal-hal yang baik tersampaikan kepada target *audience*.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil perancangan ini diharapkan dapat dijadikan referensi penulisan khususnya dalam bidang penyutradaraan dalam pembuatan film pendek tentang budaya merayakan Ulang Tahun dengan cara merunding dikalangan remaja.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Penulis dapat memahami budaya Ulang Tahun di Kabupaten Bandung dan meningkatkan kemampuan dalam pembuatan film terutama dalam film.

b. Bagi Universitas

Perancangan karya ini diharapkan dapat memberi manfaat dan menambah ilmu pengetahuan bagi institusi maupun pembaca dalam pembuatan film pendek tentang budaya merayakan Ulang Tahun dengan cara merunding di kalangan remaja.

c. Bagi masyarakat

Dengan adanya film pendek tentang budaya merayakan Ulang Tahun dengan cara merunding di kalangan remaja dapat Memberikan informasi kepada masyarakat supaya tidak melakukan kegiatan tersebut serta dapat mencegah kegiatan tersebut agar tidak terjadi korban jiwa.

1.7 Metode Perancangan

Dalam Penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif agar dapat memahami permasalahan dalam perancangan ini. Metode kualitatif merupakan metode untuk memahami dan mengeksplorasi makna yang berasal dari masalah kemanusiaan atau masalah sosial (Creswell, 2016:4).

Pendekatan yang digunakan adalah naratif. Menurut Clandinin dan Connelly (Dalam Creswell, 2016:18) Pendekatan naratif merupakan pendekatan berdasarkan pengalaman seseorang yang di dapat dari hasil wawancara kemudian digabungkan dalam sudut pandang penulis. Adapun tahap-tahap dalam menggunakan penelitian kualitatif.

1.7.1 Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Data informasi yang diperoleh melalui literatur pustaka dan visual. Data yang di dapatkan dari literatur pustaka melalui buku, jurnal dan artikel yang berkaitan dengan perancangan mengenai budaya merayakan Ulang Tahun dengan cara merunding di kalangan remaja. Data yang diperoleh dari visual merupakan karya sejenis atau film yang sudah ada dijadikan sebagai referensi untuk perancangan karya ini.

b. Observasi

Penulis melakukan pengamatan melalui observasi untuk mengetahui bagaimana tingkah laku anak remaja dalam merayakan Ulang Tahun dengan cara merunding di Kabupaten Bandung. Observasi ini dibutuhkan untuk menambah informasi visual yang akan dimasukkan dalam pembuatan film.

c. Wawancara Tidak Terstruktur

Data wawancara yang diperoleh penulis, untuk mengetahui pandangan dan tanggapan mereka tentang budaya merayakan Ulang Tahun dengan cara merunding banyak menimbulkan hal negatif terhadap remaja di Kabupaten Bandung. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur. Menurut Daymon dan Holloway (Dalam Soewardikoen, 2013:22) Teknik pada wawancara ini tidak menggunakan daftar pertanyaan tertulis tetapi semua pertanyaan sudah disimpan dalam otak pembicara dan wawancara ini sangat fleksibel.

1.7.2 Analisis Data

Dalam menganalisis data, Penulis mengumpulkan hasil data mulai dari Studi literatur, observasi, dan wawancara sebagai pendukung data. Dalam analisis ini penulis mendeskripsikan data dari hasil studi literatur, observasi, dan wawancara, lalu membuat analisis data objek, khalayak sasaran, analisis tiga karya sejenis, kesimpulan dari hasil analisis, dan menentukan tema dari hasil analisis.

1.7.3 Sistematika Perancangan

Dalam Perancangan film ini, penulis berperan sebagai sutradara akan melakukan beberapa tahapan, yaitu:

a. Pra-Produksi

Berawal dari pra produksi yaitu perancangan konsep dari ide atau gagasan, kemudian dituliskan dalam naskah. Setelah rampung menulis cerita, mulai *casting* pemain, lalu *hunting* mencari lokasi syuting bersama dengan asisten sutradara, penata vidiografi/fotografi dan penata artistik atas kesepakatan bersama mencakup ide dan konsep yang sudah di buat. Setelah proses di atas selesai penulis akan melakukan *reading* kepada semua pemain.

b. Produksi

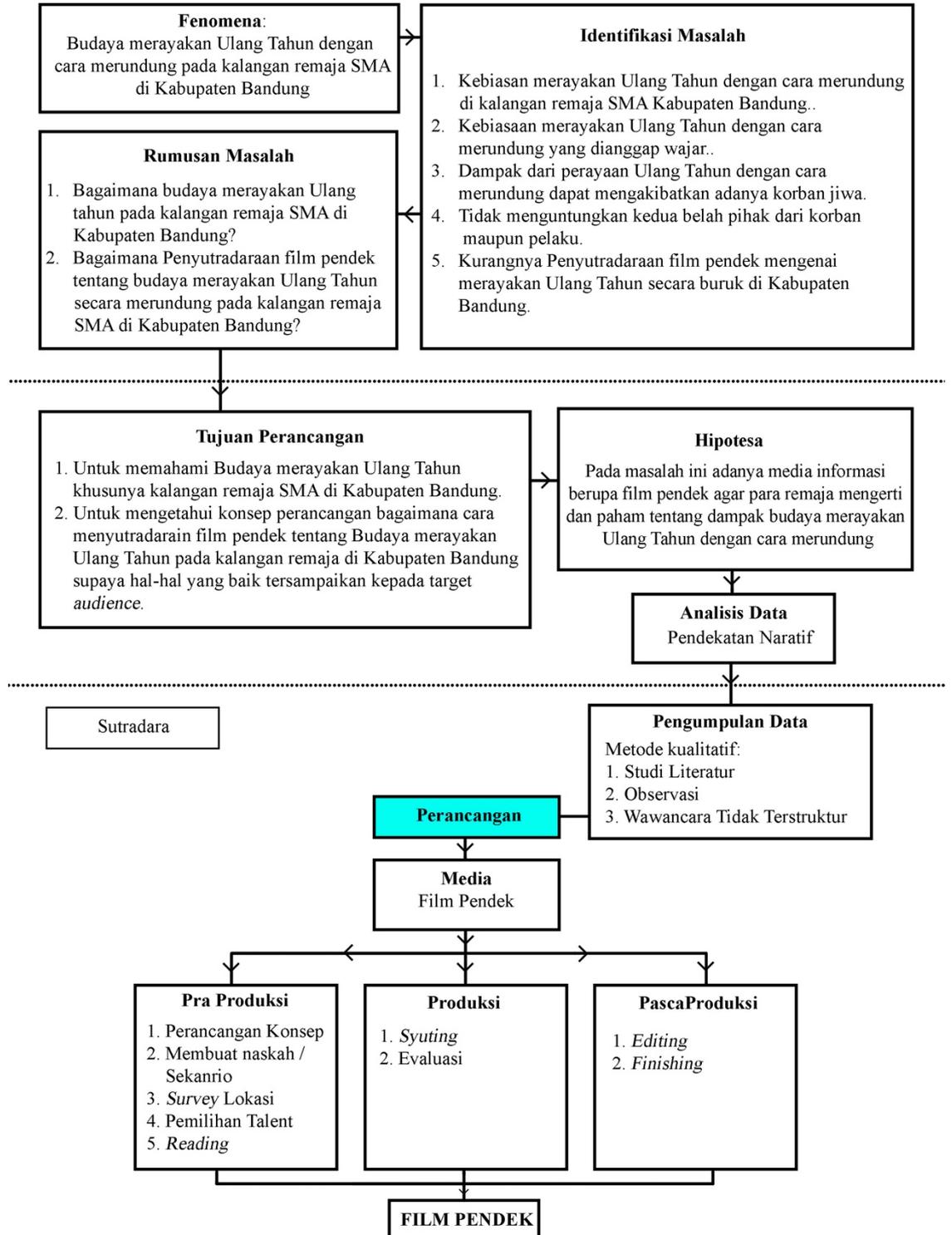
Pada tahap produksi, penulis sebagai sutradara akan menjelaskan peradegan kepada asisten sutradara dan kru utama lainnya berdasarkan hasil *breakdown syuting*. Jika ada kejadian yang tidak terduga dilapangan, maka sutradara harus mengambil keputusan yang cepat dan tepat dalam wilayah kreatif apabila ada persoalan di lapangan. Lalu sutradara melihat kembali atau mengecek data hasil syuting hari pertama.

c. PascaProduksi

Pada Tahap pascaproduksi, penulis sebagai sutradara harus mengevaluasi hasil *syuting* dan materi *editing* dan mengawasi proses *editing* agar sesuai dengan konsep yang sudah di tentukan bersama.

1.8 Kerangka Perancangan

Bagan 1.1 Kerangka Perancangan



(Sumber: Data Pribadi, 2019)

1.9 Pembabakan

Dalam penyusunan ini terdiri dari lima bab penulisan sebagai berikut:

a. **BAB I PENDAHULUAN**

Menguraikan topik dan fenomena mulai dari Latar belakang, identifikasi masalah, ruang lingkup masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, dan kerangka perancangan mengenai budaya merayakan Ulang Tahun dengan cara merunding di kalangan remaja.

b. **BAB II LANDASAN PEMIKIRAN**

Adalah teori-teori yang digunakan sebagai landasan pemikiran mengenai konsep dan perancangan dari BAB I.

c. **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Merupakan hasil data-data yang telah diperoleh sebagai acuan dalam perancangan serta uraian mengenai data hasil observasi, wawancara, serta analisis lainnya yang berkaitan dengan perancangan.

d. **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Merupakan hasil yang di dapat dari hasil analisis dan data berdasarkan teori yang digunakan dalam seluruhnya perancangan ini.

e. **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan merupakan hasil jawaban terhadap permasalahan dan saran untuk karya berikutnya sebagai hasil pemikiran atas keterbatasan waktu pada penelitian berlangsung dan sidang.