

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kebudayaan menjadi salah satu bagian penting bagi manusia, terlebih kelompok manusia. Budaya menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia artinya pikiran, akal budi, hasil, adat istiadat atau sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sukar diubah. Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, membuat sebuah kebudayaan dapat dengan mudahnya mengalami globalisasi dan akulturasi dari berbagai budaya yang berbeda. Contohnya dengan adanya internet, memunculkan sebuah fenomena di mana sekelompok orang disebut sebagai *Jamet* yang disebabkan karena mereka berjoget dengan musik pop yang dicampurkan dengan musik funkot (Funky Kota) di media sosial Tiktok.

Pada awalnya, istilah *Jamet* mulai populer sejak sekitar tahun 2010, istilah ini mengarah kepada remaja beretnis Jawa yang menyukai musik beraliran metal. Namun dengan adanya perkembangan zaman ini, membuat *Jamet* mengalami peyorasi dan artinya pun mulai merujuk kepada berbagai hal. Menurut Hastanto (Hastanto, 2020), *Jamet* merupakan sebuah akronim dari kata “Jawa Metal”, namun ada juga yang beranggapan bahwa *Jamet* merupakan singkatan dari “Jajal Metal”. Perbedaan istilah tersebut terjadi karena *Jamet* termasuk ke dalam kata slang atau bahasa gaul sehingga setiap orang dapat memberikan pengertian sesuai dengan persepsinya masing-masing. Akibat dari banyaknya pandangan yang berbeda-beda, *Jamet* mengalami peyorasi sehingga menjadi kata ejekan karena perilaku mereka dipandang tidak lazim karena menyukai musik dan berpakaian yang tidak sesuai dengan standar masyarakat sehingga masyarakat memberikan perspektif negatif kepada *Jamet*.

Kini, Istilah *Jamet* didampingi dengan istilah *Kuproj* atau “Kuli Proyek” sehingga menjadi *Jamet Kuproj* (Jawa Metal Kuli Proyek). Istilah tersebut didasari oleh pengaruh media internet, sebuah fenomena yang cukup viral menggambarkan seorang *Jamet* yang berjoget di media sosial Tik Tok dengan latar belakang proyek

bangunan yang sedang dikerjakan. Oleh sebab itu, muncul stereotip bahwa *Jamet* merupakan seorang yang bekerja sebagai kuli bangunan. Hal inilah yang mendasari istilah *Jamet* mengalami sebuah peyorasi.

Perundungan di media sosial juga menjadi marak karena gaya berpakaian dan tingkah laku *Jamet* yang dinilai tidak sesuai seperti budaya yang dominan. *Jamet* memiliki gaya yang eksentrik, mulai dari rambut yang menjulang tinggi ke atas seperti piramida atau *mohawk* berkat bantuan pomade (*hair gel*) yang mereka gunakan, sampai dengan pakaian yang gembroh (*oversize*). Dari hasil observasi dan wawancara kepada, akibat yang ditimbulkan dari perilaku perundungan tersebut dapat membuat *Jamet* mendapatkan perilaku yang tidak baik di lingkungan masyarakat, seperti dikucilkan, hilangnya rasa percaya diri, hingga mengalami *social anxiety*. Bahwa sebenarnya dibalik itu semua, tindakan yang dilakukan para *Jamet* di media sosial itu hanya untuk menyalurkan kebebasan berekspresi serta menghilangkan kejenuhan dalam menjalani kehidupan sehari-hari selayaknya orang-orang dalam menggunakan media sosial.

Dalam penyampaian stigma ini, perancang memberikan penyampai melalui media film. Menurut Mudjiono (Mudjiono, 2011: 136), menyampaikan bahwa film merupakan suatu media untuk penyampaian pesan. Selanjutnya, film juga dapat membantu untuk meningkatkan keterikatan antara warga negara dengan tempat kelahirannya serta kebudayaannya. Perancang sebagai sutradara memilih genre film fiksi karena belum ada film yang secara spesifik menceritakan tentang gaya hidup *Jamet* di Indonesia. Pemilihan genre fiksi ini dirasa akan lebih banyak mencakup dan mudah untuk diterima juga dipahami oleh audiens.

Melalui perancangan ini, perancang sebagai sutradara bertugas untuk menjadi pemimpin dalam proses tugas akhir ini dengan mengemban segala aspek baik interpretatif maupun teknis yang terjadi saat proses tugas akhir berlangsung mulai dari pra produksi sampai pasca produksi. Sutradara harus memahami tokoh atau karakter *Jamet* dari penelitian yang dilakukan agar hasil dari penelitian untuk tugas akhir ini maksimal. Sutradara juga harus dapat berkomunikasi dengan baik dalam menyampaikan konsep audio visual kepada desainer produksi, penata kamera, editor, dan penata suara agar pesan yang sudah dirancang melalui skenario dapat tersampaikan melalui audio visual yang matang.

Perancang sebagai sutradara memiliki peran-peran penting pada ketiga tahapan yang dijalani dalam proses pembuatan film. Contohnya pada tahap Pra-produksi seorang sutradara memiliki peran untuk mencari ide cerita, membuat skenario, membuat *director`s treatment*, dan memilih pemeran. Dalam tahap produksi meliputi memimpin berjalannya produksi, mengarahkan pemeran, bekerja sama dengan penata kamera, penata artistik, dan penata suara dalam membuat sebuah *setting* dan tempat sesuai dengan *script* dan *storyboard* yang telah dibuat. Dan dalam tahap pasca-produksi meliputi bekerjasama dengan *editor* dan penata suara untuk menyatukan serta menyunting dari hasil-hasil *footage* yang diperoleh sehingga dapat menghasilkan film sesuai dengan target dan harapan yang diinginkan.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat ditemukan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

- 1) Terjadi perundungan terhadap pada *Jamet* di media sosial.
- 2) *Jamet* sebagai korban stereotip buruk menjadikannya sebagai korban perundungan.
- 3) Dampak stigma/stereotip buruk serta perundungan terhadap seseorang yang disap *Jamet*.
- 4) Film fiksi yang mengangkat tentang *Jamet* belum ada.

## 1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak perundungan bagi *Jamet* di media sosial?
2. Bagaimana penyutradaraan film fiksi untuk karya film yang dibuat?

## 1.4. Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini, hal-hal yang termasuk ke dalam ruang lingkup adalah sebagai berikut:

- 1) Apa  
Fenomena tentang stereotip *Jamet* serta perundungan *Jamet* di media sosial.
- 2) Kenapa  
*Jamet* merupakan sebuah fenomena yang lahir untuk melawan sebuah budaya yang dominan di suatu tempat. Oleh sebab itu, perancang ingin menyampaikan kehidupan seorang *Jamet*, pengaruh perundungan kepadanya, dengan harapan perancangan karya ini dapat mengurangi perundungan terhadap para *Jamet*.

3) Siapa

*Target audience* untuk perancangan karya ini adalah 18 – 30 tahun.

4) Dimana

Penelitian dilakukan di Jawa Barat dan pembuatan karya dilakukan di Jakarta.

5) Kapan

Perancangan karya dimulai dari September 2021 dengan target penayangan pada tahun 2022.

6) Bagaimana

Dengan menjadikan *Jamet* melalui segala keunikannya ke dalam sebuah film untuk meningkatkan keterikatan masyarakat dengan budaya populer lokal.

### **1.5. Tujuan Perancangan**

Tujuan penciptaan karya visual film pendek bergenre fiksi adalah untuk menceritakan tentang pengaruh perundungan terhadap *Jamet*, meningkatkan ketertarikan audiens terhadap perkembangan budaya, serta menghasilkan karya visual yang menarik dan dapat diterima di masyarakat.

### **1.6. Manfaat Perancangan**

#### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Dengan adanya penulisan ini, perancang berharap dapat memperkenalkan dan juga meluruskan arti dari kata *Jamet* yang ada kepada masyarakat sehingga dapat mengurangi perundungan yang terjadi kepada para *Jamet*.

#### **1.6.2. Manfaat Praktis**

1) Manfaat bagi perancang

Perancangan karya ini bermanfaat untuk perancang dalam mempraktikkan ilmu yang selama ini sudah dipelajari, yaitu ilmu tentang teori film lalu mengaplikasikannya ke dalam film dengan mengambil peran sebagai sutradara.

2) Manfaat bagi Masyarakat

Meningkatkan pemahaman tentang istilah *Jamet* melalui karya visual berupa film, serta sebagai sarana edukasi dan hiburan bagi masyarakat, diharapkan juga pengayaan ini dapat membantu memajukan industri perfilman Indonesia.

## 1.7. Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan karya adalah metode kualitatif menggunakan pendekatan naratif, lalu melakukan wawancara terhadap narasumber terkait dengan topik pembahasan, juga penyebaran kuesioner untuk menjadi data pendukung.

### 1.7.1. Pengumpulan Data

Adapun teknik yang dilakukan perancang dalam pengumpulan data antara lain:

#### 1) Studi Pustaka

Studi pustaka menjadi langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi dari buku, jurnal, artikel serta platform media sosial seperti Youtube yang dapat mendukung dalam proses penulisan. Menurut Sugiono (Sugiyono, 2005:83) hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukung foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada. Dalam hal ini, perancang diharuskan untuk menemukan hal-hal yang berhubungan dengan sejarah dari *Jamet*.

#### 2) Observasi

Observasi merupakan langkah kedua dalam melakukan pengumpulan data setelah perancang melakukan studi pustaka. Menurut Sugiono (Sugiyono, 2014:145) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dalam penelitian ini, observasi yang dilakukan adalah observasi non partisipan dikarenakan perancang tidak ikut andil dalam segala macam hal yang dilakukan oleh observer, perancang hanya mengamati, menilai dan mengontrol/mengatur observer.

#### 3) Wawancara

Wawancara menjadi langkah terakhir dalam melakukan pengumpulan data. Menurut (Satori & Komariah, 2010) wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dari sumber data langsung melalui percakapan atau tanya jawab. (Sugiyono, 2010:194) menjelaskan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi

pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan mengetahui hal-hal dari informan yang lebih mendalam dengan jumlah informan yang kecil/sedikit. Pada penelitian ini perancang mewawancarai beberapa narasumber yang dalam hidupnya menjadi seorang *Jamet* atau orang pedesaan yang memiliki kesukaan kepada hal-hal berbau *Jamet*. Wawancara ini dilakukan secara daring melalui platform Zoom atau Google Meet. Wawancara ini dilakukan dengan teknik wawancara semi terstruktur. Sugiyono (Sugiyono, 2010:233) mengemukakan bahwa wawancara semi terstruktur adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, ide-idenya. Dasar pertimbangan pemilihan wawancara semi terstruktur karena pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur sehingga menimbulkan keakraban antara peneliti dan responden yang ada pada akhirnya akan memudahkan peneliti dalam menghimpun data.

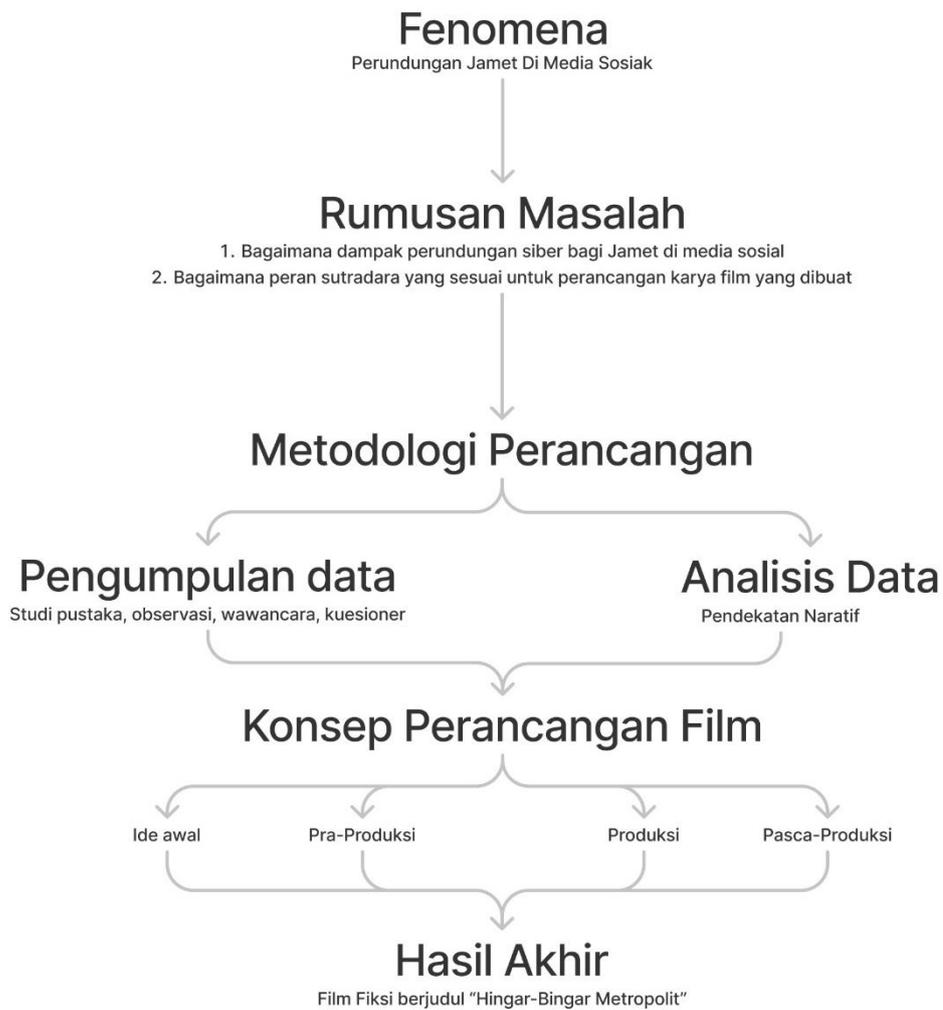
#### 4) Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk memperoleh data dari target khalayak sasaran atau audiens agar film yang disampaikan sesuai dengan target dan tujuan yang dituju.

### **1.7.2. Analisis Data**

Pada perancangan ini, perancang menggunakan analisis data dengan metode kualitatif menggunakan pendekatan studi naratif observasi dan wawancara kepada narasumber. Analisis data ini dilakukan untuk meneliti narasumber mulai dari cara berpikir dan mengobservasi kehidupannya sehari-hari. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memahami apa yang ada dibenak narasumber tentang tanggapan masyarakat kepada dirinya dan memahami karakter dari narasumber itu sendiri untuk nantinya dimuat ke dalam bentuk film fiksi.

## 1.8. Kerangka Perancangan



Gambar 1 Kerangka Perancangan  
(Sumber: Dok. Pribadi, 2021)

## **1.9. Pembabakan**

Sistematika dalam penyusunan penelitian ini dibagi dalam empat bab dengan pemaparan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang latar belakang fenomena, perancangan fenomena yang dibahas, serta merumuskannya ke dalam ruang lingkup. Di bab ini menjelaskan pemerolehan data, analisis data, dan kerangka perancangan data.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Memaparkan tentang landasan pemikiran sebagai dasar dari pembuatan karya dan teori pendukung untuk penciptaan film.

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

Menjelaskan hasil dari analisis data yang telah didapat agar dapat dipahami oleh audiens.

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

Menjelaskan konsep dan hasil perancangan film berdasarkan hasil analisis data yang telah didapat.

### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dari hasil analisis data terkait perancangan film yang telah dibuat, serta saran dari perancang.