

## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan budaya populer Jepang di Indonesia bermula dari kemunculan *anime* di televisi nasional dan kemunculan *manga* yang menarik perhatian masyarakat Indonesia. Sejak tahun 1970-an TVRI telah menayangkan *anime* berjudul *Omukashi Kumu Kumu* yang dapat dinikmati masyarakat Indonesia (CNN Indonesia, 2020). Kemudian tahun 1990-an *manga* seperti *Candy Candy*, *Doraemon*, *Dragon Ball*, *Kungfu Boy* dan lain sebagainya mulai populer di Indonesia (Wibisono, 2019). Seiring dengan perkembangan teknologi di Indonesia, budaya populer Jepang mulai banyak disiarkan di televisi nasional dan dapat diakses melalui internet dengan mudah. Hingga saat ini yang menjadi paling populer di Indonesia adalah *anime*, *manga*, dan *J-fashion*.

Penggemar budaya populer Jepang di Indonesia semakin ramai dengan banyaknya komunitas yang ada, salah satunya di kota Bandung yang perkembangan komunitas budaya populer Jepang sangat pesat, tak terkecuali di kalangan mahasiswanya (Nugraha, 2017). Beberapa kampus di Bandung memiliki wadah untuk penggemar budaya populer Jepang dalam bentuk Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) atau komunitas, seperti di Institut Teknologi Bandung memiliki UKM Genshiken, Universitas Telkom Bandung memiliki Nihon no Matsuri, Universitas Widyatama memiliki Widyatama Japan Community, dan Universitas Islam Negeri Gunung Jati memiliki UIN Nihon Club.

Budaya populer Jepang tersebut melahirkan penggemar-penggemar loyal yang salah satunya disebut dengan istilah *Wibu*. Istilah *Wibu* berasal dari serapan bahasa Inggris yaitu *weeaboo*, yang digunakan untuk memberi julukan kepada seseorang yang terobsesi terhadap budaya Jepang yang berlebihan. Di Indonesia julukan *Wibu* digunakan untuk melabeli seseorang yang menyukai budaya Jepang terutama *anime* dan *manga*.

Istilah *Wibu* ini sering diartikan pada hal negatif, karena sangat menyukai budaya Jepang, seperti mengganti nama dengan bahasa Jepang, menggunakan

bahasa bercampur bahasa Jepang, memiliki pacar khayalan, meniru perilaku orang Jepang, terobsesi dengan *anime* atau kartun Jepang, dan antisosial (Kurniasih, 2021)

Berdasarkan data yang diperoleh pada Januari 2022 melalui kuesioner yang hampir seluruhnya mahasiswa Bandung, memiliki bentuk-bentuk stigma terhadap *Wibu* seperti, seorang *Wibu* memiliki dunianya sendiri atau kurang bersosialisasi. Ada juga yang mengatakan seorang *Wibu* “Bau bawang, *no life*, *freak*, dan Cupu”. Berdasarkan hal tersebut terdapat data dari hasil wawancara yang diperoleh pada Januari 2022, bahwa adanya dampak yang terjadi karena stigma terhadap *Wibu*, seperti terjadinya diskriminasi antar individu atau kelompok yang dikategorikan sebagai *Wibu* dengan yang mengkategorikan orang lain sebagai *Wibu*. Stigma terhadap *Wibu* juga dapat digunakan sebagai bentuk perundungan yang menyebabkan kesulitan untuk bergaul.

Berdasarkan fenomena di atas, adanya stigma terhadap *Wibu* dapat menyebabkan dampak yang kurang baik, maka dari itu diperlukannya media yang dapat mengkomunikasikan permasalahan sosial seperti fenomena di atas. Salah satu media yang dapat dijadikan sebagai media komunikasi adalah film. Bahasa film merupakan bentuk kombinasi antara bahasa suara dan bahasa gambar, sehingga penonton dapat berperan aktif secara sadar maupun tidak sadar untuk memahami sebuah film berdasarkan pengalaman mental dan budaya yang dimilikinya (Pratista, 2008). Oleh karena itu film cukup efektif untuk memberi pesan dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran melalui struktur cerita yang disajikan berdasarkan pandangan dan pengalaman yang telah dimilikinya.

Penulis membuat film fiksi dengan mengangkat fenomena stigma terhadap *Wibu* sebagai media pemahaman, film fiksi ini diharapkan dapat mengurangi adanya bentuk diskriminasi dan perundungan terhadap *Wibu* dengan memperlihatkan atau mempertontonkan ketidaknyamanan seorang *Wibu* ketika mendapat perundungan. Film fiksi yang dijadikan media utama dalam menyampaikan pesan diperlukan sutradara yang mampu mengubah skenario ke dalam bentuk audio visual. Maka sutradara diharuskan bisa berkomunikasi dengan

baik dalam menyampaikan konsep audio visual kepada penata artistik, penata kamera, editor, dan penata suara agar pesan yang sudah dirancang melalui skenario dapat tersampaikan melalui audio visual yang matang. Dalam Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai sutradara yang akan bekerja dalam pra-produksi: membuat skenario, membuat *director`s treatment*, dan memilih pemeran. Dalam produksi: memimpin berjalannya produksi, mengarahkan pemeran, bekerja sama dengan penata kamera, penata artistik, dan penata suara. dalam pascaproduksi: bekerjasama dengan editor agar konsep yang telah dirancang dapat sesuai dengan yang telah direncanakan.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang Masalah di atas, ada beberapa masalah yang teridentifikasi, di antaranya adalah:

1. Istilah *Wibu* sering diartikan pada hal negatif.
2. Masyarakat remaja khususnya mahasiswa Bandung memiliki stigma terhadap *wibu*.
3. Dampak sosial yang kurang baik karena adanya stigma terhadap *Wibu*.
4. Jarangnya film yang memperlihatkan dampak yang terjadi akibat adanya stigma terhadap *Wibu*.
5. Pentingnya peran sutradara dalam pembuatan film fiksi tentang stigma terhadap *Wibu*.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi Masalah di atas maka dapat di rumuskan beberapa masalah, yakni:

1. Bagaimana stigma terhadap *Wibu* dikalangan mahasiswa kota Bandung?
2. Bagaimana Penyutradaraan film fiksi tentang stigma terhadap *wibu* di kalangan mahasiswa kota Bandung?

## **1.4. Ruang Lingkup**

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu meluas, maka batasan atau ruang lingkup yang ada di Tugas Akhir ini adalah:

1. Apa  
Adanya bentuk-bentuk stigma terhadap *Wibu* di kalangan mahasiswa kota Bandung,
2. Siapa  
Target audiens dalam perancangan ini adalah kalangan mahasiswa kota Bandung yang memiliki stigma terhadap *Wibu*.
3. Kapan  
Perancangan ini dimulai pada 18 oktober 2021 dan akan selesai hingga data yang dimiliki dapat mendukung fenomena tersebut.
4. Dimana  
Penulis akan melakukan perancangan di kampus-kampus Bandung yang memiliki wadah bagi penggemar *anime*.
5. Kenapa  
Karena stigma terhadap *Wibu* memiliki dampak yang kurang baik seperti diskriminasi dan perundungan.
6. Bagaimana  
Menggunakan film fiksi sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada kalangan mahasiswa, dengan menyajikan dampak yang terjadi akibat adanya stigma terhadap *Wibu*. Sehingga film fiksi yang dibuat, diharapkan dapat mengurangi adanya diskriminasi dan perundungan.

### **1.5. Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana stigma terhadap *Wibu* di kalangan mahasiswa kota Bandung.
2. Untuk mengetahui bagaimana penyutradaraan film fiksi tentang stigma terhadap *Wibu* di kalangan mahasiswa kota Bandung.

### **1.6. Manfaat Perancangan**

1. Manfaat Praktis:
  - a. Mengetahui bentuk-bentuk stigma terhadap *Wibu* di kalangan mahasiswa kota Bandung.

- b. Mengetahui dampak yang terjadi akibat adanya stigma terhadap *Wibu*.
  - c. Memberi pemahaman terkait dampak yang terjadi akibat adanya stigma terhadap *Wibu*.
  - d. Dapat dijadikan referensi berupa pengayaan penyutradaraan dari penceritaan tentang adanya pandangan yang kurang baik di masyarakat.
2. Manfaat Teoritis:
- a. Sebagai syarat menyelesaikan Tugas Akhir.
  - b. Sebagai referensi untuk penelitian atau perancangan yang sama.
  - c. Sebagai pengalaman baru bagi penulis dalam memproduksi film.

### **1.7. Metode Perancangan**

Dalam membuat perancangan terkait fenomena stigma terhadap *Wibu*, penulis melakukan penelitian dengan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi agar dapat memahami suatu objek atau peristiwa dengan mengalaminya secara sadar.

#### **1.7.1. Pengumpulan Data**

- a. Observasi
 

Penulis dalam mengumpulkan data untuk memahami fenomena tentang stigma terhadap *Wibu* akan melakukan observasi tidak langsung melalui media sosial seperti Instagram dengan mengamati kontennya dan youtube dengan cara mengamati konten dan isi kolom komentarnya.
- b. Wawancara
 

Wawancara dilakukan kepada penggemar budaya populer Jepang atau yang kebanyakan mahasiswa sebut sebagai *Wibu*, dengan tujuan untuk mengetahui apakah sesuai atau tidaknya pandangan yang terbentuk terhadap *Wibu* di kalangan mahasiswa kota Bandung. Serta mengetahui dampak yang terjadi karena adanya stigma terhadap *Wibu*.

c. Studi Pustaka

Penulis dalam pengumpulan data menggunakan studi pustaka sebagai teknik pengumpulan data yang mempelajari melalui dokumen, karya tulis, dan karya akademik yang mendukung proses perancangan.

d. Kuesioner

Metode kuesioner dalam pengumpulan data dilakukan kepada mahasiswa, dengan menyebarkan beberapa pertanyaan terkait stigma terhadap *Wibu*.

### 1.7.2. Analisis Data

Penulis mengumpulkan hasil data dari pengumpulan data observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner dalam memahami fenomena utama dalam penelitian fenomenologi, dalam hal ini penulis melakukan analisis menggunakan konstruksi realitas sosial, Menurut Berger (dalam Dharma, 2018) Konstruksi realitas sosial merupakan proses interaksi seseorang yang membentuk realitas-realitas sehingga terdapat analisis dalam masyarakat yang harus melewati tiga momen walaupun tidak selalu berlangsung dalam urutan waktu:

1. Eksternalisasi

Merupakan tahap terciptanya realitas-realitas yang dihasilkan dari adanya interaksi pada lingkungan tersebut. Realitas tersebut merupakan buah pikir dari individu-individu lain yang diselaraskan dengan kondisi sosial lingkungannya.

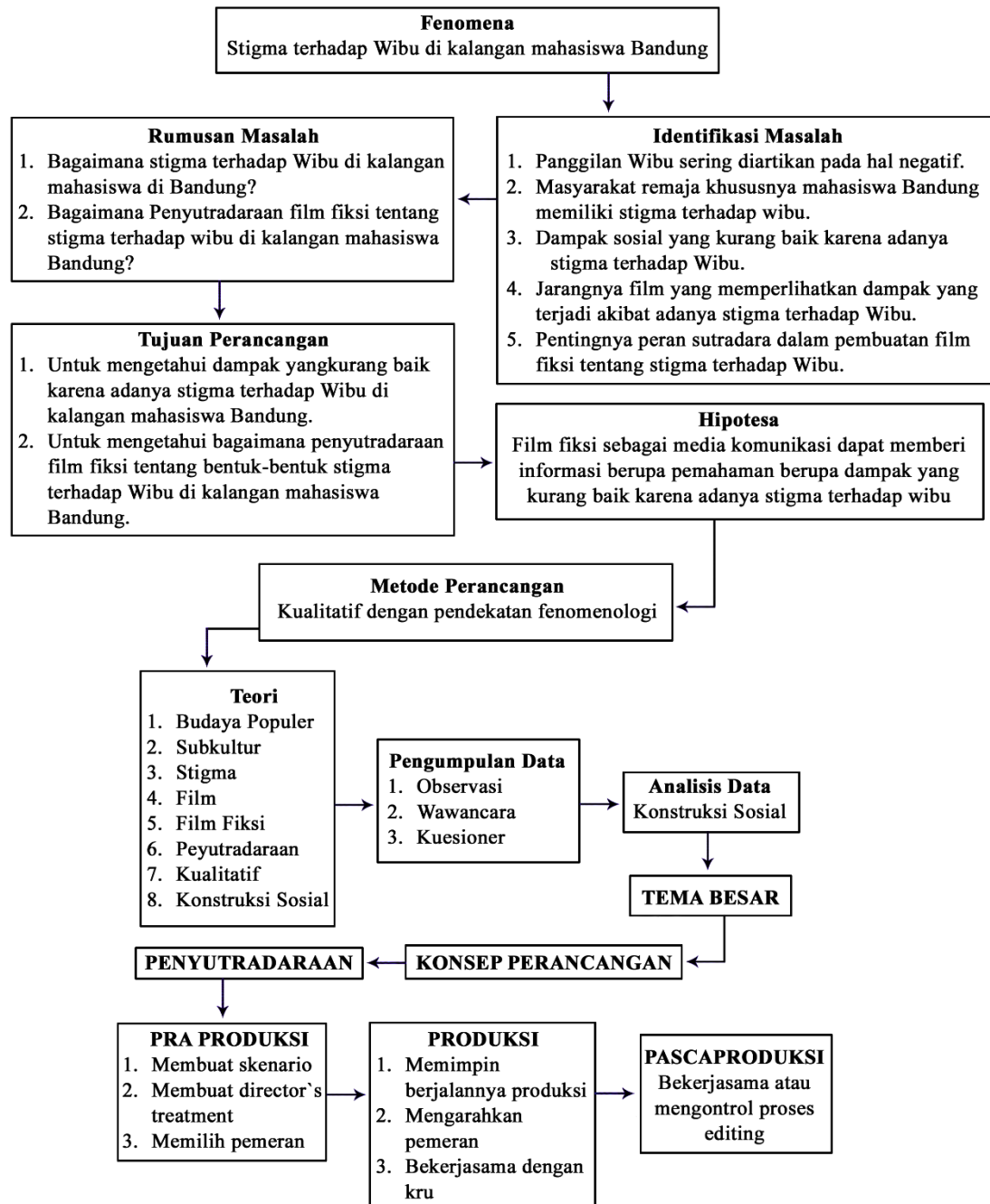
2. Obyektivasi

Merupakan tahap penerimaan atau penolakan realitas yang telah melewati proses pemikiran dan persetujuan diri yang dilandasi oleh pengetahuan dan pengalaman.

3. Internalisasi

Merupakan tahap mengidentifikasi diri terhadap lingkungan sosialnya berdasarkan realitas yang telah terbentuk.

## 1.8. Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Krangka Perancangan

(Sumber: Data Pribadi, 2022)

## **1.9. Pembabakan**

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Menyusun tahapan perancangan dengan menguraikan fenomena dari topik yang dipilih, mulai dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, dan kerangka perancangan mengenai adanya stigma terhadap wibu di kalangan mahasiswa Bandung.

### **BAB 2 LANDASAN PEMIKIRAN**

Menuliskan teori yang dibutuhkan dalam perancangan seperti budaya populer, stigma, film, film fiksi, dan penyutradaraan sebagai landasan pemikiran untuk memenuhi konsep perancangan dalam BAB 3 dan BAB 4.

### **BAB 3 DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Hasil data-data yang diperoleh dari observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner akan di analisis.

### **BAB 4 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Membuat konsep dan hasil perancangan film fiksi sebagai sutradara berdasarkan data dari keseluruhan perancangan ini.

### **BAB 5 PENUTUP**

Berisikan kesimpulan dari hasil perancangan dalam penyutradaraan film fiksi mengenai stigma terhadap *Wibu* di kalangan mahasiswa kota Bandung.