

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi membuat informasi semakin mudah tersebar, begitu pula dengan penyebaran kebudayaan. Muncul sebuah fenomena di mana sekelompok orang disebut sebagai *Jamet* karena mereka berjoget dengan musik pop yang dicampurkan dengan musik funkot (Funky Kota) di media sosial TikTok.

Menurut (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. Istilah *Jamet* mulai populer sejak sekitar tahun 2010, pada asalnya, istilah ini ditujukan kepada anak muda beretnis Jawa yang menyukai musik beraliran metal. Namun, *Jamet* menjadi kata ejekan karena mereka dipandang tidak lazim karena menyukai musik serta berpakaian yang tidak sesuai dengan standar masyarakat.

Seiring berjalannya waktu, istilah *Jamet* didampingi dengan istilah Kuproy atau “Kuli Proyek” sehingga menjadi *Jamet* Kuproy (Jawa Metal Kuli Proyek). Hal ini didasari oleh maraknya fenomena *Jamet* yang berjoget di media sosial TikTok dengan latar belakang proyek bangunan yang sedang mereka kerjakan, karena hal demikian, para *Jamet* mendapatkan stereotip bahwa setiap *Jamet* adalah pekerja kuli proyek.

Media sosial TikTok menjadi populer di kalangan para *Jamet* karena kepraktisannya dalam membuat suatu konten, jadi tidak diperlukan kemampuan untuk mengedit video secara mendalam. Perundungan di media sosial tersebut 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 berkat bantuan pomade dan lem, sampai dengan pakaian yang gembroh (*oversize*). Berdasarkan hasil wawancara, akibat yang dapat ditimbulkan dari perundungan tersebut adalah para *Jamet* menjadi dikucilkan dari masyarakat, kurangnya percaya diri, hingga mengalami ansietas sosial. Jika perundungan terus terjadi pada kalangan *Jamet*, tidak dapat dipungkiri mereka akan mengalami depresi. Padahal dibalik semua itu, tindakan yang dilakukan oleh para *Jamet* di media sosial hanyalah untuk menyalurkan kebebasan berekspresi mereka selayaknya orang-orang yang menggunakan media sosial.

Perancangan tugas akhir ini dibuat karena belum ada film yang secara spesifik menceritakan tentang fenomena *Jamet* di Indonesia. Seperti yang disampaikan oleh (Mudjiono, 2011: 136) film

merupakan suatu media untuk penyampaian pesan. Selanjutnya, film juga dapat membantu untuk meningkatkan keterikatan antara warga negara dengan tempat kelahirannya serta kebudayaannya. Penulis sebagai seorang desainer produksi pada perancangan tugas akhir ini ingin menampilkan tata artistik yang dapat merepresentasikan *Jamet* secara realis, baik dari kostum, gaya berpenampilan serta latar tempat yang digunakan, penulis ingin merangkul gaya *Jamet* yang eksentrik agar para *Jamet* merasakan bahwa mereka bukanlah orang aneh. Perancangan film ini akan dibuat ke dalam genre film fiksi karena dirasa pesan yang akan disampaikan menjadi lebih mudah untuk diterima dan dipahami serta dapat menjangkau banyak penonton. Besar harapan penulis untuk menjadikan film ini sebagai salah satu hal yang dapat mengurangi perundungan di media sosial maupun di kehidupan nyata bagi para *Jamet*.

1.2. Identifikasi Masalah

Masalah yang terlihat dari fenomena ini adalah sebagai berikut:

- 1) Munculnya stereotip terhadap *Jamet*
- 2) Terjadi perundungan terhadap para *Jamet* di media sosial.
- 3) Film berjenis fiksi yang membahas mengenai *Jamet* belum ada
- 4) Perancangan karya sebagai desainer produksi pada film yang akan dibuat.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana dampak perundungan siber bagi *Jamet* di media sosial?
2. Bagaimana perancangan tata artistik yang sesuai dan realis untuk karya film yang akan dibuat?

1.4. Ruang Lingkup

1. Apa

Fenomena tentang stereotip *Jamet* serta perundungan *Jamet* di media sosial.

2. Kenapa

Jamet merupakan sebuah fenomena yang dianggap aneh di masyarakat. Oleh sebab itu, penulis ingin menyampaikan gaya hidup *Jamet* sebenarnya dan berharap perancangan karya dapat mengurangi perundungan terhadap para *Jamet*.

3. Siapa

Target audience untuk perancangan karya ini adalah 15-30 tahun.

4. Di mana

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

5. Kapan

Perancangan karya dimulai dari 27 September 2021

6. Bagaimana

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

1.5. Tujuan Perancangan

Tujuan penciptaan karya visual film fiksi adalah untuk menceritakan tentang perundungan yang terjadi kepada para *Jamet* di media sosial, 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, penulis berharap dapat memperkenalkan budaya *Jamet* yang ada di Indonesia kepada masyarakat dan mengurangi perundungan yang terjadi kepada para *Jamet*.

1.6.2. Manfaat Praktis

1) Manfaat bagi Penulis

Perancangan karya ini bermanfaat untuk perancang dalam mempraktikkan ilmu yang selama ini sudah dipelajari, yaitu ilmu tentang teori film lalu mengaplikasikannya ke dalam film sebagai desainer produksi.

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, yaitu dengan melakukan observasi dan studi literatur untuk mengumpulkan data. Lalu melakukan wawancara terhadap narasumber terkait dengan topik pembahasan, serta menyebar kuesioner untuk mengetahui khalayak sasaran.

1.7.1. Pengumpulan Data

Adapun teknik yang dilakukan penulis 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 (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, penulis diharuskan untuk menemukan hal-hal yang berhubungan dengan sejarah *Jamet*.

2) Observasi

Observasi merupakan langkah kedua dalam melakukan pengumpulan data setelah penulis melakukan studi pustaka. Menurut (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 penulis tidak ikut andil dalam segala macam hal yang dilakukan oleh observer, penulis 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 penulis mewawancarai beberapa informan 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 mengemukakan bahwa wawancara semi terstruktur adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, ide-idenya (Sugiyono, 2010: 233). Dasar pertimbangan pemilihan wawancara semi terstruktur karena pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur sehingga akan timbul keakraban antara peneliti dan responden yang ada pada akhirnya akan memudahkan peneliti dalam menghimpun data.

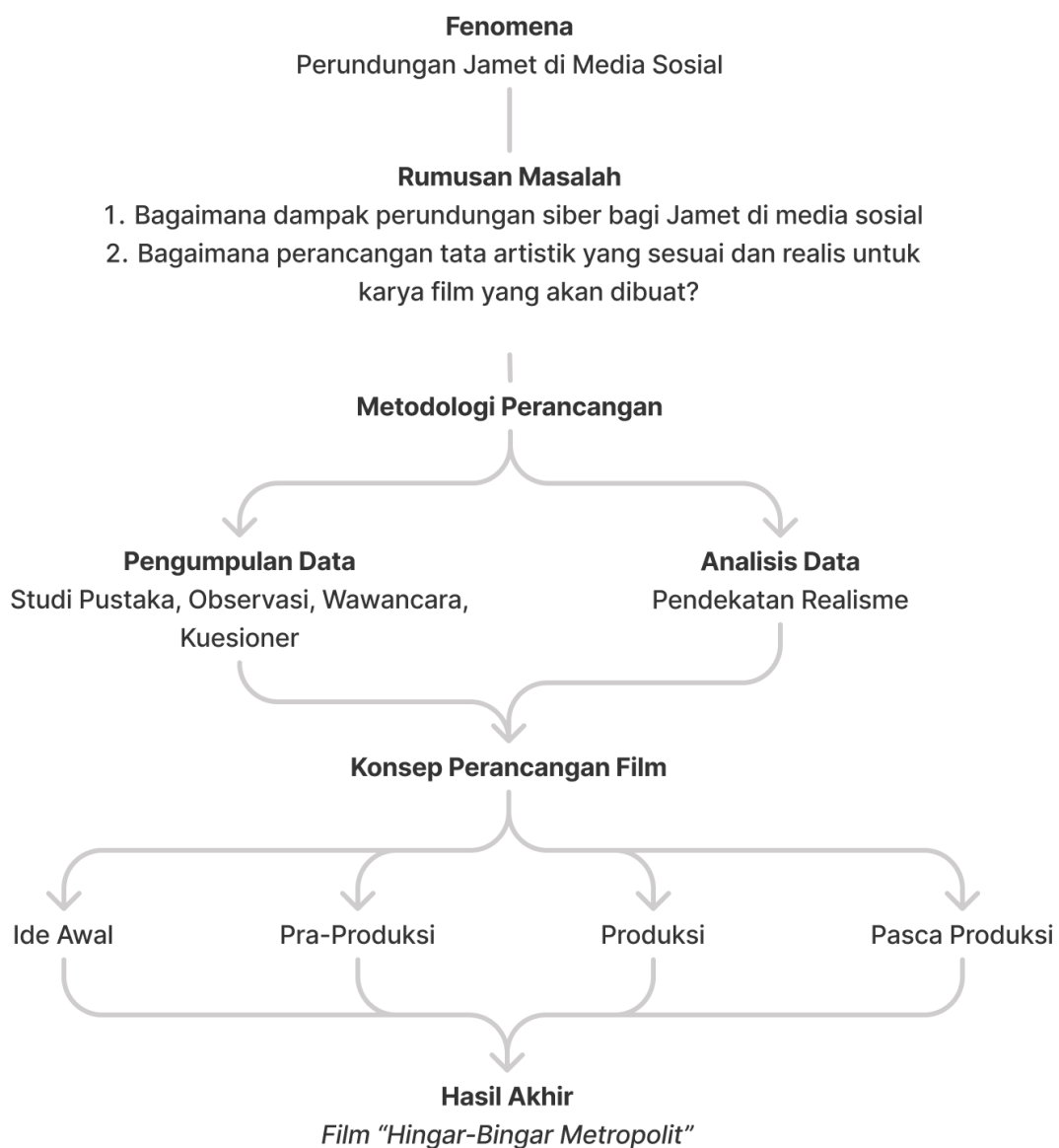
4) Kuesioner

Penulis menyebarkan kuesioner untuk memperoleh data dari masyarakat umum dan melihat minat audiens serta melihat pandangan dari masyarakat umum tentang fenomena yang dibahas.

1.7.2. Analisis Data

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan analisis data kualitatif menggunakan pendekatan realisme. Analisis data ini dilakukan untuk menyelidiki sumber berdasarkan cara berpikir dan pengamatan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memahami apa yang dipikirkan informan tentang reaksi masyarakat terhadap mereka dan untuk memahami kepribadian mereka sendiri dengan apa adanya.

1.8. Kerangka Perancangan



1.9. Pembabakan

Sistematika dalam penyusunan penelitian ini dibagi dalam lima 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 PEMIKIRAN

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

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Menguraikan data yang telah diperoleh serta memaparkan hasil analisis data yang dilakukan dengan metode kualitatif.

BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Menjelaskan konsep dan tahapan-tahapan 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 penulis.