

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Era digital dan perkembangan teknologi masa kini semakin pesat. Penikmat teknologi dapat memperluas wawasan dan mencari tau hal hal yang ingin diketahui. Rasa ingin tahu kerap terjadi di masa remaja. Sebagian besar remaja memiliki rasa fanatik yang tinggi. Ketika era bergeser menjadi serba digital, penggemar yang memiliki idola atau sebuah hobi, dapat memiliki akses tak terbatas. Salah satunya yaitu budaya pop Jepang. Fanatik seseorang terhadap budaya Jepang seperti *anime*, komik, *game*, *J-Fashion*, *J-Music* juga ramai adanya di kalangan remaja.

Awal tahun 1980, budaya Jepang masuk ke Indonesia. Salah satunya yaitu *anime* “*Dragon Ball*” merupakan *anime* pertama yang masuk ke Indonesia. Masuknya *anime* satu persatu ke Indonesia, cukup menarik perhatian sehingga masyarakat Indonesia menggemari *anime*. Masyarakat memberi sebuah nama penggemarnya dengan sebutan *Wibu*.

Istilah *wibu* atau *weaboo* sering kali menjadi julukan bagi seseorang yang bukan kewarganegaraan Jepang yang fanatik terhadap budaya Jepang secara berlebihan. Pada usia remaja banyak tersebar nya *wibu* di Indonesia dan terbukti dengan adanya sebuah komunitas atau kumpulan orang yang menggemari *anime*. Perkumpulan komunitas *wibu* diantaranya seperti di beberapa kampus Bandung yaitu Nihon no Matsuri di Universitas Telkom, Genshiken di Institut Teknologi Bandung, UIN Nihon Club di Universitas Islam Negeri Gunung Jati, dan Widiyatama Japan Community di Universitas Widyatama.

Obsesi *wibu* terhadap Jepang adalah seperti meniru perilaku orang Jepang mulai dari kata, sikap, dan juga perilaku. *Wibu* mencampurkan nama mereka dengan nama Jepang, *wibu* juga memiliki pasangan khayalan seperti karakter *anime* atau *game*. Dari ciri ciri tersebut, peneliti ingin membuktikan di lapangan bahwa stigma tersebut belum tentu benar adanya. Stigma tersebut dapat mengakibatkan

dampak buruk bagi *wibu* itu sendiri seperti kesehatan mental, pengaruh dalam bersosialisasi, kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan data yang diperoleh, diperlukannya sebuah media sebagai wadah untuk menyampaikan sebuah pesan dan pemahaman melalui media film. Media adalah alat yang dipergunakan untuk mengalihkan pesan dari pengirim kepada penerima. Penulis bertujuan ingin membuat film karena menurut (sumarno, 1996: 10) bahwa film dianggap media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karna sifatnya yang audio visual, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat. Ketika menonton film, penonton seakan-akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi audiens.

Dalam hal tersebut, penulis ingin membuat film fiksi yang menceritakan tentang stigma tersebut bahwa tidak semua *wibu* seperti stigma yang terbentuk. Film fiksi lebih terikat dengan plot dan cerita yang disajikan diluar kisah nyata, sehingga dengan harapan film ini dapat mengurangi diskriminasi yang terbentuk karna adanya stigma terhadap *wibu*. Film fiksi dapat menyalurkan pesan melalui hasil pengamatan yang didapat sehingga menjadi struktur cerita yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Sebagai Penataan artistik yang mampu menciptakan kreatifitas kedalam bentuk audio visual menjadi dasar utama untuk mematangkan kreatifitas konsep audio visual secara keseluruhan dengan bekerja sama terhadap jobdeks lainnya.

Dalam film fiksi ada sebuah perancangan penataan artistik. Penulis bertugas sebagai penata artistik. Penata artistik adalah seseorang yang bertanggung jawab terhadap aspek penataan visual dalam sebuah film. Penulis sebagai penata artistik bekerjasama dengan tim dop dan editor untuk menciptakan sebuah konsep pewarnaan, setting, wujud sebuah karakter, yang dapat membentuk suasana dalam sebuah film. Dalam tugas akhir ini penata artistik mulai berkerja pada pra produksi dengan tugas bedah naskah, breakdown artistik, peminjaman properti dan kostum. Pada masa produksi bertugas untuk bereksekusi teknis tata artistik, penyediaan unsur tata artistik, berkerjasama dengan tim tata artistik. Ketika pasca produksi, tata artistik mengecek Kembali property dan kostum yang akan dikembalikan. Dengan

adanya film yang penulis buat bersama tim guna untuk melawan stigma yang ada dan merangkul wibu dari stigma negatif.

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Pemanggilan kata wibu sering diartikan negatif
2. Stigma negatif yang bermunculan terhadap wibu belum tentu benar adanya.
3. Minimnya pengetahuan masyarakat tentang hobi dan perilaku seseorang wibu
4. Penulis belum menemukan film tentang pandangan 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 di kota Bandung?
2. Bagaimana penataan artistik film fiksi tentang stigma remaja terhadap *wibu* di kalangan mahasiswa 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  
Pemikiran atau stigma mahasiswa yang terbentuk terhadap *wibu*.
2. Siapa  
Target audiens yang ditujukan untuk Mahasiswa berumur 18-35 yang memiliki stigma yang terbentuk terhadap *wibu* pada kampus-kampus di kota Bandung.
3. Kapan  
Penulis merancang penelitian mulai dari 18 Oktober 2021 hingga data yang dibutuhkan terpenuhi

4. Dimana

Penulis merancang target penelitian di kampus-kampus di kota Bandung

5. Kenapa

Pencantuman kata *wibu* kepada penggemar *anime* bisa membawa dampak bersosialisasi di lingkup mahasiswa maupun masyarakat.

6. Bagaimana

Penulis sebagai desainer produksi merancang penataan artistik dalam film fiksi sebagai media komunikasi agar visualisasi dan penggambaran *wibu* dapat tersampaikan dengan baik.

### 1.5 Tujuan Perancangan

Ada pun tujuan dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui stigma mahasiswa di kota Bandung yang terbentuk terhadap *wibu*
2. Mengetahui penataan artistik film fiksi stigma *wibu* di kalangan mahasiswa Bandung.

### 1.6 Manfaat Perancangan

A) Manfaat Teoritis:

1. Mengetahui bentuk-bentuk pandangan terhadap *wibu* di kalangan mahasiswa Bandung
2. Mengetahui dampak sosial akibat adanya pandangan yang terbentuk terhadap *wibu*
3. Memberi pemahaman apa yang sebenarnya *wibu*/penggemar *anime* lakukan dan yang dirasakannya.
4. Dapat dijadikan referensi berupa pengayaan penyutradaraan dari penceritaan tentang adanya pandangan yang kurang baik di masyarakat.

B) Manfaat Praktis:

1. Bagi Penulis

Dapat menambah pengalaman dalam membuat film dan menambah wawasan tentang stigma yang ada dalam penyematan *wibu*.

2. Bagi *Wibu*

Bersosialisasi dengan baik terhadap lingkungan sekitarnya.

3. Bagi Mahasiswa

Dapat memperluas pemikiran tentang stigma yang terbentuk dari penyematan kata *wibu*.

### 1.7 Metode Perancangan Kualitatif

Dalam perancangan dibutuhkan metode perancangan kualitatif berupa observasi, wawancara, studi Pustaka, dan kuesioner. Penelitian kualitatif dilakukan dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian fenomenologi yaitu jenis penelitian kualitatif yang melihat dan mendengar lebih dekat dan terperinci penjelasan dan pemahaman individual tentang pengalaman- pengalamannya.

a. Observasi

Agar visualisasi dapat tergambarkan dengan baik, penulis melakukan observasi mulai dari perilaku, penampilan, gaya berbicara dan bahasa, dll pada saat komunitas Jepang sedang berkumpul atau berkegiatan disuatu event Jejepangan.

b. Wawancara

Penulis melakukan pengumpulan data melalui tanya jawab kepada seorang *wibu* atau komunitas Jepang mengenai stigma yang terbentuk terhadap *wibu* guna mendapatkan data yang akurat.

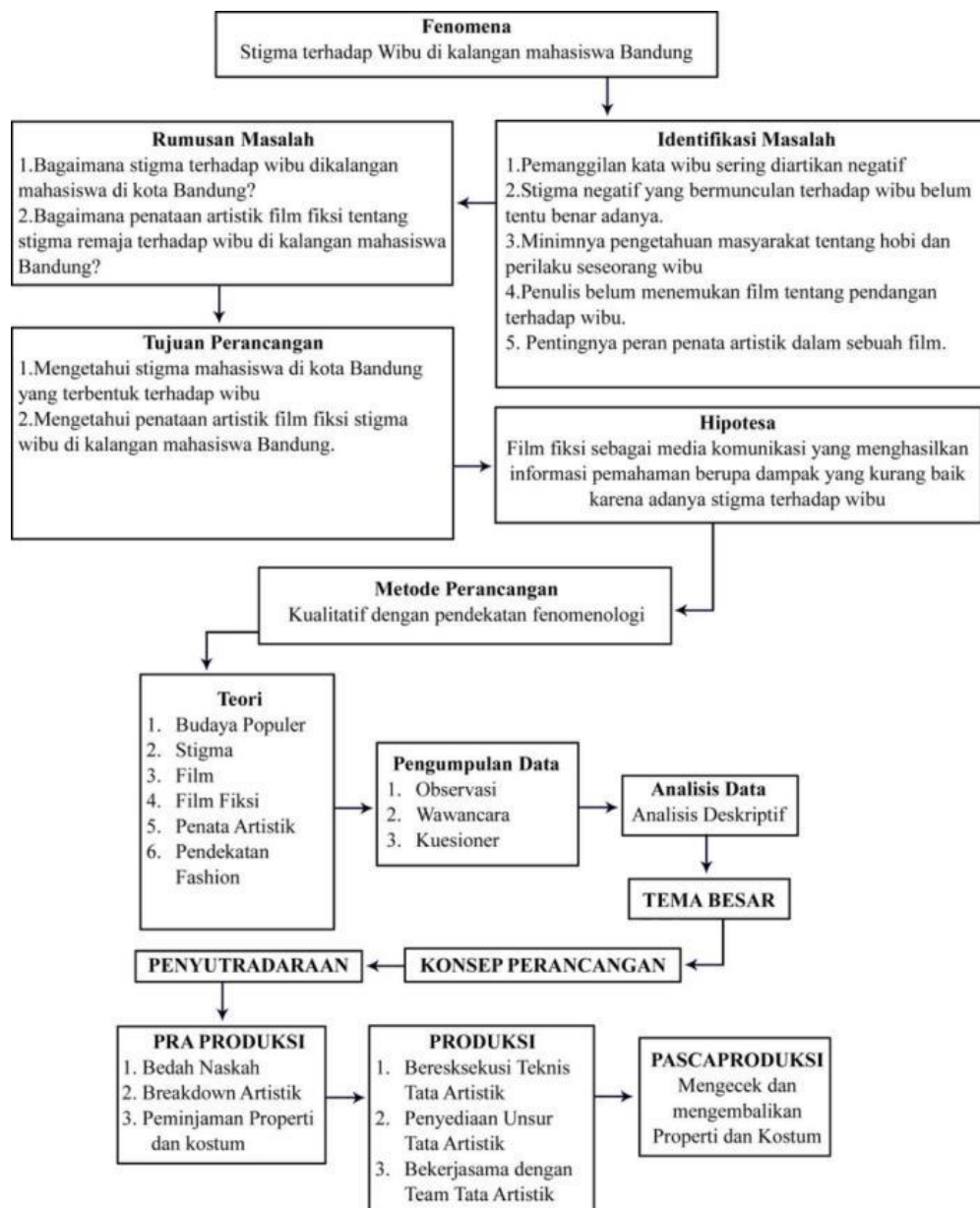
c. Studi Pustaka

Studi pustaka melalui pencarian data dengan cara mempelajari jurnal, buku, serta artikel yang ada guna memperluas pemikiran mengenai objek penelitian.

d. Kuesioner

Teknik pengumpulan data dengan menyebarkan pertanyaan yang telah dibuat terkait topik yang diangkat. Pertanyaan disebarkan melalui google form yang ditujukan kepada *wibu*.

### 1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

(Sumber: Data Pribadi, 2022)

## **1.9 Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab 1 menjelaskan tentang pemahaman *wibu* yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan dan analisis data.

### **BAB II LANDASAN PEMIKIRAN**

Bab II menjelaskan teori dan landasan pemikiran tentang budaya populer Jepang, stigma, film, film fiksi, penata artistik, pendekatan fesyen dan penelitian kualitatif sebagai landasan pemikiran untuk memenuhi konsep perancangan dalam BAB III dan BAB IV.

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

Bab III berisi data-data yang telah didapat dari hasil penelitian berupa metode perancangan observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner

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

Bab IV menganalisis data yang telah didapat dari hasil penelitian.

### **BAB V PENUTUP**

Bab V berisi kesimpulan, pesan, dan saran.