

BAB I PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada masa pertumbuhan teknologi yang semakin berkembang di masa ini, industri keuangan merupakan salah satu bidang yang mendapat imbas dari pertumbuhan internet pun tak luput dari inovasi baru seperti adanya financial technology (Ansori, 2018). Financial technology (Fintech) merupakan hasil gabungan antara jasa keuangan dengan teknologi yang akhirnya mengubah model bisnis menjadi moderat dari konvensional, dengan awalan pembayaran harus bertemu atau bertatap-muka dan membawa sejumlah uang kas, namun kini dapat melakukan transaksi pembayaran dengan jarak jauh hanya dalam hitungan detik saja (Suharyati & Ediwarman, 2020).

Dengan kemudahan dan perkembangan teknologi ini, munculah Fintech Lending/Peer-to-Peer Lending/Pinjaman Online. P2P adalah penyelenggaraan layanan jasa keuangan untuk mempertemukan pemberi pinjaman/lender dengan penerima pinjaman/borrower dalam rangka melakukan perjanjian pinjam meminjam dalam mata uang rupiah secara langsung melalui sistem elektronik. Fintech lending juga disebut sebagai Layanan Pendanaan Bersama Berbasis Teknologi Informasi (LPBBTI).

Penyelenggaraan pinjaman online ini diawasi oleh Otoritas jasa keuangan atau OJK dan Asosiasi fintech pendanaan bersama indonesia atau AFPI. Tetapi, sayangnya masih banyak penyelenggaraan pinjaman online yang tidak diawasi oleh 2 lembaga tersebut dan bersifat ilegal.

Pada Desember 2023 tercatat sebanyak 18,07 juta masyarakat menjadi peminjam aktif di *Platform financial technology peer-to-peer (fintech p2p) lending* atau pinjaman online (Pinjol). Jumlah ini terdapat pada laporan **Indonesia Financial sector Development Kuartal IV/2023** Yang terdapat pada Otoritas Jasa Keuangan (OJK) pada tanggal 18/03/2024.

Pada laporan tersebut menyebutkan bahwasannya peminjam aktif berasal dari pulau jawa dengan presentase mencapai 73,34% dari total peminjam sedangkan

sisanya sebanyak 26,6% berasal dari luar pulau jawa. Dengan jumlah total pinjaman online pada Desember 2023 mencapai Rp59,64 Triliun. (Dakopa, 2024).

Banyaknya aplikasi pinjaman online ini bisa menjadi bencana dikarenakan masih banyaknya pinjaman online yang bersifat ilegal dan tidak diawasi. Karena tidak diawasi, pinjaman ilegal ini bisa menerapkan bunga dan biaya admin yang luar biasa dan dan tempo yang singkat seolah menjebak para nasabah.

Otoritas Jasa Keuangan(OJK) juga tidak tinggal diam dan membuat satuan tugas(satgas) untuk memberantas aktivitas keuangan ilegal. Pada periode Februari s.d. Maret 2024 Satgas PASTI yang dibentuk oleh OJK ini telah memberantas 537 entitas pinjaman online ilegal di sejumlah website dan aplikasi. (PASTI, 2024)

Pinjaman online ini-pun banyak digunakan oleh berbagai kalangan, tidak terkecuali mahasiswa. Apalagi di masa sekarang, banyak mahasiswa yang bergaya hidup *Konsumtif* yang menuntut mereka untuk mendapatkan uang/pinjaman secara cepat. Akhirnya banyak dari mereka yang mencoba menggunakan pinjaman online, dan terjebak dalam siklus gali-lubang tutup lubang. semakin banyak aplikasi yang digunakan. Maka bunga yang terkumpul akan menjadi semakin banyak dan susah untuk di bayarkan.

Meledaknya fenomena ini memang sudah diprediksi sebelumnya. Jasa “pinjol” ini menawarkan sejumlah kemudahan dan kecepatan. Ini cenderung menjebak masyarakat awam atau mahasiswa yang tidak memiliki literasi finansial. “Mahasiswa atau masyarakat yang kurang literasi keuangannya memang gampang terjebak. (Redaksi, 2022).

Pinjaman online juga dapat mempengaruhi kondisi kejiwaan seseorang. Seperti yang dilansir kompas . Ketika seseorang sudah terjebak dalam utang yang semakin bertambah akibat suku bunga yang tinggi dan biaya layanan yang tidak terduga, tekanan finansial berat dapat terbentuk. Tekanan ini kemudian bisa berdampak pada kesehatan jiwa orang tersebut.(Dokter Andri,2023)

Masalah keuangan ini dapat memicu depresi,kecemasan dan stress berlebihan yang dipengaruhi oleh ancaman dari pihak penagih. Pihak penagih ini biasanya menggunakan ancaman melalui telepon dengan kata kata kasar, dan seringkali

menggunakan *Fake order* melalui platform online shop dan *Go-Food* agar sang pengguna pinjol membayarkan hutangnya.

Padahal, menurut peraturan O.J.K dan AFPI hal diatas merupakan tindakan yang dilarang. Seperti menelefon nasabah 24 jam non-stop berkata kasar dan sara, melakukan kekerasan dan perampasan oleh pihak ke 3 dan tindakan imintidasi lainnya.

Perihal pinjaman online ini sudah beberapa kali memakan korban. Dikarenakan nasabah yang tidak kuat dengan bunga dan waktu tempo yang sebentar.bunuh diri menjadi solusi terakhir para nasabah karena tidak bisa membayarkan utang tersebut. Misal mereka tidak bisa melakukan bunuh diri , para nasabah ini biasanya mengalami gangguan psikosis.

Gangguan psikosis ini dimana pengidapnya tidak dapat membedakan antara realita dan imajinasi, ada imajinasi dan gangguan psikosis lainnya menurut Novita Tandry saat di wawancara oleh kompastv pada 14 desember 2023. Biasanya para peminjam yang terjebak pinjaman online tidak bisa mengambil keputusan dengan benar karena adanya desakan jatuh tempo dan pada akhirnya masuk kedalam siklus gali lubang tutup lubang. Pinjaman online-pun dapat mempengaruhi banyak aspek yang merugikan peminjam, karena dapat mempengaruhi ke pekerjaan dan hubungan dengan orang sekitar. Banyak kasus yang menyebutkan bahwa para paminjam ini di pecat dari tempat kerjanya dikarenakan teror para debt collector .

Siklus gali lubang tutup lubang ini tercipta karena jatuh tempo yang singkat dan bunga yang sangat banyak. Seperti contoh pada Aplkasi Adakami, dimana peminjam meminjam 1.000.000 ia harus mengembalikan sebanyak 1.800.000 dimana biaya terbesar adalah biaya penanganan, yang sebenarnya dilarang oleh O.j.K.

Seperti yang telah disampaikan diatas kurangnya edukasi dan informasi menyebabkan banyaknya masyarakat indonesia yang terjerat pinjaman online baik legal maupun ilegal. Penulis ingin memvisualisasikan efek buruk dari pinjaman online ini dalam bentuk “film eksperimental” yang berjudul “The walking misery” yang penulis pikirkan dalam urgensi pembuatan karya ini akan menghasilkan karya

yang dalam dan dapat mengingatkan para penonton untuk tidak terjebak, dan lebih bijak dalam menggunakan pinjaman online.

Dengan itu penulis pun berharap setiap masyarakat maupun pembaca, untuk lebih *aware* terhadap kasus Pinjaman online demi menjaga kebaikan Bersama Selain itu juga ditunjukan karya tugas akhir dari tema ini menghasilkan suatu bentuk karya berbentuk ***Film eksperimental berjudul The walking misery*** ini adalah Karya yang di rangkai dalam bentuk Film eksperimental yang dikemas sebaik mungkin untuk menyampaikan pesan kepedulian sesama antar umat manusia.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana Proses visualisasi dari Film eksperimental
The Walkig misery yang akan diciptakan penulis ?

Batasan masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bentuk pengkaryaan yang akan dibawakan penulis dalam pengkaryaan tugas akhir ini akan berbentuk *Film eksperimental* yang berisikan tentang tokoh yang terjerat pinjaman online secara visual, tetapi film ini tidak akan seperti film pada biasanya karena menggunakan metode pengkaryaan film eksperimental didalamnya dengan sentuhan berbagai *Analogi* demi memberikan efek dramatis dan menggaet rasa penasaran penonton dalam berfikir dan agar pembaca lebih memahami konteks masalah dalam karya tersebut..
2. Penulis akan mengeksekusi hasil pengkaryaan untuk membuat film eksperimental ini akan dilakukan dengan memasukan berbagai aspek seperti analogi dan beberapa properti untuk menyimbolkan sesuatu yang ini penulis perlihatkan dalam film. Penulis akan mengaplikasikan berbagai teknik *Videography* di dalamnya dengan berbagai sentuhan *editing* dan juga *Analogi* dalam penggunaan properti agar maksimal dan *aesthetic*, tidak lupa juga dengan berbagai cerita dan alur film yang diharapkan akan menunjang dalam proses bercerita di proses karya tahap akhir ini. Penulis juga menambah kan media seperti suara suara/ backsound untuk menunjang film yang akan dibuat sesuai dengan tema yang akan dibawakan dalam konteks pinjaman online, jatuh tempo, bunga, dan hutang yang akan ditampilkan secara *Analogi*.

Tujuan pengkaryaan

Berikut ini merupakan manfaat dari penelitian ini berdasarkan tujuan penelitian:

1. Tugas ini dibuat oleh Penulis bertujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program study seni rupa fakultas industri kreatif Telkom University.
2. Tujuan lainnya adalah untuk memvisualisasikan film eksperimental “*The Walking Misery*” yang akan saya buat..

Sistematika penulisan

Berdasarkan model konseptual dalam lingkup sistem informasi, batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

A. BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini, penulis akan nmenjelaskan apa yang penulis akan antarkan sebagai pengkarya seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan pengkaryaan, serta sistematika penulisan dan kerangka berpikir.

B. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini, penulis akan menuliskan beberapa landasan teori serta refrensi yang di gunakan sebagai landasan pembuatan karya dengan menggunakan teori umum, teori seni, dan refrensi seniman yang penulis gunakan.

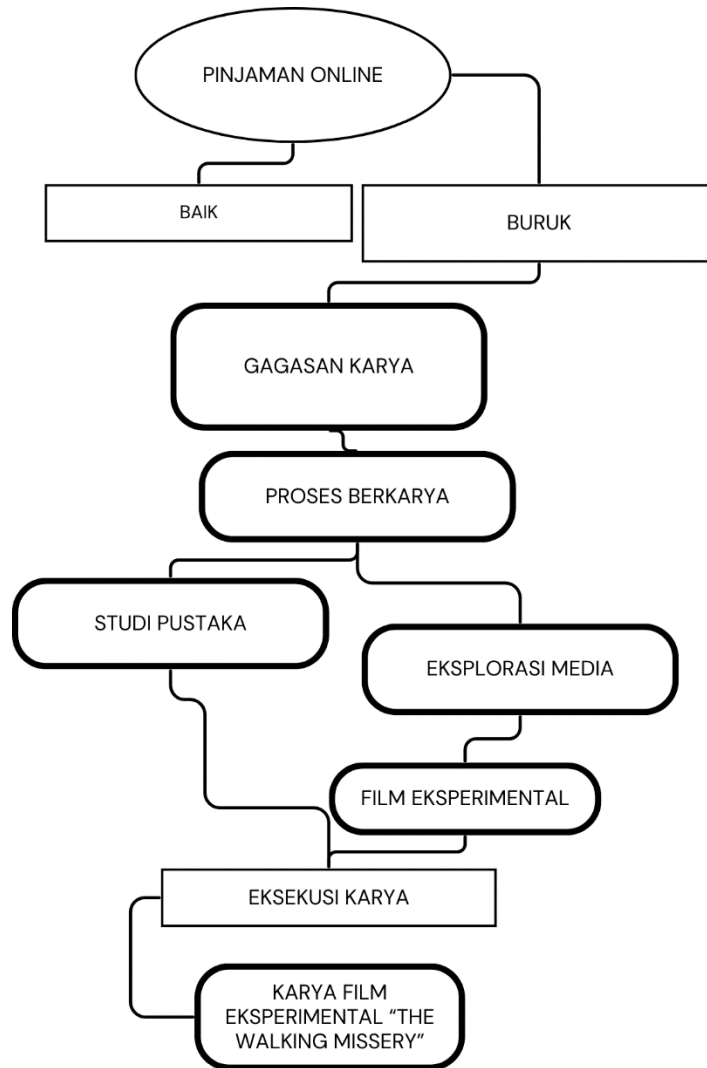
C. BAB III KONSEP DAN PENGKARYAAN

Pada bab ini, penulis akan menjabarkan bagaimana penulis menggunakan konsep visual dan non visual dalam berkarya hingga penjabaran proses berkarya dari awal pra-produksi hingga diakhiri di proses pasca produksi, serta penjelasan tentang karya yang telah di buat.

D. BAB IV KESIMPULAN

Pada bab penutup ini, akan terdapat kesimpulan dari penulis mengenai karya yang di buat serta saran penulis untuk para penulis selanjutnya

Kerangka Berfikir



GAMBAR 1 Kerangka Berfikir