

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena korupsi dalam dunia olahraga, khususnya sepak bola, telah menjadi masalah serius yang merusak nilai-nilai sportivitas dan keadilan. Praktik kecurangan seperti pengaturan skor (*match fixing*), suap, hingga manipulasi wasit tidak hanya terjadi di tingkat profesional, tetapi juga merambah ke level amatir seperti liga tarkam (antar kampung). Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), Indeks Perilaku Anti Korupsi (IPAK) Indonesia pada tahun 2023 mengalami penurunan dari 3,93 (tahun 2022) menjadi 3,92. Penurunan ini mengindikasikan bahwa praktik korupsi masih tinggi dan sikap anti-korupsi di kalangan masyarakat belum cukup kuat (BPS, 2023).

Secara lebih spesifik, praktik pengaturan skor dalam dunia sepak bola Indonesia sempat mencuat dalam pertandingan Liga 2 antara PSS Sleman dan Madura FC pada tahun 2018, di mana beberapa pihak dituding terlibat dalam pengaturan hasil pertandingan demi kepentingan pribadi maupun klub (Liputan6.com, 2023). Fenomena ini juga tercermin di level tarkam, berdasarkan observasi dan wawancara yang perancang lakukan dalam penyelenggaraan turnamen sepak bola pelajar di kabupaten Purbalingga (2024), ditemukan sejumlah praktik curang yang dilakukan oleh pihak penyelenggara dan klub, seperti pembelian pemain secara paket dengan diam-diam, pengaruh dana terhadap hasil pertandingan, serta keberpihakan wasit yang merugikan tim lawan.

Masalah ini tidak hanya merusak sportivitas, tetapi juga menghambat potensi pemain muda lokal. Klub yang memiliki dana dan koneksi cenderung lebih besar mendominasi pertandingan, sedangkan klub dengan keterbatasan dana harus menerima kekalahan karena dicurangi. Isu ini menjadi penting untuk diangkat agar masyarakat, khususnya generasi muda, lebih menyadari dampak negatif dari budaya curang dalam olahraga.

Berdasarkan fenomena tersebut penting untuk mengedukasi serta mengajak masyarakat Indonesia tentang sikap anti korupsi dan dampak dari korupsi di dunia sepak bola khususnya di liga tarkam. Namun sayangnya, belum banyak media yang secara langsung mengangkat isu ini, terutama melalui pendekatan yang dekat dengan keseharian masyarakat. Oleh karena itu, perancang memilih media film pendek bergenre drama komedi sebagai bentuk kritik sosial terhadap budaya curang di dunia sepak bola tarkam. Pemilihan genre ini didasarkan pada data dari Saiful Mujani Research and Consulting (SMRC), yang menyebutkan bahwa genre drama komedi merupakan genre film yang

paling disukai oleh masyarakat Indonesia (SMRC, 2019). Dengan pendekatan drama komedi, isu serius dapat dikemas secara ringan namun tetap menyentuh kesadaran audiens.

Film pendek berjudul ‘Salim Sit’ hadir dengan latar dunia tarkam sebagai medium kritik terhadap praktik korupsi sepak bola. Lokasi syuting dipilih di kabupaten purbalingga karena wilayah ini memiliki banyak lapangan sepak bola dan klub lokal aktif, yang menunjukkan peran olahraga sebagai bagian dari aktivitas sosial masyarakat (RTH Purbalingga, 2024; Gema Soedirman, 2022). Penentuan lokasi ini tidak dimaksudkan untuk merepresentasikan tingkat korupsi di wilayah tersebut, melainkan untuk membangun atmosfer cerita yang relevan secara visual dan budaya.

Sebagai desainer produksi, perancang bertanggung jawab dalam merancang aspek visual dalam film yang meliputi *wardrobe*, *setting*, dan properti. Elemen-elemen ini dirancang berdasarkan teori semiotika Saussure dan teori *wheels of emotion* oleh *Plutchik* untuk membangun makna simbolik dari setiap visual yang ditampilkan. Perancang memposisikan *mise-en-scène* sebagai penanda (signifier), sementara makna atau pesan anti-korupsi yang ingin disampaikan menjadi petanda (signified). Dengan pendekatan ini, perancang sebagai desain produksi tidak hanya mendukung narasi film secara estetika, tetapi juga berfungsi sebagai media komunikasi visual yang menyampaikan nilai integritas dan kritik sosial terhadap praktik kecurangan dalam olahraga.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- Minimnya kesadaran masyarakat mengenai bentuk-bentuk praktik kecurangan seperti suap, pengaturan skor, dan nepotisme. (fenomena)
- Minimnya media yang menyampaikan kritik sosial terhadap isu dan dampak dari kecurangan sepak bola tarkam (medium)
- Pentingnya desain produksi dalam menentukan konsep *wardrobe*, *setting* dan *property* yang sesuai dengan suasana, karakter dan pesan yang ingin disampaikan melalui film pendek ini. (jobdesc)

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana desainer produksi berperan dalam menentukan dan menampilkan elemen *mis-en-scène* yang relevan dengan konflik isu film yang diangkat?

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan film pendek genre drama komedi yang mengangkat isu korupsi dalam sepak bola, terutama di liga-liga kecil atau antar kampung. Dengan memadukan cerita film tentang praktik pengaturan skor sepak bola tarkam dan elemen *mis-en-scene* yang relevan, film ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai sikap antikorupsi dalam dunia sepak bola tarkam

1.3.2 Siapa

Film ini ditujukan untuk khalayak luas, khususnya para penggemar sepak bola di Indonesia, mulai dari pengikut liga kecil hingga profesional. Sasaran lainnya mencakup pemuda dan komunitas lokal yang sering berpartisipasi dalam turnamen sepak bola antar kampung, serta pihak-pihak yang terlibat langsung di dunia sepak bola, seperti klub, pemain, pelatih, dan pemangku kepentingan yang berperan penting dalam olahraga ini.

1.3.3 Kapan

Perancangan ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024 sampai semester genap tahun ajaran 2025, mencakup tahap pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

1.3.4 Dimana

Proses syuting ini dilaksanakan di daerah desa, Cipaku, Kec. Mrebet, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah.

1.3.5 Bagaimana

Perancang berperan sebagai desainer produksi yang bekerja sama dengan sutradara untuk menyampaikan maksud dan tujuan dari alur cerita yang dibuat. Perancang juga melakukan analisis semiotik dan *wheel of emotions* ke dalam konsep *wardrobe*, *setting* dan *property* sehingga perancang berharap film ini dapat menghasilkan elemen visual yang menyatu dalam menciptakan suasana, karakter dan pesan yang kuat terkait korupsi sepak bola di Indonesia.

1.3.6 Mengapa

Menyampaikan pesan anti-korupsi melalui film pendek karena lebih mudah diterima dan dipahami oleh berbagai kalangan selain itu pendekatan melalui film ini diharapkan dapat menyampaikan pesan anti korupsi tanpa meninggalkan kesan menggurui melainkan tepat sasaran dan bermakna.

1.4 Tujuan Perancangan dan Manfaat perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk memahami bagaimana peran desainer produksi dalam menentukan unsur-unsur mise-en-scène yang sesuai dengan konflik isu yang diangkat dalam film, khususnya isu korupsi dalam dunia sepak bola tarkam. Perancangan ini juga menelaah bagaimana keputusan visual tersebut dapat memperkuat penyampaian tema dan konflik film secara sinematik. Dengan demikian, diharapkan hasil perancangan ini dapat memberikan pemahaman tentang pentingnya desain produksi dalam menyampaikan pesan isu sosial secara efektif melalui elemen visual dalam film.

1.4.2 Manfaat Perancangan

Manfaat bagi perancang

- a. Meningkatkan pemahaman perancang sebagai desainer produksi dalam membuat film pendek yang mengangkat isu korupsi sepak bola di Indonesia.
- b. Mengembangkan skill perancang dalam proses membuat mise-en-scène sebagai desainer produksi.
- c. Menerapkan ilmu estetika yang telah dipelajari dan memaksimalkannya dalam pembuatan karya film pendek lainnya.

Manfaat bagi audiens

Meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai praktik curang dalam dunia olahraga sepak bola tarkam, sekaligus berfungsi sebagai sarana hiburan yang edukatif bagi masyarakat.

Manfaat bagi institusi

Menghasilkan film bertopik korupsi dalam dunia sepak bola di Indonesia sebagai karya yang bermanfaat dan berwawasan sehingga layak diapresiasi oleh khalayak umum

1.5 Metode Perancangan

Perancangan ini menggunakan analisis semiotika secara deskriptif melalui pengumpulan data yang dilakukan dengan teknik studi literatur, observasi dan wawancara. Data-data dianalisis dengan menggunakan analisis data visual menurut Saussure dimana fokus pada hubungan antara penanda (visual, dialog) dan petanda (makna yang dihasilkan).

1.5.1 Pengumpulan Data

a. Observasi

Pada tahap ini perancang melakukan observasi langsung pada pertandingan sepak bola Kades Ledung Cup 3 yang berlokasi di lapangan desa Ledug, Kec. Kembaran, Kab. Banyumas. Perancang mengetahui adanya pertandingan melalui instagram @tarkam.banyumas dimana postingan mereka berisi tentang pertandingan-pertandingan tarkam saat itu. Perancang mengamati langsung dengan tujuan untuk mengetahui suasana tempat, properti, kostum serta situasi yang berlangsung. Tim yang bertanding saat itu adalah Kedungmalang football klub vs Teluk football klub. Observasi dimulai dari pintu masuk lapangan pertandingan, perancang disambut dengan gapura selamat datang dari acara tersebut, alur masuk juga dilengkapi dengan spanduk-spanduk sponsor yang terpampang dan sebelum perancang dan tim memasuki area pertandingan, perancang membeli tiket terlebih dahulu di loket tiket. Selain itu perancang juga mengamati suasana pertandingan yang cukup ramai dan banyak penonton yang antusias, perancang mengamati bagaimana area lapangan tersebut dilengkapi dengan pedagang kaki lima yang menjual aneka ragam makanan dan minuman. Perancang berharap bahwa observasi ini dapat memberikan gambaran kepada perancang sebagai strategi desain produksi sebelum mulai produksi film pendek “salim sit” ini serta melengkapi data perancang sebagai penulis dalam laporan ini.

Tidak hanya observasi langsung, perancang juga mengobservasi beberapa film sejenis yang memiliki tema, alur serta pendekatan dengan film yang perancang akan buat. Perancang memilih beberapa film seperti La La Land (2016), dari film ini perancang mengadaptasi pendekatan visual terhadap warna yang digunakan untuk memperkuat

karakter dan suasana cerita. Film Catatan Harian Menantu Sinting (2024) juga perancang pilih untuk mengetahui bagaimana latar budaya lokal dapat tersampaikan melalui wardrobe, tata rias, dan set. Dan film terakhir adalah film Sekawan Limo (2024) dimana perancang mengadaptasi pendekatan realisme dalam penataan set, wardrobe, dan properti yang tidak berlebihan namun tetap selaras dengan latar cerita dalam film yang akan perancang buat. Melalui observasi karya sejenis ini, perancang mendapatkan arah visual yang memperkuat pendekatan simbolik dan realis dalam perancangan desain produksi. Ketiga referensi memberikan gambaran bagaimana elemen-elemen visual dapat dimanfaatkan tidak hanya sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai media penyampai pesan sosial secara relevan.

b. Wawancara

Pada tahap ini, perancang berencana untuk melakukan wawancara dengan beberapa narasumber yang berkaitan langsung dengan pertandingan sepak bola tarkam. Perancang melakukan wawancara dengan tujuan untuk mengetahui dan menganalisis mengenai elemen *mise-en-scene* seperti apa yang diperlukan untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan alur cerita yang sudah dibuat oleh sutradara. Narasumber datang dari berbagai latar belakang, peran serta perpektif yang berbeda, mulai dari pelatih yang sudah melatih tim sepak bola dari 2013, pemain yang berpengalaman dalam pertandingan tarkam, dan salah satu penonton yang pernah memeriahkan pertandingan tarkam. Perancang berharap dapat mendapatkan data yang akan berguna untuk perancang gunakan sebagai dasar data mengapa perancang memilih beberapa elemen visual di dalam produksi film “Salim Sit” ini. Informasi yang perancang dapatkan pada sesi wawancara ini juga akan digunakan sebagai data yang mendukung penggunaan teori yang perancang gunakan yaitu teori analisis semiotika dan teori warna *plutchik*.

c. Studi Literatur

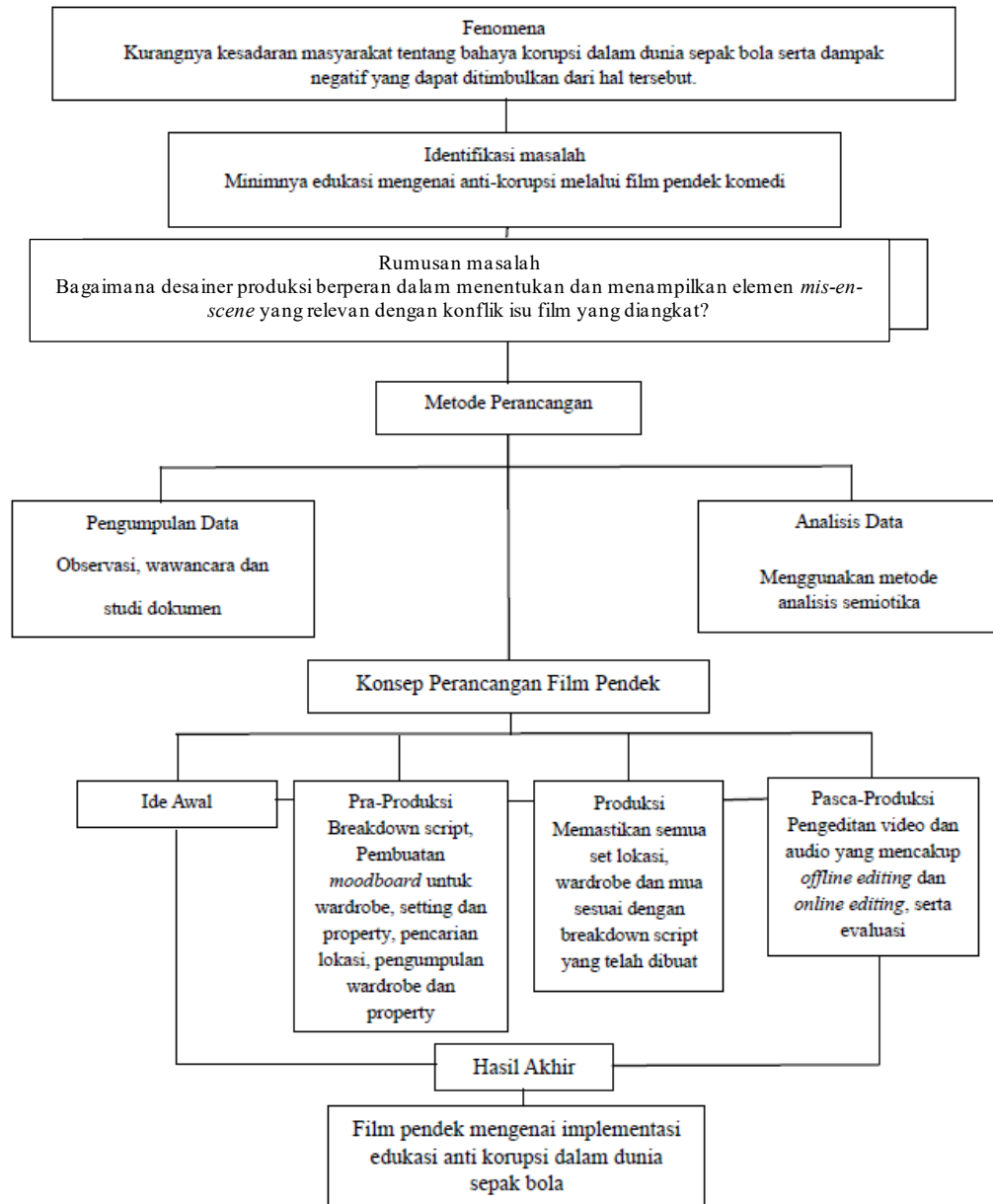
Perancang juga melakukan studi literatur terhadap beberapa sumber untuk mengetahui dan menambah pemahaman perancang mengenai desain produksi melalui beberapa aspek visual *mise-en-scène* yaitu *setting*, *property*, *wardrobe* dan *make up*. Perancang berharap, perancang mendapatkan definisi dasar tentang desain produksi serta mengetahui lebih mengenai relevansi teori yang perancang pilih dengan desain

produksi yang akan perancang ciptakan dalam film “Salim Sit” ini. Sumber perancang dalam studi literatur ini adalah buku dan beberapa jurnal. Buku yang perancang jadikan acuan adalah buku *Film Art an Introduction Edisi 8 dan Edisi 10* serta jurnal yang menjadi data dalam penggunaan teori yang perancang pilih adalah jurnal *Kajian Implementasi Studi Kasus pada Desain Produksi Artistik Film* oleh Salsa Solli Nafsika dan *Mise-en-scène sebagai Pendukung Unsur Dramatik Film Penyalin Cahaya* oleh Husnil Fajri.

1.5.2 Teknik Analisis Data

Melalui perancangan film ini, perancang menggunakan dua teori yaitu teori analisis semiotika oleh saussure dan teori warna *Wheel of Emotions* dari *Plutchik*. Kedua teori ini perancang gunakan untuk mendukung penciptaan visual dalam membangun suasana serta penyampaian pesan yang akan ditonjolkan dalam film. Analisis semiotika ini diterapkan pada observasi dan wawancara yang diharapkan dapat digunakan oleh perancang untuk mengelola serta mengidentifikasi makna serta sumber makna yang ingin perancang sampaikan. Analisis teori warna digunakan pada studi literatur dan karya sejenis untuk menambah wawasan perancang mengenai aspek warna pada elemen visual properti, kostum, dan latar tempat. Penggunaan metode diatas, mempermudah perancang dalam mengelompokkan serta menganalisis data menggunakan teori yang perancang pilih yang tentunya bersumber dari data yang representatif dan relevan.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Perancangan

1.7 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Memuat informasi tentang latar belakang permasalahan yang memaparkan tentang fenomena yang terjadi di masyarakat berkaitan dengan korupsi sepak bola di Indonesia. Berdasarkan latar belakang tersebut dirumuskan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup Perancangan, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, dan kerangka perancangan. Bab ini ditutup dengan pembabakan yang menguraikan secara singkat mengenai apa saja isi masing-masing bab.

BAB II Landasan Teori

Berisi teori-teori sebagai penunjang untuk memecahkan masalah yang telah disampaikan di Bab I. Teori yang akan dipergunakan antara lain teori Multimedia, Visualisasi, artistik, Estetika film dan Desain Komunikasi Visual. Bab ini ditutup dengan kerangka teori dan asumsi.

BAB III Data dan Analisis Data

Berisi data-data yang dikumpulkan melalui observasi, kuesioner dan studi pustaka. Dilanjutkan dengan analisis data observasi, wawancara, analisis konten visual, dan diakhiri dengan kesimpulan hasil analisis.

BAB IV Kesimpulan

Memuat kesimpulan dari hasil Perancangan dan saran bagi Perancangan/perancangan lebih lanjut.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari Bab I, II, III, dan IV yang telah diuraikan serta saran dari perancang.