

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi internet telah mengalami peningkatan yang pesat selama beberapa tahun terakhir. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna Internet di Indonesia mencapai 221.563.479 jiwa pada tahun 2024. Berdasarkan hasil Survei pengguna Internet Indonesia 2024 yang dipublikasikan oleh APJII, tingkat pengguna internet -Net Indonesia meningkat sebesar 79,5% (Prasetyo Mufti et al., 2024). Adanya perkembangan teknologi internet memberikan banyak manfaat positif dalam hal akses informasi. Namun, banyak juga yang menyalahgunakan perkembangan teknologi internet yang menimbulkan masalah serius. Salah satunya kekerasan berbasis gender yang dilakukan melalui media online yang dikenal dengan Kekerasan Berbasis Gender Siber (KBGS) atau Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) (A. R. Maramis et al., 2023). Salah satu kejahatan yang sering terjadi pada KBGO adalah *blackmail*. *Blackmail* secara hukum didefinisikan sebagai kegiatan kriminal yang melibatkan pemaksaan melalui ancaman untuk mengungkapkan informasi tentang seseorang atau anggota keluarganya. Hal ini biasanya berkaitan dengan informasi yang memalukan, memberatkan, atau merusak reputasi seseorang (Sancho, 2017).

Dilansir pada Kompas.com (2024) berdasarkan data SAFEnet Indonesia menyatakan bahwa Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) di Indonesia terhadap perempuan pada tahun 2024 tercatat sebanyak 480 kasus. Sejumlah 272 kasus, korban berusia 18-25 tahun dan sejumlah 123 kasus, korban berusia di bawah 18 tahun. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa korban dari kasus *blackmail* kebanyakan adalah perempuan. Selain karena pelaku menargetkan ke emosional, stigma sosial yang kuat terhadap perempuan mengakibatkan para korban *blackmail* tidak berani untuk melaporkan pelaku. Para korban terlanjur tertekan dengan sanksi sosial yang diberikan oleh masyarakat, dari pandangan negatif masyarakat ke korban, sampai dikucilkan dari lingkungan. Dampak yang ditimbulkan dari *blackmail* terhadap korban juga serius. Korban akan merasa tertekan, takut, hingga depresi karena bila informasi pribadi yang

dipegang oleh pelaku disebarkan, korban takut ditinggalkan oleh orang – orang terdekatnya.

Bahaya yang diakibatkan dari tindakan *blackmail* bukanlah suatu yang sepele, namun bisa dihentikan dengan membangun kesadaran masyarakat, khususnya perempuan untuk berhati – hati ketika berbagi informasi pribadi kepada orang lain ataupun dalam bertindak. Oleh karena itu, perancang mengangkat fenomena ini atas keresahan dengan kasus-kasus *blackmail* yang sering kali terjadi terhadap perempuan. Melalui media film pendek ini dapat menginformasikan mengenai bahaya dan dampak dari *blackmail* . Penyampaian informasi dalam bentuk film pendek dapat mempengaruhi pandangan masyarakat dan meningkat kesadaran masyarakat untuk lebih menjaga informasi pribadi.

Pada perancangan film ini, perancang memilih Desa Baros yang berada di Kelurahan Arjasari, Kabupaten Bandung, sebagai sampel latar pedesaan. Desa Baros merupakan desa yang terletak di dataran tinggi dan salah satu desa yang memiliki potensi alam yang menarik. Wilayah di desa ini sebagian besar adalah ladang pertanian dan perkebunan serta bangunan-bangunan rumah yang masih mencerminkan kearifan lokal, sehingga sangat mendukung untuk dijadikan latar pedesaan dalam sebuah film.

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan, perancang memutuskan untuk mengambilnya dan akan menyampaikan dalam bentuk Film Pendek Fiksi untuk memberikan informasi kepada penonton mengenai bahaya *blackmail* . Film fiksi merupakan sebuah film yang menggunakan cerita rekaan atau cerita di luar kejadian nyata yang dirancang menggunakan konsep pengadeganan sehingga menjadi terikat oleh sebuah plot (Silalahi & Anwar, 2023). Pada perancangan ini, perancang akan berfokus dalam ruang lingkup Desainer Produksi.

Desainer produksi adalah perancang visual keseluruhan dalam film dan bertanggung jawab terhadap penciptaan fisik atau visual untuk tampilan sebuah film. Desain produksi sangat penting dalam film fiksi karena menentukan visual dan gaya dari film tersebut. topik apapun yang diangkat menjadi sebuah film, jika desain produksinya bagus, pesan dari film tersebut akan mudah disampaikan dan ditangkap oleh penonton (Permana & Adi, 2020). Desainer produksi membangun

sebuah set dan mood tentunya sesuai dengan naskah. Tidak hanya itu, desainer produksi juga bertanggung jawab dalam pembangunan setiap karakter dalam film. Desainer Produksi merancang dan mengaplikasikan tampilan visual film mulai dari set lokasi, warna set lokasi, garis, bentuk, bidang, *property* yang akan digunakan, warna pakaian, dan make-up (Novalisa Melliana et al., 2023). Dalam perancangan film fiksi mengenai *blackmail* ini, perancang berharap bisa memberikan pandangan masyarakat dan meningkatkan kesadaran masyarakat untuk lebih menjaga informasi pribadi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perkembangan pesat teknologi internet selain memiliki manfaat yang banyak juga menjadi salah satu masalah baru
2. Penyalahgunaan teknologi internet untuk tindakan kriminal *blackmail*
3. Banyaknya kejahatan *blackmail* yang sering dialami oleh perempuan
4. Adanya stigma buruk terhadap perempuan korban *blackmail* oleh masyarakat
5. Dampak yang dirasakan oleh korban *blackmail*
6. Kurangnya kesadaran masyarakat mengenai *blackmail*
7. Kurangnya media berbentuk film yang membahas mengenai *blackmail*
8. Kurangnya perwujudan *setting property* serta *wardrobe* yang tepat pada film mengenai *blackmail*

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, berikut rumusan masalahnya:

1. Bagaimana memvisualisasikan dampak sosial dari kekerasan *blackmail* dalam film pendek?
2. Bagaimana perancangan desain produksi dalam Film Fiksi mengenai *blackmail* sebagai bentuk kekerasan siber terhadap perempuan?

1.4 Ruang Lingkup

Pada perancangan ini ruang lingkup dibutuhkan agar perancangan terfokus dan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada, berikut ruang lingkup pada perancangan ini:

1. Apa (*What*)

Fenomena yang diangkat perancang adalah *blackmail*, yaitu pemerasan berbentuk pengancaman menggunakan informasi pribadi atau aib korban.

2. Dimana (*Where*)

Bandung, Jawa Barat

3. Siapa (*Who*)

Fenomena ini terjadi pada lingkungan sekitar, khususnya pada perempuan remaja maupun dewasa baik di bawah 18 tahun hingga 25 tahun

4. Kenapa (*Why*)

Pemerasan berbentuk pengancaman menggunakan informasi pribadi yang seringkali dilakukan oleh orang – orang terdekat berdampak buruk terhadap korban

5. Kapan (*When*)

Perancangan dimulai pada tahun 2023 dan berakhir pada tahun 2024

6. Bagaimana (*How*)

Film pendek sebagai media edukasi mengenai pentingnya menjaga informasi pribadi serta dampak buruk terhadap korban dari tindakan *blackmail*

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Memberikan informasi kepada penonton mengenai kesadaran bahwa kejahatan *blackmail* bisa dilakukan oleh orang-orang terdekat
2. Untuk menciptakan *setting property* pada Film Fiksi mengenai *blackmail*

1.6 Manfaat Perancangan

1) Manfaat Praktis

Dengan adanya film fiksi yang mengangkat fenomena *blackmail* yang sering terjadi di lingkungan sekitar, dapat memberikan informasi mengenai *blackmail* itu sendiri, khususnya perempuan untuk sadar dan berhati-hati akan bahaya *blackmail*. Melalui proses pembuatan film ini juga dapat dijadikan sebagai pembelajaran yang akan membuat film dengan fenomena sejenis.

2) Manfaat Teoritis

Perancangan karya ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi institusi maupun pembaca khususnya dalam perancangan Desainer Produksi.

1.7 Metode Perancangan

Perancang menggunakan metode penelitian campuran, yaitu dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Menurut Creswell dalam Azhari dkk (2023) metode campuran atau kombinasi sangat berguna jika metode kualitatif dan kuantitatif tidak cukup akurat bila terpisah. Dengan menggunakan metode kombinasi, data yang diperoleh akan lebih valid dan pemahaman yang lebih baik.

1.7.1 Pengumpulan Data

Dalam melakukan perancangan film fiksi mengenai *blackmail* perancang melakukan pengumpulan data menggunakan metode campuran, yaitu jenis data berbentuk kualitatif dan kuantitatif. Beberapa metode pengumpulan data yang perancang gunakan adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Mencari informasi dari buku dan jurnal yang membahas mengenai *Blackmail* serta *setting property* dalam sebuah film

2. Observasi

Pengambilan data dilakukan dengan cara melihat langsung lokasi untuk mengetahui keadaan dan suasana yang sebenarnya.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada dokter ahli kejiwaan untuk mendapatkan opini serta pandangan mengenai dampak yang dirasakan oleh korban *blackmail*.

4. Referensi Visual

Perancang menonton film-film fiksi untuk mengamati *setting property* yang digunakan dan nantinya akan menjadi referensi untuk mencari *property* yang sesuai dengan narasi film.

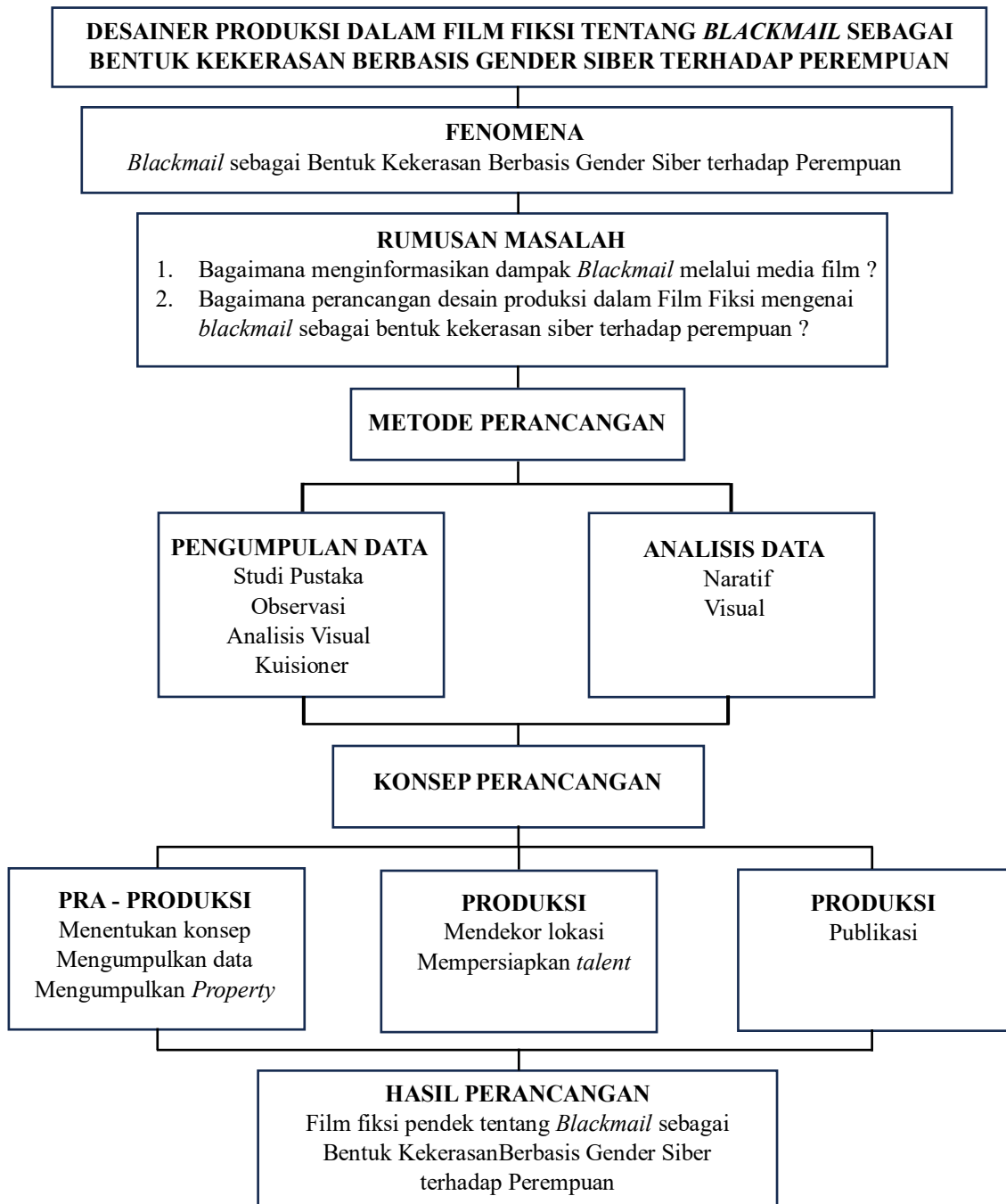
5. Kuesioner

Kuesioner dilakukan untuk mendapatkan data dan opini terhadap suatu kelompok masyarakat yang dapat mendukung penelitian. Penyebaran kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui berapa banyak remaja yang mengetahui mengenai *blackmail*, berapa banyak remaja yang pernah menjadi korban *blackmail*, serta media film seperti apa yang mereka sukai.

1.7.2 Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis naratif dan visual. Teknik analisis naratif adalah metode analisis kualitatif yang berfokus pada pemahaman narasi dan cerita. Analisis data akan dipaparkan secara deskriptif berdasarkan data-data yang sudah terkumpul.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

1.9 Pembabakan

Perancangan ini terdiri dari empat bab dengan sistematika perancangan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Menjabarkan latar belakang dari fenomena yang diangkat, permasalahan, euanglingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data serta analisis data.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Berisi teori – teori yang digunakan sebagai landasan pemikiran untuk konsep perancangan dari latar belakang fenomena dan masalah yang dibahas

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Penjelasan mengenai data – data yang telah diperoleh sebagai acuan dalam perancangan serta uraian mengenai hasil wawancara, observasi, kuiseoner, serta analisis yang berkaitan terhadap masalah yang dibahas sebagai dasar perancangan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Hasil yang didapat dari analisis data berdasarkan teori yang digunakan dalam merancang secara keseluruhan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan berisi jawaban terhadap permasalahan, dan berisi saran bagi proyek selanjutnya