

## **BAB IV PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Pada dasarnya kemajuan teknologi dan perilaku masyarakat belum menemukan keseimbangan yang selaras. Hal ini dibuktikan dengan masih tingginya garis grafik korban yang terkena kasus penipuan via *online*. Jika angka tersebut terus meningkat tentu menjadi ancaman besar yang dapat mengakibatkan masyarakat dikuasai oleh teknologi. Upaya untuk memberikan pengertian pada masyarakat sebagai pengguna aktif teknologi agar tetap waspada pada modus-modus yang berujung penipuan tentu sudah sering disosialisasikan.

Dalam proses penciptaan skenario "*Pitch Bill*" kriminologi menjadi teori yang digunakan untuk menguraikan kasus *cyber crime* yang terjadi. Hasil dari data-data yang sudah diperoleh menggunakan metode kualitatif dengan cara wawancara dan literasi berita-berita yang ada, dibentuk menjadi landasan dalam menciptakan latar belakang tokoh dan *spine* skenario. Diikuti dengan adegan dan bahasa visual yang disusun berdasarkan teori film komedi drama.

Pengumpulan data menjadi salah satu proses berkesan bagi penulis secara personal. Cerita-cerita dari narasumber yang mengungkap sisi lain dari *cyber crime* maupun pinjol sendiri. Serta berita mengenai kasus penipuan yang terjadi dalam pinjol yang berhasil dikulik. Data-data yang kemudian diolah dan diciptakan menjadi suatu skenario film pendek.

Sesuai dengan sinopsis yang ada, secara singkat "*Pitch Bill*" menceritakan tentang seorang mahasiswi, Sarah yang harus mengerjakan film untuk tugas akhir namun tidak memiliki uang untuk mewujudkan hal tersebut. Sehingga akhirnya meminta tolong pada adik tingkatnya, Kaivan seorang mahasiswa baru yang terkenal dengan keahliannya sebagai produser ulung. Tapi siapa sangka kalau Kaivan ternyata hanya seorang anak yang handal dalam melakukan penipuan untuk mengajukan pinjaman *online*. Semua terungkap setelah aksi kejar-kejaran dan berujung dengan menabrak ayam.

*Pitch Bill* mengambil latar di Jatinangor kabupaten Bandung, sehingga menggunakan dua bahasa yakni bahasa Sunda dan bahasa Indonesia. Hasil dan proses penciptaan ini kemudian dieksekusi menjadi suatu karya film pendek bersama tim dari jurusan Televisi dan Film Universitas Padjajaran sebagai proyek tugas akhir bersama. Dengan penulis berperan sebagai *scriptwriter*, berkolaborasi dengan satu mahasiswi dan satu mahasiswa Televisi dan Film Unpad yang mengambil peran sebagai sutradara dan produser dan produksi film "*Pitch Bill*".

Kolaborasi dalam produksi ini tentu memberikan pandangan baru. Sebagaimana tim dari Unpad dijadikan sebagai sumber untuk mengenali gaya hidup mahasiswa yang tinggal di Jatinangor. Sehingga hal tersebut memperkaya baik dari segi penceritaan maupun interpretasi untuk pengambilan gambar.

Skenario *Pitch Bill* terdiri dari 16 *scene* dengan total 20 halaman (sudah termasuk *cover*) dan berdurasi selama kurang lebih 19 menit. Skenario ini sudah melalui proses yang panjang dan membutuhkan evaluasi sehingga skenario film

*Pitch Bill* dapat lebih dekat dengan bentuk kesempurnaannya. Setelah melewati proses yang panjang dan tentunya tidak mudah skenario “*Pitch Bill*” dinyatakan selesai.

## **B. Saran**

Skenario adalah *blue print* dari penciptaan suatu film, sehingga dalam penciptaan skenario sendiri merupakan suatu tantangan berat namun bukan hal yang mustahil untuk dilakukan. Saran untuk penulis dalam proses kreatif selanjutnya hendaknya menguak peristiwa-peristiwa yang terjadi dilingkungan sekitar menggunakan *twist yang out of the box*, guna menampilkan sisi kreatif dari peristiwa itu sendiri. Tidak lupa untuk terus perbanyak riset akan peristiwa yang hendak dikuak, terlalu banyak riset dan data tidak pernah merugikan dalam bentuk apapun, tinggal memilah dan memilih.

Dalam menciptakan skenario alangkah lebih baik untuk perbanyak membaca skenario film dan menonton film untuk memperkaya referensi visual. Memperdalam dunia visual seperti *camera angle, movement, type shot* merupakan bekal dalam menciptakan suatu skenario film. Dikombinasikan dengan dramatik yang dipelajari selama menjadi mahasiswa seni teater tentu dapat memberikan hasil yang maksimal. Sehingga peristiwa sederhana yang terjadi dalam keseharian dapat dikuak dengan *layer* yang lebih menarik.

Tidak melupakan proses produksi film yang harus dipersiapkan dari jauh-jauh hari agar proses yang dilakukan tidak menjadi prematur. Melibatkan kerja sama dengan institusi lain tentu menambah tantangan, mulai dari daerah yang berbeda tentu memiliki etika kerja yang berbeda dengan apa yang dihadapi

selama empat tahun terakhir. Kerja sama ini membantu penulis dalam hal evaluasi dan *developt* skenario yang ditulisnya, karena keterlibatan penulis lain, sutradara, DoP, dan rekan-rekan lain untuk membaca skenario yang sudah ditulis. Mendapatkan beragam kritik dan saran dari sudut pandang yang berbeda membuat penulis dilimpahkan dengan berbagai opsi dan jalan keluar.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, S. G. (2000). *Layar Kata Menengok 20 Skenario Pemenang Citra Festival Film Indonesia 1973 - 1992*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Anggono, A., Tarjo, & Riskiyadi, M. (2021). Cybercrime dan Cybersecurity pada Fintech : Sebuah Tinjauan Pustaka Sistematis. *Jurnal Manajemen dan Organisasi (JMO)*, 240.
- Annur, C. M. (2022, 09 13). *Teknologi & Telekomunikasi*. Retrieved from databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/09/13/indeks-keamanan-siber-indonesia-peringkat-ke-3-terendah-di-antara-negara-g20>
- Annur, C. M. (2023, 06 14). *datapublish*. Retrieved from databoks katadata: [databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/14/ada-39-ribu-aduan-kasus-pinjol-ilegal-sejak-awal-2023-ini-tren-bulanannya](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/14/ada-39-ribu-aduan-kasus-pinjol-ilegal-sejak-awal-2023-ini-tren-bulanannya)
- Aristo, S. (2017). PENGANTAR PENULISAN SKENARIO (SCRIPTWRITING). *Jurnal Ilmiah : PROFILM*, 61.
- Ayuningrum, R. (2023, Oktober 17). *Fintech*. Retrieved from detikFinance: <https://finance.detik.com/fintech/d-6985841/fakta-fakta-di-balik-gen-z-dan-milenial-yang-banyak-terjerat-pinjol>
- Badal, S. (2008). *Swimming Upstream : A Lifesaving Guide to Short Film Distribution*. Oxfordshire: Taylor & Francis.
- Bergson, H. (2005). *Laughter : An Essay on the Meaning of the Comic*. Massachusetts: Courier Corporation.
- Binekasri, R. (2023, October 30). *Market*. Retrieved from cncindonesia.com: <https://www.cncindonesia.com/market/20231030115057-17-484763/hati-hati-modus-joki-pinjol-bikin-kredit-macet-makin-numpuk>
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2012). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Butarbutar, R. (2023). Kejahatan Siber Terhadap Individu: Jenis, Analisis, dan Perkembangannya. *Technology and Economics Law Journal*, 303.
- Chintia, E., Nadiah, R., Ramadhani, H. N., Haedar, Z. F., Febriansyah, A., & Rakhmawati, N. A. (2018). Kasus Kejahatan Siber yang Paling Banyak Terjadi di Indonesia dan Penanggannya. *JIEET*, 66.
- Djanggih, H., & Qamar, N. (2018). Penerapan Teori - Teori Kriminologi dalam Penanggulangan Kejahatan Siber (Cyber Crime). *Pandecta*, 15.
- Edwards, J. (2009). *Language and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Egri, L. (1965). *The Art of Creative Writing*. New York: The Citadel Press.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 34.
- Fajriani, S. W., Sekarningrum, B., & Sulaeman, M. (2021). Cyberspace: Dampak Penyimpangan Perilaku Komunikasi Remaja. *Jurnal IPTEK-KOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi)*, 65.
- Felando, C. (2015). *Discovering Short Films The History and Style of Live-Action Fiction Shorts*. New York: Palgrave Macmillan.

- Field, S. (2005). *Screenplay the Foundations of Screenwriting*. New York: Bantam Dell.
- Gani, A. G. (2018). PENGENALAN TEKNOLOGI INTERNET SERTA DAMPAKNYA. *Journal Universitas Suryadarma*, 72.
- Haryanto, A. T. (2022, Juni 09). *detiknet*. Retrieved from detiknews: <https://inet.detik.com/telecommunication/d-6119064/jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta>
- Hutcheon, L. (2005). *Irony's Edge : The Theory and Politics of Irony*. New York: Taylor & Francis e-Library.
- Karyadi, Y., & Suryani, R. I. (2022). ANALISIS PENGGAMBARAN FILMIS SKENARIO FILM BERTEMA SUPERNATURAL. *Offscreen Film and Television Journal*, 4.
- Liviani, M. R.-I. (2020). Kejahatan Teknologi Informasi (Cyber Crime) dan Penanggulangannya dalam Sistem Hukum Indonesia. *Jurnal FSH UIN Sunan Ampel Surabaya*, 401.
- Lutters, E. (2004). *Kunci Sukses : Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Marita, L. S. (2015). CYBER CRIME DAN PENERAPAN CYBER LAW DALAM PEMBERANTASAN CYBER LAW DI INDONESIA. *Jurnal Informatika*, 2.
- Maskun. (2013). *Kejahatan Siber (Cyber Crime)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Minawati, R., Karyadi, F. Y., & Juwita, L. R. (2021). Penciptaan Skenario Film Fiksi Sibilah Lantai dengan Menerapkan Struktur Tiga Babak dalam Meningkatkan Suspense. *Offscreen : Film and Television Journal*, 46.
- Muhamad, N. (2023, 08 23). *Keuangan*. Retrieved from databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/08/23/gen-z-dan-milenial-jadi-penyumbang-kredit-macet-pinjol-terbesar-pada-juni-2023>
- Neale, S., & Krutnik, F. (1990). *Popular Film and Television Comedy*. New York: Taylor & Francis e-Library.
- Onion, A., Sullivan, M., Mullen, M., & Zapata, C. (2010, Februari 17). *September 11 Attacks*. Retrieved from History: <https://www.history.com/topics/21st-century/9-11-attacks>
- P. Nalole, E. J., Judhariksawan, & Sakharina, L. K. (2023). Upaya Pemerintah Indonesia dalam Memberantas Kejahatan Narkotika Sebagai Kejahatan Transnasional. *Jurnal Ilmiah Publika*, 196-208.
- Pat, C., & Dancyger, K. (2011). *Writing the Short Film*. Massachusetts: Focal Press.
- POLRI. (2023, January 5). *Artikel*. Retrieved from Pusiknas Polri: [https://pusiknas.polri.go.id/detail\\_artikel/kejahatan\\_siber\\_di\\_indonesia\\_nai\\_k\\_berkali-kali\\_lipat](https://pusiknas.polri.go.id/detail_artikel/kejahatan_siber_di_indonesia_nai_k_berkali-kali_lipat)
- Pratama, G. W. (2023, Januari 22). *Solopos Bisnis*. Retrieved from bisnis.solopos.com: <https://bisnis.solopos.com/cerita-joki-pinjol-dan-galbay-di-solo-kliennya-mahasiswa-hingga-driver-ojol-1530480>
- Purnomo. (2018). Kebijakan Hukum Terhadap Kejahatan Cybercrime Di Era Informasi dan Masyarakat Virtual. *PALIMPSEST*, 79.



- Raodia. (2019). PENGARUH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TERHADAP TERJADINYA KEJAHATAN MAYANTARA (CYBERCRIME). *Jurisprudentie*, 231.
- Root, W. (1980). *Writing the Script : A Practical Guide for Films and Television*. New York: Henry Holt and Company.
- Salsabila, P. Z., & Yusuf, O. (2020, October 12). *Internet*. Retrieved from Kompas: <https://tekno.kompas.com/read/2020/10/12/07020007/kejahatan-siber-di-indonesia-naik-4-kali-lipat-selama-pandemi>
- Sanjaya, W. (2023). ANALISIS PERUBAHAN SIFAT KARAKTER BERDASARKAN SEQUENCE DALAM FILM "YUNI". *JURNAL TITIK IMAJI*, 33.
- Santi, E., Budiharto, & Saptono, H. (2017). Pengawasan Otoritas Jasa Keuangan Terhadap Financial Technology (Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 77/POJK.01/2016). *Diponegoro Law Journal*, 17.
- Sari, N. W. (2018). KEJAHATAN CYBER DALAM PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI BERBASIS KOMPUTER. *Jurnal SURYA KENCANA DUA DINAMIKA MASALAH HUKUM DAN Keadilan*, 579.
- Sidek, F., & Rubbi-Clarke, J. (2017, January 11). *Policy*. Retrieved from Forbes: <https://www.forbes.com/sites/riskmap/2017/01/11/the-top-cyber-security-risks-in-asia-pacific-in-2017/?sh=295fa8d264ed>
- Situmeang, S. M. (2020). *Cyber Law*. Bandung: CV. Cakra.
- Supriyadi, B. (2017). Persepsi Bersama Indonesia-Australia dalam Hibah Dana dan Peralatan Investigasi Cyber Crime dari Australia kepada Indonesia. *Journal of International Relations*, 146.
- Sutherland, E. H., & Cressey, D. R. (1978). *Criminology*. USA: J.B. Lippincott Company.
- Swardhana, G. M., & Setiabudhi, I. K. (2016). Buku Ajar : Kriminologi dan Viktimologi. *simdos unud*, 1.
- Thomas, T. L. (2003). Al Qaeda and the Internet: The Danger of "Cyberplanning". *Parameters Spring*, 112 - 122.
- Trahair, L. (2007). *The Comedy of Philosophy*. Albany: State University of New York Press.
- Umbara, A., & Setiawan, D. A. (2022). Analisis Kriminologis Terhadap Peningkatan Kejahatan Siber di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Ilmu Hukum (JRIH)*, 82.
- Walklate, S. (2007). *Understanding Criminology*. Berkshire: Mcgraw-Hill Education.
- Warren, P., & Streeter, M. (2005). *Cyber Alert "How the World is Under Attack from a New Form of Crime"*. London: Vision Paperbacks.
- Weiland, K. (2016). *Creating Character Arcs*. New York: PenForASword.
- Wijaya, L. Y., Ihsana, N., & Yoga, P. (2023). Analisis Kejahatan Pinjaman Online dalam Hukum Siber di Indonesia (Studi Kasus atas Putusan Nomor 2078/PID.SUS/2021/PN LBP). *Journal Humaniora : Jurnal Hukum dan Ilmu Sosial*, 90.
- Wijaya, L. Y., Ihsana, N., & Yoga, P. (2023). Analisis Kejahatan Pinjaman Online dalam Hukum Siber di Indonesia (Studi Kasus atas Putusan Nomor

2078/PID.SUS/2021/PN LBP). *Jurnal Humaniora : Jurnal Hukum dan Ilmu Sosial*, 87.

Zheid, R. (2017, May 26). *4 Serangan Teroris Terbesar yang Pernah Dicatat Sejarah*. Retrieved from IDN Times: <https://www.idntimes.com/news/indonesia/rianna-zheid/4-serangan-teroris-terbesar-yang-pernah-dicatat-sejarah-c1c2>





