

***CYBER CRIME* SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN
SKENARIO FILM PENDEK “*PITCH BILL*”**

SKRIPSI



Oleh

Daphne Dinda Mahardika
NIM 2011062014

**PROGRAM STUDI S1 TEATER
JURUSAN TEATER FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2023/2024**

***CYBER CRIME* SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN
SKENARIO FILM PENDEK “*PITCH BILL*”**

Skripsi

Untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai derajat Sarjana Strata Satu
Program Studi S1 Teater



Oleh

Daphne Dinda Mahardika
NIM 2011062014

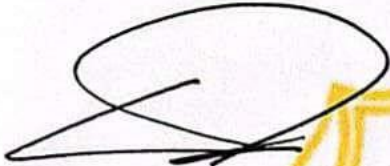
**PROGRAM STUDI S1 TEATER
JURUSAN TEATER FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2023/2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

CYBER CRIME SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN SKENARIO FILM PENDEK "PITCH BILL" diajukan oleh Daphne Dinda Mahardika, NIM 2011062014, Program Studi S-1 Teater, Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 91251**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 31 Mei 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Penguji



Nanang Arisona, M.Sn.

NIP 196712122000031001/
NIDN 0012126712

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji



Dr. Koes Yuliadi, M.Hum.

NIP 196807221993031006/
NIDN 0022076805

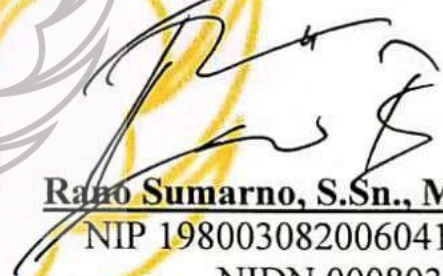
Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji



Philipus Nugroho Hari Wibowo, M.Sn.

NIP 198007042008121001/
NIDN 0004078006

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji



Rano Sumarno, S.Sn., M.Sn.

NIP 198003082006041001/
NIDN 0008038004

Yogyakarta, 03 - 07 - 24

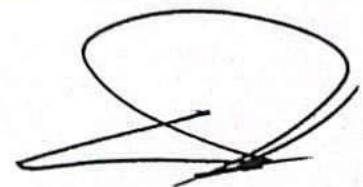


Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.

NIP 197111071998031002/
NIDN 0007117104

Ketua Program Studi Teater



Nanang Arisona, M.Sn.

NIP 196712122000031001/
NIDN 0012126712

PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Daphne Dinda Mahardika
NIM : 2011062014
Alamat : Komplek Ujungberung Indah blok 17 no 12, Cigending,
Ujungberung, Kota Bandung, Jawa Barat
Program Studi : S-1 Teater
No Telpon : 08112075547
Fakultas : Seni Pertunjukan
Email : daphnemahardika03@gmail.com

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar ditulis sendiri dan tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga pendidikan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam skripsi ini dan disebutkan sumbernya secara lengkap dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari skripsi ini terbukti merupakan hasil plagiat dari karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan karya penulis lain, penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 31 Mei 2024



Daphne Dinda Mahardika

MOTTO

“Iya, udah yakin kok ini.”



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirahhim, alhamdulillahirobbilalamin segala puji saya haturkan kepada Allah SWT yang telah memberi rahmat dan hidayah serta restunya sehingga skripsi “*Cyber Crime Sebagai Sumber Penciptaan Skenario Film Pendek ‘Pitch Bill’*” sampai pada babak penutupnya. Tugas akhir ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi syarat menyelesaikan program Strata Satu Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Setelah melalui proses yang panjang dan segala rintangan yang telah dihadapi tugas akhir penciptaan skenario telah selesai.

Terlalu banyak pihak yang terlibat dalam proses penciptaan karya ini, tanpa pihak yang bersangkutan tentunya proses ini tidak akan berjalan. Mereka yang telah ikut serta menemani, mengembangkan bahkan berdedikasi untuk karya ini dengan tangan-tangan yang berbakat dan pikiran kreatif yang imajinasinya tidak terbatas. Karya dengan isu “*Cyber Crime*” tentu diharapkan dapat menjadi bentuk penyadaran bagi masyarakat, sebagaimana peradaban modern ini dipenuhi dengan teknologi. Dalam kesempatan ini izinkan penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta Dr. Irwandi, M.Sn beserta seluruh staf dan pegawai.
2. Dekan Fakultas Seni Pertunjukan Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.

3. Bapak Nanang Arisona, M.Sn. selaku ketua jurusan teater. Tidak lupa seluruh staf jurusan teater ISI Yogyakarta.
4. Bapak Philipus Nugroho Hari Wibowo, M.Sn. selaku dosen penguji yang kerap menyisihkan waktunya untuk mengoreksi tulisan Daphne.
5. Bapak Koes Yuliadi, M.Hum. selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan mendukung berjalannya proses tugas akhir Daphne selama kurang lebih 2 semester.
6. Bapak Rano Sumarno, S.Sn., M.Sn. selaku sekretaris jurusan teater sekaligus dosen pembimbing II serta dosen wali yang telah membimbing, mendukung, dan meyakinkan bahwa tugas akhir Daphne akan baik-baik saja.
7. Ayah dan Bunda tercinta yang tidak pernah berhenti mencintai, menyayangi, dan membesarkan Daphne serta menahan diri untuk tidak bertanya “kapan lulus?”.
8. Abang dan Adik tercinta yang selalu siap menerima telfon tiba-tiba jam dini hari dari si anak tengah ini.
9. Keluarga grup *Family literally* namanya *Family* masih belum diganti, Alvita, Nadine sebagai dua manusia pertama yang Daphne kasih liat *script* yang Daphne tulis.
10. Keluarga kontrakan MISA plus Kosan, Ali, Ancah, Cio, Fatur, Ifnu sebagai investor tempat rebahan utama ketika lagi butuh senderan.
11. Rumah Kawula x Menyala Production selaku rumah produksi yang menopang kegiatan kreatif dalam proses produksi film “*Pitch Bill*”.

12. Seluruh kru yang cukup waras untuk menggarap *script* ini, Tarisa si sutradara cilik, Ijal si produser penuh jokes bapak-bapak, Dinda A, Dinda F, Ka Raffi, Dian, Wiji, Senia, Beatrice, Nujji, Dhaffa, Azka, Ka Valdi, Anan, Afif, Ka Hira, Dhiya'ul Muzzaki, Aliffan, Syifa, Amyra, Dar, Fawwaz, Nungki, Putris, Dinda R, Ajeng, Dzaki, Mas Ghazy.
13. Seluruh cast, yang seolah-olah kalian diciptakan terus loncat keluar dari *script*-nya terlalu plek ketiplek, Kian yang ga bisa diam ternyata, Rifki si *entrepreneur* sejati, Cio yang katanya mau menjatimkan proses itu tapi malah tersundanisasi, Nadine yang sampe sekarang aku masih ketawa puas banget bisa ngebuat kamu meranin karakter itu, Gio yang semoga kamu sadar ya kamu secakep itu.
14. Teater angkatan 2020, Daphne mah adil aja ya maaf atas semua salah kata dan perilaku, tentunya terima kasih atas semua doa baiknya.
15. Teman-teman seperjuangan TA, selamat buat kita semua.

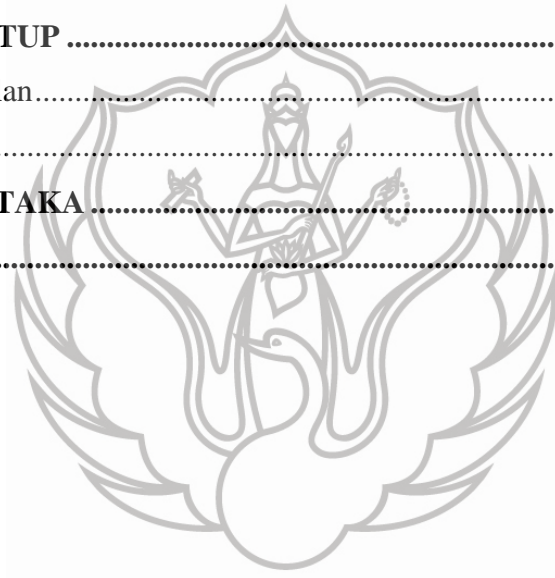
Yogyakarta, 31 Mei 2024

Daphne Dinda Mahardika

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
INSTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	6
C. Tujuan Penciptaan	6
D. Tinjauan Karya	7
1. Karya Tedahulu.....	7
2. Landasan Teori	10
E. Metode Penciptaan	14
F. Sistematika Penulisan.....	18
BAB II STUDI KASUS <i>CYBER CRIME</i>	19
A. Sejarah <i>Cyber Crime</i>	19
B. Fenomena Pinjaman <i>Online</i>	28
1. Pinjaman <i>Online</i> dan <i>Cyber Crime</i>	28
2. Kasus Pinjaman <i>Online</i>	31
C. <i>Cyber Crime</i> dalam Kajian Berita Joki Pinjol.....	33
BAB III KONSEP DAN PROSES	39
A. Konsep.....	39
1. Ide Naratif	39
2. Ide Visual.....	43

B. Struktur Skenario.....	45
1. Sinopsis.....	45
2. Premis	46
3. Alur/Plot	47
4. <i>Setting</i>	55
5. Penokohan.....	56
C. Proses Penciptaan	67
1. <i>Draft</i>	68
2. Proses <i>Reading</i>	72
D. Rancangan Distribusi.....	75
BAB IV PENUTUP	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Adegan Tokoh Margot Menemukan Akun Hannah pada Film <i>Searching</i>	8
Gambar 2 Adegan Bagus dan Hana Membeli Bunga pada Film <i>Jatuh Cinta Seperti di Film-film</i>	10
Gambar 3 Artikel detiknews Pembobol Kartu Kredit Modus Facebook	25
Gambar 4 Bagan Indeks Keamanan Siber di Asia Tenggara Tahun 2022	26
Gambar 5 Bagan Niai Kredit Macet Pinjol	32
Gambar 6 Laman Penelusuran Sosial Media “X” dan “Instagram”	35
Gambar 7 Dinding Ide Kamar Kos Daphne	42
Gambar 8 <i>Reading 1</i>	73
Gambar 9 <i>Big Reading and Rehearsal</i>	74
Gambar 10 <i>Big Reading and Rehearsal</i>	75
Gambar 11 <i>Distribution Plan Pitch Bill</i>	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1_Tabel Perubahan Skenario <i>Draft</i> 1 dan <i>Final Draft</i>	85
Lampiran 2 Skenario “ <i>Pitch Bill</i> ” <i>Final Draft</i>	97
Lampiran 3_Daftar Narasumber Penelitian	117
Lampiran 4_Proses Pra Produksi-Produksi	118



CYBER CRIME SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN SKENARIO FILM PENDEK “PITCH BILL”

INSTISARI

Skenario dengan judul “*Pitch Bill*” merupakan sebuah karya yang berfokus pada isu *cyber crime* masa kini. Karya ini berangkat dari keresahan yang tumbuh akibat melihat grafik korban penipuan *online* yang kian naik, serta bentuk empati kepada orang – orang terdekat yang menjadi korban dari kasus penipuan *online* sekaligus menjadi narasumber wawancara dalam proses pengumpulan data. Penciptaan ini menggunakan teori kriminologi untuk menciptakan latar belakang tokoh-tokoh dengan didukung oleh data dari hasil wawancara, sebelum akhirnya dikemas menjadi sebuah karya fiksi dengan format filmis.

Penerapan teori kriminologi, film komedi drama, dan skenario film guna mendukung proses kreatif serta inovatif. Pengumpulan data yang dilakukan setelah terciptanya ide dan konsep cerita bermaksud untuk dijadikan sebagai kriteria dalam proses pencarian data. Hal tersebut guna membantu dalam proses pengembangan untuk dijadikan skenario film yang utuh. “*Pitch Bill*” menceritakan tentang Kaivan yang membantu Sarah dalam produksi untuk film tugas akhirnya sebagai produser, namun Kaivan menggunakan jasa pinjaman *online* untuk dijadikan dana produksi film Sarah.

Skenario film pendek “*Pitch Bill*” diproduksi menjadi sebuah film pendek. Produksi film pendek ini berupa proyek kerja sama antara mahasiswa jurusan Teater ISI Yogyakarta dengan mahasiswa jurusan Televisi dan Film Universitas Padjajaran. Dengan genre komedi, skenario film “*Pitch Bill*” diharapkan dapat diterima oleh masyarakat untuk memberikan informasi mengenai bahayanya menyebarkan data diri pada *platform* digital secara cuma-cuma.

Kata Kunci : *Cyber Crime*, Skenario Film, Film Komedi Drama, Pinjaman *Online*, *Pitch Bill*

CYBER CRIME AS SOURCE FOR CREATING SHORT MOVIE SCENARIO “PITCH BILL”

ABSTRACT

Scenario called "Pitch Bill" focuses on current cyber crime issues. The scenario stems from the anxiety that has grown as a result of seeing the increasing graph of *online* fraud victims, as well as a form of empathy for the dearest one who have become victims of *online* fraud cases as well as being sources in the research process. The process of creating the background for the characters uses criminology theory supported by data from interviews, before finally turned into a work of fiction in filmic format.

Application of criminological theory along with comedy drama film and film scenario to support creative and innovative process. The data collection carried out after the creation of story ideas the idea is intended to be used to classify in the data search process. This is to assist in the development process to become a complete film scenario. "Pitch Bill" tells the story of Kaivan who helps Sarah with the production of her final film as a producer, but Kaivan uses an online loan service as the main funds for Sarah's film production.

"Pitch Bill's" short movie scenario was produced into a short movie. The production of this short movie is a collaborative project between the student of theater department of ISI Yogyakarta and the student of television and film department of Padjajaran University. With a comedy genre, it is hoped that the screenplay for the film "Pitch Bill" will be accepted by the public to provide information about the dangers of sharing personal data on digital platforms for free.

Keywords : Cyber Crime, Film Scenario, Comedy Drama Film, Online Lending, Pitch Bill

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Revolusi industri 4.0 merupakan era digitalisasi dengan peradaban sudah didominasi oleh teknologi. Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang begitu cepat terutama dibidang komputer, yang sekarang ini sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari bahkan merupakan tuntutan masyarakat yang tidak dapat ditawar lagi (Raodia, 2019). Sejalan dengan perkembangan zaman, teknologi internet juga semakin maju (Gani, 2018). Hal ini mengindikasikan jarak dan waktu tidak lagi menjadi hambatan dalam proses komunikasi, dengan adanya internet komunikasi dapat dilakukan secara maya.

Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2022 pengguna internet di Indonesia mencapai 210 juta orang dari total populasi Indonesia yang mencapai 267,7 juta jiwa (Haryanto, 2022). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terus berkembang pesat, kini dimungkinkan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi melalui perangkat *mobile* atau digital (Liviani, 2020). Sehingga dapat dilihat bahwa faktanya kehidupan manusia kini bergantung pada teknologi.

Akan tetapi perkembangan teknologi digital yang pesat juga diikuti dengan peningkatan ancaman *cyber crime*. *Cyber crime* atau kejahatan yang berfokus pada komputer mencakup berbagai potensi kegiatan ilegal (Sari, 2018). Kejahatan dalam bidang komputer ini merupakan sisi gelap dari

kemajuan teknologi yang mempunyai dampak sangat luas bagi seluruh sendi kehidupan modern ini (Maskun, 2013). Terlebih dalam hal pencurian identitas, serangan *malware*, dan *hacking*

Cyber crime adalah tindak kriminal yang dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer sebagai alat kejahatan utama (Marita, 2015). Menurut data Robinopsnal Bareskrim Polri menunjukkan terdapat 8.831 penindakan kasus kejahatan siber sejak 1 Januari hingga 22 Desember 2022 (POLRI, 2023). Praktik seperti ini sudah sering ditemukan dalam banyak bidang, salah satunya dalam usaha pinjaman *online* (pinjol).

Pinjol saat ini tidak lagi menjadi fasilitas yang efektif dengan banyaknya penipuan yang terjadi dan berkembangnya jasa-jasa ilegal yang berkaitan dengan pinjol, seperti jasa joki pinjol. Dalam artikel *bisnis.solopos.com* ditemukan salah satu penyedia joki pinjol di Solo yang memberikan pinjaman melalui aplikasi pinjol ilegal. Dengan modal *handphone* yang berisikan kontak *random* dan tarif yang diberikan pun hanya IDR.150.000. Proses yang dilakukannya adalah mendaftarkan nomor-nomor *random* yang ada pada *handphone*-nya ke aplikasi pinjaman *online* ilegal, lalu foto dengan KTP isi data dirinya ditutupi dengan KTP palsu yang ditemukan di internet dan dicetak (Pratama, 2023). Pada akhirnya orang-orang yang data dirinya disalahgunakan untuk pinjol tersebut ditagih oleh *Debt Collector* dan dituntut untuk membayar hutang yang tidak pernah dimiliki.

Dampak dari *cyber crime* dalam pinjol ilegal ini tidak bisa dianggap sepele. Terlebih untuk para korban, ketika sudah terlibat dalam pinjol ilegal

tidak ada lagi jaminan privasi untuk identitas dirinya. Pihak pinjaman *online* ilegal selalu meminta akses semua data di ponsel seperti kontak, foto, dan video yang akan digunakan untuk menyorot peminjam saat gagal bayar (Wijaya, Ihsana, & Yoga, 2023). Shekar dan Prabha dalam (Anggono, Tarjo, & Riskiyadi, 2021) mengatakan kerugian dari *cyber crime* sulit untuk diperkirakan dan diverifikasi sebab disamping kerugian finansial, kerugian lain akibat rusak, hilang atau bocornya data privat menyebabkan turunnya suatu reputasi.

Pandemi *Covid 19* telah merubah pola hidup masyarakat seluruh dunia tanpa terkecuali Indonesia. Masyarakat menjadi ketergantungan pada internet yang ternyata menjadi berdampak pada kenaikan jumlah serangan *cyber* (Salsabila & Yusuf, 2020). Pemaparan di atas merupakan gambaran dari rendahnya *cyber security* di Indonesia dan berdampak pada penanganan kasus *cyber crime* yang ada, sehingga hal tersebut menjadi urgensi untuk menjadikan topik ini sebagai sumber penciptaan skenario film pendek yang berjudul *Pitch Bill*. Penggunaan skenario film pendek bertujuan untuk memudahkan aksesibilitas informasi. Dengan genre drama komedi, skenario film pendek ini akan berfokus menceritakan bagaimana *cyber crime* penyalahgunaan data pribadi dapat terjadi dalam proses pinjol ilegal dan hal tersebut dapat dilakukan oleh siapapun, tentunya tidak lupa untuk meliputi dampak dari aksi tersebut.

Pitch Bill akan menceritakan perjalanan seorang mahasiswa jurusan perfilman yang menjadi produser di suatu proyek film, yang sedang berusaha mengumpulkan dana untuk produksi filmnya. Pada jangka waktu produksi

yang sudah dekat mahasiswa ini melakukan aksi penyalahgunaan data diri digital ketika mengajukan pinjol ilegal untuk dijadikan dana produksinya. Konten cerita yang diciptakan dalam skenario *Pitch Bill* ini adalah fiksi dan merupakan hasil dari data-data yang diperoleh dan sudah diolah. Kombinasi penggunaan bahasa Sunda dan Indonesia dalam skenario *Pitch Bill* memiliki kepentingan untuk memberikan komunikasi yang lebih dalam. Bahasa etnis mengandung nuansa, ungkapan, dan konsep yang sulit atau tidak dapat ditemukan dalam bahasa lain (Edwards, 2009). Selain itu juga guna mendukung latar tempat dan suasana yang diciptakan dalam skenario.

Sebelum produksi suatu film, tentu perlu adanya sebuah skenario terlebih dahulu. Menurut David Bordwell dalam bukunya "*Film Art: An Introduction*" skenario adalah dokumen tertulis yang menciptakan pandangan visual dan naratif bagi seorang sutradara dalam proses pembuatan film (Bordwell & Thompson, 2012). Dengan semakin berkembangnya film pendek, populasi penulis skenario film pendek juga turut meningkat dengan membawakan berbagai bentuk perbedaan, kreativitas, estetika artistik yang baru. Dalam skenario film pendek, secara umum tokoh protagonis akan dihadapkan dengan momen penting dan tidak terduga sehingga menuntut suatu keputusan atau pilihan (Felando, 2015). Sehingga yang menjadi pembeda utama antara skenario film *feature* dengan skenario film pendek adalah momen dan respon protagonis ketika dihadapkan dengan suatu pilihan, jika keputusan protagonis mengakibatkan cabang dari plot utama maka akan ada keharusan untuk menyelesaikan cabang tersebut. Hal tersebut sekaligus menjadi alasan

dari penulis untuk menciptakan skenario film pendek, dibutuhkan fokus yang lebih untuk menyampaikan ide utama. Pat Cooper menyampaikan dalam bukunya “*Writing the Short Film*” tujuan naratif dalam film pendek cenderung lebih fokus sehingga pesan atau ide utama dapat tersampaikan dalam waktu yang singkat (Pat & Dancyger, 2011).

Proses penciptaan skenario film pendek *Pitch Bill* ini akan menggunakan metode penulisan skenario struktur tiga babak. Struktur tiga babak merupakan salah satu struktur dalam penceritaan sebuah skenario yang banyak digunakan karena menunjukkan sifat mendasar dari penceritaan, yaitu bahwa sebuah cerita itu memiliki awal, tengah, dan akhir (Minawati, Karyadi, & Juwita, 2021). Menurut Wells Root dalam bukunya yang berjudul *Writing the Script : A Practical Guide for Films and Television* mengatakan tahapan awal, tengah, dan akhir tersebut merupakan konsep untuk memulai. Ke mana perginya menjadi tolak ukur kreatifitas suatu imajinasi (Root, 1980). Penggunaan struktur tiga babak dapat mendukung penciptaan unsur-unsur dramatik yang menarik dalam suatu skenario. Dalam menulis perlu ada unsur dramatik yang perlu diketahui oleh penulis yaitu konflik, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise* (Lutters, 2004).

Skenario film pendek *Pitch Bill* diharapkan mampu menyampaikan pesan-pesan atau informasi yang menyangkut dengan *cyber crime*. Masyarakat harus mulai menyadari, sebagai pengguna aktif internet tidak dapat menganggap remeh terhadap hal-hal yang disebar di internet. Seluruh

komunitas yang bergantung pada data digital juga harus dapat meningkatkan *cyber security* yang dimiliki.

Proses penciptaan skenario ini dihadapkan dengan beragam tantangan. Salah satunya adalah kesulitan untuk mendapatkan data terbaru dari pihak berwajib atau dalam kasus ini pihak kepolisian mengenai berapa banyak kasus *cyber crime* dalam pinjaman *online* ilegal yang sudah terjadi. Selain itu tantangan lain yang ditemui adalah sulitnya untuk mendapatkan narasumber dari pihak pinjol ilegal.

Sehingga akhirnya dilakukan alternatif lain yaitu dengan cara mencari korban dari usaha pinjol sebagai narasumber. Serta narasumber alternatif lainnya adalah pihak yang mendalami dunia IT. Klasifikasi dua narasumber ini bermaksud agar data yang diperoleh dapat dilihat secara *netral* dan tidak memihak.

B. Rumusan Penciptaan

Dari uraian latar belakang di atas maka tersusun rumusan penciptaan sebagai berikut.

Bagaimana menciptakan skenario film berjudul “*Pitch Bill*” dengan menyetengahkan kompleksitas persoalan *cyber crime*?

C. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan penciptaan untuk memenuhi tujuan suatu karya seni secara akademis sebagai berikut.

Menciptakan skenario film pendek berjudul “*Pitch Bill*” dengan menyetengahkan kompleksitas persoalan *cyber crime*.

D. Tinjauan Karya

1. Karya Tedahulu

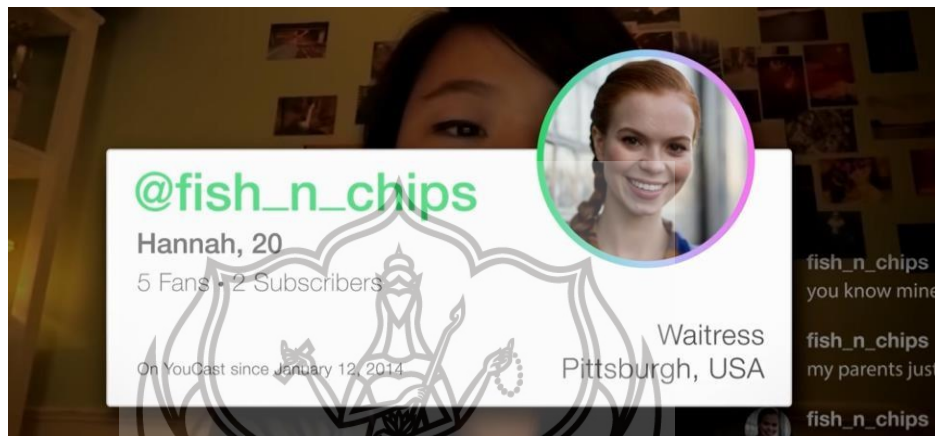
a. *Searching* (2018)

Film *Searching* (2018) adalah film bergenre *thriller*, yang disutradari dan ditulis oleh Aneesh Chaganty. Film ini menceritakan tentang seorang ayah *single parent* bernama David yang kehilangan putrinya bernama Margot. David melaporkan kasus kehilangan pada pihak kepolisian dan membuka semua akun sosial media yang dimiliki Margot. Dalam perjalanan mencari Margot, David menemukan kasus – kasus penyebaran berita *hoax*, pencurian identitas orang untuk kepentingan pribadinya. Film ini memiliki akhir bahagia, hubungan antara ayah dan anak perempuannya membaik pasca ditemukannya Margo.

Film *Searching* berfokus pada beragam representasi dari *cyber crime*. Terdapat sebuah *scene* di mana detektif Vick yang bertugas dalam kasus hilangnya Margot memberikan pernyataan palsu mengenai perkembangan kasus Margot, secara singkat detektif Vick memberikan berita palsu atau *hoax* kepada media. Terdapat juga kasus pencurian identitas dalam film *Searching*. Dalam *scene* ketika David membuka situs *live-blogging* bernama *YouCast* dan menemukan sosok Hannah pemilik akun yang sering berinteraksi dengan Margot pada situs tersebut. Setelah David menemukan latar belakang Hannah yang merupakan model untuk situs foto ilustrasi, David mengontak model tersebut namun yang ditemukan David adalah pernyataan bahwa Hannah sama sekali tidak mengenal Margot bahkan sama sekali tidak mengetahui

keberadaan situs tersebut. Dari kejadian ini dapat dilihat bahwa identitas Hannah sudah diambil dan digunakan oleh orang lain dalam situs *YouCast*.

Kesamaan isu *cyber crime* yang diangkat membuat film *Searching* menjadi inspirasi dalam penciptaan skenario *Pitch Bill*. Skenario *Pitch Bill* akan lebih berfokus mengenai penyalahgunaan data digital pada pinjol ilegal.



Gambar 1
Adegan Tokoh Margot Menemukan Akun Hannah pada Film *Searching*
(Sumber : *Capture Film Searching* oleh Daphne, 2023)

b. *Jatuh Cinta Seperti di Film-film (2023)*

Film *Jatuh Cinta Seperti di Film-film* adalah film *romantic comedy* yang ditulis dan disutradarai oleh Yandy Laurens. Film ini berhasil memikat banyak perhatian masyarakat karena konsepnya berbeda dari film-film yang memiliki genre yang serupa. Ide Yandy Laurens dalam menulis skenario berdasarkan pengalaman pribadi yang sangat personal. Hal tersebut didapatkannya dari menelusuri lebih jauh mengenai bahasa-bahasa cinta yang ada dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, dan juga berkaca pada dirinya sendiri. Detail yang diperhatikan oleh Yandy Laurens terkenal selalu intens.

Video klip dari *soundtrack* yang digunakan dalam film Yandy Laurens menceritakan perjalanan Bagus sebelum bertemu dengan Hana.

Film ini mengisahkan tentang seorang penulis skenario film yang bernama Bagus. Ia telah lama terlibat dalam industri perfilman dan menggarap beberapa skenario adaptasi film dan sinetron populer. Suatu hari Bagus diberikan kesempatan untuk menuliskan skenario asli buatan sendiri. Bagus akhirnya mengajukan ide cerita bergenre *romantic comedy*.

Jatuh Cinta seperti di Film-film, menggunakan konsep *mise en abyme* dalam *metacinema*. *Mise en abyme* merupakan istilah Prancis yang secara harfiah memiliki arti meletakkan dalam abis atau mendalam ke dalam. Dalam *metacinema*, konsep *mise en abyme* muncul ketika film menyelidiki dan menciptakan lapisan-lapisan dalam narasi atau gambar-gambarnya yang meruju pada medium film itu sendiri. Konsep ini menciptakan efek refleksi atau pemantulan, menambah kompleksitas dan kedalaman pada tingkat naratif.

Jatuh Cinta Seperti di Film- film memiliki kesamaan latar belakang dengan *Pitch Bill* yaitu menceritakan tentang seorang yang berprofesi di dunia film. Meskipun memiliki isu yang berbeda, film karya Yandy Laurens dipilih menjadi tinjauan karya karena adanya kesamaan latar belakang. Film Yandy Laurens menceritakan romansa seorang penulis skenario. Sedangkan *Pitch Bill* menceritakan mengenai drama seorang produser film yang berjuang mengumpulkan dana untuk produksi filmnya.

Genre komedi pada film *Jatuh Cinta Seperti di Film-film* ini memberikan referensi dalam menghadirkan unsur komedi dalam sebuah film. Konsep komedi dalam film Yandy Laurens ini diperkaya dengan gaya *mise en abyme* dalam *metacinema* digunakan untuk menciptakan dimensi yang baru dalam genre komedi. Hal tersebut menjadi inspirasi untuk menggunakan konsep yang serupa dalam penciptaan skenario film *Pitch Bill*. Dengan demikian, *Jatuh Cinta Seperti di Film-film* dan *Pitch Bill* tidak hanya berbagi genre yang sama, tetapi juga terkait dalam penggunaan elemen tertentu, yang dapat menciptakan keterkaitan dan kelanjutan tema komedi di dalam karya.



Gambar 2

Adegan Bagus dan Hana Membeli Bunga pada Film *Jatuh Cinta Seperti di Film-film*
(Sumber : *Capture Film Jatuh Cinta Seperti di Film-film* oleh Daphne, 2023)

2. Landasan Teori

Dalam menciptakan skenario berjudul *Pitch Bill* penulis menggunakan beberapa teori, sebagai berikut; 1). Kriminologi, 2). Film Komedi Drama, 3). Skenario Film. Ketiga teori tersebut saling berkaitan untuk mendukung proses penciptaan ini. Tentunya setiap teori tersebut memiliki penjelasan dan fungsinya masing-masing yang akan dijelaskan sebagai berikut.

a. Kriminologi

Kriminologi secara terminologis berasal dari kata, *crimen* dan *logos*. *Crimen* berarti kejahatan dan *logos* berarti ilmu pengetahuan (Swardhana & Setiabudhi, 2016). Globalisasi dan kemajuan teknologi memberikan tantangan baru dalam pemahaman dan penanggulangan kejahatan. Sehingga teori kriminologi mengadopsi pendekatan multidisipliner, melibatkan kontribusi dari psikologi, sosiologi, antropologi, dan ilmu lainnya pendekatan tersebut ditujukan untuk membantu dalam pemahaman dan analisa dari permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan kejahatan.

Teori kriminologi dapat diklasifikasi berdasarkan pendekatan multidisipliner, salah satu klasifikasinya adalah teori *differential association*. Teori *differential association* dari Sutherland, di mana kejahatan dapat muncul dari adanya proses yang dipelajari (Umbara & Setiawan, 2022). Teori ini menjelaskan bahwa faktor-faktor terjadinya kejahatan bukanlah dari biologis atau struktural semata, melainkan hasil dari proses sosial. Teori ini mengakui keberadaan berbagai ragam organisasi kemasyarakatan yang terpisah, tetapi antara satu dengan yang lain saling bersaing berdasarkan norma dan nilainya sendiri-sendiri (Djanggih & Qamar, 2018). *Differential association* merupakan perilaku menyimpang hasil dari proses belajar (Fajriani, Sekarningrum, & Sulaeman, 2021).

Dari pernyataan tersebut, penciptaan skenario *Pitch Bill* konflik *differential association* yang ditemui berupa seorang individu menemukan informasi mengenai aksi penyimpangan *cyber crime* penyalahgunaan data dan

mengikuti praktiknya, tanpa menyadari bahwa yang dilakukannya adalah suatu tindakan kriminal.

b. Film Komedi Drama

Dalam bukunya *Laughter : An Essay on the Meaning of the Comic*, Henri Bergson menyatakan bahwa unsur konyol dalam komedi muncul dari ketidaksempurnaan dan ketidakcocokan dengan norma (Bergson, 2005). Analisa Bergson dalam analisa tawa berfokus pada unsur kekonyolan dan kebodohan. Kebodohan dalam hal ini diartikan sebagai adanya ketidaksempurnaan, kekakuan, atau kebingungan dalam tindakan atau situasi. Sementara kekonyolan muncul ketika terdapat sesuatu yang kaku dalam perilaku manusia. Bergson menekankan pentingnya ketidaksempurnaan dan perubahan yang tiba-tiba untuk menghasilkan tawa.

Linda Hutcheon dalam bukunya yang berjudul *Irony's Edge : The Theory and Politics of Irony*, pemahamannya akan komedi sering terkait dengan cara seniman memutarbalikkan atau memanfaatkan unsur-unsur ironi, parodi, dan rekursi dalam karya mereka (Hutcheon, 2005). Menurut Hutcheon dalam komedi terdapat elemen metafiksi yaitu kesadaran akan karakteristik fiksi dari karya sendiri. Karya-karya yang memanfaatkan metafiksi dapat memberikan nuansa komedi yang unik.

Bentuk komedi terbagi menjadi *slapstick*, *deadpan*, *verbal comedy*, *screwball*, dan *dark comedy*. Skenario *Pitch Bill* berfokus pada bentuk komedi *slapstick*. *Slapstick* secara singkat dideskripsikan sebagai komedi fisik (Neale & Krutnik, 1990). Lisa Trahair mengatakan istilah *slapstick* bermula dari aksi

yang dilakukan oleh dua badut sirkus yang memukul satu sama lain menggunakan papan kayu sehingga menimbulkan suara tamparan (Trahair, 2007).

c. Skenario Film

Skenario film adalah cerita yang disampaikan dengan gambar, dialog, dan deskripsi dengan menggunakan konteks dari struktur dramatik (Field, 2005). Skenario film mendalami struktur naratif, karakterisasi, dan pengembangan tema dalam produksi sinematik. Teori skenario membantu penulis dan pembuat film dalam mengembangkan cerita yang kuat, karakter yang menarik, dan pengalaman sinematik yang memikat.

Dalam penulisan skenario film terdapat istilah yang dikenal dengan struktur tiga babak. Struktur tiga babak ini merupakan teori pendekatan klasik dalam penulisan skenario yang membagi naratif menjadi tiga tahap utama: Pendahuluan, Konfrontasi, dan Klimaks. Menurut Seno Gumira Ajidarma struktur tiga babak merupakan cara bertutur klasik, di mana cerita dimulai dari babak pengenalan, babak cerita menuju klimaks, dan babak anti klimaks serta penyelesaian atau secara sederhana di mana cerita untuk mencapai klimaks dijabarkan melalui tiga babak (Ajidarma, 2000). Sehingga struktur tersebut terbagi menjadi 3 tahap, yaitu tahap *setup*, *confrontation*, dan *resolution*.

Teori ini menjelaskan bagaimana pada tahap pertama karakter dihadapkan dengan aktivitas sehari-harinya namun mulai dikenalkan beberapa bibit masalah yang akan mendorong ke tahap selanjutnya. Pada tahap kedua menggambarkan masalah yang terjadi karena keputusan yang diambil oleh

karakter pada tahap sebelumnya. Karakter juga mendapatkan dukungan dari berbagai karakter lain (Sanjaya, 2023). Di tahap terakhir sudah berfokus pada penyelesaian dari masalah yang dihadapi oleh karakter.

Babak I (awal)	Babak II (tengah)	Babak III (akhir)
Perkenalan karakter tokoh	Intensifkan problem sang tokoh dengan sejumlah komplikasi	Pecahkan masalah seperti cara yang dikehendaki penonton, yakni selamat, sukses, atau sebaliknya, berakhir tragis
Hadapkan tokoh pada <i>problem</i> atau krisis		
Perkenalan antagonis		

Tabel 1.1. Tabel Struktur Tiga Babak
(Sumber: Seno Gumira Ajidarma, *Layar Kata Menengok 20 Skenario Pemenang Citra Festival Film Indonesia 1973 – 1992/2000*)

E. Metode Penciptaan

Penciptaan skenario ini akan didahului dengan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah untuk memahami kondisi suatu konteks dengan mengarahkan pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam mengenai potret kondisi dalam suatu konteks yang alami (*natural setting*) (Fadli, 2021). Langkah yang dilakukan adalah dengan mewawancarai narasumber secara langsung, lalu mengumpulkan beberapa data wacana mengenai penipuan data yang dilakukan dalam proses pinjaman *online* yang kemudian dijadikan sebagai acuan untuk menulis skenario *Pitch Bill*.

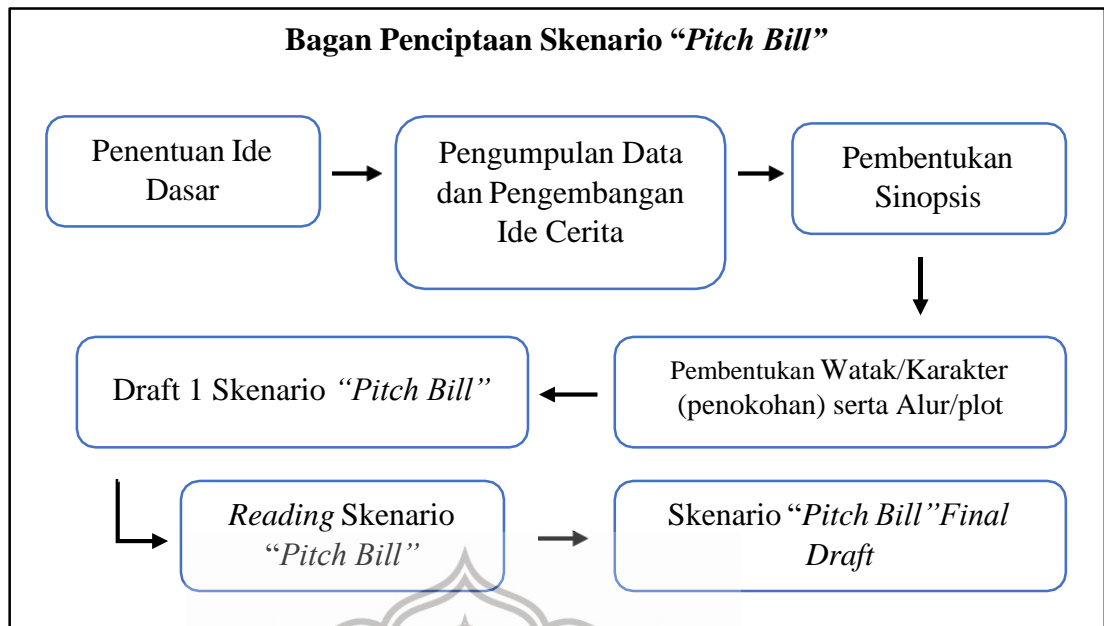
Dalam mewujudkan skenario *Pitch Bill*, maka akan dilakukan tahapan penciptaan sebagai berikut:

1. Penentuan Ide Dasar Cerita

Armantono dan Pramita dalam (Karyadi & Suryani, 2022) ide merupakan formulasi cerita dalam satu atau dua kalimat pernyataan yang menjelaskan inti cerita. Dalam menyusun ide cerita ditentukan juga tema dan genre film yang sesuai dengan persoalan yang diangkat. Hal tersebut merupakan kerangka dasar untuk pengembangan cerita di dalam tahapan menulis skenario film.

2. Proses Pengumpulan dan Pengolahan Data

Bahan pengembangan ide cerita dilakukan dengan proses pengumpulan data penipuan yang dilakukan dalam pinjaman *online* ilegal. Melalui tahap wawancara terhadap narasumber dan disimpulkan sebagai landasan menciptakan tokoh-tokoh dalam cerita. Selanjutnya literasi pada teks-teks yang sudah ada sebelumnya seperti; film, buku, jurnal, dan berita. Pengembangan ide cerita dibentuk sedemikian rupa mengacu pada kedua point tersebut.



Tabel 1.2 Bagan Penciptaan Skenario *Pitch Bill*
(Sumber: Daphne Dinda Mahardika)

3. Pembentukan Sinopsis

Ringkasan dari sebuah cerita dalam naskah, novel, maupun skenario film biasa dikenal sebagai sinopsis. Ringkasan tersebut menjelaskan inti cerita secara kompleks. Sinopsis sendiri dibentuk setelah ide dasar cerita sudah tersusun.

4. Pembentukan Watak/Karakter (Penokohan) serta Alur/Plot

Latar belakang terciptanya suatu tokoh harus ada dan dilahirkan dalam ceritanya. Keberadaan tokoh pun harus memiliki fondasi yang kuat dapat diperjelas dalam “Tiga Dimensi Tokoh”. Pengembangan karakter tokoh cerita merupakan titik tolak dalam proses penulisan cerita (Aristo, 2017).

Alur dalam sebuah karya naratif adalah susunan peristiwa yang membentuk kerangka cerita, alur yang efektif menciptakan ketegangan, klimaks, dan resolusi. Dalam tahap ini digunakan struktur tiga babak dengan

tujuan dapat mengajak pembaca atau penonton melibatkan diri dalam dinamika cerita. Pada skenario tidak ada cerita tanpa adanya plot, sehingga plot adalah hal yang wajib dalam sebuah cerita (Lutters, 2004).

5. *Draft Satu Skenario “Pitch Bill”*

Draft satu skenario Pitch Bill merupakan bentuk perkembangan dari ide cerita, sinopsis, alur dan plot pertama kali. Dalam *draft satu skenario Pitch Bill* sudah melibatkan dialog dan aksi dari masing-masing tokoh. Secara garis besar *draft satu* merupakan skenario secara utuh tetapi masih menjadi patokan sebagai gambaran besar untuk dramatik cerita berjalan.

6. *Proses Reading*

Proses *reading* dilakukan guna mengetahui bagan dramatik yang terjadi. Proses ini dijadikan sebagai *trial* dan *error* guna mengetahui hal-hal yang dapat dikembangkan atau dikurangi. Dari proses *reading* motif dari dialog maupun aksi dapat ditelusuri lebih dalam untuk *crosscheck* baik dari logika cerita maupun hubungan sebab akibat antar *scene*. Sebagai bekal untuk menuju *final draft* dari skenario.

7. *Skenario “Pitch Bill” Final Draft*

Setelah *draft 1* dan uji coba *reading*, tentunya terjadi proses *development* dari *trial* dan *error* yang diperoleh dari hasil *reading*, sehingga tercipta *draft* selanjutnya yang menghantarkan hingga *final draft*. Proses *development* tentu melibatkan pihak lain untuk dilakukan diskusi bersama sehingga mendapatkan kritik dan saran, beberapa pihak yang terlibat yaitu; a)

Dosen-dosen, b) *Triangle Creative* (penulis, sutradara, dan produser), c) Penggiat Sineas.

Hasil dari pembedahan fenomena *cyber crime* penyalahgunaan data dalam pinjaman *online* ilegal menggunakan teori kriminologi, film komedi drama, dan skenario film akan dituliskan menjadi sebuah skenario.

F. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Terdiri dari latar belakang penciptaan, rumusan penciptaan, tujuan penciptaan, tinjauan karya, landasan teori, serta metode penciptaan.

Bab II Pembahasan

Membahas mengenai analisis dari wacana yang akan diangkat dalam skenario film, hasil wawancara dengan narasumber terkait *cyber crime* dalam pinjol beserta analisisnya dengan teori kriminologi *differential association*.

Bab III Proses Penciptaan

Merupakan deskripsi proses penciptaan skenario film pendek *Pitch Bill* dari hasil analisis *cyber crime* menggunakan teori kriminologi, proses penciptaan dengan teori skenario film pada karya penulisan dan film komedi drama untuk konsep visual pada skenario yang akan diciptakan.

Bab IV Penutup

Berisi kesimpulan, saran dari proses penciptaan yang dilakukan.

