

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**



Judul Penelitian
**KEKERASAN JALANAN SEBAGAI DASAR PENCIPTAAN SKENARIO
FILM PULANG STUDI KASUS FENOMENA *KLITIH*
DI YOGYAKARTA**

Peneliti :
Philipus Nugroho Hari Wibowo M.Sn (Ketua)
NIP : 198007042008121001 NIDN :0004078006
Tyastri Suryaninda (Anggota)
NIM : 1810973014

Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2023
Nomor: DIPA-023.17.2.677539/2023 tanggal 30 November 2022
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 280/IT4/HK/2023 tanggal 8 Mei 2023
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian
Nomor: 2460/IT4/PG/2023 tanggal 9 Mei 2023

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
November 2023

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**

Judul Kegiatan : **Kekerasan Jalanan Sebagai Dasar Penciptaan Skenario Film Pulang Studi Kasus Fenomena Klitih Di Yogyakarta**

Ketua Peneliti

Nama Lengkap : Philipus Nugroho Hari Wibowo, S.Sn., M.Sn.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIP/NIK : 198007042008121001
NIDN : 0004078006
Jab. Fungsional : Lektor
Jurusan : Teater
Fakultas : FSP
Nomor HP : 082226582232
Alamat Email : philipus.bowo@isi.ac.id
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 12.000.000
Tahun Pelaksanaan : 2023

Anggota Mahasiswa (1)

Nama Lengkap : Tyastri Suryaninda
NIM : 1810973014
Jurusan : SENI TEATER
Fakultas : SENI PERTUNJUKKAN



Mengetahui
Dekan Fakultas FSP



Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn, M.Hum
NIP 197111071998031002

Yogyakarta, 20 November 2023

Ketua Peneliti

Philipus Nugroho Hari Wibowo, S.Sn., M.Sn.
NIP 198007042008121001

Menyetujui

Ketua Lembaga Penelitian



Dr. Nur Sahid, M.Hum
NIP 196202081989031001

RINGKASAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Terapan berupa penciptaan skenario film berjudul *Pulang* yang idenya terinspirasi dari kekerasan Jalanan dengan studi kasus fenomena *Klitih* yang terjadi di Yogyakarta. *Klitih* menjadi sebuah fenomena yang sangat meresahkan, dan memprihatinkan mengingat pelaku *klitih* adalah pelajar yang masih mencari jati diri. Permasalahan *klitih* sampai saat ini belum bisa di temukan secara pasti penyebabnya. *Klitih* merupakan tindakan kekerasan. Pendekatan penciptaan ini menggunakan pemahaman Sizek tentang kekerasan. Sizek membagi kekerasan menjadi dua bentuk kekerasan subjektif dan kekerasan objektif. Kekerasan subjektif adalah kekerasan yang paling dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari (kekerasan terlihat kasat mata) seperti: pembunuhan, pencurian, perampokan dan lain sebagainya sedangkan kekerasan subjektif adalah bentuk imajiner (tak kasat mata) dari kekerasan objektif.

Metode penelitian yang digunakan adalah Kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. yang dilakukan secara intensif, terperinci dan mendalam terhadap fenomena *Klitih*. Penciptaan ini merujuk pada pada tahapan-tahapan penciptaan kreatif yang dikemukakan oleh Graham Wallas dalam buku *Psikologi Seni* karangan Irma Darmayanti Tahapan-tahapan tersebut yaitu, (a) *Preparation* (Persiapan), (b) *Incubation* (pengeraman), (c) *Illumination* (tahap ilham, inspirasi), (d) *Verification* (tahap pembuktian atau pengujian).

Penciptaan skenario film ini diharapkan menjadi media penyadaran masyarakat tentang bahaya *klitih*, khususnya lingkup pendidikan yang paling kecil yaitu keluarga. Penciptaan skenario film ini juga bertujuan membangun ruang kreatif dan wacana kreatif di kelas Produksi Film drama di Jurusan Teater dalam hal penciptaan karya.

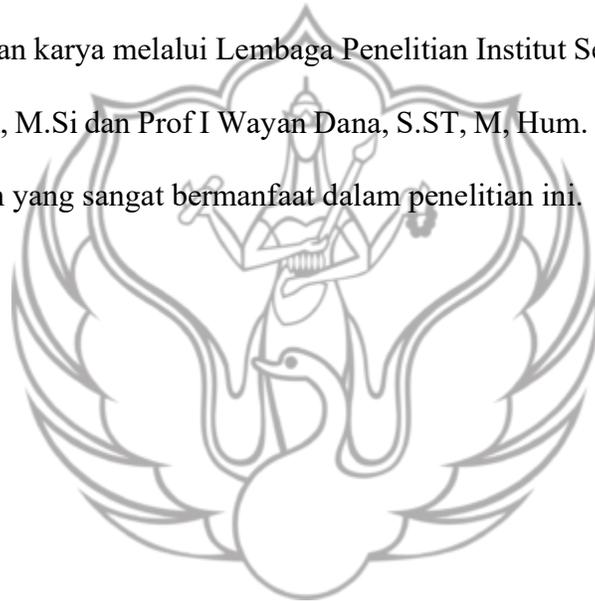
Dalam kaitanya dengan Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT), hasil karya penciptaan ini merujuk pada Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) 5, selain karena karya prototip ini berdasarkan dengan karya seni sejenis yang telah dikembangkan pada skala studio, karya penciptaan skenario film ini juga merupakan bagian dari inovasi dan aktualisasi gaya seni. Penciptaan karya skenario film ini juga melalui tahap pengujian berdasarkan skala studio berdasarkan standart yang berlaku secara nasional dan internasional sesuai estetika yang berlaku pada saat ini.



PRAKATA

Puji dan Puja syukur kami ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Seni sehingga laporan akhir penelitian ini dapat kami selesaikan sesuai dengan batas yang ditentukan. Penelitian merupakan salah satu tugas pokok Dosen dalam memenuhi Tri Dharma Perguruan Tinggi. Laporan penelitian ini dibuat seiring telah diselesaikannya kegiatan penelitian.

Ucapan terima kasih kami ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya penelitian ini, kepada Rektor ISI Yogyakarta Dr. Irwandi dan ketua Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta Dr. Nur Sahid M, Hum yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk menciptakan karya melalui Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Kepada Prof, Dr, Djohan, M.Si dan Prof I Wayan Dana, S.ST, M, Hum. selaku reviewer penelitian ini untuk kritik dan saran yang sangat bermanfaat dalam penelitian ini.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN.....	iii
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR ..	viii
BAB I. PENDAHULUAN	01
A. Latar Belakang.....	01
B. Rumusan Ide Penciptaan	03
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	04
A. Karya Terdahulu	04
B. Landasan Teori	07
1. Skenario	07
2. Kekerasan Slovai Zizek	08
BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN	09
A. Tujuan Penciptaan	09
B. Manfaat Penciptaan	09
BAB IV. METODE PENCIPTAAN	10
A. Tahap Preparation	10
B. Tahap Incubation	11
C. Tahapan Illumination	11
D. Tahapan Verification	12

BAB V. HASIL YANG DICAPAI 13

BAB VI KESIMPULAN 37

DAFTAR PUSTAKA 38



DAFTAR GAMBAR

Gb1. Road Map Penelitian	03
Gb2. Foto film Geger Klitih Yogya	04
Gb3. Foto Film Jogja Darurat Klitih	06
Gb4. Foto Film Gatot Wesi	06



BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kekerasan jalanan berupa *klitih* hingga sekarang belum juga tuntas, bahkan semakin mengawatirkan dan menjadi fenomena yang terus diperbincangkan. Hal yang sangat memprihatinkan adalah pelaku *klitih* masih berumur belasan tahun. Modus *klitih* dan korbannya, nampaknya terus berubah disetiap era. Awalnya *klitih* dilakukan untuk mengisi waktu luang, kemudian menjadi konflik antar gank SMU, dengan sasaran pelajar sekolah lain yang bermusuhan. Kini korban *klitih* bisa siapa saja yang mereka temui di jalan, random dan tidak peduli jika memakan nyawa sekalipun. *Klitih* sering dimaknai dengan kejahatan(kekerasan) di jalan raya yang dilakukan oleh remaja. *Klitih* adalah istilah dalam bahasa Jawa yang memiliki makna berjalan-jalan untuk mencari angin dimalam hari (1). Fenomena *klitih* ini seperti gunung es, susah untuk dihentikan. Sejak tahun 2016 hingga 2023 kasus *klitih* tidak kunjung usai. Belum lagi terdapat salah satu kasus *klitih* yang di tengarai salah tangkap pelaku *klitih*.

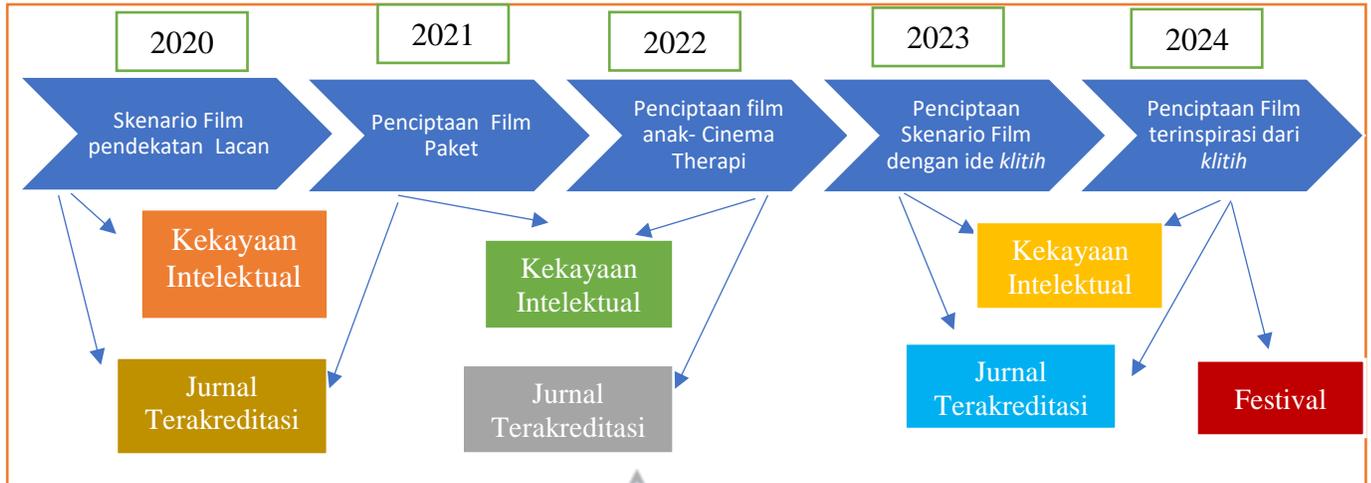
Berbagai kajian tentang *klitih* sudah banyak dilakukan seperti menelusuri apa penyebab *klitih*, usaha apa yang dilakukan untuk menguranginya (2), (3), (4), (5), (6), (7), bahkan Eko (8) dan Septiani (9) mencoba menganalisis seperti apa penegakan hukum Pidana pada kejahatan *klitih* yang pelakunya masih di bawah umur, Maria (10) juga melakukan penelitian, bagaimana polisi menganalisis pemprofilan terhadap pelaku *klitih* yang disertai dengan kejahatan di Wilayah Polda DIY. Beberapa konten/podcast tentang *klitih* beredar di *youtube*, mengisahkan mantan pelaku *klitih* hingga korban *klitih*. Dari

berbagai kajian tersebut sebetulnya sudah di temukan berbagai data tentang *klitih*, dan berbagai langkah untuk mengantisipasinya, akan tetapi masih saja belum di temukan solusinya.

Berdasarkan fenomena *klitih*, penulis bermaksud membuat skenario film dengan pendekatan Slovaj Sizek tentang kekerasan. Sizek membagi kekerasan menjadi dua bentuk kekerasan subjektif dan kekerasan objektif. Kekerasan subjektif adalah kekerasan yang paling dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari (kekerasan terlihat kasat mata) seperti: pembunuhan, pencurian, perampokan dan lain sebagainya, sedangkan kekerasan subjektif adalah bentuk imajiner (tak kasat mata) dari kekerasan objektif. Sejauh pengamatan penulis film yang mengikat ide *klitih* belum banyak, mungkin baru film *Klitih* karya Wijaya Edi dengan angle pelaku *klitih* dan film *Gatot Wesi* (11) dengan tema super hero. Keduanya dirasa kurang dramatis karena tidak mengambil angle (sudut pandang) korban, Sehingga kurang memunculkan katarsis bagi penonton yang melihatnya. Tentu asumsinya tahap selanjutnya adalah skenario film ini harus di wujudkan menjadi film dan *discreening* untuk khalayak dan didiskusikan bersama.

Sejauh ini Sizek hanya di gunakan sebagai kajian saja seperti (12–14), dan (15), tetapi belum pernah digunakan sebagai pendekatan penciptaan. Skenario Film ini dibuat sebagai media penyadaran pada kasus *klitih* dan diharapkan menjadi sampel, inspirasi serta wacana bagi sineas dalam membuat karya, khususnya pemilihan ide yang kontekstual dan penerapan *psikologi Sizek*. Skenario Film ini bisa di wujudkan/difilmkan pada penelitian selanjutnya. Penciptaan skenario film ini juga bertujuan membangun ruang dan wacana kreatif di kelas Penulisan Skenario film drama yang ada di Jurusan Teater.

ROAD MAP PENCIPTAAN



Gambar 1 : Desain Road Map Penelitian Philipus
(Desain oleh : Philipus, 2023)

Konsistensi penulis dalam setiap penelitian merujuk pada proses pembuatan film dari pembuatan skenario, pembuatan film dan distribusi film. Harapannya konsistensi ini menjadi kompetensi penulis sebagai sineas. Pada tahun 2022 penulis membuat film dengan pendekatan *cinema therapy*, pada tahun 2023 ini penulis ingin membuat skenario film tentang *klitih*, kemudian pada tahun 2024 akan mewujudkan skenario tersebut dengan konsep *cinema therapy*. Harapannya kasus *klitih* bisa berkurang bahkan tidak muncul lagi.

B. PERUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan paparan diatas tentang fenomena *klitih* dapat ditarik sebuah rumusan penciptaan sebagai berikut : *Bagaimanakah menciptakan skenario film berjudul pulang yang idenya di dapat dari fenomena klitih*