

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang penciptaan karya

Perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi mempengaruhi banyak sekali perilaku masyarakat baik tentang sosial maupun budayanya. Hadirnya *gadget* sangat memengaruhi apalagi ditambah dengan adanya media sosial, dapat menjadikan seseorang mengalami kecanduan. Kecanduan media sosial dapat memberikan dampak negatif bagi penggunanya seperti *cyberbullying*. *Cyberbullying* atau perundungan daring adalah istilah yang terbentuk dari “*cyberspace*” yang mengacu pada ruang yang tidak terlihat. Ruang ini terbentuk ketika terjadi interaksi komunikasi yang digunakan untuk menyebarkan informasi, dimana jarak fisik tidak lagi menjadi hambatan, atau yang lebih dikenal dengan sebutan dunia maya. Perundungan, di sisi lain merujuk pada tindakan penghinaan, pengucilan, atau intimidasi yang dilakukan oleh seseorang terhadap orang lain, baik secara lisan maupun fisik. Perilaku ini dapat mencakup pelecehan verbal, kekerasan fisik, atau pemaksaan, dan seringkali diarahkan secara berulang kepada korban tertentu, seringkali didasarkan pada agama, gender, ras, seksualitas, atau kemampuan individu. Tindakan ini bukanlah karena adanya konflik sebelumnya, tetapi muncul dari sikap superioritas pelaku yang merasa berhak dan berkuasa untuk merendahkan korban mereka (Hasir dan Sohra, 2021).

Media sosial merupakan *platform* online yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi konten, dan membangun jaringan sosial. Melalui media sosial pengguna dapat berkomunikasi dengan orang-orang dari berbagai lokasi, membagikan pemikiran, foto, video dan informasi lainnya. Media sosial juga menyediakan fitur-fitur yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi dalam diskusi, mengikuti halaman atau akun yang menarik bagi

mereka, serta memberikan respon dan umpan balik terhadap konten yang diposting oleh pengguna lain. Media sosial telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari banyak orang, mempengaruhi cara berkomunikasi, mendapatkan informasi, dan membangun hubungan sosial. Media sosial adalah *platform* atau media yang menekankan keberadaan pengguna dan memfasilitasi mereka untuk berinteraksi dan berkolaborasi. Oleh karena itu, media sosial dapat dianggap sebagai media online yang memperkuat hubungan antara pengguna dan menciptakan ikatan sosial di antara mereka (Setiadi, 2016).

Menurut data unicef february 2020 kasus perundungan daring di Indonesia sudah mencapai 2.777 anak muda dengan rentang usia 14-24 tahun dengan data 45%. Jenis perundungan daring yang paling banyak meliputi pelecehan melalui aplikasi chatting (45%), penyebaran foto atau video pribadi tanpa izin (41%), dan jenis pelecehan lainnya (14%). Prilaku perundungan ini bisa menyebabkan meningkatnya resiko gangguan psikis dalam rentang kehidupan, 40% kasus bunuh diri di Indonesia disebabkan oleh perundungan.

Iklan layanan masyarakat merupakan suatu proses penyampaian pesan atau informasi kepada masyarakat, dengan tujuan untuk membangun kesadaran atau sikap serta perubahan perilaku terhadap informasi yang diiklankan. Selain itu iklan layanan masyarakat juga termasuk media promosi yang bersifat nonprofit untuk mendapatkan daya tarik masyarakat dan memperoleh keuntungan sosial dalam masyarakat (Hanafri, Muhammad Iqbal, 2018). Dari pengertian di atas, iklan layanan masyarakat adalah iklan yang bertujuan untuk mengenalkan atau mensosialisasikan produk yang dapat berupa program atau produk dari pemerintah maupun instansi sosial yang bersifat membujuk masyarakat. Pada pembuatan iklan layanan masyarakat tidak akan tersampaikan jika dengan materi saja. Ada beberapa bentuk iklan layanan masyarakat salah satunya adalah iklan layanan masyarakat berbentuk video.

Proses pembuatan iklan layanan masyarakat dalam bentuk video juga membutuhkan berbagai tahapan agar pesan dapat terkemas secara menarik dan

jelas sehingga mudah diterima serta banyak menarik perhatian masyarakat. Untuk mendapatkan hasil iklan layanan masyarakat yang menarik dan mengedukasi perlu diperhatikan dalam proses pembuatannya dan sumber daya manusia yang ada didalamnya. Berdasarkan pengertian di atas maka penulis tertarik untuk memproduksi sebuah iklan layanan masyarakat bertema “*Cyberbullying*” dalam bentuk video berdurasi 1 menit dengan judul “Bijak Bermedia: *Cyberbullying*”. Keunikan dalam video ini adalah penggunaan sudut pandang yang diambil dari korban *cyberbullying* yang menampilkan dampak dari perilaku *cyberbullying*.

Produksi iklan layanan masyarakat dapat berjalan dengan baik ketika beberapa peran dalam produksi tersebut terpenuhi, seperti produser, sutradara, editor, *Director of Photography*, *scriptwriter* dan lain sebagainya. Pada proses pembuatan iklan layanan masyarakat “Bijak Bermedia: *Cyberbullying*” penulis berperan sebagai *Scriptwriter*. Penulis naskah merupakan pekerjaan di balik layar yang melakukan aktivitas menuangkan ide atau gagasan dan isi cerita yang mengandung fakta secara terperinci di dalam susunan narasi ataupun dialog dalam bentuk format tertentu dengan tujuan akhirnya divisualisasikan dalam bentuk video gambar (Suprpto, 2006).

Scriptwriter dalam hal ini harus mampu mendeskripsikan secara mendetail dari setiap adegan yang ada seperti dialog, latar tempat, latar waktu, hingga sampai karakter tokoh dan bahasa tubuh. Penulis naskah juga harus mempunyai keterampilan khusus bisa dengan menggambarkan suatu kejadian, sehingga hal itu menjadi tanggung jawab dari penulis naskah agar bisa tersampainya pesan dengan baik melalui adegan yang ditontonkan.

Scriptwriter juga diwajibkan untuk mengikuti berbagai alur dalam produksi seperti pra produksi, produksi hingga pasca produksi. Hal itu bertujuan agar selarasnya cerita yang di buat dari awal hingga akhir memiliki keselarasan. Dalam pembuatan iklan juga harus memiliki unsur seperti, perhatian, ketertarikan, keinginan, keyakinan dan tindakan. Berdasarkan uraian diatas

maka penulis akan menjelaskan dalam judul “**Peran Penulis Naskah Dalam Iklan Layanan Masyarakat “Bijak Bermedia: *Cyberbullying*”**”.

1.2 Fokus permasalahan dan Rumusan Masalah

Penelitian ini berfokus pada bagaimana peran penulis naskah dalam pembuatan dalam iklan layanan masyarakat “Bijak Bermedia: *Cyberbullying*”

1.3 Tujuan Penciptaan

Berdasarkan penjelasan mengenai fokus permasalahan dan rumusan masalah di atas, maka dapat diambil tujuan yang ingin dicapai yaitu, untuk mengetahui peran yang dijalankan oleh seorang penulis naskah dalam pembuatan iklan layanan masyarakat “Bijak Bermedia: *Cyberbullying*”

1.4 Manfaat

1.4.1. Manfaat Teoritis

Berguna untuk lebih memahami dunia perfilman juga dapat memberikan manfaat dan evaluasi pembelajaran untuk para sineas baru khusus yang berperan sebagai penulis nasakah dalam pembuatan video iklan layanan masyarakat.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi wacana dan masukan untuk para *film maker* dalam memproduksi video iklan layanan masyarakat terutama sebagai penulis naskah.