BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menonton film merupakan salah satu kebutuhan tersier manusia. Fungsi dari film juga cukup beragam. Film dapat menjadi media yang memberikan beberapa fungsi, misalnya hiburan, informasi, bahkan edukasi. Masyarakat Indonesia juga sudah tidak asing dengan kegiatan menonton film. Kegiatan ini dapat dilakukan di berbagai sarana, mulai dari bioskop, aplikasi penyedia layanan menonton film, hingga situs menonton film, mulai dari yang legal hingga illegal.

Berdasarkan artikel yang terbit di Kumparan (2020), beberapa karakteristik yang dapat ditemui pada *platform* illegal untuk menonton film antara lain adalah dapat diakses secara praktis, tanpa syarat, dan film yang ditampilkan memiliki kualitas yang buruk, baik pada tampilan gambar maupun suara.

Menurut data yang dilansir dari survey YouGov pada tahun 2019, tercatat bahwa hampir $^{2}/_{3}$ atau 63% konsumen daring di Indonesia pada saat itu masih menonton film di *platform* illegal. Dari banyaknya *platform* illegal, salah satu yang terpopuler untuk diakses ialah IndoXXI (Lite). Berdasarkan data tersebut, tercatat bahwa demografis usia pengakses situs tersebut umumnya berusia muda, yakni pada *range* usia 18-24 tahun. Bahkan dari 63% konsumen tersebut, sebanyak 62% menyatakan telah membatalkan semua atau sebagian langganan di *platform* legal yang sifatnya bebayar.

Namun, pada tahun 2020 saat YouGov kembali mengadakan survey, tercatat bahwa jumlah penonton film di *platform* illegal telah menurun di angka yang cukup besar yaitu sebanyak 55%, terhitung dari Agustus 2019 sampai Juni 2020. Hal ini dapat terjadi oleh karena diberlakukannya pemblokiran situs-situs illegal yang diselenggarakan oleh KOMINFO (Kementrian Komunikasi dan Informasi). Meskipun pengunjung situs-situs illegal sempat menurun, tak bisa dipungkiri bahwa masyarakat yang menonton film di *platform* illegal masih cukup banyak hingga saat ini.

Mengingat bahwa menonton film tergolong sebagai kebutuhan tersier, masyarakat cenderung menghindari pengeluaran tambahan hanya untuk sekadar menonton film. Hal ini menyebabkan kesulitan dalam mempersuasi masyarakat untuk beralih kepada *platform*

legal yang sebagian besar sifatnya berbayar. Berdasarkan artikel di Kompasiana (2019), beberapa alasan mengapa masyarakat masih menonton film di *platform* illegal antara lain karena tidak semua orang mampu mendapat akses untuk menonton di bioskop, tidak semua genre film terdapat di bioskop karena film-film tersebut harus lebih dulu dinyatakan lolos Lembaga Sensor Film, hingga perihal harga tiket bioskop yang belum tentu dapat dijangkau seluruh kalangan masyarakat.

Tanpa disadari, sebetulnya menonton film di *platform* illegal dapat memberikan beberapa dampak buruk, baik bagi pengguna maupun orang yang tidak terlibat secara langsung, seperti sineas film dan pemerintah.

Menurut ITSEC Asia (Information Technology Security Evaluation Criteria), *cyber threat* atau ancaman dalam dunia siber sangat mungkin terjadi apabila situs illegal untuk menonton film masih sering dikunjungi, terlebih pada saat peluncuran film-film populer yang menyebabkan peminat kian tinggi. Film gratis yang diunggah pada *platform* illegal kerap mengandung *malware* yang dapat menyerang saat pengguna sedang menonton maupun mengunduh film. ITSEC menuturkan bahwa *malware* yang dimaksud dapat dijabarkan menjadi empat poin, yaitu pencurian informasi kartu kredit yang kelak diperjualbelikan secara illegal, pencurian data *login* yang berasal dari situs belanja, pencurian data akun bank milik pengguna, dan pembajakan komputer yang telah terkena virus.

Selain bagi penonton di *platform* illegal, industri film juga dapat mengalami kerugian karena menurunnya pemasukan dari hasil penjualan tiket bioskop. Hal ini berbanding terbalik dengan jasa penyedia *platform* illegal yang justru memperoleh keuntungan yang sangat besar melalui iklan-iklan digital, sehingga ini menjadi salah satu alasan mendasar mengapa masih terdapat banyak situs-situs illegal di Indonesia sekalipun KOMINFO telah berusaha untuk memblokir situs-situs tersebut.

Pemerintah Indonesia juga turut merasakan dampak buruk dari maraknya penonton film di *platform* illegal. Dikutip dari artikel CNBC Indonesia, negara dapat mendapat citra yang kurang baik karena banyaknya kasus pelanggaran hak cipta.

1.2 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.2.1 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan dari perancangan ini adalah untuk mewujudkan suatu rancangan yang secara efektif mampu

mengkomunikasikan mengapa kegiatan menonton film sebaiknya dilakukan di *platform* yang legal, sehingga dapat mengubah perilaku target sasaran yang semula menonton film di *platform* illegal menjadi menonton film di *platform* legal.

1.2.2 Manfaat Perancangan

Bagi sineas dan industri film :

1. Membantu memberikan edukasi mengenai keuntungan dari menonton film di *platform* legal hingga di bioskop.

Bagi masyarakat :

1. Meningkatkan *awareness* mengenai bahaya yang diperoleh dari *platform* illegal saat menonton film.
2. Memberi edukasi bahwa menonton di *platform* legal memiliki banyak keunggulan.

1.3 Objek Perancangan

Pada perancangan ini, objek perancangan yang dituju adalah kampanye komunikasi visual yang berupa edukasi soal alasan mengapa menonton film perlu menggunakan *platform* legal.

1.4 Batasan Perancangan

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah pada rancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan akan mengarah pada kampanye komunikasi visual yang memuat penjelasan mengenai dampak buruk dari menonton film di *platform* illegal.
2. Batasan target sasaran terfokus pada :
   a. Segmentasi demografis
      - Remaja akhir
      - Laki-laki/perempuan
      - Usia 21-25 tahun
      - Pekerja awal
      - *Sosioeconomic Status* B : golongan kelas menengah

   b. Segmentasi geografis
      - Wilayah kota besar

- Budaya : kebutuhan tersier mampu tercukupi, mendapat fasilitas yang layak

c. Segmentasi psikografis
   - Gaya hidup modern
   - Fasih teknologi
   - Pengguna sosial media yang cukup aktif
   - Mampu mengambil keputusan secara mandiri

1.5 Rumusan Masalah

Untuk membatasi perancangan, maka disusunlah rumusan masalah dalam perancangan ini sebagai berikut:

Bagaimana perancangan desain komunikasi visual yang dapat mengedukasi agar beralih dari *platform* illegal ke *platform* legal?

1.6 Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, dapat ditemukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Keterbatasan akses untuk menonton di bioskop, misalnya karena diakibatkan oleh harga tiket bioskop yang belum terjangkau oleh seluruh kalangan masyarakat.
2. Masih banyaknya jumlah situs illegal walaupun KOMINFO telah melakukan usaha pemblokiran.

1.7 Metode Perancangan

Dalam penyusunan perancangan, perancang menggunakan metode *design thinking* dengan tahapan sebagai berikut :

1. *Empathize*

   Merupakan tahapan untuk mengenali target sasaran dengan pendekatan empatik untuk mengetahui perspektif target sasaran, supaya solusi yang diberikan tidak hanya melalui sudut pandang perancang, tetapi juga menyesuaikan kebutuhan dari target sasaran. Pada tahap ini, perancang akan memahami perspektif target sasaran melalui studi literatur dan kuesioner *online*. Perancang akan mengumpulkan data-data dari kuesioner yang dibagikan terhadap responden yang dibutuhkan dalam

perancangan dan literatur dari sumber yang dapat dipercaya, misalnya jurnal terdahulu, artikel, serta tulisan-tulisan lainnya. Perancang juga akan memperhatikan validitas data yang akan digunakan dalam perancangan.

2. *Define*

   Setelah memperoleh data, pada tahapan ini perancang akan mengolah data yang ada supaya dapat mendefinisikan permasalahan yang dihadapi. Pada tahapan ini, perancang juga akan mengaplikasikan metode kualitatif untuk mengolah data. Langkah-langkah yang dilakukan dalam metode ini ialah menyelidiki dan menganalisa kata demi kata dari suatu masalah yang tidak bisa dijelaskan melalui metode kuantitatif. Data yang dituju oleh perancang adalah data yang telah dikumpulkan melalui tahap *empathize.*

3. *Ideate*

   Pada tahapan ini perancang akan mulai mengumpulkan ide-ide kreatif untuk perancangan. Perancang juga akan mengeksplorasi referensi-referensi dari berbagai sumber, seperti referensi *colour palette* dan gaya desain untuk menyempurnakan konsep dan ide yang disusun. Pada tahap *ideate*, perancang juga akan menyusun konsep verbal, konsep visual, serta strategi kreatif perancangan untuk kemudian dieksekusi pada tahapan berikutnya.

4. *Prototype*

   Pada tahapan ini perancang akan merancang prototype sebagai representasi dari perancangan yang akan menjadi solusi dari masalah yang telah dirumuskan.

5. *Test*

   Tahapan *test* merupakan tahap di mana perancang akan melakukan evaluasi terhadap target sasaran untuk mengetahui hasil terukur dari perancangan yang dibuat. Tahapan ini akan dilakukan di luar jadwal perancangan.

1.8 Sistematika Perancangan

1. BAB 1 : Pendahuluan

   Bab ini memuat latar belakang masalah, tujuan dan manfaat perancangan, objek perancangan, batasan perancangan, rumusan masalah, metode perancangan, dan sistematika perancangan.

2. BAB 2 : Tinjauan Umum

   Bab ini memuat studi komparasi desain dan landasan teori.

3. BAB 3 : Strategi Komunikasi

   Bab ini memuat analisis data, sasaran khalayak, strategi komunikasi, strategi media, dan perencanaan biaya kreatif.

4. BAB 4 : Strategi Kreatif

   Bab ini memuat konsep dasar, verbal, konsep visual, sketsa perancangan, dan visualisasi desain.

5. BAB 5 : Penutup

   Bab ini memuat kesimpulan dan saran.