

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

K-pop merupakan singkatan dari *Korean Pop*, adalah *genre* musik populer yang berasal dari Korea Selatan. *Genre* musik itu meliputi berbagai gaya musik seperti *pop*, *hip-hop*, *R&B*, dan elektronik. Tidak hanya mencakup unsur musik, tetapi juga aspek-aspek seperti tarian, *fashion*, dan budaya *visual* yang kuat. Dan *K-popers* adalah sebutan untuk para penggemar (*fan*) musik *K-pop* (Nursanti et al., 2013). Istilah ini adalah singkatan dari “*K-pop Lovers*”. Beberapa grup band *K-pop* yang telah meraih *fans* terbanyak di kancah internasional, khususnya *BTS* (*Bangtan Sonyeondan*).

BTS adalah grup musik *K-Pop* asal Korea Selatan yang terdiri dari 7 anggota, yaitu *RM* (*Kim Namjoon*), *Jin* (*Kim Seokjin*), *Suga* (*Min Yoongi*), *J-Hope* (*Jung Hoseok*), *Jimin* (*Park Jimin*), *V* (*Kim Taehyung*), dan *Jungkook* (*Jeon Jungkook*). Mereka debut pada tahun 2013 di bawah naungan agensi *Big Hit Entertainment* dan telah menjadi salah satu grup musik paling terkenal dan berpengaruh di dunia dengan 519 penghargaan di acara *Awards* dan 161 penghargaan di acara musik yang mereka peroleh dari awal debut sampai sekarang (BIG HIT ENTERTAINMENT, 2022). *Fandom* BTS disebut sebagai “*Army*”, yang merupakan singkatan dari “*Adorable Representative MC for Youth*”. *Army* terkenal karena kesetiaan dan dukungannya yang kuat terhadap BTS. *Army* adalah salah satu *fandom* paling besar dan berpengaruh di dunia, dengan jutaan anggota di seluruh belahan dunia. Mereka terlibat dalam berbagai aktivitas seperti

streaming lagu, *voting* dalam penghargaan, dan mendukung proyek-proyek yang berkaitan dengan BTS.

Haters (pembenci) adalah istilah yang digunakan untuk merujuk kepada individu atau kelompok yang memiliki sentimen negatif, permusuhan, atau sikap benci terhadap sesuatu atau seseorang. Istilah ini sering digunakan dalam konteks media sosial atau budaya populer untuk menggambarkan orang-orang yang secara terang-terangan mengecam atau memusuhi seseorang atau sesuatu, seringkali tanpa alasan yang jelas. *Fans* dan *Haters* ini tidak dapat dipisahkan, baik *Fans* dan *Haters* mereka menggunakan media sosial untuk berinteraksi (Kusnul Fitria, 2022). Dalam media sosial, interaksi antara *Army* BTS dan *Haters* sering kali menjadi perbincangan hangat. *Army* sering kali berupaya untuk membela BTS dan melindungi mereka dari serangan *Haters*.

Pada film dokumenter berjudul “Resiko *Army* BTS Di Sosial Media X *Haters* ini penulis ingin menjelaskan tentang bagaimana awal keributan yang terjadi antara *Army* BTS dan *Haters* dalam sosial media. *Fandom* terbesar dan terkuat di dunia ini sering disalahkan atas keributan yang terjadi di media sosial. Kenyataannya banyak data-data dan berita dari seluruh *platform* sosial media, *YouTube* dan TV mengatakan bahwa *Army* BTS ini sangat positif dan berjiwa sosial tinggi dalam hal kemanusiaan. Bisa dilihat bahwa *Army* BTS Indonesia mengumpulkan donasi untuk Palestina senilai Rp. 1M (Priyoto & Pertiwi, 2024). Maka penting untuk diingat bahwa setiap orang memiliki hak untuk memiliki pendapat mereka sendiri, dan penting juga untuk memperlakukan satu sama lain dengan menghargai dan bertoleransi, bahkan jika kita tidak setuju dengan

pendapat orang lain.

Berdasarkan uraian diatas film dokumenter dipilih oleh penulis karena memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara *visual* dan emosional, memberikan wawasan mendalam tentang realitas yang kompleks, dan memengaruhi *audiens* dengan cara yang lebih efektif dibandingkan media lainnya. Dengan mendapatkan izin dari *admin* akun grup *fanbase Army BTS* di Indonesia *Bangtan hotteu* melalui *Chat* pribadi di *What'sapp* sekaligus pemilik akun *Instagram* dan *Twitter @bts.janbaper* . Penulis berharap agar masyarakat mampu memahami bahwa *Army* bukan lah *fandom toxic* seperti yang *haters* bicarakan di sosial media. Karena pada dasarnya awal keributan yang terjadi antara *Army* dan *Haters* adalah sebagai contoh banyak penggemar *K-Pop* (*BTS*) yang marah dan berdebat di sosial media ketika ada orang(*haters*) yang menghina idolanya (Maulana & Muliati, 2023). Oleh karena itu agar lebih menyentuh hati nurani masyarakat diperlukan media informasi yang menarik serta jelas dipahami maka penulis membuat film dokumenter sebagai edukasi yang berjudul “**RESIKO ARMY BTS DI SOSIAL MEDIA X HATERS**”.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan masalah yang dihadapi, maka rumusan masalah pada penulisan tugas akhir ini sebagai “*Bagaimana Film Dokumenter Army BTS Di Sosial Media X Haters*” memberikan edukasi kepada masyarakat agar lebih bisa menghargai karya dalam sebuah film.

1.3 Batasan Masalah

Pada Tugas Akhir ini, penulis membatasi ruang lingkup pembahasan

sebagai berikut:

- a. Film Dokumenter Resiko *Army* BTS Di Sosial Media *X Haters* menjelaskan tentang awal keributan yang terjadi antara *fans* dan *haters* di media sosial.
- b. Film dokumenter ini berdurasi selama 10 menit.

Film ini akan penulis tayangkan di YouTube, serta menjadikan anak muda sebagai target penontonnya.

1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adapun sebagai berikut:

- a. Menghasilkan sebuah film dokumenter yang memberikan edukasi tentang pentingnya bertoleransi dan menghargai minat dan apapun yang disukai oleh orang lain.
- b. Film dokumenter dipilih untuk karena memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara visual dan emosional, memberikan wawasan mendalam tentang realitas yang kompleks, dan memengaruhi audiens dengan cara yang lebih langsung dan efektif.
- c. Tugas Akhir ini disusun guna memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jenjang diploma III di STMIK AMIKOM SURAKARTA.

1.5 Manfaat Penulisan

Melalui film Tugas Akhir ini, penulis berharap agar bermanfaat bagi:

1.5.1 Bagi Masyarakat

Penulis berharap dengan adanya film ini bisa menjadikan masyarakat untuk lebih menghargai dan toleransi terhadap kesukaan atau kegemaran orang lain.

1.5.2 Bagi Penulis

Dengan pembuatan film ini penulis berharap bisa mendapatkan pelajaran tentang pentingnya mempunyai sikap optimis di dalam dunia perfilman.

1.5.3 Bagi STMIK Amikom Surakarta

Dengan adanya film ini penulis berharap agar dapat dijadikan salah satu referensi dalam membuat film dokumenter.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode penulisan Tugas Akhir yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:.

1.6.1 Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan di sosial media seperti *X*, *Instagram*, *Tiktok*, *Weverse* dan *Vlive*, serta *Fandom Army BTS* dan *Haters* sebagai objek dalam penulisan Tugas Akhir ini.

1.6.2 Metode Analisis Konten

Dengan melakukan pengamatan pada isi *posting*, termasuk pada teks, gambar, dan video pada akun *instagram @nba* dan *@agustd*, akun *X @BTS_twt*, akun *Tiktok @bts_official_bighit*, serta akun *Weverse* dan *Vlive*.

1.6.3 Metode Kepustakaan

Metode ini digunakan sebagai teori untuk membantu dalam pengerjaan

tugas akhir melalui sumber-sumber yang ada di perpustakaan STMIK Amikom Surakarta, maka akan memperoleh karya - karya ilmiah dan buku yang berkaitan dengan tugas akhir ini.

1.7 Teori Yang Digunakan

1.7.1 Pengertian Multimedia

Multimedia terdiri dari 2 kata yaitu multi yang artinya bermacam - macam dan media adalah untuk digunakan sebagai perantara. Jadi dapat diartikan bahwa multimedia adalah perantara pesan dari bermacam - macam elemen. Dalam pengertian lain, multimedia juga dapat diartikan sebagai alat untuk berkomunikasi atau alat untuk mempresetasikan informasi (Huda, A., Ardi, 2021).

Multimedia menurut (M. Suyanto, 2003) adalah penggunaan komputer untuk membuat dan mengkombinasikan *teks*, gambar, *audio*, video dan animasi dengan menggunakan alat dan koneksi. Jika pengertian multimedia komputer, maka multimedia diartikan sebagai sarana atau sarana penyampaian informasi melalui lebih dari satu media komputer. Dalam pengertian ini, multimedia memiliki empat komponen penting. Suatu sistem dapat dikatakan sebagai sistem multimedia jika memenuhi unsur - unsur sebagai berikut:

1.7.1.1 Teks

Merupakan kata-kata atau kalimat yang digunakan untuk menjelaskan gambar dan simbol. Teks dapat berupa kata, huruf atau cerita dalam multimedia yang mewakili bahasa kita. Kebutuhan teks tergantung pada penggunaan aplikasi multimedia, misalnya permainan membutuhkan lebih sedikit teks, sedangkan

ensiklopedia membutuhkan lebih banyak teks. Meskipun multimedia bisa tanpa teks, sebagian besar sistem multimedia menggunakan teks karena teks sangat efektif dalam menyampaikan ide dan memberikan instruksi kepada pengguna.

1.7.1.2 Gambar

Alasan mengapa multimedia menggunakan gambar adalah agar menarik perhatian dan juga mengurangi rasa bosan. Gambar juga mampu meringkas dan menyajikan seribu kata. Namun itu hanya berlaku pada gambar yang kita inginkan saat memerlukannya.

1.7.1.3 Audio

Audio atau suara ini dalam komputer multimedia sangat bermanfaat, khususnya dalam bidang bisnis. Dan sebuah komputer tanpa audio atau suara hanya dapat dikatakan sebagai unimedia, dan bukan multimedia.

1.7.1.4 Video

Video adalah salah satu teknologi yang menyediakan sumber yang kaya dan hidup dalam multimedia. Video yang dapat digunakan sebagai objek ada empat macam dalam multimedia: *Live Video Feeds*, *Videotape*, *Videodisc* dan *Digital Video*.

1.7.1.5 Animasi

Animasi berarti pergerakan suatu gambar. Animasi menciptakan objek bergerak, terdiri dari kumpulan gambar yang disusun dalam suatu *frame*, ditampilkan secara bergantian setiap detik.

1.7.2 Film Dokumenter

Film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan kisah nyata. Istilah "dokumenter" pertama kali digunakan oleh *The Moviegoer*, dengan nama samaran *John Grierson*, dalam ulasan *Moana* (1926) karya *Robert Flaherty* di *New York Sun* pada tanggal 8 Februari 1926. Film dokumenter adalah jenis film yang bertujuan untuk merekam kejadian, peristiwa, atau fenomena yang nyata dalam kehidupan manusia atau alam, dengan tujuan untuk memberikan informasi, mendokumentasikan, mengedukasi, atau menghibur penonton. Film dokumenter dapat mencakup berbagai topik, mulai dari sejarah, budaya, lingkungan, politik, hingga ilmu pengetahuan dan teknologi. Film dokumenter tidak mempunyai alur, melainkan struktur, biasanya berdasarkan subjek atau argumentasi pembuat film (Kadek et al., 2019).

1.7.2.1 Tahap Pra Produksi

Merupakan tahap perencanaan dalam membuat sebuah film. Tahap ini berguna untuk mengurangi kesalahan komunikasi antar *talent* dalam pembuatannya (Kadek et al., 2019). Beberapa hal yang berkaitan dengan pra produksi film dokumenter ini adalah sebagai berikut:

1. Ide Konsep

Merupakan gambaran umum atau pandangan awal tentang apa yang ingin dicapai atau dibangun. Konsep yang penulis tulis ini melibatkan proses penyelidikan atau pencarian untuk menjawab pertanyaan atau mengungkap kebenaran yang tersembunyi. Dan juga dalam membuat film dokumenter ini penulis meminta ijin kepada *official* salah satu akun *fanbase* BTS di Indonesia

yaitu *@bts.janbaper* melalui *Chat* Pribadi admin grup *Bangtan hotteu* di *What'sApps*. Bermula pada kisah *Idol* yang memiliki *fandom* terbesar dan terkuat didunia. Namun yang menjadi salah satu alasan mengapa beberapa anggota *Army* merespons dengan menyerang *haters* di media sosial adalah serangan atau kritik terhadap *BTS* dari pihak lain bisa memicu reaksi dari beberapa penggemar yang merasa perlu untuk membela grup mereka.

2. Naskah

Untuk melaksanakan pembuatan project tugas akhir dalam bentuk video ini, penulis merancang sebuah naskah dan *storyboard* guna memudahkan kelancaran dalam *shoot* perekaman serta sebagai gambaran isi project yang akan di buat dan untuk lebih detailnya akan dibahas pada bab 3.

1.7.2.2 Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan tahap eksekusi sesuai dengan persiapan yang sudah direncanakan dalam naskah. Fokus dari tahap ini adalah:

1. *Shooting*

Kualitas video ditentukan oleh penulis, seberapa peka penulis terhadap objek dan situasi sebagai kameramen.

2. Merekam Suara

Penulis merekam, mengontrol musik dan efek suara khusus agar mampu mempengaruhi tingkat konsentrasi dan emosional manusia.

3. Teknik Pengambilan Gambar

Suatu teknik untuk memilih luas area *frame*, teknik ini membantu dalam menciptakan atmosfer, narasi *visual*, dan memengaruhi cara penonton

mempersiapkan cerita (Bonafix, 2011). Berikut beberapa teknik pengambilan gambar yang paling umum yaitu:

a. *Long Shoot*

Tangkapan kamera dari jarak jauh pandang atau memberikan gambaran tentang situasi atau lokasi.



Gambar 1.1 *Long Shoot*

b. *Medium Shoot*

Tangkapan kamera yang lebih dekat dari pada *long shoot*, tetapi bukan keseluruhan.



Gambar 1.2 *Medium Shoot*

c. *Medium Close Up*

Teknik yang memperlihatkan seluruh tubuh objek dari kepala hingga kaki.



Gambar 1.3 *Medium Close Up*

1.7.2.3 Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca-produksi adalah tahap terakhir dalam proses pembuatan film

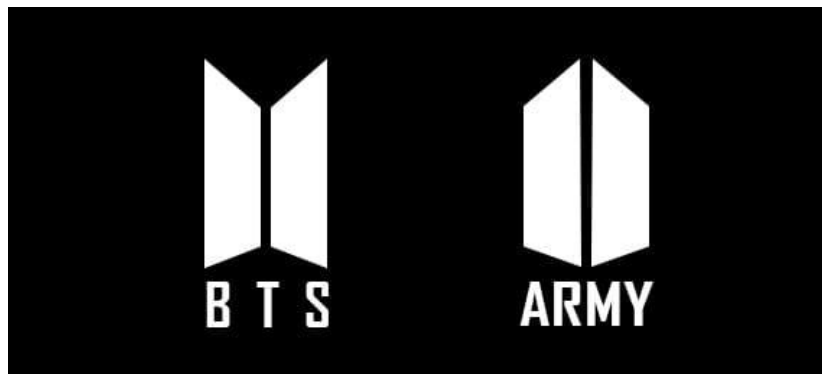
setelah semua syuting selesai. Ini melibatkan berbagai kegiatan untuk menyusun dan memperbaiki materi yang telah diambil selama produksi. Pada proses ini terdapat beberapa aktivitas seperti penyuntingan, penyusunan suara, desain grafis, *color grading*, efek *visual*, penyuntingan musik, pengeditan suara.

1.7.3 Profil Obyek Penulisan Tugas Akhir

Film dokumenter ini menceritakan tentang kisah fandom terbesar dan terkuat di dunia yang menjadi bahan hujatan atau mendapatkan *hate comments* di sosial media. Obyek dari penulisan Tugas Akhir ini adalah *Army* BTS dan *Haters*. Film ini juga akan memperlihatkan sisi lain dari fandom serta dukungan dari *Idol* dan sesama komunitasnya.



Gambar 1.4 *BTS (Bangtan Seonyeondan)*



Gambar 1.5 Logo *BTS* dan *Army*



Gambar 1.6 Light Stick *BTS*

1.7.4 Target Produksi

Hasil akhir proses editing akan berbentuk video dengan berdurasi 10 menit yang menceritakan tentang awal keributan yang terjadi di sosial media antara *army* *BTS* dan *haters*. Video yang akan ditayangkan menggabungkan video dari dokumentasi *BTS* di akun *official YouTube, Instagram, Tiktok, Weverse* dan *Vlive*. Pada akhir video akan ditambahkan *talent* yang akan berfungsi sebagai *narrator* dan komentar *Army* untuk memberikan edukasi tentang toleransi dan sikap menghargai terhadap minat dan kegemaran oranglain.

1.8 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan

Bagian ini menjelaskan tentang perangkat yang digunakan. Format penulisan yang digunakan boleh disebutkan menggunakan numbering ataupun tabel.

1.8.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Dalam hal ini perangkat yang maksud adalah komputer yang digunakan untuk membuat video yaitu:

1. *Laptop*

Tabel 1.1 Spesifikasi *Hardware*

No	NAMA	KETERANGAN
1.	<i>Processore</i>	<i>Intel Gemini Lake N4020</i>
2.	<i>Memory (RAM)</i>	<i>4 GB</i>
3.	<i>Hardisk</i>	<i>128 GB EMMC</i>
4.	<i>Flashdisk</i>	<i>Sandisk 128 GB</i>

2. *Camera Cannon M200*

3. *Tripot*

4. *Mic Clip On Wireless Boya*

1.8.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Dalam hal ini menyangkut tentang perangkat lunak yang merupakan sekumpulan instruksi atau program untuk mengoperasikan komputer dan perangkat lainnya yang akan digunakan untuk kebutuhan Tugas Akhir ini yaitu:

1. *Capcut*

Merupakan aplikasi pengedit video yang dikembangkan oleh ByteDance.

Aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah untuk membuat konten video berkualitas tanpa memerlukan keterampilan teknis yang mendalam. CapCut menyediakan berbagai alat pengeditan yang mudah digunakan, seperti pemotongan, penambahan musik, teks, filter, transisi, dan efek visual. Aplikasi ini juga mendukung pengeditan multi-layer, efek slow motion, serta penyesuaian warna.

Aplikasi Capcut memiliki antarmuka yang intuitif dan ramah pengguna sehingga lebih mudah digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk pemula dalam mengedit video. Fitur yang ditawarkannya antara lain berbagai transisi, filter, efek suara, animasi teks, dan alat untuk menggabungkan beberapa klip video berbeda menjadi satu video yang lebih panjang. Aplikasi ini juga menawarkan berbagai opsi untuk mengatur tata letak dan tata letak visual, membantu pengguna membuat video yang lebih aesthetic. Capcut mudah diakses di smartphone sehingga pengeditan video dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Hal ini memungkinkan adanya fleksibilitas dan kreativitas tanpa batas (Alfaisa Hasibuan & Febrina, 2023).

2. *Adobe Premiere Pro CC 2018*

Merupakan salah satu versi dari perangkat lunak pengeditan video profesional yang dikembangkan oleh *Adobe Systems*. *Premiere Pro CC* (*Creative Cloud*) adalah bagian dari rangkaian produk *Adobe Creative Cloud* dan digunakan oleh para *editor video*, *filmmaker*, dan profesional media untuk mengedit video dengan kualitas tinggi. Dilengkapi dengan *tools* yang mampu memberikan kemudahan seperti pada *Toolbox*, berikan alat – alat yang

digunakan untuk mengedit klip pada timeline seperti *Selection tool*, *Track Select tool*, *Ripple Edit tool*, *Rolling Edit tool*, *Rate Stretch tool*, *Razor tool*, *Slip tool*, *Slide tool*, *Pen tool*, *Hand tool*, *Zoom tool*.

Aplikasi ini merupakan primadona untuk mengedit sebuah video. Dengan fitur – fitur yang menarik dan juga mudah untuk dipahami para pemakainya. Dan kemudahan yang diberikan oleh aplikasi *Adobe Premiere Pro CC 2018* inilah yang membuat banyak orang untuk menggunakannya (Pratama & Junianto, 2022).

3. *Adobe After Effect CS3*

Adalah versi dari perangkat lunak grafik gerak dan komposisi efek *visual* yang kompleks dan dikembangkan oleh *Adobe Systems*. Dirilis sebagai bagian dari *Creative Suite 3 (CS3)*, *After Effects CS3*. Digunakan oleh profesional di bidang video editing dan animasi. *Adobe After Effects CS3* ini menawarkan banyak fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat komposisi yang kompleks dan kreatif dengan lebih efisien.

Aplikasi ini merupakan sebuah *software* yang sangat ahli untuk kebutuhan *motion graphic design*. Aplikasi ini juga menjadi salah satu *software design* andalan. *Standart Effect* yang mencapai sekitar 50 macam lebih ini sangat bisa untuk mengubah dan juga menganimasikan objek. *Adobe After Effect CS3* juga bisa disebut dengan *ekspresion* dalam menghasilkan pergerakan yang lebih dinamis (Gyncild, Brie., C, T, 2007).

4. *Windows 11*

Windows 11 adalah versi terbaru dari sistem operasi *Microsoft*

Windows, yang diumumkan pada bulan Juni 2021 dan dirilis secara resmi pada bulan Oktober 2021. *Windows 11* menawarkan sejumlah pembaruan signifikan dibandingkan dengan pendahulunya, *Windows 10*. *Windows 11* juga mendukung sejumlah perangkat keras baru, termasuk *chip Intel, AMD*, dan *ARM* terbaru, serta perangkat dengan layar sentuh dan kemampuan *stylus*. *Windows 11* menandai langkah maju dalam evolusi sistem operasi *Windows*, dengan fokus pada pengalaman pengguna yang lebih *modern*, performa yang lebih baik, dan integrasi yang lebih kuat dengan layanan *Microsoft* (Magnaye, 2023).

1.9 Sistematika Penulisan

Penulisan Tugas Akhir ini disusun secara berurutan yang terdiri dari bagian – bagian yang saling berhubungan sehingga akan lebih mudah untuk dimengerti. Urutan dalam penulisan Tugas Akhir ini terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, teori yang digunakan, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, sistematika penulisan, jadwal kegiatan.

BAB II GAMBARAN UMUM

Bab ini merupakan uraian gambaran umum objek yaitu perusahaan yang terdapat pada objek penulisan, diantaranya sejarah berdirinya, struktur organisasi dan aturan-aturan yang berjalan.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi paparan Pada bab ini dipaparkan dari hasil tahapan penulisan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang mana kesimpulan itu diperoleh dari bukti. Bukti yang ada setelah menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah. Sedangkan untuk saran berisi bagaimana penulis menyampaikan jalan keluar yang ada untuk mengatasi masalah dan tidak terlepas dari ruang lingkup penulis.

1.10 Jadwal Kegiatan

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini penulis telah menyiapkan jadwal kegiatan yang berfungsi agar semua kegiatan penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang penulis harapkan dan selesai dengan tepat waktu.

