

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Data dari Menristekdikti tahun 2019 menunjukkan bahwa; di Indonesia terdapat 7,5 juta mahasiswa aktif. Masih tergolong sedikit, namun jumlah mahasiswa tersebut akan menentukan nasib Bangsa di masa depan. Hal tersebut membutuhkan perhatian, setidaknya dari pemerintah kota yang terdapat pusat pendidikan di wilayahnya, salah satunya Kota Bandung, Jawa Barat.¹

Di Kota Bandung terdapat lima Perguruan Tinggi Negeri, 104 Perguruan Tinggi Swasta, 11 Perguruan Tinggi Agama, dan 6 Perguruan Tinggi Kedinasan². Hal ini salah satunya yang menempatkan Kota Bandung sebagai daerah dengan tingkat kepadatan penduduk yang cukup tinggi. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), Kota Bandung memiliki luas wilayah 167,67 km persegi dengan jumlah penduduk sebanyak 2,50 juta jiwa pada 2018. Laju pertumbuhan penduduk per tahun mencapai 0,47% dan tingkat kepadatan penduduk yang mencapai rata-rata 14.932 jiwa/km persegi.³

Hal tersebut mengandung keuntungan dan kerugian tersendiri. Keuntungan yang bisa didapat dengan populasi yang sebagian besar generasi muda tersebut adalah bonus demografinya. Jika penduduk dengan usia produktif tersebut dapat diarahkan untuk kepentingan pembangunan dan kemajuan masyarakat tentunya akan sangat memberikan dampak yang berarti.

¹ Nirmala Intan, dkk. (2019). *Statistik Pendidikan Tinggi Tahun 2019*. Jakarta, Pusat Data dan Informasi Iptek Dikti.

² <https://pddikti.kemdikbud.go.id/pt> (diakses pada 29 April 2020)

³ <https://bandungkota.bps.go.id/statictable/2019/08/29/236/distribusi-dan-kepadatan-penduduk-menurut-kecamatan-di-kota-bandung-2018.html> (diakses pada 26 Februari 2020, 20:30 WIB)

Disamping itu tingkat kepadatan penduduk tersebut masih menyisakan masalah bagi Pemerintah Kota Bandung, diantaranya adalah tingkat penyebaran penduduk yang tidak merata dan hanya terpusat di beberapa wilayah tertentu saja. Contohnya adalah daerah Kel. Gegerkalong Kec.Sukasari dengan tingkat kepadatan 13,22 ribu jiwa/km persegi⁴. Di daerah tersebut terdapat beberapa universitas dan perguruan tinggi negeri dan swasta. Contohnya Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Radius 0 – 2 kilometer dari daerah kampus dapat terlihat kepadatan penduduk yang cukup tinggi. Sementara radius ± 3 kilometer dari kampus UPI terdapat daerah dengan tingkat kepadatan yang sangat jarang yakni perumahan Pondok Hijau dan Setiabudhi Regency⁵.

Saat ini hampir setiap aspek kehidupan Kota Bandung sudah berbasis teknologi informasi yang terintegrasi, mulai dari sistem informasi keamanan, kesehatan, pendidikan, administrasi, dan pariwisata yang dapat diakses melalui aplikasi berbasis teknologi informasi.⁶ Kemajuan tersebut seharusnya dapat mengontrol masalah-masalah yang belum optimal diatasi oleh Pemerintah Kota, seperti masalah pergaulan bebas, kenakalan remaja, *free sex*, dan masalah sosial lainnya yang berhubungan dengan generasi muda khususnya mahasiswa. Agar fasilitas teknologi informasi yang tersedia dapat menyelesaikan masalah secara optimal, maka perlu ada solusi serius yang dibangun secara sistematis, kreatif, dan komprehensif dalam upaya menyelamatkan generasi dari arus globalisasi yang telah menyeret generasi muda pada nilai-nilai kebebasan, hal ini membawa akibat serius pada kualitas mereka untuk masa depan.

Melihat permasalahan tersebut, seorang pemuda bernama Ruston Pirmansyah, S.Kom bersama rekan-rekannya berinisiatif untuk membuat program beasiswa berbasis aplikasi yang memberikan fasilitas hunian. Program

⁴ Badan Pusat Statistik Kota Bandung. (2019). *Kota Bandung Dalam Angka 2019*. Bandung: BPS Kota Bandung.

⁵ Pirmansyah R. (2019). *Tentang Rubin*. April 28, 2020. <https://www.rubin.id/tentang.html>

⁶ Atoasi, S. (2018). *Analisis Penerapan Smart City dan Internet Of Things (IOT) di Indonesia*. https://www.researchgate.net/publication/328955296_ANALISIS_PENERAPAN_SMART_CITY_DAN_INTERNET_OF_THINGS_IOT_DI_INDONESIA

tersebut diberi nama Rubin GEN. Rumah Binaan Generasi Emas Negeri (Rubin GEN) memiliki fasilitas yang akan menunjang hal tersebut. Program pembinaan generasi berbasis Rubin adalah sebuah program pembinaan keIslaman dan *skill* berbasis teknologi informasi yang terintegrasi. Rubin GEN melakukan pembinaan keIslaman dan skill secara *boarding* dan intensif dengan jenjang waktu 2 tahun. Output dari peserta Rubin GEN adalah lahirnya mahasiswa-mahasiswa yang cerdas, terampil, dan memahami Islam. Disisi lain Rubin menggunakan aplikasi *startup* yang mempertemukan antara pemuda yang ingin dibina dengan Rubin GEN serta pemilik rumah yang yang ingin rumahnya dimanfaatkan agar produktif dan terawat.

Setelah 6 bulan pengerjaan, pada 14 September 2017, aplikasi Rubin.Id yang menunjang program ini mendapat penghargaan dari Diskominfo Jabar, sebagai juara 1 lomba aplikasi *inovatif* kategori masyarakat umum⁷. Selain itu Rubin.Id juga menjadi member Tech in Asia⁸. Kini program Rubin GEN telah berjalan di 5 rumah, dengan 53 mahasiswa yang mendapatkan fasilitas hunian dan pembinaan.

Program ini penting untuk dipublikasikan kepada khalayak umum, terutama warga kota Bandung agar tergerak untuk membantu para mahasiswa yang membutuhkan hunian yang aman dari budaya negatif, baik dilakukan secara mandiri atau melalui program *crowd funding* seperti Rubin GEN. Karena pendidikan tidak hanya berlangsung di kampus, lingkungan kost-an juga mempengaruhi pembentukan karakter mahasiswa. Oleh karena itu dibutuhkan media penyampaian yang dapat menarik minat masyarakat, salah satunya melalui film dokumenter ekspositori.

Bentuk dokumenter ini menyampaikan pesan secara langsung, selain visual yang menampilkan realita, dokumenter ekspositori juga melengkapinya dengan pemaparan berupa teks atau suara. Pemaparan tersebut umumnya

⁷ <https://diskominfo.jabarprov.go.id/blog/260-DAFTAR-PEMENANG-KOMINFO-AWARD-TAHUN-2017> (Diakses pada 28 April 2020, pukul 17:22 WIB)

⁸ <https://www.techinasia.com/companies/rubin-2> (Diakses pada 28 April 2020, pukul 16:48 WIB)

disampaikan oleh presenter atau narator, selain itu suara narasumber yang menjadi subjek juga bisa digunakan. Mereka memberikan penjelasan atau komentar terhadap peristiwa yang terekam dan ditampilkan. Bentuk ini dipilih karena pembuat film dapat memberikan sudut pandang atau pijakan moral tertentu. Terutama ketika gambar kurang mampu menyampaikan informasi atau pesan yang diinginkan⁹.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana memvisualisasikan usaha tim Rubin GEN dalam mengelola Rumah Binaan dan membina mahasiswanya melalui film dokumenter ekspositori sebagai media promosi edukasi kepada masyarakat?

1.3 Tujuan Penelitian

Memvisualisasikan usaha tim Rubin GEN dalam mengelola Rumah Binaan dan membina mahasiswanya melalui film dokumenter ekspositori.

1.4 Batasan Penelitian

1. Penelitian ini mengetengahkan gambaran kegiatan dan kondisi Rumah Binaan yang ada di Bandung;
2. Lama waktu penelitian dilakukan dalam kurun waktu 7 bulan, dimulai pada Januari hingga Juli 2020;
3. Aspek-aspek yang berkaitan dengan film dokumenter ekspositori adalah acuan utama dalam penelitian ini;
4. Konten laporan yang berkaitan dengan proses pembuatan film mengetengahkan hal-hal yang menjadi tugas sutradara dalam film dokumenter ekspositori.

1.5 Manfaat Penelitian

Secara akademis, penelitian dan karya dokumenter ini, diharapkan bisa bermanfaat bagi peneliti yang membutuhkan sumber acuan untuk penelitian di

⁹ Tanzil Chandra, Ariefiansyah Rhino, Trimarsanto Tonny. (2010). *Pemula dalam Film Dokumenter: Gampang-gampang Susah*. Jakarta, In-Docs.

bidang film dokumenter, khususnya mahasiswa program studi fotografi dan film.

Secara praktis, diharapkan film dokumenter ini bisa menjadi media edukasi kepada masyarakat agar peduli terhadap generasi muda, khususnya mahasiswa yang membutuhkan hunian yang layak dan menunjang bagi kemajuan mereka, baik dari segi akademik maupun non akademik.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif, baik dalam penyusunan laporan atau proses penggarapan film. Karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat deskripsi, atau gambaran secara sistematis, faktual dan akurat.

1.7 Instrumen Penelitian

Wawancara: Peneliti melakukan wawancara pada waktu dan tempat yang telah disepakati, dengan pertanyaan yang terstruktur. Adapun pertanyaan yang diajukan secara spontan, tidak terstruktur dan insidental, menjadi bagian dari instrumen penelitian, tergantung pada relevansi data yang didapatkan.

Observasi: Pengamatan dilakukan dengan pendekatan partisipatif dan observatif, pengambilan foto dan video menjadi media observasi sekaligus kolaborasi, karena subjek membutuhkan publisitas.

Studi pustaka: Data lain didapatkan melalui artikel *website*, jurnal, dan *E-book*.

Studi literatur film: Konsep visual akan dibuat berdasarkan acuan dari karya film yang dibuat oleh dokumentaris profesional.

1.8 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan: Menjelaskan latar belakang masalah yang mendasari penelitian dan pembuatan film dokumenter, serta batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan teknik pengumpulan data.

Bab II Landasan Konseptual: Menjelaskan terminologi istilah dan teori yang berkaitan dengan topik penelitian.

Bab III Rancangan Pengkaryaan: Menjelaskan metode dan konsep penelitian yang digunakan dalam menyusun konsep karya.

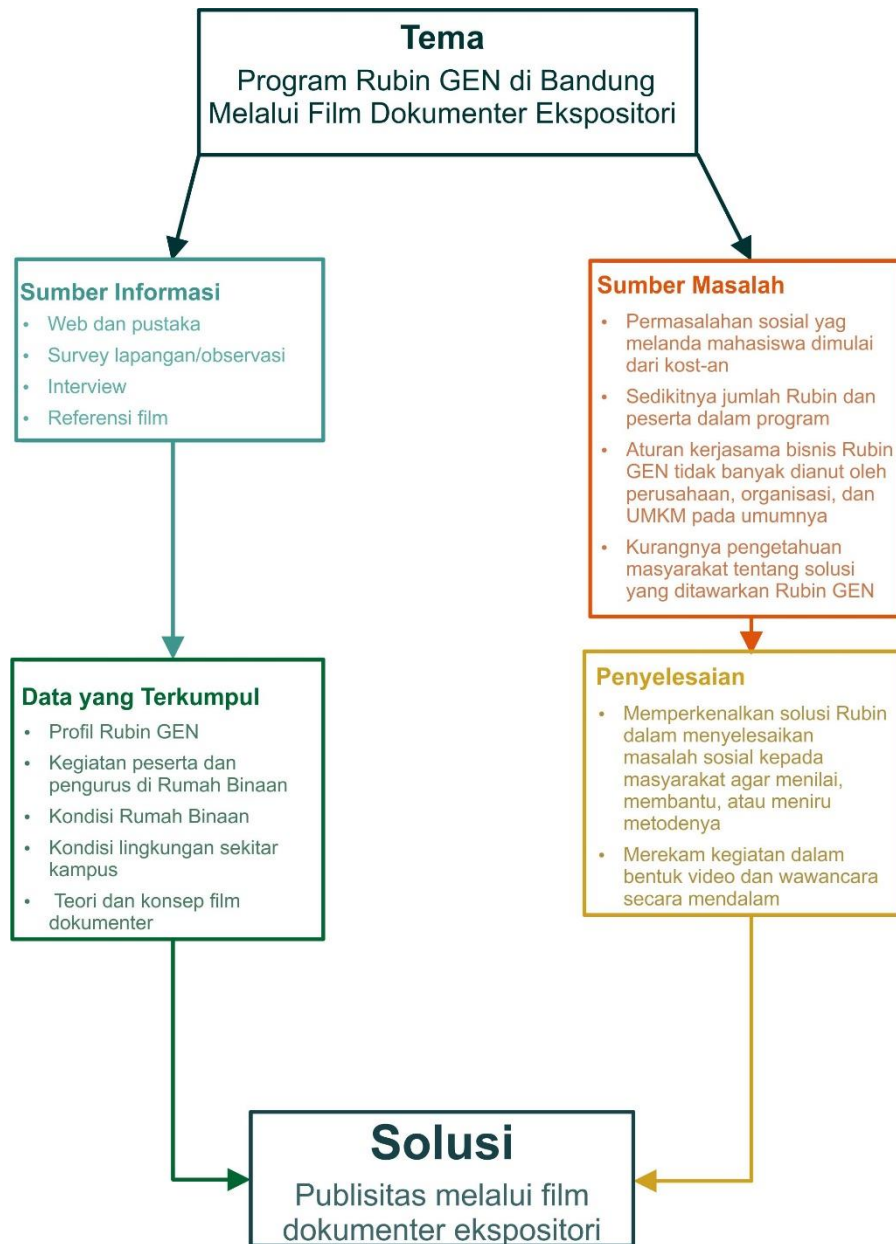
Bab IV Pengkaryaan Film: Mendeskripsikan materi visual dalam proses produksi film dokumenter.

Bab V Kesimpulan dan Saran: Menjelaskan jawaban dari pertanyaan penelitian berdasarkan proses penelitian yang telah dilalui, dan saran bagi pembaca yang memilih konsep yang hampir serupa dengan topik penelitian ini.

Daftar Pustaka: Berisi daftar referensi yang menjadi rujukan bagi penelitian dan pembuatan film dokumenter.

Lampiran: Memuat data yang mendukung pembuatan film, diantaranya: transkrip wawancara dan dokumentasi foto saat melakukan riset dan pembuatan film.

1.9 Mind Mapping



Gambar 1.1 *Mind Mapping* penelitian