

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perjudian memiliki naskah panjang mengenai pro dan kontra nya di dalam masyarakat. Seiring dengan perkembangan zaman dan waktu, kini berjudi dapat dilakukan dengan berbagai macam mekanisme. Dimulai dari yang tradisional hingga yang modern seperti judi online. Pandangan setiap budaya terhadap fenomena judi pun tentunya berbeda – beda karena budaya pasti mempengaruhi persepsi manusia dalam berpikir dan berperilaku.

Secara historis, judi sendiri memiliki sejarah yang panjang dari berbagai belahan dunia, bahkan perjudian ini sudah ada sejak era Mesir dan Romawi. Alice Hewing (1996) mengatakan bahwa orang-orang Mesir Kuno sangat senang bertaruh dalam suatu permainan seperti yang dimainkan oleh anak-anak pada masa kini dimana mereka menebak jumlah jari-jari dua orang berdasarkan angka ganjil atau genap. Kendati demikian, pada perkembangan judi di dunia, Tiongkok merupakan salah satu negara yang paling banyak berkontribusi permainan judi yang hingga kini masih dimainkan di era modern seperti salah satunya permainan Mahyong. Karena itu, tidak heran bahwa beberapa kasino terbesar dan termewah di dunia terletak di Asia seperti Macau dan Genting. Bagi penduduk Tiongkok, Judi bukanlah hal yang asing karena keberadaanya sudah ada

sejak sebelum abad ke 14. Kebudayaan berjudi pun akhirnya menjadi familiar pada banyak masyarakat Tionghoa dan keturunannya. Belum lagi jika berbicara tentang banyaknya film-film dengan tema perjudian yang diproduksi di negara tersebut.

Menurut Kartini Kartono (2001, p. 18),

“Judu adalah pertarungan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak / belum pasti hasilnya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa judu merupakan kegiatan mempertaruhkan suatu hal yang memiliki nilai dengan tujuan mendapatkan keuntungan yang tidak pasti”

Jika dilihat dari perspektif psikologi, faktor yang mempengaruhi seseorang untuk berjudi bukan hanya karena ingin memenangkan banyak uang, melainkan rasa seru ketika adrenalin mereka berpacu saat proses bertaruh. Inilah yang menyebabkan kegiatan atau kebiasaan berjudi sulit dihapuskan dan menjadi adiktif. Penjudi yang tidak mampu menghentikan perilaku berjudi adalah karena dorongan kebutuhan alam bawah sadarnya atau alam sadarnya yang mengalami neurotik tetapi lebih kepada gangguan psikopatik yang berat (Reckless, 1991). Selain itu, menurut Papu Johannes (dalam Perilaku Judi: 2002) ada beberapa faktor penyebab judi marak di kalangan masyarakat, diantaranya yang pertama adalah faktor sosial dan ekonomi. Kedua, faktor situasional juga dapat berpengaruh terhadap seseorang untuk bermain judi karena lingkungan sekitar mendorong orang tersebut untuk bermain judi. Ketiga, faktor keinginan untuk mencoba. Keempat, faktor persepsi tentang peluang kemenangan. Kelima, rasa memiliki keterampilan juga sangat berpengaruh terhadap psikologis

seseorang untuk berjudi karena faktor – faktor tersebut akhirnya menimbulkan rasa penasaran yang menstimulasi seseorang secara terus menerus terdorong untuk bermain judi.

Dalam sudut pandang normatif yang universal, fenomena berjudi dipandang sebagai kegiatan yang menyimpang dari segi norma, moral, etika, dan hukum di mata negara serta dalam kehidupan bermasyarakat khususnya di Indonesia. Judi bahkan dianggap sebagai patologi sosial atau penyakit dalam masyarakat, karena banyaknya dampak negatif yang dihasilkan dari kegiatan tersebut. Mulai dari kerugian materil hingga immateril yang dampak negatifnya juga dapat berpengaruh pada kehidupan sosial seseorang di masyarakat, contohnya berujung pada perilaku kriminal. Walaupun demikian, tetap saja kegiatan berjudi masih banyak dilakukan di berbagai lapisan kalangan masyarakat. Metodenya pun beragam dan biasanya dilakukan secara diam – diam atau tersembunyi. Salah satu bukti nyatanya dapat dilihat dari situs resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. Pada bulan Oktober 2019, terdapat 11.903 aduan terhadap tindak perilaku perjudian.

Namun pada beberapa perspektif lain yang mengatasnamakan identitas budaya etnik tertentu, kegiatan berjudi belum tentu merupakan tindakan pelanggaran, tetapi bisa saja dianggap hal yang lumrah karena kegiatan tersebut merupakan bentuk manifestasi dari kepercayaan tentang adanya hari baik, kemujuran nasib serta keberuntungan atau bahkan hanya

sekedar kegiatan untuk memuaskan hasrat untuk bersenang-senang tanpa ada intensi buruk di dalamnya.

Budaya dapat mempengaruhi pola berpikir, berperilaku, serta persepsi seseorang di dalam kelompok yang menganut kepercayaan dan budaya tertentu ketika memandang sebuah fenomena. Sebagai contoh, dalam kasus ini salah satu bentuk konsumsi kebudayaan Tionghoa yang kini masih cukup identik dengan warga keturunan Tionghoa adalah bermain judi atau yang dalam Bahasa Hokkian biasa disebut dengan *Puak Kiaw*. Hal ini memang bertentangan dengan persoalan normatif terlepas dari salah atau benarnya substansi dari kegiatan berjudi tersebut.

Dalam Proyek Tugas akhir ini, tema atau topik masalah mengenai perjudian melalui sudut pandang budaya tionghoa inilah yang akan diangkat oleh penulis. Dalam hal ini, media yang digunakan penulis adalah media film karena film sendiri menggabungkan unsur naratif dan sinematik sehingga pesannya lebih mudah untuk disampaikan kepada penonton. Dalam Proyek Tugas Akhir ini penulis akan berperan sebagai sutradara atau *director*. Sutradara adalah seseorang yang bertanggung jawab untuk merealisasikan visi misi naskah, visual, pengadeganan karakter, dan aspek estetika dalam keseluruhan pembuatan sebuah film.

Film Proyek Tugas Akhir berjudul *Puak Kiaw* ini merupakan film fiksi yang menceritakan tentang seorang ayah yang tinggal dengan anak semata wayangnya dan memiliki obsesi berlebih pada judi. Namun karena obsesi, ketergantungan, serta kepercayaan akan keberuntungannya pada

judi, ia harus menghadapi masalah besar yang beresiko merenggut segala yang dimilikinya. Film ini membahas bagaimana pengaruh budaya dalam berperilaku serta tentang bagaimana seseorang dapat mengatasnamakan budaya untuk melakukan tindakan yang melanggar norma. Selain itu film ini membahas bagaimana hubungan ayah dan anak yang tidak seharusnya karena adanya kesenjangan peran dalam keluarga.

1.2 Identifikasi Masalah

Melihat uraian latar belakang yang telah disebutkan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anggapan bahwa judi merupakan sekedar tindakan atau kegiatan rekreatif.
2. Paham budaya yang tidak selalu sejalan dengan paham normatif.
3. Persepsi masyarakat yang berbeda-beda dalam melihat fenomena perjudian (pro-kontra).

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah berdasarkan peran penulis sebagai sutradara:

1. Bagaimana penulis mampu mengolah dan merealisasikan ide cerita tersebut dari aspek pengadeganan, narasi, maupun estetika visual sesuai dengan naskah sehingga menjadi satu kesatuan film melalui pendekatan drama dan komedi satir.

2. Bagaimana penulis mampu menuangkan unsur perspektif norma sosial dan budaya khususnya budaya tionghoa mengenai berjudi dan kemujuran nasib ke dalam ide cerita film *Puak Kiaw*.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan utama film Proyek Tugas akhir ini, yaitu :

1. Mengangkat budaya Tionghoa tentang mitos kepercayaan akan keberuntungan atau kemujuran nasib melalui film komedi.
2. Membuat film komedi yang berisi unsur norma sosial dan budaya yang ada di Indonesia.
3. Membuat film komedi yang dapat memberikan pandangan yang lebih objektif terhadap audiens dalam melihat suatu fenomena dari segi norma dan perspektif suatu budaya.

1.5 Manfaat Perancangan

Berikut merupakan manfaat dari digarapnya film Proyek Tugas Akhir:

1.5.1 Terhadap Masyarakat

Agar film komedi ini dapat meningkatkan objektifitas masyarakat dalam melihat budaya Tionghoa.

1.5.2 Terhadap Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Dapat lebih tajam dalam merasakan, melihat, dan mencermati suatu fenomena baik itu sosial maupun budaya disekitar sebagai salah satu bahan atau inspirasi yang nantinya dapat diangkat ke dalam karya.

1.5.3 Terhadap Penulis

Dapat memotivasi penulis untuk lebih dalam dan teliti mempelajari setiap konteks norma dan budaya yang diangkat pada film sehingga penulis mampu membuat sebuah karya dapat dipertanggungjawabkan.

