

---

# Cyber Crime Sebagai Sumber Penciptaan Skenario Film Pendek *Pitch Bill*

EKSPRESI:

Indonesian Art Journal

13(2) 116-129

©Author(s) 2024

journal.isi.ac.id/index.php/ekspresi

DOI: <https://doi.org/10.24821/ekp.v13i2.14143>

Daphne Dinda Mahardika<sup>1\*</sup>

Koes Yuliadi<sup>1</sup>

Rano Sumarno<sup>1</sup>

## Abstrak

Skenario dengan judul *Pitch Bill* merupakan sebuah karya yang berfokus pada isu *cyber crime* masa kini. Karya ini berangkat dari keresahan yang tumbuh akibat melihat grafik korban penipuan *online* yang kian naik, serta bentuk empati kepada orang-orang terdekat yang menjadi korban dari kasus penipuan *online* sekaligus menjadi narasumber wawancara dalam proses pengumpulan data. Penciptaan ini menggunakan teori kriminologi untuk menciptakan latar belakang tokoh-tokoh dengan didukung oleh data dari hasil wawancara, sebelum akhirnya dikemas menjadi sebuah karya fiksi dengan format filmis. Penerapan teori kriminologi, film komedi drama, dan skenario film guna mendukung proses kreatif serta inovatif. Pengumpulan data yang dilakukan setelah terciptanya ide dan konsep cerita bermaksud untuk dijadikan sebagai kriteria dalam proses pencarian data. Hal tersebut guna membantu dalam proses pengembangan untuk dijadikan skenario film yang utuh. *Pitch Bill* menceritakan tentang Kaivan yang membantu Sarah dalam produksi untuk film tugas akhirnya sebagai produser, namun Kaivan menggunakan jasa pinjaman *online* untuk dijadikan dana produksi film Sarah. Skenario film pendek *Pitch Bill* diproduksi menjadi sebuah film pendek. Produksi film pendek ini berupa proyek kerja sama antara mahasiswi jurusan Teater ISI Yogyakarta dengan mahasiswi jurusan Televisi dan Film Universitas Padjajaran.

**Kata kunci:** Cyber Crime, Film Scenario, Comedy Drama Film, Online Lending, *Pitch Bill*

## Abstract

*Cybercrime as a Source of Inspiration for the Creation of the Short Film Script Pitch Bill. Scenario called Pitch Bill focuses on current cyber crime issues. The scenario stems from the anxiety that has grown as a result of seeing the increasing graph of online fraud victims, as well as a form of empathy for the dearest one who have become victims of online fraud cases as well as being sources in the research process. The process of creating the background for the characters uses criminology theory supported by data from interviews, before finally turned into a work of fiction in filmic format. Application of criminological theory along with comedy drama film and film scenario to support creative and innovative process. The data collection carried out after the creation of story ideas the idea is intended to be used to classify in the data search process. This is to assist in the development process to become a complete film scenario. Pitch Bill tells the story of Kaivan who helps Sarah with the production of her final film as a producer, but Kaivan uses an online loan service as the main funds for Sarah's film production. "Pitch Bill's" short movie scenario was produced into a short movie. The production of this short movie is a collaborative project between the student of theater department of ISI Yogyakarta and the student of television and film department of Padjajaran University.*

**Keywords:** Cyber crime, Film Scenario, Comedy Drama Film, Online Lending, *Pitch Bill*

---

<sup>1</sup> Program Studi Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia.

\* Korespondensi: Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta. Email: [daphnemahardika03@gmail.com](mailto:daphnemahardika03@gmail.com)

## Pendahuluan

Revolusi industri 4.0 merupakan era digitalisasi dengan peradaban sudah didominasi oleh teknologi. Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang begitu cepat terutama dibidang komputer, yang sekarang ini sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari bahkan merupakan tuntutan masyarakat yang tidak dapat ditawar lagi (Raodia, 2019). Sejalan dengan perkembangan zaman, teknologi internet juga semakin maju (Gani, 2018). Hal ini mengindikasikan jarak dan waktu tidak lagi menjadi hambatan dalam proses komunikasi, dengan adanya internet komunikasi dapat dilakukan secara maya.

Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2022 pengguna internet di Indonesia mencapai 210 juta orang dari total populasi Indonesia yang mencapai 267,7 juta jiwa (Haryanto, 2022). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terus berkembang pesat, kini dimungkinkan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi melalui perangkat *mobile* atau digital (Liviani, 2020). Sehingga dapat dilihat bahwa faktanya kehidupan manusia kini bergantung pada teknologi.

Akan tetapi perkembangan teknologi digital yang pesat juga diikuti dengan peningkatan ancaman *cyber crime*. *Cyber crime* atau kejahatan yang berfokus pada komputer mencakup berbagai potensi kegiatan ilegal (Sari, 2018). Kejahatan dalam bidang komputer ini merupakan sisi gelap dari kemajuan teknologi yang mempunyai dampak sangat luas bagi seluruh sendi kehidupan modern ini (Maskun, 2013). Terlebih dalam hal pencurian identitas, serangan *malware*, dan *hacking*

*Cyber crime* adalah tindak kriminal yang dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer sebagai alat

kejahatan utama (Marita, 2015). Menurut data Robinopsnal Bareskrim Polri menunjukkan terdapat 8.831 penindakan kasus kejahatan siber sejak 1 Januari hingga 22 Desember 2022 (POLRI, 2023). Praktik seperti ini sudah sering ditemukan dalam banyak bidang, salah satunya dalam usaha pinjaman *online* (pinjol).

Pinjol saat ini tidak lagi menjadi fasilitas yang efektif dengan banyaknya penipuan yang terjadi dan berkembangnya jasa-jasa ilegal yang berkaitan dengan pinjol, seperti jasa joki pinjol. Dalam artikel *bisnis.solopos.com* ditemukan salah satu penyedia joki pinjol di Solo yang memberikan pinjaman melalui aplikasi pinjol ilegal. Dengan modal *handphone* yang berisikan kontak *random* dan tarif yang diberikan pun hanya seratus lima puluh ribu rupiah. Proses yang dilakukannya adalah mendaftarkan nomor-nomor *random* yang ada pada *handphone*-nya ke aplikasi pinjaman *online* ilegal, lalu foto dengan KTP isi data dirinya ditutupi dengan KTP palsu yang ditemukan di internet dan dicetak (Pratama, 2023). Pada akhirnya orang-orang yang data dirinya disalahgunakan untuk pinjol tersebut ditagih oleh *Debt Collector* dan dituntut untuk membayar hutang yang tidak pernah dimiliki.

Dampak dari *cyber crime* dalam pinjol ilegal ini tidak bisa dianggap sepele. Terlebih untuk para korban, ketika sudah terlibat dalam pinjol ilegal tidak ada lagi jaminan privasi untuk identitas dirinya. Pihak pinjaman *online* ilegal selalu meminta akses semua data di ponsel seperti kontak, foto, dan video yang akan digunakan untuk meneror peminjam saat gagal bayar (Wijaya dkk, 2023). Shekar dan Prabha (dalam Anggono dkk., 2021) mengatakan kerugian dari *cyber crime* sulit untuk diperkirakan dan diverifikasi sebab disamping kerugian finansial,

kerugian lain akibat rusak, hilang atau bocornya data privat menyebabkan turunnya suatu reputasi.

Pandemi *Covid 19* telah merubah pola hidup masyarakat seluruh dunia tanpa terkecuali Indonesia. Masyarakat menjadi ketergantungan pada internet yang ternyata menjadi berdampak pada kenaikan jumlah serangan *cyber* (Salsabila & Yusuf, 2020). Pemaparan di atas merupakan gambaran dari rendahnya *cyber security* di Indonesia dan berdampak pada penanganan kasus *cyber crime* yang ada, sehingga hal tersebut menjadi urgensi untuk menjadikan topik ini sebagai sumber penciptaan skenario film pendek yang berjudul *Pitch Bill*. Penggunaan skenario film pendek bertujuan untuk memudahkan aksesibilitas informasi. Dengan genre drama komedi, skenario film pendek ini akan berfokus menceritakan bagaimana *cyber crime* penyalahgunaan data pribadi dapat terjadi dalam proses pinjol ilegal dan hal tersebut dapat dilakukan oleh siapapun, tentunya tidak lupa untuk meliputi dampak dari aksi tersebut.

*Pitch Bill* akan menceritakan perjalanan seorang mahasiswa jurusan perfilman yang menjadi produser di suatu proyek film, yang sedang berusaha mengumpulkan dana untuk produksi filmnya. Pada jangka waktu produksi yang sudah dekat mahasiswa ini melakukan aksi penyalahgunaan data diri digital ketika mengajukan pinjol ilegal untuk dijadikan dana produksinya. Konten cerita yang diciptakan dalam skenario *Pitch Bill* ini adalah fiksi dan merupakan hasil dari data-data yang diperoleh dan sudah diolah. Kombinasi penggunaan bahasa Sunda dan Indonesia dalam skenario *Pitch Bill* memiliki kepentingan untuk memberikan komunikasi yang lebih dalam. Bahasa etnis mengandung nuansa, ungkapan, dan konsep yang sulit atau tidak dapat ditemukan dalam bahasa lain

(Edwards, 2009). Selain itu juga guna mendukung latar tempat dan suasana yang diciptakan dalam skenario.

Sebelum produksi suatu film, tentu perlu adanya sebuah skenario terlebih dahulu. Menurut David Bordwell dalam bukunya "*Film Art: An Introduction*" skenario adalah dokumen tertulis yang menciptakan pandangan visual dan naratif bagi seorang sutradara dalam proses pembuatan film (Bordwell & Thompson, 2012). Dengan semakin berkembangnya film pendek, populasi penulis skenario film pendek juga turut meningkat dengan membawakan berbagai bentuk perbedaan, kreativitas, estetika artistik yang baru. Dalam skenario film pendek, secara umum tokoh protagonis akan dihadapkan dengan momen penting dan tidak terduga sehingga menuntut suatu keputusan atau pilihan (Felando, 2015). Sehingga yang menjadi pembeda utama antara skenario film *feature* dengan skenario film pendek adalah momen dan respon protagonis ketika dihadapkan dengan suatu pilihan, jika keputusan protagonis mengakibatkan cabang dari plot utama maka akan ada keharusan untuk menyelesaikan cabang tersebut. Hal tersebut sekaligus menjadi alasan dari penulis untuk menciptakan skenario film pendek, dibutuhkan fokus yang lebih untuk menyampaikan ide utama. Pat Cooper menyampaikan dalam bukunya "*Writing the Short Film*" tujuan naratif dalam film pendek cenderung lebih fokus sehingga pesan atau ide utama dapat tersampaikan dalam waktu yang singkat (Pat & Dancyger, 2011).

Proses penciptaan skenario film pendek *Pitch Bill* ini akan menggunakan metode penulisan skenario struktur tiga babak. Struktur tiga babak merupakan salah satu struktur dalam penceritaan sebuah skenario yang banyak digunakan karena menunjukkan sifat mendasar dari penceritaan, yaitu bahwa sebuah cerita

itu memiliki awal, tengah, dan akhir (Minawati, Karyadi, & Juwita, 2021). Menurut Wells Root dalam bukunya yang berjudul *Writing the Script : A Practical Guide for Films and Television* mengatakan tahapan awal, tengah, dan akhir tersebut merupakan konsep untuk memulai. Ke mana perginya menjadi tolak ukur kreatifitas suatu imajinasi (Root, 1980). Penggunaan struktur tiga babak dapat mendukung penciptaan unsur-unsur dramatik yang menarik dalam suatu skenario. Dalam menulis perlu ada unsur dramatik yang perlu diketahui oleh penulis yaitu konflik, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise* (Lutters, 2004).

Skenario film pendek *Pitch Bill* diharapkan mampu menyampaikan pesan-pesan atau informasi yang menyangkut dengan *cyber crime*. Masyarakat harus mulai menyadari, sebagai pengguna aktif internet tidak dapat menganggap remeh terhadap hal-hal yang disebar di internet. Seluruh komunitas yang bergantung pada data digital juga harus dapat meningkatkan *cyber security* yang dimiliki.

Proses penciptaan skenario ini dihadapkan dengan beragam tantangan. Salah satunya adalah kesulitan untuk mendapatkan data terbaru dari pihak berwajib atau dalam kasus ini pihak kepolisian mengenai berapa banyak kasus *cyber crime* dalam pinjaman *online* ilegal yang sudah terjadi. Selain itu tantangan lain yang ditemui adalah sulitnya untuk mendapatkan narasumber dari pihak pinjol ilegal.

Sehingga akhirnya dilakukan alternatif lain yaitu dengan cara mencari korban dari usaha pinjol sebagai narasumber. Serta narasumber alternatif lainnya adalah pihak yang mendalami dunia IT. Klasifikasi dua narasumber ini bermaksud agar data yang diperoleh dapat dilihat secara *netral* dan tidak memihak.

## Landasan Teori

Dalam menciptakan skenario berjudul *Pitch Bill* penulis menggunakan beberapa teori, sebagai berikut, yaitu kriminologi, film komedi drama, dan skenario film. Ketiga teori tersebut saling berkaitan untuk mendukung proses penciptaan ini. Tentunya setiap teori tersebut memiliki penjelasan dan fungsinya masing-masing yang akan dijelaskan sebagai berikut.

### *Kriminologi*

Kriminologi secara terminologis berasal dari kata, *crimen* dan *logos*. *Crimen* berarti kejahatan dan *logos* berarti ilmu pengetahuan (Swardhana & Setiabudhi, 2016). Globalisasi dan kemajuan teknologi memberikan tantangan baru dalam pemahaman dan penanggulangan kejahatan. Sehingga teori kriminologi mengadopsi pendekatan multidisipliner, melibatkan kontribusi dari psikologi, sosiologi, antropologi, dan ilmu lainnya pendekatan tersebut ditujukan untuk membantu dalam pemahaman dan analisa dari permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan kejahatan.

Teori kriminologi dapat diklasifikasi berdasarkan pendekatan multidisipliner, salah satu klasifikasinya adalah teori *differential association*. Teori *differential association* dari Sutherland, di mana kejahatan dapat muncul dari adanya proses yang dipelajari (Umbara & Setiawan, 2022). Teori ini menjelaskan bahwa faktor-faktor terjadinya kejahatan bukanlah dari biologis atau struktural semata, melainkan hasil dari proses sosial. Teori ini mengakui keberadaan berbagai ragam organisasi kemasyarakatan yang terpisah, tetapi antara satu dengan yang lain saling bersaing berdasarkan norma dan nilainya sendiri-sendiri (Djanggih & Qamar, 2018). *Differential association*

merupakan perilaku menyimpang hasil dari proses belajar (Fajriani dkk., 2021).

Dari pernyataan tersebut, penciptaan skenario *Pitch Bill* konflik *differential association* yang ditemui berupa seorang individu menemukan informasi mengenai aksi penyimpangan cyber crime penyalahgunaan data dan mengikuti praktiknya, tanpa menyadari bahwa yang dilakukannya adalah suatu tindakan kriminal.

#### *Film Komedi Drama*

Dalam bukunya *Laughter: An Essay on the Meaning of the Comic*, Henri Bergson menyatakan bahwa unsur konyol dalam komedi muncul dari ketidaksempurnaan dan ketidakcocokan dengan norma (Bergson, 2005). Analisa Bergson dalam analisa tawa berfokus pada unsur kekonyolan dan kebodohan. Kebodohan dalam hal ini diartikan sebagai adanya ketidaksempurnaan, kekakuan, atau kebingungan dalam tindakan atau situasi. Sementara kekonyolan muncul ketika terdapat sesuatu yang kaku dalam perilaku manusia. Bergson menekankan pentingnya ketidaksempurnaan dan perubahan yang tiba-tiba untuk menghasilkan tawa.

Linda Hutcheon dalam bukunya yang berjudul *Irony's Edge: The Theory and Politics of Irony*, pemahamannya akan komedi sering terkait dengan cara seniman memutarbalikkan atau memanfaatkan unsur-unsur ironi, parodi, dan rekursi dalam karya mereka (Hutcheon, 2005). Menurut Hutcheon dalam komedi terdapat elemen metafiksi yaitu kesadaran akan karakteristik fiksi dari karya sendiri. Karya-karya yang memanfaatkan metafiksi dapat memberikan nuansa komedi yang unik.

Bentuk komedi terbagi menjadi *slapstick*, *deadpan*, *verbal comedy*, *screwball*, dan *dark comedy*. Skenario *Pitch Bill* berfokus pada bentuk komedi

*slapstick*. *Slapstick* secara singkat dideskripsikan sebagai komedi fisik (Neale & Krutnik, 1990). Lisa Trahair mengatakan istilah *slapstick* bermula dari aksi yang dilakukan oleh dua badut sirkus yang memukul satu sama lain menggunakan papan kayu sehingga menimbulkan suara tamparan (Trahair, 2007).

#### *Skenario Film*

Skenario film adalah cerita yang disampaikan dengan gambar, dialog, dan deskripsi dengan menggunakan konteks dari struktur dramatik (Field, 2005). Skenario film mendalami struktur naratif, karakterisasi, dan pengembangan tema dalam produksi sinematik. Teori skenario membantu penulis dan pembuat film dalam mengembangkan cerita yang kuat, karakter yang menarik, dan pengalaman sinematik yang memikat.

Dalam penulisan skenario film terdapat istilah yang dikenal dengan struktur tiga babak. Struktur tiga babak ini merupakan teori pendekatan klasik dalam penulisan skenario yang membagi naratif menjadi tiga tahap utama: Pendahuluan, Konfrontasi, dan Klimaks. Menurut Seno Gumira Ajidarma struktur tiga babak merupakan cara bertutur klasik, di mana cerita dimulai dari babak pengenalan, babak cerita menuju klimaks, dan babak anti klimaks serta penyelesaian atau secara sederhana di mana cerita untuk mencapai klimaks dijabarkan melalui tiga babak (Ajidarma, 2000). Sehingga struktur tersebut terbagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap *setup*, *confrontation*, dan *resolution*.

Teori ini menjelaskan bagaimana pada tahap pertama karakter dihadapkan dengan aktivitas sehari-harinya namun mulai dikenalkan beberapa bibit masalah yang akan mendorong ke tahap selanjutnya. Pada tahap kedua menggambarkan masalah yang terjadi karena keputusan yang diambil oleh

karakter pada tahap sebelumnya. Karakter juga mendapatkan dukungan dari berbagai karakter lain (Sanjaya, 2023). Di tahap terakhir sudah berfokus pada penyelesaian dari masalah yang dihadapi oleh karakter.

Tabel 1  
*Tabel Struktur Tiga Babak (Ajidarma, 2000)*

Babak	Keterangan
I (awal)	- Perkenalan karakter tokoh. - Hadapkan tokoh pada problem atau krisis - Perkenalan antagonis
II (tengah)	Intensifkan problem sang tokoh dengan sejumlah komplikasi
III (akhir)	Pecahkan masalah seperti cara yang dikehendaki penonton, yakni selamat, sukses, atau sebaliknya, berakhir tragis

## Metode Penciptaan

Penciptaan skenario ini akan didahului dengan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah untuk memahami kondisi suatu konteks dengan mengarahkan pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam mengenai potret kondisi dalam suatu konteks yang alami (*natural setting*) (Fadli, 2021). Langkah yang dilakukan adalah dengan mewawancarai narasumber secara langsung, lalu mengumpulkan beberapa data wacana mengenai penipuan data yang dilakukan dalam proses pinjaman *online* yang kemudian dijadikan sebagai acuan untuk menulis skenario *Pitch Bill*. Dalam mewujudkan skenario *Pitch Bill*, maka akan dilakukan tahapan penciptaan sebagai berikut:

### *Penentuan Ide Dasar Cerita*

Armantono dan Pramita dalam (Karyadi & Suryani, 2022) ide merupakan formulasi cerita dalam satu atau dua kalimat pernyataan yang menjelaskan inti cerita. Dalam menyusun ide cerita ditentukan juga tema dan genre film yang

sesuai dengan persoalan yang diangkat. Hal tersebut merupakan kerangka dasar untuk pengembangan cerita di dalam tahapan menulis skenario film.

### *Proses Pengumpulan dan Pengolahan Data*

Bahan pengembangan ide cerita dilakukan dengan proses pengumpulan data penipuan yang dilakukan dalam pinjaman *online* ilegal. Melalui tahap wawancara terhadap narasumber dan disimpulkan sebagai landasan menciptakan tokoh-tokoh dalam cerita. Selanjutnya literasi pada teks-teks yang sudah ada sebelumnya seperti film, buku, jurnal, dan berita. Pengembangan ide cerita dibentuk sedemikian rupa mengacu pada kedua point tersebut.

### *Pembentukan Sinopsis*

Ringkasan dari sebuah cerita dalam naskah, novel, maupun skenario film biasa dikenal sebagai sinopsis. Ringkasan tersebut menjelaskan inti cerita secara kompleks. Sinopsis sendiri dibentuk setelah ide dasar cerita sudah tersusun.

### *Pembentukan Watak/Karakter (Penokohan) serta Alur/Plot*

Latar belakang terciptanya suatu tokoh harus ada dan dilahirkan dalam ceritanya. Keberadaan tokoh pun harus memiliki fondasi yang kuat dapat diperjelas dalam "Tiga Dimensi Tokoh". Pengembangan karakter tokoh cerita merupakan titik tolak dalam proses penulisan cerita (Aristo, 2017).

Alur dalam sebuah karya naratif adalah susunan peristiwa yang membentuk kerangka cerita, alur yang efektif menciptakan ketegangan, klimaks, dan resolusi. Dalam tahap ini digunakan struktur tiga babak dengan tujuan dapat mengajak pembaca atau penonton melibatkan diri dalam dinamika cerita. Pada skenario tidak ada cerita tanpa

adanya plot, sehingga plot adalah hal yang wajib dalam sebuah cerita (Lutters, 2004).

#### *Draft Satu Skenario Pitch Bill*

Draft satu skenario *Pitch Bill* merupakan bentuk perkembangan dari ide cerita, sinopsis, alur dan plot pertama kali. Dalam draft satu skenario *Pitch Bill* sudah melibatkan dialog dan aksi dari masing-masing tokoh. Secara garis besar draft satu merupakan skenario secara utuh tetapi masih menjadi patokan sebagai gambaran besar untuk dramatik cerita berjalan.

#### *Proses Reading*

Proses reading dilakukan guna mengetahui bagan dramatik yang terjadi. Proses ini dijadikan sebagai trial dan error guna mengetahui hal-hal yang dapat dikembangkan atau dikurangi. Dari proses reading motif dari dialog maupun aksi dapat ditelusuri lebih dalam untuk crosscheck baik dari logika cerita maupun hubungan sebab akibat antar scene. Sebagai bekal untuk menuju final draft dari skenario.

#### *Skenario Pitch Bill Final Draft*

Setelah draft 1 dan uji coba reading, tentunya terjadi proses development dari trial dan error yang diperoleh dari hasil reading, sehingga tercipta draft selanjutnya yang menghantarkan hingga final draft. Proses development tentu melibatkan pihak lain untuk dilakukan diskusi bersama sehingga mendapatkan kritik dan saran, beberapa pihak yang terlibat yaitu; a) Dosen-dosen, b) Triangle Creative (penulis, sutradara, dan produser), c) Penggiat Sineas.

Hasil dari pembedahan fenomena cyber crime penyalahgunaan data dalam pinjaman online ilegal menggunakan teori kriminologi, film komedi drama, dan skenario film akan dituliskan menjadi sebuah skenario.

## **Hasil dan Pembahasan**

### *Ide Naratif*

Film *Pitch Bill* berfokus pada cyber crime yang bisa terjadi dalam kehidupan sehari-hari, mengedukasi penonton tentang berbagai ancaman terkait pembagian data pribadi secara sembarangan. Kemajuan teknologi yang pesat memerlukan pemahaman mendalam tentang cara kerja sistem untuk melindungi diri dari ancaman tersebut. Melalui teori differential association, film ini mengilustrasikan bagaimana perilaku kriminal, seperti pencurian identitas oleh hacker, dapat muncul dari proses pembelajaran. Teori ini, dipadukan dengan konsep flat arc character yang menggambarkan karakter yang tidak mengalami perubahan signifikan sepanjang cerita, mendukung narasi bahwa pelaku cyber crime mungkin tidak menyadari tindakannya sebagai kejahatan.

Skenario *Pitch Bill* menampilkan tokoh utama sebagai pencuri identitas yang memanfaatkan internet untuk kejahatan tanpa keahlian hacking khusus. Film ini menggunakan genre komedi untuk menambah unsur ironis pada kejahatan siber dalam pinjol, menunjukkan bahwa meski jasa pinjaman online dimaksudkan untuk membantu ekonomi masyarakat, seringkali disalahgunakan untuk keuntungan pribadi. Komedi dalam film ini dihadirkan melalui slapstick dan bahasa Sunda, serta subtitle yang menciptakan humor dengan cara literasi yang tidak harfiah.

Akhirnya, storyline yang terpilih dalam film ini berfokus pada kehidupan kampus dan permasalahan pembuatan film oleh Sarah, seorang mahasiswi yang terjebak dalam skema pinjol ilegal oleh produsernya, Kaivan. Kaivan, untuk mendanai proyek film Sarah, melakukan pencurian identitas dan memanfaatkan

data pribadi dari warung pulsa dan internet. Konflik meningkat saat Debt Collector, Ujang, mengidentifikasi penipuan Kaivan setelah menemukan nomor-nomor yang digunakan dalam pengajuan pinjol. Plot twist terungkap ketika ternyata cerita film Sarah adalah tentang bagaimana dia bertemu Kaivan dan penangkapannya oleh Ujang.

### *Ide Visual*

Film *Pitch Bill* akan mengadopsi konsep visual metacinema dengan fokus pada elemen "film di dalam film" untuk memperkaya unsur komedi.

Metacinema, yang melibatkan kesadaran akan elemen pembuatan film seperti genre dan proses produksi, akan digunakan untuk menciptakan dimensi baru dalam skenario. Dalam *Pitch Bill*, ini diwujudkan dengan menampilkan cerita di mana proses pembuatan film adalah bagian dari narasi utama, menggunakan dua dimensi waktu yang berbeda. Dunia realita akan menggunakan rasio aspek 16:9, sedangkan dunia film dalam cerita akan menggunakan rasio 4:3, untuk menyoroti perbedaan antara realita dan film serta menambah intensitas komedi dengan menciptakan kesan lebih sesak dan menegangkan.

Penggunaan rasio 4:3 bertujuan untuk menambahkan lapisan ketegangan dan memperkuat elemen komedi dengan medium shot dan dutch angle, yang dapat mempertegas momen-momen lucu. Rasio ini dipilih untuk menciptakan perasaan lebih mengkhawatirkan dan membatasi pandangan dalam latar perkampungan Bandung yang padat. Diskusi antara sutradara dan DoP juga memperhitungkan bagaimana rasio ini akan mempengaruhi tipe-tipe shot yang diambil, dengan fokus pada medium shot dan pengambilan angle yang mendukung momen komedi, alih-alih wide shot yang mungkin lebih cocok untuk landscape.

### *Struktur Skenario*

#### *Sinopsis*

Ide dasar yang sebelumnya sudah disusun akhirnya dikembangkannya menjadi sebuah sinopsis. Dalam pembentukan sinopsis hal yang perlu diperhatikan adalah kemampuan sinopsis tersebut untuk mewakili skenarionya sehingga ceritanya tertafsir secara tepat (Ajidarma, 2000). Maka berikut adalah sinopsis dari *Pitch Bill*: "Sarah, mahasiswi jurusan film dan televisi tingkat akhir yang meminta bantuan pada Kaivan, seorang 'Produser Ulung' di kampusnya untuk membuat film tugas akhirnya. Namun ternyata Kaivan menggunakan pinjol untuk mendapatkan dana produksi, proses pengajuan pinjol pun dilakukan dengan cara memalsukan data dari pelanggan di warung pulsa Atep, yang lokasinya berada di sebelah kos kecil Kaivan. Aksinya ini berjalan lancar sampai pada suatu ketika terdapat Debt Collector bernama Ujang yang menggunakan jasa Atep. Sehingga membuat Ujang tertagih tagihan pinjol dari perusahaannya sendiri. Semua menjadi heboh dan terjadi aksi kejar-kejaran antara Kaivan dengan Ujang di jalanan kampung yang padat. Berujung dengan Kaivan tertangkap dan ditahan oleh Ujang. Sebagai bentuk pembelaan, Kaivan langsung menelfon Sarah untuk meminta pertolongan, namun Sarah tidak bisa membantu, karena pada saat yang bersamaan Sarah sedang melaksanakan shooting film pendeknya yang menceritakan tentang produser film yang mendapatkan dana produksi dari pinjol, atau dalam kasus ini Sarah sedang shooting film yang menceritakan kisah Kaivan."

#### *Premis*

Menurut Egri dalam bukunya *The Art of Creative Writing*, premis adalah bibit dimana suatu cerita tumbuh (Egri, 1965). Tema cyber crime yang diangkat

dalam skenario *Pitch Bill* akan menceritakan mengenai seorang produser yang mengumpulkan dana produksi untuk membantu pembuatan film kakak tingkatnya yang sedang tugas akhir, pengumpulan dana produksi ini dilakukan dengan mendaftar pinjaman online pada aplikasi pinjol ilegal dan dalam proses pendaftarannya terjadi aksi cyber crime yaitu pencurian data diri dengan mengunduh foto KTP dari internet dan penyalahgunaan nomor HP dengan cara memanfaatkan nomor-nomor HP dari suatu warung pulsa.

Berdasarkan fenomena-fenomena yang terjadi dan hasil analisis dari wawancara terhadap beberapa narasumber, disusunlah ide cerita skenario *Pitch Bill*. Setelah terbentuk ide cerita yang padu selanjutnya disusunlah premis berdasarkan ide cerita tersebut, sehingga *Pitch Bill* memiliki premis: "Bagaimana jika seorang mahasiswa film yang 'dikenal' kaya raya, selalu memposisikan diri sebagai produser film, membantu seorang sutradara untuk mendapatkan dana produksi film dengan menggunakan pinjol? Kesialan menyimpannya ketika menggunakan data pribadi seorang *Debt Collector* sehingga aksinya ini akan merusak reputasinya sebagai 'Produser Ulung' di Kampusnya."

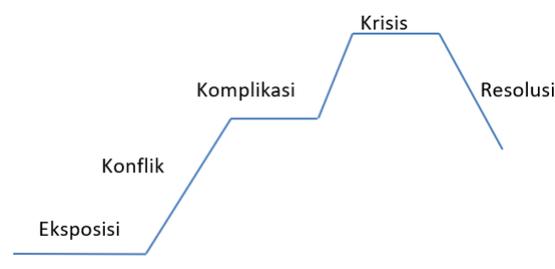
#### Alur/Plot

Ketika menyusun plot seringkali dipertemukan dengan pilihan untuk menciptakan komplikasi yang mudah ditebak atau tidak (Root, 1980). Skenario membutuhkan alur/plot untuk dijadikan navigator dalam jalannya suatu cerita. Sehingga dapat disimpulkan alur/plot merupakan jalan cerita.

Struktur tiga babak digunakan dalam proses penciptaan skenario *Pitch Bill*. Pembagian cerita menjadi tiga babak (awal, tengah, dan akhir) bermaksud untuk membantu dalam penyusunan

dramatik cerita tersebut. Sebab pertimbangan terhadap reaksi psikologi yang akan terjadi pada penonton akan selalu berhubungan dalam perkembangan suatu cerita (Ajidarma, 2000). Mengacu pada struktur yang ada, plot yang akan dibentuk dalam skenario *Pitch Bill* adalah plot non linear, dikarenakan adanya kilas balik di awal cerita sebelum berjalan maju ke depan mengikuti tokoh utama. Setelah diciptakan alur/plot berdasarkan pemahaman struktur tiga babak, maka tersusun grafik cerita yang mengidentifikasi alur dramatik dari cerita *Pitch Bill*.

Figure 1  
Grafik Skenario *Pitch Bill*



#### Setting

Kabupaten Bandung tepatnya Jatinangor menjadi latar dari skenario *Pitch Bill*. Sebagaimana provinsi Jawa Barat memegang peringkat tertinggi dengan masyarakat pengguna pinjol. Dalam skenario *Pitch Bill* akan digunakan dua bahasa, yakni bahasa Sunda dan bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa daerah bertujuan untuk mendukung adegan komedi dengan adanya dialek yang khas. Selain itu juga untuk menekankan keberagaman status sosial yang terjadi.

Jatinangor menjadi latar tempat dari *Pitch Bill* dikarenakan banyaknya kehidupan mahasiswa yang terjadi. Sebagaimana *slice of life* yang diambil dalam cerita *Pitch Bill* adalah kehidupan dari seorang mahasiswa jurusan televisi

dan film. Seperti yang dibahas sebelumnya pada rentan usia tertentu merupakan pengguna aktif dalam aktivitas pinjol, dan jika ditelusuri lebih dalam rentan usia tersebut termasuk dalam kriteria mahasiswa / mahasiswi secara umum.

Latar waktu sendiri berfokus pada akhir tahun 2022 (Desember) hingga awal 2023. Masa-masa seluruh masyarakat berusaha bangkit kembali setelah pandemi. Sarah sendiri merupakan mahasiswa tingkat akhir yang sudah dipenghujung tahun studinya, karena itu ia harus menyelesaikan tugas akhirnya.

### *Penokohan*

Tokoh adalah landasan esensi internal dari suatu cerita (Field, 2005). Dalam penciptaan tokoh, hal pertama yang perlu dicapai adalah penokohan dari main character atau karakter utama dalam cerita. Cara yang dapat dilakukan adalah dengan memisahkan komponen dalam kehidupan karakter utama menjadi dua bagian, yaitu internal dan eksternal. Syd Field menjelaskan, komponen internal yang dimaksud adalah sejarah suatu karakter mulai dari lahir hingga dimulainya cerita dan ketika cerita dalam skenario dimulai maka terwujudlah komponen eksternal dari karakter tersebut dengan terjadinya proses 'pengungkapan' karakter tersebut.

Dalam cerita skenario *Pitch Bill* yang ditulis, terdapat lima tokoh dengan tentunya memiliki sejarah kehidupan yang berbeda. Sehingga sejarah dari masing-masing tokoh dituliskan dalam bentuk biografi singkat.

### *Proses Penciptaan*

Proses penciptaan skenario dimulai dari penentuan ide cerita dan pengembangan storyline, bersamaan dengan pencarian data relevan tentang *cyber crime*, pinjol, motif penipuan, dan

hukum terkait. Riset dilakukan melalui literasi, wawancara dengan korban penipuan pinjol dan profesional IT, serta riset lapangan dengan membuat akun samaran di media sosial untuk bergabung dengan komunitas yang memberikan tips terkait pinjol. Temuan dari komunitas ini, termasuk praktik berbagi akun jasa joki pinjol, memperkaya data dan ide cerita. Selanjutnya, ide dikembangkan menjadi skenario utuh melalui penulisan draft pertama dan tahapan-tahapan berikutnya.

### *Draft*

Perbedaan antara *draft* 1 dengan *final draft* dari skenario *Pitch Bill* tentu dapat dilihat. Proses *development* skenario mayoritas berfokus pada bagaimana memadatkan cerita tanpa mengurangi informasi yang harus diberikan pada penonton. Serta memilih dan memilih unsur-unsur komedi yang akan dimasukkan kedalam skenario, sehingga mendapatkan komposisi cerita yang ringan dan tidak bertele-tele.

*Pitch Bill* memiliki total tujuh *draft*, proses pengerjaan dimulai dari bulan Maret 2023. Mulai dari pencarian ide cerita hingga penyusunan menjadi skenario utuh. *Draft* 1 diselesaikan pada 28 November 2023. Perkembangan antara *draft* 1 hingga *draft* 4 sangat drastis. Alur yang sudah diciptakan tidak berubah hanya saja dengan adanya perubahan *scene* butuh penyesuaian untuk bagaimana peristiwa tersebut tetap berlangsung. Ketika memasuki *draft* 4 hingga *draft* 7 perkembangan lebih berfokus pada dialog dan aksi. Beberapa perubahan *major* dari *draft* 1 dan *final draft* adalah pada judul, jumlah *scene*, bahasa, karakter, dan dialog.

### *Proses Reading*

Proses *reading* pertama kali dilakukan pada 19 Maret 2024 secara daring, dikarenakan aktor yang terlibat berasal dari Bandung, Yogyakarta, dan Jakarta. *Reading* pertama melibatkan empat aktor yang memerankan Kaivan, Ujang, Atep, dan Sarah, sutradara, astrada, dan penulis *script*. Karakter Farah belum terlibat dalam *reading* pertama karena belum menemukan aktor yang cocok dengan karakter Farah.

*Draft* yang digunakan untuk proses *reading* pertama kali adalah *draft* 6 – 3. *Draft* pertama *Pitch Bill* selesai pada tanggal 28 November 2023 dan *final draft* selesai pada 8 April 2024 dengan total *draft* sebanyak tujuh.

Proses *reading* dilakukan sebanyak empat kali selama satu bulan, jadi kurang lebih satu minggu setidaknya dilakukan proses *reading* sebanyak satu kali. Dalam agenda empat kali *reading* dilakukan secara daring terus menerus. Selama proses *reading* inipun, *script* masih dalam tahapan *development* atau pengembangan dengan adanya bentuk evaluasi yang merupakan *trial* dan *error* dari proses *reading*. Bentuk evaluasi yang dilakukan berupa diskusi bersama untuk menemukan kritik dan saran. Diskusi ini dilakukan bersama dosen-dosen, *triangle creative*, aktor-aktor, dan penggiat sineas lainnya. Namun tahap *development* yang terjadi selama proses *reading* lebih berfokus pada pembenahan dialog dan juga aksi detail kecil. Bisa dikatakan proses *development script* yang terjadi dalam proses *reading* bermula dari penawaran-penawaran yang diberikan aktor untuk menjunjung karakter dalam cerita *Pitch Bill*.

Diakhiri dengan proses *big reading* sekaligus *Rehearsals* yang dilakukan oleh seluruh *casts* dan disaksikan oleh seluruh *crew*. Setelah melakukan pengamatan selama proses *reading online* disadari bahwa tidak adanya jalinan secara

emosional antar aktor, sehingga dilakukan *treatment* pendekatan antar aktor guna membangun *chemistry*. *Draft* yang digunakan dalam *big reading* merupakan *final draft* atau *script* yang sudah di *lock*. Dalam *final draft* baik runtutan *scene* dan emosi dalam peristiwa sudah menjadi bagian yang padu dengan hal-hal yang bersangkutan dengan teknis.

#### Rancangan Distribusi

Berdasarkan buku "*Swimming Upstream: A Lifesaving Guide to Short Film Distribution*" yang ditulis oleh Sharon Badal, distribusi film adalah memasukkan film ke dalam layar kaca dengan menggunakan taktik marketing guna mengundang penonton untuk menonton film tersebut (Badal, 2008).

Karena itu penyusunan rancangan distribusi film *Pitch Bill* dilakukan oleh tim keproduksian atau secara spesifik oleh produser. Ketika penulis skenario memberikan *script*, produser sebagai kepala dari keproduksian menyusun target penonton yang sesuai dengan cerita *script*. Target penonton pun tidak hanya diklasifikasikan berdasarkan umur atau gender akan tetapi *background* dari target penonton itu sendiri. Skenario *Pitch Bill* mengambil latar kehidupan mahasiswa film sehingga tercetus rancangan untuk mendistribusikan film *Pitch Bill* pada festival – festival film yang berada di kampus yang memiliki jurusan film atau UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) yang berfokus dalam produksi film karena ada bentuk harapan kedekatan atau *relate* dari para pecinta film dengan film *Pitch Bill*.

#### Simpulan

Kemajuan teknologi sering kali tidak sejalan dengan perilaku masyarakat, terlihat dari meningkatnya kasus penipuan online meskipun sosialisasi telah dilakukan untuk meningkatkan

kewaspadaan. Skenario *Pitch Bill* mengangkat isu ini dengan pendekatan kriminologi untuk mengilustrasikan kasus cyber crime melalui media film. Penelitian ini menggabungkan wawancara dan analisis berita untuk mengembangkan latar belakang tokoh dan alur cerita yang menyoroti penipuan dalam pinjaman online.

Proses penciptaan skenario *Pitch Bill* mengikuti teori film komedi drama, menampilkan cerita tentang seorang mahasiswi yang terjebak dalam penipuan oleh adik tingkatnya yang ternyata seorang penipu ulung. Adegan aksi dan bahasa visual dirancang untuk memperkaya dinamika cerita, yang diakhiri dengan kejadian menabrak ayam. Film ini menggunakan bahasa Sunda dan Indonesia, dan melibatkan tim dari jurusan Televisi dan Film Universitas Padjajaran dalam produksinya.

Menciptakan skenario film memerlukan kreativitas dan riset mendalam, serta pemahaman tentang teknik visual dan dramatik. Penulis disarankan untuk mengeksplorasi peristiwa sekitar dengan pendekatan yang inovatif dan mengejutkan, serta melakukan riset menyeluruh. Proses produksi harus dipersiapkan dengan matang, dan kolaborasi dengan berbagai institusi memberikan kesempatan untuk evaluasi mendalam dan pengembangan skenario, memperkaya penceritaan dan memberikan wawasan baru yang berharga.

### Daftar Pustaka

- Raodia. (2019). Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Terjadinya Kejahatan Mayantara (Cybercrime). *Jurisprudentie*, 231.
- Gani, A. G. (2018). PENGENALAN TEKNOLOGI INTERNET SERTA DAMPAKNYA. *Journal Universitas Suryadarma*, 72.
- Haryanto, A. T. (2022, Juni 09). *detiknet*. Retrieved from *detiknews*: <https://inet.detik.com/telecommunication/d-6119064/jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta>
- Liviani, M. R.-I. (2020). Kejahatan Teknologi Informasi (*Cyber crime*) dan Penanggulangannya dalam Sistem Hukum Indonesia. *Jurnal FSH UIN Sunan Ampel Surabaya*, 401.
- Sari, N. W. (2018). Kejahatan Cyber Dalam Perkembangan Teknologi Informasi Berbasis Komputer. *Jurnal Surya Kencana Dua Dinamika Masalah Hukum Dan Keadilan*, 579.
- Maskun. (2013). *Kejahatan Siber (Cyber crime)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Marita, L. S. (2015). *Cyber Crime Dan Penerapan Cyber Law Dalam Pemberantasan Cyber Law Di Indonesia*. *Jurnal Informatika*, 2.
- POLRI. (2023, January 5). *Artikel*. Retrieved from Pusiknas Polri: [https://pusiknas.polri.go.id/detail\\_artikel/kejahatan\\_siber\\_di\\_indonesia\\_naik\\_berkali-kali\\_lipat](https://pusiknas.polri.go.id/detail_artikel/kejahatan_siber_di_indonesia_naik_berkali-kali_lipat)
- Pratama, G. W. (2023, Januari 22). *Solopos Bisnis*. Retrieved from *bisnis.solopos.com*: <https://bisnis.solopos.com/cerita-joki-pinjol-dan-galbay-di-solo-kliennya-mahasiswa-hingga-driver-ojol-1530480>
- Wijaya, L. Y., Ihsana, N., & Yoga, P. (2023). Analisis Kejahatan Pinjaman Online dalam Hukum Siber di Indonesia (Studi Kasus atas Putusan Nomor 2078/PID.SUS/2021/PN LBP). *Journal Humaniora : Jurnal Hukum dan Ilmu Sosial*, 90.

- Salsabila, P. Z., & Yusuf, O. (2020, October 12). *Internet*. Retrieved from Kompas:  
<https://tekno.kompas.com/read/2020/10/12/07020007/kejahatan-siber-di-indonesia-naik-4-kali-lipat-selama-pandemi>
- Edwards, J. (2009). *Language and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2012). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Felando, C. (2015). *Discovering Short Films The History and Style of Live-Action Fiction Shorts*. New York: Palgrave Macmillan.
- Pat, C., & Dancyger, K. (2011). *Writing the Short Film*. Massachusetts: Focal Press.
- Minawati, R., Karyadi, F. Y., & Juwita, L. R. (2021). Penciptaan Skenario Film Fiksi Sibilah Lantai dengan Menerapkan Struktur Tiga Babak dalam Meningkatkan Suspense. *Offscreen : Film and Television Journal*, 46.
- Lutters, E. (2004). *Kunci Sukses : Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Swardhana, G. M., & Setiabudhi, I. K. (2016). Buku Ajar : Kriminologi dan Viktimologi. *simdos unud*, 1.
- Umbara, A., & Setiawan, D. A. (2022). Analisis Kriminologis Terhadap Peningkatan Kejahatan Siber di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Ilmu Hukum (JRIH)*, 82.
- Djanggih, H., & Qamar, N. (2018). Penerapan Teori - Teori Kriminologi dalam Penanggulangan Kejahatan Siber (*Cyber crime*). *Pandecta*, 15.
- Fajriani, S. W., Sekarningrum, B., & Sulaeman, M. (2021). Cyberspace: Dampak Penyimpangan Perilaku Komunikasi Remaja. *Jurnal IPTEK-KOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi)*, 65.
- Bergson, H. (2005). *Laughter : An Essay on the Meaning of the Comic*. Massachusetts: Courier Corporation.
- Hutcheon, L. (2005). *Irony's Edge : The Theory and Politics of Irony*. New York: Taylor & Francis e-Library.
- Neale, S., & Krutnik, F. (1990). *Popular Film and Television Comedy*. New York: Taylor & Francis e-Library.
- Trahair, L. (2007). *The Comedy of Philosophy*. Albany: State University of New York Press.
- Field, S. (2005). *Screenplay the Foundations of Screenwriting*. New York: Bantam Dell.
- Ajidarma, S. G. (2000). *Layar Kata Menengok 20 Skenario Pemenang Citra Festival Film Indonesia 1973 - 1992*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Sanjaya, W. (2023). Analisis Perubahan Sifat Karakter Berdasarkan Sequence Dalam Film "Yuni". *Jurnal Titik Imaji*, 33.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 34.
- Karyadi, Y., & Suryani, R. I. (2022). Analisis Penggambaran Filmis Skenario Film Bertema Supernatural. *Offscreen Film and Television Journal*, 4.
- Aristo, S. (2017). Pengantar Penulisan Skenario (Scriptwriting). *Jurnal Ilmiah : PROFILM*, 61.
- Lutters, E. (2004). *Kunci Sukses : Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Egri, L. (1965). *The Art of Creative Writing*. New York: The Citadel Press.
- Root, W. (1980). *Writing the Script : A Practical Guide for Films and Television*. New York: Henry Holt and Company.

Badal, S. (2008). *Swimming Upstream : A Lifesaving Guide to Short Film Distribution*. Oxfordshire: Taylor & Francis.