

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sumatera Utara terdiri dari beranekaragam suku bangsa (etnis) yang memiliki latar belakang sejarah dan kebudayaan yang menarik untuk dikaji, salah satunya adalah etnis Pakpak. Sejarah Pakpak mengisahkan asal-usul suku Pakpak berasal dari India Belaka yaitu Indika Tondal ke Muara Tapus dekat Dairi lalu berkembang di Tanah Pakpak dan menjadi suku Pakpak. Sebelum adanya penjajahan di Indonesia, masyarakat suku Pakpak sudah ada terlebih dahulu, namun terciptanya nama Pakpak yaitu setelah adanya kelompok-kelompok manusia yang kemudian membentuk nama komunitas Pakpak. Suku Pakpak mendiami wilayah yang disebut dengan tanah Pakpak. Etnis Pakpak berdomisili di lima suak yakni, Suak Singkil Boang, Suak Klasen, Suak Simsim, Suak Keppas, Suak Pegagan. (1) Pakpak Simsim, yaitu orang yang menetap dan memiliki *hak ulayat* di daerah simsim, antara lain marga Berutu, Padang, Sinamo, Solin, Banurea, Boang Manalu, dan lain-lain. Dalam administrasi pemerintahan RI, kini termasuk dalam wilayah kabupaten Pakpak Bharat. (2) Pakpak Keppas, yakni orang Pakpak yang menetap dan berdialek Keppas, antara lain marga Ujung, Bintang, Bako, Maha, dan lain-lain. Dalam administrasi pemerintahan RI, kini termasuk kepada wilayah kecamatan Silima Pungga-pungga, Tanah Pinem, Parbuluan, dan Kecamatan Sidikalang Kabupaten Dairi. (3) Pakpak Pegagan, yakni orang Pakpak yang berasal dari pegagan dan berdialek pegagan, antara lain: Lingga, Mataniari, Maibang, Manik, Siketang, dan lain-lain. Dalam administrasi pemerintahan RI, kini termasuk kepada wilayah kecamatan Sumbul, Pegagan Hilir, dan Kecamatan Tiga Lingga di Kabupaten Dairi. (4) Pakpak Kelasén, yakni orang Pakpak yang berasal dan berdialek Kelasén, antara lain marga Tumangger, Siketangm Tinambunan, Anak Ampun, Kesogihen, Maharaja, Meka, Berasa, dan lain-lain. Dalam administrasi pemerintahan RI, kini termasuk kepada wilayah kecamatan Parlilitan dan kecamatan Pakkat (di Kabupaten Humbang Hasundutan), dan kecamatan Dairi (di kabupaten Tapanuli Tengah). (5) Pakpak Boang, yakni orang Pakpak yang berasal dan berdialek Boang, antara lain Sambo, Penarik, dan Saraan. Dalam

administrasi pemerintahan RI, kini termasuk kepada wilayah Singkil (Nanggroe Aceh Darussalam).

Masyarakat Pakpak memiliki sejumlah nilai budaya, pengetahuan, aturan, kepercayaan, tabu, sanksi, upacara, dan perilaku budaya. Ada yang disadari dan ada pula yang tak disadari oleh masyarakat suku Pakpak yang terkandung dalam sejumlah nilai, aturan, norma, tabu, dan upacara terutama kegiatan yang berhubungan langsung dengan alam seperti dalam sistem pertanian, berburu, atau *meramun*.

Salah satu kebudayaan tersebut adalah *Moccak*. *Moccak* disebut juga pencak silat. *Moccak* ini dilakukan oleh seorang atau lebih maupun perorangan atau berpasangan. *Moccak* terbagi atas dua, yaitu” *moccak Raja* dan *moccak Pakalima*. *Moccak Raja* lebih kepada tarian yang sering di pertunjukkan dan di artikan sebagai makna seni tari, berbeda dengan *moccak Pakalima* yang merupakan Pencak silat khas suku Pakpak yang sangat berbeda dari pada pencak silat pada umumnya dan juga memiliki makna nilai religi yang kuat yang menjadikan *moccak* ini sebagai salah satu tradisi yang unik dalam suku Pakpak.

Moccak Pakalima pada mulanya berfungsi untuk kesehatan dan pertahanan diri. Bagi masyarakat suku Pakpak zaman dahulu *moccak* adalah syarat utama bagi lajang (laki-laki) yang ingin merantau. Yang artinya apabila belum mahir 3 kali marguru sedikitnya mahir dalam jurus *tampar sendok* tidak akan diijinkan untuk pergi merantau. Bagi seseorang yang ingin belajar *Moccak Pakalima* ini juga haruslah lajang yang dewasa (jasmani dan rohaninya) maka akan di ijin untuk mendalami ilmu *moccak*. Inilah satu hal yang harusnya dipahami pada zaman dahulu bagi generasi suku Pakpak untuk lebih memahami suku Pakpak.

Namun saat ini *Moccak* Pakpak sudah banyak mengalami perubahan terkhusus *moccak Pakalima* yang sudah hampir hilang di dalam budaya suku Pakpak. Penyebabnya dikarenakan paham masyarakat luar suku Pakpak hanya mengartikan *moccak* adalah hal yang negatif. Pencak silat *Moccak* kurang di ketahui makna dan nilai yang terkandung di dalamnya terkhusus pada makna religi yang menjadi ciri khas atau memiliki makna terselubung yang terdapat dalam *Moccak Pakalima* yang dapat dijadikan tuntunan. Akibatnya, banyak generasi muda Pakpak selain kurang mengetahui hal-hal yang berkaitan dalam sukunya

sendiri, juga memudarnya rasa cinta dan rasa memiliki terhadap suku Pakpak, dan malu untuk mengakui diri sebagai putra/putri suku Pakpak.

Untuk menginformasikan tentang *mocca* ini digunakan media audio visual yang menarik. Hal ini dikarenakan audio visual sangat digemari oleh generasi masa kini. Audio visual merupakan penggabungan komponen audio atau suara dengan visual untuk menghasilkan karya yang efektif. Hal ini dikarenakan hasil dari audio visual ini melibatkan beberapa indera seperti penglihatan dan pendengaran. Media audio visual sangat cocok untuk menginformasikan data secara efektif kepada masyarakat. Audio visual di Indonesia mulai berkembang sejak awal banyaknya stasiun televisi swasta. Kemudian hal tersebut diiringi dengan mudahnya teknologi yang dapat merekam suara dan gambar secara bersamaan. Tetapi tempat dan bahan pembelajaran tentang audio visual saat ini masih sedikit di Indonesia. Hal ini perlu dikembangkan untuk mengembangkan industri kreatif di Indonesia. Bentuk dari audio visual adalah film dan program televisi.

Program televisi merupakan salah satu contoh dari audio visual yang disebarluaskan menggunakan satelit. Sehingga keterbatasan jarak sudah tidak lagi menjadi halangan. Program televisi juga menjadi media edukasi serta hiburan bagi keluarga. Stasiun televisi membutuhkan program-program acara untuk mengisi ruang waktu siarannya setiap hari. Program televisi harus dapat dimengerti maknanya, menghibur, dan penonton puas menyaksikannya. Maka dari itu stasiun televisi membutuhkan program acara yang dinamis, berbeda dan menarik bagi penonton. Media program televisi merupakan salah satu media yang paling banyak digunakan dan disaksikan oleh masyarakat di Indonesia. Sehingga penyebaran berita ataupun acara menjadi lebih efektif. Hal ini dikarenakan televisi merupakan barang elektronik yang hampir dimiliki oleh setiap rumah tangga dan disaksikan oleh semua umur. Program acara pada televisi sangat berpengaruh pada kehidupan masyarakat karena pada umumnya masyarakat mudah percaya terhadap siaran stasiun televisi. Sehingga, program acara televisi baiknya menampilkan hal-hal yang bersifat positif dan mengedukasi. Tetapi hal itu tidak sesuai dengan kenyataannya karena banyak program televisi kurang mendidik di Indonesia. Hal tersebut membuat generasi muda meniru mentah – mentah apa yang ditampilkan oleh program acara tersebut. Tetapi, Masih ada juga bentuk program televisi yang

menarik, memberikan informasi dan edukasi yaitu *feature* televisi. Program *feature* televisi ini baik untuk disaksikan oleh semua umur karena berisi informasi dan berita yang ringan.

Program acara televisi *feature* merupakan program acara yang bersifat *soft news* dengan menghadirkan berita-berita yang unik serta mengedukasi masyarakat. *Feature* sebaiknya berisi informasi yang sesuai dengan fakta. Dikarenakan sesuai dengan fakta sebenarnya maka program *feature* menyuguhkan kegiatan manusia sehari-hari pada umumnya yang membutuhkan interaksi, rekreasi, pengetahuan, pemecahan masalah atau sekedar informasi makanan lezat. Pembuatan *feature* tidak berbeda jauh dengan membuat berita televisi. Perbedaan dari berita televisi dengan *feature* ini yaitu informasi yang digunakan tidaklah informasi yang harus cepat disajikan tetapi informasi yang fleksibel sesuai dengan kebutuhan.

Program acara *feature* televisi memerlukan peralatan dan pelaksanaan sama seperti program acara lain. Dalam program acara *feature* televisi juga menyuguhkan jalan cerita dan visual yang baik. Hal tersebut yang menjadikan dasar perlunya dilakukan pengaturan penyutradaraan yang adalah dalam program acara *feature* televisi dengan konten nilai religi dari pencak silat dengan mengedepankan unsur cerita.

Cara Sutradara dalam penyutradaraan program *feature* televisi yang hendak dikemas menyangkut pendekatan, gaya, bentuk dan struktur cerita. Pendekatan berarti dalam membuat *feature* televisi ini harus menyesuaikan kepentingan dari audien dan pengemasannya hingga sasaran tepat. Melalui karakteristiknya, *feature* memiliki karakter tersendiri seperti: Kreativitas, Informatif, Menghibur, Awet, dan Subjektivitas. Sehingga audien menyaksikan *feature* tersebut dengan serius dan rileks. Dalam perancangan ini referensi *feature* sejenis yang digunakan adalah program *feature* televisi berjudul Indonesia Bagus, Lentera Indonesia, dan Jejak Petualang.

Berdasarkan fenomena tentang permasalahan di atas maka penulis menarik untuk mengangkat sebuah perancangan *feature* dengan judul “Penyutradaraan Feature Televisi Mengenai *Moccak Pakalima* Suku Pakpak”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. *Moccak Pakalima* sudah hampir hilang di dalam budaya suku Pakpak.
2. Paham masyarakat luar suku Pakpak mengartikan *moccak Pakalima* adalah hal yang negatif.
3. Generasi muda Pakpak kurang mengetahui hal-hal yang berkaitan dalam sukunya sendiri, memudarnya rasa cinta dan rasa memiliki terhadap suku Pakpak, dan malu untuk mengakui diri sebagai putra/putri suku Pakpak.
4. Tempat dan bahan pembelajaran tentang audio visual masih sedikit di Indonesia.
5. Banyak program televisi yang kurang mendidik di Indonesia.
6. Perlunya dilakukan pengaturan penyutradaraan dalam program acara *feature* televisi dengan konten nilai religi dari pencak silat dengan mengedepankan unsur cerita.

1.3 Ruang Lingkup

Dari latar belakang, identifikasi masalah, serta rumusan masalah yang ada, agar pembahasan semakin terfokus maka penulis memberikan ruang lingkup masalah pada perancangan ini. Ruang lingkup masalah tersebut yaitu penulis akan memfokuskan permasalahan pada makna religi yang terkandung dalam ritual dan gerakan *Moccak Pakalima*.

1.3.1 Apa

Media film yang akan di rancang yaitu media berupa *feature* televisi.

1.3.2 Siapa

Target *audience* dari perancangan ini adalah masyarakat Pakpak dengan usia remaja awal.

1.3.3 Bagian Mana

Dalam perancangan media *feature* penulis akan berperan sebagai sutradara yang merupakan peng-analisa permasalahan, dan pengarah dalam jalan cerita yang akan di buat.

1.3.4 Tempat

Tempat untuk pembuatan *feature* ini adalah wilAyah Pakpak, Sumatera Utara

1.3.5 Waktu

Waktu dan penayangan *feature* ini di rencanakan pada tahun 2017

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dijabarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah, adapun rumusan masalah untuk penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana nilai religi yang terdapat dalam *Moccak Pakalima* suku Pakpak?
2. Bagaimana penyutradaraan *feature* televisi mengenai Nilai Religi *Moccak Pakalima* Suku Pakpak?

1.5 Tujuan Perancangan

Setelah meninjau dari keseluruhan rumusan masalah di atas, maka penulis memiliki tujuan dari perancangan ini, yaitu:

1. Untuk mengidentifikasi dan menginformasikan nilai religi pada seni *Moccak Pakalima* dalam suku Pakpak.
2. Untuk memahami penyutradaraan yang baik dan sesuai dalam perancangan program *feature* televisi mengenai nilai religi pada *Moccak Pakalima* dalam suku Pakpak.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan dari perancangan ini yaitu:

1.6.1 Bagi Daerah

- a) Sebagai sarana untuk memperkenalkan Suku Pakpak.

- b) Sebagai pengetahuan dan informasi bagi masyarakat luas mengenai seni *moccak Pakalima*, khususnya masyarakat suku Pakpak.

1.6.2 Bagi Penulis

- a) Dapat lebih memahami tentang produksi sebuah *feature* dan Penyutradaraan.
- b) Meningkatkan rasa peka terhadap lingkungan tentang nilai sosial ataupun budaya.

1.7 Metode Perancangan

Dalam perancangan sebuah karya *feature* televisi dibutuhkan sebuah penelitian terlebih dahulu. Penelitian juga harus menggunakan metode yang sistematis dan tepat. Metode harus terukur dan sesuai dengan topik yang diangkat. Topik yang diangkat adalah mengetahui nilai religi dalam seni *Moccak Pakalima* (pencak silat) pada suku Pakpak. Maka dari itu, di dalam penyusunan penelitian dan perancangan ini penulis menggunakan penelitian jenis kualitatif dengan metode etnografi serta melalui pendekatan budaya religi.

Penelitian kualitatif adalah Penulis sebagai instrumen kunci terlibat secara langsung dari awal penelitian hingga akhir penelitian (Ratna 2010:97). Sementara itu pendekatan etnografi digunakan untuk mengetahui pola dan perilaku subjek. Menurut Spradley, etnografi adalah model penelitian dengan mengedepankan kebudayaan manusia, etnografi merupakan suatu bangunan pengetahuan yang meliputi teknik penelitian, teori etnografis, dan berbagai macam deskripsi kebudayaan.

1.7.1 Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, perancang menggunakan beberapa sumber untuk melengkapinya, yaitu:

1. Studi Literatur

Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan cara penelaahan terhadap buku-buku, literature, catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang akan di angkat dan di pecahkan. Berdasarkan pengertian tersebut maka penulis:

- Mempelajari data-data yang dikumpulkan berdasarkan buku-buku produksi tv, mari membuat film, kebudayaan, metodologi, dan etnografi.
- Wawancara terhadap Narasumber yang berkaitan dengan seni *moccak*.
- Mempelajari *feature* sejenis yang mempunyai thema yang sama seperti Potret, Indonesia Bagus, dan My trip my adventure.

2. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik yang paling banyak dilakukan oleh penelitian baik kualitatif ataupun kuantitatif. Faktor penting dalam teknik observasi adalah pengamat (observator) dan yang diamati yang berfungsi sebagai informan dan pemberi informasi. Berdasarkan Fenomena Nilai Religi Dalam Seni *Moccak Pakalima* (Pencak Silat) di Suku Pakpak, observasi dilakukan untuk melihat situasi yang nyata dengan juga melakukan pendekatan langsung terhadap lingkungan dan kehidupan pelaku *moccak* dan masyarakat suku Pakpak.

3. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan untuk menemukan sebuah informasi. Pada metode ini peneliti dan reponden secara langsung untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan informasi yang faktual dan dapat menjelaskan permasalahan penelitian. Dengan demikian penulis akan sangat membutuhkan sebuah data percakapan dengan tujuan membahas fenomena yang diangkat. Maka wawancara tersebut dilakukan terhadap:

- Wawancara terhadap Pak Kasea Padang sebagai ahli *moccak*
- Wawancara terhadap tokoh budayawan asli suku Pakpak
- Wawancara terhadap masyarakat suku Pakpak
- Wawancara terhadap Pemerintah kawasan Pakpak Bharat

1.7.2 Analisis Data

Menganalisis data dari kumpulan data yang telah didapatkan dari beberapa metode diatas, dalam memahami fenomena utama dalam penelitian etnografi, maka dibutuhkan analisis data yang terdiri dari beberapa tahap. Tahap analisis data ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh James P. Spradley (1980) '*Analysis: Ethnography*':

1. Analisis Domain

Untuk memperoleh gambaran umum dan menyeluruh dari subjek penelitian atau situasi sosial. Melalui pertanyaan umum dan rinci peneliti menemukan berbagai kategori atau domain tertentu sebagai pijakan penelitian selanjutnya. Semakin banyak domain yang dipilih, semakin banyak waktu penelitian.

2. Analisis Tema Budaya

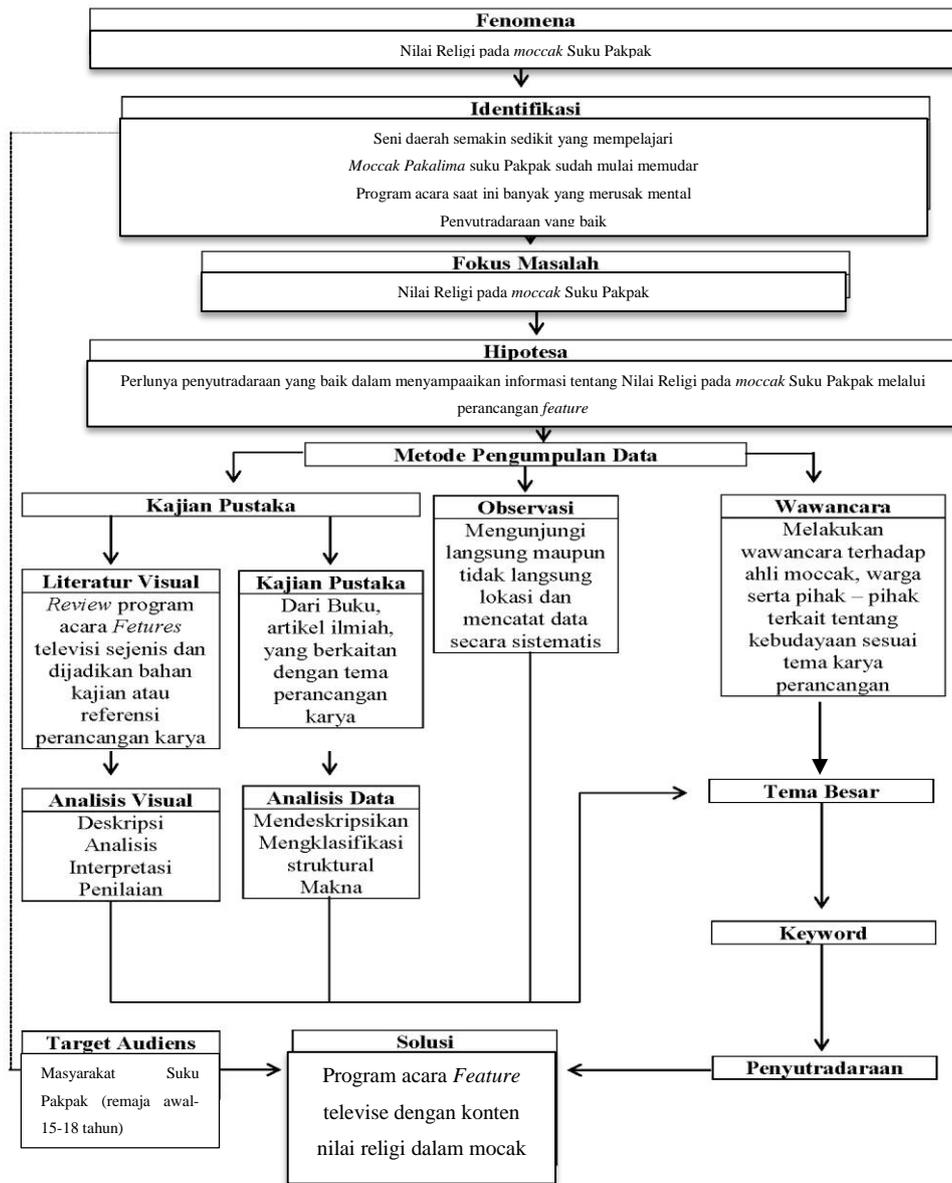
Mencari hubungan di antara domain dan hubungan dengan keseluruhan yang selanjutnya dinyatakan ke dalam tema-tema sesuai dengan fokus dan sub fokus penelitian.

1.7.3 Sistematika Perancangan

Setelah melakukan pengumpulan dan analisis data dari objek penelitian, kemudian dihasilkan beberapa kata kunci. Setelah itu, penulis melakukan analisis visual, yakni mengurai serta memahami terhadap program acara sejenis dan dijadikanlah referensi dalam membuat perancangan Penyutradaraan dalam program *feature* televisi.

Kerja Sutradara dimulai dari membedah scenario kedalam *director treatment* yaitu konsep kreatif sutradara tentang arahan gaya pengambilan gambar. Selanjutnya sutradara mengurai setiap adegan kedalam sejumlah *shot* menjadi *shot list* yaitu uraian arah pengambilan gambar dari tiap adegan. *Shot list* tersebut kemudian diterjemahkan kedalam *story board* yaitu rangkaian gambar yang memuat informasi tentang ruang dan tata letak pemeran yang nantinya akan di rekam. Berbekal di *directors's treatment*, *shot list*, dan *story board*, *script breakdown* bisa dikerjakan. Sutradara kemudian memberi pengarahan tentang apa yang akan dibuat.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber Pribadi, 2017)

1.9 Pembabakan

Penulisan karya Tugas Akhir ini terbagi menjadi lima bab, yaitu:

- BAB I** Pendahuluan berisi latar belakang permasalahan dari topik yang diangkat, permasalahan dari topik, ruang lingkup, tujuan dari perancangan, manfaat perancangan, metodologi perancangan, kerangka perancangan, sampai kepada pembabakan.
- BAB II** Dasar dari pemikiran untuk menjelaskan dasar dari teori – teori yang relevan untuk panduan di dalam perancangan.
- BAB III** Data dan analisis masalah berisi data yang berkaitan dengan perancangan dan analisa data.
- BAB IV** Konsep dan hasil dari perancangan mengungkapkan konsep dari perancangan penyutradaraan *feature* televisi tentang nilai religi dalam *mocca* di suku Pakpak hingga hasil akhir.
- BAB V** Penutup yang berisi dari kesimpulan dan saran.