

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki banyak sekali kekayaan berupa kebudayaan yang beragam. Tetapi pada era-modern ini, tidak banyak masyarakat Indonesia yang mengetahui kebudayaan-kebudayaannya. Kebudayaan, kebiasaan, nilai-nilai yang ada pada suatu etnis dapat disebut juga dengan kearifan lokal. Menurut Rahyono, kearifan lokal merupakan kecerdasan manusia yang dimiliki oleh kelompok etnis tertentu yang diperoleh melalui pengalaman masyarakat. Artinya, kearifan lokal adalah hasil dari masyarakat tertentu melalui pengalaman mereka dan belum tentu dialami oleh masyarakat yang lain (Fajarini, 2014:124).

Kearifan lokal adalah produk budaya masa lalu yang patut secara terus-menerus dijadikan pegangan hidup. Budaya atau kebudayaan mengandung pengertian yang sangat luas dan mengandung pemahaman perasaan suatu bangsa yang sangat kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, kebiasaan, dan pembawaan lain yang diperoleh dari anggota masyarakat (PDSPK, 2016:15). Namun nampaknya kearifan lokal yang ada tersebut seolah-olah kurang memiliki peran dan mulai pudar kekuatannya sebagai pedoman kebijakan hidup bangsa Indonesia. Contohnya seperti Kasepuhan Ciptagelar di Sukabumi. Tidak banyak masyarakat Indonesia khususnya generasi muda yang mengetahui kearifan lokal yang ada pada Kasepuhan Ciptagelar ini, hanya beberapa dari masyarakat Indonesia yang datang ke Kasepuhan Ciptagelar untuk mencari unsur-unsur kebudayaan di dalamnya (PDSPK, 2016:44).

Kasepuhan Ciptagelar yang memiliki arti tempat tinggal para sesepuh, adalah nama baru untuk Kampung Ciptarasa, pada 2001 bulan juli Kampung Ciptarasa yang berasal dari Desa Sirnarasa hijrah “*wangsit*” ke Sirnaresmi (Kampung Sukamulya). Berdasarkan data dari *Youtube*, Kampung Ciptarasa berpindah ke Kampung Ciptagelar karena disebabkan perintah leluhur yang artinya tidak boleh tidak di laksanakan. Maka, pindahannya kampung adat bagi warga Ciptagelar merupakan tanda kesetiaan, kepatuhan dan kehormatan kepada

leluhurnya. Kampung Ciptagelar dipimpin oleh kepala adat yang bernama Abah Ugi Sugriana Rakasiwi. Posisi ketua adat digantikan setelah ayah dari Abah Ugi meninggal. Para leluhur dari Kampung Ciptagelar memiliki pesan bahwa ada istiadat tidak boleh dikurangi tetapi boleh di tambah, maka, Abah Ugi berinovasi dan mencoba untuk tetap menjaga tradisi turun temurun, dan menerima teknologi yang sudah ada untuk masuk tanpa memasukkan teknologi tersebut ke dalam adat istiadat yang telah dibuat oleh para leluhur.

Kasepuhan Ciptagelar memiliki banyak unsur kebudayaan yang sampai sekarang masih bertahan secara turun-temurun, tetapi masyarakat setempat telah menerima era-modern tanpa menggunakan teknologi tersebut ke dalam adat istiadat yang telah dibentuk oleh para leluhur warga Ciptagelar. Akibat dari era-modern yang telah berkembang pesat, generasi muda tidak lagi ingin mengetahui apa arti dari kebudayaan dan apa saja kebudayaan yang ada di Indonesia (PDSPK, 2016:45-46). Ditambah lagi dengan kurangnya informasi mengenai kearifan lokal Kasepuhan Ciptagelar yang di visualisasikan melalui film pendek. Kelak timbul ketertarikan masyarakat Indonesia khususnya kawula muda untuk mengetahui salah satu kebudayaan di Indonesia melalui media film pendek. Pendekatan etnografi memiliki peran penting dalam kajian budaya kelompok masyarakat.

Film Indonesia sedang sangat berpotensi untuk berkembang karena meningkatnya kualitas film Indonesia sehingga meningkatkan jumlah penonton maupun pencinta film di Indonesia (*KumparanHITS. 2017. <https://kumparan.com/@kumparanhits/masalah-dan-tantangan-perfilman-nasional>, 30 Maret 2017*). Sedikitnya jumlah film Indonesia yang memiliki unsur kebudayaan, membuat peminat film lokal menjadi berkurang. Hal ini menjadikan jumlah penonton film Indonesia lebih rendah dari film luar negeri.

Film merupakan hasil akhir dari visualisasi *Director, director of photography, scriptwriter*, dan *production designer* yang dilengkapi dengan campur tangan *editor* dan *sound designer*. Masing-masing dari job desk memiliki peran yang penting dan sangat berpengaruh terhadap hasil akhir suatu film, yang

artinya suatu tim harus dapat bekerja dengan baik untuk menghasilkan sebuah film yang sesuai dengan pencapaian. Khususnya sutradara yang bertugas untuk memimpin suatu tim dalam proyek yang memiliki visi dengan tujuan membuat visi tersebut bisa tercapai hingga akhir (Achmad, 2012:38).

Sutradara merupakan seseorang yang harus dapat menerjemahkan naskah dalam bentuk *treatment* berupa langkah-langkah dari sudut pandangnya pada suatu film (Achmad, 2012:65). Karena, cerita yang telah dijadikan *script* akan diterjemahkan oleh sutradara sehingga menghasilkan *treatment* yang dapat dijelaskan secara *detail* kepada kru lainnya. Ada banyak kepentingan yang harus diurus sutradara dan ada banyak kepada yang disatukan sutradara, serta sutradara harus memperhatikan setiap unsur di film tersebut dari layar yang semula gelap menjadi terang, hingga akhirnya layar menjadi gelap kembali. Sutradara harus dapat memanfaatkan unsur naratif berdasarkan alur dan tema ke dalam penceritaan, sehingga film yang dihasilkan menjadi lebih dramatis. Pentingnya seorang sutradara untuk menggunakan konsep jati diri sehingga dapat dihubungkan dengan nilai-nilai kearifan lokal. Peran sutradara merupakan peran yang paling penting diantara peran lainnya karena sutradara harus dapat menceritakan suatu penceritaan ke dalam bentuk visual. Jika hal tersebut dapat terpenuhi, maka sutradara berhasil menjadi penopang dari film yang dihasilkan. Langkah selanjutnya yang sutradara harus capai adalah apakah penonton mengerti apa yang disampaikan oleh sutradara melalui penceritaan. Pentingnya seorang sutradara untuk membuat penonton tertarik dengan film pendek tentang kearifan lokal akan meningkatkan kecintaan masyarakat Indonesia terhadap film pendek.

Berdasarkan uraian di atas, perancang tertarik untuk membuat dan menyampaikan informasi tentang kearifan lokal yang masih bertahan di era modern yang mengangkat studi kasus Desa Ciptagelar. Perancangan dilakukan melalui media film pendek dengan menerapkan sudut pandang sutradara di dalamnya agar penonton lebih tertarik dan mengerti akan kearifan lokal pada salah satu wilayah di Indonesia.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pengetahuan generasi muda tentang nilai-nilai kearifan lokal Kasepuhan Ciptagelar
2. Rendahnya minat generasi muda untuk mengetahui kebudayaan Indonesia dikarenakan menghadapi pengaruh gaya hidup modern.
3. Sedikitnya informasi tentang kearifan lokal Kasepuhan Ciptagelar yang di visualisasikan melalui film pendek
4. Pentingnya pendekatan etnografi dalam kajian budaya kelompok masyarakat
5. Sedikitnya jumlah film Indonesia yang mengandung unsur kebudayaan, sehingga peminat film lokal menjadi berkurang
6. Pentingnya seorang sutradara untuk memanfaatkan konsep jati diri kedalam penceritaan film pendek
7. Pentingnya seorang sutradara untuk membuat penonton tertarik dengan film pendek tentang kearifan lokal

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana nilai-nilai kearifan lokal Kasepuhan Ciptagelar dengan pendekatan etnografi?
2. Bagaimana penyutradaraan film dengan konsep jati diri tentang kearifan lokal Kasepuhan Ciptagelar?

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Banyaknya generasi muda yang kurang paham mengenai kebudayaan-kebudayaan yang ada di Indonesia

1.3.2 Siapa

Target khalayak sasaran dari penelitian ini adalah generasi muda dengan usia 18-40 Tahun

1.3.3 Tempat

Kasepuhan Ciptagelar, Kabupaten Sukabumi

1.3.4 Waktu

Estimasi waktu produksi hingga karya dapat ditayangkan adalah 9 bulan.

1.3.5 Kenapa Fenomena Terjadi

Westernisasi yang datang ke Indonesia membuat masyarakat Indonesia khususnya generasi muda menjadi kurang peduli terhadap kebudayaan-kebudayaan Tanah Air.

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Perancang melakukan penelitian sehingga terdapat dampak positif kepada khalayak umum khususnya generasi muda. Berikut merupakan tujuan dan manfaat perancangan:

1.4.1 Tujuan Perancangan

Adanya tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui nilai-nilai kearifan lokal Kasepuhan Ciptagelar dengan pendekatan etnografi
2. Untuk mengetahui penyutradaraan film dengan konsep jati diri tentang kearifan lokal Kasepuhan Ciptagelar

1.4.2 Manfaat Perancangan

Manfaat dari melaksanakan penelitian adalah sebagai berikut:

1.4.2.1 Manfaat untuk penonton

1. Sebagai ilmu pengetahuan umum tentang kearifan lokal
2. Sebagai sarana informasi melalui film pendek

1.4.2.2 Manfaat untuk Kasepuhan Ciptagelar

1. Membantu menjaga nilai-nilai kearifan lokal Ciptagelar dan membantu menginformasikan kepada masyarakat Indonesia khususnya generasi muda tentang kebudayaan yang ada di Ciptagelar.

1.5 Metode Perancangan

Sebelum melakukan perancangan film pendek ini, perancang melakukan penelitian di Kasepuhan Ciptagelar. Penelitian dilakukan dengan menerapkan tipe

kualitatif dengan menggunakan metode etnografi dan sudut pandang budaya. Menurut Ratna, Kualitatif adalah penelitian dalam dirinya sendiri yang dapat menghasilkan segala sesuatu dengan apa yang ada di tangan (Ratna, 2016:97). Pada penggunaan metode etnografi, peneliti melakukan penyaringan data, seperti adat-istiadat, bahasa, bentuk fisik, dan kondisi masyarakat pada umumnya demikian juga cara-cara penyajiannya dalam suatu bentuk karya ilmiah. Sudut pandang budaya dijelaskan untuk memberikan pandangan kebudayaan yang berkaitan dengan etnografi sehingga mendapatkan analisis yang lebih mendalam. Dalam melakukan pengumpulan data dan analisis data yaitu sebagai berikut:

1.5.1 Pengumpulan Data

1. Observasi

Perancang Melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan masyarakat Kasepuhan Ciptagelar, dan mengamati nilai-nilai kearifan lokal apa yang terjadi di desa tersebut melalui pendekatan budaya.

2. Wawancara

Perancang melakukan wawancara dengan ketua adat maupun masyarakat Desa Ciptagelar untuk mengetahui kebiasaan yang dilakukan oleh masyarakat setempat.

3. Studi Literatur

Perancang mengumpulkan data-data dari referensi buku maupun jurnal yang berkaitan dengan permasalahan dan Desa Ciptagelar sehingga mendapatkan data yang kuat.

4. Studi Visual

Perancang mencari referensi film sejenis berdasarkan bidang pekerjaan maupun kebutuhan perancang

1.5.2 Analisis Data

Setelah perancang memperoleh data melalui beberapa metode di atas, perancang melakukan analisis dengan pendekatan etnografi. Menurut Spradley Analisis selalu dikerjakan dalam kaitannya dengan permasalahan yang asli serta hipotesis yang khusus (Spradley, 2007:131). Dalam penelitian ilmu

sosial, penelitian tidak boleh mengubah hipotesis atau permasalahan yang diteliti sambil mengumpulkan data, karena hal ini akan merusak hasil.

1.5.2.1 Analisis Objek

Analisis melibatkan suatu cara berpikir. Menurut Spradley, analisis merujuk pada pengujian sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian-bagian dan hubungan bagian-bagian tersebut secara keseluruhan (Spradley, 2007:129).

1. Analisis Domain

Analisis domain dalam metode etnografi adalah analisis berdasarkan kebudayaan masyarakat, yaitu kegiatan, manusia, tempat, peristiwa. Analisis domain berhubungan dengan semantik. Menurut Spradley hubungan semantik merupakan satu langkah yang efisien untuk mengidentifikasi suatu domain (Spradley, 2006:152). Seperti pada Kasepuhan Ciptagelar yang berkaitan dengan nilai-nilai kearifan lokal, dapat memberikan dampak yang baik bagi generasi muda untuk lebih mengenal dengan salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia.

2. Analisis Taksonomik

Analisis taksonomik dalam etnografi adalah analisis yang memperdalam domain yang ada pada analisis domain. Dalam melakukan analisis taksonomik menjelaskan hal yang diteliti lebih mendalam. Menurut Spradley *ethnographer* yang mendalami taksonomik berpendapat bahwa makna budaya itu kompleks (Spradley, 2006:192). jika hanya dilihat dari luarnya saja, maka para etnografer tidak akan mengetahui bagaimana informan memahami berbagai hal yang lebih lengkap. Seperti pada Kasepuhan Ciptagelar yang berkaitan dengan nilai-nilai kearifan lokal, dapat memberikan dampak baik kepada generasi muda untuk lebih mengenal dengan salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia. Cara berpikir masyarakat Kasepuhan Ciptagelar yang unik dapat membuat generasi muda memiliki rasa ingin tau untuk mempelajari sesuatu yang baru sekaligus mengenalkan kepada masyarakat Indonesia lainnya.

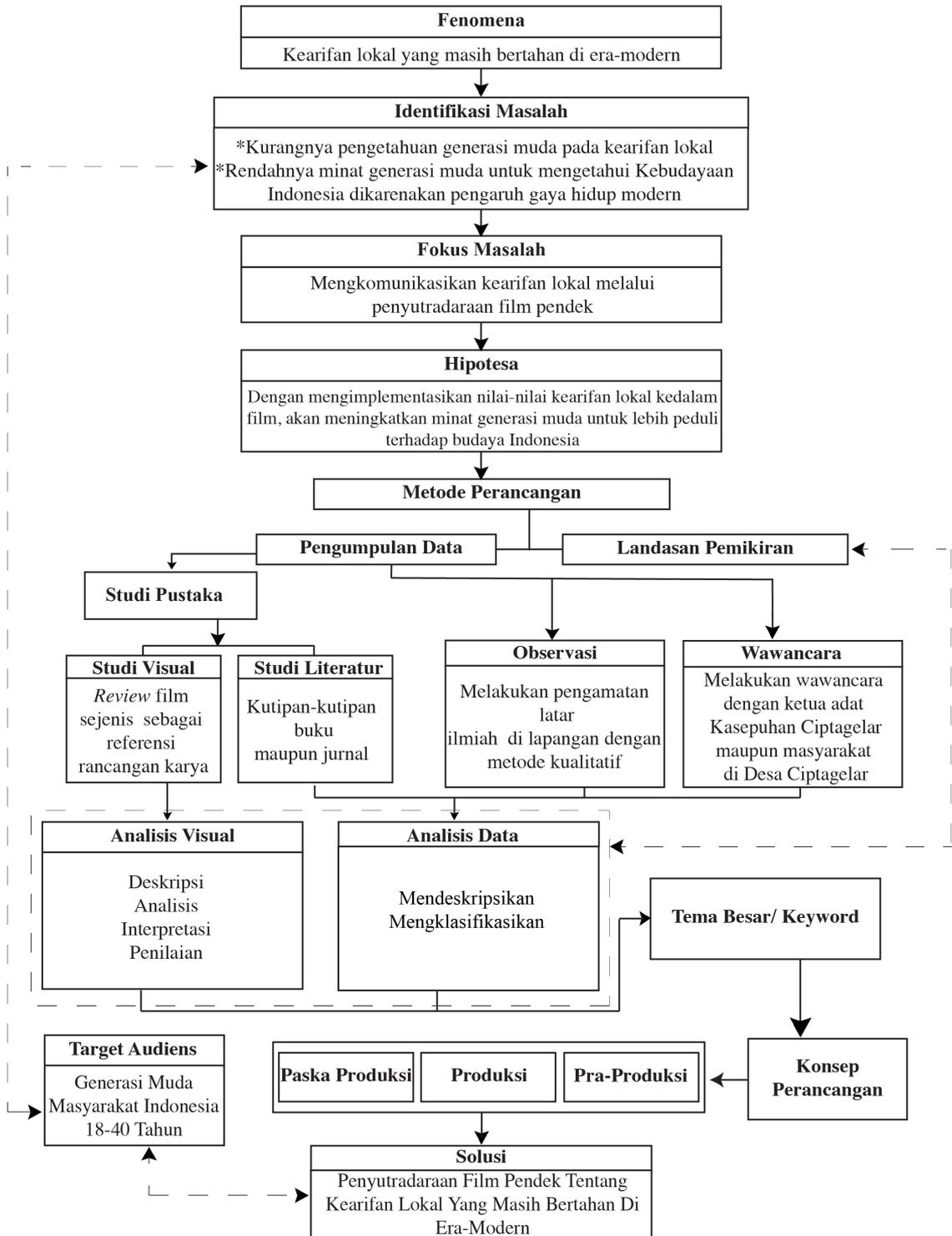
1.5.2.2 Analisis Visual

Analisis visual merupakan cara yang digunakan untuk menjelaskan, memaknai gambar. Dalam menganalisis gambar, perancang harus mengerti tentang apa yang dijelaskan dan dibahas dalam analisis visual. Perancang mencari karya sejenis yang akan dibuat nantinya sehingga perancang dapat menentukan konsep dari film yang akan di buat. Perancang menganalisis karya sejenis berdasarkan beberapa atau satu aspek sehingga perancang menemukan titik tengah untuk menjadikan hasil analisis tersebut menjadi konsep. Proses untuk menganalisis karya sejenis akan lebih baik bila perancang memiliki perencanaan dan tahapan untuk dijadikan pacuan. Menurut Widiatmoko (2013:49), menganalisis karya sejenis dapat dibagi dalam beberapa tahapan mendasar, yaitu:

- Deskripsi (*Description*) dalam tahapan deskripsi merupakan identifikasi suatu karya, dimana informasi yang di dapat akan menjadi kata kunci tentang maksud dari karya.
- Analisis (*Analysis*) diliputi landasan pemikiran yang berkaitan dengan identifikasi masalah. Menentukan hubungan antar visual serta menjelaskan hasil antar hubungan unsur.
- Interpretasi (*Interpretation*) merupakan cara menjelaskan pemikiran tentang apa yang dimaksud dengan suatu karya visual. Cara kerja interpretasi dilatarbelakangi oleh landasan teori serta diliputi dengan deskripsi maupun analisis sehingga dapat memberikan alasan yang masuk akal dalam melakukan interpretasi
- Penilaian (*Judgement*) merupakan pendapat nilai-nilai tentang apa yang telah dideskripsikan, dianalisis serta diinterpretasikan. Melalui tahapan-tahapan ini akan menjadi informasi yang akan membantu untuk dapat memahami analisis karya visual.

1.6 Kerangka Perancangan

Bagan 1.1 Skema Kerangka Perancangan



(Sumber: Dok. Pribadi, 2017)

1.7 Pembabakan

1. BAB 1: Pendahuluan

Berisikan latar belakang tentang permasalahan dari topik yang dibahas dilengkapi dengan job desk dari apa yang di film-kan.

2. BAB 2: Landasan Pemikiran

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang dipakai dan diaplikasikan ke dalam laporan sesuai dengan keterkaitan dan kesamaan yang terjadi di lapangan.

3. BAB 3: Data dan Analisis

Berisikan data yang di dapat selama di tempat penelitian, lalu merangkum secara rinci aspek-aspek yang di masukkan kedalam penelitian.

4. BAB 4: Konsep Perancangan

Pada bab ini menjelaskan proses kerja sebagai sutradara dalam kegiatan film. Pembuatan konsep visual sesuai dengan pustaka, referensi, dan data yang ada di lapangan.

5. BAB 5: Penutup

Pada bab ini mengenai kesimpulan dari Bab I, II, III, IV yang sudah dijelaskan secara rinci, dan penjelasan mengenai rekomendasi dalam bentuk berbagai *alternative* pemecahan masalah yang dihadapi saat melakukan pembuatan film.