

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat menurut KBBI adalah sejumlah manusia yang terikat oleh suatu kebudayaan yang mereka anggap sama, memiliki bahasa bersama, dan merasa terikat dan termasuk dalam kelompok tersebut. Menurut Koenjaraningrat (2009:116), masyarakat adalah sekumpulan manusia yang saling berinteraksi. Sedangkan menurut Dannerius Sinaga (1988:143) masyarakat merupakan orang-orang yang menempati suatu wilayah baik langsung maupun tidak langsung yang saling berhubungan sebagai bentuk usaha pemenuhan kebutuhan, terkait sebagai satuan sosial melalui perasaan solidaritas karena latar belakang sejarah, politik atau kebudayaan yang sama. Hal ini dapat disimpulkan bahwa masyarakat adalah sekumpulan manusia menempati suatu wilayah, yang saling berinteraksi dalam bahasa yang sama, memiliki kebiasaan dan kebudayaan yang sama, dan memiliki keterikatan sebagai satuan sosial.

Masyarakat dalam wilayah tertentu biasanya memiliki kebiasaan dan kebudayaan yang berbeda dari wilayah tempat mereka tinggal dan wilayah lain diluar tempat tinggal mereka. Budaya atau kebudayaan menurut Koentjaraningrat (2009:181), berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *buddhayah*, bentuk jamak dari *buddi* (budi atau akal), diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Kebudayaan adalah seluruh tindakan, system gaasan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar, yang dibagi menjadi 7 unsur, yaitu sistem pengetahuan, bahasa, sistem peralatan hidup dan teknologi, organisasi sosial, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian. Sesuai dengan penjabaran sebelumnya, kebudayaan bersifat abstrak, karena meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia (*intangible, immaterials*). Sedangkan perwujudan kebudayaan yang nyata berupa bahasa, pola perilaku, organisasi sosial, peralatan hidup, religi dan lain lain membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat

(*tangibles, material goods*). Salah satu hasil dari kebudayaan tersebut adalah sunat.

Sunat atau sirkumsisi merupakan praktik yang dilakukan oleh beragam kalangan masyarakat untuk alasan sosial budaya maupun keagamaan yang masih dilakukan sampai sekarang. Menurut Hindi (2008) sirkumsisi adalah pemotongan sebagian dari organ kelamin, yaitu pemotongan kulup (*Qulf*). Dalam berbagai kebudayaan, peristiwa khitan sering kali dipandang sebagai peristiwa yang sacral bagi laki-laki, seperti halnya upacara perkawinan. Kesakralan pada khitan terlihat pada ritual atau upacara yang diselenggarakan. Pada penulisan ini, penulis berfokus pada masyarakat di Desa Rancakalong, Kecamatan Rancakalong, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat, karena masyarakat yang tinggal di daerah ini masih menjalankan tradisi yang telah ada sebelumnya, yaitu Kuda Renggong. Bentuk budaya kuda Renggong ini dianggap sebagai status sosial atau imbalan orang tua kepada anak agar ingin disunat.

Kecemasan atau rasa takut adalah sifat dasar yang primitif, dalam artian sifat kecemasan merupakan bawaan dari lahir, setiap manusia memiliki rasa cemas sejak lahir. Kondisi anak-anak yang sudah memiliki emosi, menangis, atau marah sudah menjadi kecenderungan adanya rasa cemas. Sifat kecemasan dibagi menjadi tiga, yaitu: riil, seperti rasa takut; neurotik, seperti phobia atau masalah psikologis, biasanya rasa takutnya tidak memiliki kejelasan; nilai moral, biasanya didapatkan dari masa tumbuh dan berkembang anak dari orang tua, nasihat orang tua, bentuk larangan dari orang tua. Di dalam sifat cemas moral, terbentuk dari didikan orang tuanya, terutama pada umur 6-15 tahun dimana kondisi anak memiliki rasa penasaran yang sangat tinggi, dan peran orang tua untuk membimbing atau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dianggap orang tua sepele, yang bagi anak usia tersebut merupakan hal yang baru.

Secara psikologis ketakutan anak sendiri biasanya dipicu karena lingkungan sosial, membuat pola pikir anak menjadi tertekan, salah satunya di lingkungan pertemanan. Anak yang belum sunat biasanya suka mendapatkan pernyataan bahwa sunat itu menyakitkan dan minimnya edukasi terhadap prosesi sunat

sehingga memunculkan persepsi-persepsi yang berbeda dari kenyataan. Untuk membujuk anak agar mau disunat biasanya diberi imbalan berupa mainan, atau mengikuti temannya yang sudah disunat, sebagai tuntutan anak laki-laki menjelang akil baliq, dan lain lain.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu adanya media informasi untuk mengurangi ketakutan kepada anak – anak yang ingin melakukan sunat, khususnya di Desa Rancakalong serta mengenalkan tradisi sunat salah satunya Kuda Renggong kepada masyarakat Indonesia. Agar pesan yang disampaikan menjadi lebih efektif dan efisien, maka dari itu perancang ingin menyampaikannya melalui sebuah karya audio visual berupa film fiksi yang berfokus dalam ruang lingkup Desainer Produksi.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- a. Ketakutan anak laki-laki terhadap prosesi sunat
- b. Eratnya hubungan prosesi sunat dan kuda renggong di Desa Rancakalong
- c. Lingkungan sosial memengaruhi kecemasan anak laki-laki terhadap prosesi sunat
- d. Kurangnya film yang mengangkat topik tentang sunat
- e. Perlunya peran Desainer Produksi untuk membangun *setting mood* dalam film melalui perancangan dengan menggunakan riset.

1.2.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana desainer produksi membangun *setting mood* dalam film fiksi dengan penambahan elemen budaya kuda renggong melalui etnografi realis?
- b. Bagaimana penerapan konsep *Setting* dan *Property* dalam film fiksi sebagai desainer produksi?

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Mengapa

Sunat merupakan proses bagi seorang laki laki menuju kedewasaan. Biasanya, prosesi sunat dilakukan pada saat laki-laki masih duduk di bangku SD, walaupun ada juga yang menjalankan proses sunat saat dewasa. Namun, usia layak di Indonesia, sunat dilakukan pada usia 6 sampai 10 tahun. (M. Syamsir 2013:1). Anak – anak memiliki ketakut jika mendengar kata sunat. Karena lingkungan sosial dapat sangat mempengaruhi persepsi anak tentang sunat. Sehingga anak mempunyai bayangan sunat adalah sesuatu yang menyakitkan karena penisnya di potong. Padahal, dokter hanya memotong sebagian kulit yang menutupi ujung penis. Demi menghindari hal tersebut, maka fenomena ini diambil sebagai topik dalam perancangan, guna memberikan informasi terkait sunat kepada masyarakat Sumedang.

1.3.2 Apa

Perancangan ini dilakukan demi terlaksananya sebuah perancangan film pendek tentang sunat. Sehingga film fiksi yang sudah dirancang dapat memberikan pemahaman bagi anak yang akan melaksanakan prosesi sunat.

1.3.3 Siapa

Target audiens yang dituju yaitu

- a. Usia : 6 s/d 12 tahun
- b. Pendidikan : Sekolah Dasar sampai Orangtua
- c. Demografis : Ds. Rancakalong, Kec. Rancakalong, Kab. Sumedang, Jawa Barat

1.3.4 Bagaimana

Dalam perancangan ini, penulis memilih untuk fokus membahas *setting* lokasi, properti, kostum, dan tata rias desain yang ditanamkan dalam cerita. Aspek yang telah dijelaskan sebelumnya, memiliki pengaruh besar dalam menciptakan suasana

1.3.5 Kapan

Penulisan ini dilakukan saat penulis menduduki semester 7, tepatnya pada bulan Agustus 2018.

1.3.6 Dimana

Penulis melakukan observasi mengenai prosesi Sunat yang ada di Ds. Rancakalong Kec. Rancakalong Kab. Sumedang. Karena di sana masih terdapat prosesi adat tradisional yaitu Kuda Renggong. Budaya ini merupakan salah satu pertunjukan seni rakyat yang berasal dari Sumedang, dipakai sebagai media selebrasi atau tunggangan dalam arak-arakan sunat.

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Penulisan laporan perancangan ini mempunyai tujuan antara lain:

- a. Memahami cara membangun *setting mood* dalam film fiksi dengan penambahan elemen budaya kuda renggong melalui etnografi realis
- b. Memahami penerapan konsep *Setting* dan *Property* dalam perancangan film fiksi sebagai Desainer Produksi

1.4.2 Mafaat Perancangan

1.4.2.1 Teoritis

- a. Untuk mengembangkan keilmuan dibidang pembelajaran Desain Komunikasi Visual.
- b. Untuk menambah kajian ilmiah dalam pengembangan media pembelajaran.

1.4.2.2 Praktis

- a. Manfaat Bagi Penulis

Manfaat yang secara langsung didapatkan oleh penulis adalah bertambahnya ilmu, wawasan, dan edukasi mengenai tradisi sunat di Kabupaten Sumedang memiliki hubungan erat dengan Kuda Renggong.

- b. Manfaat Bagi Masyarakat

Masyarakat akan mengetahui informasi dalam berkomunikasi kepada anak tentang sunat dan mengurangi kecemasan mengenai persepsi sunat dalam perspektif anak-anak. Kuda Renggong sebagai budaya yang berkaitan dengan tradisi sunat di Kabupaten Sumedang diketahui oleh masyarakat di luar wilayah Jawa Barat.

1.5 Metode Perancangan

Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode kualitatif guna mendapatkan data yang lebih mendalam sebagai dasar perancangan dan penelitian ini. Menurut John W. Creswell (2014: 64) saat yang tepat ketika kita ingin menggunakan metode kualitatif ketika kita ingin memberdayakan individu untuk dapat menyampaikan cerita, mendengarkan suara, dan meminimalkan hubungan kekuasaan yang sering muncul antara seorang peneliti dengan para partisipan saat proses penelitian. Hal tersebut sangat cocok dengan data yang ingin penulis dapatkan yaitu pengalaman anak menjelang sunat.

1.5.1 Pengumpulan Data

Pada tahap ini berisi tentang rangkaian utama dalam mengumpulkan data serta informasi terkait Prosesi Sunat di Sumedang.

a. Observasi

Penulis melakukan observasi data dengan melakukan studi literatur berupa buku, jurnal, dan website mengenai sunat dan budaya kuda renggong.

b. Wawancara

Penulis melakukan wawancara untuk menemukan fakta di lapangan mengenai sunat dan budaya kuda renggong. Penulis sudah menemui kang Dodi, sebagai budayawan di Bandung, yang menjelaskan kebudayaan di Jawa Barat yang memiliki keterkaitan dalam tradisi sunat. Pak Suprianto sebagai narasumber yang direkomendasikan oleh dosen pembimbing untuk mengenali sejarah kuda renggong. Pak Ano selaku budayawan Disparbudpora kabupaten Sumedang sebagai narasumber kuda renggong di

Sumedang, terutama di Desa Rancakalong. Pak Yeyet sebagai budayawan dan pelaku budaya kesenian Kuda Renggong di Desa Rancakalong. Bu Esti sebagai narasumber praktik sunat yang ada di Bandung, Pak Ecek sebagai dokter yang menangani pasien sunat di Desa Rancakalong, dan Bu Prinska sebagai narasumber mengenai munculnya ketakutan di dalam psikologi anak.

Penulis melakukan teknik wawancara yang terstruktur dan tidak terstruktur, untuk menyesuaikan data yang diperoleh dari observasi literatur, jurnal ilmiah, dan website, dengan data di lapangan melalui narasumber diatas.

1.5.2 Analisis Data

Semua data dan informasi yang diperoleh melalui observasi dan wawancara, akan menghasilkan data yang akurat dan penulis memulai perancangan tugas akhir. Data studi literatur akan diklasifikasikan menjadi beberapa bagian, penulis akan menggabungkan antara hasil studi literatur pustaka yang didapatkan mengenai sunat dan kuda renggong, dengan studi literatur visual dengan menonton referensi film dan video dokumentasi agar penulis mendapatkan gambaran atau menciptakan suasana yang diinginkan saat proses produksi berlangsung. Hasil wawancara yang sudah dikumpulkan akan menjadi data pendukung di lapangan mengenai hubungan sunat dengan budaya kuda renggong.

1.5.3 Sistematika Perancangan

Tujuan dari sistematika perancangan adalah untuk memberikan penjelasan terhadap keseluruhan proses yang akan dilakukan, baik pada saat pengumpulan dan analisis maupun penyajiannya, termasuk pada saat penelitian belum dilakukan yang disebut sebagai tahap penjajakan. (Nyoman, 2010: 289) Berikut ini merupakan proses yang dilakukan oleh penulis sebagai desainer produksi :

a. Pra Produksi

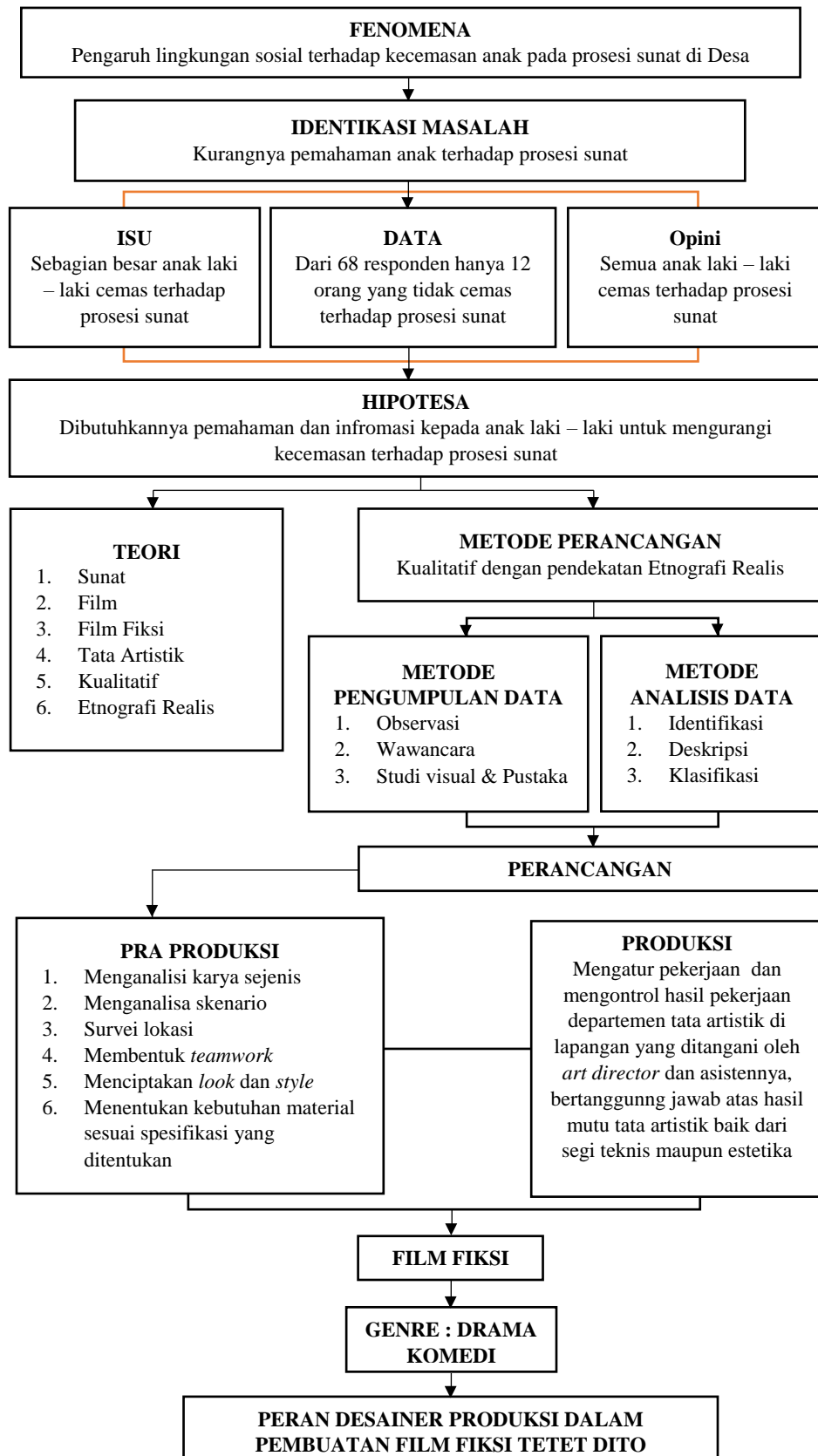
Setelah membaca skenario, desainer produksi membangun gambaran imajinasi yang akan diinterpretasikan dalam film pendek ini, sehingga penulis harus memperkirakan tiap adegan, kemudian dengan perwatakan tiap karakter, serta menentukan waktu kejadian. Setelah itu, baru penulis membuat konsep dengan *setting* dan properti yang mendukung, dalam artian dapat membuat penonton merasakan suasana pada filmnya. *Mise en scene* merupakan tanggung jawab dari penulis, yaitu dengan mengatur segala sesuatu yang terekam kamera, sehingga dapat menimbulkan suasana tertentu dan dapat dinikmati oleh masyarakat yang menonton. Penulis fokus terhadap beberapa aspek seperti *setting* lokasi, properti, kostum, dan *make up*.

b. Produksi

Dalam tahap produksi, penulis akan mengaplikasikan semua sesuai dengan yang sudah dibuat oleh penulis pada tahap pra-produksi, sehingga penonton atau masyarakat Kota Bandung akan merasakan suasana yang ingin disampaikan oleh sutradara.

1.6 Kerangka Perancangan

Bagan 1.8 Kerangka Perancangan



1.7 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan mengenai latar belakang masalah sesuai dengan fenomena dan topic yang dibahas, memberikan penjelasan tentang ruang lingkup, pemaparan tujuan, manfaat dari penelitian yang akan dilakukan, metodologi yang digunakan dan penjelasan sistematika penulisan pada tugas akhir ini.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Bab II berisi tentang kajian teori apa saja yang digunakan oleh penulis, dimulai dari umum ke khusus. Kemudian teori ini menjadi landasan dasar di setiap tahap penelitian.

BAB III ANALISIS DATA

Bab III merupakan hasil analisis yang telah dilakukan oleh penulis, kemudian seluruh informasi dan data yang telah dikumpulkan oleh penulis akan ditelaah dan disatukan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab IV ini berisi tentang konsep atau ide besar dan perancangan dari pra produksi hingga pasca produksi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari Bab I, II, III, dan IV yang sudah dijelaskan secara rinci dan pemberian saran kepada dua pihak.