

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indramayu memiliki masyarakat yang masih memegang teguh akan adatnya, contohnya saja disetiap upacara dan acara-acara tertentu pastilah setiap daerah dibagian indramayu mengadakan upacara adat, misalkan disetiap daerah pastilah memiliki ciri khas dan kesenian yang membedakan wilayah kecamatan tersebut dengan yang lainnya,

Seperti upacara sedekah bumi, ngungjung buyut, nadran dan lainnya, ditambah lagi dengan antusias masyarakatnya yang masih menggebu untuk memeriahkan disetiap acara-acara adat tersebut (Kuwu Lelea, komunikasi personal. 2018, September 20). Dari wawancara tersebut juga didapatkan informasi bahwa di Indramayu terdapat banyak sekali kesenian adat yang masih ada sampai sekarang, seperti sintren, ngarot, tari topeng, barokan, sandiwara dan masih banyak yang lainnya.

Sandiwara Indramayu merupakan seni pertunjukan layaknya wayang namun diperankan oleh manusia yang berlakon diatas panggung, diiringi oleh musik gamelan. Sandiwara Indramayu biasanya pentas pada acara khitanan atau pernikahan beberapa juga muncul pada acara adat seperti ngungjung buyut, dan nadran. Cerita yang dibawakanpun adalah cerita dari daerah Indramayu berupa babad atau cerita rakyat dan legenda setempat, namun tidak jarang penonton meminta bagian – bagian cerita yang diubah bahkan saat cerita berlangsung ada pula yang meminta diselingi dengan nyanyian dan guyonan diluar dari konteks cerita (Ruchyat, komunikasi personal. 2018, September 19)

Menurut wawancara dengan Devi Ayu (1 September 2018) selaku ketua grup sandiwara Aneka Tunggal, menjelaskan bahwa pihaknya hanya mengikuti permintaan pasar meskipun kadang tidak sesuai hati atau konsep awal yang sudah dijanjikan dengan pihak penyewa sebelumnya. Penonton tidak hanya meminta kegiatan lain ditengah cerita layaknya nyanyian dangdut, namun tidak

jarang pula penonton memberikan masukan kepada pihak yang menyewa sandiwara untuk menampilkan tontonan yang lucu layaknya OVJ, yang terkenal akan komedi *slapstick*nya dan umumnya menggunakan kata-kata yang menghina satu sama lain

Dari segi fungsinya, pada awalnya sandiwara Indramayu yang merupakan salah satu jenis teater rakyat adalah media komunikasi yang memiliki keberagaman fungsi, seperti fungsi propaganda politik, penyebaran agama, dan yang terakhir adalah sebagai hiburan rakyat. Seni pertunjukan dari masa kemasa selalu mengalami perubahan mengikuti perubahan karakter dari masyarakat dari lingkungannya (Jaeni, 2007:5). Pada akhirnya fungsi sandiwara Indramayu saat ini lebih terfokus kepada hiburan semata,

Menurut Bagus Susetyo (2007:1-23) seni pertunjukan merupakan salah satu sebuah ungkapan budaya, sarana untuk penyampaian nilai-nilai budaya juga bentuk perwujudan norma-norma estetik dan artistik yang umumnya mengalami perkembangan sesuai zaman, serta wilayah dimana bentuk seni pertunjukan itu tumbuh dan berkembang

Tujuan dari Sandiwara Indramayu sendiri sebenarnya adalah untuk memberitahukan kepada masyarakat tentang sejarah-sejarah yang ada di indramayu, akan tetapi seiring dengan perkembangan zaman Sandiwara Indramayu mulai kehilangan penontonnya. Adapun media film yang mengangkat Sandiwara Indramayu hanya sebatas dokumentasi pementasan semata yang di unggah ke *YouTube* namun penyajian dokumentasi itu terkesan kaku dan kurang menarik. Maka dari itu salah satu yang dapat digunakan sebagai media.

Menurut Ardianto (2014:145) menjelaskan bahwa tujuan umum dari menonton film adalah untuk mendapatkan hiburan, namun film juga dapat mengandung fungsi informatif dan edukatif, bahkan persuasif. Menurut Efendy dalam Ardianto (2014:145) juga menjelaskan bahwa film juga dapat digunakan sebagai media edukasi dan pembinaan generasi penerus bangsa dalam rangka *nation and character building*.

Dalam pembuatan film dibutuhkan seorang penanggung jawab utama yaitu sutradara. Selain itu peran sutradara pada film adalah peran paling penting yang mengatur para kru, meskipun wewenang sutradara tidaklah mutlak, namun dialah orang yang sebenarnya menjadi penentu dari hasil tampilan dan suara dari film yang telah dibuat (Bordwell, 2013:18). Hal ini dapat menunjukkan seberapa penting peran sutradara dalam perancangan film yang mengenalkan tentang nilai moral dari Sandiwara Indramayu.

Film berita yang berjenis *feature* dengan penuturan laporan perjalanan yang di unggah ke *YouTube* dianggap cocok dan menarik untuk mengemas juga menampilkan konten berita untuk remaja. Terlebih lagi pembelajaran lewat media digital sangat efektif karna remaja umumnya sudah familiar dengan media sosial.namun sayangnya belum ada *feature* yang mengangkat tema nilai moral dari Sandiwara Indramayu.

Dari uraian diatas, perancang tertarik untuk merancang penyutradaraan *feature* dengan tujuan untuk mengenalkan teater rakyat Sandiwara Indramayu. Dengan menekankan bahwa pentingnya pemahaman dan pelestarian mengenai teater rakyat Sandiwara Indramayu. Perancang berlaku sebagai sutradara sekaligus penulis skenario yang menggunakan pendekatan psikologi naratif lalu dikemas dalam *feature* yang menyajikan berita yang menarik.

1.2 Permasalahan

Ketika membuat sebuah penelitian salah satu yang terpenting adalah menentukan tujuan dari penelitian tersebut, yaitu menemukan sebuah solusi dari permasalahan yang menyangkut dengan topik. Disini perancang membagi permasalahan menjadi identifikasi masalah dan rumusan masalah. Identifikasi masalah merupakan hal-hal yang menjadi fokus pembahasan dalam latar belakang perancang. Sedangkan rumusan masalah merupakan inti dari masalah yang ada pada identifikasi masalah.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berikut ini merupakan identifikasi masalah yang ada pada latar belakang:

- a. Hiburan selingan diluar konteks cerita menyebabkan jalannya cerita menjadi terganggu.
- b. Modifikasi konsep awal cerita karena penonton lebih menyukai komedi *slapstick* yang mempertontonkan kekerasan baik *verbal* maupun *nonverbal*.
- c. Masyarakat umumnya remaja menjadi kaum mayoritas dalam pertunjukan yang hanya mengetahui sandiwara sebagai pertunjukan berisikan konten kekerasan.
- d. Perubahan fungsi dari teater rakyat menjadi sebatas hiburan rakyat.yang bersifat komersil
- e. Penurunan minat menonton remaja Jawa Barat untuk mengetahui tentang teater rakyat.
- f. Masih kurangnya sosialisasi dan belum ada berita dalam kemasan film untuk memperkenalkan dan menanamkan nilai moral dari Sandiwara Indramayu.
- g. Pentingnya peran sutradara dalam perancangan *feature* dengan jenis laporan perjalanan tentang nilai moral Sandiwara Indramayu.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah dapat dirumuskan masalahnya menjadi berikut:

- a. Bagaimana memperkenalkan teater rakyat Sandiwara Indramayu dengan pendekatan psikologi naratif kepada masyarakat umumnya remaja Jawa Barat
- b. Bagaimana penyutradaraan *feature* tentang nilai-nilai moral Sandiwara Indramayu.

1.3 Ruang Lingkup

Agar rancangan karya tugas akhir menjadi fokus, perancang membuat ruang lingkup sebagai berikut:

a. Apa?

Media film yang dirancang berupa *feature* laporan perjalanan

b. Siapa?

Target penonton yang menjadi fokus dari perancangan *feature* laporan perjalanan ini adalah masyarakat, umumnya remaja di Jawa Barat yang masih belum mengetahui tentang teater rakyat Sandiwara Indramayu. Untuk lebih spesifiknya sebagai berikut:

Jenis kelamin : Perempuan dan laki-laki

Usia : 11-17 tahun

Satus pekerjaan : SMP dan SMA sederajat

c. Bagaimana?

Perancang berperan sebagai penulis skenario dan sutradara

d. Mengapa?

Mengapa banyak remaja Jawa Barat yang belum mengetahui teater rakyat

e. Tempat?

Penayangan *feature* ini dilakukan secara *online*, dengan memanfaatkan *YouTube* sebagai media sosial yang saat ini sedang diminati remaja.

f. Kapan?

Feature ini direncanakan tayang pada tahun 2020.

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan dan manfaat dari adanya perancangan karya ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan dari perancangan tugas akhir ini yaitu:

- a. Untuk memperkenalkan dan melestarikan teater rakyat Sandiwara Indramayu.
- b. Untuk menggambarkan bagaimana penyutradaraan *feature* laporan perjalanan tentang teater rakyat Sandiwara Indramayu.

1.4.2 Manfaat Perancangan

Harapan perancang dari adanya rancangan tugas akhir ini menimbulkan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Untuk Perancang

- Menambah pengetahuan akan nilai moral dari teater rakyat Sandiwara Indramayu.
- Untuk mengaplikasikan ilmu yang telah didapat semasa perkuliahan.

b. Manfaat Untuk Institusi

Sebagai referensi untuk rekan atau mahasiswa yang akan melakukan penelitian.

c. Manfaat Untuk Remaja Jawa Barat

- Sebagai media informasi yang mengedukasi remaja Jawa Barat tentang pentingnya kesenian budaya teater rakyat
- Sebagai tontonan yang dapat membuat masyarakat menjadi lebih peka terhadap apa yang mereka tonton khususnya berkaitan dengan pertunjukan Sandiwara Indramayu.

1.5 Metode Perancangan

Sebelum perancang membuat film, perancang terlebih dahulu melakukan penelitian untuk mengetahui nilai moral yang ada pada Sandiwara Indramayu. Dalam pembuatan rancangan tugas akhir ini, perancang menggunakan sebuah metode berupa kualitatif sekuensial eksploratori, dengan pendekatan

fenomenologi dan sudut pandang budaya. Menurut Giorgi dalam Creswell (2016:18) penelitian fenomenologi merupakan sebuah penelitian dimana pemaparan deskriptif dari narasumber menurut pengalamannya berkaitan dengan fenomena atau topik yang menjadi pembahasan dengan memadukan pendapat dari beberapa individu yang telah mengalami fenomena tersebut. Berikut adalah pemaparan dari data dan analisis yang perancang dapatkan:

1.5.1 Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data, perancang mendatangi langsung lokasi atau wilayah yang umumnya terdapat pertunjukan Sandiwara Indramayu yaitu dikawasan Jatibarang Indramayu. Mengunjungi salah satu grup Sandiwara yang cukup terkenal disana, dan mengunjungi pihak pemerintah yang berwenang di Indramayu. digunakanlah beberapa teknik seperti, studi pustaka, observasi, wawancara.

a. Observasi

perancang melakukan observasi dengan cara mendatangi sebuah pertunjukan sandiwara yang berada di desa Lelea Indramayu, yang tampil pada saat itu adalah Grup Sandiwara Candra Kirana, perancang mengamati bagaimana pertunjukan berlangsung dari mulai lakon, peran, music, panggung, lokasi pertunjukan, dan penonton sandiwara tersebut. Penulis juga mengamati keadaan sekitar wilayah Indramayu yang terfokus pada, profesi masyarakat, jarak antar rumah, iklim dan karakteristik masyarakatnya.

b. Studi Pustaka

- Studi Literatur

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan memanfaatkan media cetak sebagai panutan informasi yang ada, beberapa teori dan data yang didapatkan merupakan hasil dari penelitian sejenis sebelumnya, dan ditambah dari hasil pemikiran para ahli teori seperti

teori metode penelitian fenomenologi, perkembangan teater modern dan sastra drama Indonesia, komunikasi seni pertunjukan, psikologi remaja, teknik skenario, film dan penyutradaraan.

- Studi Visual

Dalam perancangan karya dilakukan pengamatan visual karya sejenis yang dimaksudkan untuk mempelajari hal-hal penting yang menjadi fokus pada materi yang disampaikan dalam *feature* pada umumnya dan tentunya dengan pembawaan yang menarik dan mudah dipahami agar lebih efektif disajikan untuk remaja. *Feature* yang digunakan sebagai referensi karya sejenis perancang adalah “*Making Documentary Film by Netflix*, *Vice Indonesia*, dan *Jalan-Jalan Men*”.

c. Wawancara

Wawancara merupakan fokus dari pendekatan fenomenologi, dimana perancang melakukan wawancara kepada beberapa narasumber yang dianggap sebagai sumber data yang kompeten dan akurat, perancang mewawancarai seorang ketua grup sandiwara aneka Tunggal yang cukup terkenal di Indramayu beliau bernama Devi ayu, Asep Ruchyat sebagai kasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Indramayu, adapula remaja dan warga lokal yang secara tidak formal perancang wawancarai, perancang juga sempat mengunjungi grup Dharma Saputra yang menurut informasi sebagai grup tertua yang masih melakukan pentas di Indramayu, namun ketika sampai dilokasi, pengurus yang bersangkutan sedang melaksanakan pentas.

1.5.2 Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data, selanjutnya perancang melakukan analisis dari data tersebut, analisis data bertujuan untuk memahami dan menelaah data yang ada dan bermaksud menemukan ilmu atau persepsi maupun pandangan baru yang selanjutnya akan disatukan dan dilakukan

penyimpulan, ada dua tipe analisis yang perancang lakukan, yaitu analisis objek dan analisis visual.

a. Analisis Objek

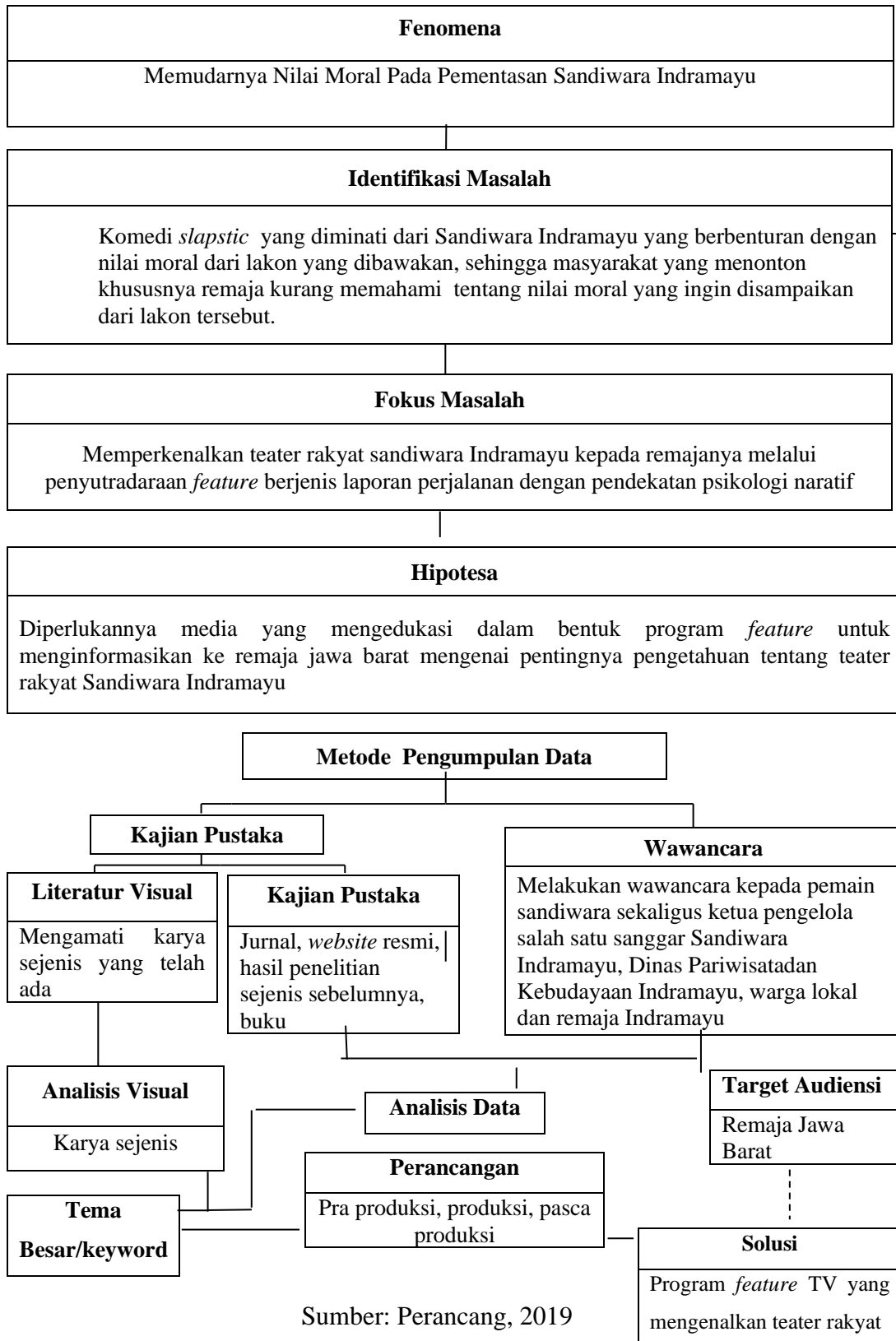
Pada fase ini perancang melakukan analisa berdasarkan pengumpulan data objek yang terkumpul dari hasil observasi, wawancara, dan studi literature, analisis ini menggunakan fokus pendekatan fenomenologi, cara atau tahapan dalam mendapatkan data melalui pendekatan fenomenologi adalah dengan mewancarai pihak-pihak yang terlibat maupun telah melakukan atau sebagai pengamat dari pertunjukan sandiwara, menganalisis sejarah dan perkembangan terater rakyat sandiwara Indramayu.

b. Analisis Visual

Analisis visual adalah tahap dimana perancang menganalisis gambar dan menguraikannya, di tahap ini juga perancang menggunakan tiga karya *feature* sejenis yaitu : “*Making Documentary Film by Netflix, Vice Indonesia, dan Jalan-Jalan Men*”.

1.6 Kerangka Perancangan

Tabel 1.1 Skema Kerangka Perancangan



1.7 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Berisikan penjelasan tentang latar belakang, identifikasi masalah, ruang lingkup, tujuan, manfaat, metode perancangan, kerangka perancangan, dan disertai dengan pembabakan.

BAB II Dasar Pemikiran

Berisikan teori-teori atau acuan proses pemikiran yang mendasari perancang didukung dari studi pustaka mengenai teori yang digunakan dalam menganalisis.

BAB III Data dan Analisis Masalah

Menjelaskan uraian dari data yang telah dikumpulkan berkaitan dengan fenomena, dan dilakukan analisis sebagai acuan pembuatan sebuah karya *feature*.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Memaparkan konsep yang digunakan dalam pembuatan *feature* dari mulai pra produksi, produksi, hingga mencapai paska produksi yang sesuai dengan jobdesk perancang.

BAB V Penutup

Perancang memberikan kesimpulan dan saran pada hasil akhir perancangan