

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki beragam budaya yang tersusun dari banyaknya suku bangsa, teater rakyat merupakan salah satu kesenian yang dimiliki setiap daerah di Indonesia. Tidak semua penduduk Indonesia mengetahui teater rakyat ini, dikarenakan masih kurangnya informasi yang memberi tau tentang kebudayaan di Indonesia.

Terdapat banyak wisata budaya di Indonesia, salah satu diantaranya terdapat di Kabupaten Indramayu. Seperti yang yang diberitakan dalam media massa “Kenapa Indramayu jarang dikenal sebagai kota wisata?” padahal potensi wisata budaya yang ada di Kabupaten Indramayu merupakan budaya asli Indonesia yang hanya terkenal dalam lingkup daerah Indramayu dan sekitarnya saja. Tidak banyak masyarakat di luar Kabupaten Indramayu seperti di Jawa Barat yang belum mengetahuinya. Menurut bapak Asep selaku KASI Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Indramayu, beliau menyatakan bahwas Saat ini wisata budaya yang ada di Kabupaten Indramayu cukup digemari dalam lingkup wilayah Indramayu. Biasanya wisata budaya itu akan di pertunjukan dalam perayaan-perayaan besar, seperti pernikahan, khitanan, hingga upacara adat. Dan tidak hanya yang berbentuk fisik seperti batik dan pakaian adat, tetapi banyak acara budaya seperti *ngarot*, *nadran*, dll. Kesenian-kesenian Indramayu diantaranya seperti *sintern*, *tarling*, *sisingaan*, *burok-burokan*, *jleknong*, *beca singa*, dll (Purnama, 2003:151-159). Wisata budaya seperti upacara adat dan kesenian-kesenian cukup lestari dan masih tetap ada hingga sekarang di Kabupaten Indramayu.

Kabupaten Indramayu yang bertempat di daerah Pantura atau Pantai Utara Jawa bagaikan wadah dari kesenian-kesenian dan budaya yang ada di Jawa Barat. Seperti yang kita ketahui Jawa Barat memiliki luas wilayah daratan sebesar 3 juta hektar yang dihuni oleh 45 juta jiwa dan masing-masing daerah mempunyai kebudayaan dan keseniannya sendiri dan berpotensi menaikkan

sektor pariwisata dalam bidang kesenian namun tidak semuanya diketahui masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Jawa Barat.

Seiring dengan perkembangan zaman, kebudayaan tradisional mulai tergeser oleh kebudayaan yang berasal dari luar negeri. Hal ini terlihat dari banyaknya generasi milenial di Indonesia yang lebih mengenal budaya luar dibandingkan dengan budayanya sendiri. Salah satu contohnya adalah para remaja lebih mengetahui dan menyukai budaya Korea, budaya Jepang melebihi ketauan juga kertertarikannya terhadap budayanya sendiri yaitu budaya Indonesia.

Perkembangan zaman telah mempengaruhi Kebudayaan di Indonesia. contoh kasus yang terjadi pada kebudayaan di Indonesia seperti sandiwara Indramayu, dampak yang ditimbulkan terlihat jelas setelah tayangan Opera Van Java (OVJ) ditayangkan. Karena bayaknya peminat OVJ, membuat banyak sanggar sandiwara tradisional yang berada di Indramayu mengadaptasi model pertunjukan seperti yang dilakukan OVJ dan mengembangkannya hingga saat ini. Hal tersebut berkaitan setelah adanya data dari AGB Nielsen Research menunjukkan bahwa program acara bergenre komedi mampu menarik perhatian penontonnya (Sukaesih, 2013:2). Hal ini yang menyebabkan sandiwara Indramayu kekinian mengedepankan unsur komedi dalam setiap pementasannya, karena itu dapat meningkatkan penonton sandiwara. Namun, penonton menganggap bahwa sandiwara itu hanya sekedar hiburan, tanpa memahami sejarah terciptanya sandiwara itu sendiri.

Jika dilihat dari sisi sejarah, menurut penuturan bapak Asep selaku Kasi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Indramayu bahwa dalam sandiwara Indramayu terdapat dua kubu yang menonjolkan hiburan dan kubu yang satunya lagi menonjolkan cerita. Cerita yang umumnya diangkat dalam pementasan adalah cerita rakyat dan legenda daerah Indramayu.

Tidak hanya sandiwara Indramayu yang mempunyai banyak peminat di dalam wilayah Indramayu, Cirebon, dan sekitarnya hingga saat ini tetapi tari topeng juga tetap diminati. Namun tidak dengan wilayah lainnya di Jawa Barat dan juga kurangnya media massa yang mengangkatnya. Media digital seperti masih jarang yang menyajikan tentang seluk-beluk wisata budaya Indramayu

dan membuat wisata budaya Indramayu kurang diketahui keberadaannya di Indonesia. begitu pula pada *Youtube*, kebanyakan video mengenai wisata budaya yang berada di *Youtube* hanya menampilkan proses pertunjukan dari awal hingga akhir saja tanpa ada pengenalan atau profil dari acara tersebut.

Perancang merasa bahwa perlu adanya media yang mengenalkan potensi wisata budaya Indramayu di Indonesia dan mampu menginformasikan tentang wisata budaya tersebut agar penonton mendapatkan nilai positif seperti informasi. Khususnya untuk masyarakat di wilayah Jawa Barat sehingga mereka lebih mengetahui kebudayaannya sendiri dibanding kebudayaan dari luar negeri.

Perancang tertarik dengan *short feature* seperti yang dijelaskan Anggar Erdhina Adi yaitu “The feature content brings the audience closer to a shorter and clearer story, but still informative and entertaining. Meanwhile production in video content has rarely been done, some’s not clear concept as a form of program, especially for social media. Consumption of the internet and social media in particular, should be used as a medium for information and entertainment, especially the development of creative industries”. Itu seperti *feature* pada umumnya yang menurut Latief memiliki pengertian *feature* atau *soft news* adalah berita ringan yang dianggap menarik, bermanfaat atau mendatangkan rasa simpati dan perlu diketahui masyarakat luas (2014:115) namun dikemas dengan lebih sederhana dengan tujuan memberikan informasi dan juga hiburan. Perancang harap *short feature* menjadi media yang memberikan informasi mengenai wisata budaya yang ada di Indramayu sehingga dapat menunjang sektor pariwisata Kabupaten Indramayu di Jawa Barat.

Dalam perancangan *short feature* dibutuhkan peran sutradara untuk menghasilkan film yang berkualitas. Sutradara adalah orang yang memegang tanggung jawab tertinggi dalam pembuatan sebuah film. Oleh karena itu peran sutradara dalam mengarahkan kru ketika produksi amat penting demi keberhasilan film tersebut.

Selain sutradara ada juga peran seorang penata kamera harus bisa merancang film pendek dengan ber-genre *feature* untuk dapat menjadi media

Informasi mengenai potensi wisata budaya di Indramayu. Seorang penata kamera juga mempunyai tugas untuk memvisualkan ide dari sutradara kedalam bentuk gambar bergerak dengan menggunakan tiga aspek sinematografi yaitu kamera, *framing*, dan durasi gambar.

Berdasarkan uraian diatas perancangan tertarik untuk mengangkat fenomena kurang terkenalnya Indramayu sebagai salah satu potensi wisata budaya di Jawa Barat dengan gambar-gambar bergerak dalam media *short feature* agar remaja di Jawa Barat mengenal potensi wisata budaya di daerahnya sendiri.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari penelitian ini adalah tentang Sandiwara Indramayu. seperti:

1. Banyak potensi wisata budaya Jawabarot yang kurang ter-ekspos yang seharusnya mampu menaikkan sektor pariwisata
2. Wisata budaya di Indramayu belum banyak diketahui oleh masyarakat diluar Indramayu. Khususnya Jawa Barat.
3. Kurang terkenalnya Indramayu sebagai salah satu destinasi wisata budaya di Jawa Barat.
4. Kondisi wisata di Indramayu kurang di maksimalkan oleh warganya dengan baik.
5. Kurang tereksposnya wisata budaya Indramayu pada media massa.
6. Belum ada *short feature* yang mengangkat tentang potensi wisata budaya di Indramayu.
7. Dalam *short feature* harus mampu menginformasikan secara ringan, menarik dan dapat mengenalkan potensi wisata budaya di Indramayu.
8. Dibutuhkan peran sutradara dalam perancangan visual *short feature* karena belum banyak yang meng-eksplorasi *short feature* tentang potensi wisata budaya di Jawa Barat.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah di paparkan di atas, maka ruang lingkup penelitian ditentukan sebagai berikut :

1. Apa?

Film pendek berbentuk *short feature* sebagai media yang efektif memberikan informasi yang mudah untuk dipahami remaja Jawa Barat tentang potensi wisata budaya yang ada di Kabupaten Indramayu.

2. Siapa?

Target audience yang dituju oleh *short feature* ini adalah semua umur dari anak-anak sampai orang tua di Jawa Barat.

3. Dimana?

Wisata budaya Indramayu sampai saat ini berada di wilayah Kabupaten Indramayu. Maka *short feature* ini akan dikonsepsikan di wilayah Kabupaten Indramayu.

4. Kapan?

Perancangan *short feature* ini dimulai dari bulan agustus tahun 2018, dan selesai pada awal tahun 2020.

5. Mengapa?

Remaja Jawa Barat tidak mengetahui potensi wisata budaya yang ada di Kabupaten Indramayu, mereka hanya mengetahui Indramayu sebagai kota penghasil manga. Oleh karena itu kami ingin remaja Jawa Barat dapat mendapatkan informasi berharga akan potensi wisata budaya yang ada Kabupaten Indramayu agar menjadi salah satu tujuan mereka berwisata dan diharapkan dapat menaikkan kesejahteraan warga Indramayu.

1.4 Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang telah dibahas di atas, peneliti dapat menarik rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana memperkenalkan potensi wisata budaya Indramayu kepada remaja di Jawa Barat melalui pembuatan *short feature* ?
2. Bagaimana penyutradaraan *short feature* tentang potensi wisata budaya di Indramayu?

1.5 Tujuan

1. Untuk memperkenalkan potensi wisata budaya Indramayu kepada remaja di Jawa Barat melalui pembuatan *short feature*.

2. Memahami penyutradaraan *short feature* tentang potensi wisata budaya di Indramayu.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang didapatkan dari hasil penelitian memudarnya nilai-nilai moral pada sandiwara Indramayu saat ini adalah :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Perancang berharap hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penulisan tentang penyutradaraan dalam pembuatan *short feature*.

1.6.2 Manfaat Praktis

- Bagi Perancang

Perancang mendapatkan pengalaman dan penerapan teori dalam perancangan penyutradaraan pada pembuatan *short feature* mengenai potensi wisata budaya di Indramayu.

Perancang juga mendapatkan wawasan baru tentang keaneka ragam kebudayaan Indonesia khususnya daerah Indramayu Jawa Barat yang ternyata belum banyak terekspos oleh media massa.

- Bagi Universitas

Perancang berharap karya dan penelitian perancangan penyutradaraan pada *short feature* bermanfaat kepada institusi, terutama pembaca agar dapat menambah ilmu dan informasi.

- Bagi Masyarakat

Perancang berharap dengan adanya perancangan dan *short feature* ini menjadi media pengenalan dan penyampai informasi bagi masyarakat atau yang dikhususkan masyarakat Jawa Barat sehingga menambah wawasan kebudayaan tentang Kabupaten Indramayu.

1.7 Metode Perancangan

Sebelum melakukan perancangan karya, perancang terlebih dulu melakukan penelitian untuk mengetahui potensi wisata budaya Indramayu. Pada perancangan penulisan ini, perancang menggunakan tipe penelitian kualitatif

dengan metode studi kasus dan sudut pandang budaya. Seperti yang dituliskan (John W.Creswell dalam bukunya, penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah social atau kemanusiaan(Creswell,2016:4)). Metode yang digunakan perancang adalah metode studi kasus, perancang menggunakan metode studi kasus karena perancang terfokus kepada salah satu kasus tertentu. Sudut pandang yang digunakan perancang adalah sudut pandang budaya, itu dikarenakan objek yang perancang merupakan suatu budaya, yang jika di sambungkan dengan metode studi kasus sangat tepat. Seperti yang ditulis Nyoman Kutha Ratna dalam bukunya studi kasus sangat tepat apabila dikaitkan dengan penelitian kajian budaya karena objek kajian budaya adalah segala sesuatu yang di perbuat oleh kebudayaan seperti masalah-masalah actual yang muncul ke permukaan menurut (2010:192). Penelitian ini menggunakan beberapa tahap untuk pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan studi literatur.

1.7.1 Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data, perancang menggunakan beberapa teknik seperti observasi, wawancara, dan studi literatur.

1. Observasi

Dalam perancangan ini, perancang melakukan pengamatan mengenai potensi wisata budaya Indramayu ke wilayah Kabupaten Indramayu, dikarenakan pada lokasi tersebut terdapat banyak lokasi wisata budaya, sanggar tari, dan acara adat.

2. Wawancara

Setelah melakukan observasi, perancang melanjutkan penelitian dengan melakukan wawancara kepada beberapa narasumber yang memiliki informasi mengenai sandiwara Indramayu yaitu bapak Asep selaku KASI Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Indramayu, dan juga masyarakat sekitar.

3. Studi Literatur

Perancang menggunakan penelitian studi literatur untuk mendapatkan data tertulis dengan studi pustaka bersumber dari buku, dan jurnal yang berkaitan dengan topik penelitian.

1.7.2 Analisis Data

Setelah perancang mendapatkan hasil observasi, wawancara, dan study literatur. Perancang mengaitkannya dengan konsep penyutradaraan dalam pembuatan *short feature* ini. Dalam tahap ini, perancang menganalisis data yang telah terkumpul untuk menemukan kesimpulan yang dapat memperkuat data untuk proses perancangan ini.

1.7.3 Sistematika Perancangan

Dalam tahap perancangan *short feature* ini, terdapat beberapa tahap yang harus dilakukan seperti pra produksi, produksi dan pasca produksi. Seperti:

A. Pra Produksi

Dalam proses Pra produksi perancang bertindak sebagai sutradara membuat konsep *short feature* dari ide-ide, membuat treatment, dan menerjemahkan ide visual untuk menentukan teknik yang akan digunakan ketika produksi dimulai.

B. Produksi

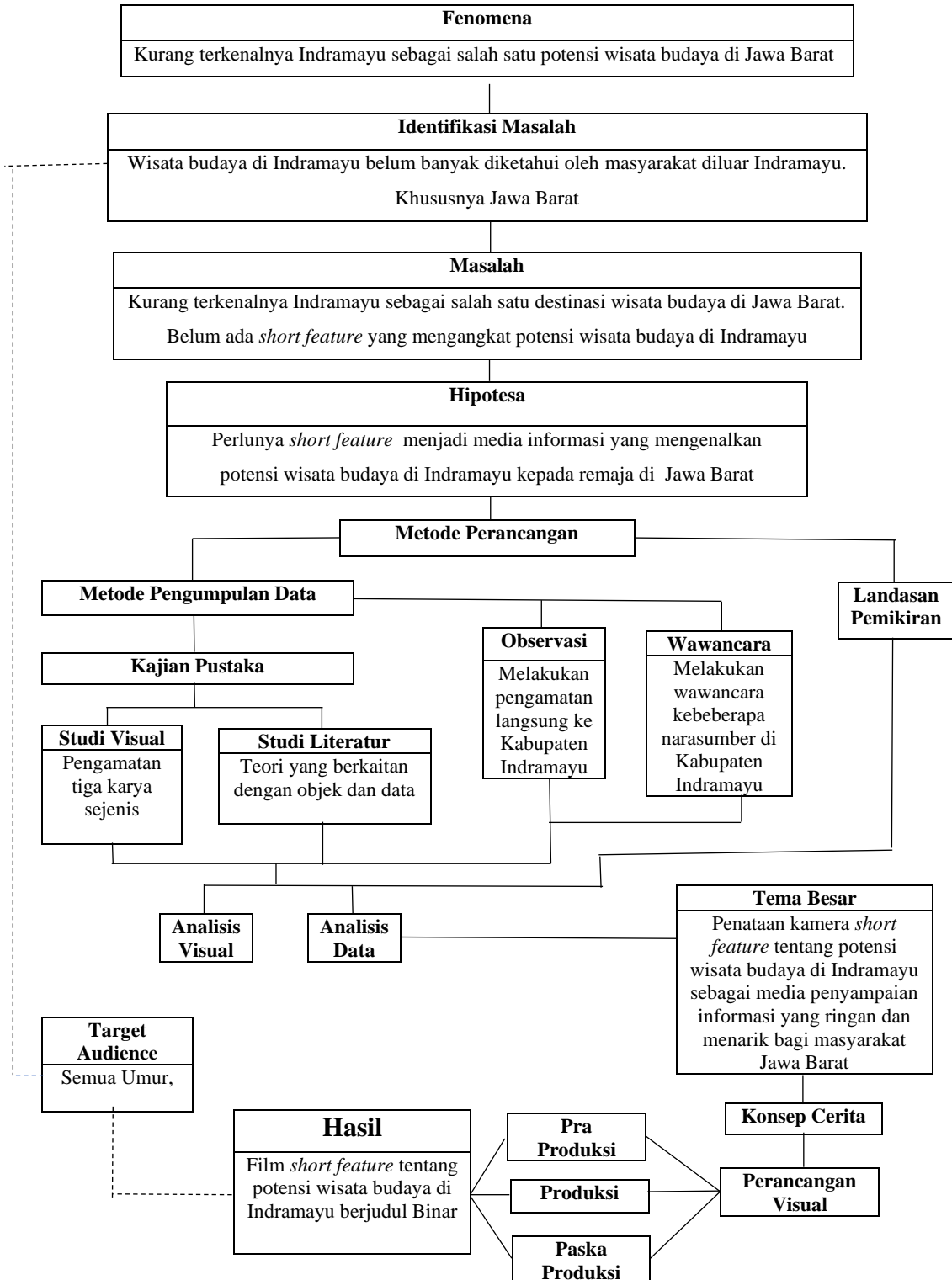
Ketika tahap produksi, perancang bertindak sebagai sutradara turut serta dalam pengarahan dan pengawasan dalam proses pengambilan gambar dan pengarahan teknik kamera kepada kameramen agar sesuai dengan kosep yang sudah di tentukan di tahap pra produksi, dan juga membuat evaluasi kerja.

C. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap terakhir dari pembuatan *short feature* ini, dalam tahap ini perancang selaku sutradara bekerja sama dengan editor dalam penggabungan *footage-footage* yang telah diambil ketika proses produksi sesuai dengan konsep yang perancang jabarkan.

8.1 Kerangka Perancangan

Bagan 1.1 Kerangka Perancangan



Sumber: Pribadi, 2020

1.8 Pembabakan

Agar lebih mudah memahami isi laporan ini, perancang memberikan gambaran secara singkat isi dari setiap BAB, yaitu:

a. BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, dan target sasaran.

b. BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Berisi tentang teori-teori dari daftar pustaka yang bersifat relevan dan akan digunakan sebagai tumpuan untuk merancang pada pembuatan *short feature*.

c. BAB III DATA DAN ANALISIS

Berisi data hasil wawancara, observasi dan menganalisis data yang telah diperoleh sesuai dengan tujuan perancangan.

d. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi tentang konsep perancangan sebuah *short feature*, dimulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.

e. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang pemaparan kesimpulan dari hasil perancangan dan juga saran.