

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hampir setiap makhluk hidup bahkan benda mati dalam kehidupan membutuhkan sebuah nama sebagai identitas, sebutan dan tanda pengenal lainnya. Menurut Tirmidzi, Ahmad (2019) dalam Media Indonesia, “Apa jadinya bila kita hidup tanpa sebuah nama? Komunikasi tidak berjalan. Tidak bisa saling mengenal”. Sekalipun suatu makhluk hidup atau benda mati tersebut tidak memiliki nama, seseorang pasti berinisiatif untuk memberinya sebutan yang sekalipun tidak menjadi nama tetap untuk dapat mempermudah jalannya proses komunikasi. Indonesia merupakan negara dengan kekayaan budaya dan tradisi yang mempengaruhi kepercayaan tiap-tiap individu, termasuk dalam menentukan sebuah nama untuk anak.

Menurut Pairin, Udjang (2019:01), adanya tradisi yang bertahan secara turun-temurun di masyarakat merupakan bukti adanya hal yang dipercaya dari tradisi tersebut. Salah satunya merupakan nama yang dipercaya masyarakat Jawa mengandung makna hidup secara tradisi dan filosofi yang bukan sekedar identitas. Nama yang diberikan orang tua saat kelahiran anak melewati proses pertimbangan yang matang karena berisi harapan dan doa oleh orang tua untuk kehidupan sang anak. Orang tua memberikan nama sesuai dengan pandangan hidup yang dipengaruhi oleh budaya yang berkembang di sekitarnya, dan didasari oleh harapan serta doa kepada anak agar dapat menjadi seperti yang orang tua inginkan. Nama dirumuskan sebaik mungkin untuk menjadi keputusan sekali seumur hidup, namun ada kalanya seseorang memutuskan untuk mengganti nama dalam situasi tertentu. Dalam kepercayaan masyarakat Jawa Timur, upacara ganti nama dilakukan karena setelah seseorang tumbuh, terjadi hal yang tidak diinginkan dan tidak sesuai dengan harapan yang disematkan dalam namanya, atau hanya sekedar ingin mengganti nama untuk tujuan tertentu lainnya. Dalam ganti nama, masyarakat Jawa Timur menggunakan media berupa sebuah tradisi yang berisi makna simbolis yang dipercaya akan melengkapi dan mengesahkan prosesi ganti nama. Salah satu tradisi itu adalah tradisi penyajian bubur *abang* (bubur merah putih). Makna simbolis yang

terdapat pada bubur *abang* dipercaya masyarakat akan membawa hal yang baik bagi seseorang yang menjadi subjek dari tradisi penyajian bubur *abang*.

Perancangan ini mengangkat fenomena mengganti nama anak dengan nama baru yang diyakini mengandung makna yang lebih baik, dengan tradisi penyajian bubur *abang* yang menyertainya. Perancang memilih nama sebagai ide dalam fenomena tugas akhir karena perancang ingin menyampaikan betapa berharga dan pentingnya sebuah nama yang dimiliki seseorang dalam kepercayaan masyarakat Jawa Timur, khususnya Kabupaten Jombang. Perancang ingin menunjukkan kepada masyarakat melalui perancangan film dokumenter drama dengan media *live-action animated* ini, mengenai nilai yang dimiliki nama. Namun, saat ini masih belum banyak media atau penelitian yang mengangkat nilai penting dari sebuah nama yang masih belum disadari secara serius oleh manusia. Nama adalah sesuatu yang dimiliki oleh semua orang, namun tidak semua orang sadar akan makna dari namanya. Adanya penelitian tentang hal ini bertujuan untuk menginformasikan betapa penting dan berharganya sebuah nama terlebih lagi dalam kepercayaan masyarakat Jawa Timur, kepada khalayak umum berdasarkan fenomena yang terjadi.

Keilmuan Desain Komunikasi Visual khususnya pada bidang multimedia, dapat menjadi media untuk mengemas solusi dari fenomena tersebut, yaitu dengan perancangan film mengenai pemaknaan sebuah nama berdasarkan hakikatnya dan tradisi yang menyertai. Keilmuan itu melibatkan teknik penyutradaraan yang baik yang diperlukan untuk menghasilkan karya film sebagai solusi. Dalam perancangan ini sutradara memiliki peran yang sangat besar untuk terwujudnya segala aspek dalam pembuatan film agar menjadi karya yang bermanfaat bagi masyarakat serta berhasil menyampaikan pesannya. Solusi dari fenomena ini dikemas dengan film dokumenter drama yang menggunakan media *live-action animated*. Menurut Effendy, Heru (2009:03) film dokudrama atau dokumenter drama adalah film yang masih mengedepankan realitas sebagaimana film dokumenter namun sedikit mengurangi nilai realita untuk membuat film lebih dramatis dan menambahkan nilai-nilai estetika agar hasil visual dari film menjadi lebih menarik.

Nilai drama dan estetika dalam genre dokumenter drama diimplementasikan oleh perancang melalui media *live-action animated* yang merupakan media

kolaborasi antara *live-action* dan animasi. Di dalam film ini terdapat *live action* yang melakukan pengambilan gambar dari adegan yang diperankan langsung oleh narasumber, dan terdapat animasi 2D yang akan menampilkan gambaran cerita sebagai bentuk rekonstruksi ulang dan pengilustrasian pengalaman narasumber. Terdapat karya sejenis berupa *cinema advertising* dari Traveloka yang menceritakan sebuah pengalaman asli yang dimiliki seseorang melalui media *live-action animated*. Alasan perancang memilih media *live-action animated* sebagai hasil akhir karya pendukung dikarenakan, perancang ingin menghadirkan dokumenter drama yang lebih kuat secara sinematografi maupun narasi, dengan adanya bagian *live action* dan animasi. Bagian *live-action* dalam film ini berfungsi untuk menceritakan realitas yang ada dengan dimensi waktu masa kini, berdasarkan cerita atau pengalaman yang dituturkan oleh narasumber. Sedangkan bagian animasi berfungsi untuk menceritakan kembali atau melakukan rekonstruksi dari peristiwa di masa lalu yang dituturkan narasumber. Fungsi animasi di sini untuk menghadirkan emosi dari peristiwa di masa lalu yang tidak dapat terekam oleh kamera. Penggunaan kedua media ini (*live-action* dan animasi) sekaligus untuk menunjukkan perbedaan dimensi waktu.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- a. Pentingnya makna sebuah nama yang dimiliki oleh seseorang.
- b. Adanya keputusan seseorang untuk mengganti nama dengan kandungan makna baru.
- c. Orang tua yang memberikan nama untuk anaknya dengan makna yang berupa doa dan harapan dibalik nama tersebut.
- d. Adanya tradisi ganti nama yang berkembang di lingkungan tidak dipercaya semata-mata berdasarkan mitos namun bisa secara rasional.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pernyataan-pernyataan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengetahui pemaknaan nama pemberian orang tua Adit, berdasarkan peristiwa yang terjadi?

- b. Bagaimana perancangan film “Cita dalam Nama” dengan *treatment* yang digunakan oleh sutradara berdasarkan skenario?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam perancangan ini terpetakan menjadi berikut:

1. Apa (*What*)
Adanya peristiwa tentang orang tua yang mengganti nama anaknya dengan nama baru yang diyakini memiliki makna yang lebih baik.
2. Siapa (*Who*)
Masyarakat dengan rentang usia dewasa muda (18-35 tahun) di Jawa Timur menjadi target riset penelitian dan *target audience* utama dari perancangan film ini.
3. Kapan (*When*)
Proses perancangan berlangsung mulai dari Agustus 2019 sampai Juli 2020.
4. Dimana (*Where*)
Perancangan ini melakukan penelitian hingga proses produksi di Jombang, Jawa Timur dan sebagian proses produksi di Bandung, Jawa Barat.
5. Mengapa (*Why*)
Nama merupakan sesuatu yang penting bagi tiap-tiap individu, termasuk Adit, lebih dari hanya sekedar identitas, nama mengandung makna yang berupa harapan.
6. Bagian Mana
Berkokus pada makna dari nama tersebut serta proses ganti nama yang dialami oleh Adit. Kemudian mengetahui bagaimana orang tua Adit memaknai nama dan peristiwa ganti nama tersebut. Dirancang dengan hasil akhir berupa film dokumenter drama yang menggunakan media *live-action animated*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.4.1 Tujuan

Berikut tujuan dalam perancangan ini:

- a. Untuk mengetahui pemaknaan nama pemberian orang tua Adit, berdasarkan peristiwa ganti nama.

- b. Untuk mengetahui *treatment* yang digunakan oleh sutradara dalam perancangan film “Cita dalam Nama” dengan berdasarkan skenario.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari perancangan ini:

a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis laporan perancangan ini dapat dijadikan referensi untuk perancangan selanjutnya, khususnya dalam bidang penyutradaraan film dokumenter drama atau sejenisnya mengenai nama, dengan pendekatan studi naratif.

b. Manfaat Praktis

1. Manfaat Bagi Perancang

- a. Menjadi ajang untuk mengasah kemampuan bagi perancang dalam memproduksi dan menyutradarai film dokumenter drama.
- b. Menambah wawasan bagi perancang tentang tradisi yang berkembang di Jawa Timur, khususnya mengenai nama.
- c. Menjadi ajang untuk berpartisipasi dalam proses pelestarian tradisi yang berkaitan dengan pemberian nama kepada anak, peristiwa ganti nama dan penyajian bubur *abang*.

2. Manfaat Bagi Universitas

Menjadi bahan evaluasi atas hasil kinerja mahasiswa dalam perancangan tugas akhir serta menjadi referensi untuk perancangan selanjutnya di masa depan.

3. Manfaat Bagi Masyarakat Jawa Timur

- a. Mendapatkan informasi tentang istimewanya nilai yang dimiliki oleh sebuah nama.
- b. Membantu meningkatkan rasa syukur dan lebih menghargai nama pemberian orang tua.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam perancangan ini, dibutuhkan data-data yang valid sebagai acuan dan pedoman perancangan. Maka dari itu, dalam perancangan film dokumenter drama

dengan media *live-action animated* ini, perancang menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dengan pendekatan studi naratif yang dijabarkan sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif

Perancang menggunakan metode kualitatif yang bersifat mengumpulkan data untuk mengetahui makna dan detail sedalam-dalamnya dari suatu peristiwa. Untuk mewujudkan itu, perancang menggunakan metode berikut:

a. Observasi

Perancang melakukan pengamatan langsung kepada objek terkait peristiwa yang terjadi baik dari peristiwa yang dituturkan maupun yang terlihat secara langsung berdasarkan pengalaman narasumber dan pengalaman pribadi yang dimiliki oleh perancang. Objek yang diamati termasuk karakter narasumber, latar tempat berlangsungnya peristiwa, kultur wilayahnya dan cara berpikir narasumber. Hasil pengamatan tersebut membantu perancang dalam menentukan jalannya cerita untuk film yang dirancang.

b. Wawancara

Perancang melakukan wawancara kepada objek/narasumber demi mendapatkan data berupa narasi dari pengalaman yang dimiliki. Sebelum menentukan objek utama perancangan, perancang mencari orang-orang yang pernah mengalami ganti nama dan berasal dari Jawa Timur kemudian melakukan wawancara singkat. Perancang juga melakukan wawancara dengan narasumber yang memiliki pengetahuan yang relevan dengan topik perancangan. Perancang memilih narasumber utama yang memiliki alasan dibalik peristiwa ganti namanya dirasa menarik untuk dibahas. Wawancara dilakukan secara langsung dengan narasumber secara tidak terstruktur berdasarkan data yang dibutuhkan oleh perancang.

c. Studi Pustaka

Untuk mendukung perancangan, dibutuhkan juga teori sebagai landasan dari variabel-variabel yang ada. Teori ini didapatkan melalui studi pustaka dari berbagai sumber, yaitu: buku; jurnal; artikel. Perancang

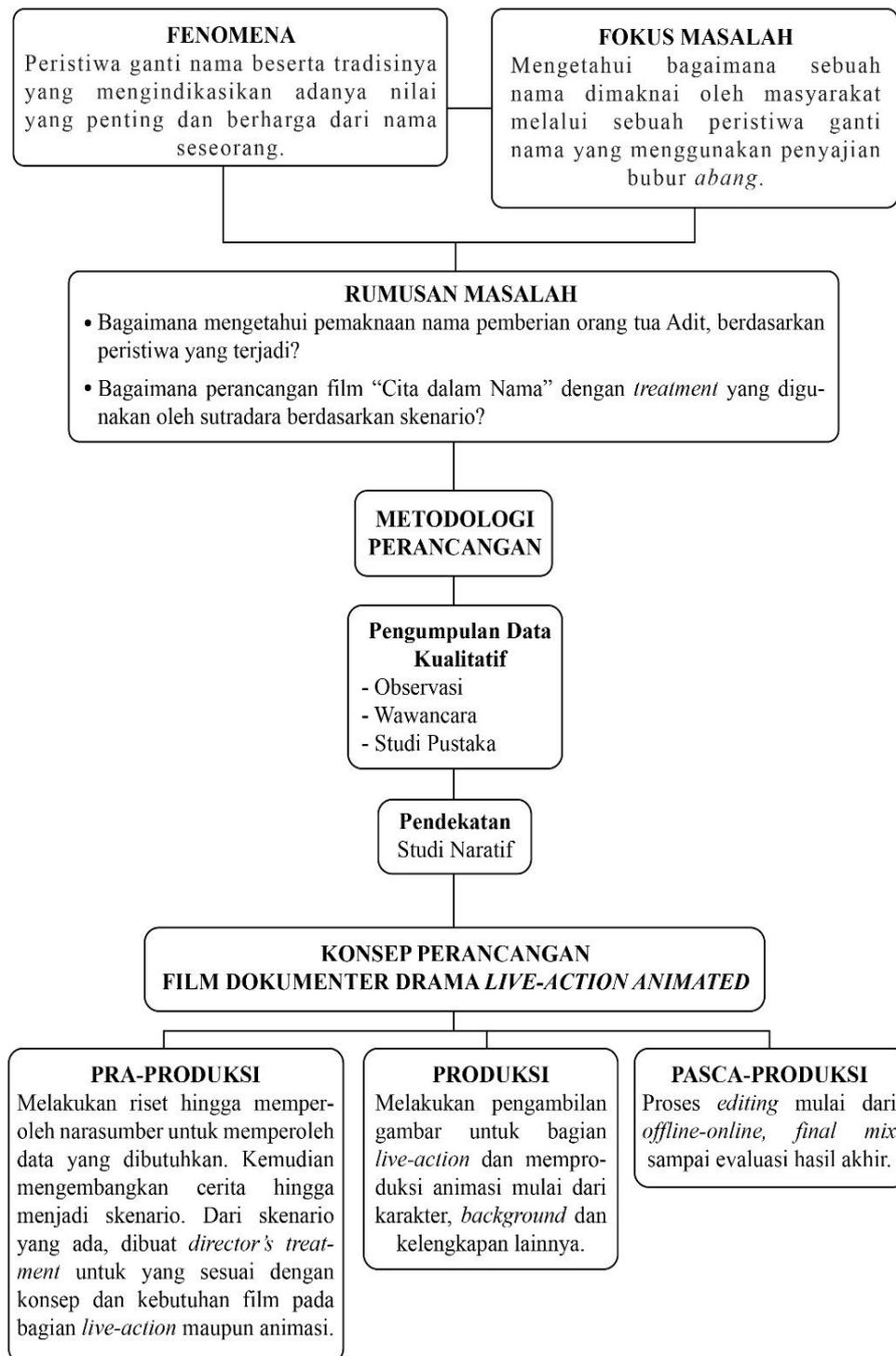
mengumpulkan teori dari berbagai sumber yang relevan dengan topik perancangan.

1.5.2 Pendekatan Studi Naratif

Pendekatan dengan studi naratif ini dimulai dengan pengalaman yang diekspresikan dalam cerita yang disampaikan oleh individu. Dari hasil wawancara, perancang mendapatkan narasi dari pengalaman yang dituturkan oleh narasumber dengan pemaknaan narasumber terhadap peristiwa-peristiwa di dalamnya. Pengalaman tersebut menjadi acuan utama dalam perancangan film sebagai cerita yang akan digunakan, sebagaimana sifat dari film dokumenter drama yang menggunakan realitas sebagai acuan. Dari seluruh narasi yang diperoleh perancang dari narasumber, perancang memilahnya dan hanya menggunakan peristiwa-peristiwa tertentu dengan tetap memperhatikan kronologinya.

Perancang memilih pendekatan studi naratif karena melalui studi naratif tersebut, perancang ingin mendapatkan data mendalam yang menghasilkan narasi dari pengalaman narasumber dengan cara menafsirkan makna yang lebih luas dari narasi itu sendiri melalui film yang akan dirancang.

1.6 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan
Sumber: Dok. Pribadi

1.7 Pembabakan

Dalam laporan perancangan ini terdapat pembabakan yang terbagi menjadi lima, yaitu:

1. **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam BAB I terdapat uraian mengenai fenomena yang terdapat dalam latar belakang, permasalahan, tujuan dan manfaat perancangan, cara pengumpulan dan analisis data, kerangka perancangan dan pembabakan.

2. **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Dalam BAB II terdapat teori-teori yang relevan dengan perancangan serta teori yang menjadi landasan perancangan bagi perancang, seputar teori objek penelitian, *job description* dan metode perancangan.

3. **BAB III DATA DAN ANALISIS DATA**

Dalam BAB III terdapat hasil data yang diperoleh dan dikumpulkan oleh perancang kemudian hasil analisis dari data yang diperoleh. Data-data tersebut meliputi data objek, data khalayak sasaran dan data dari karya sejenis.

4. **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Dalam BAB IV terdapat seluruh konsep yang berhubungan dengan perancangan beserta hasil perancangan.

5. **BAB V PENUTUP**

Dalam BAB V terdapat kesimpulan dan saran.