

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki kebudayaan yang beragam, salah satunya ialah kesenian tradisional. Salah satu kesenian tradisional di Indonesia adalah Benjang yang berasal dari Kecamatan Ujungberung, Kota Bandung, Jawa Barat. Benjang sudah dikenal sejak akhir abad ke-19 sebagai permainan yang dilakukan di amben/bale yang disebut “*sasamben*” oleh para bujang yang berarti anak lelaki (Warisan Budaya Takbenda Indonesia, 2019). Karena itulah, menurut Riyanto et al. (2022) permainan tersebut disebut dengan “Benjang” yang merupakan singkatan dari “*sasamben budak bujang*” atau arena para lelaki. Benjang Gelut adalah bentuk awal dari kesenian Benjang yang kemudian kesenian ini berkembang menjadi tiga jenis: Benjang Helaran, Benjang Gelut, dan Topeng Benjang (Wahyuni et al. 2021). Benjang Helaran menurut Widjaya (2006) merupakan kesenian arak-arakan yang berfungsi untuk mengarak anak yang sudah dikhitan. Sedangkan Topeng Benjang merupakan seni tari topeng yang diadakan di akhir pertunjukan Benjang Helaran (Widjaya, 2006).

Benjang Gelut merupakan kesenian tradisional yang berbentuk kesenian beladiri, sedangkan Benjang Helaran merupakan kesenian tradisional sebagai hiburan. Pada saat ini, atraksi sisingaan pada acara-acara besar yang lebih banyak diminati dan keberadaan Benjang Gelut sangat sedikit (Trisiantono, 2017). Trisiantono (2017) juga mengungkapkan bahwa hingga kini, kesenian tradisional Benjang Gelut hanya sedikit diketahui oleh banyak orang, bahkan warga Kota Bandung sendiri pun jarang ada yang mengetahui akan keberadaan kesenian tradisional ini.

Kesenian tradisional Benjang Gelut yang berasal dari Ujungberung memiliki nilai sebagai salah satu identitas bangsa (Irmadani, 2015, dalam Wahyuni et al. 2021). Menurut Wahyuni et al. (2021) Benjang Gelut sebagai salah satu bentuk kebudayaan memiliki nilai-nilai sebagai sebuah pesan atau

komunikasi di dalamnya. Dalam kesenian tradisional Benjang Gelut, nilai-nilai tersebut terkandung di dalam gerakannya. Gerakan-gerakan tersebut contohnya seperti *Golempang*, yang ada di dalam Benjang Gelut bermakna setiap manusia harus saling menghormati dan tidak memandang kedudukan. Lalu ada gerakan *Puyuh Ngungkug* yang bermakna sedang mengamati lawan. Kemudian gerakan *Panon Peureum* yang bermakna penghayatan. Nilai-nilai yang terdapat dalam kesenian tradisional Benjang Gelut sebagai salah satu warisan budaya Indonesia harus tetap dilestarikan. Karena dikhawatirkan jika kesenian tradisional Benjang Gelut punah, maka salah satu identitas bangsa pun turut mengalami kepunahan.

Hal inilah yang membuat perancang tertarik untuk membuat film agar kesenian tradisional Benjang Gelut dapat dikenal oleh masyarakat khususnya di Kota Bandung, karena menurut Lindsay dalam Ansory dan Adi (2024) film sebagai media efektif dalam menyampaikan informasi dan dapat meningkatkan *awareness*. Jenis film yang dipilih adalah film fiksi karena dirasa akan mudah untuk mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan. Saat ini, hanya terdapat satu karya film fiksi yang mengangkat tentang kesenian tradisional Benjang Gelut. Satu karya tersebut belum cukup untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat akan kesenian tradisional Benjang Gelut. Oleh karena itu, diperlukan lebih banyak karya film fiksi yang mampu mengemas cerita dengan menarik sehingga dapat menjangkau audiens yang lebih luas. Dengan begitu, diharapkan masyarakat, terutama generasi muda, akan semakin mengenal akan kesenian tradisional ini.

Dalam perancangan film fiksi ini, perancang berperan sebagai desainer produksi. Pentingnya peran desainer produksi dalam perancangan ini adalah untuk membangun suasana cerita dengan baik dalam film yang sesuai dengan kesenian tradisional Benjang Gelut sehingga membuat penonton lebih mudah untuk memahami akan kesenian tradisional ini. Desainer produksi akan bertanggung jawab akan konsep kreatif dalam film yang akan dirancang dimulai dari pra-produksi hingga masa produksi. Pada proses pra-produksi, desainer produksi bertugas untuk merancang konsep kreatif dalam film yang kemudian disepakati oleh sutradara. Dimulai dari mencari dan menentukan

lokasi untuk *shooting*, menentukan konsep kostum dan *make up* yang akan digunakan dalam film, mengumpulkan anggota tim desain produksi, serta menghitung biaya untuk keperluan desain produksi dalam konsep perancangan. Selama proses produksi, desainer produksi mengarahkan tim desain produksi dan bertanggung jawab atas aspek desain produksi selama proses pengambilan gambar berlangsung. Desainer produksi juga harus selalu berada di lokasi untuk memudahkan tim jika adanya kesulitan yang mungkin timbul saat proses *shooting* berlangsung. Dengan dirancangnya film fiksi ini, diharapkan masyarakat Kota Bandung dapat mengetahui akan kesenian tradisional Benjang Gelut.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurang dikenalnya kesenian tradisional Benjang Gelut di Kota Bandung.
2. Kesenian tradisional Benjang Gelut terancam punah.
3. Terancam hilangnya salah satu identitas bangsa jika kesenian tradisional Benjang Gelut punah.
4. Hanya terdapat satu karya film fiksi yang mengangkat tentang kesenian tradisional Benjang Gelut.
5. Diperlukannya peran desainer produksi untuk menciptakan suasana cerita dalam perancangan film fiksi terkait kesenian tradisional Benjang Gelut.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka rumusan masalah dari identifikasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memperkenalkan kesenian tradisional Benjang Gelut?

2. Bagaimana penataan artistik dalam perancangan film fiksi “*Lain Saukur Gelut*” sebagai upaya memperkenalkan kesenian Tradisional Benjang Gelut?

1.3 Ruang Lingkup

Pembahasan dalam perancangan mengenai kesenian tradisional Benjang Gelut akan dibatasi dengan ruang lingkup sebagai berikut:

- 1. Apa**

Perancangan ini dilakukan untuk merancang konsep desain produksi dalam film fiksi “*Lain Saukur Gelut*” mengenai kesenian tradisional Benjang Gelut.

- 2. Siapa**

Perancangan film fiksi “*Lain Saukur Gelut*” ini ditujukan untuk kalangan remaja akhir, yaitu mereka yang berusia antara 17 hingga 25 tahun, yang berasal dari Kota Bandung, Jawa Barat.

- 3. Di mana**

Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan, pengumpulan data dilakukan di Kecamatan Ujungberung, Kota Bandung. Selain di Kecamatan Ujungberung, lokasi pengambilan data dan perancangan film fiksi ini juga mencakup wilayah sekitarnya, yaitu Kecamatan Cileunyi dan Kecamatan Cilengkrang, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

- 4. Kapan**

Proses pengumpulan data dan perancangan film fiksi ini dimulai dari bulan Oktober 2023 hingga Juni 2024.

- 5. Mengapa**

Perancangan film fiksi “*Lain Saukur Gelut*” ini bertujuan untuk memperkenalkan kesenian tradisional Benjang Gelut karena masih kurangnya pengetahuan masyarakat terutama di Kota Bandung itu sendiri terhadap kesenian tradisional tersebut.

- 6. Bagaimana**

Pengumpulan data untuk perancangan desain produksi dalam film fiksi “*Lain Saukur Gelut*” ini dilakukan dengan observasi,

pembagian kuesioner secara *online*, melakukan wawancara dan studi pustaka.

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Adapun tujuan dan manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan Perancangan

1. Untuk memperkenalkan kesenian tradisional Benjang Gelut lewat perancangan film fiksi kepada masyarakat Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui penataan artistik dalam perancangan film fiksi “*Lain Saukur Gelut*” sebagai upaya memperkenalkan kesenian Tradisional Benjang Gelut.

1.4.2 Manfaat Perancangan

A. Manfaat Teoritis

Melalui perancangan film fiksi mengenai kesenian tradisional Benjang Gelut ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan pembaca tentang kesenian tradisional Benjang Gelut serta dalam bidang produksi film. Dengan adanya perancangan film fiksi ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pembaca dengan topik yang serupa.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Perancang

- a. Memberikan perancang pengetahuan mengenai kesenian tradisional Benjang Gelut.
- b. Menambah pengalaman perancang dalam pembuatan film fiksi mengenai kesenian tradisional Benjang Gelut di bidang desainer produksi.

2. Bagi Institusi

Memberikan referensi untuk desainer produksi dalam perancangan film fiksi mengenai kesenian tradisional Benjang Gelut.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memperkenalkan kebudayaan lokal dengan memberikan pengetahuan mengenai kesenian tradisional Benjang Gelut.
- b. Memberikan pengetahuan tentang nilai-nilai yang terdapat dalam kesenian tradisional Benjang Gelut lewat cerita dalam film fiksi.

1.5 Metode Perancangan

Dalam perancangan film fiksi ini, perancang menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Jaya (2020) penelitian kualitatif adalah penelitian untuk menemukan temuan yang tidak bisa diperoleh dengan menggunakan pendekatan stastisik atau prosedur pengukuran lainnya, khususnya dalam konteks tentang sejarah, kehidupan masyarakat, tingkah laku manusia, kegiatan sosial, fungsi organisasi, dan aspek ekonomi.

1.5.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Observasi secara langsung dilakukan dengan cara mendatangi langsung lokasi yaitu di Kecamatan Ujungberung Kota Bandung dan sekitarnya untuk mengamati bagaimana keadaan dan suasana lokasi. Observasi secara langsung dilakukan untuk mendapatkan *mood* bagaimana *setting* lokasi yang sesuai dengan apa yang diamati. Sementara itu, observasi tidak langsung dilakukan dengan mengamati *video* mengenai kesenian tradisional Benjang Gelut melalui YouTube untuk melihat bagaimana Benjang Gelut diadakan dan atribut apa saja yang ada di dalamnya. Serta untuk melihat kostum yang dikenakan dalam kesenian Tradisional Benjang Gelut.

b. Kuesioner

Kuesioner disebar kepada beberapa masyarakat Kota Bandung untuk mengetahui berapa banyak masyarakat yang mengetahui

tentang kesenian tradisional Benjang Gelut. Pertanyaan-pertanyaan juga mencakup tentang aspek penataan artistik dalam film seperti apa yang disukai untuk menambah referensi.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mewawancarai ahli pada bidang Benjang Gelut seperti Ketua Perkumpulan Benjang Indonesia, yaitu Pak Asep untuk mendapatkan data tentang sejarah Benjang Gelut hingga urutan pelaksanaan Benjang Gelut. Kemudian mewawancarai pelestari kesenian tradisional Benjang yaitu Bu Ani dan Pak Abas, untuk mendapatkan data Benjang yang terbagi dua cabang, serta kurangnya minat remaja Ujungberung pada Benjang Gelut. Wawancara selanjutnya dilaksanakan dengan mewawancarai Pak Abas, yaitu pemain Benjang Gelut yang ahli di bidangnya, untuk mendapatkan data bagaimana persiapan sebelum pertandingan Benjang Gelut, serta pakaian yang dikenakan oleh pemain dalam pertandingan. Wawancara-wawancara tersebut dilakukan untuk mendapatkan data yang valid.

d. Studi pustaka

Memfaatkan data yang diperoleh dari hasil membaca buku tulisan ilmiah, serta situs resmi dari internet. Data studi pustaka didapat untuk mengetahui pengertian Benjang Gelut, aspek-aspek dalam Benjang Gelut, dan data lainnya yang berkaitan dengan topik yang dibahas.

e. Studi Visual

Menganalisis beberapa karya sejenis yang relevan dengan topik untuk mendapatkan referensi akan konsep yang akan dirancang dalam film.

1.5.2 Analisis Data

Menurut Sugiyono dalam Saleh (2017) analisis data kualitatif merupakan proses menyusun dan mencari data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan

lainnya sehingga mudah dipahami dan temuan tersebut bisa diinformasikan kepada orang lain. Setelah data-data yang telah dikumpulkan melalui pengumpulan data terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis objek yang didapatkan dan digabungkan dari proses observasi, wawancara dan studi pustaka. Lalu menganalisis khalayak sasaran dari data kuesioner dan studi pustaka. Serta menganalisis tiga karya sejenis untuk kebutuhan dalam perancangan yang dibuat. Saleh (2017) juga mengungkapkan bahwa saat proses analisis data kualitatif, data yang dihasilkan berupa kata-kata, bukan berupa angka. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Fraenkel dan Wallen (1990) dalam Creswell (2019) bahwa data kualitatif bersifat deskriptif yang ditampilkan dalam bentuk kata-kata ataupun gambar ketimbang angka.

1.6 Pembabakan

Pada perancangan ini terdapat pembabakan yang terbagi dari beberapa bagian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana latar belakang dari fenomena yang diangkat, yaitu mengenai kesenian tradisional Benjang Gelut. Hal-hal yang terdapat pada bagian ini adalah identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode penelitian, pembabakan, dan kerangka perancangan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini, teori-teori yang digunakan dalam perancangan dijelaskan untuk kemudian digunakan sebagai panduan dalam perancangan. Teori-teori yang digunakan antara lain teori kesenian, teori film, dan teori lainnya yang berhubungan dengan topik perancangan.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Bab ini berisi kumpulan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, kuesioner dan studi pustaka yang kemudian dianalisis untuk

digunakan dalam perancangan. Selain itu, terdapat analisis karya yang digunakan sebagai referensi dalam perancangan.

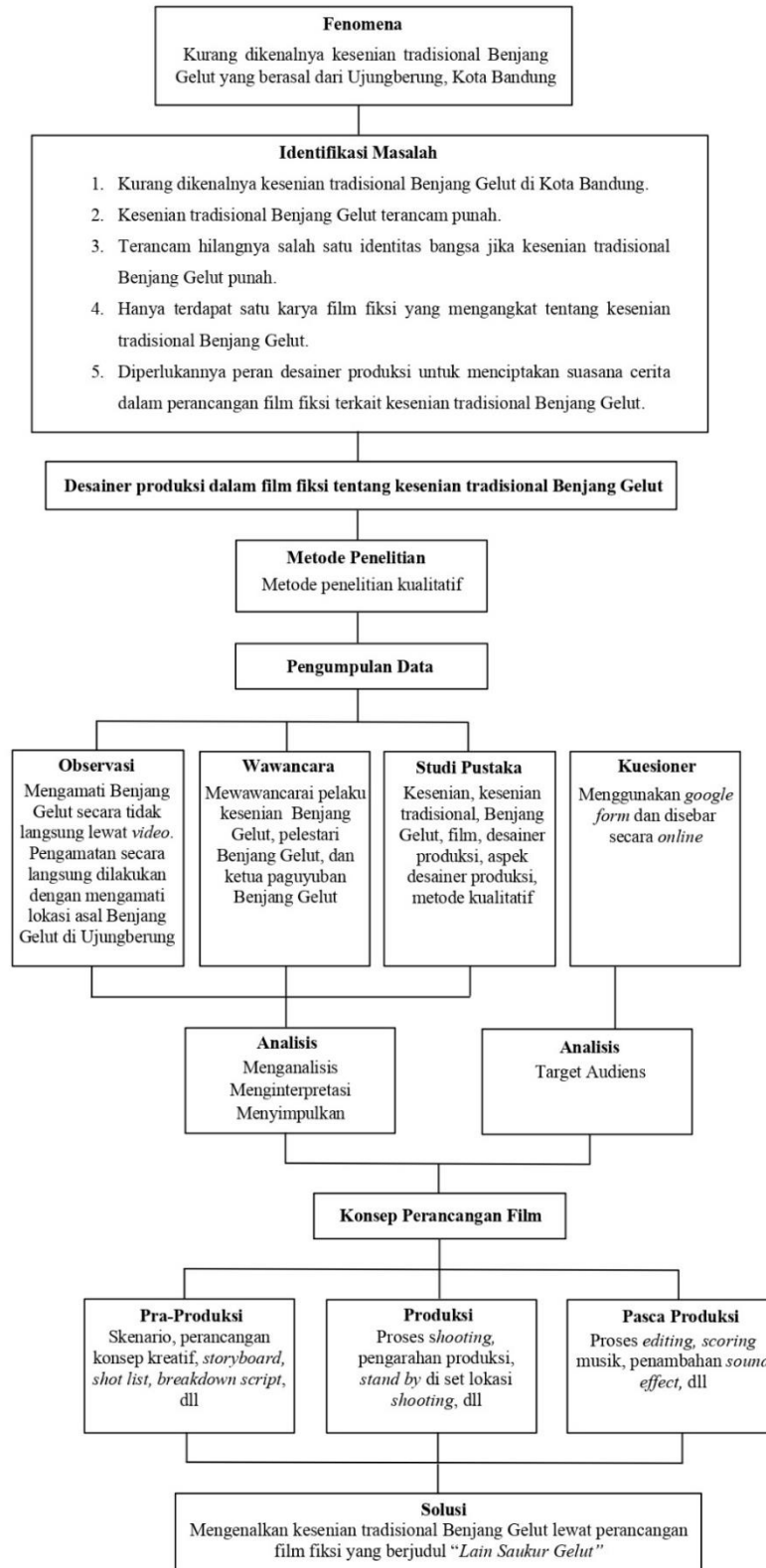
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Hal yang dibahas dalam bab ini adalah konsep ide dan proses perancangan berdasarkan data dan analisis yang sudah disusun pada bab sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan jawaban dari permasalahan yang diteliti berupa hasil perancangan.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber: Dokumen Pribadi)