

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Benjang merupakan salah satu aset budaya berbentuk seni pertunjukan tradisional yang berasal dari tanah Sunda, Indonesia, tepatnya di Ujungberung, Kota Bandung. Pada awal abad ke-20, seni Benjang berasimilasi dengan seni terebangan (seni musik yang mengandalkan alat musik terebang, mirip dengan rebana) dan seni Gedut (seni bela diri yang berkembang dari seni rudat). Hal ini mengakibatkan perkembangan seni Benjang menjadi seni bela diri yang sering dipertunjukkan di area terbuka seperti pekarangan, sawah, atau lapangan. Pada periode ini, seni Benjang sudah memiliki peran penting sebagai sarana silaturahmi di antara masyarakat setempat. “Benjang” secara penamaannya sendiri merupakan singkatan dari “*Sasamben Budak Bujang*” yakni seni bela diri yang dimainkan oleh anak laki-laki yang dulunya dilakukan dengan dialaskan tanah namun seiring berjalannya waktu diubah menjadi di atas panggung, (Kemendikbud). Benjang Gulat memiliki nilai penting sebagai salah satu identitas budaya dan merupakan kesenian asli yang berasal dari Ujungberung. Adapun jenis Benjang lainnya yang merupakan pertunjukan seni arak-arakan bernama Benjang Helaran. Benjang Helaran masih eksis hingga sekarang, dan bahkan terus digelar sebagai pesta rakyat perayaan untuk sunatan maupun pernikahan, Irmadani (2015).

Meskipun telah ada sejak lama dan menjadi identitas asli masyarakat Ujungberung, akan tetapi saat ini kita dapat menyaksikan bahwa kebudayaan tersebut menghadapi tantangan serius dalam upaya pelestariannya, dalam hal penurunan minat masyarakat terhadap kesenian ini. Minat adalah kecenderungan yang berkelanjutan pada seseorang untuk merasa tertarik pada suatu bidang atau hal tertentu dan terlibat menikmati dalam bidang tersebut, Winkel (1984). Terutama pada kalangan remaja, karena banyak terlibat langsung dengan arus gaya hidup modern, sehingga membuat kekhawatiran mengenai risiko kepunahan kesenian ini. Modernisasi cenderung

mengutamakan gaya hidup yang lebih praktis dan efisien, yang menyebabkan kebudayaan tradisional sering kali dianggap kuno atau tidak relevan oleh generasi muda, Koentjaraningrat (2009). Telah terdapat media film mengenai kesenian ini yang dipublikasikan melalui layanan *streaming YouTube*. Akan tetapi cukup disayangkan, film tersebut cenderung menyajikan visual yang membosankan, ditandai dengan banyak penerapan pengambilan gambar yang sangat monoton yang lebih mengedepankan sudut *eye level* dan tempo lambat. Ditambah untuk adegan aksi Benjang Gelut pada film tersebut kurang banyak disorot dan jauh lebih berfokus pada adegan percakapan. Padahal detail-detail tersebut selayaknya menjadi sorotan khusus karena merupakan ciri khas dari kesenian Benjang Gelut.

Maka dari itu berdasarkan pemaparan di atas, penulis berupaya mengangkat film mengenai kesenian Benjang Gelut dengan lebih memperhatikan ragam estetika pengambilan gambar. Peran perancang dalam rancangan film fiksi ini adalah sebagai penata kamera. Penata Kamera bertanggung jawab untuk menciptakan tampilan visual yang mendukung cerita film. Penata kamera bekerja sama dengan sutradara untuk menginterpretasikan visi mereka dan menerjemahkannya ke dalam gambar yang menarik dan efektif, Blain Brown (2016). Adapun prosesnya meliputi tahapan Pra-produksi, yakni membuat perincian rencana shot yang akan tertuang dalam *breakdown shot*, *storyboard*, dan *equipment list*. Pada proses ini, perancang melakukan koordinasi kepada sutradara dan penata artistik untuk mencapai kesepakatan yang holistik dalam pembentukan konsep. Saat dirasa semua konsep telah matang dan kesediaan seluruh sumber daya terpenuhi, maka berlanjut ke tahapan Produksi. Perancang melakukan pengawasan dan kontrol penuh terhadap setiap prosesi pengambilan gambar yang dilakukan oleh para kru yang terlibat langsung di lapangan, dengan turut diawasi oleh Sutradara sebagai pengarah utama. Hal itu terus berlangsung hingga proses produksi sepenuhnya selesai, lalu berlanjut pada proses pascaproduksi. Penata kamera pada proses pascaproduksi tidak memiliki peran yang besar. Meskipun keterlibatan penata kamera dalam pascaproduksi tidak seintensif saat produksi, mereka tetap

terlibat dalam proses color grading dan penyesuaian visual lainnya, Brown (2011). Perancangan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh, serta dapat mudah diterima oleh masyarakat Bandung, khususnya para remaja Ujungberung terkait kesenian tradisional daerah-nya.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dari pemaparan latar belakang adalah sebagai berikut:.

1. Banyak masyarakat Bandung yang masih belum mengetahui kesenian Benjang Gelut.
2. Surutnya minat masyarakat yang telah mengetahui kesenian Benjang Gelut akibat masifnya dampak Globalisasi.
3. Gaya penataan kamera dari media film yang ada kurang menyajikan detail dan ragam estetika visual terhadap kesenian Benjang Gelut.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penataan kamera film fiksi fiksi '*Lain Saukur Gelut*' sebagai upaya memperkenalkan kesenian tradisional Benjang Gelut di kota Bandung?

1.3 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Adapun tujuan dan manfaat perancangan dari latar belakang yang dipaparkan pada perancangan ini adalah:

1.3.1 Tujuan Perancangan

1. Merancang penataan kamera film fiksi fiksi '*Lain Saukur Gelut*' sebagai upaya memperkenalkan kesenian tradisional Benjang Gelut di kota Bandung.

1.3.2 Manfaat Perancangan

A. Manfaat Teoritis

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

B. Manfaat Praktis

1) Bagi Perancang

- a. Memberikan perancang pengetahuan terkait kesenian tradisional Benjang Gelut.
- b. Mengetahui bagaimana penataan Kamera film fiksi yang akan dirancang.
- c. Menambah pengalaman perancang sebagai Penata Kamera dalam pembuatan film fiksi mengenai kesenian tradisional Benjang Gelut.

2) Bagi Institusi

Memberikan referensi untuk Penata Kamera dalam perancangan film fiksi mengenai kesenian tradisional Benjang Gelut.

3) Bagi Masyarakat

- a. Memperkenalkan kebudayaan lokal dengan memberikan pengetahuan mengenai kesenian tradisional Benjang Gelut melalui media Film.
- b. Memberikan pengetahuan terkait nilai-nilai budaya yang terkandung dalam Benjang Gelut melalui visual yang dihadirkan dalam film fiksi yang dirancang.

1.4 Metode Perancangan

Berdasarkan judul dari fenomena yang penulis ambil, yakni mengangkat tema kebudayaan dan cara pandang masyarakat terkait kebudayaan tersebut maka metode penelitian yang tepat adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif dapat membantu kita dalam menggali makna, pandangan, dan nilai-nilai yang melekat dalam budaya Indonesia yang beragam. Ini adalah alat yang sangat berguna dalam memahami kompleksitas masyarakat kita (Sadli, 2006).

Pengumpulan Data

A. Metode Pengumpulan Data

1) Data Lapangan

Perancang melakukan pengumpulan data secara langsung dengan mendatangi sumber informasi terhadap subjek, maupun geografis yang menjadi target perancangan ini.

2) Data Kepustakaan

Metode ini mencakup pengumpulan data melalui berbagai media baca atau catatan yang kredibel terkait topik perancangan ini, yakni kesenian tradisional Benjang Gelut, Penataan Kamera dalam film, dan berbagai teori mengenai khalayak sasaran.

B. Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Robert Yin, dalam bukunya *Case Study Research and Applications: Design and Methods*, menyebutkan bahwa observasi langsung memberikan peneliti kesempatan untuk terlibat langsung dalam situasi penelitian dan mencatat data secara langsung, sedangkan observasi tidak langsung melibatkan analisis terhadap dokumen, video, atau sumber-sumber lain yang merekam kejadian atau aktivitas. Observasi yang diterapkan dalam proses pengumpulan data yakni observasi secara langsung dan tidak langsung. Akan tetapi untuk pagelaran Benjang Gelut tidak dapat dilakukan secara langsung, tersebut dikarenakan tidak terdapatnya pagelaran selama perancangan berlangsung. Perancang

akan mengamati melalui pagelaran Benjang Gelut yang terdapat pada *platform streaming YouTube* dengan mengamati unsur-unsur gerakan pebenjang untuk mengetahui konsep pengambilan gambar untuk film mengenai kesenian tersebut.

2) Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan percakapan terarah dengan individu untuk mengumpulkan informasi tentang pandangan dan pengalaman mereka. Patton menekankan pentingnya pertanyaan yang baik dan kemampuan peneliti untuk membangun hubungan yang nyaman dengan responden untuk mendapatkan data yang berkualitas (Patton, 2015). Wawancara mendalam dilakukan terhadap para pelaku kesenian yang memegang peranan penting dalam pelestarian Benjang Gelut, seperti terhadap pak Asep selaku ketua PBI (Persatuan Benjang Indonesia), bu Ani selaku pendiri Benjang Putra Buhun Kencana, dan pak Abas selaku pemain Benjang. Selain itu, wawancara juga ditujukan terhadap pak Janesia, selaku praktisi pengambilan gambar dalam perfilman. Pertanyaan terarah akan diajukan untuk mendapatkan data yang valid mengenai pandangan, pengalaman, dan pemahaman mereka terhadap Benjang Gelut. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi yang tidak dapat diperoleh melalui observasi.

3) Studi Pustaka

Sugiyono menjelaskan bahwa studi pustaka merupakan langkah awal yang penting dalam penelitian. Studi pustaka dilakukan untuk menemukan teori-teori, konsep-konsep, dan data yang relevan yang telah dikemukakan oleh peneliti sebelumnya. Hal ini penting untuk memperkaya landasan teori penelitian yang sedang dilakukan. Studi pustaka dalam susunan laporan perancangan ini bermaksud untuk menggali lebih dalam terkait tema yang perancang angkat dengan menelaah dari sumber-sumber terpercaya, seperti laman resmi web, artikel, hingga buku dan jurnal.

4) Kuesioner

kuesioner kualitatif sering kali digunakan dalam penelitian pendidikan untuk menggali informasi yang mendalam tentang pengalaman dan perspektif peserta. Kuesioner ini mengandung pertanyaan yang dirancang untuk memfasilitasi jawaban panjang dan mendetail, yang memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data yang kaya dan kompleks (Merriam, 2009). Kuesioner disusun bertujuan untuk melibatkan lebih banyak partisipasi dari masyarakat, khususnya Masyarakat Bandung mengenai pemahamannya terkait kesenian daerah yang dimiliki, yakni Benjang Gelut. Serta selaku Penata Kamera, penulis akan mencantumkan beberapa pertanyaan mengenai jobdesk tersebut dalam film kesenian Benjang Gelut yang akan digarap. Kuesioner akan disebar secara terencana dan hasilnya akan digunakan untuk melengkapi data dari observasi dan wawancara.

1.4.1 Analisis Data

A. Metode Analisis Data

Dalam konteks pembuatan film fiksi tentang Benjang Gelut, metode analisis data yang sesuai untuk seorang penata kamera melibatkan pendekatan visual dan estetika. Data yang diperoleh dari kumpulan karya sejenis akan dianalisis menggunakan metode analisis konten. Menurut Barelson (Zuchdi, 1993: 3) analisis konten adalah suatu teknik penelitian untuk menghasilkan deskripsi yang objektif dan sistematis mengenai isi yang terkandung dalam media komunikasi. Dengan menggunakan analisis konten, diharapkan perancangan ini dapat memberikan titik temu yang mendalam mengenai teknik pengambilan gambar, tantangan yang dihadapi akibat globalisasi, dan potensi penggunaan film sebagai media edukasi yang efektif untuk melestarikan kesenian tradisional ini di

kalangan masyarakat, khususnya remaja di Kota Bandung. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi tema-tema kunci yang relevan dan menyediakan dasar yang kuat untuk menyusun strategi pelestarian budaya melalui media film.

B. Teknik Analisis Data

Menurut Barelson (Zuchdi, 1993: 3), analisis isi adalah suatu metode penelitian untuk menciptakan gambaran yang objektif dan sistematis terhadap isi yang terkandung dalam media komunikasi. Analisis ini juga dapat diartikan sebagai metode sistematis dalam menganalisis makna pesan dan cara pesan diungkapkan. Analisis konten memungkinkan penulis untuk memahami makna yang terkandung dalam teks, gambar, atau media lainnya, serta untuk mengungkap pesan implisit dan eksplisit yang disampaikan. Melalui pendekatan ini, penulis dapat mengategorikan data kualitatif dengan cara yang sistematis, sehingga menghasilkan wawasan yang mendalam dan dapat dipertanggungjawabkan mengenai topik perancangan yang sedang dipelajari.

1.5 Ruang Lingkup

1.5.1 Apa

Peran perancang sebagai Penata Kamera dalam film fiksi kesenian tradisional Benjang Gulat, mulai tahap pra-produksi hingga produksi.

1.5.2 Siapa

Target audiens terhadap khalayak remaja di Kota Bandung

dengan rentang usia 17 - 25 tahun.

1.5.3 Di mana

Tidak hanya di Kecamatan Ujungberung, Kota Bandung. Tempat yang dijadikan perancangan produksi film fiksi ini berada di wilayah lain yang masih merupakan wilayah sekitar, yakni Kecamatan Cileunyi dan Kecamatan Cilengkrang, Kabupaten Bandung, provinsi Jawa Barat, Indonesia

1.5.4 Kapan

Perancangan film fiksi ini dimulai dari bulan Oktober 2023 hingga bulan Agustus 2024. Film fiksi ini direncanakan tayang pada tahun 2024.

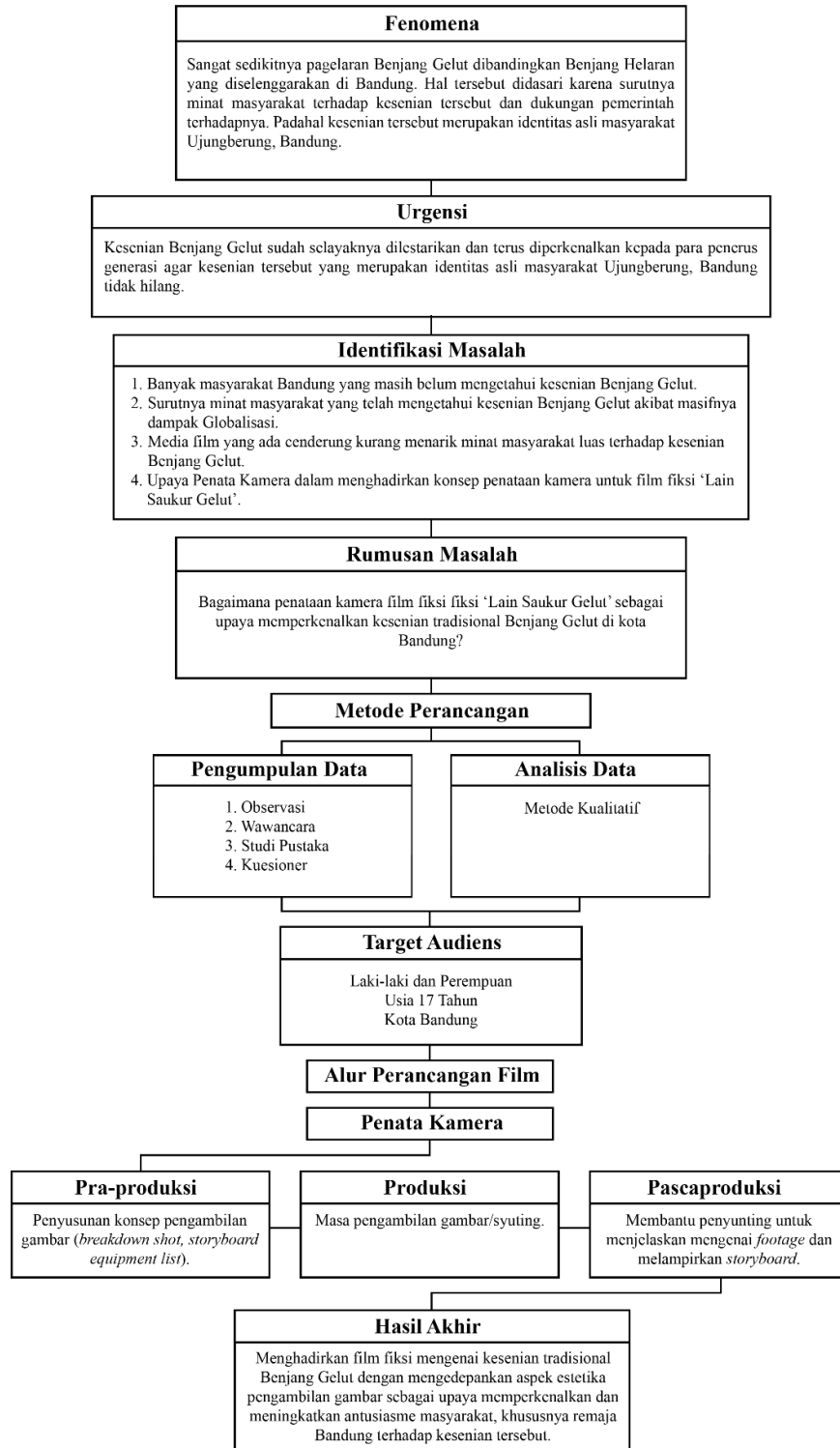
1.5.5 Mengapa

Perancang sebagai penata kamera memegang peranan yang sangat penting dalam menyajikan visual sebagai daya tarik utama audiens terhadap film. Hal tersebut tentunya tidak lepas dari upaya memperkenalkan kembali kesenian Benjang Gelut terhadap masyarakat Bandung, terutama kalangan remaja melalui media film fiksi.

1.5.6 Bagaimana

Peran perancang sebagai penata kamera dalam perancangan film '*Lain Saukur Gelut*'.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

1.7 Pembabakan

Rancangan Tugas Akhir Penataan Kamera Film Fiksi '*Lain Saukur Gelut*' Sebagai Upaya Memperkenalkan Kesenian Tradisional Benjang Gelut Ujungberung ini terbagi menjadi 5 Bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I terdiri atas penjelasan mengenai latar belakang, permasalahan, tujuan dan manfaat perancangan, metode perancangan, ruang lingkup dan kerangka perancangan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II terdiri atas teori-teori yang relevan mengenai seluruh aspek dalam perancangan dan sekaligus menjadi panduan

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bab III berisi pemaparan data yang terkumpul melalui proses observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner kemudian dianalisis melalui teori-teori relevan dari Bab sebelumnya.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab IV menjelaskan perancangan konsep perancangan, proses perancangan, dan hasil perancangan yang dirancang mengikuti hasil data yang telah diuraikan dan diuji di bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab V yakni bab terakhir yang berisikan hasil kesimpulan dari perancangan, disertai saran terhadap perancangan agar pengembangan kedepannya dapat lebih baik