

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu negara kebudayaan, yang memiliki wujud kebudayaan seperti rumah adat, lagu, pakaian, makanan, musik, seni sastra, hingga kesenian tari dari berbagai daerah. Salah satunya seperti di daerah paling barat Indonesia yang sangat kental kebudayaan seni pertunjukannya yaitu Aceh. Seni pertunjukan yang banyak dikenal oleh masyarakat luas dari daerah Aceh yaitu seni pertunjukan tari. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik atau lebih dikenal dengan singkatan BPS menyebutkan bahwa tahun 2016 jumlah penduduk Aceh sebesar 5.096.248 jiwa. Jumlah penduduk dari 23 kabupaten dan kota Banda Aceh di tahun 2016 memiliki jumlah penduduk sebesar 254.904 jiwa. Namun, sebagian dari jumlah penduduk Banda Aceh hanya mengenal seni pertunjukan tari dari namanya saja atau bahkan tidak mengetahuinya

Murgiyanto (2004:65) Tari merupakan salah satu unsur penting dalam kebudayaan Indonesia. Beberapa masalah tari di Indonesia menyebutkan bahwa kiranya tidak berlebihan jika dikatakan bahwa pada dasawarsa 1970-an kagiatan tari mulai menanjak, terutama sekali pada lima tahun terakhir jumlah penari dan jumlah kegiatan tari meningkat, profesi tari muncul, perhatian dan penghayatan terhadap tari rakyat meningkat, dan demikian pula mulai tumbuh bentuk-bentuk ekspresi baru dalam tari

Endang Caturwati (2011:15-16) Tari berkembang sesuai dengan lingkungannya, situasi serta kondisi masyarakatnya dimasing-masing daerah. Tari terbagi menjadi dua jenis yaitu tari tradisional dan tari kreasi baru, tari tradisional adalah suatu bentuk tari yang bersumber dan berakar di masyarakat, serta telah dirasakan sebagai milik masyarakat lingkungannya, dan tari kreasi baru adalah tari hasil karya individual yang perwujudannya berusaha melepaskan diri dari ketertarikan aturan seni yang telah baku, khususnya aturan-aturan yang terdapat dalam tari klasik. Membahas seni pertunjukan tari Aceh, perancang akan membahas tari *seudati*. Tari *seudati* adalah tari yang berasal dari daerah Pidie, Aceh. Tarian

ini termasuk dalam tarian tradisional karena tarian ini sudah ada sejak masuknya agama Islam ke Aceh. Tarian ini dilestarikan oleh masyarakat Aceh dari masa ke masa, namun saat ini tari *seudati* sudah mulai bergeser nilai-nilai tradisinya dan semakin pudar keberadaannya.

Meskipun tari *seudati* merupakan tarian tradisional serta tidak menggunakan alunan alat musik, tarian ini masih dilestarikan di beberapa sanggar oleh pemuda di daerah Banda Aceh, hal ini patut dibanggakan agar tarian ini akan selalu ada sebagai bagian dari tradisi kesenian masyarakat Aceh. Dalam tari *seudati* terdapat seorang wakil pemimpin tari yang diberi sebutan *aneuk syahi*. Tidaklah sulit untuk menjadi seorang *aneuk syahi* jika seseorang memiliki keinginan dan kemampuan untuk mendapatkannya. Syarat untuk menjadi *aneuk syahi* ialah seorang pria yang fasih berbahasa dan berlogat Aceh, memiliki suara yang baik dalam bernyanyi, dan yang terpenting adalah seorang pria yang bertanggung jawab juga berjiwa pemimpin. Namun, seiring berjalanya waktu meskipun tari *seudati* masih ada dan masih diminati di beberapa tempat kini sudah sangat jarang pemuda yang tertarik untuk menjadi bagian penting dalam tarian ini yaitu *aneuk syahi*. Maka sangat wajar jika saat ini *aneuk syahi* diperankan oleh orang-orang tua. Fenomena ini menjadi sesuatu yang dicemaskan oleh pelaku para tari *seudati*.

Dari fenomena yang terjadi pada tari *seudati* ini maka akan diangkat menjadi permasalahan dalam perancangan yaitu *aneuk syahi*. Perancang akan mengembangkan rancangan ke dalam sebuah media komunikasi yaitu film pendek. Meskipun film Pendek belum begitu dikenal oleh seluruh masyarakat Banda Aceh, tetapi hal ini merupakan peluang baru bagi perancang, karena film Pendek yang berlatar tari *seudati* ini akan menjadi media baru dalam penyampaian pesan.

Film yang menjadi media visual yang digunakan sebagai penyampaian pesan melalui peran, dialog, dan adegan tokoh. Dewasa ini dunia perfilman di Indonesia sudah sangat berkembang, semakin banyak sineas dari pelajar hingga profesional yang membuat karya dengan berbagai permasalahan, seperti sosial, politik, agama, pendidikan, dan permasalahan pribadi. Namun, masih jarang sineas yang mengangkat permasalahan tentang kesenian daerah khususnya seni pertunjukan

tari. Hal ini pun menjadi sebuah peluang untuk perancang selaku sineas untuk membuat sebuah karya film Pendek yang membahas sebuah tarian Aceh.

Dalam mengangkat permasalahan salah satu tarian Indonesia menjadikan kebanggaan tersendiri. Selain untuk memperkenalkan tarian tersebut, hal ini juga dapat membangkitkan kesadaran generasi muda akan pentingnya kesenian Indonesia yang harus dijaga dan dilestarikan. Inti dari permasalahan tarian yang perancang bahas mengenai pentingnya regenerasi *aneuk syahi* pada tari *seudati* akan dikemas dalam film pendek. Pratista (2008 : 6) Dari sisi cerita, film sering menggunakan cerita rekaan diluar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadegaan yang telah dirancang sejak awal. Dalam sebuah pembuatan film terdapat peran penting selama proses produksi yaitu *production designer*.

FFTV-IKJ (2008:112) Seperti yang telah dijelaskan dalam buku Job Description Pekerja Film, *Production Designer* adalah seorang profesional yang bergerak di bidang perancangan tata artistik, harus mampu menerjemahkan skenario dan konsep cerita dalam bentuk nyata. Bertanggung jawab dalam menciptakan *look* dan *style* dari sebuah film. Oleh sebab itu, peran *production designer* sangatlah penting dalam pembuatan film untuk melakukan penafsiran skenario dan persiapan teknis seperti lokasi *shooting*, latar, *property* dan *costum* agar dapat memberikan efek kepada penonton dapat langsung merasakan ruang dan waktu dalam cerita.

Di Indonesia sudah banyak film yang menggunakan konsep budaya dan pewarnaan dalam segi *mise en scene*, dalam hal ini perancang akan menganalisis segi *production designer* yang terdapat dalam film, contohnya dalam film “Tenggelamnya Kapal Van Der Wijk”, film yang mengangkat tema dengan latar tahun 1930an dan menunjukkan sisi kehidupan masyarakat Minang. Sudah tidak diragukan lagi dengan menggunakan beberapa *designer* ternama untuk perancangan latar, *setting*, *property* hingga kostum, namun terdapat beberapa hal-hal kecil yang kurang di perhatikan, seperti gaya rambut para wanita pada era tersebut, detail interior disalah satu adegan yang tidak sesuai terlihat modern dan mewah. Kemudian dalam film “Calon” yang sebuah film pendek yang menampilkan sisi *mise en scene* yang sederhana. Film “*The Dance of Earth (Tarian*

Bumi)” bertemakan budaya masyarakat Bali, namun penyampaian pesan yang kurang tersampaikan oleh penonton karena, kurangnya penjelasan di beberapa adegan dengan menampilkan sebuah sosok yang menggunakan topeng.

Oleh karena itu, peranan *Production designer* sangat berpengaruh dalam pembuatan film ini. Perancang memiliki konsep dan tema sendiri untuk perancangan yang akan dilakukan, untuk pembuatan film ini, perancang akan menggunakan pendekatan psikologi warna

Dalam pemaparan ini, berdasarkan permasalahan yang diangkat mengenai regenerasi *aneuk syahi* pada tari *seudati*. Maka perancang memberi judul pada perancangan ini, yaitu “*Production Designer Film Pendek Han Matee Han Cit Gadoeh*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sebagian dari penduduk Banda Aceh hanya mengenal seni pertunjukan tari dari namanya saja atau bahkan tidak mengetahuinya.
2. Tari *seudati* merupakan tarian tradisional yang dilestarikan dari masa ke masa, namun saat ini tari *seudati* mulai bergeser nilai tradisinya dan semakin pudar keberadaannya
3. Fenomena semakin berkurangnya minat pemuda Banda Aceh untuk menjadi *aneuk syahi* ini dicemaskan oleh perlaku tari *seudati*.
4. Film Pendek belum begitu dikenal oleh masyarakat Banda Aceh.
5. Masih jarang sineas yang mengangkat permasalahan tentang kesenian daerah khususnya seni pertunjukan tari di daerah Aceh.
6. Konsep yang digunakan oleh *production designer* menggunakan pendekatan psikologi warna

1.3 Ruang Lingkup

Pada perancangan ini, perancang memberi batasan masalah yang diangkat yaitu tentang pentingnya regenerasi *aneuk syahi* pada tari *seudati*. Kemudian, dari identifikasi masalah yang telah ada serta agar pembahasan lebih terarah, maka perancang memberikan ruang lingkup pada perancangan ini.

Berikut merupakan ruang lingkup batasan masalah, diantaranya:

1.3.1 Apa

Perancang akan membuat media penyampaian pesan yang berlatar belakang salah satu seni pertunjukan yang ada di Aceh. Media tersebut merupakan media komunikasi perancang berupa film Pendek yang dengan memperlihatkan fenomena pada pelaku di dalam seni pertunjukan di Aceh, khususnya tari *seudati* Aceh.

1.3.2 Bagaimana

Dalam pembuatan media film Pendek ini perancang akan berperan sebagai *production designer* yang bertugas dimulai dari proses pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. *Production designer* menginterpretasikan cerita di dalam film Pendek dengan menampilkan rancangan *setting, property, costum*, atau tata artistik yang akan diteliti perancang pada fenomena yang terjadi.

1.3.3 Siapa

Dalam perancangan ini, perancang mempunyai sasaran target pemirsanyang menjadi auan. Terget pemirsa dari perancangan ini terdiri dari target pemirsa primer dan target pemirsa sekunder. Terget pemirsa primer dengan rentang usia 17 - 21 tahun di wilayah geografis Banda Aceh, sedangkan target pemirsa sekunder dengan rentang usia 17 - 21 dan 21 - 40 tahun di wilayah geografis Indonesia khususnya di kota-kota besar

1.3.4 Tempat

Dalam proses produksi sebuah pembuatan film, perancang menetapkan lokasi pembuatan film pendek. Produksi film ini akan dilakukan di Aceh khususnya di sekitar daerah Banda Aceh.

1.3.5 Waktu

Produksi film pendek ini akan dilakukan pada tahun 2017 dengan jangka waktu kurang lebih 5 hari dalam proses produksi. Dan pemutaran pertama film Pendek ini juga akan dilaksanakan pada tahun 2017.

1.4 Rumusan Masalah

Dalam perancangan ini, perancang merumuskan permasalahan yang akan menjadi fokus perancangan, diantaranya:

1. Bagaimana penyampaian pesan mengenai pentingnya regenerasi *aneuk syahi* melalui konsep *production designer* dalam film Pendek *Han Matee Han Cit Gadoeh*?
2. Bagaimana perancangan *production designer* film Pendek *Han Matee Han Cit Gadoeh*?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan perancang, terbentuklah tujuan perancangan, yaitu:

1. Untuk menyampaikan pesan mengenai pentingnya regenerasi *aneuk syahi* melalui konsep *Production designer*
2. Untuk menerapkan rancangan *production designer* dalam film Pendek *Han Matee Han Cit Gadoeh*.

1.6 Manfaat Perancangan

Atas terbentuknya rancangan karya visual berupa film Pendek ini, perancang berharap hasil rancangan ini dapat bermanfaat kedepannya bagi perancang dan masyarakat sekitar.

Manfaat bagi perancang:

1. Perancang dapat mengembangkan hasil rancangan menjadi sebuah karya film Pendek yang berwawasan.
2. Perancang dapat memperdalam keilmuan di dalam koneksi seni pertunjukan tari *seudati* Aceh.
3. Menambah pengalaman serta relasi baru bagi perancang dalam industri perfilm dan dalam bidang kebudayaan.

Manfaat bagi masyarakat:

1. Masyarakat menyaksikan dan memahami sebuah fenomena di balik seni pertunjukan di Indonesia khususnya Aceh dalam sebuah film pendek.
2. Gambaran kepada masyarakat mengenai *aneuk syahi* pada tari *seudati* Aceh.
3. Mendapatkan pesan yang terdapat dalam sebuah film Pendek yang berlatar belakang mengenai pelaku tarian salah satu tari di Indonesia.

1.7 Metode Perancangan

Dalam KBBI metode sebagai cara teratur untuk memudahkan suatu pekerjaan yang bersistem agar mencapai tujuan yang ditentukan untuk memecahkan rangkaian sebab akibat berikutnya. Sebagai alat, sama dengan teori, metode berfungsi untuk menyederhanakan masalah, sehingga lebih mudah untuk dipecahkan dan dipahami (Kutha, 2010 : 84). Maka berikut adalah metode pengumpulan data:

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh perancang adalah metode campuran sekuensial eksplanatori dengan menggunakan pendekatan psikologi

warna. Pada metode campuran sekuensial eksplanatori, perancang terlebih dahulu melakukan penelitian kuantitatif kemudian dilanjutkan dengan penelitian kualitatif.

1. Metode Lapangan

Dengan jenis pengumpulan data berdasarkan sejarah hidup.

Pada dasarnya data lapangan sama dengan memindahkan lokasi penelitian, sebagai bentuk miniatur, ke atas meja peneliti (Kutha, 2010 : 189).

Dalam pengumpulan data ini digunakannya interaksi observasi atau wawancara secara langsung kepada Marzuki Hasan sebagai pakar tari Aceh dan secara tidak langsung kepada Dedi sebagai *aneuk syahi*, untuk mendapatkan informasi lebih untuk fenomena yang perancang angkat.

2. Teknik

a. Teknik Kuesioner

Perancang melakukan tanya jawab langsung secara tertulis dalam bentuk angket. Dalam angket tersebut, berisikan pertanyaan-pertanyaan langsung mengenai bahan penelitian agar mengetahui kesimpulan berupa kuantitas. Maka perancang telah menyebarkan kuesioner kepada seluruh responden sesuai dengan perhitungan sampel atas populasi masyarakat yang ditentukan. Untuk membuktikan permasalahan perancangan dalam bentuk kuantitas.

b. Teknik Observasi

Observasi adalah tahap berikutnya untuk mengetahui makna melalui pengelihatian dan pendengaran, untuk memperkuat adanya fenomena dan masalah. Oleh karena itu, perancang menggunakan teknik ini dengan mendokumentasikan tarian sejenis sebagai referensi pada perlombaan tari Aceh dan mendapatkan data berdasarkan pendapat masyarakat.

c. Teknik Wawancara

Perancang melakukan wawancara tak berstruktur dengan beberapa pihak terkait dalam perolehan data disini yaitu kepada:

- Pakar tari Aceh
- Pelaku tari *seudati*
- *Aneuk syahi* pada tari *seudati*
- Pemuda Aceh

Dengan meminta para individu untuk menceritakan pengalaman dan peranan kehidupan mereka dalam tari *seudati*. Dan juga menceritakan berbagai macam yang terkandung dalam tari *seudati* dan *aneuk syahi* hingga permasalahannya saat ini.

d. Teknik Baca

Perancang menggunakan teknik baca untuk melengkapi pengumpulan data dan teknik-teknik sebelumnya dalam bentuk tulisan merupakan (sumber), jurnal data utama. Teknik baca juga dijadikan perancang sebagai landasan dalam rancangan selanjutnya untuk menjadi film Pendek dan peran *production designer*.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, perancang membutuhkan instrumen sebagai alat bantu, seperti dalam perancangan ini kuesioner dibutuhkannya angket, wawancara dibutuhkannya kamera untuk merekam. Selain sebagai alat bantu, hasil dari instrumen dapat menjadi alat bukti dalam pengumpulan data.

1.7.2 Metode Analisis Data

Analisis dilakukan sesudah pengumpulan data. Lindlof dalam Kutha (2010 : 303) Analisis yang dilakukan dengan berbagai aspek dari pendapat orang lain, baik dari sumber primer maupun sumber sekunder, kemudian digabungkan dengan pemahaman dan penjelasan peneliti sebagai proses interpretasi dan menghasilkan makna yang baru. Ada beberapa tahap dalam dalam analisis. Dalam perancangan ini, perancang memilih psikologi warna sebagai acuan konsep dan tema rancangan. Dengan pendekatan psikologi warna, menggunakan hasil dari data tersebut, perancang mulai menyusun latar dan konsep seperti apa yang diinginkan dan sesuai dengan arahan cerita. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data.

1. Menentukan jumlah sampel berdasarkan populasi masyarakat.
2. Membuat pertanyaan angket/kuesioner yang disesuaikan dengan indikator pertanyaan perancang.

3. Menyebarkan kuesioner pada pemuda usia 17-21 tahun di Banda Aceh sesuai dengan target perancangan.
4. Mendapatkan data yang bersifat kuantitatif dari kuisisioner kemudian mendapatkan persentase atas poin jawaban responden.
5. Menindaklanjuti data kuesioner menggunakan data wawancara.
6. Menghubungkan masing-masing hasil analisis dengan pendekatan psikologi warna.
7. Mendeskripsikan dan menyimpulkan hasil analisis.
8. Mendapatkan tema besar perancangan.

1.7.3 Sistematika Perancangan

Sistematika perancangan berikut merupakan gambaran penggolongan pada tahap-tahap pembuatan film yang akan dilakukan perancang. Dalam perancangan, perancang berperan sebagai *production designer* yang memiliki tugas tertentu. Atas pekerjaan yang perancang lakukan sebagai *production designer*, perancang terpacu pada buku *Job Description Pekerja Film* dari Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta. Dimana buku tersebut menjelaskan bahwa *production designer* berperan pada tahap pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Berikut urutan perancangan yang perancang lakukan adalah:

1. Pra-Produksi

Tahapan ini merupakan tahapan awal pembuatan film. Pada tahapan ini *production designer* melakukan analisa skenario bersama sutradara agar mendapatkan kesesuaian penafsiran untuk mewujudkan dalam bentuk nyata. Mencari lokasi *shooting* interior dan eksterior, mencari kru, kemudian merancang desain tata letak untuk menentukan set dekorasi dan berkoordinasi dengan kru tata artistik dan DOP. Menjabarkan konsep dekorasi dengan beberapa referensi dan menentukan secara spesifik kebutuhan material yang akan digunakan saat produksi.

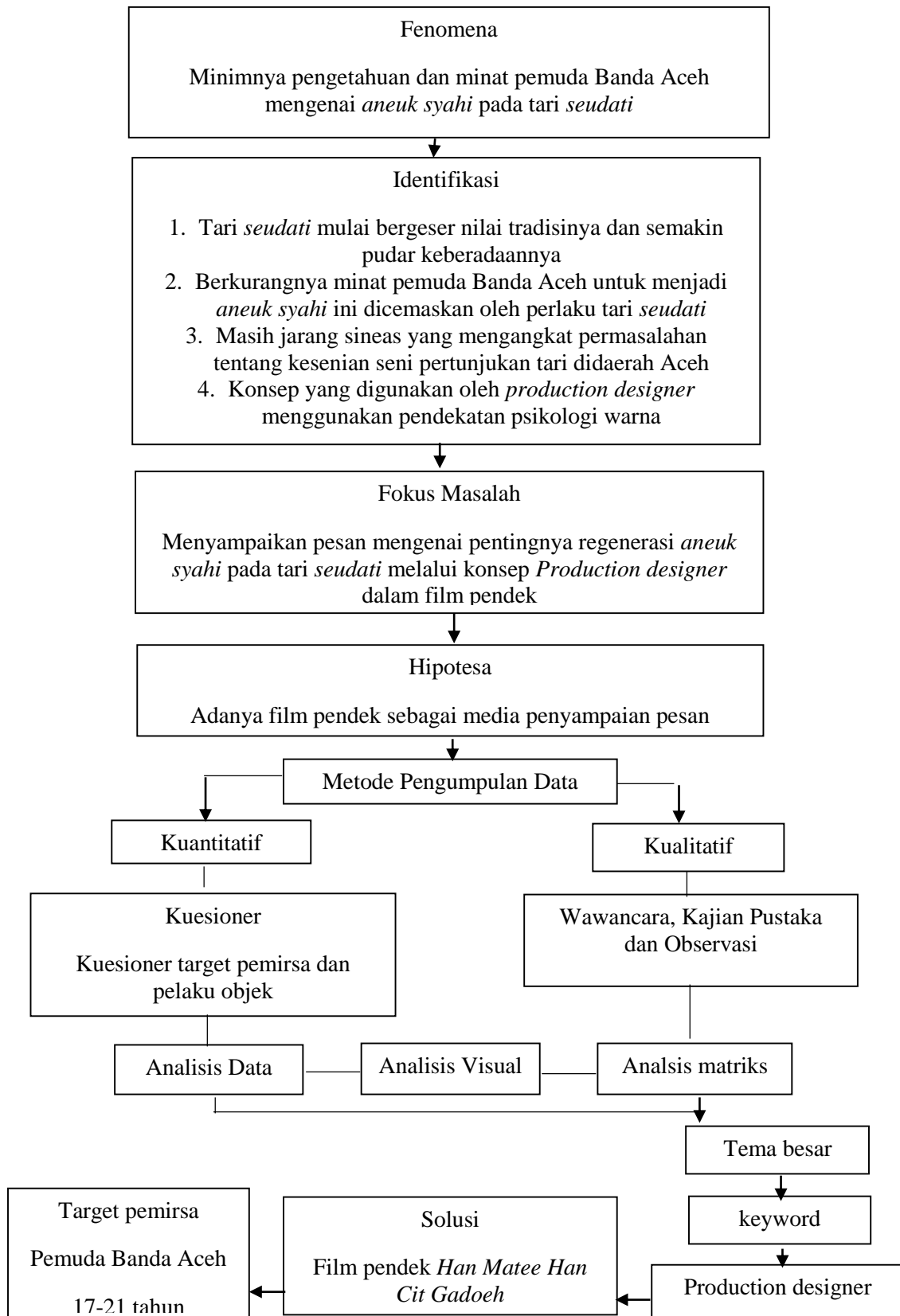
2. Produksi

Dalam tahapan ini, *production designer* sangat dibutuhkan saat berlangsungnya *shooting* untuk mengatur seluruh kesiapan *setting*, *property*, dan *costum*, mengkoordinir kru tata artistik dan bertanggung jawab atas mutu tata artistik baik teknis atau segi secara estetika secara utuh.

3. Pasca Produksi

Tahapan terakhir dalam pembuatan film ini, *production designer* bertanggung jawab atas seluruh material yang digunakan selma produksi, merubah kembali tata *setting* dan *property* lokasi yang telah dijadikan lokasi *shooting*.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan
Sumber : Arsip pribadi

1.9 Pembabakan

Perancangan tugas akhir ini dibagi ke dalam lima bab, dan setiap bab terdiri dari beberapa pembagian yang lebih rinci. Pembabakan disini berisi gambaran singkat mengenai pembahasan di setiap bab pada perancangan laporan :

BAB I Pendahuluan berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, hingga pembabakan.

BAB II Landasan pemikiran yang menjelaskan berdasarkan teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pedoman untuk merancang. Teori tersebut berkaitan dengan teori mengenai objek, teori mengenai media, teori mengenai metode, dan teori pendukung.

BAB III Data dan analisis data berisi data dan analisis yang berkaitan dengan perancangan

BAB IV Konsep dan hasil perancangan berupa tahapan produksi

BAB V Penutup berisi kesimpulan dan saran.