

**PERANCANGAN DESAINER PRODUKSI
DALAM FILM FIKSI PESAN SINGKAT TENTANG PERAN GENERASI
MUDA TERHADAP KRISIS REGENERASI PETANI DI KECAMATAN
ARJASARI KABUPATEN BANDUNG**

Ivan Nata Putra¹, Ardy Aprilian Anwar², Wibisono Tegar Guna Putra³

^{1,2,3}S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
ivannata@student.telkomuniversity.ac.id, ardyapriliananwar@telkomuniversity.ac.id,
wibisonogunaputra@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Sektor pertanian merupakan salah satu penopang perekonomian nasional dan daerah yang berada di Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya penduduk yang menggantungkan hidupnya pada sektor pertanian. Namun, berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik menunjukkan telah terjadi penurunan tingkat penyerapan tenaga kerja di sektor pertanian, yakni berjumlah sekitar 34,28% pada tahun 2014 menjadi 29,59% per Februari 2021. Kurangnya penyerapan tenaga kerja di sektor pertanian juga terjadi di Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung. Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik Kabupaten Bandung menunjukkan data yang dimana pada tahun 2015 terdapat 22.098 jiwa menjadi 16.080 jiwa pada tahun 2016. Hal tersebut disebabkan oleh generasi muda yang enggan meneruskan profesi petani karena beberapa faktor, salah satunya dengan bekerja di pabrik. Hal tersebut dapat berdampak pada keberlangsungan profesi petani di masa yang akan datang. Oleh karena itu, perancangan tugas akhir ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan memberikan motivasi generasi muda untuk terjun di sektor pertanian. Dalam hal ini, perancang dan tim merancang sebuah media informasi berupa film pendek bergenre fiksi, perancang sendiri memiliki tugas sebagai desainer produksi. Film pendek dengan fiksi ini diharapkan bisa menjadi media informasi untuk meningkatkan minat generasi muda untuk menjadi petani muda terutama di Kecamatan Arjasari.

Kata kunci: desainer produksi, film fiksi, generasi muda, petani, pendekatan realisme

Abstract: *The agricultural sector is one of the pillars of the national and regional economy in Indonesia. This can be seen from the large number of people who depend on the agricultural sector for their lives. However, based on data obtained from the Central Statistics Agency, it shows that there has been a decrease in the level of employment in the agricultural sector, which amounted to around 34.28% in 2014 to 29.59% as of February 2021. Lack of employment in the agricultural sector also occurred in Arjasari District, Bandung Regency. Based on data obtained from the Bandung Regency Central Bureau of Statistics, data shows that in 2015 there were 22,098 people to 16,080 people in 2016. This is caused by the younger generation who are reluctant to continue the farming profession due to several factors, one of which is by working in factories. This can have an impact on the sustainability of the farmer profession in the future. Therefore, the design of this final project aims to increase interest and motivate the younger generation to enter the agricultural sector. In this case, the designer and the team designed an information medium in the form of a short fiction genre film, the designer himself had the task of being a production designer. This short film with fiction is expected to be a medium of information to increase the interest of the younger generation to become young farmers, especially in Arjasari District.*

Keywords: *production designer, fiction film, young generation, farmers, realism approach*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara agraris, yang dimana sebagian besar masyarakatnya merupakan petani. Menurut (Aryawati and Budhi, 2018) Indonesia merupakan negara agraris yang dimana pertanian merupakan salah satu penopang perekonomian nasional dan daerah. Hal tersebut dapat terlihat dari banyaknya penduduk yang menggantungkan hidupnya pada sektor pertanian. Sektor pertanian di Indonesia memiliki kontribusi terbesar dalam penyerapan tenaga kerja nasional atau sekitar 35,3% pada tahun 2015. Selain sebagai penyedia lapangan pekerjaan, pertanian juga berfungsi sebagai penyedia bahan pangan yang ada di masyarakat dan juga sebagai sumber pendapatan negara.

Berdasarkan hasil sensus penduduk yang dilakukan pada tahun 2020, mencatat bahwa jumlah penduduk dalam kategori milenial sebanyak 25.87% atau sekitar 69.38 juta jiwa dari jumlah penduduk 270.20 juta jiwa perseptember 2020, yang dimana jumlah tenaga kerja produktif yang ada di Indonesia cukup tersedia

(Badan Pusat Statistik, 2021). Namun, berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan telah terjadi penurunan tingkat penyerapan tenaga kerja di sektor pertanian dari waktu ke waktu, yaitu sekitar 34,28% pada tahun 2014, menjadi 29,57% perfebruari 2021 (Badan Pusat Statistik, 2021).

Penurunan angka penyerapan tenaga kerja di sektor pertanian tersebut tidak lepas dari beberapa faktor yang mempengaruhinya, salah satunya penurunan minat generasi muda untuk bekerja di bidang pertanian, menurut (Suyanto, 2017) dalam (LIPI, 2018) menyatakan para generasi muda tersebut menganggap bahwa pekerjaan petani identik dengan keterbelakangan, kemiskinan, dan ketidakejahteraan. Hal tersebut dapat menyebabkan terjadinya peralihan tenaga kerja dari sektor pertanian ke sektor non-pertanian (Nugroho et al., 2018). Minimnya regenerasi petani dari kalangan anak muda menjadi tekanan yang cukup mengkhawatirkan untuk sektor pertanian, faktor usia petani secara umum akan sangat berpengaruh dalam kemampuan meningkatkan produktivitas hasil usaha taninya, termasuk juga kemampuan untuk beradaptasi dan berinovasi terhadap kemajuan teknologi pertanian yang semakin canggih.

Kurangnya regenerasi petani juga terjadi di Kecamatan Arjasari, yang dimana menurut Badan Pusat Statistik (BPS) kabupaten Bandung, menunjukkan adanya penurunan jumlah petani di Kecamatan Arjasari dari tahun 2015 yang berjumlah 22.098 jiwa (Kecamatan Arjasari dalam Angka 2016, 2016) menjadi 16.08 jiwa pada tahun 2016 (Kecamatan Arjasari dalam Angka 2017, 2017). Hal tersebut terjadi karena generasi muda yang berasal dari Kecamatan Arjasari sebagian besar lebih memilih mencari pekerjaan keluar daerah, seperti bekerja di pabrik atau memilih untuk sekolah ketimbang meneruskan profesi petani tersebut. Untuk mengatasi masalah tersebut, Pemerintah Provinsi Jawa Barat membuat suatu program yang bernama "Petani Milenial Juara", dengan tujuan melalui program yang diluncurkan pada tahun

2021 ini dapat mendorong generasi muda untuk terjun ke sektor pertanian. Menurut Dinas Pertanian Provinsi Jawa Barat sektor pertanian nampaknya belum menjadi magnet pekerjaan bagi generasi milenial di Jawa Barat. Barat (Distan, 2021) Mengatakan, “jumlah petani muda di Jawa Barat masih relatif kecil dan mayoritas didominasi oleh tenaga kerja tua yang mendekati akhir usia produktif, padahal kita membutuhkan tenaga baru di bidang pertanian yang sampai saat ini adalah sektor penyumbang ekonomi terbesar ke-3 di Jawa”.

Berdasarkan fenomena tentang regenerasi petani diatas, dibutuhkan sebuah media yang dapat menyampaikan informasi terkait fenomena yang sedang terjadi. Menurut (Belasunda and Sabana n.d., 2016) Media sebagai medium representasi menjunkkan seluruh system dimana teks diproduksi, dipilih dan ditanggapi. Media digunakan sebagai singkatan untuk media massa adalah media penyebaran teks yang luas terdiri atas percetakan, televise, film, radio, internet, dan khususnya jurnalisme dan periklanan dalam bentuknya yang beragam. Dalam hal ini, perancang dan tim memilih untuk menggunakan sarana media film pendek, Film pendek merupakan film yang berdurasi pendek dengan cerita yang singkat pada umumnya di bawah 60 menit (KN, 2013).

Maka dari itu, perancang selaku Desainer Produksi berharap pesan yang disampaikan melalui media film pendek akan bagaimana pentingnya peran generasi muda guna terciptanya regenerasi petani dapat tersampaikan. Desainer Produksi merupakan seseorang yang mengembangkan rancangan ide atau konsep dari skenario untuk seluruh produksi dari awal hingga akhir, termasuk *mise en scene* dan juga saat produksi berlangsung (Doeana and Joang, 2017). Pada penyusunan laporan ini perancang akan menggunakan beberapa contoh film yang berkaitan dengan pertanian untuk diamati *Setting* dan *Property* yang akan di gunakan sebagai bahan acuan perancang kemudian diadaptasi untuk hasil akhir berupa film pendek yang akan

digunakan. Film pendek yang nantinya akan dibuat diharapkan menjadi sebuah media yang mampu menyampaikan betapa pentingnya regenerasi petani sehingga mampu menarik minat generasi muda agar menjadi petani milenial yang terjun di bidang pertanian.

TINJAUAN LITERATUR

Krisis Regenerasi

1. Krisis

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan krisis sebagai keadaan yang berbahaya, keadaan yang genting, suram, atau parah sekali. Menurut (Rhenald, 1994) krisis adalah suatu *turning point* yang dapat membawa permasalahan kearah yang lebih baik (*for better*) atau lebih buruk (*for worse*).

2. Regenerasi

Regenerasi merupakan perpindahan kesempatan untuk berkembang. Proses pertumbuhan dan perkembangan itu menghasilkan pembelajaran-pembelajaran generasi lama yang harus bisa mereka wariskan kepada generasi selanjutnya (Sal Sabil, 2021) . Berdasarkan hal tersebut regenerasi juga berarti proses pergantian suatu kelompok masyarakat secara terus menerus.

3. Krisis Regenerasi

Krisis regenerasi diartikan sebagai hilangnya atau terancamnya kemampuan suatu kelompok masyarakat untuk melakukan pergantian secara terus menerus atau krisis regenerasi berarti merosotnya jumlah pemuda dibanding generasi sebelumnya dan bahkan tidak ada yang meneruskan generasi tua (Sal Sabil, 2021). Sehingga dapat disimpulkan bahwa krisis regenerasi berarti tidak adanya pengganti dari generasi sebelumnya dari generasi yang lebih muda.

Generasi Muda

Definisi PBB tentang pemuda biasanya mencakupi mereka yang berusia 15-24 tahun (bertumpang tindih membingungkan dengan anak yang meliputi usia 0-17 tahun), peraturan perundang-undangan Indonesia (seperti halnya di beberapa negara lain Asia, Afrika dan Amerika Latin) memperpanjang batas formal pemuda hingga usia yang mengherankan (White and Naafs, 2012). Dari segi biologis, terdapat istilah bayi, anak, remaja, pemuda, dan dewasa.

Petani

1. Definisi Petani

Sedangkan menurut Sunarminto dalam penelitian (Seka, 2019) Petani mengolah pangan melalui kegiatan pertanian. Petani umumnya mewakili kelompok pekerjaan yang lebih spesifik daripada pekerjaan lain. Pertanian merupakan profesi yang sangat alamiah karena seolah-olah otomatis memenuhi kebutuhan pangan dan kehidupan sehari-hari.

2. Klasifikasi Petani

Klasifikasi Petani menurut (Sastraatmadja, 2010) berdasarkan kepemilikan tanah, petani dibagi menjadi beberapa kelompok:

- 1) Petani buruh atau buruh tani adalah petani yang sama sekali tidak memiliki lahan
- 2) Petani gurem adalah petani yang memiliki lahan sawah antara 0,1 sampai 0,50 hektar.
- 3) Petani kecil, adalah petani yang memiliki lahan 0,51 sampai 1 hektar.
- 4) Petani besar, adalah petani yang memiliki lahan lebih dari satu hektar.

3. Peranan Petani

Dalam menjalankan usaha tani tiap petani mempunyai peranan sebagai berikut:

- 1) Petani sebagai juru tani

Petani sebagai juru tani berperan mengatur, melaksanakan, mengawasi dan memelihara tanaman, ternak maupun ikan agar memberikan manfaat yang lebih tinggi bagi dirinya sendiri, keluarga dan masyarakat. Petani sebagai juru tani memerlukan keterampilan fisik (Warsana, 2008).

2) Petani sebagai pengelola

Petani selaku pengelola dalam usahatani sangat memerlukan keterampilan dan kecerdasan otak untuk memilih berbagai alternatif pengambilan keputusan seperti menentukan jenis tanaman, ternak atau ikan yang diusahakan. Keterampilan petani sebagai pengelola mencakup kegiatan pikiran atau otak, kesediaan untuk mengambil keputusan, melaksanakan keputusan dan bertanggung jawab atas keputusannya (Warsana, 2008).

4. Karakteristik Petani

Karakteristik petani dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu karakteristik demografi, karakteristik sosial ekonomi dan karakteristik sosial budaya (Yahya and Agunggunanto, 2011). Variabel usia, tingkat pendidikan, dan jumlah tanggungan termasuk dalam karakteristik demografi. Luas lahan yang diusahakan dan pendapatan dapat bervariasi termasuk karakteristik sosial ekonomi.

5. Usia Produktif Petani

Usia sangat berpengaruh terhadap kinerja petani, kemampuan kerja produktif petani akan terus menurun dengan sendirinya ketika berusia lanjut. Menurut pernyataan (Manyamsari and Mujiburrahmad, 2014), kelompok umur 15 – 64 tahun digolongkan sebagai kelompok masyarakat yang berusia produktif untuk bekerja, hal tersebut disebabkan rentang usia tersebut dianggap mampu untuk menghasilkan barang dan jasa.

6. Regenerasi Petani

Regenerasi petani merupakan sebuah proses transfer kegiatan usahatani dari petani tua kepada generasi penerusnya/petani muda (Pamungkaslara and Rijanta, 2017).

Media Informasi Berbentuk Film Pendek

1. Definisi Film

(Pratista, 2017 : 23) menjelaskan bahwa film cara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan bekesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Hal tersebut didukung oleh (Bordwell dan Thompson, 2005) dalam (Hendiawan and Rahmansyah, 2019: 93) yang mengatakan film adalah suatu system yang terdiri dari unsur-unsur yang saling bergantung dan mempengaruhi satu sama lain.

2. Jenis Film

Menurut (Pratista, 2017 : 29) , film dapat dibagi menjadi tiga jenis, yakni dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Pada proses perancangan, perancang dan tim membuat film yang berjenis fiksi:

1) Film Berjenis Fiksi

Film yang isi ceritanya merupakan hasil karangan atau berdasarkan imajinasi perancang dan bukan suatu peristiwa yang benar-benar terjadi di dunia nyata. kebanyakan dibuat untuk tujuan komersil sehingga sutradara, pemain, dan seluruh kru film akan berupaya menampilkan film yang dapat menarik minat penonton. Cerita dalam film fiksi lazimnya memiliki karakter protagonist dan antagonis, masalah, dan konflik, serta pola pengembangan cerita yang jelas (Pratista, 2017 : 32).

3. Desainer Produksi

Desainer produksi adalah seseorang yang mengembangkan rancangan ide atau konsep dari skenario untuk seluruh produksi dari awal hingga akhir, termasuk *mise en scene* dan juga saat produksi berlangsung (Doeana and Joang, 2017 : 14).

4. Peran Desainer Produksi

Desainer produksi bertanggung jawab terhadap penciptaan fisik untuk tampilan sebuah film yaitu hal-hal yang berhubungan dengan setting, kostum, properti, make up karakter, dan semua pekerjaan unit. Menurut (Anwar, 2012 : 113) dalam (Thesiartama, 2019) mengatakan bahwa Desainer Produksi sendiri memiliki tugas serta kewajiban antara lain:

1) Pra Produksi

- 1) Menganalisis Skenario bersama sutradara untuk mendapatkan tampilan dan gaya yang akan digunakan pada saat proses pengambilan gambar berlangsung.
- 2) Mencari dan menentukan lokasi yang akan digunakan bersama sutradara dan tim.
- 3) Merancang tata letak (*Floorplan*) yang bertujuan untuk menentukan set dekorasi yang akan digunakan pada saat pengambilan gambar.
- 4) Menguraikan konsep yang telah dibuat oleh Desainer Produksi yang berupa gambar yang digunakan sebagai referensi selama proses produksi berlangsung.
- 5) Menentukan dan mencari keperluan apa saja yang akan digunakan dan dibutuhkan untuk keperluan desainer produksi.

2) Produksi

- 1) Mengatur serta bertanggung jawab akan seluruh pekerjaan lapangan pada departemen tata artistik.
- 2) Melakukan control atas hasil akhir pekerjaan departemen tata artistic sebelum dan selama proses pengambilan gambar berlangsung.

- 3) Selalu berada didekat sutradara apabila harus cepat tanggap dalam mengatasi masalah yang ada di dalam set saat proses pengambilan gambar.
- 4) Siaga terhadap perubahan apabila situasi di luar rencana yang sudah dibuat seperti cuaca yang berubah saat proses pengambilan gambar, ataupun set yang harus segera diubah untuk menyesuaikan lokasi dan lain sebagainya.

3) Pasca Produksi

Melakukan evaluasi serta diskusi bersama sutradara dan penyunting gambar apabila ada properti atau kebocoran yang diluar dari konsep awal dalam proses Pra Produksi dan Produksi.

5. Pendekatan Realisme

Realisme pertama kali dilisankan oleh kritikus film Prancis André Bazin, ia berpendapat bahwa jiwa yang ada pada sinema terletak pada kemampuannya menghadirkan kembali realitas sebagaimana aslinya (Utomo, 2018). Menurut (Giannetti, 1972) dalam (Utomo, 2018) mengatakan "Realisme hadir untuk memberikan penekanan dalam menghadirkan pengalaman hidup yang mendasar. Realisme adalah style yang dapat membuat orang memiliki rasa kemanusiaan terhadap orang lain". Menurut (Nagib, 2011) yang utama dalam pembuatan film realisme terletak pada bagaimana memproduksi dan menggarap film dengan materi dan objek yang bersifat nyata. Hal tersebut di dukung oleh (Giannetti, 1972) yang menguraikan secara spesifik tentang definisi realisme pada film yang salah satu elemen pentingnya ialah melakukan penekanan untuk menunjukkan lokasi (*setting*) dengan nyata dan detail.

METODE PENELITIAN

Data Objek

Data berikut adalah data yang akan digunakan dalam perancangan film pendek tentang peran generasi muda terhadap krisis regenerasi petani di kecamatan arjasari kabupaten bandung, data objek berikut didapatkan melalui teknik wawancara, observasi, dan studi literatur.

1. Kecamatan Arjasari

Wilayah objek penelitian ini adalah Kecamatan Arjasari. Kecamatan Arjasari terletak 20 km di selatan Kota Bandung atau sekitar 19 km dari Ibukota Kabupaten Bandung Barat, Soreang. Kecamatan Arjasari memiliki luas lahan 5.362,535 Ha dan terdiri dari 11 desa di dalamnya. Berdasarkan topografinya, Sebagian besar wilayah di Kecamatan Arjasari merupakan pegunungan yang berlereng atau daerah punggung bukit dengan ketinggian 879 meter di atas permukaan laut.

1). Luas Lahan

Desa/Kelurahan Village/Urban Village	Tanah Sawah (ha) Rice Field (ha)	Tanah Bukan sawah (ha) Not Rice Field (ha)	Jumlah (ha) Total (ha)
(1)	(2)	(3)	(4)
BATUKARUT	63,20	114,60	177,80
MANGUNJAYA	145,40	221,80	367,20
MEKARJAYA	110,10	211,90	322,00
BAROS	195,10	224,60	419,70
LEBAKWANGI	87,70	229,00	316,70
WARGALUYU	128,40	334,60	463,00
ARJASARI	99,00	669,80	768,80
PINGGIRSARI	86,00	785,00	871,00
PATROLSARI	105,00	442,80	547,80
RANCAKOLE	198,00	109,80	307,80
ANCOLMEKAR	152,70	220,80	373,50
Kec. Arjasari Arjasari Subdistrict	1.370,60	3.564,70	4.935,30

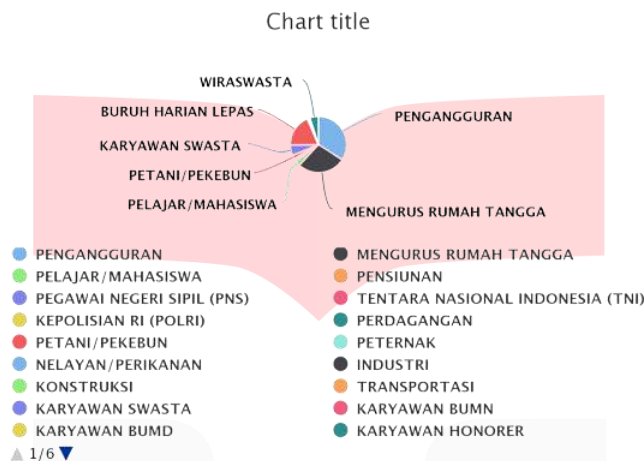
Gambar 1 Tabel luas lahan di kecamatan arjasari
Sumber: situs bps kabupaten bandung, 2022

Arjasari memiliki luas lahan pertanian sawah dan non sawah berjumlah 4.935,30 Ha yang berarti sekitar 427 saja yang merupakan pemukiman penduduk hal ini membuktikan bahwa Arjasari memiliki potensi luas lahan pertanian yang sangat besar apabila dapat dimanfaatkan.

2). Komuditas Unggulan

Arjasari memiliki beberapa komoditas unggulan seperti ubi jalar, jagung, kacang tanah, ubi kayu, tomat, bawang merah, telur, kopi, tembakau dan cengkeh (Dinas Pertanian, 2018).

3). Data Pekerjaan



Gambar 2 Data pekerjaan kecamatan arjasari
 Sumber: situs kecamatan arjasari, 2022

Berdasarkan Grafik diatas, dapat dilihat tingkat pengangguran di Arjasari cukup tinggi dengan jumlah 34.17%, sedangkan untuk petani/Pekebun hanya berjumlah 1.94% dari total petani yang ada di Arjasari, jumlah ini sangat jauh apabila dibandingkan dengan buruh harian lepas yang berjumlah 18.54%. Hal tersebut merupakan salah satu faktor yang membuat minimnya jumlah Petani/Pekebun yang ada di Arjasari dikarenakan generasi muda yang berada di lokasi tersebut lebih memilih untuk bekerja sebagai buruh lepas.

Data dan Analisis khalayak Sasar

1. Data Khalayak Sasar

Agar pesan ini tersampaikan kepada audiens, maka perancang mengumpulkan data khalayak sasar guna mengetahui target audiens dari film ini. Perancang memilih

khalayak sasaran berdasarkan latar belakang permasalahan dan juga batasan-batasan berdasarkan data objek di Kecamatan Arjasari yaitu kondisi demografis khalayak sasaran yang sebagian besar merupakan pelajar dan generasi muda yang berusia antara 16-30 tahun dan tinggal di Kecamatan Arjasari.

1). Geografis

Perancang lebih memfokuskan wilayah yang berada di Kecamatan Arjasari yang merupakan wilayah yang memiliki potensi dibidang pertanian.

2). Demografis

Perancang menentukan khalayak sasaran pada generasi muda yang berada di Kecamatan Arjasari dengan kelompok usia 16 hingga 30 tahun, tingkat pendidikan minimal SMP (Sekolah Menengah Pertama), berjenis kelamin Laki-laki dan perempuan, dan berprofesi sebagai petani serta pelajar yang memilih profesi selain menjadi petani.

3). Psikografis

Generasi muda yang tidak ingin menggeluti profesi di sektor pertanian serta generasi muda yang tidak ingin melanjutkan profesi orang tuanya sebagai petani karena berbagai macam faktor.

2. Analisis Khalayak Sasar

Perancang telah menentukan khalayak sasaran berdasarkan lokasi yang berfokus pada Kecamatan Arjasari, yang dimana lokasi tersebut merupakan wilayah yang memiliki potensi dibidang pertanian, serta berdasarkan data yang telah didapatkan, di Kecamatan Arjasari ini ditemukan masalah terkait fenomena yang dibahas.


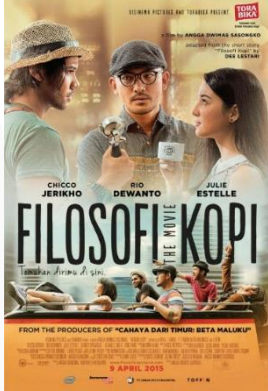

Perancang juga menentukan khalayak sasaran pada pendidikan minimal SMP karena individu dirasa sudah mulai bisa berfikir secara kritis. Jenis kelamin laki-laki dan perempuan dipilih karena regenerasi petani ini bisa dijalankan kepada penerus

dengan jenis kelamin tersebut. Remaja dijadikan sebagai khalayak sasaran karena mereka adalah kunci regenerasi, dengan adanya kolaborasi antara generasi muda yang memiliki pengetahuan akan teknologi dan petani senior yang sudah memasuki usia non-produktif yang memiliki pengetahuan akan pertanian, krisis regenerasi petani ini dapat teratasi seiring berjalannya waktu.

Data dan Analisis Karya Sejenis

1. Data Karya Sejenis

Tabel 1 Data karya sejenis
 Sumber: dokumentasi pribadi, 2022

Kisah di Hari Minggu (2017)	Filosofi Kopi (2015)	Negeri di Bawah Kabut (2011)
		
<p>Sutradara : Adi Marsono Bentuk : Film Pendek Durasi : 8 menit</p>	<p>Sutradara : Angga Dwimas Sasongko Bentuk : Film Durasi : 117 Menit</p>	<p>Sutradara : Shalahuddin Siregar Bentuk : Film Dokumenter Durasi : 105 Menit</p>

<p>Seorang ibu rumah tangga menjalankan tugas, seperti menyiapkan anak-anak ke sekolah dan menyiapkan sarapan sementara suaminya masih tidur dan tidak peduli dengan tugas-tugas istrinya. Istri meminta suami mengantar anak ke sekolah, tetapi suami tetap tidur. Ini membuat sang istri marah, tetapi dia tetap membawa anak-anak ke sekolah. Dia tidak menyadari ini hari Minggu.</p>	<p>Ben adalah seorang anak petani kopi yang sejak kecil dibesarkan disebuah perkebunan kopi. Namun ada kejadian yang membuat ayahnya tidak menyukai kopi lagi. Pada usia 12 tahun, Ben meninggalkan ayahnya untuk pergi ke Jakarta. Di sana, Ben bertemu dengan Jody. Keduanya pun langsung akrab dan mereka pun bersahabat baik. Suatu hari hutang, yang bernilai ratusan juta mengancam keberadaan kedai Filosofi Kopi yang dibangun Ben dan Jody.</p>	<p>Sebuah desa di lereng gunung, sebuah komunitas diam diam sedang menghadapi perubahan tanpa mengerti alasannya. Sebagai komunitas petani yang mengandalkan sistem kalender tradisional Jawa dalam membaca musim, mereka dibuat bingung oleh musim yang sedang berubah. Berusaha memahami kenapa hujan turun lebih banyak dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Gagal panen dan harga jual yang terlalu murah menjadi ancaman .</p>
---	--	---

2. Analisis Karya Sejenis

Tiga karya sejenis yang telah perancang pilih kemudian dianalisis dengan variabel desainer produksi. Analisis yang menjadi fokus utama adalah *Setting* tempat, *Property*, dan *Costume*. Hasil dari analisis ini akan perancang gunakan untuk menjadi referensi yang akan perancang gunakan untuk diadaptasi dalam perancangan film pendek fiksi yang akan dibuat.

Tabel 2 Analisis karya sejenis
 Sumber: dokumentasi pribadi, 2022

Variabel	Negeri di Bawah Kabut	Filosofi Kopi (2015)	Kisah di Hari Minggu (2017)
----------	-----------------------	----------------------	-----------------------------

	(2011)		
Setting	<p><i>Setting</i> lokasi dari film ini kebanyakan di ambil lahan pertanian yang berada di dataran tinggi dan beberapa berlokasi di pemukiman warga, yang dimana pemukiman warga masih terlihat sederhana dengan bangunan semi permanen.</p>	<p><i>Setting</i> lokasi pada film ini terbagi menjadi dua, yang pertama berlokasi di perkotaan, tempat kedai kopi tersebut berjalan dan yang kedua berlokasi di perkebunan kopi, dengan latar perkebunan kopi yang sejuk.</p>	<p><i>Setting</i> yang digunakan pada film disamping hampir semua adegan diambil didalam rumah, yang bertujuan untuk memperlihatkan suasana serta masalah yang terjadi berada di lingkungan keluarga ini sendiri.</p>
Property	<p><i>Property</i> yang digunakan kebanyakan menggunakan alat pertanian tradisional, serta <i>Property</i> yang digunakan di rumah warga terlihat memprihatinkan.</p>	<p><i>Property</i> yang digunakan menjadi pembeda antara orang yang tinggal di kota dan di desa. Contohnya seperti barang elektronik yang digunakan karakter Jody yang harganya mahal yang tidak biasa digunakan oleh petani di desa. Serta terdapat <i>Property</i> mesin pembuat kopi untuk memperlihatkan pekerjaan yang dilakukan oleh karakter Ben yang merupakan <i>Barista</i>.</p>	<p><i>Property</i> yang digunakan dapat merepresentasikan sebuah keluarga yang tinggal di desa dengan tingkat ekonomi dibawah, <i>property</i> yang terlihat sederhana dan alakadarnya dapat menggambarkan itu semua.</p>
Costume	<p><i>Costume</i> yang digunakan kebanyakan menggunakan</p>	<p><i>Costume</i> disini dapat menjadi pembeda antara</p>	<p><i>Costume</i> yang digunakan berupa pakaian kasual yang</p>

	<p>pakaian yang lusuh saat bertani maupun sedang berada di rumah, beberapa petani menggunakan baju lengan panjang dan menggunakan celana lengan panjang karena lokasi dari film ini berada di dataran tinggi yang dimana lokasi tersebut terasa dingin.</p>	<p>orang yang berada di kota dan di desa, dimana pakaian yang digunakan petani dan pengepul terlihat lusuh, sedangkan pakaian yang digunakan Ben dan Jody terlihat <i>Trendy</i> yang menggambarkan kedua karakter tersebut berada kota.</p>	<p>sederhana, beberapa pakaian digunakan untuk memperlihatkan aktivitas yang dilakukan oleh karakter, seperti tokoh Ayah yang menggunakan baju dalam warna putih untuk tidur, Tokoh anak perempuan menggunakan pakaian sekolah sd untuk menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada pagi hari.</p>
--	---	--	--

3. Analisis Data Visual

Berdasarkan hasil analisis karya sejenis dari ketiga karya sejenis di atas, perancang akan menggunakan film Negeri di Bawah Awan sebagai referensi *Setting* lokasi dari karya yang akan perancang buat, yang dimana lokasi tersebut berada di dataran tinggi. Film Filosi Kopi perancang gunakan untuk referensi *Costume* yang akan digunakan, dimana *Costume* yang digunakan akan menjadi pembeda dari latar lokasi dan pekerjaan setiap karakter yang ada di dalam film. Untuk *Property* sendiri, perancang menggunakan ketiga karya sejenis untuk dijadikan referensi dan film Cerita di Hari Minggu menjadi referensi tambahan yang akan digunakan perancang dalam merancang tata artistik pada pengkaryaan nantinya.

4. Analisis Pendekatan Realisme

Perancang melakukan analisis menggunakan pendekatan realisme yang dimana menampilkan suatu objek dalam suatu ruang dan waktu sebagaimana layaknya kehidupan sehari-hari. Dalam penggunaan pendekatan realisme ini, perancang

berfokus pada penciptaan tata artistik, dimana perancangan ini meniru kehidupan nyata. Berikut merupakan tabel analisis pendekatan terhadap data yang telah perancang dapatkan.

Tabel 3 Data analisis visual
Sumber: dokumentasi pribadi, 2022

No	Data	Setting	Property	Costume
1	Lahan Pertanian	Berlokasi di dataran tinggi yang dimana cocok untuk bertani dan cuaca saat malam hari terasa dingin.	Property yang digunakan berupa alat pertanian tradisional secara manual seperti cangkul, sabit, golok.	Menggunakan pakaian biasa dalam bekerja, berupa kaos oblong, celana panjang, sepatu boots untuk bekerja. Serta menggunakan pakaian lengan panjang saat malam hari serta sarung dikarenakan cuaca dingin.
2	Lingkungan disekitar lahan pertanian	Terdapat pabrik, jalan bebatuan yang belum teraspal, serta ditumbuhi ilalang disekitar jalan.	Property yang digunakan berupa kendaraan untuk moda transportasi berupa motor.	Para buruh pabrik menggunakan kaos lengan panjang dan kaos lengan panjang dalam bekerja, menggunakan celana panjang.
3	Rumah petani	Berada didekat lahan pertanian, bangunan semi	Property yang ada dirumah petani, berupa sofa untuk	Kaos oblong lengan pendek dan celana pendek pada siang hari,

		permanen, dengan tembok menggunakan papan dan triplek.	duduk, meja kayu untuk tamu dan menyimpan barang, serta tempat tidur dan guling dan bantal yang berada di dalam kamar.	lengan panjang dan celana panjang serta menggunakan sarung ketika malam hari.
4	Toko alat tani dan ternak	Bangunan permanen yang berada di pinggir jalan.	Menjual aneka ragam alat kebutuhan pertanian dan ternak, berupa pupuk, bibit tanaman, pakan ternak, dll.	Kaos oblong lengan pendek dan celana pendek, menampilkan kesan santai pada saat berjualan.
5	Kost-kostan	Berada di sekitar kampus, dengan terdiri dari beberapa kamar, dengan lingkungan yang sederhana dengan kamar mandi diluar.	<i>Property</i> yang digunakan selayaknya kost-kostan untuk mahasiswa, seperti Kasur, meja belajar, kursi, rak kayu untuk menyimpan barang.	Menggunakan pakaian yang santai, berupa kaos lengan pendek dan celana pendek.

6	Ruang dosen dan lingkungan kampus	Ruang dosen yang diambil pada pagi hari serta lingkungan kampus pada sore hari untuk memperlihatkan waktu.	Perancangan ruang dosen yang rapih dengan menggunakan meja, kursi, serta buku dan berkas-berkas disusun rapih di samping meja dosen.	Penggunaan kemeja flannel agar memperlihatkan kesan rapih oleh mahasiswa dan kemeja batik untuk digunakan oleh dosen.
---	-----------------------------------	--	--	---

KONSEP DAN PERANCANGAN

Konsep Perancangan

1. Ide Besar

Ide besar yang perancang dapat yaitu berfokus untuk memberikan gambaran peran generasi muda terhadap kesejahteraan petani dengan adanya kolaborasi antara pengetahuan, pengalaman dan keahlian yang dimiliki petani tua yang digabungkan dengan kreativitas dan inovasi generasi muda dalam menggunakan teknologi informasi.

2. Konsep Kreatif

Perancangan konsep kreatif ini berfokus pada bagian tata artistik yang nantinya akan diterapkan dalam film pendek yang dibuat. Konsep yang perancang gunakan mengacu pada pendekatan realisme yang dimana pada perancangan ini menghadirkan kenyataan sebagaimana adanya. Perancang selaku desainer produksi merancang konsep yang dimana akan menampilkan objek dalam suatu ruang dan waktu sebagaimana layaknya kehidupan sehari-hari, dengan menafsirkan naskah dari bayangan sutradara dan diterjemahkan ke lingkungan fisik.

3. Konsep Desainer Produksi

Konsep desainer produksi yang perancang gunakan mengacu pada pendekatan realisme, yang merupakan hasil visualisasi berdasarkan naskah yang telah dibuat oleh sutradara. Realisme yang perancang gunakan mengacu pada penggunaan Real Setting dan Property. Dengan menggunakan konsep natural yang didukung dengan visi sutradara yang ingin menampilkan konsep visual yang realistik untuk menggambarkan kondisi petani yang berada di Desa Arjasari dan juga kegiatan yang dilakukan sehari-hari.

4. Konsep Pesan

Pesan dalam film pendek ini adalah tentang potensi yang ada di sektor pertanian yang besar dan layak untuk diperjuangkan, apabila memahami ilmu dan skill yang dibutuhkan, generasi muda memiliki keuntungan dari segi informasi dan akses kepasar yang lebih luas hal ini seharusnya dapat dibaca oleh generasi muda, apabila hal tersebut dimanfaatkan kesejahteraan petani bukanlah hal yang mustahil untuk dicapai.

5. Konsep Visual

Konsep visual dibuat untuk menginterpretasikan skenario yang telah dibuat oleh sutradara melalui deskripsi visual berdasarkan pemikiran sutradara, penata kamera dan juga desainer produksi. Perancang bertujuan untuk menyalurkan atau menginterpretasikan realita yang sebenarnya ada di lapangan dengan penerapan visual pada film pendek ini mengacu pada lingkungan atau tata artistik yang ditunjukkan oleh perancang ditujukan agar menghadirkan kenyataan sebagaimana adanya.

6. Konsep Media

Pada perancangan ini, media yang digunakan adalah Film pendek non-komersial yaitu film pendek ber-*genre* drama. Berdasarkan fenomena yang telah dijabarkan, perancang dan tim memilih film pendek ber-*genre* drama untuk

menyampaikan pesan dan tujuan dari penelitian diatas karena tujuan film untuk memberikan pesan dalam bentuk informasi, edukasi, dan hiburan.

Generasi muda cenderung keras kepala karena memiliki idealismenya sendiri, untuk merubah seseorang tidaklah mudah kecuali muncul keinginan dari diri sendiri untuk berubah. Namun terkadang untuk merubah pemikiran seseorang hanya diperlukan beberapa patah kata atau tindakan dari orang terdekat, termasuk dalam hal itu sebuah percakapan kecil maupun pesan singkat dalam bentuk apapun. Oleh karena itu perancang memutuskan untuk memberikan judul “pesan singkat” sebagai judul film yang dirancang karena pesan singkat ini akan menjad pemicu perubahan sifat karakter utama dan awal mula konflik. Serta film ini bercerita tentang bagaimana kiprah generasi muda untuk menyelamatkan usaha tani keluarganya yang berada diujung tanduk.

Perancangan

Setelah melakukan pengumpulan data dan melakukan alasis dari data yang dikumpulkan, perancang menentukan konsep yang sesuai dengan visi sutradara, perancang selaku desainer produksi memiliki tugas pada proses Pra Produksi, Produksi, hingga Pasca Produksi.

1. Pra Produksi

1) Menentukan Tim

Setiap anggota tim yang dipilih adalah hasil pertimbangan antara sutradara dan penata kamera agar muncul kerjasama yang baik.

2) *Breakdown Script*

Sebelum melakukan pencarian *property* serta *costume*, perancang melakukan *breakdown property* agar *property* dan *costume* yang dicari sesuai dengan *script* yang dibuat oleh sutradara. Setelah penulis membuat *breakdown script*, penulis membuat *moodboard property* dan *costume* untuk diberika kepada sutradara,

agar sutradara mengetahui *property* dan *costume* yang seperti saja yang akan dikumpulkan oleh desainer produksi pada produksi film pendek ber-*Genre* fiksi.

3) Pencarian Lokasi

Pada tahap ini, perancang beserta tim melakukan pencarian lokasi guna menentukan lokasi yang akan digunakan saat proses pengambilan gambar berlangsung.

2. Produksi

Pada tahap ini, konsep yang telah dibuat oleh perancang akan direalisasikan pada saat proses pengambilan gambar berlangsung, berdasarkan persetujuan sutradara dan DOP, data yang telah didapat serta hasil perancangan yang telah dibuat akan di realisasikan kedalam film ini. Perancang selaku desainer produksi wajib untuk memperhatikan kembali berbagai hal/detail yang akan muncul nantinya.

3. Pasca Produksi

Pada tahap ini, perancang yang merupakan desainer produksi melakukan pengecekan pada saat editing apakah ada *property* yang kurang serta melihat *property* yang tidak ada di dalam konsep perancangan namun masuk kedalam *frame* agar dapat di koreksi.

Hasil Perancangan

Berikut merupakan hasil perancangan yang perancang terapkan ke dalam film pendek ber-*genre* fiksi ini.





KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis fenomena terkait krisis regenerasi petani di kecamatan arjasari kabupaten bandung, diketahui bahwa sektor pertanian mempunyai peranan yang sangat penting dalam membangun perekonomian nasional termasuk perekonomian daerah, karena sektor pertanian berfungsi sebagai penyedia bahan pangan untuk ketahanan pangan masyarakat, serta sumber pendapatan masyarakat. Namun, walaupun memegang peranan penting dalam perekonomian nasional, masih ada masalah yang harus di perhatikan terutama regenerasi petani. Hal tersebut dikarenakan rata-rata petani yang berada di kecamatan arjasari memiliki usia yang berada di usia akhir produktif. Menurunnya minat generasi muda untuk terjun disektor pertanian menyebabkan terjadinya krisis regenerasi ini. Diperlukan sebuah media yang dapat memotivasi dan menarik minat generasi muda agar mau terjun ke sektor pertanian, agar masalah ini dapat teratasi.

Sebagai desainer produksi, perancang memiliki peran dalam film pendek “Pesan Singkat” ini dalam menyiapkan *setting*, *property*, serta kostum yang akan digunakan nantinya, semua itu berdasarkan dari naskah yang telah dibuat serta melalui diskusi bersama sutradara dan DOP. Pada perancangan film ini, perancang menggunakan konsep natural dengan menggunakan pendekatan realisme, sehingga pada hasil dari film ini terkesan dekat dengan realita, meskipun cerita yang dibuat merupakan kisah fiksi belaka.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aryawati, Ni Putu Riska, and M K S Budhi. 2018. "Pengaruh Produksi, Luas Lahan, Dan Pendidikan Terhadap Pendapatan Petani Dan Alih Fungsi Lahan Provinsi Bali." E-Jurnal Ekonomi Pembangunan Universitas Udayana 7(9): 1918–52.
- [2] Badan Pusat Statistik. 2021. "Hasil Sensus Penduduk 2020", <https://www.bps.go.id/pressrelease/2021/01/21/1854/hasil-sensus-penduduk-2020.html>, diakses pada 22 Maret 2022 pukul 10.27.
- [3] LIPI. (2018). Belajar Dari Jepang (Gusnelly & D. Riskianingrum (eds.); 1st ed.). LIPI Press.
- [4] Nugroho, A. D., Waluyati, L. R., & Jamhari, J. 2018. Upaya Memikat Generasi Muda Bekerja Pada Sektor Pertanian di Daerah Istimewa Yogyakarta. JPPUMA: Jurnal Ilmu Pemerintahan Dan Sosial Politik Universitas Medan Area, 6(1), 76. <https://doi.org/10.31289/jppuma.v6i1.1252>
- [5] Badan Pusat Statistik Kabupaten Bandung. 2016. "Kecamatan Arjasari Dalam Angka 2016", <https://bandungkab.bps.go.id/publication/2016/08/15/c2ca27e95106c0201c1803cd/kecamatan-arjasari-dalam-angka-2016.html>, Diakses pada 22 Maret 2022 pukul 14.45.
- [6] Badan Pusat Statistik Kabupaten Bandung. 2017. "Kecamatan Arjasari Dalam Angka 2017", <https://bandungkab.bps.go.id/publication/2017/09/21/12d9cabd3151a455d1f50420/kecamatan-arjasari-dalam-angka-2017.html>, Diakses pada 22 Maret 2022 pukul 14.45.
- [7] Distan Provinsi Jawa Barat. 2021. "Petani Milenial Juara." Pemerintah Provinsi Jawa Barat. <https://petanimilenial.jabarprov.go.id/>, Diakses pada 24 Maret 2022 pukul 11.30.
- [8] Belasunda, Riksa, and Setiawan Sabana. "Film Indie Â€ ŒTanda Tanya (?) Â€Œ, Representasi Perlawanan, Pembebasan, Dan Nilai Budaya." *Panggung* 26(1): 298442.
- [9] KN, Anton Mabururi. 2013. *Manajemen Produksi Program Acara TV-Format Acara Drama*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- [10] Doeana, Bintang B, and Han Revo Joang. 2017. "Tata Artistik Film & TV." *Jakarta: ArtistikFFTV*.
- [11] Rhenald, Kasali. 1994. "Manajemen Public Relations Konsep Dan Aplikasinya Di Indonesia." *Jakarta: Pustaka Utama*.
- [12] Sal Sabil, Taufan. 2021. "KRISIS REGENERASI PETANI MUDA DI TENGAH MODERNISASI KOTA BATU (Studi Fenomenologi Di Desa Pesanggrahan, Kecamatan Batu, Kota Batu)."

- [13] White, Benjamin, and Suzanne Naafs. 2012. "Generasi Antara: Refleksi Tentang Studi Pemuda Indonesia." *Jurnal Studi Pemuda* 1(2): 89–106.
- [14] Sastraatmadja. 2010. *Suara Petani*. Masyarakat Geografi Indonesia.
- [15] Warsana, S P. 2008. "Strategi Melakukan Penyuluhan Pertanian Untuk Petani 'Kecil.'" *Jawa Tengah: BPTP Jawa Tengah, Tabloid Sinar Tani* 9.
- [16] Yahya, Muchlis, and Edy Yusuf Agunggunanto. 2011. "Teori Bagi Hasil (Profit and Loss Sharing) Dan Perbankan Syariah Dalam Ekonomi Syariah." *Jurnal Dinamika Ekonomi Pembangunan* 1(1): 65–73.
- [17] Manyamsari, Ira, and Mujiburrahmad Mujiburrahmad. 2014. "Karakteristik Petani Dan Hubungannya Dengan Kompetensi Petani Lahan Sempit (Kasus: Di Desa Sinar Sari Kecamatan Dramaga Kab. Bogor Jawa Barat)." *Jurnal Agrisepe* 15(2): 58–74.
- [18] Pamungkaslara, Sri Bintang, and R Rijanta. 2017. "Regenerasi Petani Tanaman Pangan Di Daerah Perkotaan Dan Perdesaan Kabupaten Grobogan." *Jurnal Bumi Indonesia* 6(3).
- [19] Pratista, Himawan. 2017. "Memahami Film Edisi Kedua." *Yogyakarta: Montase Film*.
- [20] Hendiawan, Teddy, and Aris Rahmansyah. 2019. "Landscape As Cultural Identity In Cau Bau Kan Movie." *Balong International Journal of Design* 2(2).
- [21] Thesiartama, K.L. (2019). Peran Desainer Produksi Dalam Pembuatan Film Fiksi Tetet Dito. (Universitas Telkom, 2019). Diakses dari <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/154199/slug/perandesa-iner-produksi-dalam-pembuatan-film-fiksi-tetet-dito.htm>
- [22] Utomo, Dipa. 2018. "Analisis Penggunaan Mise-En-Scene Dalam Membangun Realisme Pada Film " Siti"."
- [23] Giannetti, Louis D. 1972. "Cinematic Metaphors." *Journal of Aesthetic Education* 6(4): 49–61.
- [24] Nagib, Lúcia. 2011. *World Cinema and the Ethics of Realism*. A&C Black.