

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Benjang merupakan Kesenian yang tumbuh dan berkembang di daerah Sunda tepatnya di Ujungberung sekitar akhir abad ke-19. Sebagai sebuah permainan yang digelar di sebuah lapangan dengan memadukan seni beladiri dan tarian, hal itu menjadikan *benjang* disebut “*sasamben*” oleh para bujang yang berarti anak lelaki atau budak perkebunan kopi (Nursyabani, 2023). Seiring berjalannya waktu *Benjang* dibagi menjadi dua, yaitu *Benjang Gelut* yang menampilkan seni beladiri tradisional Sunda dan *Benjang Helaran* yang menampilkan arak-arakan pada acara pernikahan, khitanan, Kemerdekaan, dan acara besar lainnya.

Kedua Kesenian *Benjang* masih bisa dijumpai hari ini di Ujungberung, namun keduanya mempunyai perbedaan dalam minatnya di masyarakat. Saat ini *Benjang Helaran* masih banyak digelar di acara khitanan, *hajatan*, Kemerdekaan Indonesia, dan hiburan lainnya. Sementara itu, *Benjang Gelut* diselenggarakan hanya satu tahun sekali dalam jenis acara yang serupa. Hal tersebut dikarenakan hari ini *Benjang* hanya ditampilkan ketika ada pesanan saja dan kurangnya frekuensi penampilan *benjang* sehingga antusias dan pengetahuan warga Ujungberung dan Kota Bandung pun minim (Dewi, 2020, 63 – 65). Hal tersebut didukung dengan monoton dan kurangnya kreatifitas seniman sehingga terjadinya globalisasi terhadap budaya luar menjadi salah satu faktor minimnya antusias masyarakat khususnya di Kota Bandung tentang *Benjang Gelut* (Dewi, 2020, 53 – 70). Namun jika ditelusuri kesenian ini mempunyai nilai kebudayaan yang tercermin pada gerakan *Ibingan* atau tarian *Benjang Gelut* yang mempunyai makna dasar perilaku seorang manusia dalam lingkungan sosialnya, hal tersebut juga berhubungan dengan masyarakat Sunda yang seharusnya pantas diperkenalkan untuk mencegah kepunahan serta mencegah identitas masyarakat Ujungberung yang tergantikan.

Berdasarkan penjabaran di atas perancang tertarik untuk mengangkat kesenian benjang gelut melalui penyuntingan film fiksi. Karena penyuntingan adalah sebuah proses untuk menggabungkan video dan audio menjadi sebuah film yang satu padu, mempunyai makna dan menghibur (Karuna, et al., 2021). Disamping itu belum banyak karya sejenis yang belum memaksimalkan bentuk *editing* dalam sebuah film, seperti penggunaan *cutting* dan *coloring* yang dapat menimbulkan makna tertentu pada setiap *shot*nya. Penyuntingan film fiksi dirasa sudah sesuai untuk memperkenalkan kesenian ini untuk khalayak umum khususnya remaja akhir Kota Bandung.

Dalam perancangan film fiksi ini, tidak terlepas dari peran *editor* yang menggabungkan seluruh visual dan audio untuk menjadikan kesatuan *film* yang padu sesuai dengan kesenian tradisional Benjang Gelut sehingga membuat *film* fiksi mudah ditonton. Pada tugas akhir ini, perancang akan berperan sebagai *editor* pada pra produksi yang merancang konsep pewarnaan film, pembuatan *script editing*, dan pembuatan *continuity script*. Sementara pada pascaproduksi yang bekerja sama dengan sutradara dalam menyunting sejumlah visual. Penyuntingan tersebut mencakup bentuk *editing*, *sound mixing* dan *color grading*. Dengan adanya pembuatan film fiksi ini diharapkan kesenian *Benjang Gelut* dapat dikenal oleh masyarakat Kota Bandung.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, ada beberapa masalah yang teridentifikasi, diantaranya adalah:

1. Kurangnya pengetahuan dan antusias masyarakat Kota Bandung terhadap kesenian Benjang Gelut
2. Pengaruh budaya luar terhadap Benjang Gelut
3. Sedikitnya karya sejenis yang memaksimalkan bentuk *editing* pada penyuntingan yang mengangkat kesenian Benjang Gelut

4. Diperlukannya peran penyunting untuk menggabungkan seluruh visual dan audio dalam penyuntingan film fiksi sebagai upaya memperkenalkan kesenian tradisional Benjang Gelut

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dapat dirumuskan beberapa masalah, yakni:

1. Bagaimana penyuntingan film 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. Menghasilkan penyuntingan film fiksi “*Lain Saukur Gelut*” dengan menggunakan konsep linear dan montase *editing* sebagai upaya memperkenalkan kesenian tradisional Benjang Gelut di Kota Bandung

1.3.2 Manfaat Perancangan

Manfaat dalam perancangan tugas akhir ini dibagi menjadi lima yaitu manfaat teoritis, dan manfaat praktis.

A. Manfaat Teoritis

Hasil perancangan ini dibuat berlandaskan teori penyuntingan dan teori warna yang diharapkan dapat menjadi referensi untuk perancangan *jobdesc editing* khususnya dalam penyuntingan film fiksi mengenai kesenian Benjang Gelut

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Perancang

Dengan adanya penyuntingan film fiksi tentang kesenian Benjang Gelut, diharapkan bisa menjadi pengalaman, pengetahuan mengenai

kesenian di Kota Bandung, dan *portfolio* bagi perancang untuk menghadapi kesempatan lain kedepannya

2. Bagi Pembaca

Diharapkan dapat menjadi referensi dan inspirasi untuk mewujudkan karya sejenis yang mengangkat tentang kesenian Benjang Gelut

3. Bagi Industri Film

Diharapkan dapat menghiasi dunia perfilman Indonesia dengan mengenalkan fenomena kesenian *Benjang Gelut* dan dapat menarik perhatian para cineas di Indonesia untuk membuat karya sejenis

4. Bagi Pelestari Kesenian Benjang Gelut

Perancangan film fiksi ini diharapkan digunakan sebagai media pendukung yang dapat memotivasi para generasi muda dan pelestari *Benjang Gelut* untuk mengenalkan kesenian ini.

1.4 Metode Perancangan

Metode adalah sebuah cara dalam mendapatkan sebuah pengetahuan secara terorganisir. Metodologi merupakan sebuah pengkajian dalam mempelajari peraturan – peraturan dalam metode ilmiah. Dengan melalui tahapan ini maka sebuah pengetahuan akan mempunyai karakteristik yang teruji dan rasional (Soewardikoen, 2021:1). Oleh karena itu dalam perancangan ini perancang memakai beberapa metode penelitian kualitatif yang berfokus terhadap kata – kata dan perilaku informan atau pelaku/aktor, yang datanya dapat diambil melalui wawancara/diskusi/dokumentasi (Trisliatanto, 2020:350). Metode ini dipakai untuk memahami kesenian *Benjang Gelut* lebih dalam dan memahami teori psikologi warna. Untuk melakukan metode perancangan ini perancang menggunakan beberapa teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan studi literatur. Serta penggunaan kuesioner hanya untuk memperkuat data khalayak sasaran dan pendukung penentuan warna pada film “*Lain Saukur Gelut*”.

1.4.1 Teknik Pengumpulan Data

Perancang melakukan pengumpulan data kualitatif dengan teknik sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi merupakan sebuah metode paling penting dari semua metode karena didalamnya akan meneliti sebuah perilaku kehidupan manusia Adler & Adler (dalam Hasanah 2016:26). Selain itu Menurut Hasanah proses pengamatan sistematis dari aktifitas manusia secara terus menerus dari tempat aktivitas yang bersifat alami untuk mendapatkan data. Akan tetapi definisi lain menyebutkan bahwa observasi adalah sebagai aktivitas mencatat suatu gejala dengan bantu alat – alat dan merekamnya dengan tujuan ilmiah atau tujuan lain Morris (dalam Hasanah 2016:26). Lebih lanjut dikatakan observasi merupakan keadaan lingkungan sekitar berdasarkan semua kemampuan daya tangkap pancaindera manusia Morris (dalam Hasanah 2016:26). Fungsi observasi secara rinci terdiri dari deskripsi, mengisi, dan memberikan data yang dapat digeneralisasikan Rahmat (dalam Netriwati et al., 2023:2). Deskripsi yang berarti observasi digunakan untuk menjelaskan, memberikan, dan merinci gejala yang terjadi. Mengisi data adalah observasi dilakukan berfungsi melengkapi informasi ilmiah atas gejala sosial yang diteliti melalui teknik - teknik penelitian. Memberikan data yang dapat digeneralisasikan, setiap kegiatan penelitian mendapatkan sebuah respon atau reaksi dari subjek yang diamati Rahmat (dalam Netriwati et al., 2023:2). Tahapan observasi meliputi pemilihan, pengubahan, pencatatan, dan pengkodean. berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa metode observasi adalah metode yang mengamati objek penelitian secara sistematis dan menggunakan lima tahapan proses. Sementara dalam proses penelitian tentang penyuntingan Benjang Gelut perancang melakukan observasi dengan dua cara *online* yaitu menonton dokumentasi *channel youtube* pertandingan *Benjang Gelut* diberbagai daerah di Bandung, menonton video tutorial *color grading* dibeberapa *channel youtube*, sementara pada

cara *offline* perancang menyaksikan pertunjukan *Benjang Heleran* namun berfokus pada alat musik dan penonton.

2. Wawancara

Dalam proses pembuatan karya dapat melibatkan beberapa pihak selain seniman seperti pengarah kreatif, perancang visual, pembuat konsep strategi, dan lain sebagainya (Soewardikoen, 2021:53). Data yang diperlukan peneliti adalah pertimbangan, alasan dan berbagai konsep pemikiran dari narasumber. Oleh karena itu dibutuhkanlah sebuah sesi wawancara untuk mengetahui beberapa informasi atau karya – karya yang sudah lama terbit, sehingga sulit dilacak (Soewardikoen, 2021:53). Menurut Soewardikoen (2021) wawancara merupakan sebuah proses penelitian untuk mendapatkan data langsung dari sudut pandang narasumber dan cara mengetahui sebuah informasi maupun pengalaman yang tidak bisa dirasakan langsung oleh peneliti (Soewardikoen, 2021:53). Wawancara selalu mempunyai sebuah tujuan yang berarti seorang pewawancara akan membawa sesi wawancara secara mengalir agar mendapatkan jawaban yang diinginkan. Yang terpenting dalam sesi wawancara pewawancara dan narasumber harus saling kolaboratif untuk menimbulkan efek leluasa kepada narasumber untuk membagikan topik dan pengalaman. Untuk mendapatkan sebuah data, sebagai seorang peneliti harus melewati tahapan pemilihan narasumber yang mempunyai pengetahuan yang relevan dan mengerti tentang topik yang akan diteliti. Dilanjutkan dengan cara wawancara, tidak semua narasumber yang akan diwawancara mempunyai pengetahuan yang luas, oleh karena itu sebagai seorang peneliti kita harus menaruh empati dan menyesuaikan bahasa yang kita gunakan harunya sama dengan mereka. Wawancara mendalam pada tahap ini wawancara harus bersifat fleksibel dan mengalir. Hal itu digunakan agar proses wawancara terasa santai, namun disamping itu pewawancara harus mempunyai target pertanyaan yang harus jawab. Selain itu terdapat wawancara terstruktur yaitu wawancara sesuai panduan pertanyaan yang ada untuk dikembangkan pada saat wawancara, dan

pembawaan pada saat wawancara diusahakan mengalir saja, jangan terasa kaku, karena untuk mendapatkan pertanyaan yang diinginkan dengan mudah (Soewardikoen, 2021). Berdasarkan definisi yang ada diatas dapat dikatakan bahwa, wawancara adalah teknik mendapatkan data dengan bertanya lebih dalam mengenai pemikiran atau kejadian yang tidak kita alami, hal ini bertujuan untuk mendapatkan sudut pandang narasumber. Selain itu kita sebagai pewawancara harus bisa menyesuaikan diri saat berhadapan dengan narasumber agar dapat memperoleh data dengan mudah. Lalu pada wawancara terdiri dari beberapa metode yaitu, wawancara mendalam dan terstruktur, pada perancangan ini perancang menggunakan wawancara mendalam karena untuk menciptakan suasana obrolan yang nyaman antara perancang dan narasumber sehingga mendapatkan pertanyaan yang lebih mendalam. Perancang mendatangi ketua kesenian maupun atlet yang terkait dengan kesenian *Benjang Gelut* dan praktisi dalam bidang penyuntingan *film*.

3. Studi Pustaka

Sebuah tulisan data dan fakta yang terdapat pada sebuah dokumen antara lain *internet*, buku, sketsa, surat – surat, foto dan data lain yang tersimpan. Hal tersebut merupakan sebuah studi literatur yang dapat memperkuat dapat yang diperoleh dari observasi dan wawancara, serta jika terjadi kekeliruan dalam sebuah data, proses pengoreksiannya cenderung lebih mudah karena sumber data yang didapatkan bersifat tetap (Trisliatanto, 2020:355 – 356). Berbeda dengan Supranto dalam Ruslan (2008:31) bahwa studi literatur adalah metode yang melakukan pencarian data atau informasi riset melalui membaca sejumlah jurnal ilmiah, buku – buku referensi dan bahan – bahan publikasi tersedia diperpustakaan. Studi literatur dilakukan sebagai langkah awal untuk melakukan observasi, kuesioner, dan wawancara. Pada metode ini perancang akan mencari artikel atau jurnal terkait yang membahas nilai kesenian *Benjang Gelut*. Studi literatur juga digunakan untuk mencari artikel atau buku yang membahas tentang psikologi warna, istilah skema warna yang akan

digunakan pada film yang mengangkat *benjang gelut*, dan mencari beberapa referensi warna pada berbagai film yang relevan dengan objek.

4. Kuesioner

Menurut Soekardiwoen Kuesioner merupakan sebuah cara untuk mendapatkan data yang relative singkat, karena sekaligus banyak orang dimintai mengisi jawaban yang telah disediakan. Biasanya sebuah pertanyaan akan diarahkan ke suatu jawaban untuk dikategorikan. Untuk mendapatkan jawaban yang sesuai sebagai peneliti harus mempertimbangkan populasi atau responden yang ingin disasar. Kuesioner mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan diantaranya, kelebihan dari kuesioner adalah data yang didapat bersifat tertulis, maka ketika pada tahap analisis data, data yang terkumpul dapat selalu bisa di cek kembali dan data tersebut bisa dipakai oleh peneliti lain dari bidang ilmu yang lain dengan interpretasi yang berbeda. Kekurangan dari kuesioner adalah metode ini hanya akan dimengerti oleh orang yang “melek huruf”, sedangkan masih banyak orang – orang yang belum terbiasa dengan cara menulis atau mengisi kuesioner, bahkan masih ada yang buta huruf. Oleh karena itu kuesioner lebih diarahkan kepada responden yang terbiasa membaca dan menulis. Untuk membuat sebuah pertanyaan kuesioner diusahakan membuat dari yang paling mudah hingga sulit dijawab, dan tidak lupa dengan pertanyaan yang tegas dan jelas sehingga tidak membingungkan responden (Soewardikoen, 2021). Berdasarkan definisi diatas dapat dikatakan bahwa kuesioner adalah sebuah metode mengumpulkan data dengan waktu yang relatif singkat karena dalam sekali menyebarkan pertanyaan akan diisi oleh banyak responden, serta jawaban yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Pada kuesioner ini pertanyaan yang disebar menyesuaikan dengan jobdesk perancang yaitu warna yang cocok untuk film berlatar desa dengan genre drama action. Sementara itu data khalayak pun digunakan untuk penyesuaian warna yang tepat untuk film ini.

1.4.2 Teknik Analisis Data

Analisis konten pada perancangan ini digunakan untuk menyaring seluruh kata yang sering muncul pada data observasi, wawancara, studi literatur dan karya sejenis. Selain itu kegunaan analisis ini untuk memberikan pengetahuan serta pemahaman mengenai kesenian *Benjang Gelut*.

1. Teknik Analisis Konten

Analisis konten adalah sebuah metode menganalisis sebuah teks dan melihat sejumlah frekuensi kata yang paling sering keluar (Soewardikoen, 2021:83). Pada metode ini menghindari kata yang tidak masuk akal dan tidak rasional seperti “banyak” dan “sedikit”, untuk mengatasi itu maka hasil dari frekuensinya diukur dengan jumlah angka. Oleh karena itu metode ini digunakan saat peneliti ingin mengetahui sebuah pesan dan fakta yang terdapat pada sebuah karya visual (Soewardikoen, 2021). Pendapat lain mengatakan bahwa metode analisis konten adalah penghitungan frekuensi dari elemen visual tertentu yang terdapat dalam sampel gambar yang jelas, kemudian menganalisis hasil penghitungan Rose (dalam Soewardikoen, 2001). Konten variable yang sering muncul antara lain ukuran, komposisi, tipe huruf, sosok yang muncul dalam iklan yang diteliti, pria atau Wanita, dewasa, atau anak – anak, etnis, property dan sebagainya. Setelah mendapatkan seluruh variable analisis konten akan memunculkan sebuah pola gejala ciri visual yang signifikan untuk dianalisis lebih lanjut (Soewardikoen, 2021:83). Berbeda dengan Asfar (2019:4 – 6) analisis konten secara umum merupakan analisis terhadap informasi tertulis dan informasi media massa yang mendalam dengan melibatkan kriteria sebagai klasifikasi. Analisis ini bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai kategori yang telah ditemukan secara jelas dan sistematis. Pada intinya analisis konten adalah sebuah metode analisis untuk menganalisis sebuah teks yang sering keluar pada karya visual sehingga sebagai peneliti dapat

mengetahui pesan, makna, dan fakta yang ada pada karya visual. Setelah menemukan frekuensi kata yang sering keluar maka akan memunculkan sebuah pola. Penggunaan analisis konten pada penelitian ini bertujuan untuk menentukan karakteristik warna yang tepat dari berbagai data karya sejenis dan data studi pustaka yang nantinya akan dimasukkan kedalam film ini.

1.5 Ruang Lingkup

Dari Identifikasi masalah yang telah ada serta agar pembahasan lebih terarah, maka perancang memberikan ruang lingkup masalah pada perancangan ini. Adapun ruang lingkup tersebut adalah:

1.5.1 Apa

Perancangan visual pada pasca produksi yaitu untuk mengetahui bagaimana penyuntingan film fiksi yang memperkenalkan kesenian Benjang Gelut.

1.5.2 Siapa

Target khalayak untuk film fiksi ini adalah remaja akhir laki – laki dan perempuan berusia 17 – 25 tahun di Kota Bandung yang merupakan warga Kota Bandung

1.5.3 Bagaimana

Perancangn berperan sebagai penyunting dalam perancangan film fiksi ini

1.5.4 Dimana

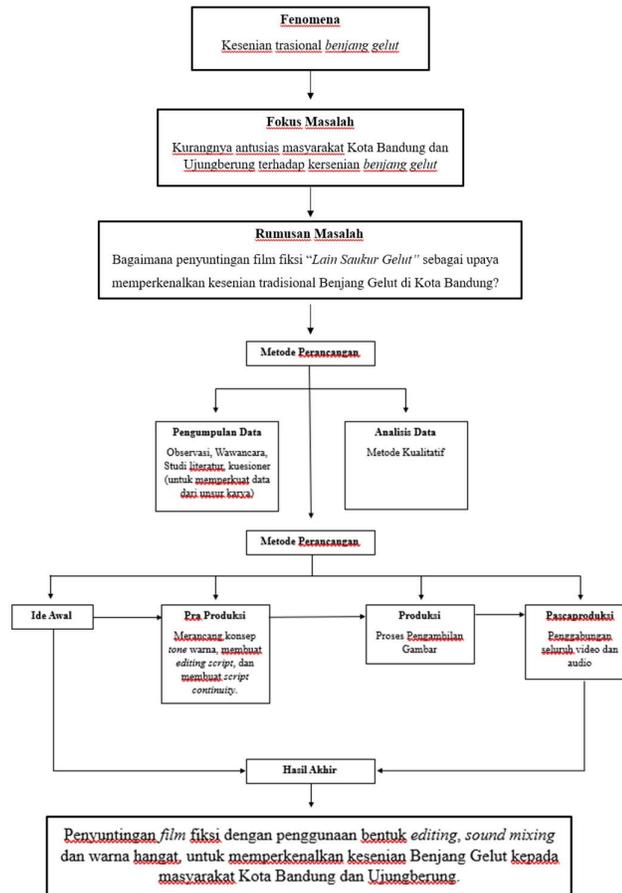
Penelitian ini dilakukan didaerah kecamatan Ujungberung, diantaranya terdapat beberapa daerah lain seperti, Kecamatan Cileunyi, Kecamatan Cilengkrang, Kabupaten Bandung, provinsi Jawa Barat, Indonesia.

1.5.5 Kapan

Penelitian dan penyuntingan film fiksi ini dilakukan pada bulan Oktober 2023 hingga bulan Agustus 2024. Film fiksi ini direncanakan tayang pada tahun 2024

1.6 Kerangka Perancangan

Dalam penelitian ini, perancang merancang sebuah film fiksi sebagai media utama untuk mengungkapkan gagasan hasil analisis kedalam bentuk visual. Adapun tahap – tahap yang dilakukan perancang untuk merancang film fiksi terdiri dari:



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

1.7 Pembabakan

Berikut perincian perancangan Penyuntingan Film Fiksi tentang Kesenian “Benjang Gelut” dalam Upaya Melestarikan Nilai – Nilai Kebudayaan di Kota Bandung:

BAB I PENDAHULUAN

Bab satu ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode pengumpulan data, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab dua ini berisi teori objek, teori medium, dan teori khalayak sasaran untuk Penyuntingan Film Fiksi tentang Kesenian “Benjang Gelut” dalam Upaya Melestarikan Nilai – Nilai Kebudayaan di Kota Bandung

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bab tiga ini mencakup informasi yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data serta pemaparan mengenai evaluasi data yang didasarkan pada perumusan permasalahan yang diungkapkan pada bab pertama

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab empat ini berisi pembahasan mengenai karya mulai dari pra – produksi, produksi, hingga pasca produksi Penyuntingan Film Fiksi tentang Kesenian “*Benjang Gelut*” dalam Upaya Mengembangkan Nilai – Nilai Kebudayaan di Kota Bandung

BAB V PENUTUP

Bab lima ini berisi kesimpulan hasil analisis data dari permasalahan yang telah dirumuskan, serta memberikan rekomendasi kepada pembaca, peneliti berikutnya, perancang, pelestari Kesenian Benjang Gelut, dan Industri Film.