

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Melansir laman Warisan Budaya Tak Benda Indonesia, Benjang merupakan sebuah seni beladiri yang dilakukan di *amben/bale* yang disebut “*sasamben*” oleh para bujang yang berarti anak laki-laki. Seni beladiri ini diberi nama “Benjang” atau singkatan dari “*Sasamben Budak Bujang*”. Sejak akhir abad ke-19, Benjang telah dikenal oleh masyarakat Ujungberung, Kota Bandung (Kemdikbud.go.id, 2018). Seiring berkembangnya zaman, kesenian tradisional Benjang dibagi menjadi dua yaitu “Benjang Gelut” yang merupakan singkatan dari “*Sasamben Budak Bujang*” yakni seni beladiri yang dimainkan oleh anak laki-laki yang dulunya dilakukan dengan dialaskan tanah namun seiring berjalannya waktu diubah menjadi di atas arena. Adapun “Benjang Helaran” yang berbentuk seni arak-arakan dan berfungsi untuk mengarak anak khitan, hajatan, pernikahan, maupun acara hiburan (Kemdikbud.go.id, 2018).

Saat ini, Benjang Helaran masih dikenal oleh masyarakat Kecamatan Ujungberung, Kota Bandung. Di sana, Benjang Helaran masih banyak digelar mulai dari perayaan khitan, hari kemerdekaan, sampai acara hajatan. Akan tetapi, Benjang Gelut masih kurang dikenal oleh sebagian besar masyarakat. Seni tradisional Jawa Barat ini (Benjang Gelut) hampir punah karena dampak modernisasi. Sebagian besar orang belum familiar dengan seni tradisi beladiri benjang, yang saat ini hanya dikenal oleh masyarakat setempat (Negari, et. al., 2015). Eksistensi Benjang Gelut sampai saat ini jarang diketahui oleh orang banyak, bahkan warga Bandung sendiri pun jarang ada yang mengetahui kesenian ini (Trisiantono, 2017). Melihat dari permasalahan yang ada, bahwa sebagian besar remaja hanya mengetahui benjang ialah sebuah arak-arakan seni (Riyanto, et. al., 2022). Padahal, Benjang Gelut juga memiliki nilai kebudayaan yang selayaknya diperkenalkan agar tidak mengalami kepunahan. Adapun nilai budaya yang terdapat dalam gerakan dari Benjang Gelut yaitu pada gerakan *Golempang*

atau pemanasan yang memiliki makna penghormatan. Pemaknaan ini juga berkaitan dengan karakteristik masyarakat Sunda yang menjunjung tinggi etika (sopan-santun) (Mustapa, 1985, dalam Wahyuni, et. al., 2021). Kemudian nilai-nilai budaya lainnya yang terdapat pada gerakan Benjang Gelut seperti *Puyuh Ngungkug* yang bermakna pengamatan terhadap lawan, *Panon Peureum* yang bermakna penghayatan, dan gerakan *Ibingan* yang dimaknai oleh masyarakat Ujungberung sebagai gerakan yang menyimbolkan harmonisasi (Wahyuni, et. al., 2021). Nilai-nilai budaya inilah yang menjadikannya sebagai identitas masyarakat Ujungberung, Kota Bandung. Jika nilai-nilai budaya yang terkandung di dalam Benjang Gelut ini punah, maka identitas masyarakat Ujungberung pun dikhawatirkan akan hilang.

Hal inilah yang membuat perancang tertarik untuk membuat film fiksi yang mengangkat fenomena di atas. Film fiksi dirasa akan lebih mudah untuk menjadi media komunikasi kepada khalayak yang dituju yakni remaja akhir di Kota Bandung karena menurut Pratista (2017), film fiksi memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal dengan menggunakan cerita rekaan atau imajinasi di luar kejadian nyata. Selain itu, belum banyak yang mengangkat kesenian Benjang Gelut berbentuk film fiksi. Film fiksi dirasa sesuai untuk dijadikan media utama pada perancangan ini mengingat tujuan film ini digunakan sebagai media untuk memperkenalkan Benjang Gelut kepada khalayak umum khususnya remaja akhir Kota Bandung.

Dalam sebuah karya film, tidak terlepas dari peran sutradara yang bertanggung jawab atas sebuah penampilan atau penyajian film. Dalam Tugas Akhir ini, perancang akan bertindak sebagai sutradara yang akan bekerja dalam proses pembuatan film dari pra-produksi hingga pasca produksi. Pra-produksi mencakup pembuatan ide cerita, pembuatan naskah, dan pemilihan pemeran. Selanjutnya, produksi mencakup kerja sama dengan penata kamera dan desainer produksi dalam mengarahkan jalannya produksi. Serta, pascaproduksi yang bekerja sama dengan penyunting dalam memastikan proses *editing* sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

Pembuatan film fiksi ini bertujuan untuk memperkenalkan Benjang Gelut dan diharapkan akan terus diperkenalkan dan dilestarikan tak hanya oleh remaja di Kota Bandung, tetapi juga dapat dikenal oleh seluruh masyarakat Indonesia.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari latar belakang yang telah dipaparkan adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan masyarakat Kota Bandung mengenai kesenian tradisional Benjang Gelut dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.
2. Sedikitnya karya sejenis yang mengangkat topik Benjang Gelut.
3. Diperlukannya peran sutradara dalam pembuatan film fiksi sebagai upaya memperkenalkan kesenian tradisional Benjang Gelut di Kota Bandung.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka rumusan pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memperkenalkan kesenian tradisional Benjang Gelut dan nilai-nilai kebudayaan yang terkandung di dalamnya?
2. Bagaimana penyutradaraan 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. Memperkenalkan kembali kepada masyarakat khususnya Kota Bandung terhadap kesenian Benjang Gelut dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.
2. Memahami penyutradaraan film fiksi mengenai kesenian tradisional Benjang Gelut.

1.3.2 Manfaat Perancangan

A. Manfaat Teoritis

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

B. Manfaat Praktis

1) Bagi Perancang

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

2) Bagi Institusi

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

3) Bagi Masyarakat

- a. Memperkenalkan kebudayaan lokal dengan memberikan pengetahuan mengenai kesenian tradisional Benjang Gelut.

- b. Memberikan pengetahuan terkait nilai-nilai budaya yang terkandung dalam Benjang Gelut melalui cerita dalam film fiksi yang dirancang.

1.4 Metode Perancangan

Dalam perancangan ini, perancang menggunakan metode kualitatif, yaitu metode yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, dengan peneliti berperan sebagai instrumen utama (Sugiyono, 2017). Metode kualitatif merupakan metode yang fokus pada pengamatan yang mendalam (Ardianto, 2019). Pada perancangan ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, studi dokumen, studi pustaka, dan kuesioner. Sehingga data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan etnografi model Spradley.

1.4.1 Teknik Pengumpulan data

Pengumpulan data pada perancangan ini dilakukan dengan observasi, wawancara, studi dokumen, studi pustaka, dan kuesioner.

A. Metode Pengumpulan Data

1) Data Lapangan

Pengumpulan data lapangan dilakukan dengan cara terjun langsung ke beberapa wilayah yakni Kecamatan Ujungberung, Kecamatan Cilengkrang, dan Kecamatan Cibiru, Bandung. Di sana, perancang mengobservasi aktivitas serta berinteraksi dengan para pelaku kesenian Benjang Gelut.

2) Data Kepustakaan

Pengumpulan data kepustakaan dilakukan melalui buku cetak, jurnal, laman resmi, serta *e-book* yang berhubungan dengan kesenian tradisional, kesenian Benjang Gelut, film fiksi, penyutradaraan, metode etnografi, serta tentang segmentasi khalayak sasaran atau target audiens.

B. Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Dalam bidang penelitian visual, observasi merupakan mengamati dan mencatat unsur yang terdapat pada imaji atau gambar (Soewardikoen, 2021). Observasi dilakukan dengan cara langsung atau *direct* tentang Benjang Gelut. Observasi secara langsung dilakukan dengan mengobservasi wilayah dan masyarakat di wilayah kesenian ini digelar yaitu di Kecamatan Ujungberung, Kota Bandung.

2) Wawancara

Menurut Rohidi (2011, dalam Soewardikoen, 2021), wawancara merupakan metode yang dipakai untuk memperoleh informasi mengenai peristiwa yang tidak dapat diamati langsung oleh peneliti, entah karena peneliti tidak berada di lokasi kejadian atau peristiwa yang telah terjadi di masa lalu. Wawancara akan berhasil bila orang yang diwawancarai bersedia dan mampu mengungkapkan dengan kata-kata mengenai norma, kebudayaan, kepercayaan, dan nilai-nilai yang dianut oleh kelompoknya, di mana tokoh tersebut merupakan bagian dari kelompok tersebut. Wawancara akan dilakukan kepada beberapa ahli di bidang kesenian Benjang Gelut meliputi Pak Asep selaku Ketua Persatuan Benjang Indonesia, Pak Abas selaku pemain Benjang Gelut, dan Bu Ani selaku pelestari Benjang. Kemudian wawancara juga dilakukan kepada instansi di bidang kebudayaan dan olahraga khususnya yang berkaitan dengan kesenian tradisional, Bapak Rukmana Saputra S.E., M.M., selaku Kepala Bidang Produk Budaya dan Kesenian, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (DISBUDPAR) Kota Bandung. Serta wawancara juga dilakukan dengan Bapak Komarudin S.Sos., M.A.P., selaku Kepala Bidang Pembudayaan Olahraga, Dinas Pemuda dan Olahraga (DISPORA) Kota Bandung.

3) Studi Dokumen

Studi dokumen merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dan menganalisis berbagai jenis dokumen, seperti dokumen tertulis, gambar, karya seni, maupun dokumen elektronik (Nilamsari, 2014). Studi dokumen dilakukan dengan cara mengobservasi melalui video rekaman kesenian Benjang Gelut seperti melalui *platform* YouTube.

4) Studi Pustaka

Menurut Zed (2003, dalam Saad, et. al., 2023), studi pustaka adalah serangkaian kegiatan terkait dengan cara mengumpulkan data dari berbagai sumber pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian. Studi pustaka akan dilakukan dengan mengumpulkan data dari sumber yang berasal dari laman resmi yang berkaitan dengan objek penelitian untuk mendapatkan informasi dalam penyusunan laporan, serta beberapa teori dari buku dan jurnal yang dapat menunjang analisis objek penelitian.

5) Kuesioner

Kuesioner berasal dari kata *question* yang berarti pertanyaan. Kuesioner atau angket berbentuk daftar pertanyaan tertulis yang diarahkan ke satu pilihan jawaban untuk dapat dikategorikan dan dihitung (Soewardikoen, 2021). Kuesioner atau angket yang berbentuk digital akan ditujukan dan disebarakan kepada kalangan usia remaja sampai dewasa di Kota Bandung dengan pertanyaan-pertanyaan seputar pengetahuan responden tentang Benjang Gelut. Kuesioner ini bertujuan sebagai data pendukung terhadap pengetahuan responden tentang Benjang Gelut, serta untuk mendapatkan segmentasi khalayak sasar yang akan dituju.

1.4.2 Teknik Analisis Data

Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan etnografi model Spradley. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan empat macam analisis etnografi model Spradley yakni analisis

domain, analisis taksonomi, analisis komponen, serta menemukan tema budaya.

1.5 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar perancangan ini dapat terfokuskan dengan baik. Pembatasan masalah pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Apa

Perancangan ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana memperkenalkan kesenian tradisional Benjang Gelut dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya sebagai cerminan dari identitas masyarakat Ujungberung, Kota Bandung, serta menyajikan informasi tersebut ke dalam sebuah film fiksi.

1.5.2 Siapa

Target audiens film fiksi yang dituju adalah kalangan usia remaja akhir dengan rentang usia 17 hingga 25 tahun yang domisili utamanya ialah Kota Bandung, Jawa Barat.

1.5.3 Di mana

Selain Kecamatan Ujungberung, Kota Bandung, tempat perancangan film fiksi ini berada di wilayah sekitarnya 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.

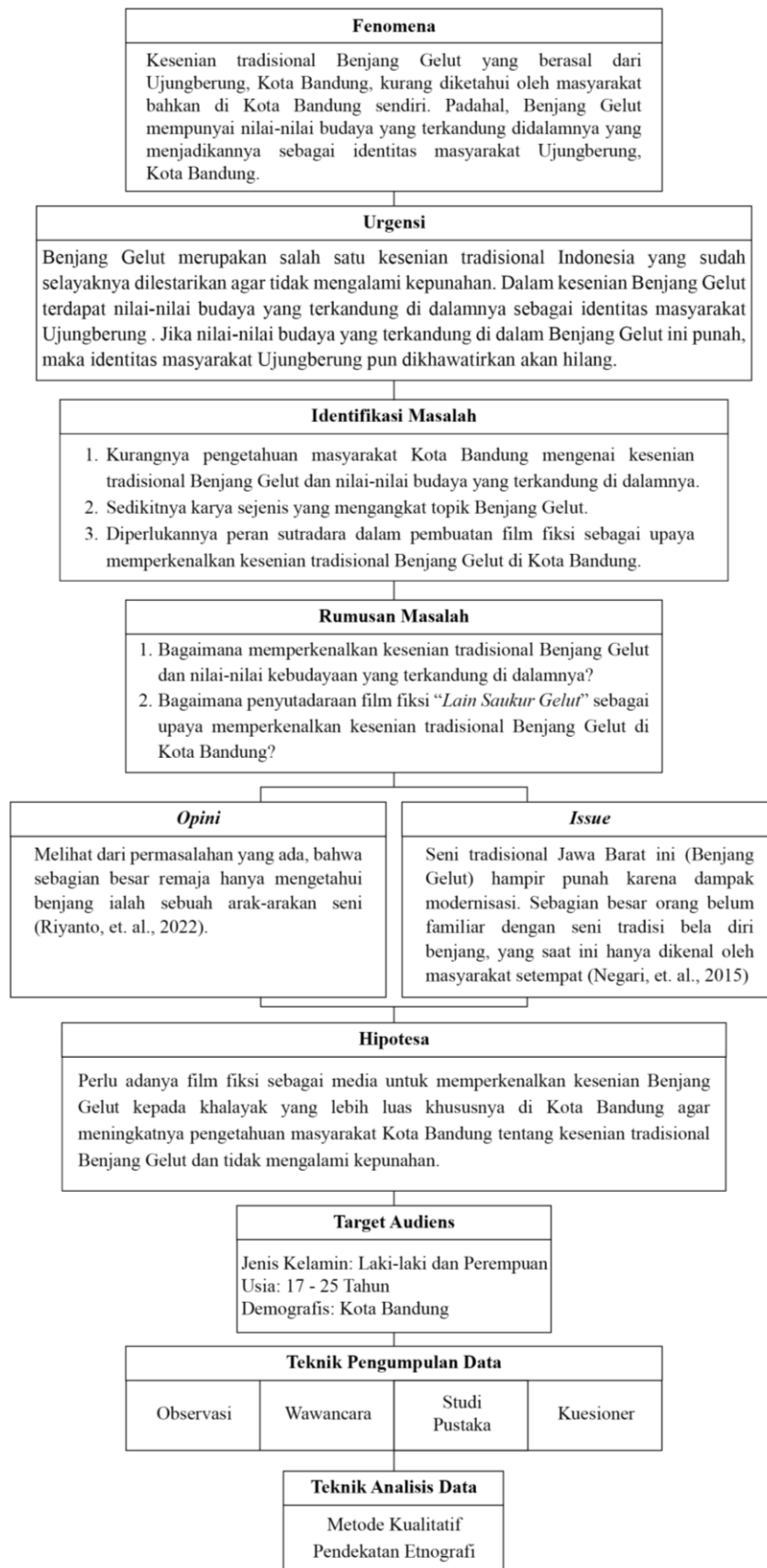
1.5.5 Mengapa

Perancangan ini tujuan utamanya adalah untuk memperkenalkan kembali kesenian Benjang Gelut yang berasal dari Kecamatan Ujungberung, Kota Bandung guna meningkatkan pengetahuan masyarakat khususnya di kalangan usia remaja akhir di Kota Bandung. Selain itu, untuk mempertahankan nilai-nilai budaya yang terdapat dalam kesenian Benjang Gelut sebagai cerminan identitas masyarakat Ujungberung, Kota Bandung.

1.5.6 Bagaimana

Perancang mengambil posisi sebagai sutradara dalam perancangan film fiksi ini.

1.6 Kerangka Perancangan



1.7 Pembabakan

Penulisan laporan Tugas Akhir ini terbagi menjadi lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan latar belakang, permasalahan, tujuan dan manfaat perancangan, metode perancangan, ruang lingkup perancangan, dan kerangka perancangan.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Bab II menjelaskan dasar teori-teori relevan yang akan digunakan untuk menunjang perancangan dan menjadi panduan dalam perancangan.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Bab III memaparkan data-data yang terkumpul melalui proses observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner kemudian dianalisis melalui teori-teori relevan yang sebelumnya telah dijelaskan.

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.