

PENYUTRADARAAN DALAM FILM PENDEK PULANG TENTANG KEARIFAN LOKAL KASEPUHAN CIPTAGELAR

Nabindra Arya Putra

Anggar Erdhina Adi, S.Sn. M.Ds.

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

nabindra_02@yahoo.com

anggarerdhina@gmail.com

Abstrak

Kasepuhan Ciptagelar merupakan salah satu kebudayaan Indonesia yang belum banyak diketahui oleh masyarakat, khususnya masyarakat Jawa barat. Salah satu penyebabnya adalah rendahnya minat generasi muda untuk mengetahui kebudayaan Indonesia dikarenakan menghadapi pengaruh gaya hidup modern. Dalam perancangan film fiksi ini, penyutradaraan merupakan hal yang penting agar dibuat dengan konsep dan dapat menyampaikan informasi yang sesuai. Wawancara, observasi, studi visual, dan studi literatur menjadi metode untuk mencari data, dan pendekatan etnografi sebagai acuan untuk target *audiens*. Sutradara mengatur konsep dalam film agar informasi tentang kearifan lokal Kasepuhan Ciptagelar dapat tersampaikan terutama pada masyarakat Jawa Barat.

Kata Kunci: Kasepuhan Ciptagelar, Kearifan Lokal, Film Pendek, Penyutradaraan.

Abstract

Kasepuhan Ciptagelar is one of Indonesian cultures that is not widely known by the public, especially the people of West Java. One of the causes is the low interest of the young generation to know Indonesian culture due to the influence of modern lifestyles. In the design of this fictional film, directing is an important thing to be made with the concept and can convey appropriate information. Interviews, observations, visual studies, and literature studies become methods for finding data, and ethnographic approaches as a reference for the target audience. The director arranged the concept in the film so that information about the local wisdom of Kasepuhan Ciptagelar could be conveyed especially to the people of West Java.

Keywords: *Kasepuhan Ciptagelar, Local Wisdom, Short Films, Directing.*

1. Pendahuluan

Indonesia memiliki banyak sekali kekayaan berupa kebudayaan yang beragam. Tetapi pada era-modern ini, tidak banyak masyarakat Indonesia yang mengetahui kebudayaan-kebudayaannya. Kebudayaan, kebiasaan, nilai-nilai yang ada pada suatu etnis dapat disebut juga dengan kearifan lokal. Menurut Rahyono, kearifan lokal merupakan kecerdasan manusia yang dimiliki oleh kelompok etnis tertentu yang diperoleh melalui pengalaman masyarakat.

Artinya, kearifan lokal adalah hasil dari masyarakat tertentu melalui pengalaman mereka dan belum tentu dialami oleh masyarakat yang lain

Kearifan lokal adalah produk budaya masa lalu yang patut secara terus-menerus dijadikan pegangan hidup. Budaya atau kebudayaan mengandung pengertian yang sangat luas dan mengandung pemahaman perasaan suatu bangsa yang sangat kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, kebiasaan, dan pembawaan lain yang diperoleh dari anggota masyarakat. Namun nampaknya kearifan lokal yang ada tersebut seolah-olah kurang memiliki peran dan mulai pudar kekuatannya sebagai pedoman kebijakan hidup bangsa Indonesia. Contohnya seperti Kasepuhan Ciptagelar di Sukabumi. Tidak banyak masyarakat Indonesia khususnya generasi muda yang mengetahui kearifan lokal yang ada pada Kasepuhan Ciptagelar ini, hanya beberapa dari masyarakat Indonesia yang datang ke Kasepuhan Ciptagelar untuk mencari unsur-unsur kebudayaan di dalamnya.

Kasepuhan Ciptagelar memiliki banyak unsur kebudayaan yang sampai sekarang masih bertahan secara turun-temurun, tetapi masyarakat setempat telah menerima era-modern tanpa menggunakan teknologi tersebut ke dalam adat istiadat yang telah dibentuk oleh para leluhur warga Ciptagelar. Akibat dari era-modern yang telah berkembang pesat, generasi muda tidak lagi ingin mengetahui apa arti dari kebudayaan dan apa saja kebudayaan yang ada di Indonesia. Ditambah lagi dengan kurangnya informasi mengenai kearifan lokal Kasepuhan Ciptagelar yang di visualisasikan melalui film pendek. Kelak timbul ketertarikan masyarakat Indonesia khususnya kawula muda untuk mengetahui salah satu kebudayaan di Indonesia melalui media film pendek.

Film merupakan hasil akhir dari visualisasi *Director, director of photography, scriptwriter*, dan *production designer* yang dilengkapi dengan campur tangan *editor* dan *sound designer*. Masing-masing dari job desk memiliki peran yang penting dan sangat berpengaruh terhadap hasil akhir suatu film, yang artinya suatu tim harus dapat bekerja dengan baik untuk menghasilkan sebuah film yang sesuai dengan pencapaian. Khususnya sutradara yang bertugas untuk memimpin suatu tim dalam proyek yang memiliki visi dengan tujuan membuat visi tersebut bisa tercapai hingga akhir.

Sutradara merupakan seseorang yang harus dapat menerjemahkan naskah dalam bentuk treatment berupa langkah-langkah dari sudut pandangnya pada suatu film. Karena, cerita yang telah dijadikan *script* akan diterjemahkan oleh sutradara sehingga menghasilkan *treatment* yang dapat dijelaskan secara *detail* kepada kru lainnya. Ada banyak kepentingan yang harus di urus sutradara dan ada banyak kepada yang disatukan sutradara, serta sutradara harus memperhatikan setiap unsur di film tersebut dari layar yang semula gelap menjadi terang, hingga akhirnya layar menjadi gelap kembali. Sutradara harus dapat memanfaatkan unsur naratif berdasarkan alur dan tema ke dalam penceritaan, sehingga film yang dihasilkan menjadi lebih dramatis.

Berdasarkan uraian di atas, perancang tertarik untuk membuat dan menyampaikan informasi tentang kearifan lokal yang masih bertahan di era modern yang mengangkat studi kasus Kasepuhan Ciptagelar. Perancangan dilakukan melalui media film pendek dengan menerapkan sudut pandang sutradara di dalamnya agar penonton lebih tertarik dan mengerti akan kearifan lokal pada salah satu wilayah di Indonesia.

2. Dasar Teori

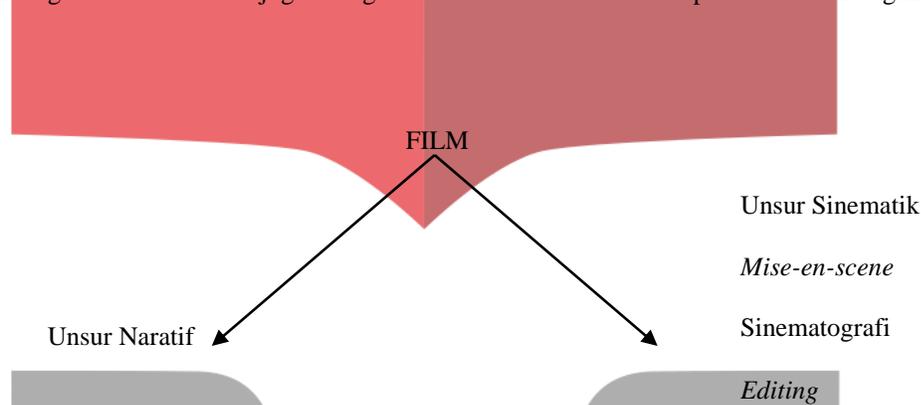
2.1 Penyutradaraan Film Pendek

Film adalah hasil proses kreatif para sineas (Pembuat film) yang memadukan berbagai unsur seperti gagasan, sistem nilai, pandangan hidup, keindahan, norma, tingkah laku manusia, dan kecanggihan teknologi. Dengan demikian film tidak bebas nilai karena di dalamnya terdapat pesan yang dikembangkan sebagai karya kolektif. Menurut Boggs, Joseph (2008:3) Film itu unik, terpisah dari semua media lain dengan kualitasnya dan gerak konstan. Film dapat memberikan informasi yang bersifat edukatif kepada penontonnya karena sembari mendapatkan informasi berupa pesan-pesan yang terdapat pada film, penonton juga dapat belajar akan kesalahan dari permasalahan unsur naratif yang diberikan oleh film. Film bahkan melampaui drama dalam kapasitas uniknya untuk mengungkapkan berbagai sudut pandang, menggambarkan tindakan, memanipulasi waktu, dan menyampaikan rasa ruang yang tak terbatas. Berbeda dengan novel dan puisi, film berkomunikasi secara langsung, tidak melalui simbol abstrak seperti kata-kata di halaman tapi melalui gambar dan suara yang konkret. Film tidak terbatas tidak hanya dalam pilihan subjek tapi juga dalam pendekatannya terhadap materi tersebut. Suasana dan perawatan film bisa bervariasi. Dalam sudut pandang, sebuah film dapat mencakup spektrum penuh dari tujuan murni hingga sangat subjektif; Secara mendalam, film dapat berfokus pada realitas permukaan dan sensual murni, atau bisa menyelidiki intelektual dan filosofis. Sebuah film bisa melihat ke masa lalu yang jauh atau menyelidiki

masa depan yang jauh; Ini bisa membuat beberapa detik terasa seperti jam atau kompres sebuah abad menjadi beberapa menit. Film bisa menjalankan keseluruhan perasaan yang paling gesit, lembut, dan cantik hingga yang paling brutal, kejam, dan menjijikkan.

2.1.1 Unsur Pembentuk Film

Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berdekatan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Dalam film, unsur naratif adalah motor penggerak sebuah cerita. Sementara unsur sinematik, merupakan aspek teknik pembentuk film. Masing-masing elemen sinematik juga saling berinteraksi satu sama lain seperti terlihat di bagan berikut:



Gambar 1. Skema Unsur Pembentuk Film (Sumber: Buku Memahami Film Edisi 2)

Setiap Film tidak mungkin terlepas dari unsur naratif, Karena dalam cerita pasti memiliki unsur-unsur. Seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan (Pratista, 2017:24). Elemen-elemen tersebut saling berkomunikasi satu sama lain untuk membentuk suatu jalan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan. Aspek sebab-akibat, ruang dan waktu adalah elemen pokok pembentuk naratif.

Unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam produksi sebuah film. *Mise-en-scene* adalah segala properti yang ada di depan kamera. Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya, serta hubungan kamera dengan obyek yang diambil. *Editing* adalah transisi shot satu ke yang lainnya. *Sound* adalah segala hal yang berkaitan dengan indera pendengaran. Seluruh unsur sinematik tersebut saling berdekatan membentuk satu kesatuan film yang utuh.

2.3 Sutradara dan Penyutradaraan

Sutradara merupakan salah satu peran yang paling penting dalam pembuatan suatu film. Seorang sutradara menjawab produser dan bertanggung jawab atas detail, kualitas, dan makna film. Tim film (pemeran dan kru) terdiri dari sejumlah kolaborator kreatif dan teknis. Tugas sutradara adalah mengkoordinasikan keahlian kolektif ini dan mengilhami energi kreatifnya untuk menghasilkan cerita sinematik tunggal yang bergaya dan terpadu. Idealnya, cerita ini pada akhirnya akan terhubung dengan penonton dan penonton mengartikan cerita yang telah dibuat oleh sutradara berupa film dengan berbagai pemikiran.

Akan lebih baik jika seorang sutradara:

1. berpengetahuan luas dalam bidang seni

2. Memiliki pikiran yang hidup dan bertanya-tanya tentang suatu masalah
3. Menggali mencari hubungan dan penjelasan pada suatu fenomena
4. mampu menuliskan memo sebelum bekerja jika asumsi menjadi usang
5. memiliki kegigihan tanpa akhir saat mencari ide, teknik, kru, dan *skill*.

Cara seorang sutradara melakukan pengarahan yang lebih baik dapat diringkas dalam komunikasi, membuat keputusan, Berbicara mengenai kesetaraan hormat dengan berbagai spesialis, Memahami masalah kru dan menghargai maupun membantu usaha terbaik mereka. Yang berarti, seorang sutradara adalah seorang pemimpin, dan sebagai pemimpin harus memancarkan otoritas, membangun kepercayaan, mengkomunikasikan gagasan dengan jelas, dan mengilhami suatu karya. Seorang sutradara di dunia film dengan anggaran tinggi, mendapat tekanan untuk mengambil cakupan yang aman dan terjangkau.

Menjadi seorang sutradara merupakan tugas yang berat sekaligus menyenangkan. Seorang sutradara adalah seorang pemimpin dan untuk menjadi pemimpin yang baik, harus memiliki jiwa kepemimpinan. Bagi beberapa sutradara, menjadi seorang sutradara harus memiliki prinsip yang kuat dan tepat dalam mengambil segala keputusan pada saat praproduksi sampai dengan pascaproduksi.

Menurut Michael Rabiger (2013:4) dalam buku *Directing: Film Techniques and Aesthetics*, selama praproduksi diperlukan penulisan atau kerja sama dengan penulis untuk membayangkan ruang lingkup, tujuan, identitas, dan makna film sehingga menemukan lokasi yang sesuai untuk memunculkan makna dramatis film. Mengembangkan *cast* dan *script* melalui latihan dan mengembangkan pendekatan teknis dan gaya dengan berbagai kepala departemen (departemen kamera, suara dan seni).

Selama produksi, sutradara pada dasarnya melakukan dua pekerjaan: memanggungkan adegan untuk kamera dan memastikan bahwa pertunjukannya kuat, konsisten dan tepat. Tugas pertama melibatkan mengarahkan kru dan yang kedua, mengarahkan para aktor. Jika sutradara, aktor dan kru melakukan pekerjaan mereka dengan benar pada saat praproduksi, semua kru yang ada di lokasi *shooting* akan langsung mengetahui apa yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan suatu film. Hal ini memungkinkan sutradara untuk tetap menjaga agar mata dan telinga mereka tetap terbuka dan memungkinkan untuk berimprovisasi, memperbaiki, atau mengenali pemandangan di sepanjang jalan jika realitas produksi di lokasi *shooting* menyarankan perbaikan.

Menurut Haqi Ahmad (2012:32) Selama pasca produksi dan distribusi, sutradara biasanya mengawasi aspek kreatif dari pengeditan dan finalisasi proyek. Di dunia komersial, sutradara berkolaborasi dengan editor untuk mengirimkan "*Director's Cut*" kepada produser yang pada gilirannya memiliki wewenang untuk membuat perubahan. Pada kalangan mahasiswa perfilman, sutradara bekerja dengan editor untuk memandu film melalui semua tahap pengeditan. Selain itu, sutradara harus membuat diri mereka tersedia untuk mempromosikan film di festival dan melakukan promosi lainnya selama masa pengeditan berlangsung.

2.3.1 Unsur Naratif Dalam Film Pendek

Film narasi adalah film yang ditujukan untuk menyampaikan cerita fiksi atau fiksi, biasanya disusun dalam struktur naratif tradisional, termasuk eksposisi, komplikasi (*Rising Action*), klimaks, penurunan emosi (*Falling Action*), dan resolusi (*Denouement*). Sementara istilah naratif digunakan di sini untuk menggambarkan film-film yang dikhususkan untuk cerita fiksi, semua jenis film, termasuk film eksperimental dan dokumenter, dapat menggunakan unsur naratif. Menurut Barsam dan Monahan (2011:119) Pada unsur naratif, terdapat lima bagian struktur dramatik, yaitu:

1. **Eksposisi** Segala sesuatu yang mendahului dan termasuk momen menghasut peristiwa atau situasi yang membuat sisa narasi bergerak.
2. **Komplikasi** berarti perkembangan aksi naratif menuju klimaks.
3. **Klimaks** yang berarti titik balik narasi.
4. **Penurunan/resolusi** berarti peristiwa yang mengikuti klimaks dan membawa narasi dari klimaks

ke kesimpulan.

5. **Denouement** yang berarti resolusi atau kesimpulan narasi.

Bagi pembuat film, penting untuk dipahami bahwa sebuah cerita tidak harus merupakan drama yang menarik untuk membentuk sebuah cerita ke dalam bentuk yang memaksimalkan keterlibatan emosional pendengarnya. Menurut Rabiger dan Cherrier (2013:40) Ada banyak pertimbangan untuk membentuk cerita menjadi narasi dramatis:

1. **Ketegasan.** Mengekspresikan karakter, tujuan, konflik, dan tindakan dengan ketegasan yang jelas dan membuat mudah diingat.
2. **Penekanan.** Detail karakter, lingkungan, dan narasi yang dipilih, untuk ditekankan dan dikembangkan membantu pemirsa memahami secara tepat tentang film yang dipertunjukkan pada akhirnya.
3. **Plot.** Dengan memilih secara hati-hati peristiwa yang menentukan narasi, dan dengan mengaturnya dalam urutan tertentu, pembuat film dapat memaksimalkan keterlibatan pemirsa dengan ceritanya.
4. **Perspektif.** Menentukan dari sudut pandang mana film yang akan ditampilkan sangat mempengaruhi keterlibatan emosional pemirsa dengan ceritanya.
5. **Nada.** Aturan alam semesta di mana pembuat film menempatkan cerita yang membangun kredibilitas.

Narasi dari sebagian besar film yang kita lihat bergantung pada bahasa lisan dan tulisan narasi dengan disuguhkan situasi penayangan yang berbeda saat film ditampilkan dalam bahasa asing. Dalam hal ini, penonton harus bergantung pada sub judul atau re-recording (juga dikenal sebagai dubbing). Hubungan antara plot dan cerita sangat penting bagi pembuat film dan penonton. Dari perspektif pembuat film, ceritanya ada sebagai prasyarat untuk plot tersebut, dan pembuat film tersebut harus mengerti apa cerita yang akan diceritakan sebelum melakukan produksi film. Bagi penonton, cerita adalah sebuah abstraksi, sebuah konstruk yang dirangkai oleh pembuat film sebagai elemen plot yang ada di layar, dan kesan penonton tentang cerita sering bergeser dan menyesuaikan seluruh film karena lebih banyak plot yang terungkap.

2.3.2 Film Pendek Sebagai Media Informasi yang Edukatif Untuk Dewasa Dini

Film pendek dapat dikatakan sebagai suatu media informasi. Karena, film pendek merupakan penyampaian pesan seorang sutradara melalui sarana yang dapat dipertontonkan kepada berbagai umur dari kanak-kanak hingga dewasa. Film dapat memberikan pesan secara tidak langsung karena memiliki pesan dibalik cerita yang membuat penonton dapat memaknainya berbagai arti. Khususnya pada umur 18 keatas, sangat suka untuk menonton film. Karena film merupakan media informasi terkini yang membuat mereka sekaligus belajar hal-hal baru.

2.3.2.1 Film Pendek Sebagai Media Informasi yang Edukatif

Film pendek umumnya didefinisikan sebagai media berupa *audio-visual* yang disajikan dengan durasi antara lima hingga 30 menit. Namun, realitas pemrograman dan distribusi festival melihat masalah waktu berjalan agak berbeda. Dengan adanya durasi yang terbatas ini, film dapat dimengerti dengan berbeda pandangan oleh penonton. Dengan penggunaan film sebagai media informasi yang edukatif, pendidik dan peserta didik dapat menjalin komunikasi dan interaksinya lebih hidup dan bersifat dialogis. Sebab sebagai media, film adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran yang berfungsi memberi kejelasan makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih baik. Lebih dari sekedar cara murah untuk menjadi seorang sutradara, ringkasnya film pendek merupakan bentuk seni yang layak dan ekspresif. Melalui film pendek, pembuat film memiliki banyak kesempatan untuk menampilkan gagasan dan kemampuan artistik mereka karena mereka menaruh permintaan tinggi pada keahlian kerajinan dan cerita.

2.3.2.2 Dewasa Dini Sebagai Khalayak Sasar

Menurut Hurlock (2003:246), Masa dewasa dini dimulai pada umur 18 tahun sampai 40 tahun. Saat perubahan-perubahan fisik dan psikologis yang menyertai berkurangnya kemampuan

reproduktif. Banyak nilai masa remaja berubah karena pengalaman dan hubungan sosial yang lebih luas dengan orang-orang yang berbeda usia. Akibat dari nilai-nilai yang berubah, banyak orang dewasa yang semula putus sekolah atau kuliah memutuskan untuk belajar kembali menyelesaikan pendidikan mereka. Menurut Hurlock (2003:250), Sewaktu menjadi dewasa, orang-orang muda mengalami perubahan tanggung jawab dari seorang pelajar yang sepenuhnya tergantung pada orangtua menjadi orang dewasa mandiri, maka menentukan pola hidup baru, memikul tanggung jawab baru dan membuat komitmen-komitmen baru.

3. Pembahasan

3.1 Hasil Analisis Data Objek

1. Kasepuhan Ciptagelar

Kasepuhan Ciptagelar adalah sebuah kampung adat yang memiliki ciri khas pada bentuk rumah, lokasi, dan tradisi yang masih bertahan turun-temurun hingga saat ini oleh masyarakat Kasepuhan Ciptagelar. Masyarakat yang tinggal di Kampung Ciptagelar disebut sebagai masyarakat Kasepuhan. Dalam bahasa Sunda, kata Kasepuhan memiliki arti para petua ataupun para sesepuh dalam bahasa Indonesia.

Kasepuhan Ciptagelar berada di wilayah Kampung Sukamulya Desa Sirnaresmi, Kecamatan Cisolok, Kabupaten Sukabumi. Perjalanan menuju Kasepuhan Ciptagelar dapat ditempuh selama 3 jam dari pelabuhan ratu, dikarenakan jalanan yang masih berbatu membuat pendatang harus tetap waspada pada rintangan selama perjalanan. Pendatang dapat mendatangi Kasepuhan Ciptagelar dengan menggunakan mobil ataupun motor, bahkan terdapat ojek yang bersedia mengantarkan pendatang untuk mengunjungi Kasepuhan Ciptagelar.

Saat ini Kasepuhan Ciptagelar dipimpin oleh seorang ketua adat yang bernama Abah Ugi Sugriana Rakasiwi. Abah ugi sebagai ketua adat adalah sebagai penerus dari ayahnya yang bernama Abah Encup Sucipta. Dalam tradisi yang berlaku secara turun temurun, ketua adat diwariskan berdasarkan garis keturunan dari kepala adat sebelumnya. Masyarakat Kasepuhan Ciptagelar tidak menutup diri terhadap inovasi teknologi, dengan masuknya listrik dan alat-alat elektronik. Masyarakat Kasepuhan memanfaatkan inovasi tersebut untuk kebutuhan air, listrik, dan lainnya.

Abah Ugi berpendapat bahwa adat istiadat harus di pegang erat, dan teknologi tidak boleh ketinggalan. Akan tetapi, masyarakat Kasepuhan Ciptagelar menggunakan teknologi tersebut pada adat istiadat turun temurun seperti contohnya memasak beras menggunakan *rice cooker*. Karena yang dititipkan oleh leluhur berupa adat istiadat dan padi, masyarakat Ciptagelar yang bersekolah hingga tinggi tetap harus kembali ke Kasepuhan Ciptagelar untuk mengembangkan kampung menjadi lebih makmur dari tahun-tahun sebelumnya. Masyarakat Kasepuhan Ciptagelar memiliki keyakinan bahwa seseorang yang ingin meraih kesuksesan pada hidupnya, ia harus dapat mencapai satu kesatuan hidup, yakni menyatukan alam.

Dalam melaksanakan syukuran kepada leluhur, masyarakat Ciptagelar mengadakan perkumpulan berupa makan-makan dan mengobrol antar warga di makam dari ketua adat sebelumnya. Masyarakat Ciptagelar memiliki pemikiran bahwa sebelum berbuat segala sesuatu yang bersifat mengubah maupun menambahkan harus meminta izin terlebih dahulu kepada leluhurnya. Dalam sistem hukum di Ciptagelar, mereka memiliki perkumpulan yang dinamakan "Baris Kolot", biasanya mereka melakukan diskusi dengan Abah Ugi sebagai ketua adat untuk melakukan segala sesuatu seperti pembuatan acara, rumah, dan lainnya. Setelah gelar ketua adat diturunkan, ada saatnya untuk ketua adat berpindah dan membangun desa baru dengan tujuan memperluas kampung dan wangsit dari leluhur. Ketika tanda-tanda wangsit telah ditunjukkan, ketua adat harus melakukan diskusi kepada baris kolot untuk menentukan lokasi pindahnya kampung dan keluarga mana sajakah yang akan ikut ke kampung baru. Hal tersebut merupakan suatu tradisi turun temurun dimana hal tersebut tidak boleh dihapuskan. Masyarakat Ciptagelar percaya bahwa wangsit itu adalah kewajiban yang dititipkan oleh leluhur sehingga tradisi tetap berjalan dengan sebagaimana mestinya. Larangan yang berlaku di Kasepuhan Ciptagelar cukup ketat yaitu dari leluhur sampai sekarang, Masyarakat Ciptagelar percaya akan hukum alam. Jika salah satu warga melanggar norma adat, hukum alam akan berlaku kepadanya hingga 7 turunan.

Setiap tahunnya, Masyarakat Ciptagelar mengadakan acara bernama "Sereun Taun", yaitu upacara panen masal yang dimeriahkan dengan acara besar-besaran bahkan ada beberapa suku dari Banten Selatan yang ikut datang untuk bersilaturahmi sambil menyaksikan upacara sekaligus makan bersama Masyarakat Ciptagelar.

Kewajiban dari para pemuda Kasepuhan Ciptagelar adalah merantau dan menimba ilmu, dan pada saatnya ia lulus dari kuliah maupun akademik lainnya, mereka akan balik ke Kampung Ciptagelar untuk membantu membangun desa agar menjadi lebih tentram. Kepercayaan yang dianut oleh Masyarakat Kasepuhan Ciptagelar adalah islam pada kerohanian dan hindu pada kelingkungan, namun Masyarakat Ciptagelar percaya bahwa sesuatu yang ada menjadi tiada seperti asap rokok. Adat yang diturunkan oleh leluhur harus terus terdapat pada generasi ke generasi seperti contohnya pakaian. Ikat kepala untuk lelaki dan kain untuk wanita harus terus digunakan untuk melestarikan budaya dan menghargai apa yang telah diajarkan oleh leluhur. Leluhur juga memberikan wangsit berupa seseorang yang baru menikah, harus tinggal di rumah saudara perempuannya ataupun tetangganya. Setelah memiliki anak, sepasang suami-istri wajib memiliki rumah sendiri untuk mengurus rumah tangga dan menjalani adat istiadat sesuai dengan yang berlaku secara turun temurun. Jadi, Kasepuhan Ciptagelar memiliki potensi untuk pembuatan film pendek dari sisi nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat di dalamnya.

3.2 hasil analisis karya sejenis

Dari data dan analisis objek yang telah perancang uraikan, perancang dapat menyimpulkan bahwa nilai-nilai kearifan lokal di Kasepuhan Ciptagelar kurang diminati pada era modern. Adanya nilai sosial, nilai adat, dan nilai budaya menjadikan Kasepuhan Ciptagelar memiliki banyak aspek kebudayaan di dalamnya yang dapat dipelajari dan di bangkitkan kembali khususnya oleh generasi muda melalui film pendek.

Rendahnya minat generasi muda untuk mempelajari nilai-nilai kearifan lokal yang ada di Kasepuhan Ciptagelar, menjadikan budaya tersebut pudar dan tidak banyak diketahui oleh khalayak sasaran. Berdasarkan data dan analisis khalayak sasaran, perancang dapat menyimpulkan bahwa pemilihan 18-40 tahun sebagai usia khalayak sasaran, karena pada masa dewasa dini telah mencapai masa dimana orang dapat berpikir secara kritis dan menyikapi suatu hal dengan cara yang baik.

Dari hasil analisis data karya sejenis, ketiga film dengan genre yang berbeda dapat mengangkat tema yang sama. Khususnya pada film "Lion" dan "The Secret Life of Walter Mitty", dengan genre drama dan petualangan, tema besar yang diangkat merupakan pencarian jati diri. Kalau dari sisi alur, ketiga film yang perancang bahas terdapat alur yang sama tetapi alur yang di tunjukkan tergolong mudah ditebak oleh penonton karena tidak banyak dimunculkan plot twist yang membuat penonton terkesan.

4. Kesimpulan

Nilai-nilai kearifan lokal Kasepuhan Ciptagelar masih tetap dipertahankan secara turun temurun tidak terpengaruh oleh teknologi modern yang datang ke Kasepuhan Ciptagelar. Akan tetapi untuk mengantisipasi, Kasepuhan Ciptagelar, mereka menerima teknologi yang masuk untuk kepentingan peningkatan kualitas Kasepuhan Ciptagelar yang terus berkembang hingga saat ini. Dalam penelitian yang dilakukan, perancang mendapatkan bahwa nilai-nilai kearifan lokal Kasepuhan Ciptagelar adalah nilai sosial, nilai adat dan nilai budaya. Dalam nilai sosial, perancang mendapatkan bahwa terdapat struktur sosial yang dipimpin oleh seorang ketua adat dan baris kolot yang merupakan orang tua yang dianggap mengerti dengan tatanan keadatan. Perpindahan tempat kasepuhan merupakan pindahnya kasepuhan dari satu tempat ke tempat yang lainnya setelah pergantian ketua adat. Pada bagian nilai adat, perancang mendapatkan bahwa didalamnya terdapat tradisi berupa syukuran di tempat peristirahatan terakhir leluhur, larangan seperti mencabut hasil alam tanpa meminta ijin terlebih dahulu kepada orang yang penting seperti ketua adat, hukuman seperti hukum alam yang apabila seseorang melakukan kesalahan yang fatal karma yang akan berjalan, kewajiban seperti merantau ke kota untuk menimba ilmu lalu apabila telah menyelesaikannya, mereka harus kembali ke Kasepuhan Ciptagelar untuk membangun desa agar lebih maju. Sedangkan pada bagian nilai budaya, perancang mendapatkan bahwa didalamnya terdapat kepercayaan yang pada sisi kerohaniannya masyarakat Kasepuhan Ciptagelar menganut islam dan kelingkungannya menganut hindu, pakaian yang wanita harus memakai kain sebagai pengganti celana dan lelaki harus memakai ikat kepala. Tempat tinggal yang sudah berkeluarga harus memiliki rumah sebagai kebutuhan rumah tangga apabila memiliki anak.

Film ini memanfaatkan konsep jati diri tentang kearifan Kasepuhan Ciptagelar yang bertujuan membangun suasana agar penonton dapat merasakan bagaimana tatanan adat istiadat maupun nilai-nilai kearifan lokal Kasepuhan Ciptagelar secara langsung maupun tidak langsung. Film ini memiliki konsep jati diri, sehingga penonton dapat merasakan secara langsung maupun tidak langsung amanat dari film yang dipertunjukkan. Film

ini menyisipkan unsur dramatik dalam penataan alur seperti eksposisi, komplikasi, klimaks, penurunan, resolusi dengan tujuan untuk membawa perhatian penonton agar mengikuti film hingga akhir dan mendapatkan pesan moral yang disampaikan secara tidak langsung. Pada perancangan film pendek ini, sutradara bertugas mengatur kebutuhan pra produksi sehingga pada saat produksi film, kebutuhan yang diperlukan pada produksi sudah matang. Pada saat produksi, sutradara mengawasi pengambilan yang dilakukan oleh *cameraman* dan mengawasi berjalannya *acting*. Pada saat pasca produksi, sutradara mengawasi editor dan melihat alur cerita sehingga konsep yang telah dirancang oleh sutradara akan tercapai. Pesan yang ingin disampaikan melalui penyutradaraan film pendek “Pulang” ini berusaha memberikan pengenalan nilai-nilai kearifan lokal Kasepuhan Ciptagelar kepada generasi muda melalui media film lalu menyajikannya dengan unsur naratif yang dipadukan dengan unsur sinematik sehingga memberikan cerita maupun visual yang menarik. Dengan film ini, perancang berharap akan lebih banyak lagi masyarakat yang mengenal nilai-nilai kearifan lokal Kasepuhan Ciptagelar dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Daftar pustaka

- [1] Barsam, Richard & Dave Monahan. 2009. *Looking at Movies an Introduction to Film*. New York: W. W. Norton & Company, Inc
- [2] Boggs, Joseph dan Dennis Petrie. 2008. *The Art of Watching Film*. New York: McGraw-Gill
- [3] Effendy, Heru. 2009. *Mari Membuat Film Panduan Menjadi Produser Edisi II*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- [4] Hurlock, Elizabeth B. 2003. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Edisi 5*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- [5] Kemendikbud. 2016. Analisis Kearifan Lokal Ditinjau Dari Keragaman Budaya. *Jurnal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2016
- [6] Kutha Ratna, Nyoman. 2010. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [7] Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- [8] Rabiger, Michael dan Mick Cherrier. 2013. *Directing Film Techniques and Aesthetics*. Burlington: Focal Press
- [9] Rosidi, Ajip. 2011. *Kearifan Lokal dalam Perspektif Budaya Sunda*. Bandung: Kiblat.
- [10] Spradley, James. 2006. *Metode Etnografi*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- [11] Suprianto, Tugas dan Dita. 2008. *Job Description Pekerja Film*. Jakarta: FFTV-IKJ dan KFT
- [12] Trianton, Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- [13] Widiatmoko, Didit. 2013. *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung : Dinamika Komunika