

**PERANCANGAN DESAIN PRODUKSI DALAM FILM PENDEK PULANG
TENTANG KEARIFAN LOKAL KASEPUHAN CIPTAGELAR**

***PRODUCTION DESIGN IN A SHORT FILM PULANG ABOUT THE LOCAL WISDOM
KASEPUHAN CIPTAGELAR***

Ivan Anatoni Telaumbanua

Anggar Erdhina, S.Sn., M.Ds

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹ivananatoni@yahoo.co.id

anggarerdhina@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berjudul desain produksi dalam film pendek tentang kearifan lokal Kasepuhan Ciptagelar. Penelitian ini bertujuan untuk mengedukasi para generasi muda terhadap kearifan lokal yang masih bertahan di era modern ini melalui sebuah film pendek, agar para generasi muda tersebut dapat memahami serta melestarikan kearifan lokal yang ada di Indonesia, terutama kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitarnya. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode etnografi dalam kajian atau sudut pandang budaya, untuk menemukan makna dari gejala yang terdapat pada deskripsi data tersebut. Data-data dikumpulkan berdasarkan Observasi, Wawancara, Studi Literatur & Studi Visual, kemudian melakukan analisis visual dan analisis data untuk mendapatkan sebuah perancangan dalam film yang akan dibuat. Hasil Analisis tersebut kemudian membentuk konsep yang akan penulis terapkan dalam film, yaitu dengan menentukan perancangan setting dan property dalam film tersebut, sebagai pembangun suasana dan mendukung penyampaian cerita kepada penonton.

Kata Kunci : Suasana, ruang dan waktu

Abstract

This research entitled production design in a short film about the local wisdom of Kasepuhan Ciptagelar. This research aims to educate the young generation against the local wisdom that still survive in this modern era through a short film, so that the young generation can understand and preserve local wisdom are there in Indonesia, especially the local wisdom that exists in the surrounding environment. This research uses qualitative research methods in the study of ethnographic or cultural point of view, to find the meaning of the symptoms found in the description of the data. Data are collected based on Observation, Interviews, Literature Studies and Visual Studies, then the authors perform visual analysis and data analysis to get a design in the film to be made. The results of the analysis then form the concept that will be applied in the writer of the film that will be created, which determines the setting and property design in the film, as a builder atmosphere and support the delivery of the story to the audience.

Keywords : Atmosphere, space and time.

1. Pendahuluan

Pada era modern saat ini, perkembangan zaman memiliki dampak positif terhadap berbagai teknologi dan inovasi kepada hal hal yang lebih modern. Akan tetapi hal tersebut secara tidak langsung membawa dampak lain yang memiliki sisi negatif, yaitu membawa masuk budaya luar tentang pemahaman-pemahaman ataupun pola hidup baru yang berbeda dengan budaya yang ada di Indonesia. Hal ini dikhawatirkan akan dapat mengganggu maupun mempengaruhi pola pikir dan juga tingkah laku masyarakat akan kearifan lokal budayanya, terutama kepada kalangan generasi muda di Indonesia. Hal tersebut disebabkan karena sikap para generasi muda yang cenderung lebih nyaman terhadap hal-hal yang bersifat modern, dan secara perlahan mengakibatkan berkurangnya minat mereka untuk memperdalam pengetahuan akan hal-hal yang berkaitan dengan nilai tradisi dan budaya tradisional dalam kearifan lokal yang ada di sekitarnya ataupun yang ada di Indonesia.

Kearifan lokal yang ada di Indonesia umumnya masih berpegang teguh pada aturan tradisional dari leluhur yang masih diwariskan, akan tetapi sebagian diantaranya mulai beradaptasi dengan mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern. Salah satu daerah yang masih menjaga dan mempertahankan ciri khas kearifan lokalnya ditengah perkembangan zaman yang semakin pesat ini adalah Kampung Kasepuhan Ciptagelar. Kampung tersebut masih sangat menjaga warisan dari para leluhurnya, baik dari bentuk perumahannya dan juga dari segi struktur sosial budayanya, akan tetapi tetap menerima perkembangan teknologi tanpa mempengaruhi struktur tradisi yang berlaku di lingkungan masyarakat tersebut. Hal itu dilakukan untuk mewujudkan gagasan leluhur sebelumnya, yaitu memajukan kampung Kasepuhan Ciptagelar tanpa melampaui batasan batasan yang berlaku dan sudah ditetapkan dalam budaya mereka.

Pengenalan tentang nilai nilai kearifan lokal kepada generasi muda menjadi hal yang penting untuk dilakukan, agar dapat memberikan informasi dan sebagai edukasi kepada generasi muda akan keragaman kearifan lokal yang ada di Indonesia, serta generasi muda dapat ikut berpartisipasi dalam menjaga dan mempertahankan kearifan lokal tersebut supaya tidak mudah terkikis oleh waktu seiring dengan berkembangnya zaman.

Salah satu media yang dapat memberikan informasi dan sebagai edukasi kepada generasi muda akan kearifan lokal adalah melalui media film, karena bahasa yang digunakan dalam film merupakan gabungan antara bahasa suara dengan bahasa gambar, dengan melalui tahap perancangan unsur naratif dan unsur sinematik dalam film tersebut. Cerita yang akan disampaikan dengan dukungan rancangan elemen-elemen visual Dalam elemen *mise-en-scene* yang terdiri dari *setting* atau latar, tata kostum, tata tata rias, dan juga akting para pemerannya diharapkan dapat membangun cerita itu menjadi nyata dan natural dalam perancangan dan penataannya, karena hal ini berkaitan dengan aspek estetik terhadap cerita filmnya agar dapat mendukung penyampaian cerita kepada penonton yang menyaksikannya.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, perancang tertarik untuk membuat sebuah media informasi yang edukatif tentang kearifan lokal Kasepuhan Ciptagelar yang bertahan dalam era modern tersebut melalui film pendek, dengan penerapan perancangan elemen-elemen yang mengisi dan mendukung visual di film tersebut dalam lingkup pekerjaan sebagai desainer produksi.

2. Landasan Pemikiran

2.1 Kearifan Lokal

Rosidi (2011:29) dalam bukunya menerjemahkan kearifan lokal dari kata local genius menurut Quaritch Wales yang menjelaskan bahwa, kearifan lokal merupakan kesanggupan suatu kebudayaan daerah mengatasi pengaruh kebudayaan luar ketika kebudayaan tersebut mengalami perjumpaan. Ia mendefinisikan kearifan lokal sebagai kecerdasan manusia dalam sebuah kelompok budaya, yang diperoleh dari pengalaman hidup serta terlaksana dalam budaya mereka, serta memiliki nilai-nilai dalam hidup yang diwariskan secara turun-temurun dari para leluhurnya. Pelaksanaan nilai-nilai tersebut merupakan perwujudan akan pemikiran dan tatanan yang dimiliki oleh sekelompok individu dalam sudut pandang budaya tersebut.

2.2 Film

Trianton dalam bukunya mengutip pengertian film menurut Undang-Undang Republik Indonesia No 23 tahun 2009 pasal 1 tentang perfilman (dalam Trianton, 2013:1), menjelaskan bahwa film merupakan sebuah karya seni budaya yang merupakan media komunikasi massa yang dibuat dan mengacu pada kaidah sinematografi. Kehadiran film memiliki peran penting sebagai salah satu media komunikasi yang dapat menyampaikan suatu informasi, pesan dan juga hiburan kepada para penontonnya, karena memiliki jangkauan pemirsa yang sangat luas dan mencakup semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga kalangan orang dewasa.

Film pendek memiliki plot dan struktur cerita yang sudah dirancang dan juga memiliki unsur naratif dan unsur sinematik di dalamnya, akan tetapi dengan durasi yang lebih singkat dan dengan menggunakan jumlah pemain serta kru yang lebih sedikit. Film pendek merupakan film dengan cerita yang tidak terlalu panjang, yang cenderung memiliki durasi dibawah 60 menit (Effendy 2009:5).

2.3 Desainer Produksi

Barsam, Richard & Dave Monahan (2010:162) mengatakan bahwa desainer produksi adalah seorang seniman yang bertanggungjawab akan keseluruhan perancangan konsep desain, tampilan film, juga sebagai set individu, lokasi, perabotan, properti, dan juga kostum. Desainer produksi bertanggungjawab dalam mengoordinasi departemen yang memiliki tugas dalam menciptakan tampilan tersebut.

2.4 Etnografi

Menurut Spradley, etnografi merupakan kegiatan mendeskripsikan suatu kebudayaan (Spradley, 2007:3). Etnografi adalah proses memahami sudut pandang dari suatu penduduk asli tentang hubungannya dengan kehidupan, untuk mendapatkan paham mereka akan dunianya. Kegiatan ini melibatkan aktivitas pembelajaran dalam mengkaji suatu budaya, untuk mengetahui pemahaman-pemahaman dan mendapatkan makna pandangan hidup dari dari sudut pandang penduduk asli suatu kelompok budaya tersebut.

3. Pembahasan

3.1 Analisis Objek Perancangan

Kearifan lokal yang terdapat di Kasepuhan Ciptagelar merupakan salah satu tradisi yang telah dipertahankan secara turun-temurun oleh para masyarakatnya. Dalam tradisi tersebut, terdapat beberapa hal yang mengatur tentang cara bersosialisasi, bertahan hidup, dan juga cara bersyukur dalam kehidupan mereka. Hal-hal yang terdapat dalam tatanan adat dan tradisi di Kasepuhan tersebut pada dasarnya memiliki tujuan baik untuk menjaga ataupun melestarikan suatu hal, dan hal ini juga yang membentuk identitas dan ciri khas tersendiri yang dimiliki oleh sekelompok individu tersebut yang telah diwariskan oleh para leluhur sebelumnya. Identitas yang terdapat dari tradisi tersebut, baik seperti cara berpakaian, cara menjaga tradisi, dan cara bertutur tersebut perlu dipertahankan kepada para generasi muda agar hal tersebut tidak terkikis oleh perkembangan zaman dan perkembangan budaya luar yang semakin mencakup kalangan para generasi muda yang cenderung mengikuti perkembangan budaya luar tersebut.

3.2 Analisis Khalayak Sasaran

Berdasarkan hasil analisis khalayak sasaran kepada target audiens, kemudian ditetapkan yaitu kepada para generasi muda dengan usia 18-40 tahun. Pada fase ini sudah dapat dikatakan mencapai status dewasa, karena pada fase ini para generasi muda mulai mengalami perubahan cara berpikir dan bertindak terhadap suatu hal yang mereka terima, baik dari yang mereka rasakan maupun dari yang mereka lihat disekelilingnya. Pada fase tersebut para generasi muda umumnya masih sangat terbuka akan informasi yang mereka terima, sehingga dari hal tersebut jugalah yang menjadi salah satu faktor selain dari faktor lingkungan, yang dapat mengubah pola berpikir dan tingkah laku para generasi muda.

3.3 Analisis Karya Sejenis

Perancangan latar dan *setting* dalam adegan film dengan penggunaan properti disekitarnya dapat menjadi pembentuk kondisi ekonomi, status sosial dan juga membangun ruang dan waktu dalam periode waktu cerita yang disampaikan dalam adegan ceritanya. Pemilihan penggunaan *property* yang tepat akan membangun suasana dan kondisi cerita yang disampaikan, dengan didukung dari tata letak atau *setting* di lokasi tersebut. Dalam membangun penyampaian cerita melalui *setting* dan *property* tidak harus dengan mengisi keseluruhan *set* lokasi dengan *property*, akan tetapi kekosongan juga akan menimbulkan kesan tersendiri sesuai dengan latar belakang peran tokoh.

4. Konsep dan Perancangan

4.1 Konsep

Konsep perancangan yang mengisi unsur-unsur yang berada di depan kamera meliputi pada bidang pengerjaan pembentukan *setting* dan *property*, kostum, serta make up dalam cakupan wilayah *mise-en-scene*. Konsep besar perancangan *setting* dan *property* yang terdapat di dalam film mengacu pada kejadian ruang dan waktu pada tahun 2017, dengan menggunakan beberapa *property* yang modern, serta menggunakan beberapa alat tradisional selama berada di Kasepuhan

Ciptagelar. Konsep penggunaan property tradisional dan juga property modern tersebut bertujuan sebagai penunjuk waktu, bahwa pengaruh modernisasi juga telah berkembang di Kasepuhan tersebut.

4.1.1 Konsep Kreatif

Dalam mewujudkan gagasan konsep untuk menghasilkan suasana tradisional saat berada di Kasepuhan Ciptagelar, perancang berfokus pada dua komponen yang terdapat dalam *mise-en-scene*, yaitu pada aspek *setting* dan *property*. Untuk lebih mendukung dan menghasilkan kesinambungan dalam pembentukan suasana dengan cerita, perwatakan aktor, ruang waktu dan *property* yang digunakan, perancang juga menentukan kostum yang akan digunakan dalam *scene* di Kasepuhan Ciptagelar.

4.1.2 Konsep Media

a. Tema

Film ini bercerita tentang seorang pemuda yang dalam perjalanannya melakukan “Pencarian Jati Diri” ketika berada di sebuah kampung yang masih kental dengan adat dan tradisinya, dan juga dapat seimbang dengan penggunaan teknologi yang ada.

b. Ide

Film ini merupakan hasil dari penggabungan melalui adaptasi cerita dari kisah juru bicara kasepuhan Ciptagelar dengan melakukan pengolahan cerita melalui penyesuaian dengan data yang telah dikumpulkan melalui hasil penelitian yang telah dilakukan.

c. Format dan Durasi

Estimasi durasi film yang akan dibuat adalah sekitar 15 menit, dengan format film H.246, aspek rasio 16:9, serta resolusi 1920 x 1080 dengan *frame rate* 24fps.

4.2 Perancangan

4.2.1 Pra Produksi

- a. Menganalisa skenario dan melakukan pembahasan bersama Sutradara dan *DOP*, untuk menyesuaikan penafsiran gagasan, serta menciptakan konsep *look* dan *style* dalam bentuk rancangan artistik yang disepakati bersama.
- b. Bersama asisten sutradara melakukan pencarian lokasi.
- c. Bersama sutradara dan *DOP* menetapkan lokasi *shooting* dari hasil tim pencari lokasi.
- d. Merancang desain tata letak (*floor plan*) agar dapat menentukan set dekorasi dan berkoordinasi dengan sutradara dan *DOP* dalam menentukan penempatan arah kamera.
- e. Merancang desain tata letak (*floor plan*) agar dapat menentukan set dekorasi dan berkoordinasi dengan sutradara dan *DOP* dalam menentukan penempatan arah kamera.
- f. Merancang desain tata letak (*floor plan*) agar dapat menentukan set dekorasi dan berkoordinasi dengan sutradara dan *DOP* dalam menentukan penempatan arah kamera.

- g. Merancang desain tata letak (*floor plan*) agar dapat menentukan set dekorasi dan berkoordinasi dengan sutradara dan *DOP* dalam menentukan penempatan arah kamera.
- h. Melakukan penjabaran konsep perancangan melalui bentuk desain gambar maupun foto, yang akan dijadikan sebagai acuan untuk pengerjaan persiapan produksi.
- i. Melakukan penentuan kebutuhan material dalam bentuk daftar sesuai dengan kebutuhan, sebagai persiapan sebelum masuk ke tahap perancangan, dengan melakukan kerja sama kepada personil tata artistik.

4.2.2 Produksi

- a. Berkoordinasi dengan departemen tata artistik secara teknis di lapangan, yang dikerjakan oleh departemen *art director*.
- b. Melaksanakan kontrol atas hasil akhir perancangan tata artistik, sebelum dan saat dimulainya kegiatan perekaman gambar.
- c. Selalu berkoordinasi dengan sutradara, apabila dibutuhkan tindakan yang cepat dalam mengatasi sebuah kesulitan dalam set, selama melakukan perekaman gambar dan suara sedang berlangsung di lokasi.
- d. Selalu siap apabila dibutuhkan tindakan perubahan yang tidak dapat diduga akibat perubahan cuaca dan lain sebagainya.

4.2.3 Pasca Produksi

Dalam tahap pasca produksi, desainer produksi bertanggungjawab akan perancangan tata artistik yang telah dibuat selama proses pra produksi hingga ke tahap produksi.

4.3 Hasil Perancangan

Berikut merupakan hasil perancangan yang diterapkan ke dalam film



5. Kesimpulan

Dalam memberikan edukasi kepada para generasi muda tentang nilai kearifan lokal yang masih bertahan di era modern, terutama akan kearifan lokal Kasepuhan Ciptagelar, dilakukan dengan menggunakan pendekatan etnografi dalam sudut pandang budaya. Hal ini dilakukan dengan mendeskripsikan kebudayaan tersebut dalam sudut pandang hidup dari masyarakatnya tentang hubungannya dengan kehidupan, untuk menyampaikan makna yang terkandung dibaliknya, agar setiap yang menyaksikan dapat memaknai dan memahami nilai kearifan lokal Kasepuhan Ciptagelar tersebut yang terdapat di dalam film pendek.

Pembentukan konsep desain produksi dalam film pendek berjudul “pulang” ini, mengacu pada pembentukan suasana dan ruang dan waktu yang terjadi di dalam cerita film tersebut. Dalam membentuk suasana cerita yang terdapat dalam film, penulis menggunakan konsep tradisional dan modern dalam bidang pengerjaan *setting*, *property*, *wardrobe* dan *make up*. Konsep yang terdapat dalam film pendek ini menggunakan konsep tradisional modern, dengan lebih mengedepankan unsur-unsur tradisional sebagai hal utama yang lebih dominan, untuk menyampaikan pesan kepada para penontonnya dengan mendapatkan suasana asli sesuai yang terjadi dalam tradisi Kasepuhan Ciptagelar tersebut. Unsur modern juga diterapkan dalam beberapa adegan, seperti dari kostum yang digunakan aktor utama dan pendukung, serta *property* yang menjadi elemen elemen pendukung kebutuhan visual dalam adegannya, yaitu sebagai simbol masuknya budaya modern, dan juga sebagai hal yang membentuk ruang dan waktu, bahwa alur yang terjadi di dalam film tersebut terjadi dalam kurun waktu zaman modern.

Penerapan konsep perancangan *production designer* terdapat dalam elemen *mise-en-scene*, yaitu pembentukan *setting*, *property*, *wardrobe* dan *make up*, sebagai elemen-elemen pendukung pengisi visual yang dapat mempengaruhi setiap penonton dalam film tersebut. Penerapan konsep *setting* *property* yang terdapat dalam film menggunakan *set on location* dengan penambahan *property* pendukung yang disesuaikan dengan kebutuhan cerita dan kondisi kebudayaan tersebut, untuk menampilkan keadaan sesungguhnya ke dalam film. Penerapan konsep *wardrobe* dan *make up* mengadaptasi tradisi berpakaian yang berlaku di Kasepuhan Ciptagelar yaitu baju pangsi dalam beberapa adegan, untuk memberikan kesan sikap menjaga tradisi yang tetap dilakukan dalam setiap kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh pemeran tersebut. Untuk pembentuk unsur modern dibangun dengan penggunaan kostum dan *property* adegan aktor utama sebagai simbol anak muda yang mengadaptasi gaya hidup modern. Penerapan konsep *make up* menggunakan konsep natural dan tidak berlebihan, yang bertujuan untuk menjaga keaslian tradisi dari pembawaan karakter dari pemeran tersebut. Hal ini dirancang dengan tujuan untuk memberikan motivasi dan pesan kepada para generasi muda supaya sadar dan tidak melupakan kekayaan budaya yang ada di Indonesia terutama budayanya sendiri, dan juga bisa diteruskan kepada generasi generasi selanjutnya.

Daftar Pustaka

- [1.] Barsam, Richard & Dave Monahan. 2009. *Looking at Movies an Introduction to Film*. New York: W. W. Norton & Company, Inc
- [2.] E. Waruwu, Fidelis. 2010. *Membangun Budaya Berbasis Nilai*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- [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 Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2016 : Hal 44

- [6.] Kutha Ratna, Nyoman. 2010. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [7.] LoBrutto, Vincent. 2002. *The Filmmaker's Guide to Production Design*. New York: Allworth Press
- [8.] Marzali, Amri. 2007. *Metode Etnografi, Edisi II Cetakan I*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- [9.] Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- [10.] Rahyono, F.X. 2015. *Kearifan Budaya dalam Kata*. Jakarta: Penerbit Wedatama Widya Sastra
- [11.] Rosidi, Ajip. 2011. *Kearifan Lokal dalam Perspektif Budaya Sunda*. Bandung: Kiblat.
- [12.] Sarumpaet, Sam. et al. 2008. *Job Description Pekerja Film*. Jakarta: FFTV-IKJ dan KFT
- [13.] Sumardjo, Jakob. 2015. *Sunda Pola Rasionalitas Budaya*. Bandung: Penerbit Kelir
- [14.] Trianton, Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- [15.] Widiatmoko, Didit. 2013. *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung : Dinamika Komunika

Sumber lainnya:

- [1.] Kemendikbud. 2016. Analisis Kearifan Lokal Ditinjau Dari Keragaman Budaya. *Jurnal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2016 : Hal 44
- [2.] Ady Sima, Tiara. (2015). Penggambaran *Unseen Character* Melalui Set Dan *Props* Pada Film *Mie Kuning Abadi*. Universitas Multimedia Nusantara.

