

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pagelaran seni *helaran* yaitu bentuk pertunjukan berbagai jenis kesenian daerah yang pernah hidup, baik yang masih utuh, murni serta yang sudah dikembangkan kemudian divisualisasikan dengan berjalan, berupa iring-iringan dimana yang dijadikan panggungnya adalah jalan raya. Pada jaman sekarang ini begitu kurangnya pagelaran seni *helaran* ini, di kota Bandung sendiri menurut Mbah Enjoem pimpinan lingkung Seni Reak Tibelat kegiatan pagelaran seni *helaran* ini sangat jarang dan pemerintah hanya melihatnya sebelah mata, padahal seni *helaran* ini sangatlah penting bagi budaya kesenian Jawa Barat. Menurut data Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat ada 11 seni pagelaran *helaran* di Jawa Barat. Di kota Bandung sendiri sangat banyak penyebaran kesenian *helaran* ini, paling banyak ada di daerah Bandung Timur lebih tepatnya lagi di daerah Ujungberung, Cibiru dan Cileunyi. Salah satunya yang masih eksis mempertunjukan pagelaran *helaran* ini yaitu seni Reak Kuda Lumping yang di bawah pimpinan Mbah Enjoem yang berada di jalan Manisi Kp. Jati Kelurahan Pasirbiru Kecamatan Cibiru.

Walaupun Reak Kuda Lumping ini berasal dari kota Sumedang tetapi di daerah Cibiru sendiri sudah ada dari tahun 1960, sampai di setiap daerah di Cibiru ada pada jamannya. Reak sendiri berasal dari kata *areak eakan* atau *ngengklak* sambil bersuara, Reak Kuda Lumping ini sendiri termasuk kedalam pegelaran seni *helaran* karena pementasannya digelar sambil di arak di jalan. Tradisi ini pada saat jaman dahulu dipakai untuk kegiatan panen warga, dimana pada saat akan mengarak panen ke lumbung padi, tetapi untuk saat ini kesenian Reak Kuda Lumping ini dipakai untuk acara sunatan, kawinan, maupun ulang tahun. Di seni Reak Kuda Lumping sendiri ada 3 (tiga) tokoh atau sesepuh yang mempopulerkan seni ini sendiri tepatnya di daerah Cibiru pada tahun 1960 yaitu, Aki Wirahma, Aki Juarta dan Aki Danu, dimana pada ketiga tokoh ini memiliki ciri khasnya masing – masing yaitu Reak Aki Wirahma memiliki ciri khas *tabeuhan* atau

pukulan yang tidak ada polanya kemudian memiliki suara dominan suara bedug. Kemudian Reak Aki Juarta memiliki kelebihan dari pola *tabeuhan* atau pukulannya memiliki kunci yang 4 istilah yang 1 yaitu, *Durahman, Murak Tumpeng, Pingping Cakcak, Domanini*. Dan Reak Aki Danu mempunyai kelebihan yang luar biasa, bisa memadukan waditra wata dogdog 4 yang di aba – abai oleh terompet dan sinden. Dalam Reak Kuda Lumping jaman dahulu ada yang namanya Malim, malim sendiri yaitu orang yang bisa mengendalikan situasi pada saat pagelaran Reak Kuda Lumping ini dimulai, tetapi pada jaman sekarang sangat jarang ditemukan Malim pada pagelaran Reak Kuda Lumping tutur Mbah Enjoem selaku pimpinan Seni Reak Kuda Lumping Tibelat.

Di dalam Reak Kuda Lumping ada instrumen berupa alat yang biasa disebut Dogdog, angklung, *bangbarongan, kukudaan* atau *lumping* dan *keucrak*, Dogdog yaitu waditra atau alat yang dibuat dari pohon kelapa atau pohon nangka, dari ukuran yang kecil sampai ukuran terbesar, waditra ini memiliki nama yaitu, Tilingtit, Tong, Brung, Bangplak, dan Bedug, dari 5 waditra ini memiliki makna ketika di pukul bersamaan yaitu “*Geura Indit Geura Indit Tong Embung Tong Embung Geura Tumampak lamun Dur bedug geus Datang*”. Dimana memiliki arti bahwa cepat pergi jika sudah mendengar bedug adzan segeralah solat. Bangbarongan yaitu salah satu pelengkap di kesenian Reak Kuda Lumping ini yang memiliki bentuk menakutkan, kepalanya terbuat dari pohon albasiah, dibentuk sampai menyerupa kepala jelmaan yang sampai sekarang belum bisa diketahui bentuknya apa, tetapi ada yang bilang seperti kepala ular, naga dan singa. Dengan mata merah rambut panjang dan bajunya dari karung goni, anehnya setiap manusia yang memakai barang ini suka memiliki sifat jelek, selalu ingin sendiri, nafsu, serakah, mungkin itu gambaran dari jelmaan Batara Kala menurut Mbah Enjoem pimpinan Seni Reak Kuda Lumping Tibelat.

Kukudaan atau Lumping disini memiliki gambaran antara dunia atas, dunia tengah dan dunia bawah dimana si pemain kukudaan atau lumping ini mengalami trans yang berhubungan dengan alam lain atau kerasukan. Angklung dan keucrek sendiri sebagai pelengkap dari semua suara, Reak Kuda Lumping memiliki ciri sendiri karena ada hubungannya dengan dua alam, yaitu dimulai harus ada ritual yang sakral menyiapkan *Panradinan* dimana *panradinan* sendiri yaitu *parupuyan*,

puncak manik dan *sasajen*, ini ada dalam buku *ajen komunikasi puncak manik* Dr. Enjang NS.

Dalam perjalanan waktunya kesenian Reak Kuda Lumping ini berkembang mengikuti jaman, pada tahun 1930 Reak Kuda Lumping ini dibawa oleh para pedagang dari sumedang yang merantau ke Bandung di daerah cibiru dimana pada dahulunya Reak Kuda Lumping ini berupa alat musiknya saja yaitu dogdog yang dimainkan untuk mengarak hasil bumi atau panen menuju lumbung padi, kemudian pada tahun 1960an kesenian Reak Kuda Lumping ini mulai meluas dan berkembang dimana pada tahun 1960an ini kesenian Reak Kuda Lumping mulai dipertontonkan dengan menggunakan pelengkap seperti *momonyetan*, *seseroan*, bangbarongan dan kuda lumping, pada alat musiknya juga ditambahkan terompet penca, dan pertunjukannya untuk menghibur anak sunatan kemudian mengaraknya keliling kampung, kemudian pada tahun 1980an kesenian reak kuda lumping ini mulai berkembang dimana kesenian reak kuda lumping ini tidak hanya dipertontonkan pada anak sunatan, tetapi hajat lembur, pernikahan, acara ulang tahun, pada tahun 2000an kesenian Reak Kuda Lumping tidak hanya untuk hajat dan sunatan melainkan bisa berkolaborasi dengan para seniman kontemporer dan untuk pelengkap nya bisa berkolaborasi dengan sisingaan, dan kesenian lainnya sampai sekarang menurut pak Dadang selaku staf kesenian dan film DSPARBUD.

Namun di tengah pesatnya perkembangan zaman yang sangat berpengaruh terhadap budaya dan nilai-nilai yang ada didalamnya, menimbulkan adanya perubahan gaya hidup dari masyarakat luas, khususnya kalangan anak-anak muda yang terpengaruh oleh budaya barat. Minat musik mereka cenderung berkiblat ke luar, gaya berpakaian, gaya berbicara dan cara berpikirkpun meliuk kearah Negara lain. Budaya sendiri dianggap kuno, budaya luar yang sejenis dianggap selalu lebih baik. Tak jarang yang mengecam Negara ini dengan ucapan kasar (Farida. 2014:121) Salah satu perubahan dari generasi muda penerus bangsa ini dapat dilihat dari berkurangnya perhatian, kesadaran, minat, serta ketertarikan generasi muda ataupun masyarakat pada umumnya terhadap kesenian dan kebudayaan tradisional. Bila ditinjau dan dibandingkan dengan kesenian dan kebudayaan yang sifatnya modern, generasi muda lebih tertarik terhadap kesenian dan kebudayaan

modern tersebut. Karena kesenian dan kebudayaan modern bersifat lebih bebas, lebih segar, dan lebih baru. Hal tersebut sangatlah beralasan, karena waktu yang terus bergulir, dan manusia pun terus berkembang, sehingga kekhawatiran akan timbulnya berbagai masalah serta isu dan tanda-tanda kepunahan kesenian dan kebudayaan pun semakin jelas menurut Bapak Dadang staf kesenian dan film DISPARBUD Jawa Barat.

Berangkat dari realitas diatas, penulis mengangkat sebuah tema mengenai kesenian Reak Kuda Lumping dalam sebuah karya film dokumenter. Penulis berharap dari karya yang dibuat bisa membuka mata masyarakat khalayak akan pentingnya kebudayaan seni sunda khususnya kesenian Reak Kuda Lumping ini. Film dokumenter adalah sebuah film yang menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan, Effendy (2009:3).

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam tugas akhir ini, penulis merumuskan beberapa masalah yang akan di angkat, yaitu:

1. Kurangnya perhatian pemerintah terhadap seni khususnya seni Reak Kuda Lumping, sehingga masyarakat begitu kurang mengetahui adanya kesenian ini.
2. Kurangnya sumber informasi yang lengkap dan jelas tentang kesenian Reak Kuda Lumping ini.
3. Adapun yang mengetahui kesenian Reak Kuda Lumping ini beranggapan bahwa kesenian yang arogan penuh akan kekerasan.
4. Kurangnya kesadaran dan kepedulian masyarakat terhadap kesenian Reak Kuda Lumping ini terutama generasi muda yang seharusnya bisa menjaganya.
5. Tidak adanya media yang menjelaskan tentang kesenian Reak Kuda Lumping ini.

1.3 Rumusan Masalah

Dalam tugas akhir ini penulis merumuskan masalah yang akan diangkat, adalah :

1. Bagaimana merancang film dokumenter tentang kesenian Reak Kuda Lumping, agar dapat memberikan informasi kesenian budaya dan perubahannya dari awal muncul sampai sekarang kepada masyarakat khususnya remaja di Kota Bandung?

1.4 Ruang Lingkup

Dari identifikasi masalah yang telah ada serta untuk pembahasan lebih terarah, maka penulis memberikan ruang lingkup masalah pada penelitian ini. Adapun ruang lingkup masalah tersebut adalah.

1. Konten informasi yang dirancang meliputi media utama berupa film dokumenter mengenai Informasi kesenian Reak Kuda Lumping.
2. Data yang digunakan sebagai konten perancangan bersumber pada buku metodologi penelitian visual Dr. Didit Widiatmoko Soewardikoen. M.Sn dan Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Sosial Humaniora Pada Umumnya Prof. Dr. Nyoman Kutha Ratna, SU.

1.5 Tujuan Penelitian

Setelah meninjau dari keseluruhan rumusan masalah diatas, maka penulis memiliki tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut :

1. Untuk menyampaikan dan memberitahukan kepada khalayak mengenai kesenian Reak Kuda Lumping menggunakan media film dokumenter.

1.6 Manfaat penelitian

1.6.1 Bagi Penulis

1. Menambah wawasan mengenai kesenian Reak Kuda Lumping ini yang penuh arti dan makna.
2. Menambah kemampuan dalam membuat film dokumenter dan keahlian dalam berinteraksi dengan khalayak masyarakat.

1.6.2 Bagi Daerah

1. Mengenalkan kesenian Reak Kuda Lumping ini ke khalayak masyarakat.
2. Sebagai media informasi mengenai kesenian yang ada di Jawa Barat kepada masyarakat khalayak.

1.7 Metodologi perancangan

Agar dapat membuat sebuah perancangan yang tepat, dibutuhkan sumber data-data mengenai bagian yang terkait secara keseluruhan. Untuk itu pengumpulan data dalam penyusunan konsep perancangan diperoleh dengan beberapa metode melalui pendekatan Etnografi hanya sebatas deskripsi struktural mengenai Reak Kuda Lumping menurut narasumber terpercaya :

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Studi Pustaka

Data dan informasi didapatkan melalui buku-buku dan jurnal yang berkaitan dengan topik permasalahan yang melatar belakangi perancangan Tugas Akhir seperti buku mengenai teori Sinematografi, konsep Film Dokumenter, dan jurnal mengenai Kebudayaan Sunda & Reak Kuda Lumping.

2. Metode Observasi (Pengamatan)

Penelitian dilakukan dengan pengamatan langsung objek perancangan, dimana dalam hal ini penulis langsung mendatangi tempat seniman pertunjukan Reak Kuda Lumping untuk mendapatkan data-data mengenai kesenian Reak Kuda Lumping.

3. Metode Wawancara

Data juga dikumpulkan dengan cara mewawancarai khalayak sasaran yang dituju yakni seniman kesenian Reak Kuda Lumping, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan bagian kesenian.

1.7.2 Metode Analisis Data

Metode analisis Etnografi di gunakan dalam menganalisis data untuk memaparkan unsur sejarah, seperti kebudayaan dan moral yang terkandung dalam kesenian Reak Kuda Lumping ini.

1.7.3 Sistematika Perancangan

Dalam tahapan ini penulis memulai proses perancangan, pertama hasil analisis berupa *keyword* yang sudah didapatkan penulis menjadi acuan penulis dalam membuat konsep film dokumenter yang terdiri dari ide besar, pendekatan, gaya bertutur dan konsep visual. Kemudian selanjutnya penulis lebih dahulu melakukan tahap pra produksi selanjutnya produksi dan terakhir pasca produksi.

1. Pra Produksi

Dalam tahap pra produksi, penulis menuangkan ide dan gagasan dimana yang nantinya akan menceritakan mengenai film dokumenter yang akan penulis buat dalam *statement* dan *treatment*.

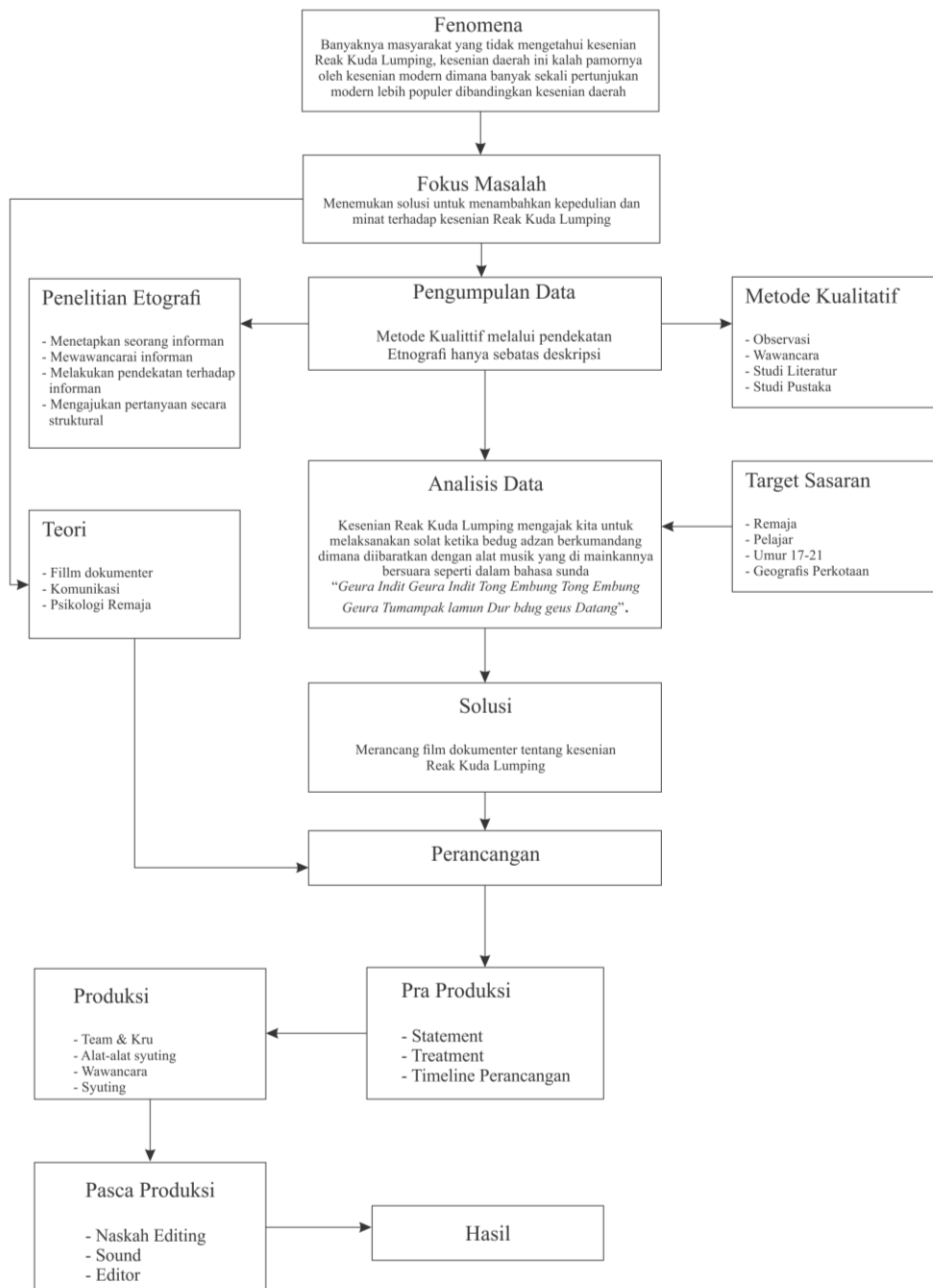
2. Produksi

Dalam tahap produksi film dokumenter ini penulis menjalankan hasil *statement* dan *treatment* yang telah dibuat dimana tidak membutuhkan banyak orang dalam mengambil gambar. Kemudian pada saat proses wawancara kepada narasumber, penulis melakukan pendekatan terlebih dahulu agar narasumber merasa nyaman pada saat proses produksi.

3. Pasca Produksi

Kemudian dalam tahapan terakhir ini penulis bertugas memilih video yang akan dimasukkan ke dalam film dokumenter melalui proses editing. Kemudian penulis juga membuat naskah editing agar *editor* mampu dengan baik dalam menyunting video sesuai cerita yang telah di buat oleh penulis.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Skema Kerangka Perancangan

Sumber : Olahan Penulis

1.9 Pembabakan

Pembabakan ini berisi gambaran singkat mengenai pembahasan di setiap bab penulisan laporan :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan gambaran secara umum mengenai latar belakang permasalahan dalam fenomena yang dikaji oleh penulis, serta mengidentifikasi masalah yang terjadi dan merumuskan masalah tersebut kedalam beberapa poin rumusan yang dibatasi melalui ruang lingkup masalah. Serta menentukan tujuan perancangan yang dilakukan melalui metode–metode pengumpulan data dan kerangka perancangan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk proses perancangan adalah teori bagaimana memproduksi film dengan baik dan teori tentang kebudayaan agar mudah menjelaskan tentang moral dan makna dalam setiap gambar.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Menjelaskan berbagai hasil data yang telah didapatkan dan menjelaskan analisis masalah untuk menentukan proses perancangan, kesenian Reak Kuda Lumping menjadi sebuah fenomena dimana banyaknya pesan moral dan kurangnya generasi muda yang ingin mejaganya.

BAB IV KONSEP & HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan konsep desain dan hasil perancangan yang dibuat berdasarkan data yang telah didapatkan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari penulis.