

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia pada hakikatnya merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang memiliki akal budi pekerti. Segala yang diciptakan di dunia oleh Tuhan YME diciptakan agar dapat memenuhi segala kebutuhan dalam kehidupan manusia. Kini manusia semakin serakah dalam segala sesuatu yang bersifat duniawi. Teknologi merupakan sebuah sarana yang dapat digunakan bagi kelangsungan hidup manusia. Pada zaman era modern seperti saat ini, tidak ada yang tidak mengenal teknologi. Tua maupun muda, hidup berdampingan dengan teknologi bahkan teknologi telah menjadi sebuah *life style* / gaya hidup bagi setiap orang. Salah satunya gaya hidup dari remaja saat ini yang semakin meresahkan. Remaja atau *adolescence* yang berasal dari kata latin (*adolescere*) yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa” (Hurlock, 2017:206). Masa remaja yang merupakan suatu masa peralihan bagi seorang remaja yang akan bertumbuh menjadi pribadi yang dewasa kadang salah diartikan oleh para remaja. Banyak kasus yang sering kita jumpai di berbagai media hingga kehidupan sehari-hari yang berhubungan langsung dari kehidupan remaja saat ini, dimulai dari gaya hidup hingga pergaulan bebas dari remaja yang mulai meresahkan, seperti pencurian, hingga pembunuhan yang dilakukan oleh remaja.

Suku Jawa merupakan suku bangsa terbesar di Indonesia, yang terdiri dari Jawa Tengah, Jawa Timur hingga Daerah Istimewa Yogyakarta. Salah satu sub-suku yang bermukim di tanah Jawa adalah suku Samin. Saat ini Suku Samin bermukim di daerah Pati Jawa Tengah hingga di kawasan Klopoduwur Blora Jawa Tengah serta Bojonegoro Jawa Timur yang masing-masing bermukim di antara perbatasan kedua wilayah. Sub-suku merupakan sebuah bagian dari suatu suku yang bermukim di suatu daerah namun memiliki cara pandang dan budaya yang berbeda. Nama Samin sendiri diambil dari nama pelopor ajaran Samin (Saminisme) yaitu Samin Surosentiko, kini Samin bukanlah sebuah suku, melainkan lebih dikenal sebagai sebuah komunitas masyarakat Samin.

Samin Surosentiko lahir dengan nama asli Raden Kohar pada tahun 1859 di Kediren, Randublatung, Blora Jawa Tengah. Ia mengubah namanya menjadi Samin Surosentiko

sebab nama Samin dianggapnya sebagai nama yang mewakili golongan “*wong cilik*”. Ajaran Samin sendiri awalnya merupakan suatu bentuk penolakan terhadap pemerintahan Belanda tanpa adanya kekerasan. Masyarakat Samin berpegang teguh jika Negara Indonesia tidak dipimpin orang pribumi masyarakat Samin tidak akan patuh dan lebih memilih untuk mengasingkan diri dari dunia luar. Namun, saat ini makna Samin sendiri kini berubah akan makna dan artinya, dikarenakan menurut masyarakat sekitar kata Samin sendiri diartikan sebagai seseorang yang “*nyleneh*” karena sikap dan sifatnya yang menjengkelkan. Masyarakat Samin yang dianggap masih sebagai manusia kolot dan tertutup membuat masyarakat masih memandang sebelah mata. Kini masyarakat Samin lebih suka disebut “*wong sikep*”. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Lasiyo selaku keturunan ketiga dari Samin Surosentiko menyatakan bahwa arti dari kata Samin berarti sama-sama hidup, sedangkan kata *sikep* sendiri artinya menikah (laki-laki dan perempuan) semua sudah ada jodohnya, misalnya susah dan senang, siang dan malam, semua sudah ada pasangannya. Kata *sikep* juga dapat diartikan sebagai seseorang yang mempunyai sikap dan tanggung jawab (Lasiyo, 2016).

Dalam kesehariannya masyarakat Samin selalu menjunjung nilai-nilai moral dalam bermasyarakat. Menurut Lasiyo mempunyai kepribadian yang jujur serta tidak suka berbohong kepada sesama merupakan sikap yang harus diterapkan dalam keseharian. Agama dalam ajaran masyarakat Samin hanyalah pakaian. Semuanya kembali pada tingkah laku individu (Lasiyo, 2016). Masyarakat Samin juga sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kebajikan dalam bermasyarakat sehingga dapat hidup bermasyarakat dengan tentram dan rukun. Menurut Lasiyo masyarakat Samin menganut Tiga Panca dalam kehidupan sehari-hari, yaitu: Panca Wewaler, Panca Sesanti, dan Panca Walika. Ketiga Panca tersebut mengajarkan nilai-nilai kebajikan serta kehidupan yang selalu mengajarkan kesederhanaan dalam kehidupan bermasyarakat, ketiga Panca tersebut juga mengajarkan cara mengendalikan hawa nafsu duniawi (Lasiyo, 2016).

Pekerjaan masyarakat Samin adalah bertani dan berternak. Karena dalam ajaran Samin Allah telah menciptakan segalanya di bumi dan tugas dari manusia adalah menjaga dan melindungi ciptaan-Nya. Menurut Lasiyo di bumi ini sudah disediakan oleh Allah segala sandang pangan, manusia hanya bertugas menjaga dan mengolahnya saja, dalam ajaran

Samin berdagang tidak di benarkan, karena dalam berdagang terdapat unsur kecurangan (Lasiyo, 2016). Dalam kesehariannya masyarakat Samin mengolah sumber daya alam dengan seperlunya. Ada pula beberapa perbedaan masyarakat Samin jaman dahulu dan saat ini yang dapat dilihat dari teknologi dan pendidikan. Masyarakat Samin saat ini sudah mulai banyak yang bersekolah, berbeda dengan dahulu saat di jajah oleh Belanda. Teknologi dalam masyarakat Samin juga digunakan seperlunya, informasi biasa disampaikan dari mulut ke mulut.

Dalam kehidupan sehari-hari media merupakan suatu bentuk dan saluran untuk menyampaikan segala informasi. Dalam suatu program televisi, diperlukan suatu karya kreatif yang berguna untuk mengisi setiap acara yang berbeda disetiap harinya. Program *features* adalah salah satu cara menghadapi persaingan program televisi, karena *features* menyuguhkan kegiatan manusia sehari-hari pada umumnya yang membutuhkan interaksi, rekreasi, pengetahuan, pemecahan masalah atau sekedar informasi makanan enak (Fachruddin 2014:223). *Features* dapat juga disebut dengan *softnews* karena berisi berita-berita atau informasi yang ringan dan menarik untuk disampaikan. *Features* dapat disajikan kapan saja karena *features* bukan informasi yang harus cepat disajikan, *features* bersifat *fleksible*. *Features* interpretatif dapat memberikan deskripsi dan penjelasan lebih detail terhadap topik-topik yang diberitakan (Fachruddin 2014:236).

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk mengangkat topik diatas menjadi sebuah karya berupa *features* yang akan ditujukan bagi masyarakat Kabupaten Blora khususnya untuk remaja dengan rentang usia 18-21 tahun, topik dari *features* tersebut akan menjelaskan tentang ajaran dari nilai-nilai kesederhanaan masyarakat Samin yang akan dikemas menjadi sebuah *features* dengan jenis interpretatif.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Melihat dari latar belakang permasalahan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Banyak kasus yang melibatkan remaja dalam kehidupan sehari-hari yang semakin meresahkan.

2. Remaja yang dalam pergaulannya ingin diakui keberadaannya melakukan segala cara agar dapat mewujudkan keinginannya.
3. Dalam kesehariannya masyarakat Samin selalu menjunjung tinggi nilai-nilai kesederhanaan.
4. Ajaran dari masyarakat Samin awalnya merupakan suatu bentuk pemberontakan kepada kolonial Belanda tanpa adanya kekerasan.
5. *Features* atau *softnews* merupakan sebuah berita atau informasi yang ringan dan menarik.
6. Dalam pembuatan *features* dibutuhkan topik yang menarik agar penonton dapat dengan mudah menangkap dan mengerti maksud dari pesan yang ingin disampaikan.
7. Penyutradaraan *features* jenis interpretatif merupakan suatu *features* yang menarik karena topik yang akan diangkat dikemas dengan lebih detail.

1.2.2 Batasan Masalah

Setelah mengidentifikasi permasalahan diatas, agar pembahasan dalam perancangan ini tidak terlalu meluas dan fokus kepada permasalahan dan tujuan perancangan, perancang akan membatasi masalahnya pada permasalahan:

1. Bagaimana nilai-nilai kesederhanaan di masyarakat Samin.
2. Bagaimana proses penyutradaraan *features* jenis interpretatif yang mempresentasikan nilai-nilai kesederhanaan dalam kehidupan masyarakat Samin.

1.2.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan karya *features* ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan nilai-nilai kesederhanaan dalam kehidupan masyarakat Samin?
2. Bagaimana proses penyutradaraan *features* jenis interpretatif yang mempresentasikan nilai-nilai kesederhanaan dalam kehidupan masyarakat Samin?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam perancangan Tugas Akhir ini adalah:

Unsur	Ruang Lingkup
Apa	Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, penulis tertarik untuk mengangkat tentang nilai-nilai kesederhanaan dalam masyarakat Samin. Media <i>features</i> yang dirancang akan menggunakan jenis <i>features</i> interpretatif.
Mengapa	Alasan penulis tertarik mengangkat tentang nilai-nilai kesederhanaan dari masyarakat Samin salah satunya karena kurangnya media edukasi yang dirancang untuk menyampaikan nilai-nilai serta ajaran dari Samin Surosentiko yang selalu memegang teguh nilai-nilai kesederhanaan yang luhur dalam kehidupan bermasyarakat.
Siapa	Target <i>audience</i> dari perancangan ini adalah remaja Kabupaten Blora, Jawa Tengah dengan rentang usia remaja 18-21 tahun, karena dianggap dalam rentang usia tersebut masih merupakan massa peralihan awal mula remaja dapat berfikir secara kritis.
Bagian mana	Penulis berperan sebagai Sutradara dalam perancangan <i>features</i> tentang nilai-nilai kesederhanaan masyarakat Samin.
Tempat	Tempat pembuatan <i>features</i> ini adalah wilayah Kediren, Randublatung, Blora Jawa Tengah.
Kapan	Waktu perancangan <i>features</i> dilakukan di tahun 2016 dan akan selesai pada tahun 2017.

Tabel 1.1

Ruang Lingkup

1.4 Tujuan Perancangan

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

1. Untuk menyampaikan nilai-nilai kesederhanaan dalam kehidupan masyarakat Samin.
2. Untuk mengetahui proses penyutradaraan *features* dengan jenis interpretatif yang akan menyampaikan nilai-nilai kesederhanaan dalam kehidupan masyarakat Samin.

1.5 Manfaat Perancangan

1. Bagi Penulis

Sebagai suatu sarana untuk menerapkan ilmu yang didapatkan dalam perkuliahan serta menjadi sebuah media bagi penulis sendiri dalam memahami arti dalam kehidupan.

2. Bagi Daerah

Sebagai salah satu sarana untuk menyampaikan kekayaan budaya di wilayah Jawa Tengah khususnya Kabupaten Blora lewat sebuah *features*.

3. Bagi Masyarakat

Sebagai sebuah media edukasi yang dirancang untuk menyampaikan nilai-nilai kesederhanaan kepada remaja dengan rentang usia 18-21 tahun.

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Penulis meninjau langsung serta ikut terlibat dalam kegiatan dan kehidupan sehari-hari masyarakat Samin yang bertempat di Kediren, Randublatung, Blora Jawa Tengah.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan pada masyarakat, tetua masyarakat Samin, Pembina masyarakat Samin, serta Ketua Pariwisata Kabupaten Blora. Wawancara dilakukan dengan cara terbuka dan tidak terstruktur yaitu dengan merekam pembicaraan dari informan, adapula data dari hasil wawancara yang didapatkan menggunakan bahasa jawa yang akan di terjemahkan dalam

bahasa Indonesia agar penonton dapat lebih memahami maksud dari penyampaian yang akan dituturkan.

c. Studi Pustaka dan Literatur

1. Pustaka

Mempelajari data-data yang telah dikumpulkan bersumber dari buku-buku serta cerita tentang kehidupan masyarakat Samin. Serta buku-buku tentang penulisan laporan dan sinematografi.

2. Literatur

Penulis akan menganalisa *features* sejenis sebagai salah satu bahan referensi dalam perancangan ini.

1.6.2 Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif dengan Pendekatan Etnografi

Dalam perancangan ini penulis menggunakan pendekatan etnografi. Etnografi adalah pendekatan empiris sekaligus teoritis yang merupakan turunan dari antropologi, yang bertujuan utama untuk menghasilkan deskripsi yang mendetil dan holistik serta analisis budaya yang didasarkan pada kerja lapangan yang intensif (Barker, 2014:93). Penulis akan mendeskripsikan suatu kebudayaan penduduk asli yang bertujuan untuk memahami suatu pandangan hidup dari penduduk itu sendiri. Asal-usul dapat dilacak pada perkembangan etnografi (Ratna, 2010:85). Dalam pendekatan etnografi penulis akan mengumpulkan data yang berkaitan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan untuk mendukung asumsi-asumsi yang telah dikumpulkan.

2. Teknik Analisis Etnografi

a. Analisis Domain

Analisis domain dimulai dari penggunaan hubungan-hubungan sinematik, bukan dari istilah-istilah pencakup untuk menemukan domain (Spradley, 2007:152). Dengan adanya analisis ini, kita dapat lebih dekat lagi dengan objek yang kita teliti. Dalam analisis domain etnografer dapat mengisolasi unit-unit fundamental dari pengetahuan budaya. Satu prosedur yang lebih efisien untuk mengidentifikasi suatu domain adalah

menggunakan hubungan sinematik sebagai titik tolak (Spradley, 2007:152). Kita dapat mengidentifikasi bagian-bagian dari objek yang telah diteliti dengan melakukan suatu analisis domain secara cermat.

b. Analisis Taksonomi

Analisis taksonomi merupakan suatu analisis yang lebih mendalam dari analisis domain. Dalam analisis taksonomi seorang etnografer akan mengarahkan perhatiannya pada struktur internal dari domain-domain tersebut. Dengan adanya analisis ini, etnografer menjadi lebih fokus pada objek yang akan diteliti secara mendalam.

1.6.3 Perancangan

Adapun urutan perancangan yang dilakukan yakni sebagai berikut:

a. Pra produksi

Penulis melakukan metode pengumpulan data dengan cara terjun langsung dalam kehidupan objek yang diteliti yang diharapkan dapat menunjang serta melengkapi data-data yang diperlukan dalam perancangan *features*.

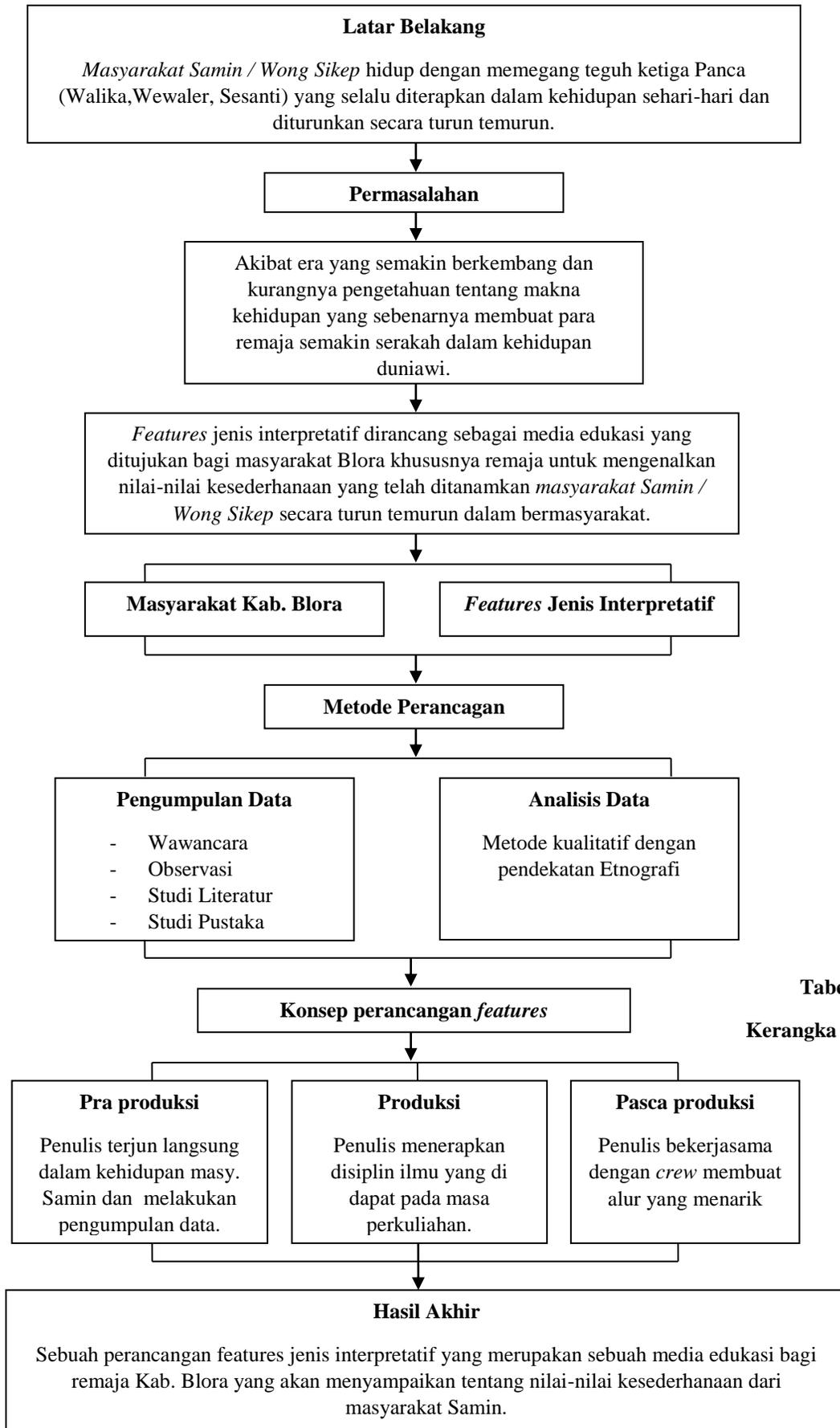
b. Produksi

Penulis yang sekaligus menjadi Sutradara menerapkan disiplin ilmu yang telah didapatkan diperkuliahan, serta akan merancangan *features* jenis interpretasi yang menarik.

c. Pasca Produksi

Pada tahap ini penulis akan bekerjasama dengan crew untuk menyelesaikan step akhir dalam membuat dan bekerjasama dengan para *crew* untuk membuat *features* yang sesuai dengan alur yang telah direncanakan.

1.7 Kerangka Pemikiran



Tabel 1.2
Kerangka Pemikiran

1.8 Pembabakan

Pembabakan berikut ini berisi gambaran singkat mengenai pembabakan disetiap 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 serta merumuskan masalah tersebut yang telah disesuaikan dengan metodologi perancangan.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori *features* dan narasumber yang akan digunakan sebagai pijakan untuk proses perancangan.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Menjelaskan berbagai hasil data yang telah didapatkan serta menjelaskan analisis masalah untuk menentukan proses perancangan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

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

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran penulis.