

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesantren adalah lembaga pendidikan Islam tertua di Indonesia, pesantren berasal dari kata “santri” yang berarti “kaum terpelajar” atau “ulama”, jika santri sama dengan murid berarti kata pesantren ialah sebuah lembaga pendidikan bagi para santri (Subhan, 2012: 75-76). Pendidikan pesantren menitikberatkan pada pembelajaran ilmu-ilmu keislaman (*al-tafaqquh fi al-din*). Menurut Dhofier (1982: 21), pesantren memiliki tujuan untuk meninggikan moral dan semangat, mengajarkan santri dalam kehidupan yang sederhana serta berhati bersih, dan memiliki tingkah laku jujur bermoral. Di dalam pesantren, para santri dan santriwati memiliki kegiatan yang teratur setiap harinya yang sebagian besar diisi oleh kegiatan keagamaan. Di luar kegiatan tersebut, para santri dan santriwati melakukan aktivitas lain seperti mengobrol, membersihkan diri, makan, dan kebutuhan lain. Tidak terdapat kegiatan mempelajari pengetahuan umum seperti bahasa Indonesia, bahasa Inggris, matematika, termasuk pengetahuan tentang teknologi informasi dan komunikasi di dalam pesantren, khususnya bagi pesantren bermazhab Salafiyah yang berorientasi khusus pada pendidikan keagamaan dan bersifat tradisional.

Pesantren yang menutup diri dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan santri dan santriwati kurang memahami akan pentingnya hal tersebut, perkembangan minat dan bakat menjadi terhambat dan santri kurang memiliki daya saing yang kuat untuk kehidupan mendatang.

Mengenai ketertinggalan kemajuan pendidikan di pesantren bahwa pesantren yang bertujuan menerapkan pendidikan keislaman pada santri perlu melakukan peninjauan ulang terhadap tujuan pengajarannya agar tidak terjadi kesenjangan, pesantren harus bersiap untuk memahami pola budaya Barat dalam rangka mewujudkan pesantren menjadi agen perubahan dan melakukan perubahan pada masyarakat dari segi keburukan akan moral, miskin dari ilmu pengetahuan, bahkan miskin dari sisi ekonomi (Madjid, 1997: 3).

Pemberitaan di media mengenai dampak negatif dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dapat memperkuat alasan mengapa pesantren memilih menutup diri. Salah satunya pesantren yang berada di Cianjur dengan model pembelajaran pesantren tradisional yang memiliki serangkaian peraturan diantaranya larangan untuk membawa alat elektronik seperti radio, telepon genggam, televisi, *laptop* karena dianggap akan mengurangi konsentrasi santri dan santriwati selama berada di pondok pesantren dan keberadaan alat elektronik tersebut diluar konsep pembelajaran yang ada di pesantren. Teknologi informasi dan komunikasi dalam pesantren dapat menunjang proses pembelajaran selain dari buku-buku bacaan. Beragam informasi keislaman pun mudah didapat, santri dan santriwati dapat menonton ceramah secara online dari berbagai ulama terkemuka, memiliki jaringan yang luas sesama santri yang berbeda daerah baik dari Indonesia bahkan luar negeri. Selain itu, pengetahuan para santri dapat diasah dengan tambahan pengetahuan umum dan keterampilan guna menghasilkan santri dan santriwati yang siap bersaing dengan murid pendidikan formal, ditambah para santri dan santriwati adalah generasi muda yang perlu mendapat banyak informasi.

Pesantren dan pendidikan Islam tradisional beberapa kali diangkat menjadi ide cerita dalam film, seperti film *3 Doa 3 Cinta* (2008) dan film *Ayat-Ayat Adinda* (2015). Kedua film tersebut intinya ialah tentang rencana, pengharapan, mimpi, dan pencapaian. Namun, masih minim film yang mengangkat tentang pesantren yang disandingkan dengan teknologi informasi dan komunikasi, padahal media film memiliki pengaruh yang kuat terhadap penyebaran informasi, dan ditonton oleh berbagai kalangan dari muda hingga tua, tidak menutup kemungkinan santri dan guru santri pun menonton film. Informasi yang berhasil disampaikan melalui film tak luput dari peran sutradara dan penyutradaraannya. Film dengan penceritaan yang baik dan penyutradaraan yang sesuai akan berdampak pada penyampaian pesan yang terkandung dalam film kepada audiens.

Seorang sutradara harus memiliki kemampuan menerjemahkan naskah kedalam bentuk visual, seperti memahami naskah dan memetakan

seperti apa pengayaan yang digunakan. Sutradara harus mampu menguasai segala aspek yang berkaitan dengan film. Segala gagasan sutradara akan ditumpahkan saat pra-produksi, juga tidak lupa dengan perannya pada saat produksi dan pasca-produksi agar seluruh hasil mencapai tujuan yang diharapkan.

Maka, berdasarkan uraian di atas, untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang pentingnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, mengembangkan minat dan bakat, juga menciptakan santri dan santriwati yang berdaya saing, penulis tertarik untuk melakukan penyutradaraan pada film pendek fiksi tentang penggunaan teknologi informasi dan komunikasi pada santri dan santriwati di pesantren.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Teknologi informasi dan komunikasi tidak masuk kedalam kehidupan pesantren Salafiyah,
2. Salah satu pesantren di Cianjur seolah menutup diri dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi,
3. Kurangnya kesadaran dan pemahaman terhadap pentingnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di kehidupan pesantren Salafiyah,
4. Penghuni pesantren kurang leluasa mengembangkan minat dan bakat mereka karena kurangnya informasi penunjang,
5. Film mengenai pentingnya penerapan teknologi informasi dan komunikasi di pesantren masih minim,
6. Perlunya penyutradaraan yang sesuai untuk fenomena tersebut.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pemberian ruang lingkup perlu dilakukan agar permasalahan lebih terarah. Penulis akan fokus pada permasalahan tentang santri dan santriwati yang tidak terjamah oleh teknologi informasi dan komunikasi, serta penyutradaraan yang sesuai pada perancangan film pendek fiksi ini.

Ruang lingkup berfungsi untuk membatasi penelitian yang meluas (Ratna, 2010: 295). Ruang lingkup yang digunakan pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Apa

Media yang digunakan ialah film pendek fiksi yang masih berkaitan dengan desain komunikasi visual, khususnya pada multimedia.

1.3.2 Siapa

Pada perancangan ini, khalayak sasaran adalah masyarakat umum dengan dari segala latar belakang, dimulai dari usia 18 hingga 25 tahun. Khususnya masyarakat pesantren (salafiyah maupun khalafiyah). Baik yang berada di perkotaan maupun pedesaan.

1.3.3 Bagian apa

Pada perancangan ini, penulis akan berperan sebagai sutradara.

1.3.4 Tempat

Film ini akan disebarluaskan melalui media informasi berbasis *online* seperti media sosial.

1.3.5 Waktu

Waktu yang digunakan dalam perancangan film pendek fiksi ini dimulai pada tahun 2016 sampai dengan tahun 2017, dan akan ditayangkan pada bulan Juli tahun 2017.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana meningkatkan kesadaran akan pentingnya teknologi informasi komunikasi pada santri dan santriwati di pesantren Salafiyah melalui film?
2. Bagaimana penyutradaraan yang sesuai dalam film pendek fiksi dengan judul DAMAR?

1.5 Tujuan Perancangan

- a. Perancangan dibuat untuk lebih mengenalkan pemahaman dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya teknologi informasi dan komunikasi kepada santri, juga merepresentasikan bahwa kebutuhan

rohani dan pengetahuan tentang teknologi informasi dan komunikasi dapat berjalan berdampingan,

- b. Mengetahui penyutradaraan yang sesuai dalam film pendek fiksi dengan judul DAMAR.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang didapat dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Secara teoritis, diharapkan perancangan ini dapat memberikan manfaat sebagai bagian dari pemikiran di dunia pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Bagi Penulis:

- a. Dapat mengimplementasikan teori-teori yang sudah didapat selama perkuliahan,
- b. Terlatih untuk mengambil inti bacaan dari berbagai sumber dan mengembangkannya,
- c. Menambah pengetahuan dan wawasan dari berbagai aspek selama proses perancangan hingga tahap penyelesaian,
- d. Mengetahui perbedaan pelaksanaan produksi di lapangan secara langsung,
- e. Mengetahui bagaimana mengkomunikasikan dan menerapkan hal baru ke dalam sebuah lembaga yang tertutup akan hal tersebut.

Bagi Akademis:

- a. Diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya,
- b. Dapat menjadi masukan untuk meningkatkan kualitas lembaga pendidikan terkait,
- c. Diharapkan dapat menjadi pertimbangan untuk diterapkan pada lembaga pendidikan terkait.

1.7 Metode Perancangan

Sebelum melakukan perancangan, penulis melakukan penelitian terhadap objek terkait untuk mendapatkan hasil yang relevan. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan tipe kualitatif dengan metode etnografi melalui teknik observasi non-partisipan dan wawancara tidak terstruktur yang menggunakan sudut pandang model pendidikan agama. Tipe kualitatif menurut Bogdan dan Taylor (1975: 5) ialah tipe yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk penjabaran kata-kata secara lisan maupun tulisan. Etnografi adalah kebudayaan yang mempelajari kebudayaan lainnya (Spradley, 1997: 12), menggunakan metode etnografi bertujuan untuk mengetahui sudut pandang dari penduduk asli (Spradley, 1997: 5).

Dalam metode perancangan, terdapat 3 (tiga) cara yang digunakan untuk mendapatkan data-data yang relevan yakni:

1.7.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis meliputi beberapa cara, yakni observasi, wawancara, studi pustaka dan literatur, dan kuesioner. Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan 4 (empat) cara guna memperoleh data-data terkait, diantaranya:

a. Observasi

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui dan memahami kegiatan yang sedang berlangsung guna memenuhi data-data yang diperlukan dalam penulisan laporan. Penulis menggunakan Observasi Non-Partisipan, dimana penulis tidak sepenuhnya ikut dalam ruang lingkup kehidupan target observasi di pesantren. (Gold, dalam Ratna, 2010: 220).

b. Wawancara

Penulis mewawancarai narasumber diantaranya santri dan alumni pondok pesantren secara tidak terstruktur, percakapan

mengalir begitu saja, tidak formal, terbuka, dan mendalam (Ratna, 2010: 230) demi memperkuat hasil observasi.

c. Studi Pustaka dan Literatur

Penulis mengumpulkan data melalui buku-buku pribadi maupun yang berada di perpustakaan ataupun catatan-catatan untuk memperoleh teori, dan dari film-film berkaitan dengan perancangan yang sudah disiapkan untuk dilakukan komparasi pada bagian analisis guna melengkapi data penyusunan laporan.

d. Kuesioner

Untuk memperkuat hasil perancangan, penulis memberikan kuesioner tentang pentingnya penggunaan teknologi informasi pada santri di pesantren yang disebar kepada khalayak umum melalui online. Kuesioner yang digunakan ialah jenis kuesioner tertutup dengan pertanyaan yang disertai opsi jawaban yang sudah tertera, maka responden akan memilih salah satu opsi jawaban yang dianggap paling mendekati (Ratna, 2010: 239). Penulis menggunakan teknik kuesioner untuk mendukung hasil wawancara.

1.7.2 Analisis Data

Penulis menggunakan analisis komparasi atau matriks dengan dilakukan perbandingan untuk diketahui kekurangan dan kelebihan, juga persamaan dan perbedaannya, baik pada objek yang digunakan sebagai perbandingan untuk tujuan penelitian maupun pada permasalahan yang timbul di lapangan (Ratna, 2010: 333). Penulis melakukan komparasi pada film bertema pesantren atau religi yang berkaitan dengan perancangan, dilakukan pemilihan terhadap film yang dikomparasi untuk diambil kelebihannya, kemudian diterapkan pada perancangan. Tidak hanya melakukan komparasi terhadap film, penulis juga melakukan komparasi terhadap pondok pesantren Salafiyah, baik yang masih menganut ajaran tradisional atau yang telah menggabungkan ajaran

tradisional dan modern, di pedesaan maupun perkotaan. Hasil analisis akan menghasilkan *keyword* yang mengarah pada perancangan.

1.7.3 Sistematika Perancangan

Sistematika perancangan pada film pendek fiksi ini meliputi Pra-produksi yakni tahap perancangan sebelum dilakukannya eksekusi, Produksi yakni tahap dimana perancangan dibuat, dan Pasca-Produksi yakni tahap akhir dari perancangan yang telah dibuat pada tahap produksi. Sebelum melakukan perancangan, penulis melakukan pemetaan sistematika perancangan agar dapat dilihat tahap-tahap yang akan dilakukan, adapun sistematika perancangannya adalah sebagai berikut:

a. Pra-produksi

Pada tahap ini, penulis akan melakukan beberapa kegiatan yang menjadi fokus utama dalam perancangan film pendek fiksi ini, meliputi:

1) Perancangan cerita dan naskah

Penentuan alur cerita yang kemudian dituangkan kedalam naskah menjadi modal utama untuk pembuatan film. Naskah yang sesuai dengan fenomena yang kemudian diberikan sentuhan permasalahan-permasalahan yang dipertimbangkan agar cerita tetap utuh.

2) *Breakdown Shot*

Breakdown Shot dilakukan untuk mencatat dan memetakan naskah, bisa disertai dengan *storyboard* pada setiap adegan sesuai naskah agar dapat menentukan *angle*, *size*, *movement*, dan pengayaan yang sesuai. Dari *breakdown shot* juga dapat diketahui keterangan *setting* dan *property* yang akan digunakan sebagai patokan sutradara pada saat produksi.

b. Produksi

Setelah tahap-tahap pada pra-produksi, penulis melakukan eksekusi dan memperhatikan beberapa bagian, seperti:

1) Pengambilan gambar (*shooting*)

Penyutradaraan yang sesuai dapat menghasilkan gambar yang sesuai pula. Pada tahap ini, penulis harus berkonsentrasi penuh pada saat pengambilan gambar agar hasil yang didapatkan sesuai dengan penceritaan dan *breakdown shot* meskipun ada kalanya pada saat produksi mengalami perubahan.

2) Kontinuitas

Untuk menjaga kesinambungan antar perpindahan *shot* atau *scene*, penulis harus mampu memainkan alur cerita dengan baik bagaimana perpindahan yang akan diterapkan agar cerita sesuai dan dimengerti secara utuh.

3) Pertinjau Hasil (*preview*)

Preview dilakukan setelah pengambilan shot di lapangan untuk melihat kesalahan yang terjadi, seperti fokus pengambilan gambar, kebocoran yang tidak disengaja, atau melihat kesesuaian akting pemeran di dalam *frame* sehingga dapat dilakukan pengambilan gambar kembali jika terjadi ketidaksesuaian, tidak lupa untuk melakukan pencatatan setiap adegan yang akan menjadi patokan pada tahap pasca-produksi.

c. Pasca-produksi

Sebagai proses akhir, tahap pasca-produksi sangat menentukan *output* dari hasil perancangan pada tahap sebelumnya. Penulis akan memperhatikan beberapa bagian di tahap pasca-produksi ini, antara lain:

1) Urutan *Editing*

Memasuki tahap *editing*, penulis akan melakukan pemilihan terhadap *shot* yang paling sesuai dengan penceritaan dan

breakdown shot, kemudian mengurutkan setiap *shot* disertai dengan perpindahan yang akan digunakan.

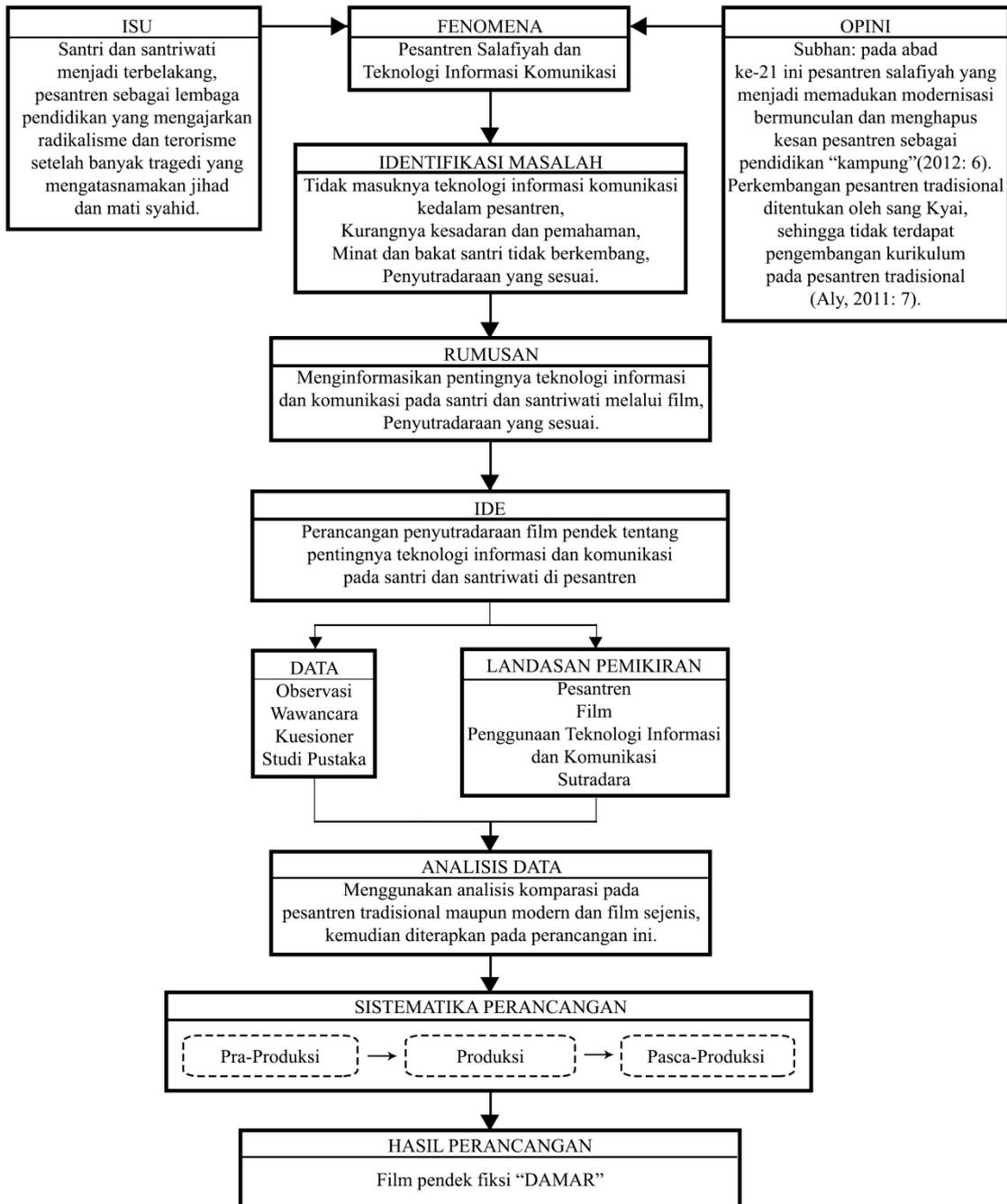
2) Sinkronisasi

Sinkronisasi dilakukan saat film akan diberikan *sound effect*, *voice over*, dan *background music* agar pas dan sesuai dengan penceritaan, juga untuk menyesuaikan perpindahan yang telah diterapkan pada setiap *shot*.

3) *Mixing*

Tahap terakhir yakni menggabungkan seluruh elemen film menjadi 1 (satu) *file master*, tidak lagi terpisah-pisah. Sebelumnya dilakukan *preview* untuk memastikan tidak ada kesalahan agar film dapat dikatakan selesai.

1.8 Kerangka Perancangan



Skema 1 Kerangka Perancangan
(Dokumen Pribadi, 2017)

1.9 Pembabakan

Penyusunan laporan karya Tugas Akhir ini terdiri dari 5 (lima) bab dengan sistematika sebagai berikut:

- BAB I membahas tentang pendahuluan yang mencakup latar belakang perancangan, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat yang didapat, metode yang digunakan, dan kerangka perancangan.
- BAB II membahas tentang landasan pemikiran yang merupakan teori-teori relevan guna memperkuat dan sebagai pijakan perancangan.
- BAB III merupakan penjabaran hasil analisis dari data yang diperoleh untuk perancangan.
- BAB IV merupakan konsep dan hasil perancangan dari awal hingga tahap penyelesaian.
- BAB V berisi tentang penutup, kesimpulan dari keseluruhan perancangan, dan saran.