

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Belakangan ini film *superhero* sedang ramai diperbincangkan oleh masyarakat, terutama anak muda diseluruh dunia termasuk Indonesia. Menurut wawancara yang penulis lakukan kepada remaja-remaja di Bandung hal ini bermula dari munculnya *Marvel Cinematic Universe* (MCU) oleh *Marvel Studios* dengan film pertamanya “Iron Man” yang disusul dengan kesuksesan “The Avengers” dan “Captain America: Civil War”. Lalu *DC Cinematic Extended Universe* (DCEU) oleh *Warner Bros Picture* dengan film pertamanya “Man Of Steel” disusul oleh “Batman V Superman: Down Of Justice” dan “Suicide Squad” dengan kesuksesannya. Menurut situs official IMDb, *Metacritic*, dan *Rotten Tomatoes*, film-film tersebut meraut keuntungan yang besar dengan penayangan yang luas di seluruh dunia.

Superhero sendiri adalah seorang yang memiliki kemampuan luar biasa, memiliki teknologi tinggi, dan sangat hebat dalam keterampilan fisik, mental, atau mistis. *Superhero* biasanya memiliki identitas yang diwujudkan dalam *codename* dan kostum ikonik yang bertarung demi keadilan (O`Neil, 2006: 30). Karena ciri unik itulah *superhero* memiliki banyak penggemar dan terus berkembang ke berbagai negara yang akhirnya memiliki ciri khas.

Sejak kecil sebagian dari kita sering menonton *superhero* hingga sangat menyukainya. Sayangnya yang biasa ditonton adalah *superhero* dari luar negeri. Bahkan banyak yang hingga dewasa sangat menyukainya, sampai mengoleksi *figure* atau bahkan *cosplay* dengan karakter *superhero* kesukaannya.

Selain luar negeri, ternyata kita pun memiliki *superhero* seperti; “Panji Manusia Milenium”, “Garuda”, “Bima Satria Garuda”, “Gundala” dan lainnya. Namun Indonesia yang memiliki ciri khas *superhero* dari luar negri seperti Amerika dan Jepang. Panji mengadaptasi karakter Robin dalam film “Batman and Robin”, Garuda mengadaptasi bentuk karakter Batman dalam film “The Dark Knight”, Gundala mengadaptasi karakter Flash dalam komik DC dan Bima mengadaptasi gaya serial “Kamen Rider”.

Superhero di Indonesia sendiri mengadaptasi *superhero* luar negeri, namun masih memiliki ciri khas dua negara tersebut. Padahal Indonesia memiliki banyak tokoh, sejarah, kebudayaan, mitos dan legenda yang menarik. Sampai saat ini belum ada tokoh *superhero* Indonesia yang dianggap memiliki kebaruan.

Jika diperhatikan, kebudayaan tradisional Indonesia sudah mulai banyak diangkat. Saat ini telah terjadi fenomena peningkatan kesadaran identitas etnik, kultural, serta agama. Fenomena “kembali ke etnisitas” tersebut bukanlah sesuatu yang selalu negatif. Tuntutan otonomi etnis dibelahan saat ini umumnya didasarkan pada alasan tidak adanya pengakuan atas perbedaan kultural dalam suatu kelompok (Huntington, Buwono X, 2008: 5). Ini adalah waktu yang sesuai untuk mengangkat sejarah atau kebudayaan dalam media film.

Dalam hal ini penulis mengangkat identitas dari daerah asal penulis yaitu tanah sunda. Sunda sendiri memiliki begitu banyak tokoh, mitos, dan cerita rakyat yang dapat diangkat, namun dalam hal ini penulis mencari seorang tokoh yang paling sesuai bila diangkat sebagai *superhero*. Tokoh yang dianggap paling cocok adalah sejarah dan mitos dari seorang prabu yang terkenal dengan kesaktian dan kebijaksanaannya yaitu Prabu Siliwangi.

Penulis memilih Prabu Siliwangi karena pertama, beliau memiliki kemampuan untuk menjaga kedamaian kerajaan Pajajaran. Kedua, beliau dikenal sebagai raja yang bijaksana serta mengutamakan rakyatnya. Ketiga, beliau memiliki kesaktian diatas kemampuan manusia normal sehingga dia dapat bertarung dan mengalahkan Harimau Putih. Keempat, Prabu Siliwangi adalah gelar yang diberikan rakyatnya karena mereka menganggap beliau sebagai sosok agung.

Wiwin Winarti yang merupakan seorang pemandu di museum Sri Baduga mengatakan bahwa Prabu Siliwangi dengan nama asli Sri Baduga Maharaja dikenal dalam sejarah Sunda sebagai Raja Pajajaran. Kerajaan Pajajaran sendiri merupakan kerajaan sunda terbesar karena persatuan dari seluruh kerajaan di Jawa Barat yang sekaligus menjadi pusat kerajaan sunda yang berada di Bogor.

Prabu Siliwangi memerintah dan membawa kedamaian selama 39 tahun (1482-1521) sehingga terkenal akan kebijaksanaannya. Prabu Siliwangi menggantikan ayahnya, Rahyang Dewaniskala atau Ningrat Kancana yang berkuasa sebelumnya di kerajaan Galuh selama tujuh tahun (1475-1482). Dalam

Prasasti Batu Tulis disebutkan bahwa Prabu Siliwangi dinobatkan dua kali, pertama, dinobatkan dengan gelar Prabu Guru Dewaprana; kedua, dinobatkan dengan gelar Sri Baduga Maharaja Ratu Asi Dipakuan Pajajaran Sri Ratu Dewata. Salah satu naskah kuno yang menjelaskan tentang perjalanan Prabu Siliwangi adalah kitab Suwasit, kitab yang di tulis dengan menggunakan bahasa sunda kuno di dalam selembar kulit macan putih yang ditemukan di desa Pajajar Rajagaluh Jawa barat (Ekadjati, 2014: 46-48).

Tidak sedikit dari film Indonesia mengangkat legenda lokal sebagai pondasinya, namun hasilnya dianggap tidak maksimal dari segi visual dan cerita. Ini adalah tugas bagi seorang sutradara untuk mengadaptasi tokoh legenda lokal supaya lebih menarik ke dalam film. Sutradara sendiri adalah penterjemah para guru, dan seniman-seniman kreatif. Kemampuan mereka dalam menangkap keberadaan orang lain dengan jeli. Rasa bertanggung jawab kepada penulis naskah dan kepada penonton haruslah tulus. Dengan kebajikan, pengalaman dan latihan-latihan, mereka memiliki keterampilan organisasi dan pengetahuan vokal sebagai bagian dari keahlian menyutradarai (Grandstaff).

Marselli Sumarno dalam bukunya “*Dasar-Dasar Apresiasi Film*” mengatakan bahwa dalam prakteknya, tugas sutradara adalah melaksanakan apa yang diistilahkan dalam bahasa Prancis sebagai *mise en scene*. Istilah itu jika diterjemahkan bebas menjadi menata-dalam-adegan, atau pengadeganan dalam kaitan dengan fungsi kamera. Tugas ini berurusan dengan penciptaan ruang-ruang filmis berupa jenis-jenis *shot* (Sumarno, 2008: 37). Sutradara diberi kebebasan untuk menciptakan ide kreatif, salah satunya adalah dengan mengadaptasi legenda lokal kedalam media film.

Dari asumsi dasar berdasarkan latar belakang diatas diperlukan suatu media yang mengangkat legenda lokal dalam suatu film *superhero* guna mengenalkan dan melestarikannya.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis menuliskan identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Banyak orang yang lebih menyukai *superhero* luar negeri dari pada *superhero* Indonesia.
- b. Adaptasi film *superhero* Indonesia belum maksimal sehingga masih memiliki ciri khas luar negeri.
- c. Tidak banyaknya film *superhero* Indonesia.
- d. Penyutradaraan film *superhero* Indonesia dengan mengangkat Prabu Siliwangi.

1.3. Batasan Masalah

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

- Apa

Perancangan meliputi proses pra produksi, produksi dan pasca produksi, penulis lebih memfokuskan kepada perancangan konsep, sudut pandang dan *mise en scene*.

- Bagaimana

Dalam perancangan media film ini, penulis akan berbicara dan berperan sebagai sutradara sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan. Dikarenakan penulis membahas mengenai *superhero*, tentu akan banyak membahas mengenai karakter.

- Siapa

- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

- Usia : 8 – 21 tahun

- Tempat

Tempat yang akan digunakan selama pembuatan film adalah sekitaran kota dan kabupaten Bandung, dibeberapa lapangan dan hutan, ada juga latar yang dibuat untuk menunjang *sceene* film.

- Waktu

Waktu perancangan film akan dibuat pada tahun 2017.

1.4. Rumusan masalah

- a. Bagaimana mengadaptasi tokoh Prabu Siliwangi kedalam film *superhero* ?
- b. Bagaimana penyutradaraan film *superhero* Prabu Siliwangi ?

1.5. Tujuan Perancangan

- a. Memahami pengadaptasian tokoh Prabu Siliwangi kedalam film *superhero*.
- b. Memahami penyutradaraan film *superhero* Prabu Siliwangi.

1.6. Manfaat Perancangan

- Bagi perancang
 - Menambah wawasan mengenai ciri khas *superhero*.
 - Menambah wawasan yang mendalam mengenai Prabu Siliwangi.
 - Sebagai pondasi awal perancangan tugas akhir.
- Bagi penelitian selanjutnya
 - Sebagai data penunjang untuk penelitian selanjutnya.
- Bagi masyarakat
 - Memberikan wawasan bagi masyarakat mengenai Prabu Siliwangi.
 - Memberikan tokoh *superhero* Indonesia yang disukai dan diingat oleh anak-anak dan remaja.

1.7. Metode Perancangan

Dalam sebuah proses perancangan haruslah melalui proses penelitian untuk mendapatkan data-data yang valid. Data-data tersebut untuk menunjang rancangan yang akan dibuat. Dalam penelitian ini, penulis menerapkan penelitian kualitatif dengan metode lapangan dalam perspektif budaya.

Menurut Nyoman Kutha Ratna, bahwa metode lapangan adalah kajian budaya, dengan prioritas objek yang bersumber dalam kehidupan masyarakat maka diantara dua metode pengumpulan data, yaitu pengumpulan data lapangan dan data pustaka, dan lapanganlah yang dianggap lebih penting.

Dalam metode lapangan terdapat studi kasus dan sejarah hidup. Studi kasus dibagi menjadi tiga jenis, yaitu studi kasus intrinsik, instrumental dan kolektif. Studi kasus intrinsik dan kolektif itulah yang penulis terapkan (Stake dalam Ratna, 2010: 191).

• Pengumpulan Data

Pada metode pengumpulan data penulis akan melakukan pengumpulan data yang sesuai dengan metode lapangan. Adapun langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Wawancara yaitu teknik yang digunakan untuk memperoleh data melalui tanya jawab secara langsung dengan narasumber. Penulis mewawancarai langsung Wiwin Winarti, seorang pemandu di museum Sri Baduga. Lalu mewawancarai budayawan dan tokoh masyarakat yang mengetahui tentang sejarah dan mitos Prabu Siliwangi.
- b. Observasi yaitu metode yang digunakan untuk mengamati secara langsung di lapangan. Penulis melakukan observasi terhadap peninggalan-peninggalan Prabu Siliwangi dengan observasi ke Museum Sribaduga, Pamempeuk, Garut. Lalu penulis mengamati langsung film super hero buatan Indonesia
- c. Studi pustaka, yaitu pengumpulan data dengan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan *internet*.

- **Analisis**

Pada tahap analisis, penulis menggunakan dua model analisis, yang pertama adalah menggunakan analisis bentuk dan isi. Analisis bentuk dan isi merupakan model analisis yang paling tua. Setiap membicarakan suatu kebudayaan pasti memiliki bentuk dan dengan demikian isi. Analisis kajian budaya jelas harus mempertimbangkan keseimbangan antara bentuk dan isi (Ratna, 2010: 340-344). Dalam hal ini penulis menganalisis mengenai legenda Prabu Siliwangi.

Model yang kedua adalah analisis yang sesuai dengan metode lapangan yaitu analisis komparatif. Analisis komparatif adalah membandingkan dua objek atau lebih yang diduga memiliki persamaan dan perbedaan yang dianggap penting bagi penelitian. Metode komparatif itu ada dua, yaitu: komparatif deskriptif dan komparatif korelasional. (Silalahi dalam Ratna, 2010: 333). Penulis melakukan analisis komparatif dengan menkomparasikan dua film *superhero* Indonesia yang dibandingkan dengan *superhero* luar negeri yang dipilih untuk menjadi referensi dalam penulisan ini.

- **Perancangan**

Setelah mendapatkan hasil analisis berupa *keywords*, penulis akan mengolah *keywords* tersebut sebagai pondasi awal untuk perancangan yang akan penulis buat. Penulis akan mengolah data tersebut ke dalam film fiksi dengan tema *superhero* sebagai media utama mengungkap hasil analisis ke dalam bentuk visual. Film tersebut akan diangkat dengan gaya penyutradaraan kontemporer, yaitu menggabungkan budaya tradisional dengan budaya modern menjadi satu yang menghasilkan gaya baru hasil kolaborasi. Adapun tahapan-tahapan perancangan yang dilakukan yaitu :

- a. Pra Produksi

Setelah mendapatkan hasil analisis selanjutnya penulis mendapatkan ide lalu membuat konsep. Konsep ini mencakup kepada *genre* dan pendekatan agar sesuai dengan segmentasi.

Setelah membuat konsep, penulis akan memasuki tahap pra produksi yang akan meliputi proses pembuatan naskah, perekrutan kru dan *talent*, pembuatan armor super hero, dan menyusun *Director of Photography* (D.O.P).

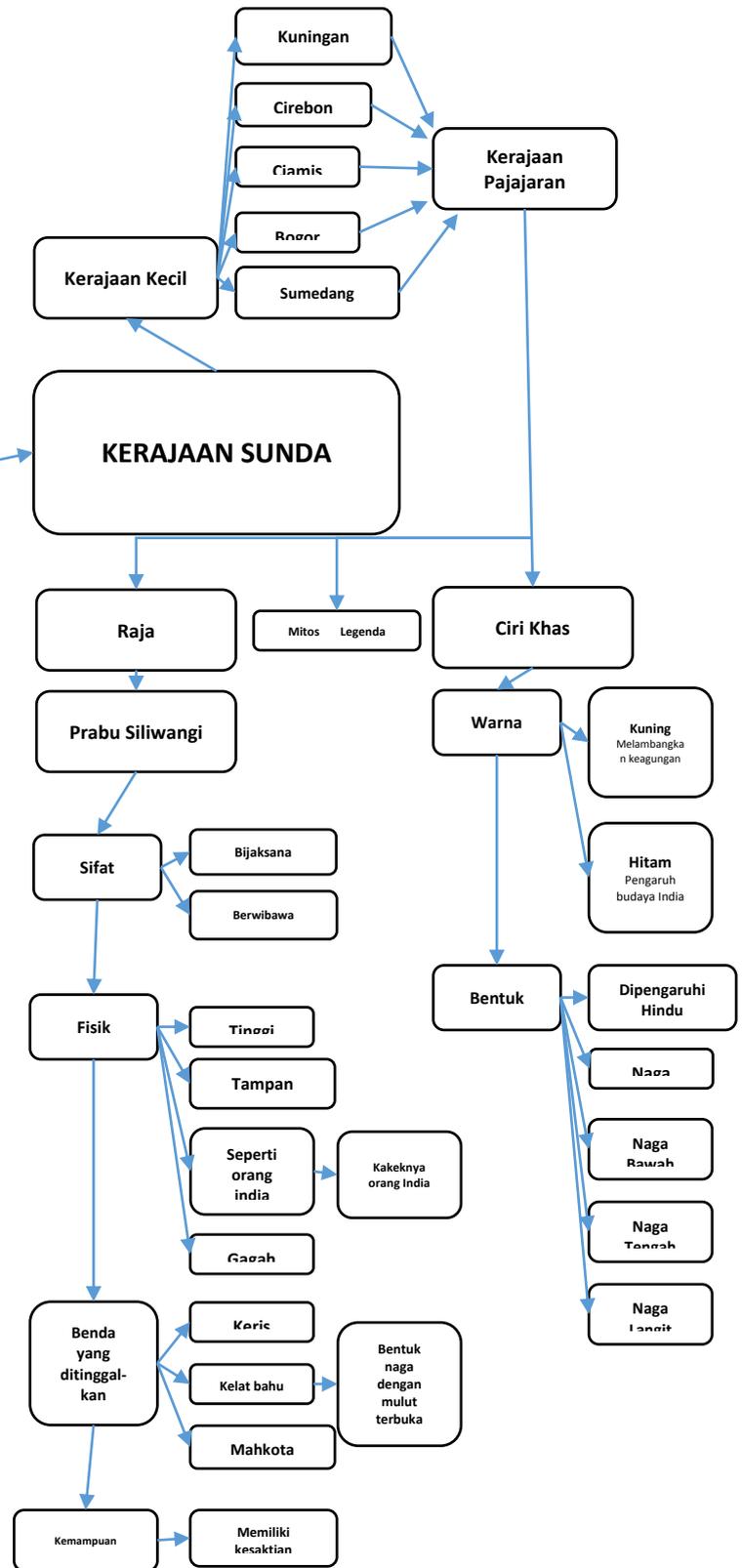
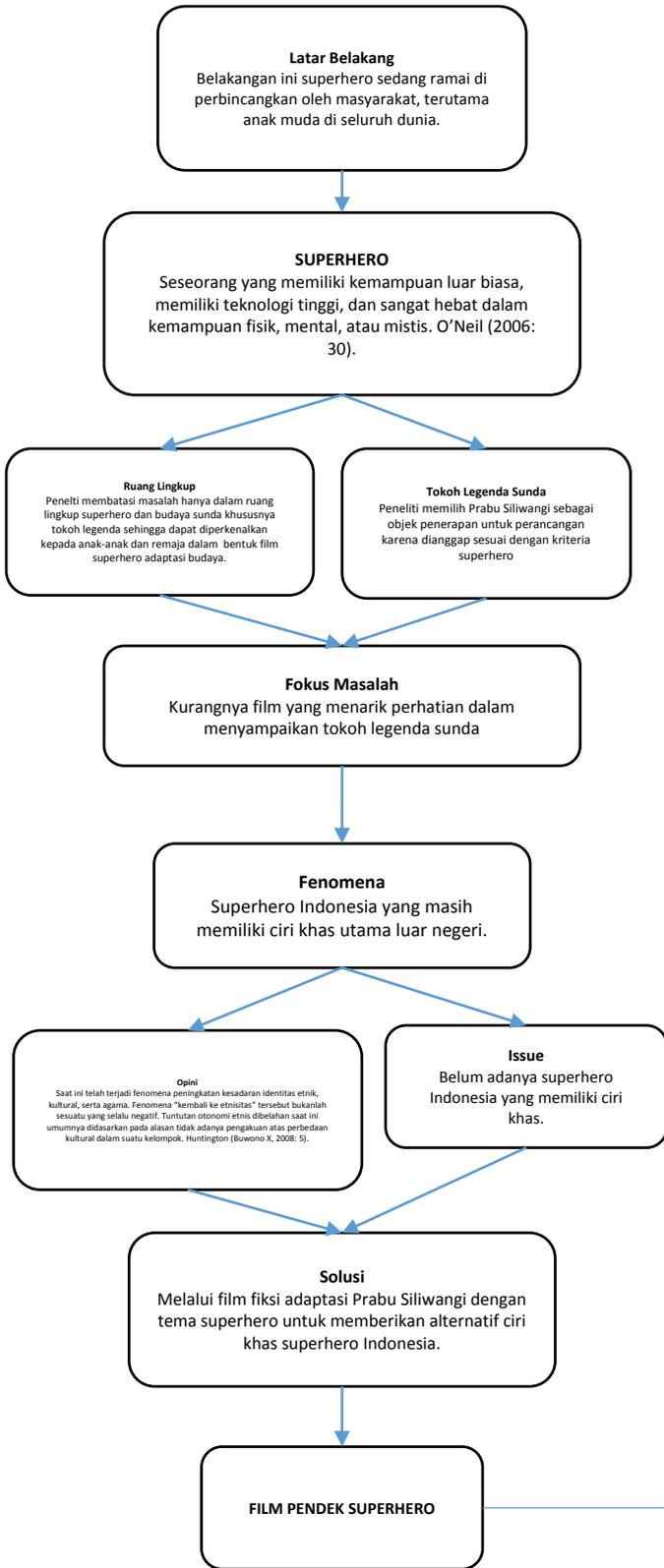
b. Produksi

Pada tahap ini penulis akan menyutradarai adegan, mengawasi pengambilan gambar dan mengawasi kesamaan naskah dengan adegan.

c. Pasca Produksi

Pada tahap ini penulis akan mengarahkan dan mengawasi proses *editing offline*, dan *editing online* yang melalui proses; *scoring*, *grading* dan penambahan *VFX*.

1.8. Kerangka Perancangan



Kerangka 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Data pribadi 2017

1.9. Pembabakan

Dalam penulisan Pengantar Tugas Akhir diperlukan sistematika pembahasan yang terstruktur, agar hasil penulisan mudah dimengerti. Berikut adalah sistematika penulisan Pengantar Tugas Akhir:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan latar belakang, permasalahan (identifikasi masalah dan rumusan masalah), ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode pengumpulan data, kerangka perancangan, dan pembabakan penulisan.

BAB II : DASAR PEMIKIRAN

Pada bab ini membahas tentang kajian umum secara teoritik berkaitan dengan masalah yang dikaji.

BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH

Pada bab ini membahas tentang penjelasan data dan menganalisis masalah yang dikaji.

BAB IV : KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang penjelasan dari konsep sampai teknis film yang akan dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dari kajian dan film yang dibuat.