

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Film dokumenter

Di Indonesia, produksi film dokumenter untuk televisi dipelopori oleh stasiun televisi pertama yaitu TVRI. Beragam film dokumenter tentang kebudayaan, flora dan fauna Indonesia telah banyak dihasilkan oleh TVRI. Memasuki era stasiun televisi swasta sekitar 1990-an, pembuatan film dokumenter untuk televisi tidak lagi dipelopori oleh TVRI semua stasiun televisi menayangkan film dokumenter, baik itu produksi sendiri ataupun membelinya dari rumah produksi. Salah satu gaya film dokumenter yang banyak dikenal orang yang ditayangkan serentak oleh lima stasiun televisi swasta dan nasional adalah Anak Seribu Pulau (Mils Production, 1993). Dokudrama ini ternyata banyak disukai oleh banyak kalangan sehingga sekitar enam tahun kemudian program yang hampir sama dengan judul *Pustaka Anak Nusantara* (Yayasan SET, 2001) diproduksi untuk konsumsi televisi. (Apip, 2011:31)

Film dokumenter adalah film yang mengambil kenyataan yang objektif sebagai bahan dasar utamanya, namun kenyataan itu tadi ditampilkan melalui interpretasi pembuatnya, karena itu seringkali kenyataan yang tadinya biasa bisa saja menjadi baru bagi penonton, bahkan dapat membuka perspektif baru dan sekaligus memaparkan kenyataan itu untuk dipelajari dan ditelaah. Dari sini dapat kita katakan bahwa, film dokumenter ada dan diakui keberadaanya,

karena film ini mempunyai tujuan dalam setiap kemunculannya. Tujuan-tujuan tersebut adalah penyebaran informasi, pendidikan dan tidak menutup kemungkinan untuk propaganda bagi orang atau kelompok tertentu (Effendy, 2002:12).

Pengertian film dokumenter di Indonesia, bagi mereka yang kurang mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, biasanya terbatas kepada film propaganda pemerintahan yang membosankan, film hitam-putih yang menjelas-jelaskan segala sesuatu tanpa diminta, suatu jenis film-film yang bergerak antara penerangan dan dokumentasi, yang meskipun terkadang diakui penting dalam konteks ilmu pengetahuan, tidak dianggap sebagai suatu yang menarik, untuk ditonton maupun untuk dibuat. Citra buruk tentang film dokumenter semacam itu adalah suatu mitos, yang terbentuk karena film dokumenter yang menarik jarang atau tidak pernah disaksikan. Tepatnya mitos dalam dunia yang tertutup. (Ajidarma dalam Ayawaila, 2007:IX).

Trimarsanto (2011:9) memberikan gambaran bahwa film dokumenter awalnya berangkat dari satu gagasan. Yang lantas, melalui sebuah proses kreatif akan menjadi sumber lahirnya beragam bentuk film dokumenter, maka yang ditonton adalah dunia gagasan. Pembuat film dokumenter mencoba mengkomunikasikan ide-idenya, lewat perpaduan antara gambar dan suara.

Pemaparan para ahli diatas dapat penulis artikan dimana film dokumenter adalah suatu film yang menayangkan realita dari suatu kenyataan yang dikemas dalam bentuk pandangan, gagasan, imajinasi, dan kreasi penulis tanpa

menghilangkan objektivitas dari realita tersebut. Film dokumenter menjadi suatu sarana yang menjadi alat penyaluran ekspresi bagi setiap orang yang ingin menyampaikan pesan kepada masyarakat dengan bentuk film yang tentunya dikemas dengan menarik.

2.1.1 Kategori Umum Film Dokumenter

Ada banyak tipe dan jenis film yang bervariasi dalam film dokumenter. Setiap kategorinya memiliki kriteria dan pendekatan yang spesifik.

Rekonstruksi pada umumnya dokumenter bentuk ini dapat ditemui pada dokumenter investigasi dan sejarah, termasuk pula pada film etnografi dan antropologi visual. Dalam tipe ini, pecahan-pecahan atau bagian-bagian peristiwa masa lampau maupun masa kini disusun atau direkonstruksi berdasarkan fakta sejarah (Ayawaila, 2008:37-48).

Jenis-jenis film dokumenter menunjukkan bahwa film dokumenter bukan film yang monoton dengan genre yang kaku, melainkan film dokumenter memiliki berbagai jenis yang tentunya dapat berkembang dan dikemas dengan menarik dalam memberikan gagasan-gagasan pelaku seni.

Pada konsep film dokumenter mengenai pupuh kinanti yang akan penulis produksi kali ini menggunakan tipe film dokumenter reka adegan karena dalam film dokumenter ini menceritakan tentang

kejadian di masa lalu. Maka penulis menggunakan aset dokumentasi yang dimiliki oleh narasumber dan menggambarkan kembali kejadian dimasa lalu.

2.1.2 Bentuk Film dokumenter

Film dokumenter dapat di bagi ke dalam tiga bagian besar yaitu *Expository*, *Direct Cinema / Observational* dan *Cinema Verite*. Pembagian ini adalah ringkasan dari aneka ragam bentuk film dokumenter yang berkembang sepanjang sejarah. (Tanzil, dkk, 2010:6-12).

2.1.2.1 Expository

Menurut Trimarsanto (2011:31) bentuk dokumenter ini menampilkan pesan kepada penonton secara langsung, melalui presenter atau narasi berupa teks maupun suara. Kedua media tersebut berbicara sebagai orang ketiga kepada penonton (ada kesadaran bahwa mereka sedang berhadapan dengan penonton) penjelasan presenter maupun narasi cenderung terpisah dari alur cerita film sering sekali dielaborasi lewat suara atau teks ketimbang gambar. Jika pada film fiksi gambar disusun berdasarkan kontinuitas waktu dan tempat yang berasaskan aturan-aturan gambar, maka *expository* gambar disusun sebagai penunjang argumentasi yang disampaikan lewat narasi atau presenter berdasarkan naskah yang sudah

dibuat dengan prioritas tertentu. Salah satu orang yang berperan dalam kemunculan *expository* adalah Jhon Grierson. Hal ini tercermin pada film-filmnya yang sering mengangkat persoalan sosial dari orang-orang kebanyakan pada masa itu.

Argumentasi yang dibangun dalam *expository* umumnya bersifat didaktif, cenderung memaparkan informasi secara langsung kepada penonton, bahkan sering mempertanyakan baik-buruk fenomena berdasarkan pijakan moral tertentu, dan mengarahkan penonton pada satu kesimpulan secara langsung. Tapi *expository* banyak dikritik karena cenderung menjelaskan makna gambar yang ditampilkan pembuat film seperti tidak yakin bila gambar tersebut mampu menyampaikan pesannya, bahkan pembuat film sering sekali menjadikan pemirsa seolah-olah mereka tidak mampu memberikan kesimpulan sendiri. Tentu saja kehadiran voice over cenderung membatasi bagaimana gambar harus dimaknai.

Dari teori yang didapat penulis memilih menggunakan gaya fiksi dokumenter *expository* dikarenakan sesuai dengan keinginan penulis, yang ingin menyampaikan pesan melalui sebuah gambar, menggunakan voice over dan narasumber, selain itu banyak adegan reka ulang, dan menyampaikan pesan

melalui animasi untuk itu lah *expository* adalah gaya yang tepat untuk digunakan dalam produksi film ini.

2.2 Pupuh

Kamus Umum Bahasa Sunda memberikan penjelasan mengenai pupuh yaitu sebagai “*Wangunan Dangding:Pupuh Kinanti sapadana diwangun ku 6 padalisan, sapdalisana 8 engang, tungtung padalisanana masing-masing kudu ninggang sora : u, i, a, i, a, i; sapupuh sabagian tina wawacan anu pupuhna sarua.*” Sementara itu Soepandi dalam Wiradiredja (2016:7) menjelaskan bahwa pupuh adalah pola penyusunan atau *rumpaka*. Pengertian ini melandaskan fungsi dari pupuh yaitu sebagai pola untuk membuat *rumpaka* yang akan digunakan sebagai sarana penyajian tembang.

Pupuh berasal dari bahasa Sunda yaitu *Pepeuh* adalah bentuk puisi tradisional bahasa Sunda yang memiliki jumlah suku kata dan rima tertentu di setiap barisnya. Terdapat 17 jenis pupuh, masing-masing memiliki sifat tersendiri dan digunakan untuk tema cerita yang berbeda. (Soepardi, 1985:4)

Sementara pengertian umum yang disampaikan oleh Wiradiredja (2016:7) menjelaskan bahwa pupuh adalah sebuah produk seni sastra yang mempunyai bentuk serta aturan tertentu. Akan tetapi dilihat dari realitasnya bahwa pupuh di samping merupakan karya sastra, juga merupakan karya musik dalam bentuk lagu.

Menurut Wibisena, dkk.(2000:562) *Guguritan* adalah sebutan untuk menunjuk satu atau beberapa bait bentuk puisi yang biasa dilagukan. Bentuk puisi itu disebut *pupuh* yang terdiri dari 17 macam, yakni *Kinanti, Asmarandana, Sinom, Dangdanggula, Pucung, Maskumambang, Magatru, Mijil, Wirangrong, Pangku, Durma, Lambang, Gambuh, Balakbak, Ladrang, Jurudemung, dan Gurisa*, masing-masing dengan aturannya sendiri yang pada pokoknya berkisar pada ketentuan (a) jumlah larik pada satu bait atau *pada*, (b) jumlah sukukata pada tiap larik atau *padalisan*, dan (c) bunyi vokal pada setiap akhir larik.

Istilah-istilah di atas memang banyak persamaannya dengan istilah-istilah pada sastra Jawa, akan tetapi dalam penerapannya berbeda. *Pupuh* dalam sastra Jawa adalah kumpulan bait yang kesemuanya menggunakan aturan tertentu yang disebut *tembang* atau *sekar*, sedangkan *pupuh* dalam sastra Sunda adalah apa yang disebut *sekar* dalam sastra Jawa. Adapun sebutan *guritan* dalam sastra Jawa (modern) dapat diartikan “sajak” “sajak modern” (Ras, 1985).

Sudah diketahui bahwa bentuk *pupuh* yang ada di dalam sastra Sunda berasal (*sekar*) Jawa. Bentuk puisi itu masuk ke Pasundan pada masa Kerajaan Mataram atau mungkin lebih jauh lagi, yakni pada masa Kesultanan Demak.

Suatu hal yang patut ditelusuri ialah tentang *pupuh* pada sastra Sunda yang berjumlah 17 buah. Dua buah yang tidak ada dalam *sekar* dan *tembang* Jawa, ialah *pupuh Lambang* dan *Ladrang*, sehingga jumlahnya hanya 15 buah saja. (Darnawi, 1964). Kemungkinan, *Lambang* dan *Ladrang* merupakan ciptaan

orang Sunda sendiri atau datang dari terminalkan lain, atau modifikasi dari apa yang sudah ada lalu dikaidahkan sebagai pupuh tersendiri.

Sebuah *lagu pupuh*, *pupuh Kinanti* umpamanya, merupakan lagu baku. Lirik lagunya bisa diambil dari yang sudah ada, seperti dari *wawacan* atau *guguritan*, dan juga bisa dibuat yang baru. Syaratnya adalah sesuai dengan aturan pembuatan pupuh Kinanti. Membuat lirik baru untuk lagu yang sudah tersedia disebut *ngarumpakaan lagu* “membuat lirik untuk lagu tertentu”. Istilah *rumpaka* dapat diterjemahkan dengan “lirik”, “teks”, “kata-kata”, atau (dalam bahasa Sunda) *guguritan*.

Pengertian pupuh secara umum dapat penulis ringkas dan pahami bahwa pupuh lebih pada suatu aturan penulisan yang mana pada ujungnya karya dari sastra tersebut dapat berupa menjadi karya sastra ataupun karya seni seperti lagu atau tembang.

2.2.1 Pembagian Pupuh

Menurut Soepardi (1985) Pupuh Sunda dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

- a. *Sekar ageung* (pembagian lagunya macam-macam) contoh: *Kinanti*, *Sinom*, *Asmarandana*, dan *Dangdanggula* (disingkat jadi KSAD)
- b. *Sekar alit* (pembagian lagunya sejenis) contoh *Balakbak*, *Durma*, *Gambuh*, *Gurisa*, *Jurudemung*, *Lambang*, *Ladrang*, *Magatru*,

Maskumambang, Mijil, Pangkur, Pucung, jeung Wirangrong. Tiap Pupuh mempunyai patokan guru *wilangan* dan guru lagu serta tema.

Dapat penulis ringkas bahwa kedua bagian dari pupuh terbagi menjadi suatu bagian yang beragam dan sejenis homogen.

2.2.2 Pengelompokan Pupuh

Dalam Soepardi (1985:4-5) menurut konsep penciptanya, yaitu pujangga Jawa, pupuh dapat dibedakan menjadi :

1. *Sekar Kawi/ Kakawen* merupakan terjemahan dari puisi India. *Macasa: Lagu/wawacan (Jawa Kawi)*
2. *Sekar Ageung/ Macaro Lagu/ Tembang Gede*
3. *Sekar Tengahan/ Macatri Lagu/ Sekar Dagelan*.
4. *Sekar Alit/ Macapat Lagu/ Tembang Cilik (Asmarandana, Dangdanggula, Durma, Kinanti, Mijil, Pangkur, Pucung, dan Sinom)*

Pemaparan di atas dapat penulis pahami bahwa pupuh itu sendiri dapat dikelompokkan sesuai dengan konsep penciptanya atau sumber yang membuat karya tersebut.

2.2.3 Penyajian Pupuh Sunda

a. Bentuk Cianjuran

Menurut Wiradiredja (2016:18) Cianjuran atau asal istilahnya seni *mamaos*, merupakan salah satu seni Sunda yang berasal dari Cianjur. Salah satu bentuk pupuh yang digunakan dalam lagam cianjuran ini misalnya dalam pupuh *dangdanggula* :

Wus anglirik satukebing langit
Sampun ngaran, rat miring buana
Siluman sileman kabeh
Dasaring samudra gung
Boten Wonten ingkang linuwih
Kangkaya ing sangnetra
Kusumaning ayu
Mapan ningal niting alam bumi gonjing
Isinen tan anen keru
Mung paduka ing netra

Ini merupakan salah satu bukti bahwa pupuh Sunda bisa diterima oleh orang-orang tembang.

b. Bentuk Ciawian

Ciawian merupakan salah satu kesenian Sunda yang berasal dari Ciawi Tasikmalaya. Bentuk ciawian hanya dibawakan oleh vokal saja lagu-lagunya pun umumnya dalam laras salendro tetapi untuk pola syair menggunakan pola pupuh salah satunya dalam pola pupuh *kinanti* lagam ciawian sebagai berikut: (Wiradiredja, 2016:18)

Kunur diawur ku kunur,
Duit diaur kduit
Beas di awur ku beas
Cai I awur ku cai
Wadah ninggang ka parancah
Kitu nurutkeun talari

c. Bentuk Cigawiran

Cigawiran adalah salah satu jenis seni suara Sunda dalam bentuk tembang. Kesenian ini lahir di daerah Cigawir Garut. Yang merupakan lahir dari daerah pesantren Cigawir. Yang memiliki fungsi untuk pembelajaran agama, banyak menggunakan *laras pelog, madenda, dan salendro*, pola sastranya menggunakan pupuh misalnya dalam lagu Cigawiran *rumpaka pupuh dangdanggula*: (Wiradiredja, 2016:18)

*Ku ihktiar reujeung ku pamilih
Kaduana mikiran akherat
Supaya ula ka bendon
Ku jalma doraka luput
Sabab bontongor teu nguping,
Katimbangan Pangeran
Dawuh Kanjeng Rosul
Ari saratna ikhtiar
Keur nyingkahan mamala lahir jeung batin
Supaya meunang waluya*

2.2.4 Pupuh Kinanti

Pupuh Kinanti ini adalah jenis pupuh yang menggambarkan perasaan sayang (*kanyaah*), menunggu (*nungguan*), atau bisa pula khawatir (*deudeupeun*). Jumlah baris (padalisan) di setiap baitnya (pada) hanya terdiri dari 6 baris (padalisan). (Wiradiredja, 2016:19)

8-u, 8-i, 8-a, 8-i, 8-a, 8-i merupakan pola guru *wilangan* beserta guru

lagu yang membentuk pupuh jenis *kinanti* ini. Yang unik dari pupuh *Kinanti* ini, di setiap baris (padalisan) dalam pupuh *Kinanti* hanya terdiri dari 8 suku kata atau guru lagu saja.

Contoh Pupuh *Kinanti* :

Kembang ros ku matak lucu (8 – u)

Nya alus rupa nya seungit (8 – i)

Henteu aya papadana (8 – a)

Ratuning kembang sajati (8 – i)

Papaes di patamanan (8 – a)

Seungit manis ngadalingding (8 – i)

Budak leutik bisa ngapung (8 – u)

Babaku ngapungna peuting (8 – i)

Nguriling kakalayanan (8 – a)

Neangan nu amis amis (8 – i)

Sarupaning bungbuahan (8 – a)

Naon bae nu kapanggih (8 – i)

2.3 Budaya Sunda

Budaya Sunda sangat erat hubungannya dengan kebudayaan, bahwa ada yang dinamakan kebudayaan Sunda, yaitu kebudayaan yang hidup, tumbuh dan berkembang dikalangan orang Sunda yang pada umumnya berdomisili di tanah Sunda. Kebudayaan sunda dalam tata kehidupan sosial budaya bangsa Indonesia digolongkan kedalam kebudayaan daerah dan ada yang menamai

kebudayaan suku bangsa, untuk membedakan dengan kebudayaan nasional. (Ekadjati, 2015:9).

Pemahaman dari penulis mengenai budaya Sunda adalah suatu identitas dari suku sunda yang mengeskpresikan cara pandang, perilaku, adat istiadat, hukum, dan produk kebudayaan lainnya bagi semua masyarakat yang terlahir sebagai seorang suku Sunda.

2.3.1 Konsep Kebudayaan Sunda

Kebudayaan Sunda memiliki arti penting bagi pendukungnya, bukan saja sebagai pemberi identitas tetapi merupakan unsur penyangga eksistensi bersama sebagai suatu komunitas (Adimihardja, 2011:20). Suatu nilai budaya sering kali merupakan suatu pandangan hidup, walaupun kedua istilah itu sebaiknya tidak disamakan. Pandangan hidup biasanya mengandung sebagian dari nilai-nilai yang dianut oleh suatu masyarakat, dan yang telah dipilih secara selektif oleh individu-individu dan golongan-golongan dan masyarakat. Dengan demikian, apabila “sistem nilai” merupakan pedoman hidup yang dianut oleh setiap masyarakat maka ”pandangan hidup” merupakan suatu pedoman yang dianut oleh golongan-golongan atau bahkan individu-individu tertentu dalam suatu masyarakat (Koentjoroningrat, 2010:76). Ada tiga wujud kebudayaan menurut Pertama wujud kebudayaan sebagai ide, gagasan, nilai, atau norma. Kedua wujud kebudayaan sebagai aktifitas atau pola tindakan manusia dalam masyarakat. Ketiga adalah wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.

Wujud pertama berbentuk abstrak, sehingga tidak dapat dilihat dengan indera penglihatan. Wujud ini terdapat di dalam pikiran masyarakat. Ide atau gagasan banyak hidup bersama dengan masyarakat. Gagasan itu selalu berkaitan dan tidak bisa lepas antara yang satu dengan yang lainnya. Keterkaitan antara setiap gagasan ini disebut sistem. Koentjaraningrat mengemukakan bahwa kata adat dalam bahasa Indonesia adalah kata yang sepadan untuk menggambarkan wujud kebudayaan pertama yang berupa ide atau gagasan ini. Sedangkan untuk bentuk jamaknya disebut dengan adat istiadat (2010: 186-187).

Wujud kebudayaan yang kedua disebut dengan sistem sosial (Koentjaraningrat, 2010: 187). Sistem sosial dijelaskan Koentjaraningrat sebagai keseluruhan aktifitas manusia atau segala bentuk tindakan manusia yang berinteraksi dengan manusia lainnya. Aktifitas ini dilakukan setiap waktu dan membentuk pola-pola tertentu berdasarkan adat yang berlaku dalam masyarakat tersebut. Tindakan-tindakan yang memiliki pola tersebut disebut sebagai sistem sosial oleh Koentjaraningrat. Sistem sosial berbentuk kongkrit karena bisa dilihat pola-pola tindakannya dengan indera penglihatan. Kemudian wujud ketiga kebudayaan disebut dengan kebudayaan fisik (Koentjaraningrat, 2010: 188).

Wujud kebudayaan ini bersifat konkret karena merupakan benda-benda dari segala hasil ciptaan, karya, tindakan, aktivitas, atau perbuatan manusia dalam masyarakat. Koentjaraningrat juga mengemukakan bahwa ada tujuh

unsur kebudayaan yaitu bahasa, kesenian, sistem religi, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, organisasi sosial, dan sistem ilmu pengetahuan (Koentjaraningrat, 2010: 203-204).

Ketujuh unsur kebudayaan ini disebut Koentjaraningrat sebagai unsur kebudayaan *universal* karena selalu ada pada setiap masyarakat. Koentjaraningrat menjelaskan bahwa ketujuh unsur tersebut sudah pasti menjelma dalam tiga wujud kebudayaan. Sebagai contoh Koentjaraningrat menjelaskan bahwa sistem religi dapat dibagi menjadi tiga wujud kebudayaan. Dalam wujud kebudayaan yang pertama atau ide atau gagasan, sistem religi memiliki gagasan tentang Tuhan, dewa-dewi, roh-roh halus, surga dan neraka, reinkarnasi, dan sebagainya. Lalu sebagai wujud kebudayaan yang kedua atau sistem sosial, sistem religi juga mempunyai pola-pola aktifitas atau tindakan seperti upacara atau ritual baik yang diadakan musiman atau setiap hari. Kemudian sistem religi juga mempunyai benda-benda yang dianggap suci, sakral, atau religius sebagai bentuk wujud kebudayaan ketiga yaitu kebudayaan fisik atau artefak.

Konsep kebudayaan Sunda yang dapat penulis pahami dimana seluruh hal yang menyangkut aspek kehidupan bagi masyarakat suku sunda menjadi suatu produk dan nilai yang tercermin dalam bentuk kebudayaan.

2.3.2 Upaya Menjaga Kebudayaan Sunda Melalui Transformasi

Berlandaskan pandangan Daszko dan Sheinbergh (2005), Jorgensen (2003) maupun Lubis (1988) dalam Mulyartini (2010:54), transformasi

dapat dimaknai sebagai perubahan mindset yang terjadi karena keinginan untuk tetap *survive*. Sedangkan menurut Dazko dan Sheinberg (2005) mengatakan bahwa wujud transformasi merupakan kreasi dan perubahan dalam keseluruhan bentuk, fungsi atau struktur. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, ada dua bentuk transformasi yakni transformasi yang teramati secara fisik, dan transformasi yang terjadi di dalam diri individu sebagai penggerak dari proses transformasi.

Transformasi dimulai dari dalam diri individu, yang mau belajar dari pengalaman hidup dan pengetahuan yang telah dimiliki. Disini yang dimaksudkan adalah sang pencipta karya, saat ini lebih berpikir bagaimana budaya seni tempa ini agar tidak hilang tergeser dengan zaman yang serba modern ini. Sehingga dalam mencapai tujuan sang pencipta karya memutuskan untuk melakukan perubahan yang mendasar.

Menurut Jorgensen (2003) dalam Mulyartini (2010:67), menjelaskan sembilan wujud transformasi yakni: modifikasi, akomodasi, integrasi, asimilasi, inversi, sintesis, transfigurasi, konversi dan renewal. Berdasarkan dua konsep transformasi dari Dazko & Sheinberg (2005) serta Jorgensen (2003) ini, maka wujud transformasi dalam konteks “perubahan” secara fungsi, bentuk atau struktur tidak memiliki batasan yang tegas dan pasti. Artinya bisa saja terjadi perubahan struktur sekaligus bentuk seperti yang dikatakan oleh Jorgensen sebagai modifikasi yakni suatu proses organisasi beberapa elemen dari suatu kondisi atau fungsi sesuatu, tanpa

mengubah esensinya, atau akomodasi yakni kompromi atau penyesuaian dengan yang lain. Modifikasi dan akomodasi juga bisa bersifat dialektis, misalnya suatu modifikasi terjadi karena mengakomodasi situasi eksternal yang berubah. Sehingga transformasi dapat disimpulkan sebagai suatu perubahan mindset atau pemikiran dalam diri individu yang menyebabkan terjadinya perubahan dalam bentuk, fungsi atau struktur, tetapi tidak menghilangkan ciri adanya sebelumnya.

Transformasi budaya dalam pandangan Lubis (2008:91), memiliki makna melihat secara kritis keberadaan diri saat ini, mencoba untuk mengevaluasi mengapa hal itu terjadi, artinya melihat kembali apa-apa yang telah dilakukan di masa lampau. Berdasarkan evaluasi diri, kemudian perlu dirumuskan upaya untuk melakukan perubahan, dan penyesuaian dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Transformasi nilai dapat terjadi jika nilai-nilai yang terdahulu dapat kita pahami secara menyeluruh, dengan demikian nilai-nilai yang telah terkandung didalamnya tetap menjadi dasar dalam nilai-nilai yang baru sehingga nilai sejarah tetap tersimpan. Percampuran atau antara nilai-nilai lama dan nilai-nilai baru inilah yang akan menciptakan terjadinya perubahan-perubahan yang membawa perkembangan.

Pemaparan pengertian di atas dapat penulis pahami dimana transformasi budaya merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh setiap orang yang memiliki keinginan untuk mempertahankan suatu nilai atau budaya agar

tetap hidup dan ada dalam setiap zaman. Dalam penelitian ini, penulis memiliki tujuan untuk dapat mentransformasikan budaya pupuh sebagai suatu karya sastra dan seni agar tetap ada di masyarakat. Juga dalam hal ini adalah suatu upaya dalam menjaga kebudayaan Sunda di masyarakat moderen.

2.4 Editing

Menurut Wibisono (2011:11) *Editing* adalah proses penyusunan gambar dan dialog, menambah atau mengurangi shot yang diperlukan berdasarkan *scenario* dan konsep penyutradaraan untuk merangkai penuturan cerita sinematik yang memenuhi standar dramatik, artistik, dan teknis. Didalamnya termasuk menambahkan transisi, koreksi warna, filter dan segala sesuatu yang dibutuhkan..

Griffith (1972: 20-25) berpendapat bahwa *editing* film merupakan suatu hal yang terpenting dalam film karena editing film itu merupakan suatu seni yang tinggi. Seni sendiri merupakan pondasi dari film. Menyunting film adalah menyusun gambar-gambar film untuk menimbulkan tekanan dramatik dari cerita film itu sendiri. Sutradara dan editor harus pandai dalam *selection of shot, selection of action (scene demi scene yang harus dirangkaikan)*

Dari penjelasan Griffith tersebut, terkandung pengertian bahwa di samping pentingnya penyusunan film, perlu adanya penyisipan-penyisipan potongan film untuk membuat film itu bercerita. Ini penting sekali

diungkapkan dalam pembuatan film pada televisi karena televisi sangat singkat, tetapi bagaimana caranya supaya masyarakat tertarik untuk menyaksikan secara keseluruhan.

Pemaparan pengertian di atas dapat penulis ringkas dimana *editing* merupakan tahapan yang dilakukan dalam pengolahan bahan produksi film menjadi suatu karya *final*. Hal ini dilakukan dengan memberikan sentuhan efek-efek dan menyatukan semua gambar menjadi suatu keserasian dan sesuai dengan tujuan skenario yang telah disusun.

2.4.1 *Editing* Dengan Teknologi Digital

Editing Offline saat ini digunakan dengan teknik digital atau di sebut juga non linear. *Editing* jenis ini merupakan *editing* yang menggunakan komputer dengan peralatan khusus untuk *editing*. Dalam *editing offline* dengan sistem digital ini, penyusun tidak harus mengikuti urutan liputan seperti dalam sistem Analog. Bisa saja mengerjakan urutan liputan yang ditengah dahulu lalu bagian akhir dan kemudian masuk kebagian awal. Sesudah tersusun baik barulah diurutkan dan disatukan agar gambar-gambar yang sudah disambung dapat dilihat secara utuh, proses ini disebut render.

2.4.2 Metode Editing

Ada beberapa metode dalam pengeditan video dan masing-masing metode ini mempunyai proses yang berbeda.

2.4.2.1 *Continuity Shot / Film Continuity*

Metode *continuity shot* menyusun gambar secara berkesinambungan agar dalam menjadi sebuah cerita dalam film. Metode ini cukup populer dikalangan editor, disadari atau tidak bahkan banyak dilakukan oleh editor yang belajar dengan otodidak sekalipun. Secara sederhana konsep *editing* dibagi dua yakni *visible cutting* dan *invisible cutting*. *Continuity shot* masuk pada kategori *invisible cutting*. Dengan *invisible cutting*, penonton tidak “melihat” atau merasakan adanya sambungan antar *shot*. Inilah dasar konsep *continuity shot*, selain *cutting* untuk melanjutkan cerita juga bagaimana agar ada kesinambungan atau *matching* antar *shot*. *Match* atau kesinambungan antar *shot* inilah yang ditemukan oleh para leluhur film *editing* semisal *Edwin S. Porter* serta *Pudkovic* yang melanjutkan kiprah *G.W. Griffith* sebelumnya. Dia menemukan formula agar terjadi kesinambungan antar *shot*. Teori ini dinamakan *three match cut*, yakni:

- *Matching The Look*

Berkaitan dengan ruang dan bentuk, *shot* yang satu disambungkan ke *shot* berikutnya dengan memperhatikan bentuk dan ruang. Ketika bentuk atau ruang tidak memiliki kesamaan, maka hampir dipastikan sambungan tersebut akan terlihat. Dan ini yang dinamakan *jumping*, sambungan menjadi

visible atau terlihat.

- *Matching The Position*

Kesinambungan secara posisi antara *shot* sebelum dengan *shot* sesudahnya. Editor harus melihat apakah msalnya posisi subjek pada satu *shot* terdapat kesamaan dengan *shot* berikutnya atau tidak. Jika tidak ada kesamaan maka sambungan antar *shot* akan terganggu, ini artinya sambungan tersebut tidak *match*, tidak cocok.

- *Matching The Movement*

Sambungan satu *shot* dengan *shot* berikutnya dilakukan jika ada kesinambungan secara pergerakannya. Yang dimaksud pergerakan di sini yakni pergerakan subjek, pergerakan kamera, atau pergerakan kedua-duanya.

2.4.2.2 *Parallel editing*

Metode *parallel editing* merupakan pemotongan dua atau lebih satu rekaan *acting* yang terjadi secara simultan pada lokasi atau waktu yang berbeda. Teknik ini terdiri dari *crosscutting* (memotong antara dua atau lebih *action* yang terjadidi waktu dan tempat yang sama), *intercutting* (pemotongan adegan yang terjadi pada waktu yang sama, tetapi dengan perbedaan yang menciptakan efek adegan tunggal)

2.4.3 Teknik *Editing*

Dalam proses penyuntingan gambar, metode editing terbagi menjadi 2 yaitu:

1. Cutting adalah proses pemotongan gambar secara langsung tanpa adanya manipulasi gambar.
2. Transisi adalah proses pemotongan gambar dengan menggunakan transisi perpindahan gambar.

2.4.4 Proses *Editing*

1. Preview Hasil *shooting* adalah dari ratusan shot yang sudah dihasilkan oleh sutradara dan kameramen, namun *shot* tersebut tidak akan memiliki makna apa-apa ketika belum disusun oleh editor menjadi satu kesatuan cerita.
2. *Logging* merupakan manajemen file, yang berfungsi untuk memudahkan ketika melakukan penyuntingan gambar nantinya.
3. *Editing offline* adalah proses memotong adegan pada video yang tidak menarik dan menyusun ulang setiap adegan pada video dengan mengikuti pada rencana kesinambungan.
4. *Editing online* adalah proses memasukan judul video, *backsound*, dan *effect*.
5. *Rough Cut* adalah memotong kasar pada tahap ini *editing* sudah membuat kontruksi cerita sesuai dengan *script* yang sudah di buat sebelumnya.

6. *Fine cut* merupakan proses akhir sebelum film *relase*.
7. *Rendering* proses yang dilakukan setelah *editing offline/online* selesai dilakukan dalam komputer.

2.4.5 Jenis Transisi *editing*

Transisi terbagi menjadi :

2.4.5.1 Fade In/Out

Pergantian antar gambar yang satu dengan gambar yang lainnya melalui *blank*. *Fade in* adalah suatu *shot* yang bermula dari keadaan gelap kemudian secara perlahan muncul gambar (visual) hingga normal. Sedangkan *fade out* adalah dari gambar terang (normal) berangsur secara perlahan menjadi gelap.

2.4.5.2 Dissolve

Perpindahan gambar A ke gambar B menggunakan transisi seperti memudar sehingga gambar akan terlihat menumpuk secara halus. Transisi ini dapat digunakan untuk adegan membayangkan sesuatu.