

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian berjudul Partisipasi Masyarakat Dalam Kesenian Soreng Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya (Studi Di Desa Banyusidi, Kecamatan Pakis, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah) oleh Paramitha Dyah Fitiriasari di bidang Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa Universitas Gadjah Mada yang menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi dan teknik pengumpulan data melalui studi pustaka, observasi juga wawancara kepada beberapa seniman serta masyarakat disimpulkan bahwa, kehadiran suatu tari ataupun seni di lingkungan masyarakat merupakan ekspresi estetis dan simbolis yang bersifat individual maupun kolektif yang terkait dengan berbagai macam kepentingan masyarakat pendukungnya.

Kesenian *Soreng* merupakan representasi masyarakat yang mengidolakan sosok Arya Penangsang yang menjadi tokoh utama kesenian soreng. Seni pertunjukan tradisional tidak hanya menggambarkan ekspresi para seniman pelakunya saja, tetapi juga merupakan cerminan dari masyarakat keseluruhan. Partisipasi masyarakat dalam kesenian *Soreng* di Desa Banyusidi, Kabupaten Magelang sangat beragam jenisnya, ada yang menjadi penari, pemusik, pengurus dan juga penonton. Pembagian waktu yang agak sulit karena sebagian besar masyarakat adalah sebagai petani, namun mereka tampaknya tetap semangat untuk terus menjalankan kesenian di desanya. Potensi seni budaya yang tinggi juga menjadi salah satu faktor penunjang eksistensi kesenian.

Kedua, keterlibatan masyarakat dalam berkesenian hendaknya dapat ditambah intensitasnya, dengan ikut berpartisipasi dalam pengambilan keputusan, rapat bersama untuk kemajuan kesenian di desa, semakin menambah jaringan yang lebih luas untuk menambah pengalaman dan kesempatan pentas. Partisipasi masyarakat tidak berhenti, namun diteruskan sampai mereka memiliki generasi di bawahnya

yang lebih banyak. Eksistensi seni sangat berpengaruh terhadap ketahanan budaya, mereka saling berhubungan. Ketahanan budaya muncul dalam kemampuan melestarikan budaya silih asih, asah dan asuh bagi pengembangan seni, budaya. Di mana ada kesenian yang berkembang dan memiliki ciri dan identitas wilayah tertentu, maka ketahanan budaya juga akan kuat seiring dengan berjalannya waktu.

Pada penelitian tersebut, Paramitha menggunakan rumusan partisipasi masyarakat yang aplikatif menurut Cohen dan Uphoff (1979) dalam bentuk *participation of decision making*, *participation in implementation*, *participation in benefit* dan *participation in evaluation*.

Pertama, *participation in decision making* atau partisipasi dalam pengambilan keputusan adalah keikutsertaan masyarakat dalam pembuatan keputusan melalui perencanaan kegiatan. Masyarakat dilibatkan dalam perumusan atau proses pembuatan keputusan dengan mengemukakan pendapat atau saran dalam menilai suatu program atau kebijakan yang akan ditetapkan. Pengambilan keputusan di kelompok masyarakat yang kaitannya dengan kesenian *Soreng* melalui musyawarah mufakat. Masing-masing anggota kelompok memiliki hak yang sama untuk saling mengutarakan pendapat, baik sebelum pertunjukan, saat pertunjukan atau sesudah pertunjukan.

Kedua, *participation in implementation* atau partisipasi dalam pelaksanaan merupakan keikutsertaan masyarakat dalam pelaksanaan kegiatan yang berwujud kontribusi. Jenis partisipasi yang kedua ini di dalam masyarakat Desa Banyusidi untuk hal kesenian sangat tinggi, bagaimana mereka sangat terlibat dan berkontribusi yang nyata dalam kegiatan khususnya kesenian *Soreng*.

Ketiga, *participation in benefit* atau partisipasi dalam kemanfaatan merupakan wujud peran di mana dalam keikutsertaan tersebut dapat memberikan manfaat lebih positif bagi pemerintah dan masyarakat. Manfaat dari partisipasi masyarakat dalam kesenian *Soreng* sangat membawa peran ke pemerintah, dalam hal ini pemerintahan

desa, kecamatan sampai kabupaten. Sebagai promosi untuk lebih mengenalkan Kabupaten Magelang sehingga, Kabupaten Magelang terangkat popularitasnya.

Keempat, participation in evaluation atau keikutsertaan dalam evaluasi merupakan keikutsertaan masyarakat dalam mengawasi dan menilai pelaksanaan hasil-hasil perencanaan. Masyarakat dapat memberikan saran dan kritik terhadap pelaksanaan pemerintahan agar sesuai dengan apa yang telah direncanakan dan mencapai hasil yang telah ditetapkan. Evaluasi biasanya dilakukan setelah pertunjukan, evaluasi dapat dilakukan melalui meminta pendapat masing-masing anggota kesenian untuk memberikan masukan atau pendapat sepanjang pertunjukan, bisa dari bentuk pertunjukannya, properti, atau suasana penonton, atau lain sebagainya. Semuanya dibahas dan didiskusikan untuk selanjutnya dapat dicari jalan keluar jika terjadi masalah atau ketidaksinkronan. Evaluasi adalah proses yang tidak bisa dilepaskan dari perjalanan kesenian mereka.

Dalam penelitian ini, partisipasi masyarakat yang akan diteliti dibatasi dalam bentuk *participation of decision making* (partisipasi dalam pengambilan keputusan) dan *participation in implementation* (partisipasi dalam pelaksanaan) saja. Hal ini dikarenakan penelitian ini akan fokus pada proses pembuatan produk film, sejauh mana keterlibatan masyarakat Desa Kepunduhan dalam proses pra produksi, serta produksi film Sapa Ndisit Oh.

Melalui partisipasi dalam pengambilan keputusan, dapat diketahui bagaimana pengambilan keputusan dalam proses pra produksi pembuatan film Sapa Ndisiti Oh, apa saja pendapat atau saran masyarakat Desa Kepunduhan yang kemudian diterapkan saat proses produksi film tersebut.

Pada partisipasi dalam pelaksanaan, dapat diketahui bagaimana peran masyarakat Desa Kepunduhan dalam proses pembuatan film, tugas apa saja yang mereka lakukan, kemudian bagaimana cara bekerja masyarakat Desa Kepunduhan dalam mewujudkan gagasan-gagasan yang tertuang saat proses perencanaan.

Dengan menganalisis bentuk partisipasi dalam pengambilan keputusan dan partisipasi dalam pelaksanaan masyarakat Desa Kepunduhan dalam proses pembuatan film, maka dapat diketahui hubungan keterikatan antara konsep masyarakat desa Kepunduhan dan perwujudannya dalam film Sapa Ndisiti Oh.

II.2 Partisipasi

Dalam konteks pembangunan, partisipasi sering kali dianggap sebagai suatu keharusan untuk mencapai tujuan pembangunan yang berkelanjutan. Partisipasi juga dapat merujuk pada upaya untuk memperkuat keterlibatan dan pengaruh masyarakat lokal dalam proses pembangunan dan pengambilan keputusan yang terkait dengan isu-isu yang mempengaruhi hidup mereka. Melalui partisipasi yang efektif, masyarakat lokal dapat memainkan peran yang lebih aktif dalam mengidentifikasi masalah, merencanakan solusi, dan melaksanakan kegiatan yang berkelanjutan dan bermanfaat bagi mereka.

Kata “partisipasi” dan “partisipatoris” merupakan dua kata yang sering digunakan dalam pembangunan. Keduanya memiliki banyak makna yang berbeda. Berbagai kajian, dokumen proyek, dan buku panduan menunjukkan tafsiran yang sangat beragam mengenai arti kata partisipasi. Menurut *Food and Agriculture Organization* (FAO, 1989), pengertian partisipasi adalah:

- Kontribusi sukarela dari masyarakat kepada suatu kegiatan tanpa ikut serta dalam pengambilan keputusan.
- “Pemekaan” (membuat peka) pihak masyarakat. untuk meningkatkan kemauan menerima dan kemampuan untuk menanggapi kegiatan-kegiatan (proyek-proyek) pembangunan.
- Suatu proses yang aktif, yang mengandung arti bahwa orang atau kelompok yang terkait, mengambil inisiatif dan menggunakan kebebasannya untuk melakukan hal itu.
- Pemantapan dialog antar masyarakat setempat dengan para staf yang melakukan persiapan, pelaksanaan, *monitoring* proyek, agar supaya memperoleh informasi mengenai konteks lokal, dan dampak-dampak sosial.

- Keterlibatan sukarela oleh masyarakat dalam perubahan yang ditentukannya sendiri.
- Keterlibatan masyarakat dalam pembangunan diri, kehidupan, dan lingkungan mereka.

Menurut Mikkelsen, partisipasi dapat diartikan sebagai "keterlibatan aktif dari individu dan kelompok dalam proses pengambilan keputusan yang mempengaruhi hidup mereka". Dalam pandangan Mikkelsen, partisipasi mencakup tiga elemen utama, yaitu:

1. Keterlibatan: Partisipasi harus memungkinkan individu atau kelompok untuk terlibat secara aktif dalam proses pengambilan keputusan, dengan memberikan akses ke informasi yang relevan.
2. Pengaruh: Partisipasi harus memberikan kesempatan bagi individu atau kelompok untuk mempengaruhi keputusan yang diambil dan hasil dari kegiatan atau program yang dilakukan.
3. Kepemilikan: Partisipasi juga harus menciptakan rasa memiliki dan tanggung jawab atas keputusan dan hasil dari kegiatan atau program tersebut.

Dalam pandangan Mikkelsen, partisipasi yang efektif dan berkelanjutan memerlukan keterlibatan aktif dari semua pihak yang terkait, termasuk pemerintah, sektor swasta, dan masyarakat sipil. Hal ini juga memerlukan komunikasi yang terbuka dan transparan, serta kerja sama yang erat di antara semua pihak untuk mencapai tujuan pembangunan yang berkelanjutan.

Nurcholis Hanif (2011) mengidentifikasikan partisipasi masyarakat menjadi 7 tingkatan berdasarkan karakteristiknya, yaitu:

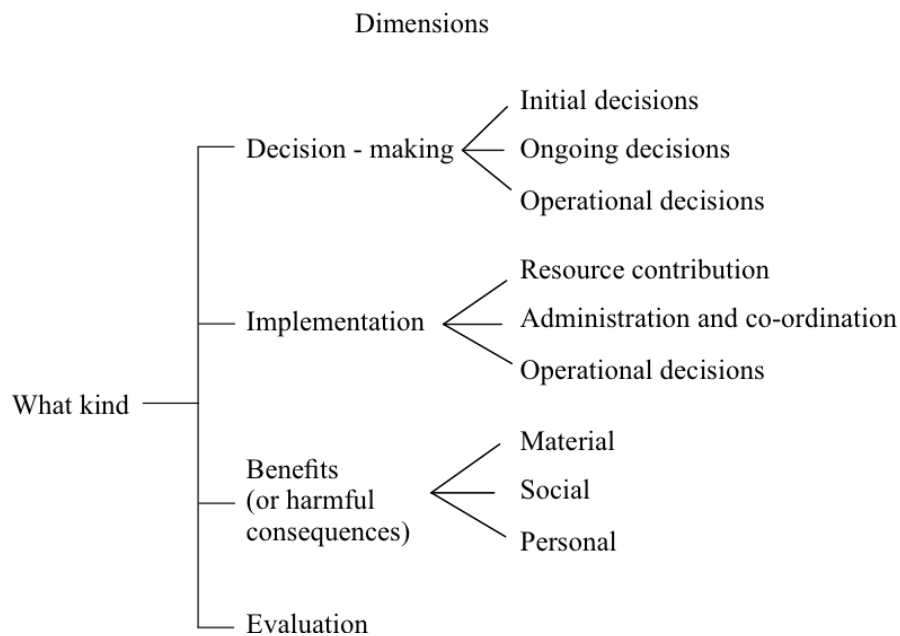
- a. Partisipasi pasif/manipulatif, masyarakat berpartisipasi dengan cara diberitahu apa yang sedang atau telah terjadi; pengumuman sepihak oleh manajemen atau pelaksana proyek tanpa memperhatikan tanggapan masyarakat; informasi yang dipertukarkan terbatas pada kalangan profesional di luar kelompok sasaran.
- b. Partisipasi dengan cara memberikan informasi, masyarakat berpartisipasi dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian seperti dalam kuesioner atau sejenisnya; masyarakat tidak punya kesempatan untuk terlibat

dan mempengaruhi proses penyelesaian; akurasi hasil penelitian tidak dibahas bersama masyarakat.

- c. Partisipasi melalui konsultasi, masyarakat berpartisipasi dengan cara berkonsultasi; orang luar mendengarkan dan membangun pandangan-pandangannya sendiri untuk kemudian mendefinisikan permasalahan dan pemecahannya, dengan memodifikasi tanggapan- tanggapan masyarakat; tidak ada peluang bagi pembuat keputusan bersama; para profesional tidak berkewajiban mengajukan pandangan-pandangan masyarakat (sebagai masukan) untuk ditindaklanjuti.
- d. Partisipasi untuk insentif materiil, masyarakat berpartisipasi dengan cara menyediakan sumber daya seperti tenaga kerja, demi mendapatkan makanan, upah, ganti rugi, dan sebagainya; masyarakat tidak dilibatkan dalam eksperimen atau proses pembelajarannya; masyarakat tidak mempunyai andil untuk melanjutkan kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada saat insentif yang disediakan/diterima habis.
- e. Partisipasi fungsional, masyarakat berpartisipasi dengan membentuk kelompok untuk mencapai tujuan yang berhubungan dengan proyek; pembentukan kelompok (biasanya) setelah ada keputusan-keputusan utama yang disepakati; pada awalnya, kelompok masyarakat ini bergantung pada pihak luar (fasilitator dan yang setara) tetapi pada saatnya mampu mandiri.
- f. Partisipasi interaktif, masyarakat berpartisipasi dalam analisis bersama yang mengarah pada perencanaan kegiatan dan pembentukan lembaga sosial baru atau penguatan kelembagaan yang telah ada; partisipasi ini cenderung melibatkan metode inter-disiplin yang mencari keragaman perspektif dalam proses belajar yang terstruktur dan sistematis; kelompok-kelompok masyarakat mempunyai peran kontrol atas keputusan-keputusan mereka, sehingga mereka mempunyai andil dalam seluruh penyelenggaraan kegiatan.
- g. *Self mobilization*, masyarakat berpartisipasi dengan mengambil inisiatif secara bebas (tidak dipengaruhi/ditekan pihak luar) untuk mengubah sistem-sistem atau nilai-nilai yang mereka miliki; masyarakat mengembangkan kontak dengan lembaga-lembaga lain untuk mendapatkan bantuan-bantuan teknis dan

sumberdaya yang dibutuhkan; masyarakat memegang kendali atas pemanfaatan sumber daya yang ada.

Rumusan partisipasi masyarakat yang aplikatif menurut Cohen dan Uphoff (1980) dalam bentuk:



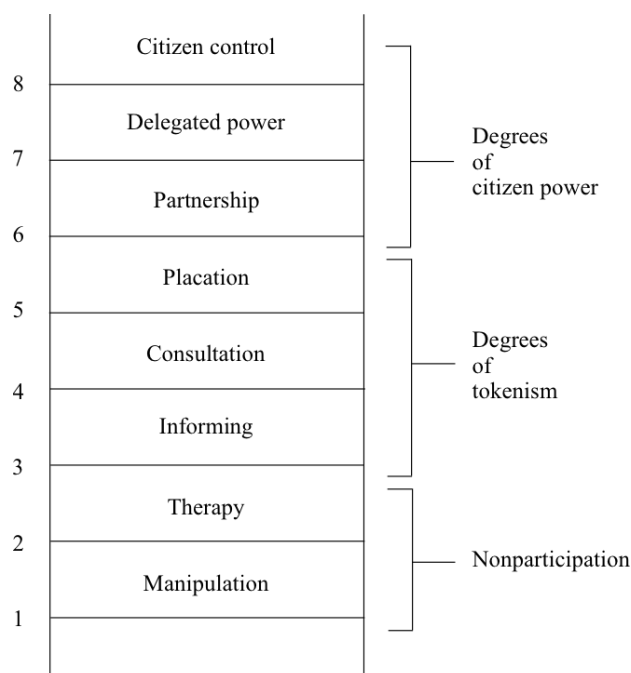
Gambar 2.1. Bentuk Partisipasi Masyarakat Dalam Masing-Masing Tahap
Sumber: Cohen & Uphoff (1980)

Bentuk-bentuk partisipasi menurut Cohen dan Uphoff:

- a. *Participation of decision making* atau partisipasi dalam pengambilan keputusan adalah keikutsertaan masyarakat dalam pembuatan keputusan melalui perencanaan kegiatan. Dalam pembuatan film tahapan ini dapat ada pada tahapan pra produksi.
- b. *Participation in implementation* atau partisipasi dalam pelaksanaan merupakan keikutsertaan masyarakat dalam pelaksanaan kegiatan yang berwujud kontribusi. Dalam proses pembuatan film, tahapan ini ada pada tahapan produksi dan paska produksi.

- c. *Participation in benefit* atau partisipasi dalam kemanfaatan merupakan wujud peran di mana dalam keikutsertaan tersebut dapat memberikan manfaat lebih positif bagi pemerintah dan masyarakat. Dalam pembuatan film, tahapan ini ada pada tahapan distribusi. Penyebaran hasil film yang sudah jadi ke khalayak umum.
- d. *Participation in evaluation* atau keikutsertaan dalam evaluasi merupakan keikutsertaan masyarakat dalam mengawasi dan menilai pelaksanaan hasil-hasil perencanaan.

Untuk menilai partisipasi masyarakat, Sherry R. Arnstein (1971) memiliki konsep delapan tangga partisipasi masyarakat (*Eight Rungs on Ladder of Citizen Participation*). Menurut Arnstein, partisipasi merupakan suatu tangga atau hierarki yang menggambarkan tingkatan partisipasi masyarakat dalam proses pengambilan keputusan. Tangga tersebut mengilustrasikan spektrum partisipasi yang berkisar antara partisipasi yang rendah hingga partisipasi yang tinggi dan berdaya.



Gambar 2.2. Delapan Tangga Partisipasi Masyarakat

Sumber: Sherry R. Arnstein (1971)

Berikut ini adalah penjelasan mengenai tiap tingkatan partisipasi oleh Arnstein:

1. *Manipulation* (Manipulasi)

Pada tingkat ini, otoritas hanya memberikan kesan partisipasi kepada masyarakat, tetapi pada kenyataannya, kekuasaan dan pengambilan keputusan tetap berada di tangan mereka sendiri. Masyarakat hanya dijadikan alat atau objek yang dimanipulasi oleh otoritas. Tidak ada ruang untuk partisipasi aktif atau pengambilan keputusan. Partisipasi masyarakat hanyalah sebagai alat untuk memperkuat keputusan yang sudah diambil sebelumnya. Di tingkatan ini, masyarakat melakukan kegiatan perfilman karena terpaksa dan tidak mengetahui manfaatnya.

2. *Therapy* (Terapi)

Pada tingkat ini masyarakat mulai dilibatkan, tapi hanya sebatas mendengarkan informasi keputusan yang telah dibuat. Pihak berwenang memberikan informasi kepada masyarakat tentang keputusan yang akan diambil, tetapi tanpa adanya kesempatan bagi masyarakat untuk memberikan masukan atau tanggapan. Masyarakat hanya dianggap sebagai penonton pasif yang tidak memiliki pengaruh dalam proses pengambilan keputusan. Di tingkatan ini, masyarakat melakukan kegiatan perfilman karena terpaksa dan sudah mengetahui manfaatnya.

3. *Informing* (Informasi)

Pada tingkat ini, pihak berwenang memberikan informasi yang lebih lengkap kepada masyarakat tentang keputusan yang akan diambil. Masyarakat diberi kesempatan untuk memahami lebih lanjut, tetapi mereka masih tidak memiliki peran aktif dalam proses pengambilan keputusan. Di tingkatan ini, masyarakat sudah mendapatkan informasi mengenai manfaat dari kegiatan perfilman, tetapi tidak diberikan kesempatan untuk berpendapat menyampaikan gagasan.

4. *Consultation* (Pertimbangan)

Pada tingkatan ini, masyarakat diberikan kesempatan untuk memberikan masukan, pendapat, atau tanggapan terhadap proyek atau kebijakan. Namun, keputusan tetap diambil oleh pihak yang berwenang. Di tingkatan ini, masyarakat sudah melakukan kegiatan perfilman secara sukarela, sudah

mengetahui manfaatnya, dan masyarakat dapat membuat usulan mengenai kegiatan tersebut, tapi tidak ada jaminan untuk diterima.

5. *Placation* (Penenteraman)

Pada tingkatan ini, pihak berwenang berjanji untuk melaksanakan aspirasi publik. Pihak berwenang menunjukkan bahwa mereka "mendengarkan" masyarakat, tetapi keputusan akhir tetap di tangan mereka. Di tingkatan ini, masyarakat sudah melakukan kegiatan perfilman secara sukarela, sudah mengetahui manfaatnya, sudah ada keinginan untuk berpendapat, dan masyarakat sudah dipersilahkan menyampaikan usulan mengenai kegiatan tersebut, tetapi hanya sebagian pendapat yang diterima.

6. *Partnership* (Kemitraan)

Pada tingkatan ini, masyarakat berada dalam posisi kemitraan dengan pihak yang berwenang. Mereka memiliki pengaruh yang lebih besar dalam pengambilan keputusan dan dapat berpartisipasi dalam perencanaan dan pelaksanaan proyek. Masyarakat berkolaborasi dengan pihak yang berwenang dalam mengambil keputusan. Mereka bekerja bersama untuk mengidentifikasi masalah, merumuskan kebijakan, dan merencanakan tindakan bersama. Di tingkatan ini inisiasi sudah datang dari masyarakat, profesional menjadikan masyarakat sebagai partner kerja dengan adanya kesamaan peran untuk berunding serta bekerja sama dalam menyusun dan melaksanakan kegiatan perfilman.

7. *Delegated Power* (Kekuasaan Terdelegasi)

Pada tingkatan ini, masyarakat diberi kekuasaan formal untuk membuat keputusan. Mereka memiliki wakil yang mewakili mereka dalam proses pengambilan keputusan. Masyarakat diberikan kekuasaan untuk mengambil keputusan secara mandiri, meskipun dalam batas-batas yang telah ditetapkan. Keputusan yang diambil oleh masyarakat memiliki dampak langsung pada hasil atau pelaksanaan proyek. Di tingkatan ini inisiasi sudah datang dari masyarakat untuk melakukan proses pra produksi, produksi, paska produksi hingga distribusi film dengan meminta bantuan dari profesional.

8. *Citizen Control* (Kendali Warga)

Pada tingkatan ini, masyarakat memiliki kontrol penuh atas proses pengambilan keputusan dan pelaksanaan proyek atau kebijakan. Mereka memiliki otoritas dan tanggung jawab untuk mengendalikan proses tersebut. Masyarakat sepenuhnya memiliki kendali dan penguasaan atas proses pengambilan keputusan. Keputusan diambil oleh masyarakat sendiri, dan pihak yang berwenang bertindak sebagai fasilitator atau penasihat dalam proses tersebut. Di tingkatan ini inisiasi sepenuhnya datang dari masyarakat baik dalam proses pra produksi, produksi, paska produksi hingga distribusi film.

Tangga partisipasi bagian bawah terdiri dari (1) Manipulasi dan (2) Terapi. Dua tingkatan ini menggambarkan tingkat "non-partisipasi" yang diciptakan oleh beberapa pihak sebagai pengganti partisipasi yang sebenarnya. Tujuan sebenarnya dari tingkatan ini bukanlah untuk memungkinkan orang berpartisipasi dalam perencanaan atau pelaksanaan program, tetapi untuk memungkinkan pemegang kekuasaan "mendidik" atau "mengobati" peserta.

Tingkatan 3 dan 4 mengarah ke tingkat "tokenisme" yang memungkinkan orang-orang yang tidak memiliki akses untuk mendengar dan memiliki suara: (3) Informasi dan (4) Pertimbangan. Ketika tingkatan ini ditawarkan oleh pemegang kekuasaan sebagai satu-satunya bentuk partisipasi, warga memang dapat mendengar dan didengar. Namun, dalam kondisi ini, mereka tidak memiliki kekuatan untuk memastikan bahwa pandangan mereka akan didengar oleh pihak yang berkuasa. Ketika partisipasi dibatasi hanya pada tingkatan ini, tidak ada tindak lanjut, tidak ada "kekuatan", sehingga tidak ada jaminan perubahan status quo. Tingkatan (5) Penenangan, hanya merupakan tingkatan tokenisme yang lebih tinggi karena aturan dasar memungkinkan orang-orang yang tidak memiliki akses memberikan saran, tetapi tetap memberikan hak kepada pemegang kekuasaan untuk membuat keputusan.

Di tingkatan yang lebih tinggi pada tangga partisipasi ini terdapat tingkatan kekuasaan warga negara dengan tingkat pengambilan keputusan yang semakin besar. Warga negara dapat memasuki (6) Kemitraan yang memungkinkan mereka untuk bernegosiasi dan melakukan kompromi dengan pemegang kekuasaan tradisional. Pada tingkatan paling atas, (7) Kekuasaan Terdelegasi dan (8) Kendali Warga, warga negara yang tidak memiliki kekuasaan memperoleh mayoritas kursi pengambilan keputusan atau kekuasaan manajerial penuh.

Menurut Arnstein, partisipasi masyarakat pada tingkat yang lebih tinggi (tangga yang lebih tinggi) akan memberikan manfaat yang lebih besar bagi masyarakat, karena masyarakat akan memiliki kontrol yang lebih besar atas program atau proyek tersebut. Arnstein menganggap bahwa partisipasi yang paling efektif adalah ketika masyarakat berada pada tingkatan “*Delegated Power*” dan “*Citizen Control*”, di mana mereka memiliki kekuatan nyata untuk mempengaruhi dan mengontrol keputusan yang mempengaruhi kehidupan mereka. Oleh karena itu, pihak-pihak yang berwenang harus mengupayakan partisipasi masyarakat pada tingkat yang lebih tinggi dalam proses pengambilan keputusan dan implementasi program atau proyek.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui partisipasi masyarakat Desa Kepunduhan dalam pembuatan film Sapa Ndisiti Oh berada dalam tingkatan apa, hal tersebut dapat memberikan gambaran awal mengenai tingkatan partisipasi masyarakat, sehingga nantinya dapat dirumuskan tindakan yang tepat untuk meningkatkan partisipasi masyarakat Desa Kepunduhan dalam pembuatan produk film lainnya.

II.3 Seni Partisipatori

Seni partisipatori adalah bentuk seni di mana publik (penonton, orang awam, peserta) secara aktif berpartisipasi dalam penciptaan karya seni. Seni partisipatori adalah bentuk seni yang berfokus pada interaksi dan kolaborasi antara seniman dan masyarakat. Dalam seni partisipatori, masyarakat umum dapat

berinteraksi dengan karya, membuat bagian dari seni itu sendiri, atau bahkan memodifikasi seni bersama seniman.

Seni partisipatori memperluas pengertian seni tradisional yang biasanya hanya diproduksi oleh satu seniman atau kelompok tertentu, sehingga melibatkan partisipasi masyarakat dalam proses kreatif dan interpretasi. Dalam seni partisipatori, seniman bertindak sebagai fasilitator atau kurator, menentukan bagaimana partisipasi publik dapat membentuk dan mempengaruhi karya seni yang dihasilkan. Partisipasi dapat berupa aktivitas fisik, interaksi sosial atau bahkan masukan verbal.

Seni partisipatori menekankan pentingnya partisipasi dan interaksi sosial, karena itu sering dipandang sebagai bentuk seni yang demokratis dan inklusif. Seni partisipatori dapat memberikan pengalaman artistik yang berbeda dari seni konvensional dan memberikan kesempatan bagi orang-orang dari berbagai latar belakang untuk terlibat dalam proses kreatif dan pengalaman seni.

Seni partisipatori dapat mengambil banyak bentuk, termasuk instalasi seni, pertunjukan teater, seni media, seni visual dan banyak lagi. Tujuan seni partisipatori adalah untuk menciptakan pengalaman artistik yang aktif dan bermakna bagi publik dan memungkinkan masyarakat untuk berpartisipasi dalam penciptaan karya seni dan keputusan artistik.

Keunggulan seni partisipatori adalah membangun partisipasi masyarakat dalam seni dan mempererat ikatan antara seni dengan kehidupan sehari-hari. Seni partisipatori juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memperkuat keterampilan kritis dan kreatif.

Menurut Claire Bishop, dalam seni partisipatori ada dua kecenderungan: (1) mensyaratkan pelibatan publik; (2) meluruskan dominasi seniman sebagai pencipta tunggal, membangun paradigma seni non-hierarkis, sekaligus membangun kembali

‘ikatan sosial’ masyarakat.

Dalam seni partisipatori, publik tidak hanya menjadi objek konsumsi artistik, tetapi juga subjek aktif yang berpartisipasi dalam proses kreatif, menciptakan karya seni bersama seniman atau komunitas seni. Seniman atau komunitas seni berperan sebagai fasilitator dan kolaborator, bukan pencipta tunggal. Seni partisipatori berupaya menggabungkan pengalaman, perspektif, dan kemampuan publik yang beragam sehingga seni yang dihasilkan menjadi lebih inklusif, demokratis, dan mencerminkan realitas sosial dan budaya yang ada serta memunculkan beragam pengalaman dan sudut pandang dari berbagai lapisan masyarakat.

Melalui analisis seni partisipatori masyarakat Desa Kepunduhan dalam proses pembuatan serta perwujudannya di film *Sapa Ndisit Oh*, maka dapat diketahui apakah seniman (profesional) sebagai pencipta tunggal mendominasi dalam penciptaan karya film tersebut, atau masyarakat (awam) turut berpartisipasi aktif dalam proses kreatif sehingga film yang dihasilkan mencerminkan realitas sosial dan budaya masyarakat Desa Kepunduhan.

II.4 Film

Menurut David Bordwell & Kristin Thompson film terdiri dari dua unsur, yaitu: isi (*form*) dan bentuk (*style*). Isi film adalah naratif, berupa teks atau cerita. Bentuk film adalah gaya penyajian cerita, berupa *mise-en-scène*, sinematografi, *editing*, serta suara. André Bazin dalam “*What is Cinema?*” (1958-1962) menjelaskan pandangannya tentang film sebagai seni kolektif yang melibatkan kontribusi dari berbagai aspek kreatif dan teknis.

Menurut Bazin, seluruh elemen yang dihadirkan dalam film seperti sinematografi, penyutradaraan, akting, dan elemen-elemen lainnya begitu penting dalam menciptakan sebuah karya film yang kompleks dan bermakna. Di tiap satu film, elemen-elemen tersebut dibentuk secara kolektif oleh berbagai individu dengan karakteristik masing-masing. Maka, secara alamiah komposisi tim pembuatan

sebuah film akan mempengaruhi hasil akhir dari film itu sendiri.

II.5 Tahapan Membuat Film

Dalam pembuatan film terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

1. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, para ahli dan profesional di bidang penulisan skenario, produksi, desain, dan *casting* bekerja sama untuk mengembangkan visi dan persiapan dasar sebelum proses produksi film dimulai. Tahap ini penting untuk memastikan bahwa semua aspek film telah direncanakan dengan baik sebelum memasuki tahap berikutnya.

Tahapan pra produksi dalam pembuatan film melibatkan sejumlah kegiatan yang perlu dilakukan sebelum proses pengambilan gambar dimulai. Berikut adalah beberapa tahapan umum pada pra produksi film:

1. Pengembangan Konsep: Tahap ini melibatkan pengembangan konsep cerita, pengembangan karakter, dan penulisan skenario. Tim kreatif, termasuk penulis skenario dan sutradara, bekerja bersama untuk merumuskan ide cerita dan mengembangkannya menjadi konsep yang lebih lengkap.
2. Penyusunan Tim Produksi: Tahap ini melibatkan menyusun tim produksi yang terdiri dari berbagai departemen, seperti produksi, sinematografi, desain produksi, kostum, pencahayaan, dan lain-lain. Setiap departemen memiliki tugas dan tanggung jawab spesifik dalam proses produksi film.
3. Penentuan Anggaran: Tahap ini melibatkan menentukan anggaran produksi film. Tim produksi akan menghitung perkiraan biaya untuk semua aspek produksi, termasuk gaji kru, sewa peralatan, lokasi syuting, transportasi, dan lain-lain. Anggaran ini akan menjadi panduan dalam mengelola keuangan selama proses produksi.
4. Penyusunan Jadwal Produksi: Tahap ini melibatkan penyusunan jadwal produksi yang rinci, termasuk jadwal pengambilan gambar, jadwal latihan pemeran, dan jadwal pertemuan dengan tim produksi. Jadwal ini

memastikan bahwa seluruh kegiatan produksi diatur dengan baik dan sesuai dengan waktu yang tersedia.

5. Perizinan dan Lokasi: Tahap ini melibatkan mendapatkan izin dan perizinan yang diperlukan untuk pengambilan gambar di lokasi tertentu. Tim produksi akan berkomunikasi dengan pemilik lokasi, pihak berwenang, dan pihak terkait lainnya untuk mendapatkan izin yang diperlukan dan mengatur segala persiapan logistik di lokasi tersebut.
6. Pemilihan Pemeran: Tahap ini melibatkan proses audisi dan pemilihan pemeran. Tim produksi akan melakukan audisi untuk peran-peran dalam film dan memilih pemeran yang sesuai dengan karakter yang ada dalam skenario.
7. Perencanaan Produksi: Tahap ini melibatkan perencanaan secara rinci tentang segala aspek produksi, seperti persiapan teknis, desain produksi, penataan kostum, dan pengaturan kru produksi.

2. Produksi

Tahap ini adalah saat pengambilan gambar dilakukan. Aktivitas yang dilakukan meliputi pengaturan lokasi, pengambilan gambar dengan menggunakan kamera dan peralatan pendukung, pengaturan pencahayaan, perekaman suara, serta pengarahan pemeran oleh sutradara.

Selama proses produksi, terdapat sejumlah kegiatan yang dilakukan untuk merekam adegan dan aksi yang diperlukan dalam cerita film. Berikut adalah beberapa kegiatan yang umum dilakukan selama proses pengambilan gambar film:

1. Penyusunan Set: Persiapan set atau lokasi di mana adegan akan difilmkan, termasuk pemasangan dekorasi, pencahayaan, dan penataan properti.
2. Pengaturan Properti: Penyusunan dan pengaturan properti yang diperlukan dalam adegan. Properti termasuk benda-benda seperti furnitur, alat, makanan, dan segala hal yang dibutuhkan dalam adegan tersebut.

3. Pengaturan Kostum dan Tata Rias: Penyusunan dan pengaturan kostum serta tata rias yang sesuai dengan karakter dan situasi dalam adegan.
4. Penempatan Kamera: Penempatan kamera yang tepat untuk menghasilkan komposisi visual yang diinginkan. Ini melibatkan pengaturan sudut pengambilan gambar, pergerakan kamera, dan penggunaan *tripod* atau peralatan kamera lainnya.
5. Pencahayaan: Penyesuaian pencahayaan yang diperlukan untuk menciptakan suasana yang diinginkan dalam adegan. Ini melibatkan penggunaan lampu, reflektor, filter, dan pengaturan pencahayaan lainnya.
6. Pengarahan Pemeran: Pengarahan dan koordinasi pemeran dalam melakukan aksi dan mengungkapkan emosi yang sesuai dengan cerita. Sutradara memberikan petunjuk kepada pemeran untuk memastikan hasil yang diinginkan.
7. Pengambilan Gambar: Proses pengambilan gambar adegan sesuai dengan naskah dan arahan sutradara. Ini melibatkan pengaturan komposisi, pengaturan pencahayaan, penggerakan kamera, dan pengambilan gambar dengan kamera yang tepat.
8. Rekaman Suara: Perekaman suara dialog dan efek suara yang terjadi selama pengambilan gambar. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan mikrofon yang terpasang pada kamera atau melalui penggunaan mikrofon eksternal.
9. Catatan Pengambilan: Pencatatan rincian penting mengenai setiap pengambilan gambar, termasuk nomor adegan, lokasi, durasi, dan catatan teknis lainnya yang diperlukan.

3. Paska Produksi

Setelah pengambilan gambar selesai, tahap paska produksi dimulai. Tahap ini melibatkan pengeditan gambar, pengeditan suara, penambahan efek visual dan efek khusus, penulisan musik atau penggunaan musik yang ada, serta penyusunan keseluruhan film.

Paska Produksi film adalah tahap setelah pengambilan gambar selesai, dan melibatkan kegiatan untuk menyelesaikan film. Berikut adalah beberapa kegiatan yang umum dilakukan selama proses Paska Produksi film:

1. Pengolahan Gambar (*Editing*)

Proses *editing* gambar yang meliputi pemilihan dan pengaturan urutan adegan, pemotongan (*cutting*), perubahan kecepatan, pengaturan transisi, dan penyusunan keseluruhan alur visual film.

2. Desain Suara (*Sound Design*)

Pembuatan dan pengaturan suara dalam film, termasuk efek suara, musik latar, rekaman suara tambahan, dan pengaturan kualitas audio secara keseluruhan.

3. Efek Visual (*Visual Effects*)

Penambahan efek visual yang diperlukan dalam film, seperti efek khusus, grafis komputer (*CGI*), penghilangan benda atau penyesuaian visual lainnya.

4. *Color Grading*

Pengaturan dan penyesuaian warna dan tampilan visual film untuk mencapai nuansa yang diinginkan dan konsistensi dalam pencahayaan dan suasana.

5. Pengeditan Musik (*Music Editing*)

Proses penyuntingan musik yang meliputi penyesuaian durasi, penambahan atau pengurangan suara, pengaturan musik latar, dan keseimbangan audio antara musik dan suara lainnya.

6. *Mixing* Suara (*Sound Mixing*)

Proses menggabungkan dan menyeimbangkan elemen-elemen audio dalam film, termasuk dialog, musik, dan efek suara, sehingga menghasilkan suara yang seimbang dan berkualitas.

7. Terjemahan (*Subtitle*): Penambahan teks subtitle atau terjemahan dalam bahasa lain, jika diperlukan.

8. Penyuntingan Akhir (*Final Editing*):

Tahap akhir penyuntingan dan pengaturan keseluruhan film untuk

mencapai versi final yang siap untuk distribusi.

Setiap tahapan tersebut melibatkan banyak orang dan tergantung pada ukuran produksi, bisa memakan waktu dari beberapa bulan hingga beberapa tahun untuk menyelesaikan keseluruhan proses produksi film.

Dalam penelitian ini, fokus penelitian terjadi pada tahap pra produksi dan produksi saja. Tahapan tersebut memberikan banyak ruang pada masyarakat untuk berpartisipasi dengan berbagai cara. Karena ada hal-hal yang dapat dilakukan oleh masyarakat (awam) tanpa membutuhkan keahlian khusus dalam menguasai teknologi perekaman dan pengeditan layaknya profesional.

II.6 Kru dan Pemeran Film

Dalam proses pembuatan film, pada tahap pra produksi penulis skenario bertanggung jawab mengolah gagasan, menyusun cerita menjadi konsep yang utuh dan menjadikannya ke dalam bentuk skenario film. Skenario itu yang nantinya akan menjadi "*blue print*" atau acuan dalam proses produksi film yang akan dilakukan oleh kru.

Kebutuhan kru dalam tiap produksi film bervariasi, sangat bergantung pada ukuran produksi, jenis film, dan preferensi sutradara, menurut Tino Saroengallo, kru inti dalam sebuah produksi film yang menjadi tulang punggung dalam pembuatan film adalah:

1. Produser

Bertanggung jawab dalam mengelola jalannya sebuah produksi film, mulai dari persiapan hingga film selesai dan kadang berlanjut hingga ke masalah promosi dan pemasaran film tersebut.

2. Sutradara

Tugas sutradara adalah membedah skenario, memahami skenario, menghafal skenario, menyerap skenario, menyatu dengan skenario.

3. Manajer Produksi

Manajer produksi bertanggung jawab untuk merencanakan dan mengorganisir semua aspek produksi film, termasuk jadwal pengambilan gambar, lokasi syuting, perencanaan dan pengelolaan anggaran, serta sumber daya yang diperlukan. Manajer produksi adalah motor dan roda pelaksanaan dalam sebuah produksi film.

4. Asisten Sutradara

Asisten Sutradara bekerja sama dengan sutradara dalam merencanakan dan mengatur pengambilan gambar. Asisten Sutradara bertanggung jawab untuk mengkoordinasikan aktivitas di lokasi syuting. Mereka bekerja dengan berbagai departemen seperti kru produksi, pemeran, dan kru teknis lainnya untuk memastikan kelancaran proses produksi.

5. *Director of Photography* (Sinematografer)

Tugas utama seorang Sinematografer adalah memvisualkan penafsiran atau visi sutradara akan skenario. Seorang sinematografer harus bisa menampilkan *mood* visual yang diinginkan sutradara.

6. Perekam Suara

Tugas utama perekam suara adalah melakukan perekaman suara selama pengambilan gambar. Mereka harus memastikan bahwa suara yang direkam jelas, bebas dari gangguan atau kebisingan eksternal, dan sesuai dengan kebutuhan kreatif sutradara.

7. Pengarah Artistik

Bila seorang sinematografer bertugas untuk memvisualkan visi sutradara terhadap skenario, maka tanggung jawab pengarah artistik adalah membendakan visi tersebut agar bisa direkam oleh sinematografer.

8. Penyunting

Meskipun dalam pembahasan paska produksi tahap penyuntingan dibagi menjadi penyuntingan gambar juga suara, namun penyuntingan yang dimaksud dalam kru inti sebuah pembuatan film adalah orang yang bertanggung jawab atas keseluruhan proses penyuntingan hingga menjadi sebuah film yang utuh, gambar maupun suara.

Produksi film merupakan sebuah proses yang kompleks dan membutuhkan kerja sama antara banyak orang dengan berbagai latar belakang dan keahlian. Setiap tahap dalam produksi film membutuhkan banyak tenaga kerja, peralatan, dan sumber daya lainnya untuk menghasilkan film berkualitas tinggi. Produksi film membutuhkan investasi yang besar, baik dalam hal waktu, uang, maupun sumber daya manusia. Namun, film yang berhasil diproduksi dapat menjadi sumber penghasilan yang besar bagi pelaku industrinya, serta memberikan hiburan dan inspirasi bagi penonton.

Selain kru, dibutuhkan pemeran atau aktor untuk menghidupkan karakter-karakter yang ada dalam skenario. Menurut Tino Saroengallo, aktor adalah orang yang memerankan seorang tokoh dalam sebuah film. Berdasarkan peran, aktor terdiri dari aktor utama, pembantu, dan figuran. Berikut penjelasannya:

1. Aktor Utama

Karakter sentral atau protagonis dalam sebuah film. Mereka biasanya memiliki waktu tampil yang signifikan di layar dan menceritakan cerita utama. Perjalanan karakter utama sering menjadi fokus utama narasi film dan penonton mengikuti perjuangan, pertumbuhan, atau perubahan yang mereka alami sepanjang film. Aktor utama biasanya memiliki pengaruh besar terhadap alur cerita dan berinteraksi dengan tokoh lain dalam film.

2. Aktor Pembantu

Dikenal sebagai karakter pendukung atau karakter pendamping, adalah karakter yang mendukung dan membantu tokoh utama dalam perjalanan mereka. Meskipun mereka tidak menjadi fokus utama cerita, peran mereka masih penting dalam memberikan dukungan, konflik, atau penyelesaian masalah dalam cerita. Aktor pembantu dapat memiliki waktu tampil yang signifikan dalam film dan terlibat dalam hubungan dekat dengan tokoh utama, baik sebagai teman, sahabat, anggota keluarga, atau sekutu.

3. Figuran

Karakter yang muncul dalam film namun memiliki peran yang lebih kecil dan berdurasi singkat. Mereka sering kali tidak memiliki pengaruh signifikan

terhadap plot atau perkembangan cerita secara keseluruhan. Figuran dapat muncul sebagai orang latar, pengunjung toko, pelanggan di restoran, atau orang-orang di latar belakang adegan. Meskipun peran mereka lebih terbatas, figuran masih penting dalam menciptakan kehidupan dan atmosfer dalam dunia film.

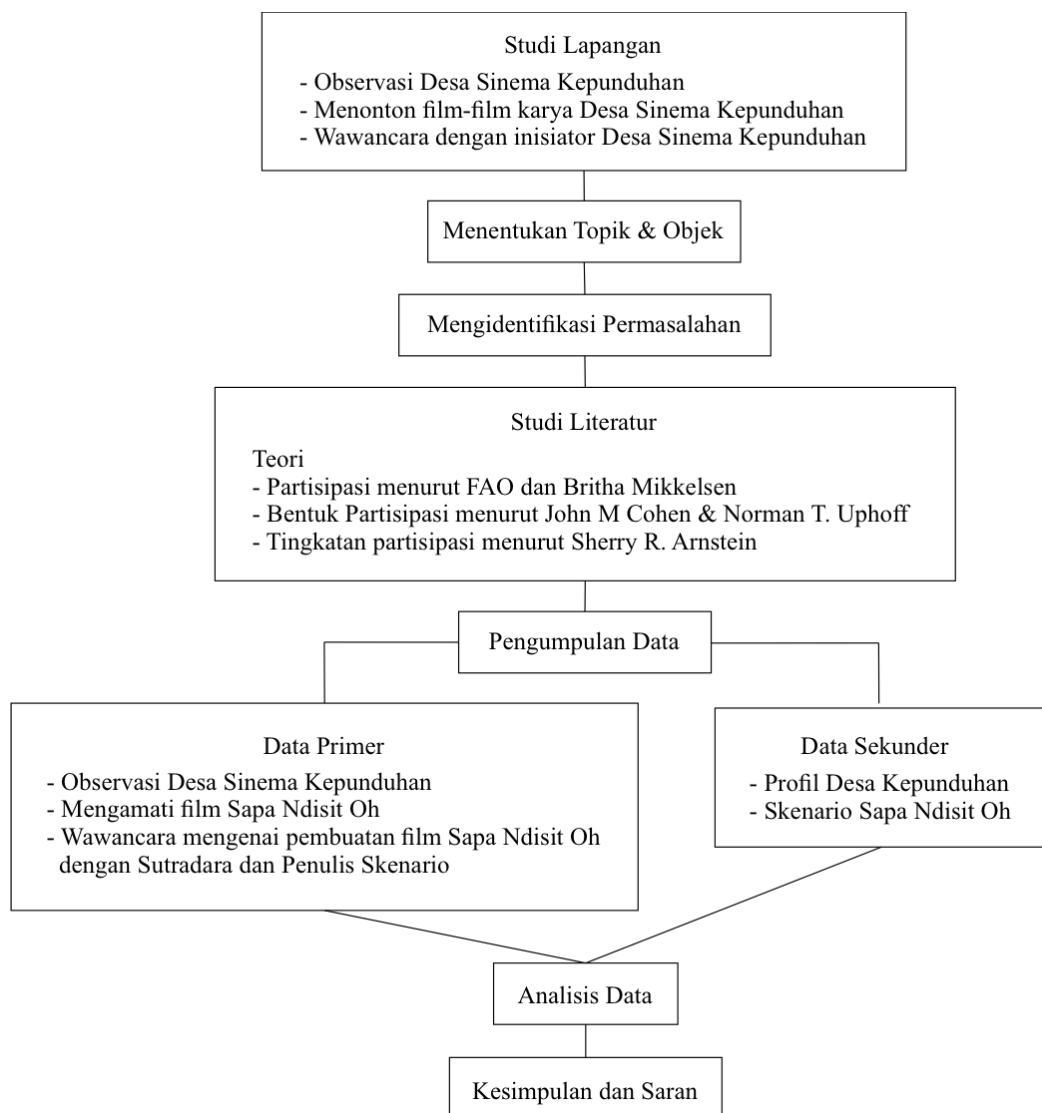
II.7 Alur Penelitian

Sebelum melakukan penelitian ini, terlebih dahulu dilakukan studi lapangan. Melakukan observasi pada Desa Sinema Kepunduhan dengan mengunjungi Desa Kepunduhan, menonton film-film karya mereka dan melakukan wawancara dengan Marjo Klengkam Sulam, sebagai inisiator Desa Sinema Kepunduhan. Kemudian mempelajari hasil studi lapangan untuk menentukan topik serta objek penelitian, serta mengidentifikasi permasalahan dari topik dan objek tersebut.

Studi pada teori dari Britha Mikkelsen (1999), dalam buku: *Metode Penelitian Partisipatoris dan Upaya-Upaya Pemberdayaan: Sebuah Buku Pegangan Bagi Para Praktisi Lapangan*, dilakukan untuk memperoleh pemahaman menyeluruh. Juga pada penelitian yang dilakukan oleh Cohen, John M. & Uphoff, Norman T. (1980): *Participation's Place in Rural Development: Seeking Clarity through Specificity*, serta penelitian yang dilakukan oleh Sherry R. Arnstein (1969): *A Ladder Of Citizen Participation*.

Tahapan selanjutnya adalah pengumpulan data melalui pengamatan yang lebih mendalam mengenai Desa Sinema Kepunduhan, mempelajari skenario serta film Sapa Ndisit Oh, dan melakukan wawancara etnografi dengan Marjo Klengkam Sulam. Karena minimnya data berupa dokumentasi, untuk menguatkan data penelitian ini penulis melakukan analisis domain, taksonomi, komponensial, dan tema kultural dari hasil wawancara yang dilakukan dengan Marjo Klengkam Sulam tersebut.

Setelah dianalisis, kemudian peneliti melakukan pembuktian mengenai bentuk dan tingkatan partisipasi masyarakat dalam pembuatan film di Desa Kepunduhan melalui hasil wawancara dan perwujudannya pada visual serta dialog dalam film Sapa Ndisit Oh. Pada tahap akhir, peneliti menyimpulkan hasil penelitian dan memberi saran yang bisa dilakukan untuk menguatkan partisipasi masyarakat pada pembuatan film di Desa Kepunduhan, dan saran yang dapat dilakukan dalam melakukan penelitian selanjutnya.



Gambar 2.3. Alur Penelitian

Sumber: Pribadi