

NILAI PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM FILM INDIE BANYUMAS

Teguh Trianton

Peneliti Beranda Budaya, Komunitas Sastra Elok Purbalingga
FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Abstract: Film is entertainment for people who are able to penetrate the social class boundaries. The ability to reach various segments of the film class, film making has the potential to affect masyarakat audience. Strategic value of the film not only serves as entertainment, the film has the potential as a medium of education, which can effectively communicate educational messages, and even be able to influence a person's behavior. This is the one of the spirit for student filmmakers in Purbalingga, Banyumas, Cilacap and Banjarnegara continues to be creative by producing indie films. Film is the medium for the message menyampaikn, storytelling and expression. As with any work of literature (novels, short stories, drama, theater), in the film there is also a story, the scene, dialogue, scene, conflict, character, character, and setting. One of the benefits is being able to visualize movie various human characters so that it can easily intervene or influence the minds of the audience. This is where the potential effectiveness of the film in instilling moral values as part of the educational aspect of the nation's character.

Abstrak: Film merupakan hiburan bagi masyarakat yang mampu menembus batas kelas sosial. Kemampuan film menjangkau berbagai segmen kelas sosial, membuat film memiliki potensi untuk mempengaruhi masyarakat penikmatnya. Nilai strategis film tidak hanya berperan sebagai hiburan, film berpotensi sebagai media edukasi, yang dapat mengomunikasikan pesan pendidikan secara efektif, bahkan mampu mempengaruhi perilaku seseorang. Inilah yang menjadi salah satu spirit bagi para sineas pelajar di Purbalingga, Banyumas, Cilacap dan Banjarnegara yang terus berkreasi dengan memproduksi film indie. Film adalah media untuk menyampaikn pesan, bercerita dan berekspresi. Seperti halnya karya sastra (novel, cerpen, drama, teater), di dalam film juga terdapat cerita, adegan (*scene*), dialog, kejadian, konflik, tokoh, penokohan, dan setting. Salah satu keunggulan film adalah mampu memvisualisasikan berbagai karakter manusia sehingga dengan mudah dapat mengintervensi atau mempengaruhi pikiran penonton. Di sinilah potensi efektifitas film dalam menanamkan nilai-nilai moral sebagai bagian dari aspek pendidikan karakter bangsa.

Kata Kunci; Film, Pendidikan, Kearifan Lokal

Isu gagalnya pendidikan dalam membentuk karakter bangsa kian ramai menjadi polemik dalam berbagai forum. Pendidikan di Indonesia belum mampu melahirkan pribadi-pribadi yang unggul, jujur, berakhlak mulia, bertanggung jawab dan humanis. Yang lahir dari pendidikan di Indonesia, sementara ini adalah intelektual-intelektual yang lebih siap menjadi tukang untuk memenuhi kebutuhan pasar industri, dari pada sebagai manusia yang berkarakter mulia.

Gagalnya pendidikan juga ditandai dengan marak dan berulangnya kasus tawuran antar pelajar. Pada saat yang sama, tindak kekerasan pada pelajar baik

oleh sesama pelajar maupun oleh oknum guru sering menjadi *olok-olok* atas kegagalan pendidikan di negara ini dalam membentuk generasi yang berkarakter.

Peristiwa tawuran yang terjadi antar pelajar SMAN 6 dan SMAN 70 Jakarta, Senin 24 September 2012 silam merupakan peristiwa ke sekian kalinya. Peristiwa serupa juga kerap berulang terjadi di berbagai wilayah di tanah air. Bukan hanya pelajar yang tawuran, sejumlah mahasiswa di perguruan tinggi juga kerap melakukan hal serupa.

Alih-alih arah pendidikan diproyeksikan untuk memenuhi kebutuhan industri dan bursa kerja. Sementara jumlah kebutuhan lapangan pekerjaan berbanding terbalik dengan jumlah produksi sumber daya manusia. Sehingga yang muncul belakangan adalah bertambahnya jumlah pengangguran. Disorientasi pendidikan ini turut menyokong gagalnya upaya mewujudkan pembangunan karakter bangsa (*character building*) melalui pendidikan.

Di sisi lain, industri kreatif sinematografi (film dan sinetron) di Indonesia juga turut mengonstruksi kepribadian bangsa. Sayangnya perkembangan industri kreatif ini didominasi oleh tayangan-tayangan yang kurang memberi teladan dengan nilai pendidikan.

Bertanyalah pada pelajar SD, SMP, SLTA atau mahasiswa, siapa yang belum pernah menonton film, atau sinetron? Atau sudah berapa ratus film yang pernah mereka tonton? Tentu saja sudah tak terhitung jumlahnya, mulai dari film kartun animasi, film layar lebar dan film televisi (termasuk sinetron). Lantaran film merupakan produk industri budaya populer yang melintasi ruang dan waktu, medekat pada penikmatnya. Fiske (2004) memandang, saat ini film telah menjadi sebuah produk kebudayaan yang dikenal secara luas di seantero dunia.

Film telah menjadi bagian dari kehidupan kita. Apa yang kita kerjakan, yang kita omongkan, yang menjadi sikap kita, gaya busana yang kita kenakan, bahkan gagasan-gagasan yang sering kita sampaikan acap kali merupakan bentuk turunan atau variasi dari segala hal yang pernah kita lihat dalam film. Film menjadi demikian dekat dengan kehidupan kita. Inilah yang dimaksud Douglas Kellner bahwa film merupakan salah satu produk budaya media yang turut menempa identitas kita.

Pada awalnya film merupakan hiburan bagi masyarakat kelas bawah perkotaan, namun dengan cepat film mampu menembus batas-batas kelas dan menjangkau kelas yang lebih luas. Kemampuan film menjangkau berbagai segmen kelas sosial, kemudian menyadarkan para ahli bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayak penikmatnya. Film menjadi bagian dari media massa yang memiliki jangkauan segmen paling besar, sehingga memiliki pengaruh yang besar terhadap penyebaran pesan tersembunyi. Film memiliki jangkauan, realisme, pengaruh emosional dan popularitas yang hebat.

Kuatnya penetrasi film telah menjebol sekat-sekat waktu, ruang, geografis bahkan ideologis. Tanpa disadari film telah membentuk karakter penikmatnya. Film kini telah menjadi bagian hidup. Film telah mempengaruhi pola pikir, cara tindak, cara berbicara, bahkan cara berbusana penontonnya. Film juga mempengaruhi perilaku manusia secara jamak.

Pengaruh terbesar disinyalir akibat masuknya film-film Holywood dengan tema kekerasan dan seksualitas. Amura (1981: 125) beranggapan bahwa film dari

Amerika tidak sesuai dengan kebudayaan bangsa Indonesia, dan malah ada diantaranya merusakkan watak bangsa Indonesia, misalnya film-film yang mengandung tema seks bebas, kekerasan (*violance*), kejahatan (kriminalitas) dan kemewahan atau hedonisme.

Dalam perkembangannya film-film serupa juga diproduksi di Indonesia. Fenomena ini juga tercatat oleh Cheah, dkk., (2002: 88) dalam *Membaca Film Garin*. Diungkapkan bahwa film-film Indonesia ternyata telah lama menawarkan serangkaian iklan budaya konsumtif. Setting yang diangkat nyaris selalu berlatar belakang kelas sosial menengah ibu kota. Tema yang diangkat baru seputar drama keluarga hingga komedi berbau seks dan film horor. Film-film seperti ini dengan mudah dapat diakses oleh remaja hingga pelosok desa. Boleh jadi gagalnya pendidikan dalam membentuk karakter bangsa saat ini, disebabkan film semacam ini yang banyak dikonsumsi oleh remaja.

Padahal Indonesia memiliki beragam budaya yang dapat dimunculkan dalam sebuah film. Sayangnya, dunia sinematografi Indonesia baru memunculkan sedikit fragmen kehidupan masyarakat kota, yang gaya hidupnya ditawarkan sebagai model bagi penonton. Sekali lagi, film tanpa disadari membawa pengaruh yang cukup besar dalam pembentukan budaya masyarakat.

Pada tahun 2002 perfilman nasional bangkit, dengan munculnya film remaja bergenre romantika *Ada Apa Dengan Cinta* (AADC). Peristiwa ini menjadi balik bergeliatnya industri perfilman di tanah air. Para *film maker* berlomba memproduksi karya yang lebih baik, bahkan memunculkan genre dan varian-varian film.

Salah satu genre film yang mulai berkembang saat ini adalah film independen atau yang lebih dikenal dengan film indie. Film dengan genre ini banyak mengangkat isu dan tema tentang budaya lokal. Film yang banyak mengambil setting masyarakat kelas bawah ini mampu menjadi alternatif dan memecah kejenuhan industri film nasional. Film ini tidak hanya menjadi alternatif tapi mampu menciptakan nuansa baru dalam dunia sinematografi Indonesia.

Kehadiran film indie sebagai media komunikasi menjadi alternatif dalam menanamkan nilai pendidikan yang bermanfaat bagi penonton, seperti mengangkat tema kearifan lokal atau mengenai kehidupan sehari-hari dalam karya-karyanya.

Film, Media dan Pendidikan Karakter

Kajian mengenai film sebagai media komunikasi massa memang belum lama di kemukaan oleh para teoritis. Dalam perspektif Graeme Turner, kini film tidak lagi dimaknai sekedar sebagai karya seni (*film as art*), tetapi lebih sebagai 'praktik sosial'. Sementara Jowet dan Linton menegaskan bahwa film merupakan bentuk 'komunikasi massa' (Irawanto, 1999:11).

Film dalam praktek komunikasi menurut Irawanto (2004), bisa dikatakan sebagai sebuah pesan yang disampaikan kepada komunikan. Sedangkan makna tidak terdapat pada pesan melainkan pada penerima pesan. Padahal efektifitas komunikasi memiliki standar yang beragam, ia dapat diukur dengan cara berbeda-beda tergantung apa tujuan dari proses komunikasi itu sendiri. Bagaimana tanda

itu dipersepsi oleh penerima atau interpretasi sehingga terjadi komunikasi yang efektif.

Seperti film, pendidikan pada hakekatnya adalah praktek komunikasi. Di dalamnya terdapat proses pertukaran lambang yang berisi pesan tertentu. Ruang kelas menjadi media dan medan pertukaran, reproduksi teks yang berisi pesan pendidikan. Proses pertukaran isi teks dalam pendidikan setara dengan proses reproduksi sistem tanda dalam film oleh penontonnya.

Sebagai media komunikasi massa, film mempunyai beberapa peran dan fungsi dalam masyarakat. McQuail (1987: 3) merumuskan empat fungsi film, yaitu; (1) sebagai sumber pengetahuan yang menyediakan informasi tentang peristiwa dan kondisi masyarakat dan dunia, gambaran dan citra realitas sosial, film juga menyuguhkan nilai-nilai dan penilaian normatif yang dibaurkan dengan hiburan. (2) Sebagai sarana sosialisasi dan pewarisan nilai-nilai, norma-norma dan kebudayaan, (3) sebagai wahana pengembangan kebudayaan, bukan saja dalam pengertian pengembangan bentuk seni dan simbol, melainkan juga dalam pengertian pengemasan tata cara, mode, gaya hidup dan norma-norma, dan (4) sebagai sarana hiburan dan pemenuhan kebutuhan estetika.

Dengan fungsi tersebut, film seperti menampilkan kenyataan (yang direkonstruksi terlebih dahulu) layaknya realitas yang sesungguhnya terjadi. Film dapat menjadi cermin mengenai kondisi masyarakat yang ditampilkannya. Seperti seorang guru yang menjadi narasumber dalam sebuah kelas, yang acapkali membangun narasi untuk menyuguhkan sepotong informasi pada audien, film juga mengkonstruksi nilai-nilai dan menghadirkannya kembali dalam bentuk narasi cerita. Rekonstruksi informasi yang dilakukan guru di kelas tidak bebas nilai, setali tiga uang dengan film yang mereproduksi realitas melalui sistem tanda yang juga tidak bebas nilai. Bagi Turner seperti dikutip Irawanto (1999: 14) film merupakan representasi dari sebuah realitas budaya.

Saat sebuah film merekonstruksi budaya kekerasan, maka pada saat yang sama film tersebut juga mengedukasi tentang nilai-nilai kekerasan pada penikmatnya. Tentu saja proses rekonstruksi budaya lewat film ini tidak bergerak alamiah. Artinya film tidak serta merta memindahkan sebuah realitas budaya, melainkan melalui sebuah desain yang disebut skenario yang syarat beban nilai-nilai. Lantaran, apapun media massanya (termasuk film) pasti mengandung nilai-nilai tertentu yang ingin diangkat oleh si pembuat film (*film maker*), entah itu budaya pop, budaya massa atautkah nilai-nilai lokal.

Tatkala film pertama kali ditemukan, ia tidak langsung dianggap sebagai seni. Setelah perjalanan panjang sejarah film, kini film tidak hanya diakui sebagai sebuah budaya (baca: seni) tetapi juga sebagai alat propoganda, persuasif dan edukasi (pendidikan). Sumarno (1996: 29) menjelaskan sebagai karya seni, film terbukti memiliki kemampuan kreatif. Ia mempunyai kesanggupan untuk menciptakan suatu realitas rekaan sebagai bandingan terhadap realitas. Realitas yang ditampilkan dalam film adalah realitas yang dibangun oleh pembuat film dengan mengangkat nilai-nilai atau unsur-unsur budaya yang terdapat di dalam masyarakat. Atau sebaliknya, realitas rekaan yang ditampilkan dalam film kemudian menjadikan sebuah bentukan 'budaya' yang diikuti oleh penonton.

Sementara itu, Mulyana (2004: 107), menyatakan hubungan film dan budaya bersifat timbal balik. Sama halnya dengan komunikasi dan budaya mempunyai hubungan timbal balik, seperti dua sisi mata uang. Budaya menjadi bagian dari perilaku komunikasi dan pada gilirannya komunikasi pun turut menentukan memelihara, mengembangkan atau mewariskan budaya. Film dan budaya pun saling mempengaruhi. Di satu pihak, film sebagaimana media massa pada umumnya merupakan cerminan kondisi masyarakat dimana media massa itu berada. Nilai, norma dan gaya hidup yang berlaku pada masyarakat akan direproduksi dalam film. Namun di pihak lain, film juga berkuasa menetapkan nilai-nilai substantif yang dianut oleh masyarakat, bahkan nilai-nilai yang rusak sekalipun. Di sinilah, film berkontribusi dalam pembentukan karakter bangsa.

Pendidikan karakter sesungguhnya terminologi lain dari pendidikan budi pekerti yaitu bagaimana nilai-nilai moral dapat diinternalisasi kepada peserta didik. Nilai adalah segala hal yang menjadi ukuran atau norma dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pandangan Bertens (2004: 139) nilai selalu mempunyai konotasi positif.

Selanjutnya, Bertens (2004: 143-147) mengungkapkan, bahwa nilai moral merupakan nilai tertinggi. Nilai moral memiliki ciri-ciri (1) berkaitan dengan pribadi manusia yang bertanggung jawab, (2) berkaitan dengan hati nurani, (3) mewajibkan manusia secara absolut yang tidak bisa ditawar-tawar, dan (4) bersifat formal.

Menurut Magnis-Susena (1987: 19) kata moral selalu mengacu pada baik-buruknya manusia sebagai manusia bukan sebagai yang lain terkait dengan predikat atau profesinya. Sekali lagi, bidang moral adalah bidang kehidupan manusia dilihat dari segi kebaikannya sebagai manusia.

Dengan demikian, nilai moral manusia Indonesia dapat diukur berdasarkan baik-buruknya karakter orang Indonesia sesuai dengan latar budaya, adat tradisi, agama, bahasa dan anasir lain yang melingkupinya. Standar nilai moral orang Jawa adalah ukuran baik-buruk berdasar budaya Jawa yang dapat berlaku umum. Standar nilai moral orang suku (bangsa) Banyumas adalah segala ukuran baik-buruk yang berlaku di Banyumas yang dapat diterima secara universal.

Artinya, pendidikan karakter bangsa yang universal dapat digali dari nilai-nilai kearifan lokal. Pembentukan karakter bangsa Indonesia dapat dimulai atau diupayakan dengan penggalan teks-teks yang mengandung kearifan lokal, termasuk film.

Kearifan Lokal dalam Film Banyumas

Film indie merupakan film yang dibuat dengan biaya murah, dana terbatas, teknologi sederhana oleh pencipta film amatir atau non-komersil. Meski demikian, film indie merupakan karya sinematografi yang berfungsi sebagai *cultural education*. Dalam perspektif Amura (1989: 132) ini dapat terjadi lantaran film bukan semata-mata barang dagangan melainkan alat penerangan dan pendidikan. Dengan demikian film juga efektif untuk menginternalisasi nilai-nilai budaya.

Nilai strategis film tidak hanya berperan sebagai hiburan, film berpotensi jadi media edukasi, yang dapat mengomunikasikan pesan pendidikan secara

efektif, bahkan mampu mempengaruhi perilaku seseorang. Inilah yang menjadi salah satu spirit bagi para sineas pelajar di Purbalingga, Banyumas, Cilacap dan Banjarnegara yang terus berkreasi dengan memproduksi film indie.

Film produksi sineas muda Purbalingga yang tergabung dalam wadah *Cinema Lovers Community* (CLC), atau sineas pelajar Cilacap dalam komunitas *Sangkanparan* telah mampu berbicara di berbagai kancah festival film regional dan nasional. Bahkan dengan membawa isu kearifan lokal Banyumas beberapa film diantaranya pernah diputar pada event perfilman tingkat internasional.

Film adalah media untuk menyampaikan pesan, bercerita dan berekspresi. Seperti halnya karya sastra (novel, cerpen, drama, teater), di dalam film juga terdapat cerita, adegan (*scene*), dialog, kejadian, konflik, tokoh, penokohan, dan setting. Salah satu keunggulan film adalah mampu memvisualisasikan berbagai karakter manusia sehingga dengan mudah dapat mengintervensi atau mempengaruhi pikiran penonton. Di sinilah terlihat betapa film memiliki efektifitas dalam menanamkan nilai-nilai moral sebagai bagian dari aspek pendidikan karakter bangsa.

Di tengah gempuran tontonan berupa sinetron dan gosip artis di televisi yang jauh dari nilai-nilai edukatif, penulis melihat film-film karya sineas pelajar Banyumas secara moral jauh lebih berkualitas ketimbang dua program televisi tersebut. Inilah sesungguhnya yang lebih menarik dibicarakan pasca kebanggaan atas sejumlah prestasi dan penghargaan itu. Warna kearifan lokal, kesederhanaan tema yang dikemas dalam film, menjadikan aspek pendidikan budi pekerti yang diangkat film indie Banyumas ini menjadi mudah dicerna oleh penonton.

Salah satu unsur kearifan lokal dalam film indie Banyumas adalah penggunaan bahasa Jawa dialek *ngapak* atau bahasa Banyumas. Bahasa dalam sebuah film merupakan salah satu unsur penting pembentuk cerita. Penggunaan bahasa Banyumas ini menjadi ciri khas film indie Banyumas. Namun bagi Trianton (2008) penggunaan bahasa lokal ini tidak hanya berfungsi melengkapi ciri sebuah film agar disebut indie. Penggunaan bahasa lokal merupakan sebuah representasi ideologis yang menegaskan kecintaan terhadap kearifan budaya setempat.

Wacana kearifan lokal juga terlihat pada narasi dan alur cerita yang diambil dari kehidupan sehari-hari masyarakat Banyumas yang sederhana. Setting cerita ditandai dengan berbagai atribut yang merepresentasikan ikon kebanyumasan seperti rumah *tikelan*, *scene* orang membatik, dan kain batik *Banyumasan*.

Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Banyumas

Ciri khas film indie Banyumas adalah konsistensinya dalam mengangkat wacana nilai-nilai kearifan lokal, termasuk *Peronika* (2004) dan *Senyum Lasminah* (2005). *Peronika* menceritakan mengenai kegagalan budaya modern (telepon genggam/*handphone*) pada masyarakat desa. Judul film sendiri diambil dari kata "veronika" yang merupakan salah satu mesin penjawab otomatis dari sebuah operator seluler di Indonesia. Kemudian kata tersebut diplesetkan menjadi "peronika" yang diucapkan oleh tokoh *ramane* (ayah) dalam film itu. Film

Peronika masuk dalam *European Film Festival* tahun 2007 dan *Senyum Lasminah* yang menjadi film terbaik II pada Festival Video Edukasi tahun 2007.

Peronika juga bertutur tentang perempuan Banyumas yang selalu berbakti pada orang tua dan suami. Meski demikian, komunikasi antara Parno, Jamilah (istrinya) dan *ramane* (ayah Parno) berlangsung akrab. Bahasa Banyumas yang tidak mengenal *undak-usuk* membuat percakapan antara ketiga tokoh utama dalam film ini berlangsung egaliter. Nilai pendidikan moral dan karakter yang dapat diambil dari film ini adalah kejujuran atau keterusterangan (*cablaka*), sikap egaliter, dan rasa tanggungjawab suami pada keluarganya.

Senyum Lasminah menguraikan bagaimana kehidupan sebagian perempuan muda masyarakat menengah ke bawah di Banyumas yang masih mewarisi dan peduli pada tradisi membatik. Lasminah tokoh utama dalam film ini, digambarkan sebagai gadis desa yang masih bertahan tinggal di desanya dan mau peduli terhadap warisan turun temurun. Namun sebagai perempuan muda ia sempat tergoda oleh ajakan Surti (teman di kampung) yang menawari dia untuk merantau ke Jakarta. Tetapi di saat Lasminah memutuskan untuk pergi ke Jakarta, ia teringat pesan leluhurnya tentang warisan tradisi yang butuh penerus. Ia juga teringat dengan adiknya yang masih kecil. Gatot yang masih duduk di sekolah dasar sangat membutuhkan perhatian Lasminah, sang kakak yang tiap pagi memandikannya sebelum berangkat ke sekolah.

Di tengah narasi hidup Lasminah yang harus berjuang mempertahankan warisan leluhur dan gempuran pengaruh urbanisasi, film ini juga menyuguhkan kesenian *Rodat* khas Purbalingga. Hadirnya kesenian ini menjadi bagian dari scen film, melengkapi pesan moral dan nilai kearifan lokal sebagai upaya

Lasminah adalah gambaran perempuan muda yang sadar budaya. Ini satire, sebab dalam kondisi kontemporer, hanya mereka (perempuan) yang telah berusia lanjutlah yang mau mewarisi tradisi membatik. Lasminah membatik adalah gambaran positif perempuan muda di Banyumas yang masih peduli dengan kearifan lokal warisan leluhur.

Pada *scene* lain, resistensi Lasminah terhadap ajakan Surti (teman kecil yang baru pulang dari rantau) untuk ke Jakarta hanya sebuah sindiran. Sebab situasi seperti ini sangat langka terjadi di Banyumas. Tapi bukan berarti tidak mungkin terjadi.

Pada film *Pigura* (2010) karya sutradara Darti dan Yasin SMP Satu Atap Karangmoncol Kabupaten Purbalingga, misalnya. Dikisahkan; Wigati dan Gagas sudah lama tak bertemu ayah yang berada di tanah rantau, kondisi ini tidak membuat kakak beradik ini putus asa. Dengan dorongan dari Simbok (ibu), Gati justru semakin giat belajar demi mempersembahkan prestasi saat ayahnya pulang. Sebagai kakak yang baik, Gati berusaha menggambarkan sosok ayah dalam bentuk lukisan untuk Gagas, adiknya. Melihat sosok ayah dalam gambar, sang adik pun berusaha menirunya, sebagai ekspresi kerinduan.

Nilai pendidikan karakter yang dapat dipetik dari film ini di antaranya; kesabaran, kejujuran, kerja keras, tolong menolong, kasihsayang, rajin belajar, dan lain-lain. Pesan moral dan nilai-nilai pendidikan karakter pada film ini, mengantarkan *Pigura* menyabet berbagai penghargaan, yaitu; (1) film Terbaik Festival Film Remaja 2010, (2) Sutradara Terbaik Festival Film Remaja 2010, (3)

Kameraman Terbaik Festival Film Remaja 2010, (4) Editor Terbaik Festival Film Remaja 2010, (5) Film Terbaik II Festival Film Anak Medan 2010, (5) Sutradara Terbaik Festival Film Anak Medan 2010 dan (6) Penghargaan Khusus Dewan Juri Festival Film Indonesia 2010.

Kearifan lokal sebagai bentuk nilai pendidikan karakter juga tampak pada film *Kado Suket* karya siswa SMA Negeri Rembang Purbalingga, produksi tahun 2010. Dengan kemasan fiksi, film ini sesungguhnya hendak mendokumentasikan hasil seni kerapian anyaman wayang suket yang konon hanya dapat dikerjakan oleh Mbah Gepuk. Film *Kado Suket* juga memberikan inspirasi tentang generasi muda yang masih mau melestarikan kearifan lokal warisan leluhur. Dalam film ini digambarkan pula ihwal presentasi kasih-sayang yang sederhana namun bersahaja.

Sementara itu film berjudul *Endhog* tahun 2010, garapan pelajar SMA 2 Purbalingga secara karikaturis berusaha menggambarkan semangat belajar siswa Kejar Paket A. Dengan keluguannya, dua siswa sekolah penyetaraan ini melakukan eksperimen konyol yaitu mengamati telinga ayam, kambing, anjing dan manusia untuk membedakan makhluk yang berkembang biak dengan cara bertelur dan beranak.

Pesan kejujuran juga divisualisasikan secara lugu dalam film *Nyarutang*. Fiksi garapan Asep Triatno, produksi SMA Negeri Bobotsari ini pernah diputar dalam ajang *Europe on Screen 2010*. Film *Nyarutang* bercerita tentang Jono, seorang pemuda pengangguran yang menemukan dompet Adel yang jatuh di gang. Jono mengambil uang Rp 2000 untuk membeli dua batang rokok. Merasa tidak nyaman, ia berusaha mengembalikan dompet itu, termasuk rokok yang belum dihisap. Sebagai kekurangannya Jono mengamen di rumah Adel, dan tidak mau menerima bayaraan uang, sehingga lunas hutangnya.

Upaya mengangkat kearifan lokal dalam film juga dilakukan pelajar SMK Bakti Purwokerto. Dengan film *Bunyi* sineas pelajar ini merekam keberadaan seni tradisional Lesungan. Film ini mengisahkan tentang kegigihan seorang pelajar yang hobi fotografi dalam mencari dan mengabadikan objek foto yang langka dan unik.

Penutup

Yang menarik dari geliat perkembangan dunia sinematografi banyumas adalah kejekkan (konsistensi) dalam mengangkat tema, wacana, dan budaya lokal. Konsistensi itu pula yang menggiring film garapan sineas (film maker) Banyumas selalu mendapat apresiasi dan penghargaan dalam ajang festival. Lokalitas isu telah dipilih sebagai mainstream film-film Banyumas. Itu terlihat dari kejekkan tema yang diusung.

Secara garis besar, kejekkan film Banyumas dapat dilihat dari empat arus besar tema. Pertama, penggunaan bahasa berdialek ngapak-ngapak. Bahasa adalah salah satu unsur penting untuk membangun plot. Kedua, setting atau latar film. Ketiga, atribut (aksesoris) pendukung berupa simbol, ikon, dan indeks, yang muncul dalam *scene*. Ketiganya dipadu dengan konflik-konflik sederhana namun mengena. Tema kehidupan masyarakat kelas bawah itulah, anasir keempat yang mempertegas kejekkan film Banyumas.

Pada dasarnya, film (dalam konteks media massa) lewat sajian yang

selektif dan penekanan pada tema-tema tertentu akan menciptakan kesan (imaji) tertentu pada penonton (Melvin de Fleur, 2004). Artinya, media massa, termasuk film, berkuasa mendefinisikan norma-norma budaya masyarakat.

Budaya adalah tentang keberadaan (*distinctiveness*) kelompok-kelompok sosial yang memberikan mereka identitas. Kebudayaan merupakan batasan (norma) dalam hidup manusia. Di dalamnya terdapat respons manusia terhadap masyarakat atau lingkungannya, dan dunia secara umum.

Kebudayaan oleh Koentjaraningrat disyaratkan memiliki tujuh unsur esensial, yaitu bahasa, sebagai perwujudan budaya yang digunakan untuk berkomunikasi. Kemudian sistem pengetahuan, sistem organisasi kemasyarakatan, sistem peralatan hidup, dan teknologi. Berikutnya, sistem mata pencaharian, sistem religi, upacara keagamaan, dan terahir adalah kesenian.

Kesenian merupakan unsur budaya yang mengacu kepada estetika yang berasal dari ekspresi hasrat manusia. Sebagai makhluk yang mempunyai cita rasa tinggi, manusia menghasilkan berbagai corak kesenian, mulai dari yang sederhana hingga perwujudan kesenian yang kompleks, termasuk film.

Konsistensi isu dalam film Banyumas menjadi menarik, mengingat khasanah budaya di wilayah saat ini mulai memudar, tergerus arus budaya asing. Di hadapan pergeseran nilai budaya, posisi budaya lokal saat ini cenderung termarginalkan. Terlepas dari segala kekurangan pada sisi teknik, film-film karya pelajar Banyumas ini layak dijadikan sumber bahan ajar di sekolah SMP dan SMA/SMK. Guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Sejarah, IPS, PKn, Seni dan Budaya atau yang lainnya dapat menggunakan film-film ini sebagai sumber bahan ajar yang bermuatan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amura. 1989. *Perfilman Indonesia dalam Era Baru*. Jakarta. Lembaga Komunikasi Massa Islam Indonesia.
- Bertens, K. 2004. *Etika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Cheah, Philip. dkk. 2002. *Membaca Film Garin*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Denis McQuail, 1996, *Teori Komunikasi Massa*, Jakarta, Erlangga
- Departemen Pendidikan Nasional RI, 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP): Bahan Sosialisasi*.
- Fiske, John. 2006. *Cultural and Communication Studies. Cetakan ke-3*. Bandung. Jelasutra.
- Irawanto, Budi. 1999. *Film, Ideologi, dan Militer; Hegemoni Militer dalam Sinema Indonesia*. Yogyakarta. Media Pressindo.
- Kementerian Pendidikan Nasional, 2006. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006. Jakarta.
- Koentjaraningrat. 1994. *Kebudayaan Jawa, cetakan kedua*. Jakarta. Balai Pustaka

- Magnis-Suseno, Frans. 1987. *Etika Dasar: Masalah-masalah Pokok Filsafat Moral*. Yogyakarta: Kanisius.
- Mulyana, Deddy. 2004. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sobur, Alex. 2006. *Semiotika Komunikasi, cetakan ketiga*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumarno, Marselli. 1996. *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta. PT.Gramedia.
- Trianton, Teguh. 17/04/2008. *Nativisme dalam Film Indie Banyumas*. Semarang. *Harian Pagi Suara Merdeka*.
- Trianton, Teguh. 29/11/2008. *Bawor, Ikonisitas Masyarakat Banyumas*. Semarang. *Harian Pagi Suara Merdeka*.
- Zuchdi, Darmiyati, 2009. *Pendidikan Karakter: Grand Design dan Nilai-nilai Target*. Yogyakarta: UNY Press.