

# Sihung

Esa Hari Akbar  
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung  
Jalan Buahbatu No. 212 Bandung

## ABSTRACT

*The film production is entitled Sihung, a Sundanese word meaning in Indonesian siung, taring, caling (canine tooth, tusk). The term Sihung implies the violence in a pig fight, a folk game spreading in the culture of West Java people. The life of Ilma Nurjanah is represented through documentary film with direct cinema approach, a style whose approach focuses that the film maker and his camera will be accepted as part of the subject's life. In fact, in certain cases the existence of the film maker and his camera is not realized anymore by the subject and her family. The film maker tries not to influence the daily life of his subjects through his existence. The method applied in this study is analytical descriptive focusing in action research.*

*Keywords: Sihung, pig fight, documentary film, direct cinema approach, Ilma Nurjanah*

## PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk budaya yang memiliki sifat khas dalam hubungannya dengan lingkungan. Ia mengungkapkan kesadaran dan kebebasan terhadap alam lingkungannya, sehingga dapat menciptakan suatu bentuk kebudayaan yang tak dapat terpisahkan dari tatanan kehidupannya. Pada akhirnya kebudayaan itu sendiri akan menempati posisi sentral dalam tatanan hidup manusia. Antara manusia dan kebudayaan mempunyai hubungan dialektis, manusia melahirkan kebudayaan dan manusia tidak bisa hidup tanpa kebudayaan. Kebudayaan diciptakan oleh masyarakat sekaligus membentuk kehidupan masyarakat itu sendiri.

Wujud dari kebudayaan itu sendiri, akan lahir atas dasar pengaruh dan interaksi dengan alam lingkungannya. Di mana manusia itu menempati suatu tempat maka dia akan menyesuaikan dengan lingkungan sekitarnya sehingga produk-produk budayanya akan berbeda dengan tempat

lain. Konsepsinya adalah bentuk suatu kompleksitas perwujudan dari aktivitas dan pola tindakan manusia, yakni berupa segala hasil karya, rasa dan cipta. Dari situ, timbulah beragam bentuk hasil kebudayaan, di antaranya adalah mainan dan permainan.

Wujud mainan dan permainan, sebenarnya merupakan hasil karya manusia sebagai tindakan interaksi dengan alam lingkungan, hingga pada setiap tempat akan memiliki kekhasan dan keunikannya sendiri. Mengenai hal ini, pada tahun 1938, seorang profesor, teoritis budaya dan ahli sejarah asal Belanda, yaitu Johan Huizinga menulis sebuah buku *Homo Ludens*. Sebuah studi tentang permainan dalam kebudayaan. Ia menyebutkan bahwa manusia sebagai "makhluk bermain", makhluk yang suka bermain atau menciptakan permainan. Huizinga bahkan menyatakan bahwa "*play is older than culture*", permainan itu lebih tua dari kebudayaan. Terlepas dari kontroversi pernyataan itu, nyatanya dalam setiap komunitas baik primitif maupun modern

selalu terdapat permainan sebagai bagian dari kebudayaan manusia, tiap zaman memiliki tipikal permainannya sendiri. Tentu saja, karena permainan adalah bagian dari kebudayaan, jenis permainan itu terkait erat dengan perkembangan budaya masyarakat setempat (Huizinga, 1995:1).

Berkaitan dengan pernyataan tersebut, kita bisa melihat bahwa dalam kebudayaan masyarakat Sunda terdapat beragam permainan, baik permainan yang bentuknya tradisional maupun permainan modern. Atau permainan yang dilakukan oleh anak-anak, maupun yang dilakukan oleh orang dewasa. Salah satu di antara permainan yang dikenal dalam kebudayaan masyarakat Sunda adalah permainan *ngadu bagong*, yaitu sebuah permainan yang dilakukan oleh orang dewasa dan bersifat keras.

Konsep awal penciptaan seni ini berangkat dari pertemuan dua unsur kebudayaan, yakni kebudayaan lama dan kebudayaan baru yang terletak pada eksistensi *ngadu bagong* dan masyarakat pendukungnya. Bertitik tolak dari hal tersebut, penyaji sebagai *homo creator* dapat menuturkan secara dokumentatif mengenai *ngadu bagong* dari sudut mikro dalam sebuah keluarga pelaku *ngadu bagong*.

*Sihung*<sup>1</sup> yang diambil sebagai judul film dokumenter ini dalam bahasa Indonesia biasa disebut siung atau taring. *Sihung* merupakan salah satu senjata bagi binatang-binatang buas yang tajam dan keras. Berdasarkan hal itu secara simbolik karya film ini mepresentasikan apa yang ingin disampaikan mengenai tajam dan kerasnya kehidupan sebagian masyarakat Sunda yang menjadi urban di kotanya sendiri.

Melalui pembuatan film dokumenter ini, penyaji ingin turut melakukan salah satu upaya konservasi permainan rakyat. Adapun materinya, penyaji mencoba mengeksplorasi sebuah keluarga yang masih berkecimpung dan terlibat dalam keberadaan permainan rakyat *ngadu bagong*. Keluarga tersebut masih melakukan akti-

vitas *moro* (berburu) maupun *ngadu bagong*. Latar belakang dari karya film dokumenter ini terinspirasi dari kekontrasan kehidupan keluarga tersebut yang berada di tengah-tengah masyarakat industri, mulai dari beragam kehidupan budayanya hingga hiruk-pikuk kehidupan masyarakat suburban saat ini. Untuk mendapatkan hasilnya, penyaji menggunakan metode dokumenter observatorial (Ayawaila, 2008:17).

Pendekatan observasional ini umumnya digunakan untuk lebih menyoroti sisi *human-interest* dalam sebuah film, dengan "meminjam" kehidupan seseorang atau beberapa subjek. Intervensi yang hadir dari sutradara dilakukan seminimal mungkin terhadap kehidupan subjeknya tanpa mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mempertajam isu yang diangkat. Pembuat film hadir sebagai mata kamera itu sendiri. Penyutradaraannya dimanifestasikan melalui kecerdikannya dalam penentuan pilihan-pilihan gambar yang harus diambil selama subjek melakukan aktivitasnya yang disesuaikan dengan fokus filmya. Perangkaian gaya bercerita pun hanya bisa dilakukan di meja editing.

Pendekatan observasional bertumpu pada tokoh-tokoh yang dijadikan subjek. Dalam produksi film ini subjek utamanya adalah Mang Ade Rohmat serta anak perempuannya yang bernama Ilma. Teknik observasional dalam film dokumenter juga menghadirkan isu sosial budaya, yang dialami oleh tokohnya, yang mana isu-isu itu tetap dipayungi oleh karakter sebagai fokus utama dalam film dokumenter ini.

Umumnya, film dokumenter yang menggunakan pendekatan observasional akan memakan waktu penggarapan yang lebih panjang dibanding film-film dokumenter dengan pendekatan lainnya. Hal ini dikarenakan sutradara harus melakukan pendekatan secara intens dengan subjeknya, hingga dalam kesehariannya si subjek bersedia diikuti oleh si sutradara. Selain itu, Sutradara juga harus mengikuti di-

namika subjek yang kerap kali mengalami perubahan sikap, hingga harus dapat menyesuaikan dalam waktu yang tidak dapat ditentukan.

### 1. Sinopsis

*Ngadu bagong* adalah salah satu permainan rakyat yang banyak digemari oleh masyarakat Sunda. Salah satunya keluarga Mang Ade, yang hampir seluruh keluarganya mempunyai hobi *ngadu bagong*, termasuk anak perempuannya yang bernama Ilma. Terdapat keunikan dalam diri Ilma, sebagai seorang perempuan yang masih duduk di kelas II MA, ia sudah terbiasa mengurus anjing pitbul dan melatih ketangkasan untuk siap bertarung di arena *ngadu bagong*. Ilma berbeda dengan perempuan seumurannya sebab ia kerap ikut berburu *bagong* (babi hutan) bersama tim pemburu dari Majalaya yang didominasi beranggotakan kaum laki-laki dewasa. Dalam permainan *ngadu bagong* yang cukup keras ini pun, Ilma menjadi satu-satunya perempuan yang selalu ikut terlibat di dalamnya. Ilma tidak merasa asing jika berinteraksi dengan binatang, seperti anjing, babi hutan, tupai, kuda, ular, luwak dan lain sebagainya. Demikian juga dalam aktivitas permainan *ngadu bagong*, ia selalu ikut serta berkegiatan dengan ayahnya. Sosok Ilma sebagai perempuan yang berkarakter seperti lelaki terbentuk karena adaptasi lingkungan keluarga beserta rutinitas yang dialaminya. Namun, femininitas Ilma Nurjanah tidak pudar meski lingkungan pembentuknya sangat keras. Hobi yang memang pada umumnya digemari oleh kaum pria, ia jalani dan gemari dengan sepenuh hati. Dia menawarkan wacana bahwa tidak ada batas gender dalam kecintaan terhadap sebuah hobi.

### 2. Alur

Proses pembuatan film dokumenter observasional ini bisa dikatakan memakai alur maju atau pola linear. Pola tersebut merupakan garis lurus dari A sampai Z yang banyak digunakan dalam pembuatan-pem-

buatan film, baik dalam film yang berbentuk fiksi maupun dokumenter. Atau juga biasa disebut sebagai pola tiga babak Hollywood yang merupakan adopsi dari teori dramaturgi Aristotelian<sup>2</sup> (Pratista, 2008:1). Sementara itu, sebagai pengge-raknya menggunakan latar belakang tokoh-tokoh nyata, yakni keluarga Mang Ade Rokhmat sebagai titik keberangkatan dari film ini.

### 3. Struktur

Adapun kerangka struktur penceritaan dalam film dokumenter ini tersusun sebagai berikut:

#### a. Awal

Film ini dibuka dengan gambar yang memperlihatkan kemeriahan dan hiruk pikuk diarea sekitar *pakalangan ngadu bagong* Majalaya. Orang-orang yang hendak ikut dalam permainan, berdatangan dengan membawa anjing-anjing jagoannya. Tetapi ada pula orang-orang yang hanya sekedar ingin menonton dan menganggap permainan ini adalah sebuah hiburan semata. Setelah itu, para penghobi *ngadu bagong* ini berbondong-bondong mendaftarkan anjing mereka yang hendak diadakan di *pakalangan* ini, termasuk juga Ilma dan Mang Ade yang selalu ikut untuk mempertarungkan anjingnya di *pakalangan* Majalaya.

Acara *ngadu bagong* berakhir, Ilma dan Mang Ade bergegas pulang menggunakan motornya sambil membawa anjingnya. Demikianpun dengan para penghobi lainnya, mereka membubarkan diri dari arena. Setibanya di rumah dilanjutkan dengan memperlihatkan suasana rumah Mang Ade. Pada malam harinya, Mang Ade sekeluarga menyaksikan tayangan *ngadu bagong* di Kompas TV yang mana salah satu nara sumbernya adalah Mang Ade sendiri.

Suasana pagi hari di rumah Mang Ade. Saat itu, Mang Ade sedang memandikan kudanya sebelum berangkat mencari uang sebagai joki delman. Sedangkan Ilma melakukan rutinitasnya sebagai pelajar sebuah MTS di Bandung. Adegan ini

berlangsung sampai Mang Ade dan Ilma kembali lagi ke rumah. Ilma pergi membeli daging ayam giling untuk makan anjingnya. Meskipun hujan, Ilma tetap berangkat membelinya. Malam harinya Mang Ade dan Ilma mengolah daging untuk makanan anjingnya.

b. Tengah

Amat datang ke rumah Mang Ade hendak menjual anjingnya, Mang Ade yang kebetulan sedang ingin membeli anjing lalu membelinya. Setelah itu Mang Ade dan Ilma mencoba mengenalkan anjing barunya pada *bagong* milik Mang Ade supaya terbiasa dengan baunya sebelum Mang Ade dan Ilma melatihnya.

Keesokan harinya Ilma memandikan anjingnya sedangkan Mang Ade melakukan aktivitasnya merakat kudanya. Di sisi lain, Asep, kakak Ilma, juga sedang melatih anjingnya di sungai dan mereka pun mengajak anjingnya untuk jalan-jalan keliling kampung.

Teman Mang Ade datang ke rumahnya ingin melatih anjingnya pada *bagong* kepunyaan Mang Ade. Malam harinya Ilma dan teman-temannya kembali ikut berburu *bagong* bersama Pak Heru ke Sumedang. Perburuan kali ini ternyata membuahkan hasil. Mereka berhasil menangkap *bagong* seberat kurang lebih 80 kilogram, dan *bagong* tersebut langsung dibawa ke *pakalangan dugong* di Majalaya untuk dijual.

Ilma bersama Mang Ade sedang berbincang di halaman rumahnya kemudian mereka membawa anjing barunya ke dokter hewan, karena sudah beberapa hari anjingnya tidak nafsu makan. Sepulang dari dokter Mang Ade memberi obat dan makanan pada anjingnya.

Besoknya Ilma dan Mang Ade mencoba untuk melatih anjing barunya dan bermain-main dengan cucunya mengenalkan pada *bagong*.

c. Akhir

Ilma dan Mang Ade kembali ikut serta dalam permainan *ngadu bagong* yang dise-

lenggarakan di arena Majalaya. Rupanya kali ini nasib buruk telah menimpa mereka. Anjing yang diadukannya ternyata mendapatkan luka sobek tertusuk *sihung* (taring) *bagong* sehingga mengalami pendarahan hebat, sampai-sampai harus dijahit di tempat itu juga.

Hujan tampak di depan rumah Mang Ade. Sementara di dalam rumah Ilma dan Mang Ade merasa sedih, lemas dan kecewa dengan apa yang terjadi pada anjingnya. Di sudut lain tampak kandang anjingnya kosong.

d. *Screening*

Tempat *Screening* atau pemutaran film akan dilaksanakan di Gedung Sunan Ambu ISBI Bandung, dengan alasan cukup presentatif dan dapat membentangkan layar berukuran 8 x 12 meter. Untuk lebih memperjelas gambar filmnya, maka proyektor yang dipergunakan mempunyai kapasitas minimal 10.000 lument.

Disebut sebagai sebuah permainan keras, karena dalam *ngadu bagong* akan memiliki resiko yang cukup tinggi, bahkan boleh dikatakan bahwa taruhannya adalah "nyawa". Dalam pengertiannya, Priarana menyatakan sebagai berikut.

*Ngadu bagong* adalah suatu istilah dalam bahasa Sunda yang digunakan oleh masyarakat peladang untuk menamakan suatu permainan. Istilah ini berasal dari dua kata, yaitu "*ngadu*" dan "*bagong*". "*Ngadu*" berasal dari kata dasar "*adu*" yang mengalami proses nasalisasi menjadi "*ngadu*". Artinya, "memperlagakan" atau "mempertarungkan". Selanjutnya istilah *ngadu bagong*, bisa juga disebut sebagai *dugong* (Priarana, 1993:16).

Sedangkan, kata *bagong* dalam bahasa Sunda berarti babi hutan (*Sus verrucosus*). Namun demikian, *ngadu bagong* bukan berarti mempertarungkan atau memperlagakan antarbabi (babi hutan melawan babi hutan), melainkan berupa pertarungan mati-hidup antara seekor babi hutan dan sepasang anjing atau sekawanan anjing yang ganas, kuat, dan beringas.<sup>3</sup>

*Bagong* atau babi hutan dalam kategorinya termasuk pada golongan satwa liar, yaitu sebagai salah satu musuh para peladang yang bercocok tanam di hutan-hutan. Ada pun risiko yang dimiliki pada permainan ini adalah *ngadu bagong* bukan hanya merupakan permainan yang dilakukan di *pakalangan* (arena) saja, melainkan harus dimulai dengan melakukan perburuan satwa liar tersebut ke hutan-hutan dan dapat menangkapnya hidup-hidup. Walaupun demikian, ternyata masih banyak masyarakat kita yang terjun menjadi pelaku perburuan dan kegiatan *ngadu bagong* ini. Selain alasan meneruskan warisan kultural nenek moyang, juga ada alasan hobi, sensasi dan urusan ekonomis.<sup>4</sup>

Salah satu yang memiliki hobi *ngadu bagong* adalah keluarga Mang Ade Rohmat yang tinggal di Jl. mengger hilir, RT 09 Rw 04 Desa Sukapura, Kecamatan Dayeuh Kolot Kabupaten Bandung. Hampir seluruh keluarganya mempunyai hobi tersebut, termasuk anak perempuannya, bernama Ilma Nurjanah yang masih berusia remaja dan duduk di kelas II (dua) MA. Apabila dilihat dari sudut sikap dan perilakunya, terdapat suatu keunikan pada diri Ilma.

Sikap keremajaan dia sebagai seorang perempuan sangat berbeda dengan remaja-remaja lain yang sebaya. Kondisi lingkungan keluarga itulah yang kemungkinan membentuk kepribadian yang berbeda. Sejak kecil dia sudah mengenal dengan berbagai kehidupan binatang sebab di lingkungan rumahnya dipenuhi dengan beberapa jenis binatang yang dipelihara keluarganya, termasuk *bagong*.

Seperti ayahnya, Ilma sendiri sudah terbiasa mengurus anjing berjenis pitbul<sup>5</sup> dan mampu melatih ketangkasan anjing untuk persiapan pertarungan dalam permainan di arena *adu bagong*. Demikian pun dalam hal rangkaian berburu, Ilma menjadi salah seorang pelakunya. Rangkaian kegiatan permainan *ngadu bagong* merupakan sebuah permainan rakyat yang cukup keras.

Di mulai dari tahap kegiatan berburu yang memiliki berbagai tantangan, hingga kekerasan yang ada di arena itu sendiri. Tentu dalam anggapan umum kelayakan perburuan dan *ngadu bagong* ini harus dilakukan oleh kaum pria dewasa yang mempunyai keberanian, namun bagi Ilma sikap kelayakan itu tidak berlaku dan mencoba membalikan fakta dari anggapan umum.

Ilma kerap kali ikut berburu *bagong* (babi hutan) ke berbagai hutan. Tidak hanya dengan ayahnya, tapi juga dengan tim-tim berburu lainnya, seperti yang sering dilakukan adalah dengan Tim Pak Heru dari Majalaya. Semua anggota tim adalah laki-laki dewasa, hanya Ilma sendiri perempuannya. Tetapi, baginya melawan sebuah tantangan keras adalah kepuasan batiniahnya.<sup>6</sup> Demikian pula dalam hal permainan *ngadu bagong* di arena, boleh dikatakan hanya Ilma menjadi satu-satunya perempuan yang selalu ikut terlibat di dalamnya.

Rangkaian kegiatan permainan itu sendiri, dimulai dari cara para pelaku mencari babi hutan, sudah tentu dikarenakan ada alasan-alasan sensasi dan hobi, pergeseran para pelakunya pun berubah dari kaum peladang ke kaum pemburu. Tapi di sisi lain, kaum pemburu memiliki tujuan yang terkait dengan masalah segi perekonomian. Artinya, tahapan-tahapan dari kegiatan *ngadu bagong* itu sendiri bisa dijadikan sebagai salah satu andalan finansial yang nantinya akan didapat oleh para pelaku.

Sementara itu, dalam hal perilaku para pemburu, dibutuhkan suatu syarat keahlian tertentu sebab bagaimanapun juga mereka harus mampu mengembangkan teknik-teknik tertentu untuk menangkap binatang buas dalam keadaan hidup. Di samping itu, tidak hanya hobi, tetapi juga sikap keberanian dan petualangan dalam melawan alam, cuaca serta bahaya-bahaya yang ditimbulkan dari binatang itu sendiri. *Bagong*, merupakan jenis binatang liar yang hidup di hutan-hutan belantara, sehingga

untuk menangkapnya bukanlah sesuatu hal yang mudah dan menjadi sebuah tantangan yang cukup berat.

Jika dilihat dari segi persyaratan untuk menjadi pemburu *Bagong* ataupun pelaku *ngadu bagong*, nampaknya akan sangat bertolak belakang dengan sikap feminim seorang perempuan seperti Ilma. Tapi justru bagi Ilma, hal itu sepertinya merupakan suatu kepuasan tersendiri untuk menaklukan tantangan yang berat tersebut. Fenomena seperti itu dapat dikategorikan sebagai subjek kese-taraan. Memahami sifat lawan yang menjadikan dirinya mendapat suatu kenikmatan tanpa pembeda (Bertens, 2005:5-10).

Terkadang orang luar yang melihat gejala tersebut hanya melihat dari sudut pandang pembagian klasifikasi dunia yang terbelah dua, seperti, siang dan malam, cantik dan jelek atau pria dan wanita. Sebenarnya, pembagian itu merupakan sistem yang sederhana dalam klasifikasi yang berhubungan secara struktural, karena dalam realitas kehidupan pasti ada dua hal yang berbeda tetapi saling membutuhkan, baik secara positif maupun negatif. Itulah yang dikenal dengan istilah Oposisi Biner atau *Binary Opposition*. Dalam pengertiannya, Oposisi Biner adalah sebuah sistem yang membagi dunia dalam dua kategori yang berhubungan. Dalam struktur Oposisi Biner yang sempurna, segala sesuatu dimasukkan dalam kategori A maupun kategori B, dan dengan memakai pengkategorian itulah, kita mengatur pemahaman dunia di luar kita (Deny, 2003:4).

Dalam sistem biner, hanya ada dua tanda atau kata yang hanya punya arti jika masing-masing berposisi dengan yang lain. Suatu kategori A tidak dapat eksis dengan sendirinya tanpa berhubungan secara struktural dengan kategori B. Kategori A masuk akal hanya karena ia bukan kategori B. Tanpa kategori B, tidak akan ada ikatan dengan kategori A, dan tidak ada kategori A. Misalnya dalam sistem biner maskulin dan feminim yang seakan-akan berbeda

dan tidak bisa dimiliki oleh seorang manusia. Tetapi sebetulnya keberadaan mereka ditentukan oleh ketidakberadaan yang lain. Seseorang disebut laki-laki karena ia bukan perempuan, atau ketika orang menyebut dia perempuan karena ada lawannya, yaitu laki-laki. Keduanya mempunyai hubungan secara struktural dan saling membutuhkan. Meskipun demikian, di masa kini pemikiran oposisi biner tersebut telah mulai ditinggalkan. Sementara itu, dalam hal ilmu psikologi dikenal apa yang disebut dengan *fetish*, yaitu rasa puas yang tidak bisa terukur (rasa puas yang lain). Teori inilah yang selanjutnya menyebabkan dukungan terhadap pemikiran oposisi biner ditinggalkan (Bertens, 2005:11).

Bertolak dari pemikiran tersebut, dapat terlihat pemetaan sifat kehidupan Ilma sebagai remaja wanita, yang menurut pendapat orang lain seharusnya memiliki sifat feminim. Namun, apabila dianalisis maka akan dapat ditemukan alasan-alasan tertentu yang dapat dijadikan sebagai subjek perilaku dirinya dalam menyikapi permainan yang berkategori keras. Mungkin saja sebenarnya diri Ilma tahu tentang pembeda sikap antara sifat maskulin dan feminim, namun pengetahuannya itu kemudian diterapkan pada dirinya dan merasa untuk menjadi bukan pembeda. Hal ini terjadi dimungkinkan karena adanya pengaruh kitaran lingkungan sebagai pembentuknya. Pada akhirnya hal ini pun menjadi sebuah strategi kebutuhan terhadap sesuatu yang dianggap dapat memuaskan kehendaknya. Perihal pengaruh lingkungan, Prof. F. Patty, MA menyatakan sebagai berikut:

Yang dimaksud dengan lingkungan adalah segala sesuatu yang mengelilingi individu di dalam hidupnya, baik dalam bentuk lingkungan fisik seperti orang tuanya, rumahnya, kawan-kawan bermain, masyarakat sekitarnya maupun bentuk lingkungan psikologis seperti misalnya perasaan-perasaan yang dialaminya, cita-citanya, persoalan-persoalan yang dihadapinya dan sebagainya. Sejak lahir, malahan sejak di

dalam kandungan, seorang individu selalu dipengaruhi oleh lingkungannya (Patty, 1982: 58).

Sebagaimana yang telah diutarakan di atas, Ilma Nurjanah sebagai anak dari Mang Ade Rokhmat merupakan salah seorang yang terbiasa hidup di alam lingkungan rumahnya yang dipenuhi dengan berbagai binatang. Pergaulannya dengan binatang-binatang membuat rasa takut yang umumnya dimiliki oleh orang lain menjadi hilang. Di samping itu, ia pun berhak mewarisi kehidupan ayahnya sebagai regenerasi dari sisi kultural permainan *ngadu bagong*. Pengaruh yang ditimbulkan dari hal tersebut berakibat dari sisi sikap hidup dan pergaulan yang lebih mendekati pada keberanian. Tapi di sisi lain ia pun belajar untuk mendapatkan hasil finansial dari cara pelatihan anjing-anjing.

Apabila dilihat dari sudut psikologisnya, tingkatan emosional Ilma memang dipengaruhi oleh situasi dan kondisi kehidupan rumah tangga Mang Ade Rokhmat itu sendiri. Dalam hal ini, situasi yang memungkinkan diri Ilma menjadi pemberani karena dikelilingi oleh binatang-binatang yang secara umum sebenarnya menakutkan. Lingkungan rumah tangga merupakan salah satu yang berpengaruh besar terhadap pertumbuhan kepribadian seseorang. Seperti dikatakan oleh Prof. F. Patty, MA. selanjutnya adalah sebagai berikut:

Lingkungan rumah tangga adalah merupakan salah satu lingkungan yang besar sekali pengaruhnya terhadap pertumbuhan kepribadian seorang individu. Hubungan antara sesama orang tua, hubungan antara orang tua dan anak terutama sangat penting artinya bagi keamanan emosional. Di samping itu orang tua adalah merupakan modal bagi anak dalam usaha mereka untuk mempelajari kebiasaan keterampilan-keterampilan, dan sikap-sikap tertentu (Patty, 1982:60).

Dengan demikian, jelaslah bahwa sikap hidup Ilma Nurjanah serta keterampilan dalam hal berburu *Bagong* maupun *ngadu bagong* merupakan hasil peniruan dan pem-

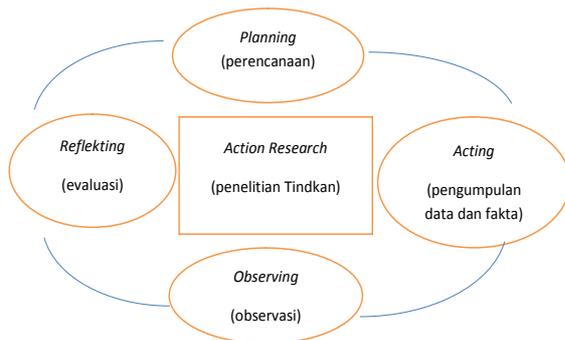
belajaran dari situasi lingkungan, khususnya dari ayahnya sendiri, yaitu Mang Ade Rokhmat. Maka berdasarkan hal tersebut, penyaji merasa tertarik untuk meneliti lebih jauh tentang diri Ilma dan *ngadu bagong* yang hasilnya akan dituangkan dalam bentuk sebuah karya film bergenre film dokumenter. Subjek utama dari film ini nantinya akan lebih terfokus pada sikap dan perilaku anak perempuan bernama Ilma dengan segala alasan, strategi serta pengaruh yang tertanam pada sikap hidupnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, penyaji mencoba merumuskan beberapa hal dan membatasinya dalam penciptaan karya seni film dokumenter ini, yaitu bagaimana melihat kembali tentang sisi-sisi kehidupan Ilma sebagai remaja putri yang menyukai kategori permainan keras. Selain masalah utama seperti itu, akan dikupas pula tentang permainan rakyat *ngadu bagong* sebagai salah satu tempat kebutuhan penyaluran hobi dari Ilma. Ada pun rumusan gagasan dari karya penciptaan ini diuraikan dalam bentuk pertanyaan, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah sikap hidup Ilma sebagai salah satu anggota keluarga yang aktif sebagai penggiat dalam permainan rakyat *ngadu bagong*?
2. Apa yang melatarbelakangi kehidupan Ilma hingga ia terdorong untuk menyukai suatu permainan yang dipandang secara umum sebagai sebuah permainan keras dan mesti dilakukan oleh kaum lelaki dewasa?
3. Seperti apakah presentasi permainan *ngadu bagong* berdasarkan tahapannya, para pelaku serta sifat dan aturan-aturannya?
4. Adakah kepentingan secara ekonomis di samping *kalangenan* (hobi) dalam permainan *ngadu bagong*?

## Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian materi film dokumenter ini menggunakan metode deskripsi analitis dengan pengolahan menggunakan metode *action research*.



Action Research (Madya, 2006:17-20)

Secara metodologis *action research* (penelitian tindakan) dapat dijabarkan sebagai berikut.

#### 1. *Planning* (Perencanaan)

Dalam tahapan pertama ini penyaji mencoba mencari referensi dengan cara studi pustaka, yaitu mencari sumber dari literature atau referensi lain yang relevan untuk memperoleh gambaran, konsep dan teori yang diperlukan. Studi pustaka merupakan satu cara mendapatkan sumber dengan cara menentukan sumber yang tepat dari spesialisasi tertentu. Internet *searching*, yaitu mencari sumber data informasi dalam jaringan dengan menggunakan internet.

#### 2. *Acting* (pengumpulan data dan fakta)

Dalam tahapan ini penyaji mencoba menguji data yang sebelumnya telah dikumpulkan dan dipetakan dari internet dengan langsung terjun ke lapangan, di antaranya mendatangi arena-arena *adu bagong* yang ada di sekitar Bandung Raya, seperti di Majalaya, Ujung Berung dan Banjaran. Selanjutnya pengumpulan data-data yang didapat di lapangan berupa tulisan, foto, audio dan video baik dari pengamatan langsung maupun dari hasil wawancara dengan Nurhadi sebagai Ketua SSC (satuan satwa cadas). Mengklasifikasikan data-data yang sudah didapat untuk mencari rumusan hipotesis.

#### 3. *Observing* (observasi)

Observasi yang penyaji lakukan dalam proses riset pembuatan film dokumenter *Sihung* ini, penyaji mencoba mengamati satu keluarga penghobi *ngadu bagong* yang

berada di Mengger Hilir Kabupaten Bandung yaitu keluarga Ade Rohmat. Banyak informasi yang penyaji dapatkan secara langsung dari pelaku atau penghobi *dugong* ini yang pada akhirnya penyaji mencoba menganalisis data yang akan disesuaikan dengan kebutuhan pembuatan film dokumenter *Sihung*. Membuat laporan hasil observasi yang kemudian diolah berdasarkan analisis data dan referensi landasan berpikir sehingga mendapatkan sebuah sintesis.

#### 4. *Reflecting* (evaluasi)

Dari hasil kesimpulan pendataan di atas, kemudian penyaji melakukan evaluasi bersama tim yang nantinya akan terlibat dalam pengimplementasian pada karya film dokumenter *Sihung* ini. Adapun hasil evaluasi yang terangkum berdasarkan simpulan pendataan yang sudah dilakukan, antara lain penambahan data di lapangan yang mengharuskan riset lanjutan untuk melengkapi keotentikkan data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses penciptaan karya film dokumenter ini, penyaji mewujudkan gagasannya melalui beberapa tahapan yang telah ditentukan, yaitu dimulai dari tahap rancang bangun hingga pemutaran (*screening*). Proses produksinya sendiri memakan waktu cukup lama hampir satu tahun, yaitu dimulai pada Bulan Juni tahun 2015 - Juni 2016. Dalam hal ini, beberapa intisari dari perkuliahan metodologi penciptaan seni yang sudah dilewati sebelumnya, digunakan sebagai metode inti dalam proses penyusunan tesis penciptaan seni ini.

Hal-hal penting yang dilakukan penyaji untuk mewujudkan karya film, mulai dari tahap awal hingga pemutarannya, tersusun sebagai berikut.

#### 1. Tahapan Ide

Ide awal yang muncul pada penciptaan karya film dokumenter *Sihung* ini bermula dari ketertarikan penyaji pada fenomena *ngadu bagong* yang berada dalam masyarakat



Gambar 1  
Cameraman sedang mengambil gambar di rumah  
(Sumber: Dok. Esa Hari Akbar, 2015)



Gambar 2  
"Perang Bintang" di Arena *Ngadu Bagong* Pasir Angin  
(Sumber: Dok. Esa Hari Akbar, 2015)

kat Sunda, khususnya pada masyarakat Ujungberung masa kini. Hal itu dimulai dari tata cara pelaksanaan *ngadu bagong*, adanya perubahan-perubahan hingga perkembangannya di tengah-tengah masyarakat pendukungnya yang masih hidup di zaman modern seperti ini.

Secara tidak langsung, perkembangan pola hidup masyarakat di masa kini banyak memengaruhi keberadaan *ngadu bagong* itu sendiri. Sebagai sebuah contoh, pada cara masyarakat pendukung memperlakukan budaya terdahulu yang sangat berbeda dengan cara masa kini. Hal ini dikarenakan kebutuhan akan kehidupan modern mendorong masyarakat untuk merubah pola hidupnya. Keberadaan pola hidup yang demikian, menjadi suatu hal yang menarik pula bagi penyaji untuk mengembangkan ide dalam mengolah apa dan bagaimana yang terjadi pada para pelaku pendukung terselenggaranya *ngadu bagong* pada saat ini.

Di sisi lain, Jawa Barat dikenal sebagai penghasil anjing pemburu terbaik di Indonesia<sup>7</sup>, terutama anjing-anjing yang digunakan untuk berburu babi hutan (*bagong*). Seperti halnya yang telah diutarakan di atas, berburu babi hutan (*bagong*) sendiri merupakan salah satu bagian dari urutan permainan *ngadu bagong*. Dari hasil riset yang dilakukan secara menyeluruh, ternyata permainan ini banyak ditemukan pada masyarakat peladang yang berada di kaki-kaki gunung, namun pada perkembangannya,

para penggemarnya tidak hanya dari kalangan masyarakat sekitarnya saja, tetapi masyarakat urban perkotaan pun banyak yang menjadi penggemar *ngadu bagong* ini.

Hal itu pulalah yang kemudian mendorong penyaji untuk melakukan riset lebih dalam lagi guna mengembangkan ide yang didasari atas sudut pandang para penghobi *ngadu bagong*. Umumnya, para penghobi ini mempunyai cara-cara tertentu untuk melatih anjing biasa menjadi anjing petarung atau pemburu. Dari sekian banyak penghobi *ngadu bagong* yang kebanyakan adalah pria dewasa penyaji menemukan seorang penghobi perempuan yang bernama Ilma Nurjanah yang masih berstatus pelajar.

Di wilayah Bandung terdapat beberapa bentuk kesenian, baik yang sifatnya tradisional maupun modern, seperti *Benjang*, *Kuda Renggong*, *Reak*, *Musik Underground* dan lain sebagainya. Adapun di daerah Pasir Angin, Ujungberung, penulis menemukan sebuah *pakalangan* (arena) tempat *ngadu bagong* yang juga pada saat itu sedang berlangsung *ngadu Bagong*.

*Pakalangan* tersebut milik Bapak Wawan penduduk Pasir Angin dan saat itu baru didirikan selama satu tahun. Sebelumnya, Bapak Wawan ini suka bermain di *Pakalangan* Jodam, di *lebak* Pasir Angin tetapi kini arena itu sudah ditutup. Selain itu *Pakalangan* Adu *Bagong* ini terdapat pula di Cikoneng Batu Kuda. Tetapi sayang, walaupun arena itu berada di daerah Gunung Manglayang,



Gambar 3  
Arena *Ngadu Bagong* di Majalaya  
(Sumber: Dok. Esa Hari Akbar, 2015)



Gambar 4  
Ilma dan Mang Ade kembali turut serta dalam *Ngadu Bagong* di Majalaya, namun nasib kurang bagus menimpa anjing mereka  
(Sumber: Dok. Esa Hari Akbar, 2015)

*bagong* yang dipergunakan untuk arena permainannya dibeli dari luar Gunung Manglayang, sedangkan para pelaku di daerah Cikoneng, penduduknya memang suka berburu tetapi tidak menentu.

Awalnya, keberadaan arena ini tidak terbuka sebab statusnya ilegal dan tidak memiliki izin dari kepolisian. Namun atas dukungan dari Ormas Cadas, kemudian mereka agak leluasa menyelenggarakan permainan adu *bagong* di tempat itu. Ketua Satuan Satwa Cadas yang bernaung di bawah payung hukum LSM Cadas (Ciri Aspirasi dari Abdi Sanagara) adalah Nurhadi, ia pun salah seorang penghobi adu *bagong* walaupun saat ini dia sudah berhenti. Namun, budaya tradisi itu terus dilestarikan, ia mewadahnya dalam Satuan Satwa Cadas (SSC) serta HIPARU (Himpunan Pelestari Anjing Pemburu).

Di Majalengka secara rutin satu tahun sekali menyelenggarakan *ngadu bagong* dalam acara pesta rakyat. Dilihat dari sudut wilayah, sesungguhnya *ngadu bagong* ini di mulai dari daerah gunung, kemudian masuk ke perkotaan dan kembali lagi ke wilayah gunung. Hal ini disebabkan dulu pernah juga ada arena di wilayah Tegal Lega, Babakan Siliwangi dan Cicadas yang kini sudah hilang.<sup>8</sup>

Setelah didapat data yang cukup lengkap, terjadi kebuntuan pada diri penyaji

karena merasakan adanya kekurangmenarikan bahan untuk divisualisasikan dalam sebuah film, terutama dari segi konten adu *bagong* yang hanya diselenggarakan di arena. Baru pada bulan September, setelah seorang teman menemukan hal yang unik dalam kelompok adu *bagong* di daerah Mengger, maka riset dilanjutkan kembali.

Di daerah Mengger, ditemukan seorang gadis remaja yang masih duduk di kelas dua Madrasah Aliyah (setingkat Sekolah Menengah Umum) memiliki hobi *ngadu bagong*. Bukan hanya itu, ia selalu aktif untuk turut berburu ke hutan-hutan mencari babi hutan. Hal tersebut bisa dikatakan unik karena sebenarnya hobi *ngadu bagong* dan berburu *bagong* identik dengan kekerasan dan penuh bahaya. Pada umumnya, permainan itu dilakukan oleh kaum lelaki dewasa. Setelah ditelusuri, ternyata yang memengaruhi kehidupan Ilma seperti itu adalah faktor keluarga, di mana hampir seluruh keluarganya mempunyai hobi *ngadu bagong*. Sumber ide karya film dokumenter adalah Ilma beserta keluarganya.

Setelah dianalisis secara mendalam, terdapat tiga unsur kekuatan dari konten yang dapat mendukung visualnya, yaitu:

a. *Ngadu Bagong* identik dengan biaya mahal. Akan tetapi, dalam keluarga sederhana Pak Ade Rokhmat dan Ilma, ternyata mampu untuk terlibat dan aktif dalam permainan ini.



Gambar 5  
Anjing yang diadu dengan *bagong* mendapat luka sobek tertusuk *sihung bagong* sehingga mengalami pendarahan hebat dan harus dijahit di tempat  
(Sumber: Dok. Esa Hari Akbar, 2015)

b. Dilihat dari sudut pandang Ilma, sebagai seorang remaja putri sangat terasa unik sebab Ilma bukan hanya sekedar hobi pada anjing dan *bagong* melainkan juga turut aktif dalam acara perburuan *bagong* (*moro*).

c. Subjek berikutnya adalah dengan melihat pada perkembangan zaman yang secara tidak langsung telah memengaruhi kehidupan kebudayaan masyarakat dan lingkungannya. Salah satunya berpengaruh pada tata cara dan fungsi permainan *ngadu bagong*. Apabila dilihat dari segi fungsinya, pada awalnya keberadaan permainan *ngadu bagong* dalam lingkungan masyarakat peladang banyak digunakan sebagai ajang latihan anjing-anjing kampung untuk mengusir hama *bagong*, namun seiring dengan perkembangan zaman, fungsi itu kemudian berubah menjadi kebutuhan hiburan dan kebanggaan, khususnya dalam lingkup masyarakat urban di masa kini.

Berdasarkan hal tersebut, munculah ide awal ini kemudian dikembangkan untuk merancang pembuatan film dokumenter tentang *ngadu bagong*. Sudut pandangnya ditetapkan dengan lebih fokus pada penggemar perempuan, yaitu Ilma dan latar penguat ketiga unsur seperti yang telah disebutkan di atas.

## SIMPULAN

Di tengah-tengah masyarakat Sunda yang menggemari permainan *ngadu bagong*, ternyata ada salah seorang remaja putri dan masih duduk di bangku tingkat SMA memiliki hobi permainan itu. Dia adalah Ilma Nurjanah yang selalu aktif turut serta berburu babi hutan dan sampai ke arena permainan adu *bagong*. Boleh dikatakan dalam arena permainan yang dinilai keras dan biasa dilakukan oleh kaum pria itu, hanya satu-satunya wanita yang memiliki hobi tersebut.

Pada umumnya, permainan itu dilakukan oleh kaum lelaki dewasa. Setelah ditelusuri, ternyata yang memengaruhi kehidupan Ilma seperti itu adalah faktor keluarga, hampir seluruh keluarganya mempunyai hobi *ngadu bagong*. Keberadaan fenomena seperti itulah yang menjadi sumber ide karya film dokumenter ini.

Latar belakang kehidupan Ilma ternyata lahir dari keluarga yang menyukai binatang. Mang Ade sebagai ayahnya adalah salah seorang yang cukup aktif dalam permainan adu *bagong*. Sementara di rumahnya, ia pun memelihara berbagai binatang, seperti musang (*careuh*), babi hutan, anjing, burung dan lain sebagainya. Dengan demikian, bisa dimengerti kalau Ilma memiliki hobi pada permainan adu *bagong* karena pada kesehariannya ia banyak bergaul dengan binatang-binatang liar.

Setelah dianalisis secara mendalam, terdapat tiga unsur kekuatan dari konten yang dapat mendukung visualnya, yaitu:

a. *ngadu bagong* identik dengan biaya mahal<sup>9</sup>. Akan tetapi, dalam keluarga sederhana Pak Ade Rokhmat dan Ilma, ternyata mampu untuk terlibat dan aktif dalam permainan ini.

b. Dilihat dari sudut pandang Ilma, sebagai seorang remaja putri sangat terasa unik sebab Ilma bukan hanya sekedar hobi pada anjing dan *bagong* melainkan juga turut aktif dalam acara perburuan *bagong* (*moro*).

c. Subjek berikutnya adalah dengan melihat pada perkembangan zaman yang secara tidak langsung telah memengaruhi kehidupan kebudayaan masyarakat dan lingkungannya. Salah satunya berpengaruh pada tata cara dan fungsi permainan *ngadu bagong*. Apabila dilihat dari segi fungsinya, pada awalnya keberadaan permainan *ngadu bagong* dalam lingkungan masyarakat peladang banyak digunakan sebagai ajang latihan anjing-anjing kampung untuk mengusir hama *bagong*, namun seiring dengan perkembangan zaman, fungsi itu kemudian berubah menjadi kebutuhan hiburan dan kebanggaan, khususnya dalam lingkup masyarakat urban di masa kini.

Berdasarkan hal tersebut, kemudian dikembangkan untuk merancang pembuatan film dokumenter tentang *ngadu bagong*. Sudut pandangnya ditetapkan dengan lebih fokus pada penggemar perempuan, yaitu Ilma dan latar penguat ketiga unsur seperti yang telah disebutkan di atas.

*Ngadu bagong* adalah salah satu permainan rakyat dari daerah Tatar Sunda. Berawal dari cara-cara petani untuk mengusir hama di ladangnya, tetapi kini beralih pada fungsi hiburan dan kegemaran. Adapun tahapan *ngadu bagong* ini, dimulai dari cara berburu *bagong* ke hutan-hutan yang diprediksi terdapat babi hutan. Babi hutan hasil perburuan kelak dibawa ke arena untuk diadakan. Kesepakatan waktu adu umumnya dibicarakan terlebih dahulu oleh para penghobi. Setelah ada kesepakatan waktu, para penghobi yang memiliki anjing akan mendaftarkan dengan membeli tiket adu. Anjing pun kemudian diadakan dengan kriteria hanya boleh menggigit kuping *bagong* dan diperbolehkan satu kali saja.

Dipandang dari sudut ekonomis, ternyata *pakalangan ngadu bagong* ini memiliki nilai perekonomian yang cukup, yaitu dari penjualan tiket pada penghobi dan yang memiliki anjing, adanya jual beli anjing serta penjualan *bagong* itu sendiri.

## Catatan Akhir

<sup>1</sup>*Sihung* merupakan kosakata bahasa Sunda yang berarti taring.

<sup>2</sup>Dramaturgi Aristotelian terbagi menjadi beberapa tahap, yaitu pembukaan/awal (babak I), isi/tengah (babak II), penutup/akhir (babak III).

<sup>3</sup>Wawancara, Nurhadi, 30-8-2015.

<sup>4</sup>Wawancara, Nurhadi, 30-8-2015.

<sup>5</sup>Pitbul merupakan jenis anjing keturunan empat jenis anjing, yaitu american pitbul terrier, american staffordshire terrier, american staffordshire bull terrier, dan bull terrier. Hanya saja di Indonesia, istilah pitbul lebih sering dipakai untuk menyebut anjing ras american pitbul terrier (APBT).

<sup>6</sup>Wawancara, Ilma Nurjanah: 10-12-2015.

<sup>7</sup>Hasil wawancara dengan Ketua Satuan Satwa Cadas (SSC), Nurhadi (30 Agustus 2015).

<sup>8</sup>Wawancara, Nurhadi (30 Agustus 2015).

<sup>9</sup>Untuk biaya pakan satu ekor anjing menghabiskan Rp 20.000/hari, belum termasuk biaya vaksin yang dilakukan setahun 3 kali. Biaya tiket *pakalangan* untuk satu ekor anjing Rp 50.000.

## Daftar Pustaka

Arifin, Chlid. 1980. *Film Design*. Jakarta: Badan Penyelenggara Pendidikan Yayasan Artis Film.

Ayawaila, Gerson R. 2008. *Dokumenter, Dari Ide Sampai Produksi*. Jakarta: FFTV IKJ Press.

Bertens, K. 2005. *Psikoanalisis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

B.P. SDM Citra. 2002. *Kamus Kecil Istilah Film*. Jakarta: Yayasan Pusat Perfilman H. Usmar Ismail.

Brahim. 1968. *Drama dalam Pendidikan*. Jakarta: PT. Gunung Agung.

Chandra, Tanzil. 2010. *Pemula dalam Film Dokumenter*. In-Docs

Don Livingston. 1984. *Film And The Director*. Terj. Masfil Nurdin. Jakarta: Yayasan Citra.

- Kwarry, A Deny. 2003. *Gambaran Ilmu Bahasa*. Jogjakarta: UMY Press.
- Mascelli A.S.C., Joseph V. 1986. *Angle-Komposisi – Kontinuiti – Close Up – Editing dalam Sinematografi*. Terj. H.M.Y. Biran. Jakarta: Yayasan Citra.
- Madya, S. 2006. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (Action Research)*. Bandung: Alfabeta.
- Marselli, Sumarno. 1996. *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nawawi, Bustal. 1992. *Manajemen Produksi Film*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Soemardjan, Selo. 1988. *Masyarakat dan kebudayaan*. Jakarta: Jambatan.
- Priarana, Suwardi Alamsyah. 1993. *Permainan Rakyat Ngadu Domba di Kampung Cibuluh Kecamatan Cisurupan Kabupaten Garut*. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Patty MA., F. 1982. *Pengantar Psikologi Umum*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Pranajaya, Adi. 1993. *Film dan Masyarakat, Sebuah Pengantar*. Jakarta: Yayasan Citra Jakarta.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Wawancara
- Ade Rokhmat. 2015. Pelaku *ngadu bagong*, Mengger Hilir, Desa Sukapura, Kecamatan Dayeuh Kolot, Kabupaten Bandung.
- Abah Entang. 2015. Pemilik *Pakalangan*, I-bun-Majalaya, Kabupaten Bandung.
- Ilma Nurjanah. 2015. Pelaku *ngadu bagong* (wanita), Mengger Hilir, Desa Sukapura, Kecamatan Dayeuh Kolot, Kabupaten Bandung.
- Nurhadi. 2015. Ketua Satuan Satwa Cadas, Banjaran – Kabupaten Bandung.