TUGAS AKHIR RD141558

PERANCANGAN FILM DOKUMENTER KESENIAN BESUTAN SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN REMAJA USIA 12-18 TAHUN DI JOMBANG

Yurif Setya Darmawan - 3411100033

DOSEN PEMBIMBING :
Octaviyanti Dwi Wahyurini, ST. M.AppDesArt
1981101 200501 2001

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA 2016

TUGAS AKHIR RD141558

DOCUMENTARY FILM BESUTAN ART DESIGN AS MEDIA EDUCATION FOR YOUTH AGED 12-18 YEARS IN JOMBANG CITY

Yurif Setya Darmawan - 3411100033

COUNSELOR LECTURER :
Octaviyanti Dwi Wahyurini, ST. M.AppDesArt
1981101 200501 2001

VISUAL COMMUNICATION DESIGN
INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN DEPARTEMENT
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA 2016

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN FILM DOKUMENTER KESENIAN BESUTAN SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN USIA 12-18 TAHUN DI JOMBANG

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)

Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual

Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh ;

Yurif Setya Darmawan

NRP. 3411100033

Mengetahui
Ketua Jurusan Desain Produk Industri

Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.
NIP. 19751014 200312 2001

Dosen Pembimbing

Octaviyanti Dwi W., S.T., M.AppDesArt
NIP. 1981101 200501 2001

ABSTRAK

Nama :Yurif Setya Darmawan
NRP : 3411100033
Dosen Pembimbing : Octaviyanti Dwi Wahyurini, ST., M.App.DesArt

Besutan adalah sebuah kesenian pertunjukan yang berasal dari Jombang, Jawa Timur. Besutan sebagai produk kebudayaan lokal berkembang sejak tahun 1908 hingga saat ini. Menurut H. Supriyanto, dimulai tahun 1950-an mengungkapkan bahwa kesenian Besutan mengalami penurunan dalam jumlah grup. Pemerintah daerah Jombang sudah berusaha menggiatkan kembali kesenian ini dengan memasukkan Besutan kedalam kurikulum materi muatan lokal (buku BKS), Seni Budaya sekolah menengah di Jombang. Namun cara tersebut mengalami berbagai kendala, diantaranya adalah minimnya informasi yang tersedia didalam buku BKS tersebut.

Metode perancangan yang digunakan tahap pertama adalah melakukan penggalian data dengan cara, observasi, kuisioner, FGD, dan wawancara mendalam dengan narasumber, saksi sejarah, *stake holder* dan lain sebagainya. Tahap pertama bertujuan untuk menggali permasalahan awal. Tahap kedua adalah pengolahan data. Data yang didapatkan kemudian dikaji ulang, disusun menghasilkan alternatif solusi permasalahan. Hasil dari penelitian tersebut dikomparasi melalui studi pustaka dan studi acuan yang relefan.

Hasil akhir dari proses perancangan ini adalah film dokumenter Besutan dengan konsep *'Besutan, Seni Nyanyian Rakyat'*. Konsep ini akan digunakan sebagai pedoman dalam menjabarkan konsep detail sinematografi di dalam perancangan. Diharapkan film dokumenter ini dapat memenuhi kebutuhan siswa-siswi sekolah menengah dalam memahami materi seni Besutan, dan pemerintah daerah setempat sebagai arsip dokumentasi kesenian daerah.

Kata kunci : Film Dokumenter, Kesenian Besutan, Kebudayaan Daerah, Lestari.

ABSTRACT

Name :Yurif Setya Darmawan

NRP : 3411100033

Lecturer : Octaviyanti Dwi Wahyurini, ST., M.App.DesArt

Besutan is an art show coming from Jombang , East Java . Made as a cultural product locally grown since 1908 until today . According to H. Supriyanto , beginning in the 1950s revealed that the arts Besutan decline in the number of groups . The local government Jombang is already trying to invigorate the arts Back Singer with incorporate into the curriculum materials Besutan by Local Content (BKS book's), Cultural Arts high school in Jombang. But the way of experiencing a variety of constraints, including the lack of information available in books BKS.

The design method used is the first stage of excavation data in a way, observations, questionnaires, focus group discussions, and in-depth interviews with informants, witnesses of history, stakeholders and others. The first stage aims to explore the problem early. The second stage is processing data. Data were obtained and then reviewed, compiled generate alternative solutions to problems. Results from these studies dikomparasi through literature and studies The relevant reference.

The end result of this design process is a documentary film Besutan with the concept of 'Besutan, Art Songs of the People'. This concept will be used as a guide in explaining the concept of cinematographic detail in the design. This documentary film is expected to meet the needs of middle school students understand the material Besutan art, and the local government as an archive of documentation of local arts.

Keywords: Documentary, Besutan Art, Local Culture, Eternal.

Daftar Isi

Daftar Gambar

Daftar Tabel

Daftar Grafik

Daftar Lampiran

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Jombang adalah salah satu kabupaten di Jawa Timur. Jombang terletak di bagian tengah Provinsi Jawa Timur. Sejumlah tokoh-tokoh besar Indonesia dilahirkan di Jombang, diantaranya adalah K.H. Hasyim Ashari, K.H. Wahid Hasyim, serta Mantan Presiden Indonesia ke-4 K.H Abdurrahman Wahid. Selain itu, banyak juga tokoh-tokoh bersejarah di bidang seni-budaya yang dilahirkan di Jombang. Tokoh tersebut antara lain Cak Durasim, tokoh kesenian pertunjukan khas Jawa Timur, Ludruk, yang terkenal dengan *parikan*nya "*pagupon umahe doro, melok nipon tambah sengsoro*".

Sedikit orang yang tahu bahwa Jombang memiliki kesenian Besutan sebagai aset budaya yang sangat berharga. Besutan merupakan pengembangan kesenian Ludruk Lerok dan kemudian menjadi cikal bakal perkembangan kesenian Ludruk Lakon. (Kasemin, 1999, hal. 10). Beberapa tokoh Besutan yang terkenal di tahun 70-an ialah Jito, dan Yadi yang merupakan pemain Besutan, sekaligus pelawak Ludruk Masa Baru, dkk. (Purwanto, 2011)

Nama Besutan diambil dari nama seorang tokoh yaitu Besut. Nasrul Illahi mengatakan makna dari kata Besut sendiri adalah *beto maksud* (membawa pesan), namun ada pula yang menyebutkan bahwa Besut berasal dari kata *besot* (menari). Selain itu, menurut Tajuk, Besut artinya adalah *bebet sing bermaksud* (lilitan kain yang memiliki maksud) (wawancara dengan Nasrul Illahi, tanggal). Pada awal mulanya pelaku seni Besutan melakukan penampilannya dengan melawak secara monolog, berpindah-pidah dari satu tempat ke tempat lain. Besutan membawa pesan tersembunyi yang penuh dengan simbol-simbol yang ditujukan kepada masyarakat pada jaman itu dengan dibumbui kreatifitas seni.

Perkembangan teater tradisional Besutan ini memasuki masa kejayaannya pada masa perjuangan karena ceritanya yang dibawakan sesuai dengan keadaan masyarakat saat itu, yang berfungsi sebagai media untuk mengkritisi penguasa/

penjajah waktu itu. Lama-kelamaan Besutan melebur bersama menjadi kesenian Ludruk panggung. Kemudian setelah melalui beberapa dekade, kesenian Besutan sendiri mulai luntur dari tahun 1950. Pada tahun 1980-an Pemerintah Kabupaten Jombang, Para peneliti, Seniman, dan Budayawan mulai mencari sumber-sumber asli, seperti para pelaku-pelaku asli yang kini sudah sulit diketahui keberadaanya.

Gambar 1 Tokoh Kesenian Besutan

Data dalam makalah penelitian Henricus Supriyanto tahun 1989 menunjukkan ikhtisar grup ludruk sebagai berikut.

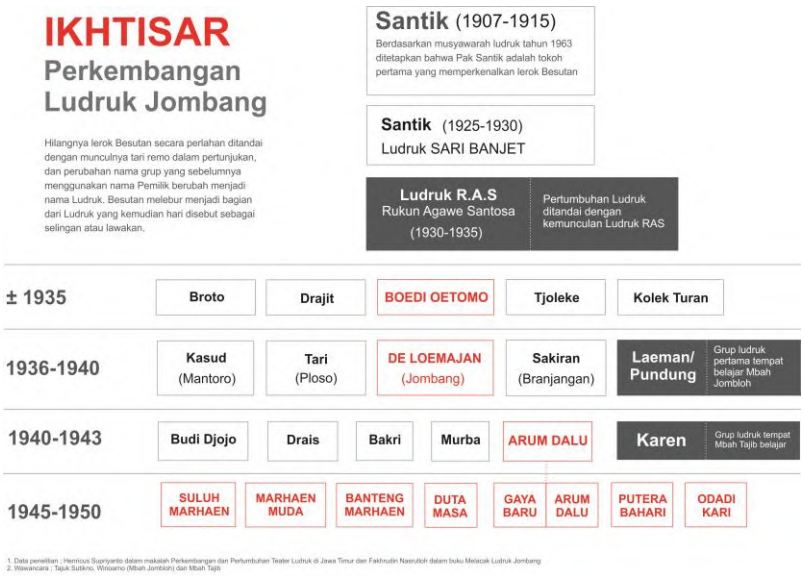
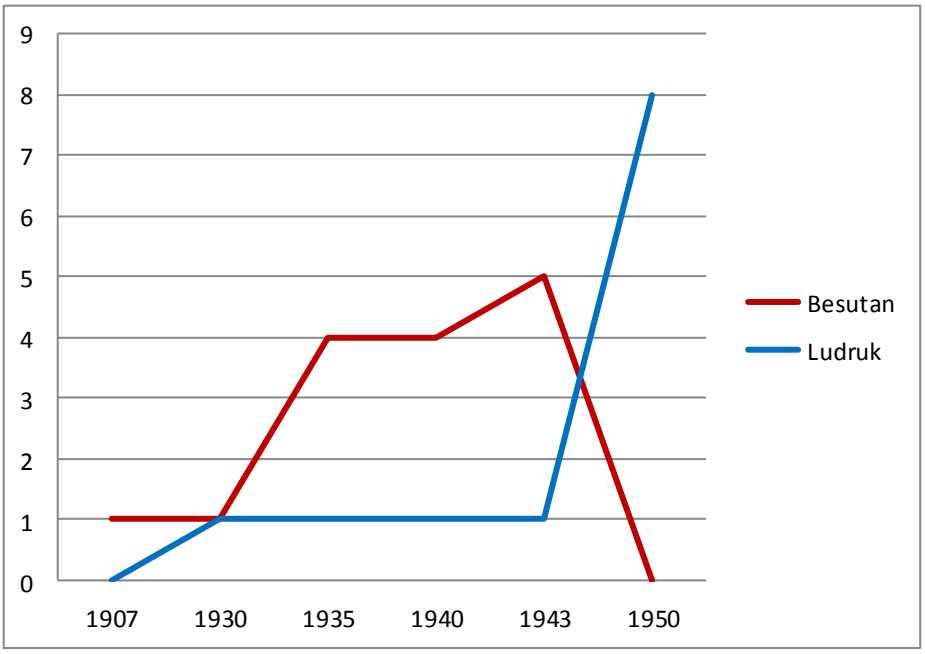


Table 1 ***Ikhtisar perkembangan Ludruk dan Besutan oleh Henricus Supriyanto 1989***

Warna merah pada tulisan adalah grup ludruk, sementara hitam adalah grup Besutan. Perbedaannya terletak pada nama grup, Besutan menggunakan nama pemiliknya, sedangkan untuk grup ludruk menggunakan istilah (nama grup). Jika diterjemahkan dalam bentuk angka menunjukkan statistik pertumbuhan grup Besutan menurun sejak awal tahun 1950. Berbanding terbalik dengan kemunculan grup Ludruk yang mengalami masa kejayaan setelah era Besutan.



Grafik 1 Data penelitian Henricus Supriyanto dalam makalah Perkembangan dan Pertumbuhan Teater Ludruk di Jawa Timur 1989

Imam Ghozali (budayawan) berpendapat bahwa terdapat beberapa hal yang dijadikan landasan pemikiran untuk mengembangkan Besutan. Pertama, keberadaan Besutan asli kini sudah punah karena narasumber dan pemain Besutan asli kebanyakan sudah meninggal dunia. Meninggalnya pemain Besutan ini tidak diimbangi dengan regenerasi. Kedua, kesenian Besutan di Jombang memiliki berbagai versi, ini wajar karena dulu belum ada bukti sumber secara tertulis. Refrensi hanya sedikit, kebanyakan melalui penuturan dari saksi sejarah yang masih hidup. Akibatnya, hal itu menjadi suatu perdebatan dan perbedaan pendapat mengenai kesenian Besutan ini. Ketiga, kesenian Besutan sarat akan makna

simbol-simbol dan nilai filosofis yang sangat dalam. Hal ini dapat dilihat pada pola permainan, pola akting tata busana dan cerita yang ditampilkannya. Keempat, kesenian Besutan ini pada masanya menggunakan dialek percakapan Jombangan asli yang tidak dikenal oleh masyarakat Jombang saat ini. Kelima, Pentingnya kesenian Besutan sebagai produk lokal yang harus dilestarikan sebagai budaya tandingan mancanegara yang mulai mengakulturasi budaya kaum remaja saat ini (Ghozali, 2010).

Permasalahannya saat ini adalah ketidaktahuan masyarakat tentang kesenian Besutan itu sendiri, khususnya para remaja usia 12-18 tahun. Dikarenakan pada usia tersebut remaja sudah jarang menyaksikan kesenian Besutan secara langsung. Berdasarkan hasil wawancara mendalam yang dilakukan terhadap siswa-siswi SMP pada 18 Februari 2016, hanya ada 3 orang dari 10 orang yang pernah menyaksikan kesenian Besutan. Pada umumnya mereka melihat kesenian Besutan dari pementasan secara langsung yang diadakan komunitas-komunitas teater modern di Jombang, selain itu dari parade karnaval, atau dari televisi lokal. Sementara untuk 7 orang lainnya tidak pernah menyaksikan kesenian Besutan ini secara langsung. Sehingga mereka tidak mengerti kesenian Besutan (data wawancara mendalam siswa-siswi SMP 18 Februari 2016).

Data hasil wawancara mendalam ini juga menunjukkan bahwa kegiatan siswa seusai pulang sekolah adalah melihat televisi atau bermain *smartphone.* Dari data ini adalah peluang untuk mengenalkan kembali kesenian Besutan melalui media yang berbasis audio visual.

Gambar 2 Wawancara mendalam dengan siswaw SMPN 1 Mojoagung

Gambar 3 Festifal arak-arakan yang menampilkan Besutan

Upaya yang dilakukan oleh sekelompok seniman saat ini hanya berada di tingkat-tingkat kecamatan, sayangnya hal tersebut belum didukung dengan adanya media dokumentasi yang baik. Pemberitaan media seperti ini dirasa belum cukup untuk memberikan wawasan tentang kesenian Besutan itu sendiri kepada warga Jombang. Karena kemandirian komunitas-komunitas kecil seperti ini tidak didukung dengan adanya program pemerintah, khusunya dalam program tahunan DISPORABUDPAR mengenai pelestarian kesenian Besutan. (wawancara singkat dengan Bapak Heru, Kabag Kebudayaan Disporabudpar Kabupaten Jombang 6 Desember 2014 pukul 14.00 WIB).

Sementara itu upaya yang dilakukan untuk melestarikan kesenian Besutan ini juga dilakukan dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Jombang. Hal tersebut dilakukan dengan memasukkan Besutan ke dalam kurikulum muatan lokal mata pelajaran Seni Budaya. Hal tersebut tercantum dalam Buku Kerja Siswa (BKS) seni budaya sekolah menengah (materi muatan lokal). Menurut Budiono, para pengajar seni di tingkat sekolah menengah belum dapat mengajarkan materi seni Besutan kepada pelajar secara maksimal karena tidak semua guru seni menguasai materi Besutan. Minimnya rujukan data baik literatur secara tertulis maupun bentuk visual, menyulitkan para pengajar untuk memberikan materi Besutan ini. (Wawancara dengan Budiono, guru seni budaya SMP Negeri 1 Mojoagung 2015).

Untuk menyampaikan informasi, pendidikan yang dapat diterima kepada audiens khususnya remaja usia 12 hingga 18 tahun, maka dibutuhkan media yang tepat. Semisal buku, hal tersebut dirasa masih kurang efektif. Mengingat Indonesia sebagai negara yang menyandang minat baca sangat rendah, rata-rata seseorang di Indonesia hanya membaca 0 hingga 1 judul buku per tahun. (Hasil Survey Unesco, 2015).

Penulis beranggapan bahwa media film adalah media yang tepat karena, film dapat menyampaikan Informasi secara audio visual. Menurut Effendy, film juga digunakan sebagai media komunikasi. (Effendy, 1986, hal. 134) Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Fungsi film adalah sebagai media komunikasi, propaganda dan hiburan. (Effendy 2009, hal. 3).

Salah satu jenis film yang banyak digunakan sebagai media Pendidikan ialah jenis film dokumenter. Menurut Himawan Prastisa, keunggulan film dokumeneter adalah memiliki struktur yang sederhana dengan tujuan agar penonton dapat memahami fakta-fakta yang disajikan. Michael Rabiger seorang pakar film dokumenter mengemukakan bahwa salah satu cara menyajikan film dokumenter adalah harus bersifat kritis sosial, hal tersebut untuk meningkatkan kesadaran audiens (awareness) terhadap suatu permasalahan sosial. (Michael Rabiger, 2009)

Saat ini sudah banyak media film dokumenter yang diciptakan untuk media pendidikan misalnya yang tersebar di media Internet seperti sosial media Facebook, layanan Youtube, Vimeo dll. Film-film tersebut diciptakan juga sebagai sarana informasi. Sejalan dengan tujuan penulis dalam perancangan film dokumenter mengenai kesenian Besutan ini, maka pemilihan media Film dokumenter diharapkan akan mampu meningkatkan kesadaran target audiens pada kebudayaan dan kesenian daerah.

Media film dokumenter ini akan ditujukan kepada remaja usia 12-18 tahun yang masih duduk di bangku sekolah menengah. Media film dokumenter adalah

media yang paling diminati para remaja, setelah digali dari metode penelitian wawancara mendalam dan kuisioner.

1.2 Identifikasi Masalah

1 Kesenian Besutan di Jombang terancam punah, karena banyak tokoh penggiatnya seperti (Jito, Sunari, Tari, Laeman, Sampi, Sulabi, Sakiran dll.) telah meninggal. (wawancara saksi sejarah : Tajib, 10 Maret 2015) dan tidak adanya regenerasi antara generasi sebelumnya dengan generasi saat ini.

2 Bergesernya fungsi kesenian tradisional yang sebelumnya menjadi media propaganda perlawanan terhadap penjajah, menjadi pertunjukan tradisional biasa. Kurangnya inovasi pada konten Besutan mengakibatkan kesenian ini kurang diminati oleh generasi muda. Selain itu pekerjaan sebagai seniman tradisional tidak dapat dijadikan sumber mata pencaharian utama.

3 Kurangnya perhatian dari pemerintah kabupaten Jombang untuk memberikan informasi kepada masyarakat Jombang mengenai aset budaya Besutan. Hal tersebut dibuktikan dengan tidak adanya program khusus dari DISPORABUDPAR tentang kesenian Besutan. Untuk sementara yang ada hanyalah program untuk pelestarian kesenian ludruk. Selain itu kesenian Besutan sangat jarang untuk didokumentasikan dikarenakan kesenian tersebut kurang terekspose dan bergantung pada komunitas-komunitas seni tradisional di masyarakat (wawancara singkat dengan Bapak Heru, Kabag Kebudayaan Disporabudpar Kabupaten Jombang 6 Desember 2014 pukul 14.00 WIB)

4 Kurangnya sumber pembelajaran yang mendukung, seperti minimnya rujukan sumber tertulis, video dokumentasi dan buku refrensi mengenai Besutan. Hal ini menjadikan guru sulit untuk menjelaskan kepada siswa mengenai kesenian Besutan ini secara lengkap. Bahkan hanya sedikit guru yang memahami kesenian Besutan itu sendiri. Sehingga secara tidak langsung lambat laun kesenian Besutan semakin tidak dikenal oleh warga Jombang khususnya para remaja. (wawancara Guru : Budiono 10 November 2015)

5 Perkembangan teknologi internet yang membuat masyarakat khususnya anak usia 12-18 tahun lebih banyak menghabiskan waktu dengan menonton Film, menggunakan Laptop dan HP (*online*). (data FGD dengan siswa SMPN 1 Mojoagung 18 Februari 2016)

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan perancangan film dokumenter ini terdapat batasan masalah. Hal itu memfokuskan perancangan ini pada keahlian peneliti di bidang Desain Komunikasi Visual. Diantaranya sebagai berikut :

1. Perancangan ini difokuskan kepada pembuatan film dokumenter dengan konsep pengenalan kembali kesenian Besutan, sebagai media pendidikan kepada remaja usia 12-18 tahun, (SMP dan SMA) di Jombang.
2. Penelitian ini hanya sebatas kesenian Besutan, tidak sampai perkembangannya menjadi kesenian Ludruk Lakon.
3. Hanya membahas permasalahan Besutan dalam dunia pendidikan yang telah dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan kab. Jombang.
4. Tidak membahas teknik pendistribusiannya secara lengkap.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media komunikasi berupa film dokumenter tentang kesenian Besutan yang informatif dan menarik untuk remaja usia 12-18 tahun?

1.5 Tujuan dan Relevansi

Tujuan perancangan dalam penulisan ini adalah :

1. Merancang film dokumenter dengan konten pakem kesenian Besutan untuk meningkatkan pengetahuan siswa SMP dan SMA Jombang agar lebih mengenali kesenian Besutan.
2. Menjunjung tinggi nilai kearifan lokal sebagai wujud lestarinya kesenian Besutan di kabupaten Jombang.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat bagi Stakeholder

1. Dapat menjadikan film ini sebagai media pendukung dalam materi pembelajaran seni tradisi lokal (kesenian Besutan).
2. Membantu para guru dalam memberikan materi muatan lokal seni Besutan.

1.6.2 Manfaat bagi Mahasiswa

1. Sebagai pembelajaran mahasiswa dalam menerpkan disiplin ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah pada dunia nyata.
2. Dapat berkontribusi kepada masyarakat dalam upaya melestarikan kesenian daerah.

1.6.3 Manfaat bagi Warga Jombang

1. Semakin menyadari pentingnya melestarikan kesenian Besutan.
2. Meningkatkan pengetahuan kebudayaan lokal.
3. Dapat berperan aktif menjaga dan melestarikan kesenian Besutan sebagai kesenian daerah kabupaten Jombang.

1.7 Lingkup Proyek

1.7.1 Lingkup Output

Output yang akan dihasilkan dalam perancangan ini adalah Film Dokumenter yang mempresentasikan pakem tarian dan kidungan dalam kesenian Besutan.

1.7.2 Metodologi Perancangan

Dalam perancangan film dokumenter ini menggunakan metode sebagai berikut:

1. Kuisioner

Riset minat siswa SMP dan SMA Jombang terhadap kesenian Besutan melalui pendekatan kuantitatif. Bertujuan untuk menggali konten di dalam media yang akan digunakan.

2. Wawancara

Wawancara dengan Budayawan, Pemerintah, Praktisi dan Pengajar. Sebagai salah satu data untuk identifikasi permasalahan. Selain itu wawancara kepada saksi sejarah untuk mendapatkan data otentik tentang pertunjukan Besutan yang asli.

3. Observasi

Untuk data yang bersifat alami, harus dilakukan dengan observasi, misalnya untuk memperoleh sikap dan pandangan anak muda mengenai kesenian Besutan. Penulis mengobservasi kegiatan anak muda di Jombang, perkumpulan, dan komunitas apapun yang ada di Jombang

4. FGD

FGD adalah salah satu metode yang tepat untuk mendapatkan data akurat tentang aktifitas, minat dan pendapat calon target audiens. FGD ini adalah data dasar penentuan jenis media yang akan digunakan nantinya.

5. Studi Eksisting dan Studi Komparator

Studi literatur tentang film dokumenter yang sudah ada, dan memiliki karakteristik sama dengan film ini untuk memperoleh informasi mengenai pengambilan gambar yang menarik dan penyusunan plot cerita film.

6. *Big Idea*

Pada tahap ini adalah pemetaan terhadap ide-ide yang muncul setelah memperoleh data sebelumnya melalui metode penelitian di atas. Hasil yang diperoleh kemudian diringkas dan dijadikan dasar membuat ide perancangan.

7. *Storyline*

Membuat penulisan naskah film untuk dijadikan acuan pengambilan gambar dan kebutuhan *talent*, *setting*, peralatan dll.

8. *Storyboard*

Storyboard berfungsi untuk menjadi acuan kameraman dan sutradara dalam pengambilan gambar. Ini sangat berguna karena *storyboard* berbentuk visual dan mudah dipahami.

9. *Take Video*

Pengambilan vidio

10. *Editing*

Mengedit vidio

Wawancara dengan Budayawan, Pemerintah, Praktisi dan Pengajar. Sebagai salah satu data untuk identifikasi permasalahan. Selain itu wawancara kepada saksi sejarah untuk mendapatkan data otentik tentang pertunjukan Besutan yang asli.

3. Observasi

Untuk data yang bersifat alami, harus dilakukan dengan observasi, misalnya untuk memperoleh sikap dan pandangan anak muda mengenai kesenian Besutan. Penulis mengobservasi kegiatan anak muda di Jombang, perkumpulan, dan komunitas apapun yang ada di Jombang

4. FGD

FGD adalah salah satu metode yang tepat untuk mendapatkan data akurat tentang aktifitas, minat dan pendapat calon target audiens. FGD ini adalah data dasar penentuan jenis media yang akan digunakan nantinya.

5. Studi Eksisting dan Studi Komparator

Studi literatur tentang film dokumenter yang sudah ada, dan memiliki karakteristik sama dengan film ini untuk memperoleh informasi mengenai pengambilan gambar yang menarik dan penyusunan plot cerita film.

6. *Big Idea*

Pada tahap ini adalah pemetaan terhadap ide-ide yang muncul setelah memperoleh data sebelumnya melalui metode penelitian di atas. Hasil yang diperoleh kemudian diringkas dan dijadikan dasar membuat ide perancangan.

7. *Storyline*

Membuat penulisan naskah film untuk dijadikan acuan pengambilan gambar dan kebutuhan *talent*, *setting*, peralatan dll.

8. *Storyboard*

Storyboard berfungsi untuk menjadi acuan kameraman dan sutradara dalam pengambilan gambar. Ini sangat berguna karena *storyboard* berbentuk visual dan mudah dipahami.

9. *Take Video*

Pengambilan vidio

10. *Editing*

Mengedit vidio

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas studi literatur menegenai dua pokok bahasan yaitu film dokumenter dan Besutan. Studi literatur ini nantinya digunakan sebagai acuan untuk membuat film dokumenter tentang Besutan.Sebagian besar mempelajari teknik dasar sinematografi dari buku-buku teori film dan teknik dasar pembuatan film yang telah ada.Serta studi kebudayaan daerah di Indonesia khusunya yang berhubungan dengan Besutan.

2.1 Film

Film adalah seni media rekam. (Paeni 2009, h.105) Menurut Effendy setelah mengalami perkembangan kini film juga digunakan sebagai media komunikasi. (Effendy1986 h. 134) Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu.Film dapat diciptakan dengan cara merekam gambar melalui alat kamera perekam atau dengan animasi. Fungsi film adalah sebagai media komunikasi, propaganda dan hiburan.(Effendy 2009, h. 3)

Film diciptakan untuk memenuhi sebuah misi tertentu, sesuai dengan tujuan dibuatnya film tersebut.Bermacam-macam genre film seperti, drama, action, horor, dokumenter dan lain-lain.Apapun genre film tersebut pasti memiliki suatu pesan yang ingin disampaikan.Pesan itu dapat menggugah emosi dari penonton.terkadang film dapat menginspirasi, memberi kesan kesedihan, bahagia, malu, bahkan kesal dan lain sebagainya.

Film pertama kali dikenalkan dan dipertunjukkan kepada publik secara luas oleh Lumiere Bersaudara (Louis dan Agouste) di Grand Cafe di Boulevard de Capucines No.14 Paris, Perancis, tahun 1895. (Paeni 2009, h. 107)Saat ini film dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh karena terdapat unsur audio visual yang menarik yang digabungkan dalam satu media.

2.2 Film Dokumenter

Sejarah film dokumenter dimulai pada tahun 1907.Pada saat itu film non fiksi digunakan untuk mengabadikan momen pada masa itu. (Pramaqqiore, 2008: 283) Pada tahun 1920 mulai bermunculan para tokoh-tokoh film dokumenter ternama yang memberikan dampak yang besar bagi dunia film dokumenter seperti Robert Flaherty, John Grierson, dan Dziga Vertov. (Aufderheide, 2007: 25). Ada tiga jenis pendekatan yang akan dibahasyaitu:(Nichols, Bill. 2001: 105)

1. *Ekspository*

Penyampaian pesan secara langsung, sementara narasumber tidak dihadirkan di depan kamera. Pendekatan ini disebut juga *"voice of God"*. Narasumber bercerita dan memaparkan pokok-pokok permasalahan secara naratif.Ekspository ini biasanya digunakan untuk mengarahkan penonton kepada kesimpulan.

2. *Observational*

Pendekatan jenis ini adalah dengan cara merekam gambar secara natural untuk mendapatkan kejadian-kejadian nyata yang bersifat spontan. Narasumber menyampaikan narasi dan kekuatan gambar sangat diperlukan untuk menarik simpati audiens. Nantinya informasi akan bersifat natural.

3. *Participatory*

Adalah pendekatan yang memiliki ciri khas pembuat film yang terekam dalam kamera.Dalam pendekatan ini pembuat film terjun langsung untuk memberikan informasi.

4. *Reflexive*.

Sebuah pendekatan yang memfokusan pembuatan film dengan secara sadar. Audiens menjadi sadar dengan proses dibuatnya film tersebut. Dengan tujuan menunjukkan fakta bahwa film tersebut dibuat secara nyata.

5. Tipe *Performative*.

Film dokumenter ini menggunakan sebuah pengalihan perhatian lebih kepada style film itu. Dan aspek lain seperti visual dan gaya (pembawaan film dokumenter yang diciptakan. Bertujuan untuk merepresentasian dunia dalam film secara tidak langsung. Sehingga nantinya film dokumenter ini lebih dapat diterima dengan perasaan lebih mendalam oleh audiens.

6. Tipe *Poetic*.

Tipe ini menggunakan interpertasi subjetif terhadap konten di dalam film tersebut.Pendekatan ini mengabaikan sebuah makna penceritaan yang biasanya terdapat talent tunggal dan peristiwanya.

2.3 Jenis Film Dokumenter

Di dalam film dokumenter terdapat beberapa jenis, hal ini dapat ditinjau dari gaya dalam bertutur yang digunakan di dalam film tersebut.

- **Laporan Perjalanan**

  Laporan perjalanan dalah sebuah film yang digunakan biasanya untuk mendokumentasikan sebuah perjalanan. Jenis film ini tercipta berawal dari seseorang yang meneliti di sebuah pedalaman. Contohnya sebuah film dokumenter ekspedisi penelitian ke Alaska dan Siberia yang pertama kali dibuat Cherry Kearton dengan judul “In Seville” (1909). Jenis film ini saat ini lebih dikenal dengan travel film, travel documentary, adventure films, dan road movies. Titik berat dalam film dokumenter jenis ini adalah terdapat pada adegan spontan, menegangkan tentang selama perjalanan tersebut.

- **Dokumenter Sejarah**

  Pada awalnya produksi film dokumenter sejarah ditujukan dengan maksud propaganda pada era perang dunia. Pada sekitar tahun 1914 hingga 1918 yang saat itu media film digunakan sebagai media untuk propaganda peperangan.

Beberapa tokoh diantaranya yang terkenal saat itu adalah Jerman Leni Riefenstahl dengan karyanya “Triumph des Willens (1935)”.

Pada umumnya film dokumenter sejarah berdurasi panjang, namun dapat disusun berseri disesuaikan dengan format distribusi pemutaran.Format panjang dapat diaplikasikan secara berseri terhadap media televisi, internet, CD dan lain sebagainya.Hal ini akan mempermudah sinematografer untuk menyampaikan gagasannya secara episode tanpa meninggalkan konten yang terperinci (Gerzon R. Ayawaila. 2008 :41). Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam film dokumenter sejarah, diantaranya adalah waktu terjadinya, setting lokasi terjadinya peristiwa tersebut, dan pelaku sejarah.

- **Potret/ Biografi**

Film Biografi adalah sebuah film yang diciptakan untuk merepresentasikan pengalaman hidup seorang tokoh terkenal ataupun anggota masyarakat biasa yang riwayat hidupnya dianggap hebat, menarik, unik ataupun menyedihkan. Hal ini berkaitan erat dengan sisi human interest seorang tokoh berupa penghotmatan atau sikap simpati yang diciptakan.Biasanya film ini menuturkan seorang tokoh diktator, kejam atau tokoh sejarah yang berjasa di bidangnya.Tidak hanya seputar biografi tokoh namun film potret dapat berupa komunitas, kelompok kecil maupun individu mengenai profesinya, posisi yang dikupas sedemikian rupa.

- **Perbandingan**

Jenis film ini mengunakan teknik cerita dengan perbandingan suatu kondisi objek/ subjek satu dengan lainnya. Contohnya adala perbandingan kebudayaan di Indonesia, dari Kota-kota besar hingga ke daerah pedalaman.

- **Kontradiksi**

Kontradiksi adalah jenis film dokumenter yang hampir mirip dengan jenis perbandingan. Kontradiksi lebih emnitik beratkan pada sikap yang kritis dan radikal dalam mengupas permasalahan.Jenis ini biasanya lebih banyak

menggunakan metode wawancara dengan menggabungkan opini publik terhadap suatu permasalahan.Untuk menarik perhatian film ini menggunakan komentar kritis untuk membentuk opini baru.

- **Ilmu Pengetahuan**

  Dokumenter jenis ini memberikan penyampaian sejenis teori, sistem berdasarkan bidang ilmu tertentu.Terdapat elemen pembantu seperti animasi, motion graphic dan lain sebagainya. Hal tersebut sangat berguna dalam menyamapaikan tujuan dibuatnya film tersebut sebagai pendidikan, misalnya ditambah dengan statistik atau gambaran sebuah produk dll.

- **Nostalgia**

  Kisah yang dibawakan dalam dokumenter nostalgia adalah kilas-balik dan napak tilas tokoh yang pernah mengalami suatu kejadian di masa lalu. Misalnya kisah-kisah zaman kolonoalisme dalam hal ini adalah film “Taboe Toean (1995) yang mengisahkan kisah nyata Tom Verheul seorang veteran perang.

- **Rekonstruksi**

  Jenis ini adalah film dengan tujuan merekonstrusi peristiwa dan latar belakang masalah yang didasarkan pada fakta sejarah. Konsep rekonstruksi tidak mementingkan unsur dramatik, namun lebih terkonsentrasi pada pemaparan isi sesuai kronologi peristiwa.

- **Investigasi**

  Istilah film Investigasi muncul dari “Nellie Bly” ketika dia menjadi reporeter di surat kabar *Pittsburgh Dispatch* tahun 1890. (Gordon R. Ayawayla : h.45). Film ini biasa digunakan untuk mengungkapkan sebuah kasus, atau peristiwa yang tidak pernah terekspose/ belum terungkap secara jelas di publik yang dapat berpengaruh kepada kahalayak ramai.Peristiwa kriminalitas dan politik

yang menampilkan sebuah ketegangan.Biasanya film ini disebut juga sebagai dokumenter jurnalistik, karena menggunakan pendekatan jurnalistik.

- **Dokudrama**

  Dokudrama adalah jenis film dokumenter yang memuat unsur komersial, biasanya objek di dalam dokudrama adalah artis. Dokudrama menampilkan sebuah cerita rekonstruksi dari potret seseorang, sosok tokoh atau masyarakat awam. (Gordon R. Ayawayla: h.48) Bentuk dokudrama umumnya digunakan sebagai media promosi produk atau sebuah profil perusahaan.

2.4 Proses Pembuatan Film Dokumenter

2.4.1 Pre Production

Pembuatan naskah ide/ gagasan ide, berdasarkan dengan editor dan sponsor

- Penelitian awal (riset)

  Riset sangat dibutuhkan dalam menyusun film dookumenter.Riset berfungsi mengumpulkan data yang mendalam mengenai subjek, peristiwa dan lokasi melalui observasi sesuai tema yang telah ditentukan.Sebagai gambaran awal bagi pengembangan ide agar menjadi lebih matang.Hal ini dilakukan melalui analisa visual yang harus dimiliki seorang pembuat film.

  Riset dokumenter dilakukan dengan sumber data informasi sebagai berikut.

1. Data tulisan, buku, majalah, koran dll
2. Data visual, foto, film video, lukisan, poster dll.
3. Data suara, rekaman, musik, lagu
4. Data subjek, narasumber informan
5. Data lokasi, setting lokasi, peristiwa

Dalam tahap ini kemudian sutradara dan produser mengkaji lebih dalam mengenai data-data yang sudah terkumpul, menjadi bahan materi film, shot footage, menulis naskah dan lain sebagainya.

- Menulis Proposal
- Diskusi usulan anggaran
- Penelitian
- Menulis Naskah *shoting*

Sebuah proses persiapan sebelum membuat film. Diantaranya penyusunan skenario, anggaran, sebelum membuat film, sutradara, jadwal *shoting* dan lain-lain. Selamapra-produksi, naskah (*script)* dijabarkan menjadi adegan-adegan, *storyboard* dan semua lokasi, peralatan, properti, dan *lighting*. Jadwal diatur sangat rinci sehingga persiapan menjadi sangat matang bagi pembuat film.

- **Elemen Naratif**

  Elemen naratif di dalam proses pembuatan film sangat penting. (Weise, 2007) Elemen naratif berfungsi memberikan kemudahan dalam proses produksi film sehingga film dapat diproduksi secara terstruktur dan runtun. Elemen naratif ini terdiri dari tema, cerita, skenario, plot, *script* (naskah), *story board*, performer dan artis, tempat, suasana *setting* dan narasi (opsional).

- **Tema**

  Tema adalah sebuah ide atau gagasan pokok yang mendasari diciptakannya film.Tema diambil dari ide-ide yang umum, semisal kepahlawanan, kebudayaan, perjuangan hidup, lingkungan, kemanusiaan, sosial politik, percintaan dan lain-lain. Banyak sekali tema yang ada di sekitar kita, segala sesuatu bisa diangkat menjadi tema.

- **Cerita**

  Dalam teori film dokumenter Gerzon R. Ayawaila, cara bercerita dalam film dokumenter ada tiga jenis, ialah secara kronologis, tematis dan dialektik. Secara kronologis ialah memaparkan sebuah kejadian dari awal hingga akhir yang tersusun menurut waktu kejadian. Biasanya struktur bercerita ini digunakan sebagai gaya bercerita film dokumenter bertema Sejarah. (Gerzon R.Ayawaila 2008)

Tahapan setelah menentukan tema adalah menentukan jalan cerita dalam film. Cerita mempengaruhi minat penonton karena menarik tidaknya sebuah cerita akan mempengaruhi keberhasilan suatu film. Mengatur cerita sedemikian rupa sudah menjadi aturan pokok dari produser film.Maka dalam merancang cerita film harus melalui diskusi dan penelitian yang mendalam.Di dalam cerita biasanya terbagi atas tiga babak, yaitu pembukaan, isi, dan penutup.

Pembukaan adalah babak awal dari sebuah film. Kekuatan audio visual dibutuhkan dalam pembukaan, agar audiens langsung tertarik untuk mengikuti cerita seterusnya hingga usai.Setelah itu babak kedua, berisi tentang ide pokok atau gagasan cerita sebuah film atau pemaparan masalah di dalamnya. Penutupan adalah yang terakhir yaitu biasanya berisi pesan cerita, kesimpulan, harapan, atau akhir cerita. Seperti yang disampaikan oleh Gustav Freytag seorang pengamat drama moderen, yang dikutip oleh RMA Harymawan, dalam bukunya Dramaturgi yaitu disebutkan pembabakan dimulai dengan *exposition*, *complication*, *climax* dan *resolution*. (Harmawan 1998, h. 19)

- **Setting**

Setting (latar) dapat dibagi menjadi dua, yaitu seting lokasi dan *setting* waktu.*Setting* lokasi adalah sebuah tempat yang dijadikan tempat pengambilan gambar.Sementara *setting* waktu adalah suatu masa dimana film tersebut dikondisikan.*Setting* dapat ditentukan berdasarkan kebutuhan karena film tidak terikat dengan batas ruang dan waktu.Namun di dalam film dokumenter biasanya *setting* dikondisikan dalam keadaan nyata dan tidak dibuat-buat.

- **Naskah**

Naskah *(script)* adalah rancangan sebuah film.(Rosenthal 1990, h. 14-15) Naskah film seperti halnya rancangan adalah sebuah rancangan agar dalam pembuatan film tidak keluar dari jalurnya. Naskah akan membuat tugas produser jauh lebih mudah. Naskah film berfungsi sebagaimana berikut:

1. Naskah adalah pengorganisasian, refrensi dan panduan yang menjadi pedoman setiap orang yang terlibat dalam proses produksi.
2. Naskah mengkomunikasikan gagasan film untuk semua orang yang bersangkutan dengan produksi dan membuat proses produksi film lebih jelas, sederhana dan terstruktur.
3. Naskah sangat penting untuk juru kamera dan sutradara. Berbagai penjelasan tentang suasana, tindakan, dan pekerjaan kameraman.
4. Membantu mendeskripsikan pekerjaan kru lain misal penata anggaran, banyaknya lokasi dan berapa kali *shoting*, pencahayaan, efek khusus, bahan arsip, jenis kamera, lensa dan lain-lain.

- **Plot (Tensi Alur)**

Plot adalah sebuah alur untuk menuju sebuah cerita. Ada terdapat beberapa plot misalnya alur maju, alur mundur atau campuran. Seperti yang telah disebutkan tadi mengenai dramatugri, terdapat *exposition*, *complication*, *climax* dan *resolution*. Jika plot maju, maka urutannya sesuai di atas, plot mundur menjadi seperti ini: *resolution, climax, complication, exposition.* Namun jika plot campuran urutannya acak.

- ***Story Line***

Story line adalah sinopsis yang berisi garis besar cerita.Bukan sekedar ringkasan cerita, namun garis besar cerita ditulis secara rinci di sini. Nantinya *story line* akan dijadikan pokok informasi penulisan tahap selanjutnya di dalam sinopsis harus ada konten sebagai berikut: (Subroto 1994, h. 200)

1. alur dan isi cerita
2. main goal/ukuran keberhasilan
3. karakter/tokoh cerita
4. situasi dan tempat kejadian
5. saat kejadian dan perkembangan waktunya
6. pokok pembicaraan

- ***Story Board***

*Story board*adalah perubahan sebuah *script* cerita film menjadi bentuk visual yang dapat digambarkan secara rinci sehingga dapat dipahami oleh semua kru yang bekerja.*Story board* bisa digambarkan dalam bentuk per *scene* atau per sekuen. Di dalamnya terdapat suasana *setting*, adegan yang terjadi, perubahan kamera, serta rincian sound dan efek dituliskan di bagian keterangan. *Storyboard* akan menjadi acuan sutradara dalam mengarahkan kru ataupun pemeran ketika proses produksi.Sketsa storyboard dikembangkan oleh disney sekitar tahun 1920-an. Yang saat itu mulai menggunakan ilustrasi kemudian populer pada tahun 1940 digunakan sineas-sineas saat itu. Storyboard harus memuat informasi yang lengkap, karena storyboard ini akan digunakan sebagai acuan oleh semua kru. Contohnya pada keterangan anak panah, hal tersebut menandakan arah gerakan kamera.

Gambar 4 Contoh Storyboard film Hell Boy 2 (Pinterest.com)

- **Talent**

Talent adalah seseorang yang berada di depan kamera terlibat di dalam proses pengambilan gambar. *Talent* digolongkan menjadi dua yaitu: (Subroto 1994, h. 231)

1. *Performer*

Performer adalah seorang yang muncul di depan kamera atas nama dia sendiri, misalnya dalam film dokumenter seseorang tersebut menjadi nara sumber, atau pewawancara. *Performer* muncul pada *setting* yang nyata, bukan pada adegan fiksi. Untuk menjadi *performer* harus memiliki keterkaitan yang mendalam mengenai tema film tersebut. Misalnya narasumber yang paham betul mengenai tema, cerita dan isi yang akan disampaikannya di depan kamera.

2. Aktor/aktris

Aktor/aktris adalah sebuah peranan dalam film.Mereka ada dalam dunia khayalan yang diciptakan sedemikian rupa. Dibutuhkan pendalaman karakter untuk memerankan orang lain yang dalam naskah film. Pemilihan aktor/aktris dalam film tidak sembarangan namun melalui proses *casting.Casting*merupakan tahapan seleksi yang dilakukan untuk memilih orang yang cocok untuk memerankan karakter dalam film.

- **Narator**

Pemilihan narrator menggunakan casting sama halnya dengan pemilihan talent, karena kebutuhan narrator juga disesuaikan dengan kebutuhan film. Ada empat tipe vokal yang dapat digunakan sebagai narrator :

- Penyiar radio/ televisi
- MC di panggung sebagai entertain
- Artis film
- Amatir/ awam

Sementara untuk kriteria dalam menyeleksi narrator adalah sebagai berikut.

- Memiliki kepekaan dramatik dan timing penentuan waktu sesuai dengan tempo dan irama ucapan

- mampu menguasa dan menjiwai arti serta tujuan setiap kata dan kalimat dalam pengolahan ucapan
- mampu memberikan aksi dan reaksi terhadap elemen-elemen visual
- mampu menggunakan rasa dalam menerapkan unsur dramatik pada ucapannya sesuai pemahaman pada isi dan tema film, sehingga antara narasi dan rangkaian visual terjadi harmonisasi serta saling menunjang
- mampu memahami secara cepat dan tepat kapan narasi berfungsi sebagai informasi utama, terutama jika kemampuan visual agak lemah dalam memberikan informasi kepada penonton. (Gerzon R.Ayawaila, 2008)

- **Script Narasi**

Narasi baik berupa naskah maupun suara yang diungkapkan dalam film, merupakan sebuah alat bantu kepada audiens untuk memahami isi film apabila kemampuan visual belum mampu bercerita. Narasi ini berbentuk informasi yang disajikan sesuai dengan keadaan tempat *(where)*, subjek/siapa *(who)*, kapan terjadinya *(when)* dan bagaimana terjadinya *(how)*.Maka dalam menganalisa kebutuhan narasi,beberapa hal yang harus diperhatikan adalah disesuaikan dengan target audiens. Karena narasi dapat memberikan efek kebosanan apabila disajikan bertele-tele.Jika visual yang disajikan sudah dapat menjelaskan cerita maka narasi tidak diperlukan.Beberapa poin menurut Gerzon R.Ayawaila di dalam bukunya, tentang narasi adalah.

- Narasi tidak boleh bersaing dengan gambar visual
- Narasi tidak boleh mengalihkan perhatian penonton dan gambar visual
- Narasi tidak boleh memberikan informasi yang sudah diberikan gambar visual agar tidak terjadi informasi ganda yang membosankan.

Penulisan skrip narasi harus disesuaikan dengan pelafalan, karena narasi tidak digunakan sebagai bacaan, namun akan diperdengarkan di dalam film. Dalam pelafalannya disesuaikan dengan target audien, sebisa mungkin berisi informasi padat dan jelas. Selain itu panjang pendek sebuah kalimat harus sesuai tempo dengan irama susunan shot atau adegan dalam film.

Ada dua tipe narasi yaitu narasi subjektif dan narasi objektif

- Narasi Subjektif adalah narasi yang berfungsi sebagai benang merah yang memonopoli apa yang disampaikan dalam visual. Narasi ini diberikan sebagai bentuk simpulan sinematografer yang disajikan untuk diterima penonton.
- Narasi Objektif adalah narasi yang tidak dijadikan argumentasi dalam film. Isi narasi berbentuk informasi terkadang disertai pertanyaan-pertanyaan untuk wawancara.

Dalam mengaplikasikan narator ada dua cara yang dapat ditempuh sesuai teknis bercerita film dokumenter seperti *Ekspository, Observational, Participatory*. Dalam teknik bercerita *ekspository* menggunakan narrator (voice of god). Narator tidak perlu berpenampilan menarik, karena hanya dibutuhkan suaranya saja.Berbeda dengan *participatory* dibutuhkan presentator yang menarik dan mampu menjelaskan secara langsung karena presentator terlibat langsung di dalam visual film membawakan cerita.

2.4.2 Production

Setelah segala proses *pre production* selesai dilaksanakan maka, proses berikutnya adalah proses produksi. Persiapan sudah dilakukan saat hari *shoting* di lokasi, penataan peralatan, pemeran, dan sutradara siap untuk memulai pengambilan gambar.*Storyboard*, konsep, dan *story line* yang telah disusun sebelumnya dijadikan sebagai pedoman. Ketika terjadi suatu masalah teknis, maka sutradara mencatat segala kesalahan sebagai pembelajaran proses. Proses produksi sangat penting untuk menghasilkan output yang sempurna.

- **Sinematografi**

Sinematografi berasal dari bahasa yunani "*kinema*" yang berarti gerakan dan "*graphei*" merekam.Sinematografi adalah ilmu yang mempelajari tentang teknik merekam gambar.Pada dasarnya sinematografi seperti halnya fotografi yaitu menangkap gambar dengan cahaya.Jika fotografi menangkap gambar

tunggal, maka sinematografi menangkap gambar tunggal secara terus menerus dan memiliki durasi waktu yang konstan.

Sinematografi merupakan pekerjaan suatu tim, dan aspek teknis meliputi pembelajaran alat perekam, sudut pandang, *lighting* dan jarak pengambilan. Seseorang yang bertanggung jawab mengenai segala hal yang berhubungan dengan aspek visual baik secara teknis maupun non teknis disebut sinematografer.Setelah sutradara memberikan seluruh naskah kepada sinematografer, kemudian naskah tersebut diterjemahkan dalam bentuk visual oleh sinematografer.Persiapan yang dilakukan oleh sinematografer meliputi pemilihan jenis kamera, penataan properti, lokasi, pemilihan jenis lampu.Kinerja sinematografer harus selaras dengan sutradara agar nantinya yang disampaikan kepada penonton harus sesuai dengan tujuan film tersebut dibuat.Tentunya tetap mengikuti pedoman naskah yang telah disepakati bersama.

- **Aspek *Shot, Scene* dan *Sequence***

Shot adalah aktifitas menekan tombol rekam pada kamera hingga pada akhirnya ditekan lagi utuk *stop* (berhenti merekam).(id.wikipedia.org)*Scene* adalah gabungan dari beberapa *shot* dalam satu *setting*. *Scene* bisa berisi satu *shot* atau rangkaian beberapa *shot* tergantung kebutuhan dalam naskah. *Sequence* adalah beberapa rangkaian dari *scene* dan *shot* dalam satu kesatuan yang utuh. (ibid) Tipe *shot* ada bermacam macam. Setiap tipe memiliki kesan visual dan makna tersendiri. Tipe *shot* adalah sebagai berikut:

1. *Extreme Long Shot*

Sebuah pengambilan gambar dari tempat yang sangat jauh untuk menggambarkan daerah yang luas. (Mascelli, 25)*Extreme long shot* yang bersifat diam (statis) biasanya leih baik digunakan untuk menggambarkan tempat daripada gerakan kamera seperti *panning.* Keadaan geografis dan tempat kejadian misalnya di suatu pedesaan, industri pabrik, kawasan perumahan, perkotaan dan lain lain. Seperti

gambar di bawah ini *extreme long shot* digunakan untuk *cavaleri* pasukan tentara yang sedang menyusuri gurun.

2. Long Shot

Jarak pengambilan yang lebih pendek dari *extreme long shot* namun fungsinya masih tetap untuk memperlihatkan lingkungan sekitar.Misalnya terdapat rumah dengan halamannya, atau sebuah jalan dengan keramaian, sebuah toko, ruangan dan lain-lain.*Long Shot* bertujuan untuk memperkenalkan dimana tokoh berada. Sangat berguna saat sedang terjadi dialog ketika mata jenuh dengan perpindahan dialog antar pemain, maka sesekali *long shot* digunakan untuk menampilkan variasi suasana lingkungan.

3. Medium shot

Disebut *medium shot* karena jaraknya diantara *long shot* dan *close up.* Standar yang dipakai adalah sekitar lutut hingga diatas kepala talent.Biasanya bertujuan untuk awal adegan, percakapan dan pertemuan antar talent dalam satu adegan.

4. Close Up

Close up dibutuhkan apabila ingin menampilkan detail wajah talent. Bagian yang diambil adalah dari dagu hingga ujung kepala.Bisa lebih dari itu kurang lebih sekitar leher hingga ujung kepala.*Close up* dapat digunakan untuk mengambil gambar dari benda lain selain wajah manusia. Misalnya kalung, *close up* kalung berarti mengambil detail kalung dari jarak yang dekat.

5. Extreme Close Up

Extreme close up adalah mengambil sebuah gambar objek dari jarak yang sangat dekat. Biasanya digunakan untuk menunjukkan detail yang tinggi. Misalnya *extreme close up* dari manusia ketika adegan tersadar dari kecelakaan.*Shot* hanya dilakukan di sekitar mata, mata yang tertutup kemudian perlahan-lahan terbuka. Hal ini akan menambah suasana dramatis pada suatu adegan.

- **Sudut Pandang**

Penempatan kamera untuk merekam objek dari sudut tertentu merupakan hal yang penting. Pengambilan gambar dengan sudut yang tepat akan merepresentasikan maksud tertentu yang menguatkan pesan atau cerita yang disampaikan dalam film.

1. *Eye Level*

Eye level adalah pengambilan gambar dari ketinggian mata normal ukuran mata manuasia. Gambar yang diambil dengan ukuran *eye level*akan menghasilkan sudut pandang biasa, artinya sesuai dengan apa yang terlihat oleh mata pada kehidupan sehari-hari. Garis-garis pada gedung akan tetap terlihat tegak lurus, kecuali menggunakan lensa *fish eye*. Begitu pula dinding dan tepi gedung akan terlihat sebagaimana adanya tanpa distorsi. *Eye level* dapat digunakan ketika objek sedang duduk, memperlihatkan bahwa posisinya agak rendah sedikit daripada orang yang berdiri. Sudut pandang ini merepresentasikan seperti posisi audiens sebagai lakon dalam film, terlibat kedalam cerita.

2. *High Angle*

Sudut pengambilan ini adalah kamera diarahkan ke bawah.Biasanya kamera ditempatkan pada ketinggian diatas kepala manusia.Pilihan sudut pandang *high angle* bisa dipilih atas dasar alasan estetika, teknik, atau pertimbangan psikologis.Secara umum, meletakkan kamera lebih tinggi dari objek sehingga terlihat lebih estetik.Selain itu high angle digunakan untuk memperlihatkan keadaan lingkungan yang dijadikan *setting* lokasi.

3. *Low Angle*

Low angle adalah *shot* dengan kamera menengadah saat membidik objek. *Angle* ini dapat menciptakan suasana kekaguman, atau membangkitkan kegairahan.Menciptakan perspektif yang kuat, sehingga menambah efek dramatis pada gambar.Bangunan gedung pencakar langit, candi, gereja, istana dapat terlihat

megah. Kesan berwibawa juga dapat dihadirkan dengan *shotlow angle* ini ketika hadir tokoh-tokoh penting, seperti presiden hakim, lurah dan orang yang dituakan.

4. *Dutch Angle*

Adalah *angle* kamera dengan tingkat kemiringan yang ekstrem.Citra yang dimiringkan harus digunakan secara tepat, karena jika digunakan dalam situasi yang tidak tepat dapat merusak penuturan cerita.Misalnya digunakan untuk efek mengerikan, tidak stabil, kekerasan atau efek-efek surealis. Dalam film penggambaran tokoh yang mabuk atau keadaan yang emosional dapat memanfaatkan *dutch angle*. Penonton akan dihadapkan pada keadaan kacau seperti sebuah malapetaka yang tragis, perkelahian, peperangan, gempa bumi dan lain-lain.

- **Gerakan Kamera**

Sebelum menggerakkan kamera, hal terpenting adalah penempatan kamera. Penempatan kamera adalah keputusan kunci dalam cerita.Lebih dari sekedar hanya terlihat baik. “Menentukan apa yang penonton lihat dan dari perspektif mana yang mereka lihat”.(Brown) Gerakan dasar kamera adalah sebagai berikut.

1. *Pan*

Pan adalah kependekan dari panorama, panadalah gerakan horisontalke kanan/kiri kamera di mana posisi kamera tidak berubah. *Pan* cukup mudah dioperasikan apabila poros tripod berfungsi dengan baik. Ada satu batasan operasional yang harus diketahui. Jika kamer amenyorot terlalu cepat tanpa maksud tertentu hal ituakan sangat mengganggu. Sebagai aturan umum, dengan *pan* perubahan sorot kamera 180◦ dan frame rate 24 atau 25 fps. Harus diambil minima l5 detik untuk sebuah objek ketika berpindah dari satu sisi frame yang lain.

2. *Tilt Up or Down*

Sorot kamera keatas atau bawah gerakan ini tanpa mengubah posisi kamera.Sorot secara vertikal ini, lebih jarang digunakan daripada pan. Misalnya digunakan

untuk keluar dari bidang horizontal terbatas dan membuat adegan lebih benar-benar tiga dimensi. *Tilt* biasa digunakan untuk menyorot sebuah gedung yang tinggi, memperlihatkan pandangan anak kepada orang dewasa, dan lain sebagainya.

3. *Move In/ Move Out*

Gerakan ini adalah gerakan memindahkan *(dolly)* kamera mendekat atau menjauhi objek.Ini akan memberikan efek lebih fokus kepada suatu objek daripada memotong dari *longshot* ke close up. Move in lebih tepat digunakan untuk suasana tertentu. Misalnya memberikan kejelasan pada suatu adegan. Sementara move out biasanya digunakan setelah mengakhiri percakapan, aktor meninggalkan tempat atau sebuah penampilan lingkungan dari hal khusus ke hal umum.

4. Zoom

Perubahan panjang fokus optik dari lensa *(focal length)*. Memindahkan sudut pandang tanpa memindahkan posisi kamera. Zoom tidak populer dalam pembuatan film. Tapi hampir semua karya video kebanyakan menggunakan zoom. Sebenarnya zoom boleh dilakukan namun tidak terlalu sering. Efek artistik akan terlihat ketika zoom dikombinasikan dengan perpindahan *dolly* atau dengan kepindahan oleh aktor/ aktris. Sebuah zoom cenderung memberikan kesan mengganggu dan biasanya terlihat tidak profesional.

- **Audio**

Audio merupakan hal penting dalam film saat ini. Efek penggunaan audio dalam film adalah sebagai tutur narasi, dan efek musik seperti instrumen dapat menciptakan suasana keberlanjutan *scene* di dalam *shot* yang terputus. Untuk mengurangi *noise* (gangguan kejernihan suara) pada rekaman dialog dalam film dibutuhkan alat mic eksternal yang dihubungkan pada kamera. Karena mic eksternal biasanya sudah dilengkapi dengan *pre-amp*.

Fungsi Audio

Ada tiga macam efek suara yaitu ambience/ atmosphere FX, Foley FX, dan Musik.(Hillary, 2005) Efek suara mempunyai beberapa fungsi di dalam sebuah *sound*track, yaitu:

1. Menciptakan ilusi dari sebuah realitas
2. Menciptakan menciptakan ilusi waktu.
3. Menciptakan ilusi ruang.
4. Menciptakan ilusi jarak.
5. Mengambarkan *action* yang tidak disajikan secara visual.
6. Mengatasi permasalahan rekaman *audio* yang buruk, menyamarkan kebisingan yang tidak diperlukan dengan menambahkan kebisingan (dengan frekuensi yang sama).
7. Penekanan pada *visual stunt*.
8. Memandu *mood.*

2.4.3 Post Producton

Proses ini seputar *editing* penggabungan seluruh adegan film, penambahan efek video, audio, musik, dan lain-lain. Setelah proses *editing* selesai maka dilakukan peninjauan ulang, apabila masih terdapat kekurangan maka perlu dilakukan perbaikan. Sehingga film tersebut layak untuk diapresiasi masyarakat.

- **Editing**

Setelah berbagai proses pengambilan gambar selesai, dipastikan seluruhnya berjalan sesuai rencana dalam naskah, kini saatnya proses *editing*. Hal yang pertama adalah melihat rancangan yang disusun di awal setelah diurutkan sesuai adegan, dan apakah gambar seluruhnya sudah lengkap.Kini di dalam komputer siap untuk di edit. Penyimpanan file dari memori ke hardisk komputer sudah dilaksanakan sebelumnya ketika setelah take film dalam satu hari.

Editing dapat menggunakan komputer yang mumpuni dan berspesifikasi tinggi agar tidak mudah eror ketika menjalankan *software* yang berat seperti *adobe premiere pro, corel video studio, sony vegas* dan lain-lain. Dalam proses ini

berbagai elemen video disatukan dan terjadi pemotongan yang dirasa kurang perlu. Elemen audio juga ditambahkan bila diperlukan.

- **Kesenian Besutan**

Hasil musyawarah ludruk pada tahun 1968 menetapkan bahwa asal usul kesenian Besutan adalah dari Pak Santik. (Kasemin 1999, h. 12) Pak Santik adalah seorang petani, di saat menunggu musim panen, dia memanfaatkan waktu luangnya dengan mengamen dengan *make up* bedak putih di wajahnya. Kemudian menjadi terkenal dengan sebutan *lyrok*.Dikatakan lerok karena menurut bahasa jawa mata penari tersebut *plerak-plerok* (melirik).

Besutan merupakan cikal bakal kesenian Ludruk.Tahapan kesenian Ludruk adalah Lerok Bandan, Lerok Ngamen, Besutan dan Ludruk.Besutan berkembang di Jombang, lahir di Jombang, pertama kali dipopulerkan oleh Pak Santik, di Desa Ceweng. Kccamatan Gudo. Pendapat ini dikuatkan oleh Henri Supriyanto : Musyawarah ludruk se-Jawa Timur yang berlangsung di Surabaya pada tanggal 21 s.d. 22 Juni 1968 telah merumuskan masa awal ludruk di Jawa Timur yang dirilis oleh Pak Santik. Iaseorang petani dari Desa Ceweng. Kecamalan Gudo, Kabupaten Jombang. Ia tergolong salah seorang penduduk yang berpenghasilan kecil dan berwatak lucu (penuh humor). Ia pada tahun 1907, memulai mata pencaharian dengan *ngamen* yang diiringi musik mulut. Jika berdasarkan wawancara dengan berbagai narasumber salah satunya adalah menurut Nasrul Illahi (Budayawan), Pak Santik adalah seorang petani, sembari menunggu masa panen. Untuk mencari selingan pekerjaan, dia mengamen. Bentuknya mirip *stand up* komedi di jaman modern ini. Dia mengamen dan membawakan lawakan dari warung ke warung.

Setelah berkenalan dengan Pak Amir, asal Desa Plandi.mereka berdua memulai ngamen dengan musik kendang. Perkembangan selanjutnya ialah dengan diajaknya Pak Pono sebagai kelompok ngarnennya untuk menarik perhatian masyarakat penonton. Pak Pono mengenakan busana wanita dengan sebutan *wedokan* (travesti). Mereka bertiga *ngamen* dengan tujuan untuk rnemenuhi

kehutuhan hidup sehari-hari. Masa ngamen ketiga seniman ini diperkirakan dari tahun 1907 sampai 1915.

Gambar 5 Karakter dalam kesenian Besutan. Dari kiri ke kanan Sumo Gambar, Besut, Rusmini, Man Gondo

Menurut berbagai sumber tutur di Jombang. Pak Santik mengembangkan seni lerok Besut sejak 1908 sampal 1920-an. Dengan wajah dibedaki putih menebal tapi tak rata, atau yang kerap disebut "*pupuran lerok*".Ia dan kawan-kawannya tersebut terus ngamen dari kampung ke kampung. Lerokan Pak Santik ini kemudian berkembang menjadi *besutan.*

Seni Besutan kemudian menyuguhkan cerita di dalam pertunjukan yang mereka gelar dengan tokoh utama Pak Pesut.Kemudian Pak Santik juga menghadirkan tokoh Rusmini. Gondo Jamino. dan Sumo Lancur (ada juga yang menyebut Sumo Gambar).

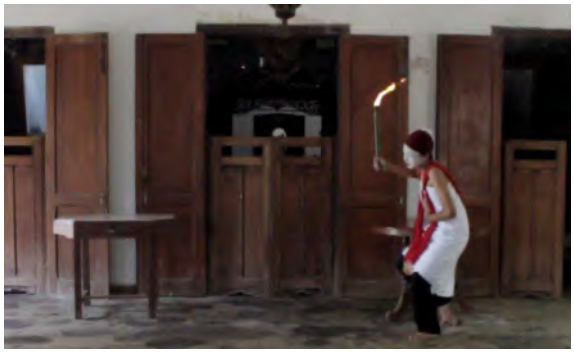
Dalam lakon Besutan.tokoh yang selalu hadir antara lain: Besut, Rusmini,Man Gondo Jamino, Sumo Gambar, dan Pembawa Obor. Tokoh lain bisa dimunculkan sesuai kebutuhan cerita. Besut adalah suami Rusmini. Sumo Gambar

selalu berperan antagonis dan sebenarnya sangat mencintai Rusmini namun selalu bertepuk sebelah tangan. Man Gondo yang merupakan paman Rusmini. Selalu berpihak pada Sumo Gambar, karena kekayaannya. Dengan tema apapun lakon atau ceritanya, bumbu cinta segitiga antara Rusmini, Besut,dan Sumo Gambar.

Busana Besut sangat sederhana. Tubuhnya dibalut kain putih yang melambangkan bersih jiwa dan raganya. Tali yang melilit di perutnya yang melambangkan kesatuan yang kuat. Tutup kepalanya berwarna rnerah yang melambangkan keberanian yang tinggi.Busana Rusmini merupakan busana tradisional Jombang, menggunakan kain jarik, kebaya, dan kerudung lepas. Man Gondo berbusana Jawa Timuran. Sedang Sumo Gambar berbusana ala pria Madura.

Di dalam kesenian Besutan terdapat makna-makna simbolis yang tertuang di dalam dialog, monolog, berupa *parikan* (pantun jawa) atau *Gandangan*, *tetembangan* (nyanyian; lagu, syair, puisi). Di dalamnya terdapat pesan-pesan moral, nilai kehidupan yang filosofis. Syair dengan bahasa jawa sehari-hari *ngoko* namun halus, menjadikan kesenian Besutan diterima masyarakaat saat itu. Tari-tarian, dan tabuhan gamelan yang mempunyai ciri khas tersendiri, menjadikan Besutan sebagai induk dari kesenian Ludruk.

Pada awal cerita Besutan selalu terdapat ritual pembawa obor yang menari dan seolah olah menggerakkan tokoh Besut.Kemudian Besut yang merasa terbelenggu berusaha sekuat tenaga melompat untuk meraih obor tersebut kemudian mematikannya.Saat itu pula Besut menari dengan lincah tanpa merasa terbelenggu.Hal itu adalah simbol dari penjajahan yang terjadi di masa lampau, saat obor mati maka disimbolkan penjajahan telah berakhir.



Gambar 6 Tarian "Oncoran" yang selalu dihadirkan pada pembukaan permainan Besutan

Tokoh yang selalu ada di dalam Besutan yang pertama adalah Besut sendiri. Tokoh Besut adalah seorang yang jenaka, lugu dan cerdik karena membawakan pesan-pesan tersembunyi dalam pementasannya.Pakaiannya kain putih yang dililitkan sampai dada, memakai peci merah dan celana hitam, wajahnya dibedak putih hingga tidak terlihat wajah aslinya.Tokoh kedua adalah Rusmini, dia adalah istri Besut.Rusmini memakai kebaya dengan kerudung terbuka di kepalanya.Sementara Man Gondho Jamino adalah paman Rusmini yang memakai pakaian khas Jawa Timur.Sumo Gambar adalah tokoh tambahan yang biasanya ditambahkan pada pementasan tertentu seperti acara kemanten dan loro pangkon. (Tajuk 2014)

Dalam pertunjukan Besutan,Teater rakyat ini selalu diawali dengan semacam ritual yang berfungsi sebagai intro. Ritual ini menggambarkan bahwa tokoh Besut melambangkan masyarakat yang hidupnya terbelenggu.terjajah. terkebiri, dibutakan, dan hanya boleh berjalan menurut apa kata penguasa. Dalam ritual.selalu dimulai dengan Besut yang matanya terpejam (dilarang banyak tahu). mulutnya tersumbat susur (dilarang berpendapat). Berjalan *pincang* (merayap) keliling diiringi obor yang dibawa berjalan mundur. Pada suatu kesempatan, Besut meloncat berdiri, tangannya merebut pegangan obor, dan dengan sekuat tenaga susur yang adadi mulutnya disemburkan ke nyala obor hingga mati. Membuka matanya, mulutnya terbebas ia langsung menari.

Seni Besutan ini berkembang di beberapa tempat di Jombang semisal yang dikembangkan oleh Sunari (di Gongseng, Megaluh). Laeman (Losari, Ploso), Tari

(di Losari,Ploso) dan Carik Raji (Kedung Losari, Tembelang). (Fakhrudin : 2009) Pertunjukan Besutan juga merupakan ritual yang dianggap sakral, misalnya saat pertunjukan tiba, sekeliling arena dipasang "*damar sewu*" yang terbuat dan pohon bambu muda yang berukuran 1 meter dan ujung atasnya dipasangkan bambu lain dengan posisi horisontal di mana 4 ruas di tengahnya dilubangi dan diisi minyak tanah.

Lubang itu lalu diisi kain yang telah dibasahi minyak tanah.Jadilah 4 sampai 5 obor sebagal penerang. Dalam pertunjukan Besutan pada awalnya itu obornya bisa berjumlah banyak "damar sewu". Sekitar 8 obor yang dibuat. *Damar sewu* hanyalah istilah sebagai penanda berlangsungnya Besutan.

Dari saksi sejarah (Tajib) seorang pemain Besutan dari Gongseng kecamatan Megaluh. Beliau adalah saksi sejarah sekaligus pemeran Rusmini *(wedokan)*. Besutan pernah dipentaskan dalam gedung jaman penjajahan dahulu panggungnya juga beralaskan babmu dengan *gedek* atau *sesek* yang menjadi sekat penutupnya. Tembang (lagu) hanya terdiri hanya tetembangan *lawaran* (mengidung tanpa iringan musik) atau musik dari gong serancak, gong kempul, klonengan, ponggang, dan kendang. Kemudian pertunjukan Besutan lambat laun berkembang, dengan menambahkan remo, atau lawakan yang kemudian menjadi sebuah pementasan yang utuh yang disebut Ludruk di kemudian hari.

2.5 Studi Acuan

2.5.1 Samsara (Konsep Sinematografi)

Gambar 7 Film dokumenter SAMSARA

Konsep Film SAMSARA

Film Dokumenter Samsara adalah film dokumenter non naratif. Dengan menampilkan efek-efek natural film, film ini berusaha menarik perhatian audiens dari keajaiban potret kehidupan dengan segala fenomena yang ada di dalamnya.Berasal dari bahasa sansekerta kata "SAMSARA" berarti "roda berputar pernah hidup".(www.barakasamsara.com) Proses pengerjaannya memakan waktu sekitar lima tahun di 25 negara termasuk Indonesia. Mengambil tempat yang suci, zona bencana, tempat alami, dan zona industri.Film ini mencoba menginspirasi audiens untuk berdialog dengan visual bukan dengan narasi.

Tema Samsara adalah pengembangan dari film dokumenter yang telah ada sebelumnya yaitu BARAKA (1992) dan CHRONUS (1985), mencoba memberikan pemaparan tentang keajaiban dunia, hal-hal yang tidak banyak diketahui manusia sebelumnya di belahan negara lain. Melalui pengambilan gambar yang kuat visual yang menarik tentang kehidupan dan alam, film ini mencoba menunjukkan bagaimana siklus hidup manusia yang mencerminkan irama planet bumi. Pembuat film membuat pendekatan komunikasi film dengan audiens dengan cara non verbal, tujuannya adalah memaksa manusia agar melihat dari sudut pandang visual bukan naratif. Mengungkapkan esensi dari subjek, bukan hanya dari fisik.

Film ini teknik perekaman gambarnya menggunakan format film, bukan dengan kamera video digital. Hasilnya sungguh fantastis karena menggunakan format film 70mm yang tergolong besar. *framerate* standar . Sistem kamera ini memungkinkan perspektif bergeser untuk mengungkapkan pandangan yang luar biasa dari adegan biasa (*wide screen*). Gambar-gambar tersebut kemudian ditransfer melalui resolusi proses *scanning* tertinggi 4K. Format proyeksi digital yang memungkinkan untuk gambar memukau. Film ini menjadi film pertama yang menggunakan standar kualitas resolusi tertinggi 4K HD.

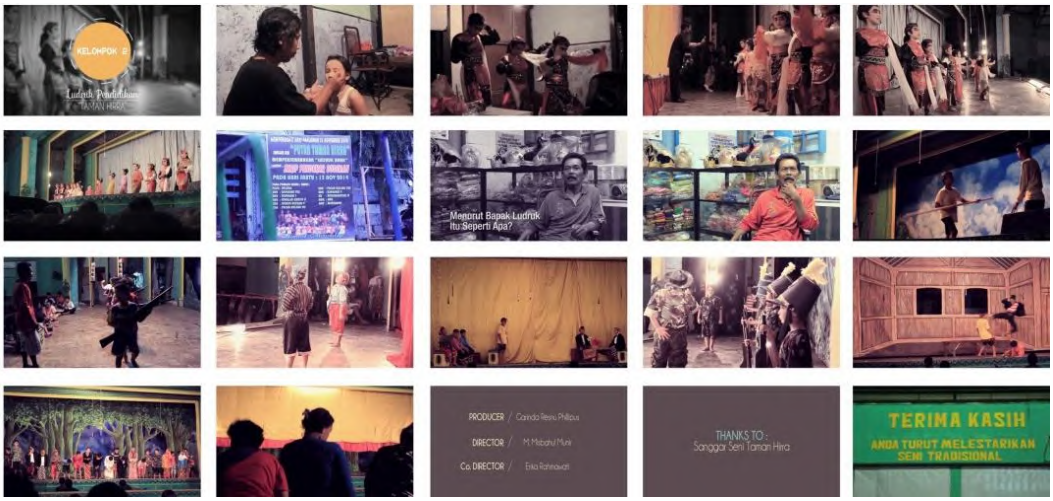
Data Film

- Waktu99menit
- Disutradarai oleh Ron Fricke
- Kecepatan Gambar : Normal, Fast motion, kebanyakan menggunakan teknik *time lapse* untuk meningkatkan efek dramatis.
- *Tone* warna : Asli sesuai dengan tone warna film
- Transisi : *cut to cut, fade to black, Fade in, fade out*
- Konten : menampilkan kebudayaan di dunia, interaksi manusia dengan alam,tempat-tempat tersembunyi di bumi.
- Jarak *shot* : *Extreme long shot, long shot, medium shot, close up extreme close up*
- Angle kamera : dari sudut normal, high angle dan areial (pesawat)
- Gerakan kamera : *pan, tilt down/up, move in/out, zoom*
- *Lighting* : sebagian besar menggunakan cahaya alam kecuali di dalam ruangan
- Talent : terdiri dari banyak talent dari berbagai etnis dan golongan
- Narasi : Non narasi
- *Motion Graphic* : digunakan ketika judul
- Ukuran frame : 21:9 dengan resolusi 4K HD

Kesimpulan

Dari film Samsara tersebut didapatkan mengenai teknik pengambilan gambar yang baik, mulai dari *angle* dan jarak kamera, gerakan kamera dan kualitas rekaman. Selain itu film ini sangat menginspirasi, bagaimana penyampaian komunikasi, cerita tentang kebudayaan tanpa narasi sama sekali.

2.5.2 Film Dokumenter Ludruk Pendidikan Taman Hirra



Gambar 8 ***Dokumenter Ludruk Pendidikan Taman Hirra***

Konsep Film Dokumenter Ludruk Pendidikan Taman Hirra

Film Dokumenter Ludruk Pendidikan Taman Hirra adalah film dokumenter non naratif*(Observatory)*.Dengan menampilkan efek-efek natural film, film ini berusaha menarik perhatian audiens dari potret kegiatan pebelajaran seni ludruk untuk anak-anak dan segala kegiatan yang ada di dalamnya.Film dokumenter ini dibuat untuk mengungkapkan fenomena seni ludruk yang sekarang mulai ditinggalkan masyarakat. Namun masih ada seseorang yang penggiat di sana yang rela menghabiskan waktunya untuk melatih anak-anak bermain ludruk. Film ini menggunaan teknik wawancara narasumber yang mengungkapkan alasan seorang pelatih.Dengan melatih anak-anak dapat memberikan efek cinta kepada kesenian lokal, bukan dengan maksud mencetak mereka dengan menjadikan pemain ludruk, tetapi setidaknya mereka memiliki pengalaman dan mengerti tentang kebudayaan lokal.

Dengan durasi yang singkat sekitar 5 menit, film ini mampu mengungkapkan isi dari tujuan film tersebut.Karena singkat maka pengambilan *footage* harus semaksimal mungkin, dengan shootlist yang efektif. Semisal dalam waktu 3-5 detik pergantian shoot. Adapun teknik yang digunakan juga dinamis, seperti pengambilan sudut pandang medium close up shot hingga long shot, low angle dan efek perspektif. Terkadang film ini menggunakan teknik framming yang

simetri.Resolusi yang digunakan juga cukup jernih dengan ukuran HD 1280 x 720 piksel. Film ini meminimalisir gerak kamera dengan semaksimal mungkin, namun masih dirasa ada gerak yang kurang terkontrol semisal zoom out yang kurang mulus di akhir penutupan permainan ludruk. Tetapi menurut penulis, film dokumenter tentang ludruk ini sudah cukup bagus.Secara teknis memadai untuk dijadikan bahan acuan, dan naratif yang singkat namun mengena ke audiens.

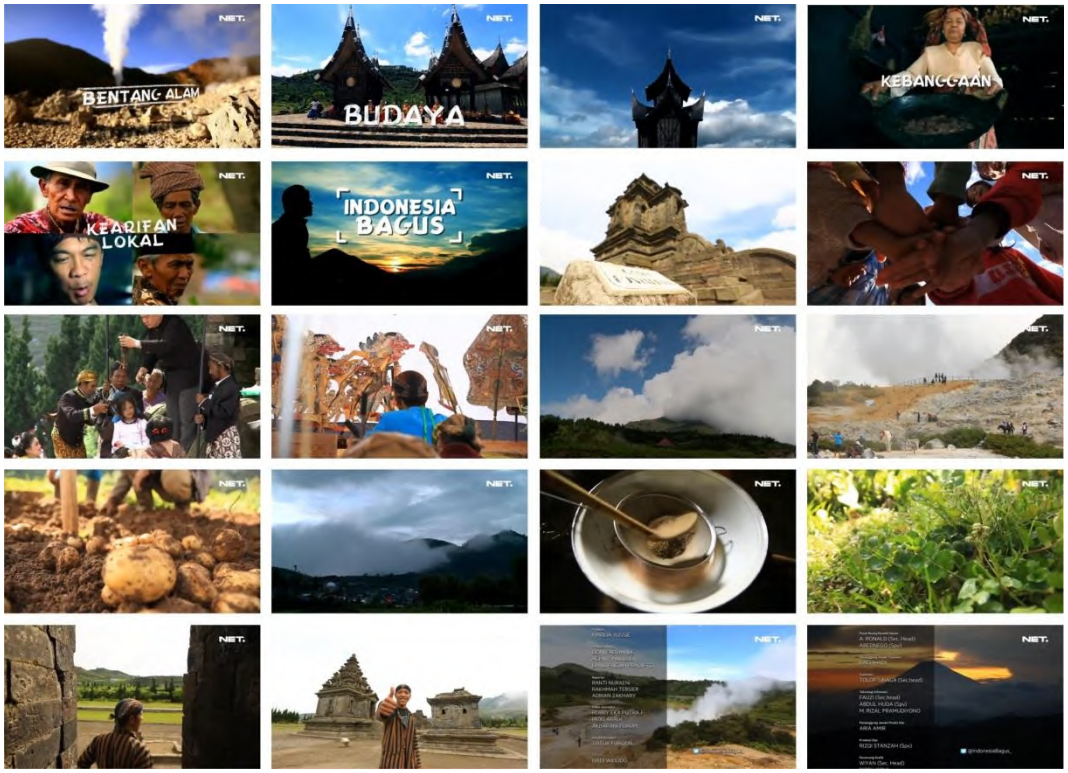
Data Film

1. Waktu± 5menit
2. Produser : Garinda Wisnu Phillipus
3. Kecepatan Gambar : Normal
4. *Tone* warna :Agak soft, temperatur suhu hangat sesuai dengan suasana ruangan
5. Transisi : *cut to cut, fade to black, Fade in, fade out*
6. Konten : menampilkan kesenian tradisional Ludruk
7. Jarak *shot*: *long shot, medium shot*
8. Angle kamera : dari sudut normal beberapa kali low angle
9. Gerakan kamera : *pan, zoom out*
10. *Lighting* : Sebagian besar cahaya ruangan (redup)
11. Talent : Narasumber dan murid sanggar
12. Narasi : Non narasi*(Obsevatory)*
13. *Motion Graphic* : digunakan ketika judul dan closing
14. Ukuran frame : 16:9 dengan resolusi HD 1280 x 720 pixel 24fps
15. *Non Subtitle text*
16. *Sound FX* : Suara musik Ludruk

Kesimpulan

Dari film dokumenter Ludruk tersebut didapatkan mengenai teknik pengambilan gambar yang baik, mulai dari *angle* dan jarak kamera, gerakan kamera dan kualitas rekaman. Selain itu film ini sangat menginspirasi, bagaimana penyampaian komunikasi, cerita tentang kebudayaan tanpa narasi sama sekali.

2.5.3 Film Dokumenter NET TV, Indonesia Bagus, Dieng, Jawa Tengah



Gambar 9 ***Film Dokumenter Indonesia Bagus***

Sinopsis

Program film dokumenter yang dikeluarkan oleh NET TV ini bertema tentang keindahan Indonesia. Program ini dinamakan "Indonesia Bagus", Judul dari Film yang dijadikan salah satu studi acuan penulis ini adalah membahas tentang Dieng, Jawa Tengah. Berdurasi sekitar 20 menit beserta opening. Terbagi menjadi beberapa sub bagian yaitu :

- Keindahan panorama Dieng
- Rambut gimbal
- Wayang kayu
- Kawah
- Sumber daya alam (produksi kentang)

- Ginseng Dieng (minuman khas)

  Setiap bagian dibatasi dengan intro masing masing, seperti time lapse, scene bisu, dan footage intro suasana. Semua sub bagian adalah satu kesatuan rangkaian yang menceritakan Dieng.

Storytelling

Indonesia Bagus "Dieng"

Timecode	Scene	Analisa
00.00.00" - 00.00.24"		Intro Sekitar 30 detik pertama, menampilkan opening khas Indonesia Bagus, di dalamnya terdapat beberapa tagline dan diakhiri dengan Judul program.
00.00.24" - 00.00.58"		"Sugeng rawuh ing Dieng maksude inyong selamat datang ning kampunge inyong iki" Narator berbicara memposisikan dirinya sebagai warga Dieng, dengan menggunakan kalimat khas ngapak dan dialek bahasa daerah sekitar Dieng maka dengan itu narator mencoba mengakrabkan diri dengan warga / penonton yang berdomisili di sekitar Dieng
00.00.58- 00.01.10		"Kalau datang ke tempat inyong iki aja kelalen bawa jaket yang tebel ya, soalnya Dieng kuwi dingin sekali di sini" Mencoba memperkenalkan suasana di sekitar dataran tinggi Dieng dengan menyuruh audiens membawa jaket yang tebal. Karena tempat di sekitar Dieng dingin
00.01.10" - 00.01.50"		"apa lagi kalau bulan Juli atau Agustus, wah biasanya itu puncak musim dingin di Dieng suhune bisa dibawah 0 derajat, pemandangane apik di sini, matahari terbit di sini disebut Golden Sunrise, cahayane mirip di laut emas. itu yang biasanya disebut wisatawan." Memberikan wawasan mengenai Golden sunrise yang menjadi ciri khas panorama pagi hari di Dieng
00.01.50"- 00.02.38"		"nak isuk isuk kayak iki inyong di sini inyong kuwi kadang-kadang nongkrong. Namine puncak bukit si kunir, si kunir iki bagian dari desa Semburan, desa paling duwur, paling tinggi ning pulau jawa, para pengunjung di dieng kuwi pasti mampir di sini. cahaya matahari di puncak si kunir mirip warnanya dengan kunyit makannya di beri nama si kunir" Perkenalan mengenai Si Kunir, desa tertinggi di pulau Jawa, dan asal usulnya.

Table 2 Story telling film Indonesia Bagus

Timecode	Scene	Analisa
00.02.38” - 00.03.10”		“nama inyng iki Adi Widodo, inyong iki asli wong Dieng probumi, panggil aja wiwid, biar lebih akrab to” Memperkenalkan nama sang tokoh utama dari dieng, yang memposisikan dirinya sebagai Narator dalam film”
00.03.10” - 00.03.28”		“Dieng ini tanahnya para dewa, kalau kata orang tua dulu di sini tempat para dewa-dewi bersemayam tanah kahyangan singkate.” Masuk pada konten kebudayaan kepercayaan masyarakat sekitar mengenai mitos asal usul tempat Dieng.
00.03.28”- 00.04.20”		“ konon kiai kolodeti itu orang pertama yang menguasai alam dieng adalah orang beragama hindu yang menjadi muslim. sebagai penguasa pertama beliau ingin bisa dikenang oleh anak cucunya, kiai kolodeti pun menitipkan wasiat, namun bukan bentuk petilasan ataupun makam tapi menurut kepercayaan kami dari dulu iki titisannya.” Bercerita tentang mitos Dieng dengan kepercayaan titisan kolodeti yang menitipkan wasiat kepada anak turunnya (rakyat Dieng).
00.04.20” - 00.05.53”		“ Lha iki keponakane inyong namine Nuria, usianya sudah 7 tahun kayak anak-anak lain, nuria itu sukanya main. cuma nuria punya keistimewaan punya rambut gembel. kami menyebutnya anak sakral. kiai kolodeti itu sendiri yang akan memilih pada siapa anak gembel itu akan menurun. begitu legendanya. selama anak itu belum meminta potong rambut pantang untuk menghilangkan gembelnya kalau dipaksa, wah malah rambut gembelnya akan terus tumbuh dan bertambah banyak.” Memperkenalkan Nuria, seorang anak rambut gembel yang menjadi ciri khas orang Dieng. informasi mengenai rambut Gembel dan mitos yang seputar rambut gembel”
00.05.53”- 00.06.12”		“iki harinya Nuria, keponakane inyong iki bakal di ruat. bagi kami orang Dieng ruat gembel iki hajat besar. Hampir semua masyarakat Dieng ikut bantu bantu.” Masuk Scene proses ruatan warga Dieng.

Table 3 Story telling film Indonesia Bagus

Timecode	Scene	Analisa
00.06.12" - 00.08.27"		"Ketika siap dipotong anak gembel itupun akan meminta permintaan yang tidak biasa, itulah tandanya anak itu harus segera diruwat." Proses ruwatan yang dibumbui dengan pertunjukan seni"
00.08.27" - 00.09.21"		"meski iki adalah hajatane anak gembel, tapi pengunjung bisa dapat keberkahan. iki biasanya yang ditunggu-tunggu. ubo rampe maksudnya. mendapat salah satu sesaji oleh berkah. mendapat berkah maksudnya." Bercerita tentang sesaji dan keberkahannya
00.09.21"- 00.10.55"	 	"selain jadi hajatan anak gembel, ruwatan iki juga jadi pesta budaya buat kami, seluruh warga dieng tumpah ruah di kompleks candi arjuna rameee banget. eh inyong jadi ikut sibuk, inyong jadi panitia pengisi acara. itung -itung kerja bakti loh. gini gini inyong dalang lo. Pergantian Babak baru ditandai dengan adanya title (kemungkinan disediakan setelah jeda iklan TV). Diawali dengan shot panorama. memulai babak baru, namun masih dibahas sedikit ruatan Dieng pada scene sebelumnya, sebagai penghubung. Memperkenalkan tokoh utama sebagai dalang.
00.10.55" - 00.11.45"		" walaupun jam terbange inyong masih sedikit, tapi inyong uwes bisa menampilkan beberapa lakon, cita-citane inyong bisa jadi dalang sing modern. bagi inyong wayang kulit itu seni tingkat tinggi lho ada seni peran seni suara seni lukis hingga seni pahat. dari wayang kulit ada banyak seni turunannya, salah satunya ini wayang kayu namanya" menjelaskan seni Wayang dan masuk ke seni Pahat wayang kayu yang menjadi oleh-oleh ciri khas Dieng.
00.11.45"- 00.12.53"		"wayang kayu tidak dimainkan dalam pementasan wayang, kini dia menjadi salah satu oleh-oleh khas Dieng. Pak Untung ini salah satu pembuatnya." Proses pembuatan wayang kayu dan memperkenalkan si pembuat.
00.12.53"- 00.13.43"		"wayang kayu dibuat dengan cara membatik, biasanya memakai canting dan malam, ngebatik diatas kayu ini tak segampang yang dikira lho. karena tintanya ora mudah nempel, jadi kayu yang akan dibatik harus dibuat sehalus mungkin, itu rahasianya. rata-rata satu wayang jadinya ora lama-lama 1 jam juga beres, iki tokoh favorit wisatawan, Semaaar. "

Table 4 Story telling film Indonesia Bagus

Timecode	Scene	Analisa
00.13.43” - 00.15.30”	 	“Inyong bangga orang Dieng soale disinilah tempat paling subur di jawa tengah, maklumlah dieng itu sebenarnya bekas gunung purba. jadi wajar kalau tanahnya itu subur, kawah vulkaniknya masih aktif. ada beberapa kawah besar di sini, misalnya kawah sitidang, kawah simila dan kawah sileri. selain kesuburan kawah ini ngasih manfaat langsung buat kami, jadi tujuan wisata ya sudah jelas. tapi ini yang lebih besar, listrik di kampung kami berasal dari energi panas bumi atau geothermal dari kawah-kawah yang panas tadi” penjelasan tentang sumberdaya panas bumi. diawali dengan sebuah kalimat pembuka, kebanggaan menjadi warga dieng. pergantian babak ditandai dengan transisi fade to black.
00.15.30” - 00.16.48”		“kalau untuk itu, yaini sumber utama nafkah kami. hampir semua warga Dieng adalah petani kentang lho, termasuk inyong. sepanjang tahun kami menanam dan memanen kentang, sayur sayuran yang lain ada juga tapi utamanya kentang.” Proses pemanenan kentang warga Dieng, pergantian scene langsung cut to cut dari babak sebelumnya yang membahas energi listrik panas bumi.”
00.16.48”- 00.17.41”		“ yang susah itu kalau lokasi kebun diatas bukit, gak bisa hasil panen langusng dipikul. tapi orang dikampunge inyong itu kreatif. dimana ada kemauan disitu ada jalan. Kami disini bilangnya gondola kerennya kalau di kota disebut flying foks, itu lo seluncuran yang digantung dengan tali. ya kami meniru dari situ kok.” Menjelaskan proses distribusi kentang
00.17.41”- 00.18.58”		“angkut kentang dengan gondola ini lumayan mengirit tenaga dan waktu. tapi itu tidak bisa mengangkut orang khusus barang aja, paling berat 150kg aja. setelah dipanen kentang-kentang akan dimasukkan ke gudang penyimpanan dari sinilah kentang-kentang dieng akan berkelana. meskipn kami tidak pernah ke kota tapi kentang kentang kami sudan mewakili loh jadi inget ketang inget kami ya.”

Table 5 Story telling film Indonesia Bagus

Timecode	Scene	Analisa
00.18.58” - 00.21.41”	 	“Buat orang dieng ini tempat nongkrong paling favorit, dapur. di dapur kami bukan cuma bisa makan, tapi bisa sekaligus menghangatkan diri, sudah tahu kan suhu dieng itu dinginnya minta ampyun. kami di sini bilangnya genen atau api api, iki namanya pawon tungku api yang terbuat dari batu. kata si mbok tungku ini ada 2x kali lipat umurnya inyong, ya sekitar 1/2 abad lah. sebenernya bukan dari pawonnya aja yang bikin anget tapi dari banyaknya teman ngobrol juga minuman khas kami ini. purwaceng namanya.” intro minuman purwaceng yang diawali dengan alur balik,dari hasil minuman kemudian baru dijelaskan proses olahannya. keyword “Kehangatan”
00.21.41” - 00.22.34”		“Ceritane purwaceng iki jadi minuman stamina buat para lelaki, ora salah itu tapi lebih tepatnya purwaceng, yah minuman penghangat bagi kami orang Dieng yang minum bukan cuma laki laki saja kok tapi perempuan juga boleh minum. lha wong yang bikinnya saja perempuan kok masa tidak boleh minum.”
00.22.34”- 00.23.22”		“ Purwaceng iki sejenis tanaman herbal, biasanya memang tumbuh di dataran tinggi kalo kami di sini bilangnya ginseng dieng. kata orang tumbuhan sejenis purwaceng ini ditemukan juga di pegunungan alpen Swiss. pokoknya biasa tumbuh di tempat-tempat tinggi, inyong gak tahu juga sih wong inyong gak bisa juga meriksa jauh jauh ke Swiss. purwaceng umur 2 tahun baru siap panen, makannya ladang purwaceng di sini tidak ada yang luas tanaman ini juga sulit tumbuh, yah orang tempatnya juga gak sembarangan sih.” Cerita tentang purawaceng dan habitatnya
00.23.22”- 00.25.00”		“Iki cerita soal kampunge inyong tanah dieng, tanah yang subur. tanah yang membuat betah para dewa gemah ripah lohjinawi. menjaga tanah parahyangan menjadi tanggung jawab inyong, inyong sudah rela inyong ikhlas, wes pokoke bangga lah” “INDONESIA BAGUS” kalimat terakhir penutup diakhiri dengan kalimat naratif dan kata indonesia bagus sebagai akhir yang diucapkan tokoh utama.

Table 6 Story telling film Indonesia Bagus

Kesimpulan *Story Telling*

Time Line

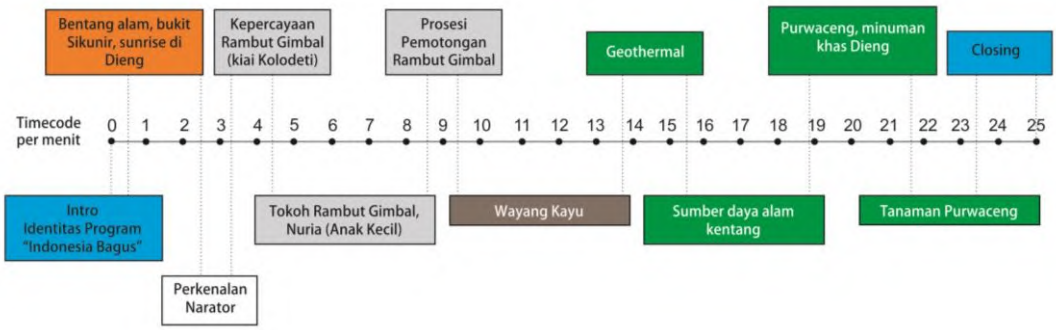


Table 7 Time line Storytelling Dokumenter Dieng

Komposisi keseluruhan :

- Intro dan Closing 2 menit → 8%
- Tokoh/ Narator 5,5 menit → 22 %
- Konten Film 17.5 menit → 70%

Komposisi konten yang disampaikan :

- Panorama Dieng (Bentang Alam) 2 menit →11.4%
- Budaya (Rambut Gimbal dan Wayang Kayu) 5.8 menit → 33,1 %
- Sumber Daya Alam (Kawah, Kentang dan Ginseng) 9.7 menit → 55.4%

Unsur Naratif

- Gaya Cerita

  Penyajian cerita di dalam film dokumenter ini menggunakan plot maju. Dengan didukung narator maka dapat dipastikan film dokumenter ini menggunaan gaya pemaparan (*ekspository*) *voice of god.* Dalam artian narator film tidak terlibat langsung di dalam film ini.

- Narasi (Narator dan Gaya Bercerita)

  Narrator : Tokoh warga lokal Dieng bernama seorang dalang yang berusia sekitar 26 tahun

Cara bertutur : Bahasa yang digunakan narator adalah bahasa tidak formal Indonesia-Jawa (campuran), dengan dialek khas Jawa Tengah bercampur ngapak. Film ini mencoba menghadirkan suasana dieng sesungguhnya. Mengajak penonton untuk berada dan terbawa suasana seperti yang ada di dalam film tersebut. Karena salah satu tujuan narasi di dalam film dokumenter adalah untuk membantu menjelaskan/ memberikan persepsi yang tidak dapat dijelaskan oleh visual.

Sinematografi

- Kamera dan Sudut Pandang

  Kamera yang digunakan di dalam film ini bervariasi mulai dari DSLR/ kamera professional, hingga action kamera. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan beberapa scene yang ada, seperti saat digantungkan pada penurunan kentang ke dalam truk.

Gambar 10 Kiri: sudut pandang yang masih normal menampilkan proses penurunan kentang menggunakan kamera standar, kanan: Action kamera yang ditempel, digunakan untuk merekam perjalanan kentang menuruni bukit dengan tali

Pengambilan gambar di dalam film dokumenter ini juga bervariasi mulai dari menggunakan sudut pandang mata kodok hingga high anggle.

Gambar 11 Kiri: Extreme longshot sudut pandang normal, kanan: close up sudut pandang mata kodok

- Teknik Pengambilan

  Teknik pengambilan stabil dan minim goyang, namun hal tersebut juga menyesuaikan dengan suasana cerita, semisal ketika menampilkan ketenangan, keindahan alam dan panorama, pengambilannya tenang. Namun ketika dalam arak-arakan atau pergerakan manusia menuju ruwatan gimbal, terdapat gerakan yang kurang tenang. Hal tersebut memang sengaja dibuat seperti itu karena gerakan kamera sebenarnya visualisasi dari keadaan. Untuk menciptakan suasana yang sedang diceritakan maka gerakan kamera disesuaikan. Seperti meningkatkan ketegangan, dapat didukung dengan shake pada kamera. Ketika pergantian scene, terdapat teknik time lapse. Sebagian besar shot suasana menggunakan alat seperti slider untuk memuluskan pergerakan shot panorama

- Kualitas Film

  Kualitas film ini HD 1280x720 piksel dengan frame rate 29.9 fps

- *Title* (Judul)

  Style font yang digunakan untuk Judul tidak formal, lebih mengarah seperti hand font. Memberikan kesan style font doodle dan bebas seperti goresan kuas. Dengan tambahan frame sudut pada setiap sisinya, seperti frame.

Gambar 12 Font judul program dokumenter NET tv

- Tag line

Gambar 13 ***Tagline pada intro film***

Intro awal film ini menggunakan tagline, sebagai intro (template) yang tidak pernah dirubah sebagai identitas opening program Indonesia Bagus di NET tv. Berisi tentang timelapse, kompilasi gambar, dan short clip kemudian di akhiri dengan judul (program) "Indonesia hebat". Di sela-sela terdapat tag line seperti, " Bentang Alam, Budaya, Kearifan Lokal, Kebanggaan" secara tidak langsung memberikan kesan kepada penonton untuk mencintai Indonesia dengan kebanggaan budaya, alam dan kearifan lokalnya.

- Tonal Gambar

  Saturasi yang sedikit lebih namun terkesan natural, membuat visualisasi terkesan *fresh.* Suasana yang terasa menjadi semangat dengan tampilan alam yang indah, warna-warna langit yang biru cerah.

- Transisi

  Terdiri dari cut to cut dan fade to black digunakan sebagai pergantian scene atau sub babak

- Talent

  Film ini menggunakan talent yang diposisikan sebagai pemeran utama yang berasal dari daerah Dieng, talent tersebut diposisikan juga sebagai narator. Namun belum tentu narator di dalam film adalah suara dari orang yang menjadi talent tersebut. Talent hanya ditampilkan secara visual tidak berbicara untuk memberikan penjelasan. Karena sebenarnya konsep film ini full

menggunakan gaya penceritaan *ekspository* (penjelasan narasi/ *voice of god*) tanpa wawancara narasumber.

- Credit Title

  Credit title menggunakan gaya tulisan baris yang disusun kebawah dengan pergerakan naik. Background credit title menggunakan random shot yang dominan senja. Kesan tersebut sangat mengena, dapat divisualisasikan sebagai akhir dari film karena senja menuju malam bermakna batas awal pergantian hari. Background tulisan diberikan background transparan warna hitam untuk menjaga kekontrasan tulisan agar tetap dapat terbaca secara jelas.

Gambar 14 ***Tampilan credit title pada akhir film***

Halaman ini sengaja dikosongkan.

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

Dalam perancangan film dokumenter Kesenian Besutan ini penulis melakukan beberapa pendekatan demi mendapatkan hasil penelitian yang optimal.Dengan melakukan penelitian seperti Observasi lapangan, Wawancara mendalam, Kuisioner, dan analisa studi literarur. Tahap pertama yang dilakukan penulis untuk mendapatkan data-data pendukung adalah melakukan observasi langsung pada lokasi perancangan yaitu di daerah Jombang di sanggar-sanggar seni Besutan, lalu dilanjutkan dengan Wawancara mendalam kepada DISPORABUDPAR Jombang, selanjutnya dilakukan tahap ketiga yaitu tahap pengumpulan data melalui kuisioner, FGD dan wawancara untuk mendapatkan data yang lebih dalam tentang calon target audiens berkaitan dengan permasalahan dan kebutuhan. Metode wawancara ini juga sebagai bentuk pendukung data-data yang tidak didapatkan melalui metode kuaantitatif, dan tahap terakhir yaitu tahap ke empat adalah analisa hasil riset.

3.1 Skema Penelitian

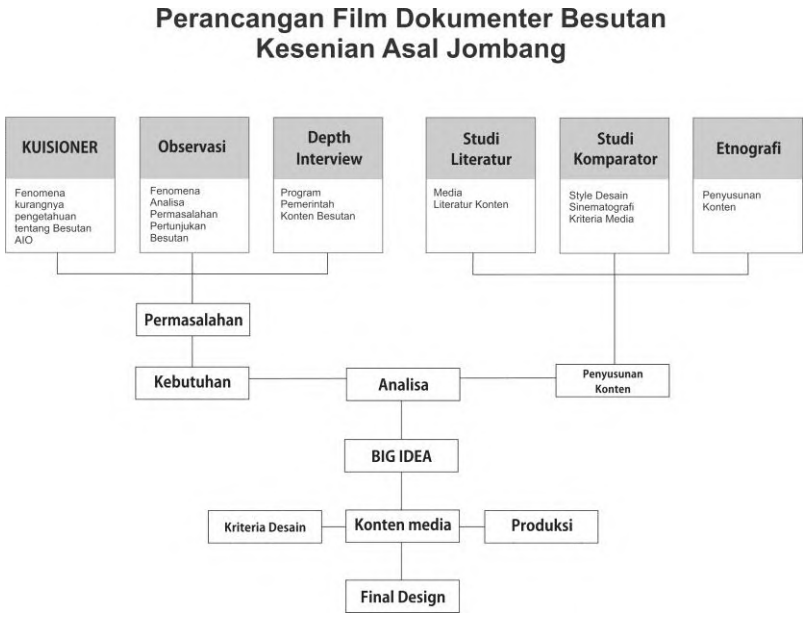


Table 8 Skema Alur Perancangan

3.2 Studi Literatur

1. Mencari sumber data berupa hasil penelitian orang lain mengenai kesenian Besutan. Karangan buku yang telah membahas kesenian Besutan.
2. Studi eksisting mengenai proses pembuatan film dokumenter yang telah ada sebelumnya.
3. Buku yang membahas teknis sinematografi.
4. Internet untuk melengkapi data tentang sinematografi dan Besutan.
5. Data base dari peneliti terdahulu (mahasiswa)
6. Data-data lain yang ditemukan di lapangan ketika wawancara.

3.3 Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang diambil dengan variabel angka.Dalam penelitian ini data kuantitatif didapatkan melalui penyebaran kuisioner kepada 89 responden siswa SMP dan SMA yang menyebar di daerah Jombang dan siswa terpilih secara acak.Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah remaja awal, yaitu siswa SMP dan SMA di Jombang. Alasan pemilihan populasi dengan kelompok umur tersebut adalah karena pada usia tersebut sedang menempuh sekolah pendidikan menengah. Dan mereka juga sebagai sample remaja di Jombang. Kuisioner ini bertujuan untuk menggali fenomena minimnya pengetahuan terhadap kesenian Besutan.

1. Demografis

a. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
b. Range usia : 12-18 tahun
c. Pendidikan : SMP dan SMA
d. Geografis : Asal daerah Jombang

2. Psikografis

a. Menyukai kesenian dan kebudayaan
b. Hobi menonton film
c. Suka dengan film dokumenter
d. Peduli dengan aset kebudayaan daerahnya

3.4 Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang didapat melalui non angka.Pada umumnya variabel sulit diukur. Dalam penelitian ini data kuantitatif didapatkan dengan berbagai metode sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah salah satu metode penelitian menggunakan pengamatan untuk membuktikan dan menguatkan data-data yang sudah diperoleh sebelumnya. Observasi melihat objek penelitian secara langsung dan berkelanjutan. Catatan ketika melakukan observasi nantinya akan dikumpulkan dan dikaji lagi untuk mendapatkan data baru. Kelebihan dari teknik ini adalah dapat memperoleh data secara langsung dari objek baik verbal maupun non verbal. Merekam kejadian secara spontan. Kekurangannya adalah bersifat subjektif sesuai sudut pandang peneliti. Maka kemampuan peneliti di sini sangat berpengaruh.Kemudian waktu yang dibutuhkan umumnya lama, adapun hal yang bersifat pribadi tidak sepenuhnya dapat diperoleh. Untuk observasi yang lebih detail dan mendalam terdapat metode sendiri seperti FGD dan wawancara mendalam.

2. Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam bertujuan untuk mendapatkan data yang baru / *fresh* yang diambil langsung dari narasumber secara verbal. Data primer ini adalah data mentahan yang belum diolah dan diambil dari pihak yang dapat diperhitungkan kredibilitasnya.Bisa juga data yang diambil secara aktual dari peristiwa yang baru terjadi. Metode wawancara mendalam ini dilakukan dengan berbagai pihak. Kepala DISPORABUDPAR kabupaten Jombang bapak Heru, bapak Nasrull Illahi (pakar budaya), dan praktisi/ seniman teater tradisional asal Jombang Bapak Tajuk. Mbah Jomblo saksi sejarah Besutan asal desa Jombok, Ngoro, Mbah Tajib asal desa Gongseng Megaluh, Budiono Guru SMPN 1 Mojoagung dan siswa. Tujuan wawancara ini adalah untuk mengetahui permasalahan yang terjadi seputar hilangnya kesenian Besutan ini, kedua untuk menggali konten kesenian Besutan secara utuh kepada narasumber Budayawan dan Saksi Sejarah. Ketiga adalah untuk menganalisa kebutuhan problem desain.

3. Etnografi

Etnografi adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mempelajari detail suatu kebudayaan, individu, sosial dan bahkan suatu peradaban. Peneliti harus masuk didalamnya untuk merekam kegiatan sehari-hari hingga detail.Penulis melakukan Etnografi dengan objek kelompok kesenian Besutan (Teater Wadtera) di SMP Negeri 1 Mojoagung. Pengambilan ini juga dimaksudkan mencari konten dalam kesenian Besutan. Di SMP Negeri 1 Mojoagung hingga saat ini aktif melakukan pembinaan kesenian gamelan dan Teater tradisional yang didalamnya memuat unsur Besutan.

4. Produksi

Dalam perancangan sebuah film terbagi menjadi tiga tahapan yaitu *pre production, production* dan *post production*.Tahap *pre production* meliputi penyusunan konsep dan konten, kemudian naskah dan divisualkan dengan storyboard sebagai acuan dari semua kru.Setelah segala proses *pre production* selesai dilaksanakan maka, proses berikutnya adalah proses produksi. Persiapan sudah dilakukan saat hari *shoting* di lokasi, penataan peralatan, pemeran, dan sutradara siap untuk memulai pengambilan gambar.Dan tahap terakhir adalah post production proses ini seputar *editing* penggabungan seluruh adegan film, penambahan efek video, audio, musik, dan lain-lain. Setelah proses *editing* selesai maka dilakukan peninjauan ulang, apabila masih terdapat kekurangan maka perlu dilakukan perbaikan. Sehingga film tersebut layak untuk diapresiasi masyarakat.

5. Uji Coba Media

Uji coba media diperlukan sebagai evaluasi untuk mengetahui seberapa efektif media tersebut ketika diterapkan di lapangan. Kritik dan saran dari calon target audien akan dikumpulkan dalam bentuk lembaran yang nantinya dikumpulkan sebagai bahan evaliasi. Standar yang digunakan dalam uji coba media film ini adalah konten dapat diterima oleh audiens, tidak membosankan, menarik menurut mereka dan lain sebagainya.

BAB IV

ANALISA DAN KONSEP DESAIN

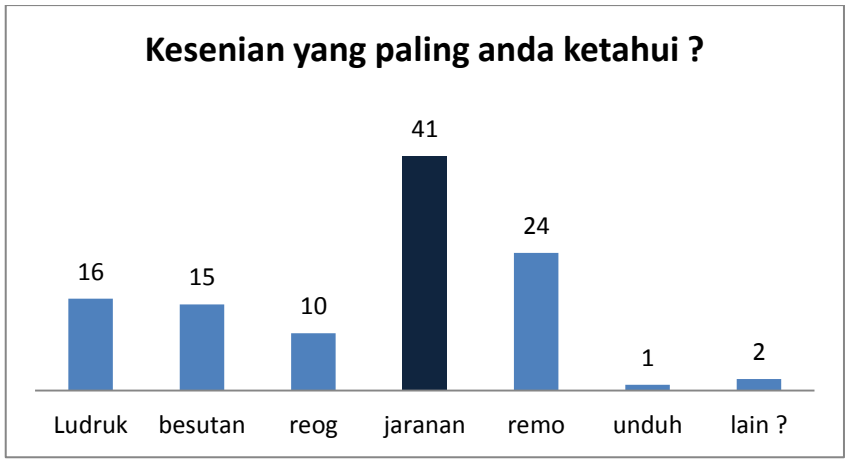
Pada bab ini akan membahas tentang hasil riset yang telah dilaksanakan menggunakan metode yang telah dibahas di bab sebelumnya. Analisa dan pembahasan bertujuan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan desain. Data yang telah didapatkan dan diolah nantinya akan dijadikan acuan dalam merancang sebuah produk desain.

4.1 Kuantitatif

4.1.1 Kuisioner

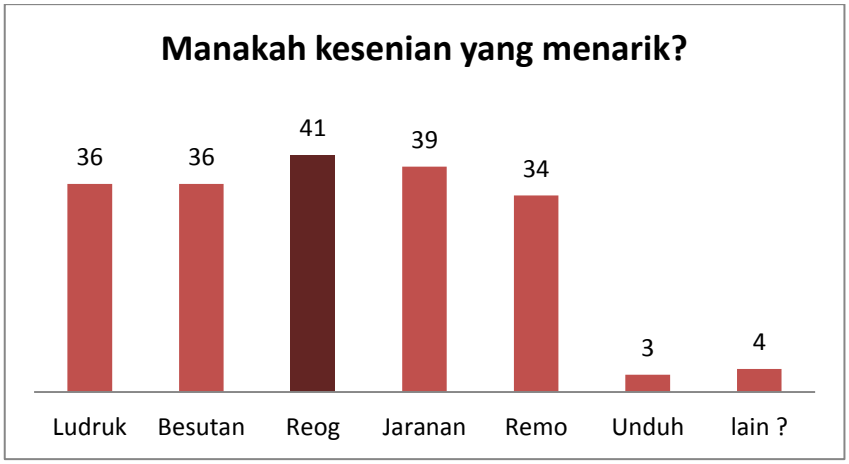
Kuisioner adalah data yang digunakan untuk mendapatkan fenomena minimnya pengetahuan kesenian Besutan secara umum. Kuisioner ini telah diperoleh dengan sample SMP dan SMA di Jombang. Penulis mendapatkan hasil sebagai berikut.

1. Dari 89 orang responden, sebanyak 41 orang merasa paling familiar dengan kesenian Jaranan, sementara untuk kesenian Besutan hanya 15 responden yang mengetahui.



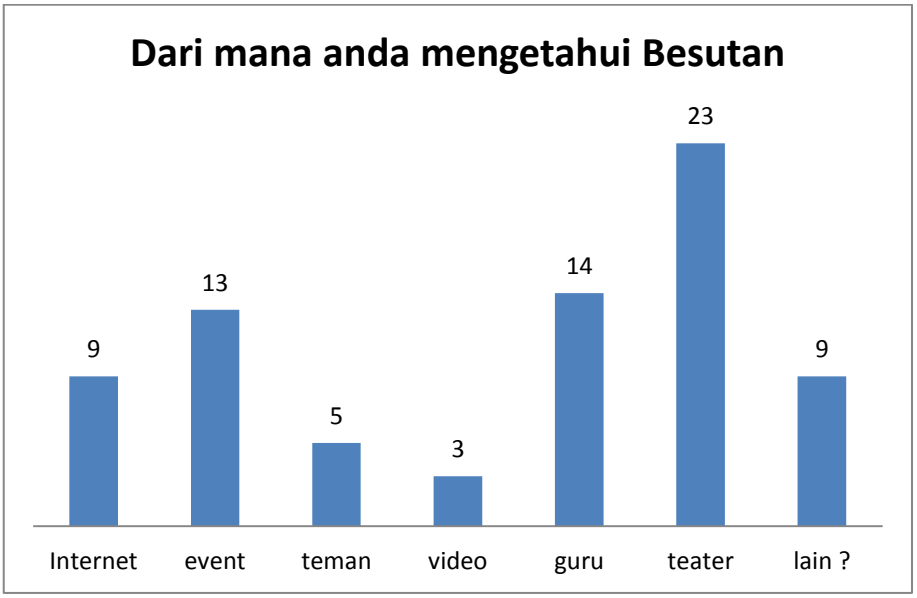
Grafik 2 grafik tingkat pengetahuan remaja jombang tentang kesenian tradisional di daerahnya

2. Kesenian tradisional di Jawa Timur yang menarik bagi siswa-siswi adalah kesenian Reog dengan 41 responden. Besutan menempati peringkat ketiga hanya 36 responden yang memilih.



Grafik 3 jenis kesenian daerah yang diminati kaum remaja

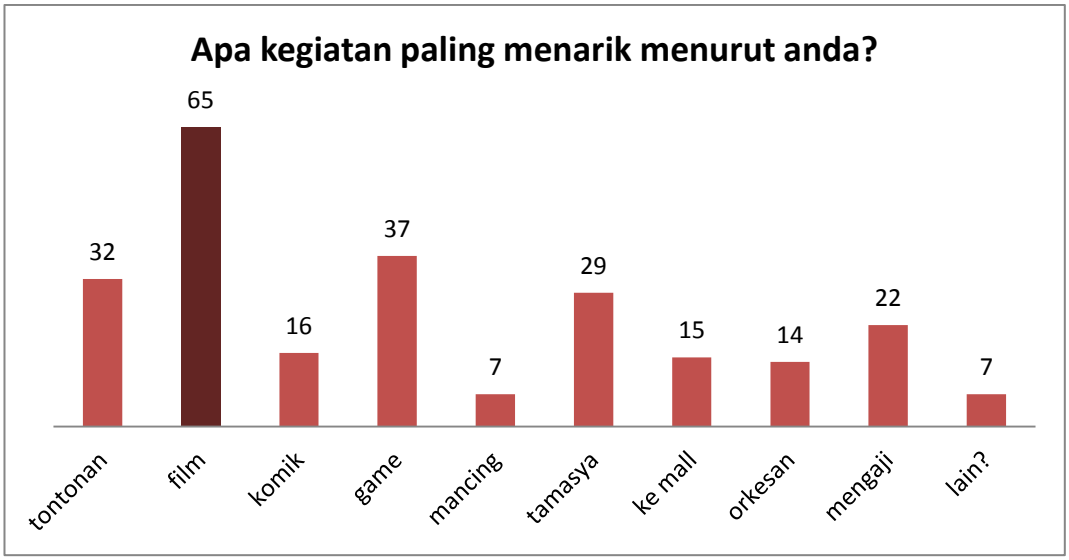
3. 23 orang mengetahui kesenian Besutan dan mereka yang tahu tentang kesenian Besutan ini sebagian besar adalah dari pertunjukan langsung dalam komunitas-komunitas teater.



Grafik 4 Data sumber media informasi kesenian Besutan

4. Dapat diketahui keseharian para calon target audiens ini adalah menonton film dan dibuktikan dengan hasil kuisioner berikut. Waktu luang mereka seusai

pulang sekolah dan hari libur dihabiskan dengan menonton film entah di TV, Laptop maupun Internet.



Grafik 5 AIO remaja usia 12-18 tahun di Jombang

Data yang lain akan dilampirkan.

Hasil kuisioner akan dijadikan bahan pertimbangan dalam membuat film dokumenter. Data hasil kuisioner lainnya juga digunakan sebagai pedoman membuat kriteria film dokumenter sesuai keinginan calon target audiens.

4.1 Kualitatif

4.1.1 Observasi

Pada Observasi kali ini penulis mencoba memulai dari buku yang digunakan dalam pendidikan sekolah menengah. Dalam hal ini adalah buku kerja siswa SMP di Jombang yang memuat konten kesenian Besutan. Buku kerja siswa (BKS) Seni budaya ini juga memuat kesenian daerah lainnya.

Gambar 15 ***Buku kerja siswa yang memuat konten kesenian Besutan***

Setelah penulis membaca dan menganalisa buku tersebut. Penulis mencoba mencari permasalahan. Penulis mengelompokan beberapa aspek penting yang seharusnya terdapat di dalam buku tersebut adalah sebagai berikut.

1. Informasi visual dalam materi Besutan
   - Gambar Tokoh
   - Gambar Detail Kostum
   - Gambar Rias
   - Gambar Peragaan Tarian Oncoran
2. Informasi Konten
   - Sejarah
   - Tokoh / Pelaku kesenian Besutan
   - Pola Permainan Besutan
   - Tata Panggung
   - Dhapuk (Peranan)
   - Esensi
3. Informasi Pendukung (audio)
   - Kidungan
   - Pakem Tabuhan Gamelan

Namun media buku tentunya tidak dapat menampung semua informasi, terutama informasi audio visual yang seharusnya ada sebagai aspek penunjang. Dalam buku tersebut hanya terdapat konten sebagai berikut.

Informasi Visual

- Gambar hanya hitam putih tidak dapat dijadikan sumber yang valid karena salah satu unsur Besutan adalah memiliki lambang warna Merah, Putih sebagai perlambang makna bendera merah putih, selain itu masih banyak makna yang harus dijelaskan secara visual. Jika di dalam buku tersebut gambar hanya bersifat hitam putih, maka siswa pun akan kesulitan dalam memahami.

Gambar 16 ***Gambar hitam putih pertunjukan Besutan***

Sumber : BKS Seni Budaya SMP kab. Jombang 2016

Infomasi Konten

- Dhapuk / Peranan hanya dijelaskan secara singkat tidak diperdetail seperti Besut, Rusmini dan Man Gondho tidak dijelaskan silsilah dan peranan asal usul, dan simbol-simbol.
- Esensi, dijelaskan secara singkat hanya mengenai kostum besut

Informasi Pendukung

- Tidak ada

Masih banyak hal yang harus dimasukkan ke dalam buku BKS tersebut agar siswa mampu memahami kesenian Besutan.

4.1.2 Depth Interview

Nasrul Illahi (Budayawan Jombang)

Gambar 17 ***Nasrul Illahi (budayawan)***

Menyebutkan bahwa Besutan itu sebenarnya muncul dari pak Santik yang mengamen untuk mengisi waktu luang, karena Pak Santik adalah seorang petani. Sambil menunggu musim panen ia mengisi waktu luang untuk mengamen. Kemudian semakin terkenal dan mengajak teman-temannya untuk memainkan peran wanita (Rusmini). Seiring berjalannya waktu mengalami perubahan menjadi kesenian Ludurk karena harus bersaing dengan komedi stambul (*stamboel*) yang dibawa belanda dari eropa timur, Turki. Karena Turki adalah negara yang sekuler pemerintahan Belanda membawa komedi stamboel untuk mempengaruhi rakyat indonesia yang mencampuradukkan soal agama kedalam pemerintahan. Yang paling terkenal saat itu adalah Dardanela yang dibawakan oleh A Piedro. Maka Besutan berkembang menjadi mirip Dardanela namun dimodifikasi sesuai cara jawa yang kini disebut dengan Ludruk.

Perihal upaya pelestarian Besutan mengalami banyak kendala sehingga memang fenomena-nya remaja sekarang kurang tahu tentang kesenian Besutan. Itu disebabkan karena pendidikan akademis jaman sekarang dituntut untuk memenuhi standar yang tinggi. Nasrul illahi berpendapat, “Padahal sebenarnya yang menanamkan nilai nilai budi pekerti luhur, sosial masyarakat adalah dari

kecerdasan emosional, dari proses pengembangan diri seperti bermain kesenian Besutan. Jika tidak diberi kesempatan untuk itu terus bagaimana nasib anak-anak indonesia kedepan? Bagaimana jika kebudayaan kita diambil negara lain? Sementara kita sendiri tidak mau merawat."

Tajuk Sutikno (Budayawan)

Gambar 18 ***Tajuk Sutikno (Praktisi /Budayawan)***

Tajuk adalah seorang praktisi dalam seni Ludruk. Beliau terkenal dengan kesuksesan ludruk Sari Murninya pada tahun 1990an yang berhasil menjuarai Festifal Ludruk di Taman Mini Indonesia. Wawancara dengan Tajuk menghasilkan pakem-pakem dalam kesenian Besutan, terutama dalam kostum penampilan. Beberapa parikan dan kidungan. Pakem *tabuhan* gamelan dan lain sebagainya.

Heru (kepala DISPORABUDPAR)

Heru secara singkat memberikan penjelasan tentang program pelestarian kebudayaan yang secara khusus menangani kesenian Besutan, yang saat ini belum ada. Beliau hanya menjelaskan tentang program pelestarian kesenian Ludruk yang diadakan setiap tahun sekali. Menurut Heru "Karena Jombang adalah kota

kelahiran Ludruk. Jika Ludruk berawal dari Besutan maka Besutan pula lahir di kota Jombang".

Tajib (Pemain Besutan)

Gambar 19 ***Kiri: Tajib (Praktisi /Saksi sejarah), kanan : foto saat dia menjadi dapuk (peran) Rusmini***

Lahir : 1928

Alamat : Desa Gongseng, Megaluh, Jombang

Tajib adalah seorang "*Travesti*" perempuan ludruk di masanya atau terkenal dengan *dapuk* (peranan) Rusmini. Belajar menari ke Pak Terik dan gabung dalam grup Ludruk generasi awal (grup Karen) kemudian dikenal sebagai salah satu orang yang dapat menarikan tari Bedayan. Tajib adalah salah satu narasumber kidungan asli Besutan, saat ini beliau masih dapat dimintai keterangan yang akurat mengenai sejarah Besutan. Menurutnya, saat ini kesenian Besutan sudah jarang ditampilkan ke masyarakat karena generasi penerusnya sudah jarang ditemukan. Sementara untuk pelaku sejarah yang dapat mewariskan kesenian Besutan ini sudah banyak yang meninggal. Diantaranya adalah Laeman, Carik Raji, Tari, Sunari, Sampi dan Sulabi.

Sementara itu penulis juga berusaha menggali informasi mengenai konten di dalam pertunjukan kesenian Besutan. Informasi pakem pertunjukan ini dapat digunakan sebagai acuan dalam menyusun konten film. Berikut adalah hasil data

yang didapatkan, berupa pakem dalam tarian pembuka (tari *Oncoran*) yang menjadi ciri khas dalam pertunjukan kesenian Besutan.

Pakem Tarian Khas *Oncoran* (versi Tajib)

1. Tabuhan *pincang* (iringan gamelan)
2. Masuknya pemain (Besut dan Gondho)
3. Gondho membawa obor berjalan mundur, Besut mengikuti dengan mata terpejam mulut tersumpal susur sedikit bungkuk/ merayap berjalan maju mengikuti langkah Gondho.
4. Sampai di tengah panggung Besut mencoba meraih obor yang dibawa Gondho, menyemburkan susur dan mematikan obor yang dibawa Gondho. Gondho keluar arena panggung.
5. Besut duduk bersimpuh dan hormat kepada empat penjuru mata angin, dan terakhir memberi hormat ke penonton.
6. Kidungan Besut sebagai berikut.

   uhu err 2x (menyamakan vokal dengan nada pada gamelan)
   Gambang gongso ricikane wayang purwo
   kaliman mawon
   sir kusir, mbang kombang
   prahu kintir, gak disambang
   disambang sabuke ilang
   bajul mudik ketayal ketayal

   kembang gedhang, kedebog tancepe wayang
   ngajak liyan selare, oleh limbangan
   kaliman mawon
   wak lele hok ela-elo
   wak lolo hok ela-elo
   ayo bareng konco, hok ela-elo
   lok-lok bes kuntul baris
7. Gending gamelan

8. Besut berdiri kemudian menari memutar area panggung
9. Ngandang
10. Gending Kalongan

Budiono (Guru Seni Budaya)

Budiono menjelaskan bahwa materi Besutan sudah masuk di dalam kurikulum pendidikan kabupaten Jombang. Materi ini masuk ke dalam muatan lokal mata pelajaran Seni Budaya. Beliau juga memaparkan kendala-kendala yang dialami ketika proses penyampaian materi. Minimnya rujukan berupa literatur tertulis serta dokumentasi terhadap seni Besutan ini menjadikan para guru kurang memahami kesenian Besutan ini secara lengkap. Di dalam seni Besutan didalamnya tidak hanya memuat unsur pertunjukan, namun ada pakem pada unsur musik gamelan, kidungan dan gerakan. Pakem tersebut sudah dijelaskan namun dirasa kurang lengkap didalam buku materi.

Siswa

Dalam interview kali ini berhubungan dengan data observasi mengenai buku kerja siswa yang memuat materi kesenian Besutan. Kesenian Besutan di dalam buku tersebut ditujukan untuk siswa di Kab. Jombang. Karena masuk dalam materi muatan lokal yang hanya ada di Jombang. Setelah penulis membaca konten materi tersebut penulis mendefinisikan 3 hal pokok yang seharusnya ada di dalam buku tersebut.

1. Informasi Kesenian Besutan
2. Esensi Kesenian Besutan
3. Kesadaran *(Awareness)*

Setelah diuji dengan pertanyaan kepada siswa maka hasilnya adalah siswa tidak dapat menjelaskan secara benar, dan lengkap mengenai kesenian Besutan ini, seperti dari segi peranan (empat tokoh utama dalam kesenian besutan) adalah konten paling mendasar dalam kesenian Besutan. Dalam hal ini sebagai media

informasi, maka buku tersebut sangat kurang. Apalagi dengan konten yang hanya berisi 1 halaman buku. Pada pembahasan esensi kesenian Besutan, hanya karakter Besut saja yang dipahami pemaknaannya sementara tokoh lain tidak dapat dijelaskan oleh mereka. Dari aspek sejarah mereka belum paham karena di buku tersebut tidak dijelaskan. Dalam aspek visual, mereka juga belum begitu paham bagaimana tampilan Besutan, tata letak panggung dan lain sebagainya, untuk memahami lebih dalam mereka biasanya melihat video dari Youtube di internet. (Danang; 2016)

4.1.3 Etnografi

Etnografi dilaksanakan pada kelompok teater SMP 1 Mojoagung , Teater Wadtera. Pengamatan ini ditujukan untuk memperoleh data tentang pertunjukan Besutan. Pertunjukan ini deperagakan sesuai dengan keterangan-keterangan yang dipahami oleh pelatih, guru dan budayawan. Dengan dibantu para Budayawan, proses latihan ini dilaksanakan lebih dari satu minggu.

Gambar 20 ***Proses Etnografi***

4.2 Kesimpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari metode diatas dapat dirangkum dengan poin-poin sebagai berikut :

Table 9 analisa hasil riset

Penulis membatasi lingkup permasalahan mengenai media pendidikan berupa Buku BKS dan kebutuhan oleh pelajar siswa sekolah menengah untuk memahami kesenian Besutan. Dalam hal ini adalah remaja usia 12-18 tahun.

1. Siswa SMP dan SMA saat ini hanya sedikit yang mengetahui kesenian Besutan. Dibuktikan dari data kuisioner di atas. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan Siswa yang diambil secara acak. Hanya sebagian dari mereka yang tahu tentang kesenian Besutan.
2. Kesenian Besutan perlu dilestarikan karena tidak dapat mengikuti perkembangan zaman. Upaya dapat dilakukan dengan menghadirkan sebuah media informatif yang menarik bagi remaja sekolah menengah usia 12-18 tahun, dengan tujuan agar mereka tertarik kemudian dapat memahami kesenian Besutan ini secara lengkap.

3. Para remaja kebanyakan menghabiskan waktu mereka dengan menonton film baik dalam media Televisi, sebagian dari laptop maupun Internet. Film tersebut memiliki kriteria hiburan edukatif dengan kemasan konten yang menarik dan durasi yang tidak terlalu lama, sehingga mereka tidak bosan.
4. Konten yang terdapat dalam buku BKS belum lengkap. Karena masih banyak unsur/ materi kesenian Besutan yang belum dijelaskan di dalam buku tersebut.
5. Siswa membutuhkan sebuah media penunjang selain buku BKS untuk memahami materi Besutan.

4.3 Preliminary Design

Berdasarkan data yang telah diperoleh mengenai kuisoner AIO target audiens dari 89 responden didapatkan 61 orang meyukai film. Berdasarkan data-data yang telah dibahas pada bab sebelumnya penulis menentukan output dalam perancangan ini adalah film dokumenter. Selain itu film dokumenter dianggap media yang paling tepat, karena media audio visual dianggap mampu menjelaskan secara terperinci pokok-pokok permasalahan sesuai dengan kenyataan. Dokumenter juga tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan dan propaganda bagi orang dan kelompok tertentu. (Effendy, 2002)

Film dokumenter ini kemudian akan disebarluaskan melalui media Internet. Tersedia di dalam situs resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Jombang. Distribusi juga dilakukan dengan menggunakan layanan akun media social seperti Facebook, layanan video, misalnya, *youtube* dan *vimeo.* Penyebaran melalui Internet merupakan langkah yang efektif karena dapat menjadi *viral* (cepat menyebar luas). Hal ini didukung oleh data pengguna Internet di Indonesia pada akhir tahun 2014 sudah mencapai 88,1 Juta Jiwa (data Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia, 2014).

Pada umumnya setiap stasiun televisi memiliki akun media yang berbasis sosial media baik Facebook, Twitter, dan lain sebagainya.Seperti gambar diatas adalah akun Facebook dari RCTV (Ringin Contong TV) yaitu stasiun televisi lokal Jombang yang baru diresmikan pada akhir tahun 2015. RCTV tersebut

secara rutin memperbaharui statusnya, berisi informasi menarik, baik secara tulisan, gambar infografis maupun sebuah video pendek. Kebanyakan informasi tersebut memiliki konten yang bersifat kedaerahan, budaya dan kegiatan lokal. Karena tujuan diciptakannya media televisi lokal ini adalah untuk mengangkat kearifan lokal.

Film dokumenter ini nantinya juga salah satunya akan disebarkan melalui cara tersebut, melalui pembaharuan status facebook stasiun televisi lokal. Tidak menutup kemungkinan kedepannya dapat merambah ke stasiun televisi nasional. Pembaharuan melalui Facebook adalah cara yang efektif sehubungan dengan akun Facebook stasiun tv lokal tersebut memiliki banyak follower yang kebanyakan masyarakat sekitar. Setiap informasi yang disampaikan ke pada publik selalu direspon oleh masyarakat luas. Segera menyebar apabila ada seseorang yang menyukai, mengomentari dan, membagikan video tersebut ke masyarakat.

Dengan strategi distribusi film ini, salah satunya turut menentukan durasi film yang akan dibuat dalam perancangan film ini yaitu sekitar 5-10 menit. Dengan konten yang padat dan informatif. Durasi yang lumayan singkat tersebut bertujuan agar audiens tidak bosan dan dapat menangkap informasi tentang kesenian Besutan secara cepat. Dengan durasi yang pendek turut mempermudah seseorang mengakses video tersebut, karena download/streaming tidak terasa berat, cocok untuk remaja yang memiliki akses kuota internet terbatas.

Konsep distribusi paling utama adalah film dokumenter ini menjadi bagian dari pendidikan Seni Budaya sekolah menengah di kabupaten Jombang. Maka dari itu distribusi juga dilakukan dengan cara konvensional melalui DVD yang diberikan kepada setiap guru Seni Budaya di sekolah-sekolah di Jombang sebagai rujukan siswa maupun guru. Film dokumenter ini akan digunakan sebagai materi pendukung.

4.4 Kriteria Desain

Adalah sub bab yang membahas tentang konsep desain dalam perancangan film dokumenter ini. Kriteria desain meliputi konsep desain, konsep komunikasi,

konsep visual, dan konsep teknis sinematografi.Berikut adalah bagan konsep desain secara ringkas.

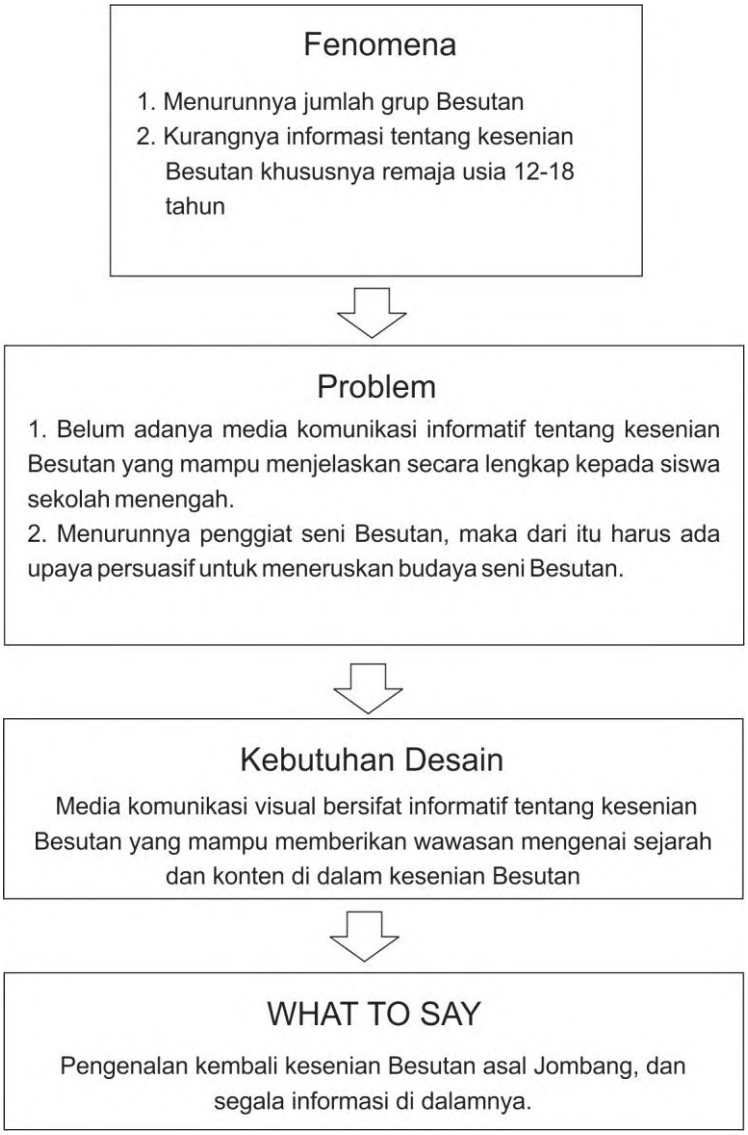


Table 10 Proses penentuan what to say

Target Audiens

1. Target Audiens Primer

Remaja usia 12-18 tahun di Jombang

2. Target Audiens Sekunder

a. Warga Jawa Timur dan Pengguna Internet di Seluruh Indonesia

b. Budayawan dan praktisi seni teater modern maupun tradisional

c. Pemerintah Kabupaten Jombang

d. Peneliti kesenian Besutan

AIO (Activity, Interest, Opinion)

1. Aktifitas

a. Sering menonton film

b. Sering surfing di Internet khususnya menonton film di youtube

c. Sering melihat event budaya atau terlibat di dalamnya

2. Interest

a. Tertarik pada kesenian tradisional

b. Suka dengan film dokumenter

Sebuah media audio visual berupa film dokumenter yang mampu menginformasikan kepada remaja sekolah menengah tentang kesenian Besutan secara lengkap. Media ini adalah media baru dalam upaya pelestarian kesenian Besutan, dimana media sebelumnya berupa buku bks di sekolah belum mampu menginformasikan secara lengkap tentang kesenian Besutan.

Agar kesenian Besutan tetap lestari maka harus ada terobosan baru dalam menyajikan media film dokumenter ini. Diharapkan remaja (sesuai segmen diatas) mengenal dan tertarik terhadap seni tradisi terutama kesenian Besutan.

HOW TO SAY

Menyajikan cerita tentang remaja Jombang yang masih aktif menggiatkan aktifitas seni Besutan oleh, dalam format film Dokumenter naratif, agar audiens mampu menerima informasi secara jelas tentang sejarah, unsur tarian dan penokohan dalam kesenian Besutan.

Table 11 (Proses penentuan how to say)

Table 12 ***(Final penentuan konsep desain)***

4.5 Konsep Komunikasi

Produk yang dihasilkan dalam proses perancangan ini adalah film dokumenter Besutan, kesenian asal Jombang. Film ini bertema kebudayaan, dengan tujuan mengenalkan kesenian Besutan kepada Remaja usia 12-18 tahun khusunya di Jombang, tidak menutup kemungkinan sebagian besar di Jawa Timur maupun Indonesia. Film ini berfokus pada pengemasan informasi yang menarik tentang kesenian Besutan itu sendiri.

Berlandaskan studi acuan yang telah dibahas pada bab 2 dan 3, seluruh data primer maupun sekunder, maka film dokumenter ini akan dibuat dengan durasi 5-10 menit. Hal tersebut mengacu kepada tingkat ketertarikan calon target audiens dalam melihat film. Umumnya mereka akan cepat bosan jika melihat film dalam durasi waktu yang lama. Selain itu film dokumenter yang lama kurang efektif untuk menyasar target audiens remaja 12-18 tahun. Mengacu kepada teori Gordon R. Ayawaila bahwa untuk menampilkan sebuah film dokumenter yang

rinci dapat memakan durasi waktu yang lama bahkan hingga 10 jam, namun dengan adanya format baru semisal TV, Internet maka film tersebut dapat beformat seri. (Gordon R. Ayawaila : 2008)

Konsep film ini nantinya akan memuat informasi yang sederhana tentang pengenalan Kesenian Besutan itu sendiri. Seperti sejarah singkat, dan pakem-pakem dasar dalam kesenian Besutan. Rencana kedepannya film dokumenter ini berbentuk serial yang akan keluar setiap satu bulan sekali dengan tema-tema berbeda seputar kesenian Besutan. Diharapkan dalam jangka panjang film dokumenter ini dapat memberikan wawasan seni tradisional kepada masyarakat, serta dapat memahami kesenian Besutan seutuhnya sampai dengan nilai-nilai yang terkandung di dalamanya. Dengan itu maka muncul sikap positif remaja sesuai dengan nilai-nilai moral yang terdapat di dalam kesenian Besutan ini.

Konsep distribusi film dokumenter ini secara singkat adalah melalui media Internet seperti social media Facebook, Youtube dan Vimeo.Sehingga nantinya siapapun dapat melihat dan mengikuti serial film dokumenter ini secara intens. Media Internet dianggap media yang tepat sebagai sarana distribusi karena mengingat sejumlah 88,1 Juta jiwa penduduk Indonesia sudah menggunakan Internet. (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia, 2014) Tidak menutup kemungkinan para guru seni budaya di Jombang mendistribusikan film ini kepada team MGMP Seni Budaya Jombang, agar nantinya dapat diputar ketika menyampaikan materi Besutan di kelas. Atau bahkan pihak stasiun televisi mau bekerja sama apabila film ini mendapatkan rating tinggi serta respon positif dari masyarakat di Internet.

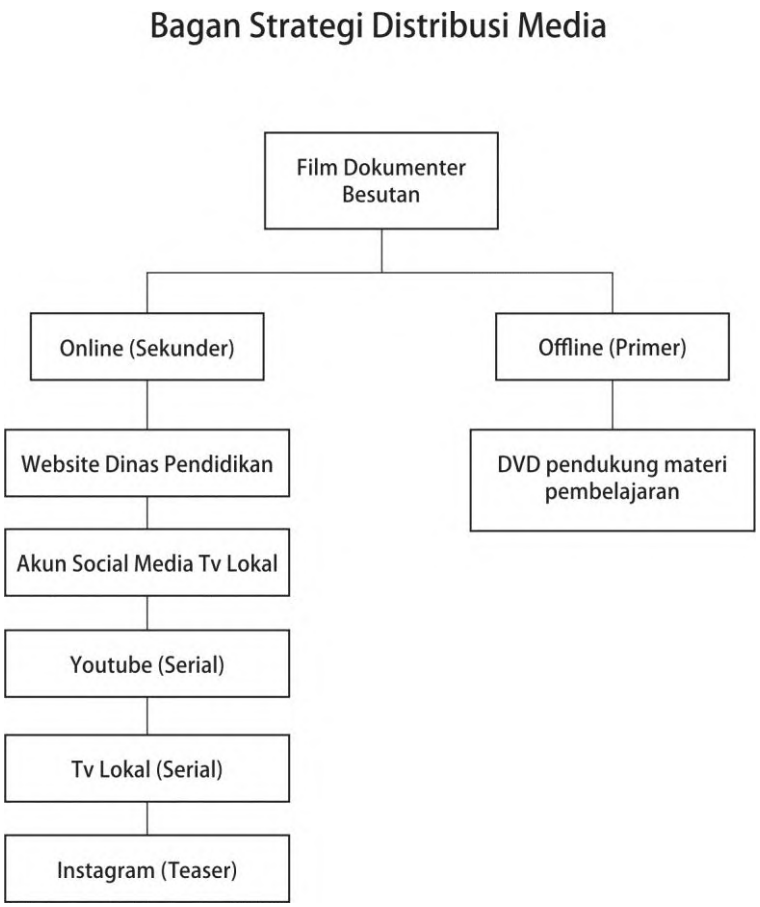


Table 13 Strategi Distribusi Media

4.5.1 Keyword

a. Kebudayaan
b. Kesenian
c. Pengenalan
d. Besutan
e. Kebanggaan
f. Menarik
g. Informatif
h. Lestari

4.5.2 What To Say

Pengenalan kembali kesenian Besutan sebagai kesenian asal Jombang dan segala informasi di dalamnya.

4.5.3 User Needs

Target audien membutuhkan sebuah media yang mampu memberikan informasi menarik mengenai kesenian Besutan secara komprehensif. Serta media yang mampu memperkenalkan kesenian Besutan sehingga mampu menginformasikan kepada mereka. Agar nantinya target audiens ikut berpartisipasi melestarikan salah satu aset kebudayaan bangsa Indonesia.

4.5.4 Output

Film dokumenter kesenian Besutan dengan gabungan "*Ekspository* dan *Observatory*". Pendekatan jenis ini adalah dengan cara merekam gambar secara natural untuk mendapatkan kejadian-kejadian nyata yang bersifat spontan. Narasumber menyampaikan narasi dan kekuatan gambar sangat diperlukan untuk menarik simpati audiens. Nantinya informasi akan bersifat natural. (Bill Nichols,2001)

4.5.5 Target Audiens

Berdasarkan data yang telah didapatkan maka target primer dari film dokumenter ini adalah remaja usia 12-18 tahun, target sekunder adalah usia 18 tahun ke-atas. Selain itu target dikhususkan untuk warga Jombang, namun tidak menutup kemungkinan bisa disebarluaskan ke seluruh nusantara melalui kerja sama dengan televisi lokal. Remaja ini sebagian besar adalah siswa-siswi SMP dan SMA yang gemar menonton film.

1. Target Audiens Primer

Remaja usia 12-18 tahun di Jombang

2. Target Audiens Sekunder

a. Warga Jawa Timur dan Pengguna Internet di Seluruh Indonesia
b. Budayawan dan praktisi seni teater modern maupun tradisional
c. Pemerintah Kabupaten Jombang
d. Peneliti kesenian Besutan

Demografi

1. Jenis kelamin laki-laki dan perempuan
2. Umur 12-18 tahun (primer) 18 tahun ke atas (sekunder)
3. Pelajar
4. Pendidikan SMP dan SMA

Psikografi

Hasil kuisioner dan FGD terhadap siswa-siswi SMP dan SMA di kabupaten Jombang

1. Aktifitas
a. Menonton film
b. Sering surfing di Internet khususnya menonton film di Youtube dan Facebook
c. Suka melihat event budaya

2. Interest
a. Kesenian dan Kebudayaan
b. Film dokumenter

Geografis

Masyarakat di Jombang dan Seluruh Indonesia

BAB V

PEMBAHASAN DESAIN

5.1 Metode Desain

Metode desain adalah suatu pendekatan yang digunakan dalam mendesain. Dalam perancangan Film Dokumenter Kesenian Besutan ini, penulis mengungkapkan pendekatan yang digunakan ialah dengan metode penjabaran big idea. Kemudian *bigidea* diturunkan lagi kedalam story line film, adapun teknis pengambilan *shoot* berupa tabel *shootlist* dan terakhir *storyboard*.

5.2 Konsep Naratif

5.2.1 Konsep Naratif

Konsep Naratif di dalam Film Dokumenter ini menggunakan naratif Eksplanatory (penjelasan narator) dan Observatory (penjelasan narasumber). Hal ini dimaksudkan agar audiens mampu menerima informasi secara jelas. Seperti teknik rekaman wawancara dari narasumber budayawan yang dapat mendukung informasi yang disajikan secara naratif.

Agar terkesan tidak membosankan, penulis akan menambahan *motiongrafis* dalam film dokumenter Besutan ini. Seperti yang telah dikaji dalam BAB 2. *motiongrafis* tersebut harus mampu bersinergi menciptakan pemahaman yang dapat diterima sesuai dengan narasi yang dibawakan oleh narator. Selain itu *motiongrafis* berfungsi sebagai ilustrasi untuk mendukung penjelasan narator.

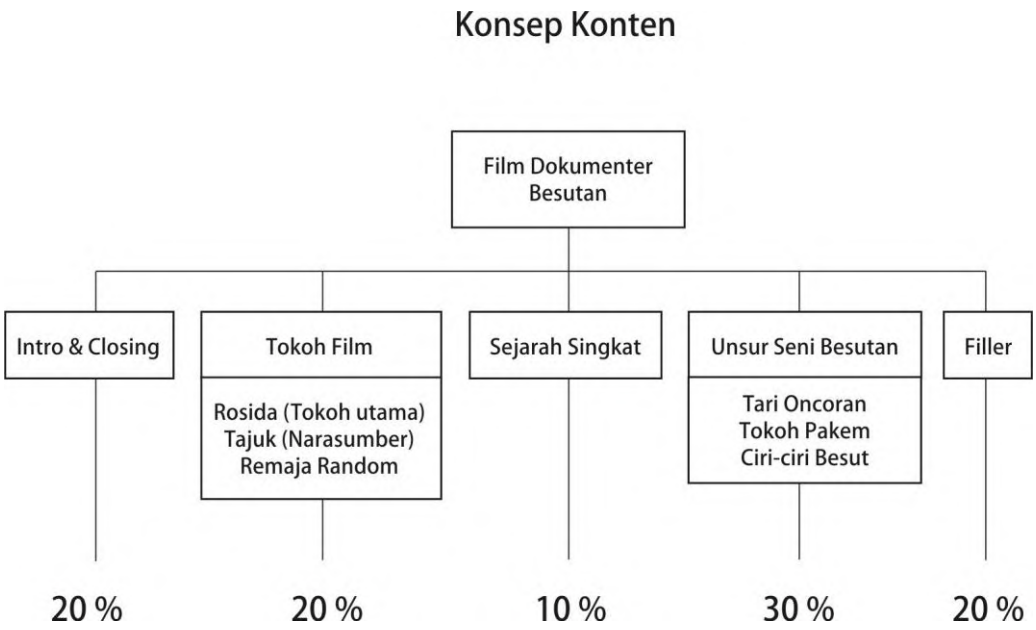


Table 14 Konsep Komposisi Konten

Berdasarkan pembahasan pada hasil riset, konten yang perlu dipahami di dalam kesenian Besutan sendiri terdapat beberapa hal sebagai berikut.

1. Sejarah Besutan
2. Pakem Tarian
3. Pakem Peranan berupa kostum dan make up (Besut, Rusmini, Man Gondo, Sumo Gambar)
4. Pakem Gamelan (Klonengan, Bajakan, dan lain sebagainya)
5. Pakem Parikan dan Kidungan
6. Tata panggung/ Dekorasi
7. Filosofi

Namun di dalam perancangan film dokumenter Besutan kali ini, hanya beberapa hal konten yang akan dibahas. Diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Sejarah Besutan
2. Pakem semua peranan (Besut, Rusmini, Man Gondo dan Sumo Gambar), kostum dan make up Besut.

Batasan tersebut dimaksudkan sesuai dengan prioritas dasar pendidikan di dalam muatan lokal seni Budaya, yang hanya membahas tentang dasar-dasar kesenian Besutan. Batasan konten film dokumenter ini adalah sesuai dengan kurikulum teori belajar, sebagai berikut.

1. Afektif (sikap)

   Harapannya di dalam film dokumenter ini audiens dapat turut serta di dalam proses pelestarian kesenian Besutan dengan belajar mengidung dan menari.
2. Kognitif (kemampuan berfikir)

   Di dalam film dokumenter ini sudah jelas memiliki tujuan informasi pengetahuan yang diselipkan di dalam pokok-pokok konsep pengenalan, kostum, sejarah singkat dan selebihnya.

Sementara untuk tahap lanjut yang tidak dibahas di dalam perancangan ini adalah pembahasan mendalam tentang hal-hal yang lebih bersifat praktik di lapangan, seperti tata cara tarian, kidungan dan Parikan, Gamelan dan lain sebagainya. Tidak menutup kemungkinan hal tersebut akan dijadikan bahan materi di film-film seri selanjutnya. Dikarenakan konsep jangka panjang film dokumenter ini adalah berseri.

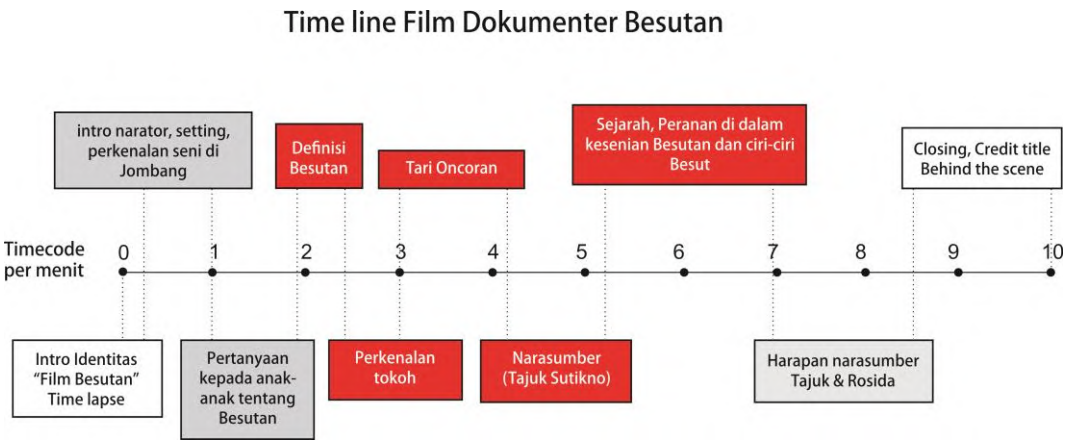


Table 15 Timeline konten film dokumenter Besutan

5.2.2 Story Telling

INTRO (0-1 menit)

- Intro diawali dengan time lapse suasana taman Keplaksari ikon Jombang, suasana ramai, muda mudi yang bermain, dan diakhiri dengan setting daerah tambangan Megaluh Jombang. Tempat kesenian Besutan berkembang pada masanya.
- Intro ini berfungsi sebagai identitas film Besutan yang akan selalu digunakan di dalam seri-seri berikutnya.
- Kemudian time lapse diakhiri dengan munculnya *Title* / judul film.

BABAK 1 (1-3 menit)

- Tahap selanjutnya adalan introduksi/ perkenalan awal dibawakan dengan cara naratif berisi penjelasan tentang Kabupaten Jombang. Disertai gambar/ footage video yang mendukung dengan narasi film tersebut. Sebagai perkenalan narator akan memberikan ucapan sapaan kepada audiens yang seolah-olah berada di Jombang. Kemudian narator menjelaskan keadaan Geografis Jombang, Demografis dan Kebudayaannya secara singkat.
- Perkenalan tentang kesenian di Jombang. Narator memberikan penjelasan terhadap kesenian-kesenian yang ada di Jombang dengan gaya dialek anak-anak. Kesenian tersebut adalah kesenian lokal yang terdapat di Jombang, semisal Jaranan, Unduh-unduh, Karapan *"Wedus",* Wayang Kulit, Tari Remo, Ludruk dan lain sebagainya. Penjelasan ini kemudian diakhiri dengan statement bahwa faktanya ada kesenian yang paling khas yang terdapat di Jombang dan tidak terdapat di daerah lain.
- Babak pertama diakhiri dengan pertanyaan yang diajukan kepada remaja di Jombang tentang kesenian daerah yang mereka tahu. Hal ini bertujuan untuk memaparkan masalah yang terjadi (kurang populernya kesenian Besutan). Pertanyaan ini diajukan dalam bentuk teks. Namun sebenarnya ini adalah materi wawancara kepada anak-anak di Jombang.

BABAK 2 (3-7 menit)

- Diawali dengan memperkenalkan kesenian Besutan secara singkat, diikuti dengan footage anak anak yang asik berlatih dan bermain Besutan (Fungsi shoot ini adalah untuk memperkenalkan secara singkat permainan Kesenian Besutan tanpa narator.
- Memperkenalkan tokoh bernama Rosida yang berperan sebagai Rusmini (Pasangan tokoh Besut). Rosida diperkenalkan narator, dengan konsep si narator adalah Rosida itu sendiri, contohnya "hai teman- teman kenalin ya Aku rosida, aku hari ini akan berlatih kesenian Besutan, ……" Perkenalan dimaksudkan agar audiens semakin akrab terhadap tokoh utama di dalam film dokumenter ini. Disambung dengan adegan-adegan yang memperlihatkan proses latihan yang menyenangkan.
- Narator menjelaskan asal usul kesenian Besutan, dengan mebambahkan motion graphic untuk membatu pemahaman audiens. Penjelasan ini kemudian dilanjutkan dengan perkenalan Narasumber mulai dari latar belakang hingga kegiatan sehari-hari yang berhubungan dengan kegiatan seni-nya. Beberapa pertanyaan diajukan dalam bentuk teks kepada narasumber tentang makna dari Besutan. Pertanyaan ini untuk menjelaskan esensi kesenian Besutan itu secara singkat.
- Diikuti penjelasan Peranan atau tokoh-tokoh di dalam seni Besutan secara singkat, seperti Besut, Rusmini, Man Gondo dan Sumo Gambar. Dengan ditambahkan foto berupa infografis.

BABAK 3 (7-10 menit)

- Pada babak terakhir ini diawali oleh harapan narasumber terhadap kesenian Besutan. Narator kemudian mereview singkat tentang kesenian besutan ini.
- Diselingi shot anak-anak yang bersemangat untuk berlatih secara gotong royong. Narator memberikan kalimat persuasif yang dapat membangkitkan minat dalam Besutan.
- Diikuti harapan oleh pemain Besutan dan kalimat persuasif kepada remaja untuk menjaga kesenian tradisional ini agar tetap lestari.

- Naratif diakhiri dengan kalimat penutup berupa ajakan untuk menyaksikan video selanjutnya.

5.2.3 Naskah Narator

Konsep yang dibawakan narator adalah dengan nada santai non formal dan menggunakan intonasi bahasa slang yang digunakan remaja untuk mengakrabkan suasana.

Narator : Usia 18 tahun, Perempuan, gaya bertutur remaja, pembawaan santai, memposisikan dirinya sebagai Rosida (Pemeran utama yang memperagakan tokoh Rosida di dalam film)

1. Hai teman-teman! Selamat datang di Jombang yaaa….
2. Jombang adalah salah satu kabupaten di Jawa Timur. Terkenal dengan sebutan kota santri karena memiliki banyak pondok pesantren.
3. Selain itu Jombang memiliki banyak kesenian tradisional yang beragam. Mulai dari Karapan Kambing, Wayang Kulit, Tari Remo, Ludruk dan masih banyak lagi.
4. Oh iya, banyak yang nggak tahu lho kalo Jombang itu punya kesenian khas yang tidak terdapat di daerah lain. Apakah itu….?
5. Sekarang coba kita tanya ke teman-teman! (dilanjutkan klip anak-anak yang tidak tahu)
6. Kesenian Besutan adalah kesenian pertunjukan khas Jombang. Besutan berasal dari kata Bekso (beto maksud) atau Mbekso yang berarti menari.
7. Nah teman- teman kenalin, namaku Rosida. Aku asli arek Jombang, yang suka dengan kesenian Besutan. Aku akan memerankan dapuk Rusmini, pasangan Besut.
8. Nah sekarang aku sedang bersiap- siap menampilkan kesenian Besutan. Oh iya aku dan teman-teman sendiri loh yang merias, ini Dhanang yang akan menjadi Besut, wajahnya lucu ya hihihi. Kalo yang ini Rizal dia menjadi

seorang Man Gondo pamannya Rusmini, dan yang terakhir adalah Minus dia akan menjadi Sumo Gambar tokoh Madura.

9. Oh iya teman-teman perlu diketahui kesenian Besutan pertama kali dibawakan oleh pak Santik dari desa Plandi yang mengamen di tempat-tempat umum sekitar tahun 1908, jauh sebelum Indonesia Merdeka. Pada awalnya kesenian ini dimainkan untuk menyindir bangsa Belanda saat itu.
10. Yang terpenting dalam kesenian Besutan ini adalah tari oncoran yang selalu ditampilkan di awal pementasan. Tari Oncoran sebagai simbol bangsa Indonesia yang mengalami kesusahan saat itu.
11. Apasih yang yang membuat Besutan spesial, yuk kita tanyakan kepada pakarnya. Beliau adalah pak Tajuk yang sering melatih anak-anak bermain Besutan.
12. Kesenian Besutan terdiri dari 3 peran yaitu, Besut, Rusmini dan Man Gondho. Seiring berjalannya waktu terdapat tambahan peran yaitu Sumo Gambar (seorang madura), Ciri khas Besut adalah memiliki wajah putih , lucu, memakai celana hitam, topi merah berkuncir dan berbalut kain putih hal tersebut sebagai perlambang bendera merah putih.
13. Sebagai warga Jombang aku bangga memainkan kesenian Besutan, karena bisa menyalurkan ide kita kepada masyarakat dengan mengidung dan menari. Selain itu kita juga punya banyak teman yang seru lho.
14. Biasanya setelah pertunjukan kita biasanya makan bersama dengan pelatih dan para pengiring gamelan. Ah senangnya, suasananya jadi semakin akrab teman-teman.
15. Nah penasaran kan pengen tau lebih dalam tentang kesenian Besutan. Yuk saksikan di episode selanjutnya!

5.2.4 Konsep *Motion Graphic*

Motion Graphic digunakan sebagai elemen pembantu dalam menjelaskan konten yang memuat unsur penting seperti sejarah, Infografis konten. Di dalam perancangan ini, *motion graphic* terdapat pada bagian penjelasan sejarah awal

mula Besutan sebagai ilustrasi jaman dahulu, tokoh (dapuk) Besut, Rusmini dan Man Gondo.

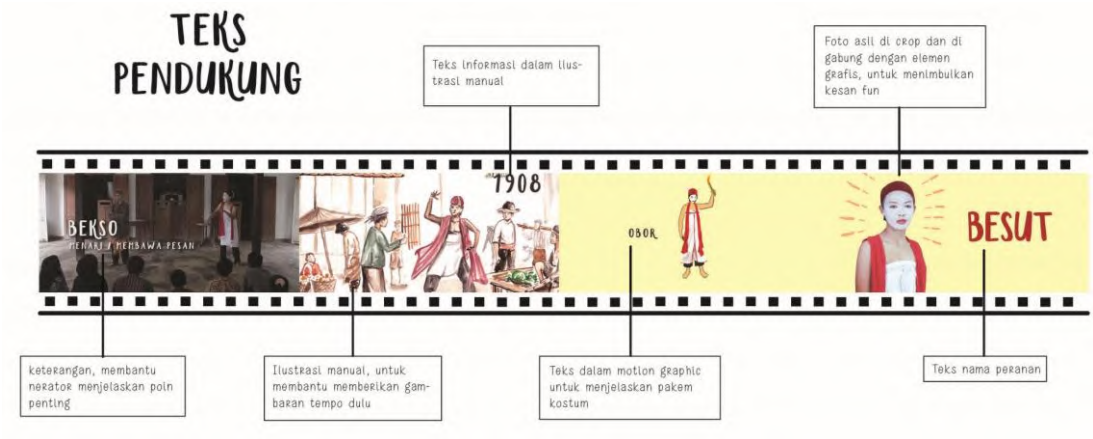
Ilustrasi Manual

Gambar 22 gambar *manual Besutan menggunakan cat air*

Ilustrasi ini digunakan untuk menceritakan sejarah kesenian Besutan pada tahun 1908 sebelum kemerdekaan Indonesia. Style ini (cat air manual) mengacu kepada karya Cornelis Jetses yang dahulu sering membuat ilustrasi kehidupan di Indonesia pada tahun 1930-an, karyanya juga digunakan di dalam buku pelajaran sekolah Hindia Belanda.

Motion Graphic Besut

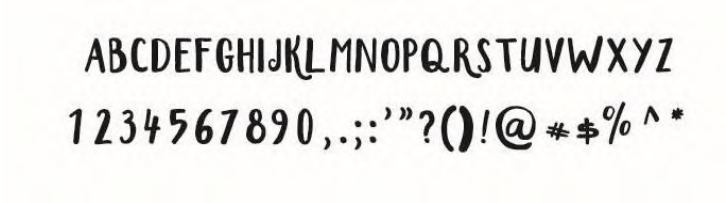
Besut sebagai tokoh utama di dalam kesenian Besutan, akan dijelaskan secara rinci atribut apa saja yang menjadi ciri khasnya. Hal tersebut memerlukan sebuah rincian ilustrasi yang dikemas. Konsep motion graphic kali ini adalah menjelaskan pakaian Besut satu persatu.



Gambar 23 ***Konsep motion graphic dan teks pendukungnya***

Title dan Bumper

Huruf di dalam film ini menggunakan font "Erlan" yang memiliki gaya *handwriting font* (font tulisan tangan). Menurut Scot McCloud font tulisan tangan biasa digunakan di dalam komik eropa. Font Erlan juga terdiri dari huruf kapital semua. Huruf kapital biasa digunakan di dalam komik karena mudah dalam pembacaan, dan lebih berfungsi untuk mengisi ruang kosong. (Scott Mc.Cloud, 2008)



Gambar 24 Font Erlan

Gambar 25 ***Implementasi font erlan sembagai judul film***

Gambar 26 ***Implementasi font erlan sebagai penjelasan tokoh***

5.2.5 Tabel Shootlist

FILM DOKUMENTER KESENIAN BESUTAN

Durasi ± 10 Menit

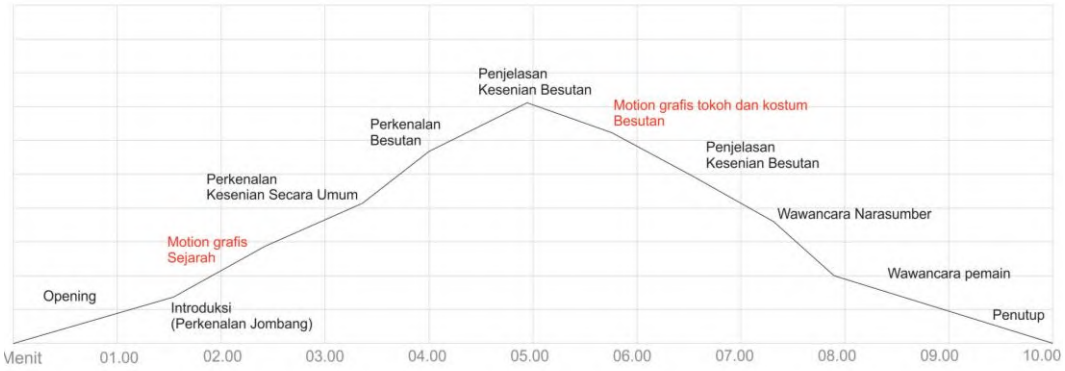
Babak	Scene	Durasi	Bentuk	Talent	SX/FX	Angle	Keterangan
BABAK I	1	20”	Hyperlapse/ time lapse		bajakan	Low angle	- INTRO (Taman Keplak sari)
	2	5”	Time lapse		bajakan	High	- INTRO (Tambangan)
	3	3”	Judul				- Judul ditempatkan pada Timelapse tambangan
	4	6”	Footage			High long shot / High tele	- Mengekspose suasana Jombang (Bukit golo-golo)
	5	9”	Footage Short clip			Normal tilt up Tele	- Pengenalan kabupaten Jombang, shot plakat Jombang
	6	3”	Footage	Orang lewat		Normal tele	- Menjelaskan Jombang sebagai kota santri
	7	4”	Footage	Pemain pertunjukan		Normal Tele	- Pengenalan kesenian tradisional, Jaranan, Wayang kulit, Ludruk, Remo
	8	5”	Footage	Pemain Besutan		Normal Wide angle	- Karnaval Besutan
BABAK II	9	15”	Shortclip	Pelajar		Normal medium close up	- wawancara (short clip) pertanyaan kepada pelajar untuk mengekspose permasalahan
	10	8”	Medium clip	Pemain Besutan		Normal, wide angle/ Normal medium	- Pengenalan kesenian Besutan oleh narrator - Serta penjelasan sejarah singkat
	11	4”	Short clip			Normal wide	- Enviro lingkungan tempat tumbuhnya Besutan dan pengenalan narasumber
	12	15”	Medium clip	Tajuk		Normal Medium Close up	- Wawancara perihal kesenian Besutan, Makna, dan fakta singkat.

	13	20”	Random Shot	Pemain Besutan		Normal, Middle Close up/ Close up	- Menjelaskan keadaan persiapan penampilan Besutan - Penampilan Besutan
	14	10”	Infografis (foto)	Pemain Besutan		Normal Middle Close up/ Close up	- Keterangan mengenai tokoh Besut, Rusmini, Man Gondo dan Sumo Gambar.
	15	5”	Random Shot	Besut		Normal Middle Close up	- Adegan Besut tampil lucu
	16	10”	Infografis (foto)			Normal, Medium Close Up	- Foto peci dan kelengkapan Busana Besut
BABAK III	17	10”	Medium clip	Tajuk		Medium Close Up	- Wawancara harapan kedepan
	18	5”	Short footage Wawancara	Random		Normal Midle Close up	- Harapan dan saran
	19	6”	Short Clip	Pemain Besutan		Normal wide angle	- Proses latihan pemain Besutan
	20	8”	Short Clip	Rosida		Normal Wide angle	- Ending harapan pemain Besutan
	21	7”	Footage	Random		Normal Wide angle	- Ajakan narator untuk mengikuti episode berikutnya
	22	~	Footage Blur	Rando		Random	- Credit title

Table 16 Draft shotlist film dokumenter Besutan

5.2.6 Alur Tensi

Alur tensi digunakan untuk menentukan mood film. Alur tensi ini sangat dibutuhkan untuk menunjang didalam editing, menentukan musik dan tempo film. Pada puncak tensi menandakan isi film. Jika di dalam film fiksi puncak merupakan klimaks, maka di dalam film dokumenter edukasi, adalah penyampaian konten penting film. Warna merah adalah konten motion grafis untuk menunjang audiens dalam memahami konten yang akan disampaikan film.



Grafik 6 Alur tensi film dokumenter Besutan

5.2.7 Comprehensive Design *(Storyboard)*

STORYBOARD

SCENE NO: 1
DURASI:
SUDUT PANDANG: RENDAH
CAHAYA: TERANG NATURAL
SUARA:
- ○ NARATIF
- ○ SUARA NARASUMBER
- ● BACKGROUND MUSIC
- ○ SOUND EFEK

DESKRIPSI

Time lapse taman Keplak Sari, salah satu ikon kabupaten Jombang, di sana banyak aktifitas remaja dan tempat rekreasi keluarga.

ALAT

- Kamera
- Lensa wide
- Slider

STORYBOARD

SCENE NO: 2
DURASI:
SUDUT PANDANG: TINGGI
CAHAYA: TERANG NATURAL
SOUND:
- ○ NARATIF
- ○ SUARA NARASUMBER
- ● BACKGROUND MUSIC
- ○ SOUND EFEK

DESKRIPSI

Time Lapse diakhiri dengan setting daerah Tambangan dimana tempat Besutan lahir, di tempat ini TITLE FILM dimunculkan

ALAT

- Kamera Wide
- 1 Tripod

STORYBOARD

SCENE NO: 3
DURASI:
SUDUT PANDANG: NORMAL
CAHAYA: TERANG NATURAL
SOUND:
- ● NARATIF
- ○ SUARA NARASUMBER
- ○ BACKGROUND MUSIC
- ○ SOUND EFEK

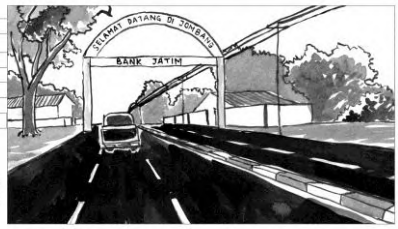
DESKRIPSI

Suasana pagi hari di pegunungan daerah Wonosalam, yang menyegarkan. Scene ini menampakkan suasana yang bersahabat untuk menarik audiens.

ALAT

- Kamera Wide
- 1 Tripod

STORYBOARD



SCENE NO: 4
DURASI:
SUDUT PANDANG: NORMAL
CAHAYA: TERANG NATURAL
SOUND:
- ● NARATIF
- ○ SUARA NARASUMBER
- ○ BACKGROUND MUSIC
- ○ SOUND EFEK

DESKRIPSI

Introduksi (Perkenalan) Jombang dibuka dengan menampilkan sebuah setting kota dengan ciri khas palang selamat datang di Jombang.

ALAT

- Kamera Tele
- Tripod

STORYBOARD

SCENE NO: 5
DURASI:
SUDUT PANDANG: NORMAL
CAHAYA: TERNAG NATURAL
SOUND:
- ● NARATIF
- ○ SUARA NARASUMBER
- ○ BACKGROUND MUSIC
- ○ SOUND EFEK

DESKRIPSI

Penampakan sebuah ikon kota, Jombang yaitu, Ringin Contong beserta pancuran airnya.

ALAT

- Kamera Wide
- 1 Tripod

STORYBOARD

SCENE NO: 6
DURASI:
SUDUT PANDANG: NORMAL
CAHAYA: TERANG NORMAL
SOUND:
- ● NARATIF
- ○ SUARA NARASUMBER
- ○ BACKGROUND MUSIC
- ○ SOUND EFEK

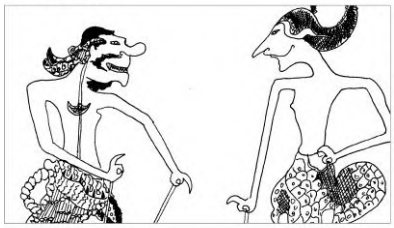
DESKRIPSI

perkenalan memasuki pada keadaan demografi penduduk Jombang yang terkenal dengan kota santri. Scene berikut menampilkan suasana kawasan pondok pesantren darul ulum Jombang.

ALAT

- Kamera Lensa Normal
- 1 Tripod

STORYBOARD



SCENE NO: 7
DURASI:
SUDUT PANDANG: NORMAL TILT UP
CAHAYA: REDUP LAMPU
SOUND:
- ● NARATIF
- ○ SUARA NARASUMBER
- ○ BACKGROUND MUSIC
- ○ SOUND EFEK

DESKRIPSI

introduksi kesenian di Jombang diawali dengan footage kesenian wayang

ALAT

- Kamera Normal
- 1 Tripod

STORYBOARD

SCENE NO: 8
DURASI:
ANGSUDUT PANDANG: NORMAL
CAHAYA: NORMAL LAMPU
SOUND:
- ● NARATIF
- ○ SUARA NARASUMBER
- ○ BACKGROUND MUSIC
- ○ SOUND EFEK

DESKRIPSI

Footage penampilan tari remo

ALAT

- Kamera Tele
- 1 Tripod

STORYBOARD

SCENE NO: 9
DURASI:
SUDUT PANDANG: NORMAL
CAHAYA: TERANG NATURAL
SOUND: ● NARATIF ○ SUARA NARASUMBER ○ BACKGROUND MUSIC ○ SOUND EFEK

DESKRIPSI: Memasuki awal pembahasan kesenian Besutan, menampilkan cuplikan pawai Besutan.

ALAT:
- Kamera Lensa Tele
- Kamera Lensa Wide
- 1 Tripod

STORYBOARD

SCENE NO: 10
DURASI:
SUDUT PANDANG:
CAHAYA:
SOUND: ○ NARATIF ○ SUARA NARASUMBER ● BACKGROUND MUSIC ○ SOUND EFEK

DESKRIPSI: Sebuah pertanyaan yang ditujukan kepada kaum remaja acak di Jombang. Pertanyaan ini bertujuan untuk menampilkan fakta di lapangan tentang ketidaktahuan remaja terhadap kesenian Besutan ini

ALAT:

STORYBOARD

SCENE NO: 11
DURASI:
SUDUT PANDANG: NORMAL
CAHAYA: TERANG NATURAL
SOUND: ○ NARATIF ○ SUARA NARASUMBER ● BACKGROUND MUSIC ○ SOUND EFEK

DESKRIPSI: wawancara remaja secara acak dengan shot medium close up

ALAT:
- Kamera Normal
- 1 Tripod

STORYBOARD

SCENE NO: 12
DURASI:
SUDUT PANDANG:
CAHAYA:
SOUND: ○ NARATIF ○ SUARA NARASUMBER ● BACKGROUND MUSIC ○ SOUND EFEK

DESKRIPSI: pertanyaan tentang kesenian besutan kepada remaja.

ALAT:

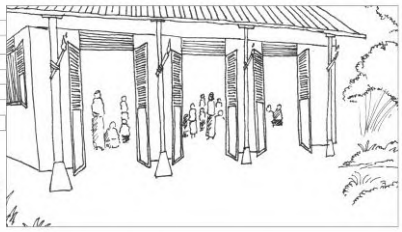
STORYBOARD

SCENE NO: 13
DURASI:
SUDUT PANDANG: NORMAL
CAHAYA: TERANG NATURAL
SOUND: ○ NARATIF ● SUARA NARASUMBER ● BACKGROUND MUSIC ○ SOUND EFEK

DESKRIPSI: Jawaban remaja, random (medium close up)

ALAT:
- Kamera Normal
- Kamera wide
- 1 Tripod

STORYBOARD



SCENE NO: 14
DURASI:
ANGLE: NORMAL
CAHAYA: NORMAL
SOUND: ● NARATIF ○ SUARA NARASUMBER ○ BACKGROUND MUSIC ○ SOUND EFEK

DESKRIPSI: Masuk ke pengenalan kesenian Jombang (Naratif tentang kesenian umum di Jombang) dimulai dengan setting lokasi permainan.

ALAT:
- Kamera Lensa Tele
- Kamera Lensa Wide
- 1 Tripod

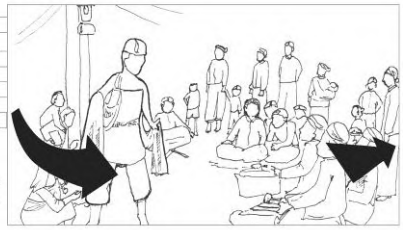
STORYBOARD

SCENE NO: 15
DURASI:
ANGLE: NORMAL
CAHAYA: REDUP NATURAL
SOUND: ● NARATIF ○ SUARA NARASUMBER ○ BACKGROUND MUSIC ○ SOUND EFEK

DESKRIPSI: Penampilan singkat kesenian Besutan

ALAT:
- Kamera Lensa Tele
- Kamera Lensa Wide
- 1 Tripod

STORYBOARD



SCENE NO: 16
DURASI:
ANGLE: NORMAL
CAHAYA: REDUP NATURAL
SOUND: ● NARATIF ○ SUARA NARASUMBER ○ BACKGROUND MUSIC ○ SOUND EFEK

DESKRIPSI: Masuk ke kesenian Besutan (naratif kesenian Besutan) tentang sejarah awal munculnya kesenian ini.

ALAT:
- Kamera Lensa Tele
- Kamera Lensa Wide
- 1 Tripod

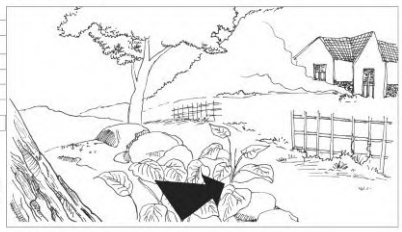
STORYBOARD

SCENE NO: 17
DURASI:
SUDUT PANDANG: NORMAL
CAHAYA: TERANG NATURAL
SOUND
- [x] NARATIF
- [ ] SUARA NARASUMBER
- [x] BACKGROUND MUSIC
- [ ] SOUND EFEK

DESKRIPSI
Setting lokasi yang akan di datangi (rumah narasumber pak Tajuk)

ALAT
- Kamera Lensa Normal
- 1 Tripod

STORYBOARD



SCENE NO: 18
DURASI:
SUDUT PANDANG: NORMAL
CAHAYA: TERANG NATURAL
SOUND
- [x] NARATIF
- [ ] SUARA NARASUMBER
- [x] BACKGROUND MUSIC
- [ ] SOUND EFEK

DESKRIPSI
Setting lokasi yang akan di datangi (rumah narasumber pak Tajuk)

ALAT
- Kamera Lensa Normal
- 1 Tripod

STORYBOARD

SCENE NO: 20
DURASI:
SUDUT PANDANG:
CAHAYA:
SOUND
- [ ] NARATIF
- [ ] SUARA NARASUMBER
- [x] BACKGROUND MUSIC
- [ ] SOUND EFEK

DESKRIPSI

ALAT

STORYBOARD

SCENE NO: 21
DURASI:
SUDUT PANDANG:
CAHAYA:
SOUND
- [ ] NARATIF
- [ ] SUARA NARASUMBER
- [x] BACKGROUND MUSIC
- [ ] SOUND EFEK

DESKRIPSI
Jawaban narasumber (Budayawan ; Tajuk Sutikno) tentang esensi kesenian Besutan itu sendiri

ALAT

STORYBOARD

SCENE NO: 22
DURASI:
ANGLE: NORMAL
CAHAYA: NORMAL
SOUND
- [x] NARATIF
- [ ] SUARA NARASUMBER
- [x] BACKGROUND MUSIC
- [ ] SOUND EFEK

DESKRIPSI
Persiapan pementasan Besutan

ALAT
- Kamera Lensa Normal
- Kamera Lensa Tele
- 2 Tripod

STORYBOARD

SCENE NO: 23
DURASI:
SUDUT PANDANG: NORMAL
CAHAYA: REDUP NATURAL
SOUND
- [x] NARATIF
- [ ] SUARA NARASUMBER
- [x] BACKGROUND MUSIC
- [ ] SOUND EFEK

DESKRIPSI
Infografis tentang tokoh dalam permainan Besutan. yang pertama adalah Besut itu sendiri. (Foto)

ALAT
- Kamera Lensa Tele
- 1 Tripod

STORYBOARD

SCENE NO: 24
DURASI:
SUDUT PANDANG: NORMAL
CAHAYA: REDUP NATURAL
SOUND
- [x] NARATIF
- [ ] SUARA NARASUMBER
- [x] BACKGROUND MUSIC
- [ ] SOUND EFEK

DESKRIPSI
Infografis Rusmini (Foto)

ALAT
- Kamera Lensa normal
- 1 Tripod

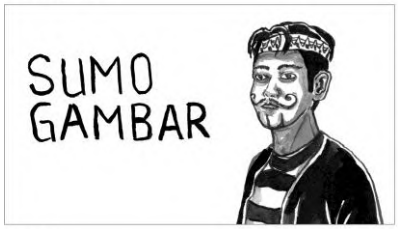
STORYBOARD

SCENE NO: 25
DURASI:
SUDUT PANDANG: NORMAL
CAHAYA: REDUP NATURAL
SOUND
- [x] NARATIF
- [ ] SUARA NARASUMBER
- [x] BACKGROUND MUSIC
- [ ] SOUND EFEK

DESKRIPSI
Infografis Man Gondo (Foto)

ALAT
- Kamera Lensa normal
- 1 Tripod

STORYBOARD



SCENE NO: 26
DURASI:
SUDUTPANDANG: NORMAL
CAHAYA: REDUP NATURAL
SOUND:
- (●) NARATIF
- ( ) SUARA NARASUMBER
- (●) BACKGROUND MUSIC
- ( ) SOUND EFEK

DESKRIPSI: Infografis Sumo Gambar (Foto)

ALAT:
- Kamera Lensa Normal
- Tripod

STORYBOARD

SCENE NO: 27
DURASI:
SUDUTPANDANG: NORMAL
CAHAYA: REDUP NATURAL
SOUND:
- (●) NARATIF
- ( ) SUARA NARASUMBER
- (●) BACKGROUND MUSIC
- ( ) SOUND EFEK

DESKRIPSI: Infografis busana Besut (Foto)

ALAT:
- Kamera Lensa Normal

STORYBOARD

SCENE NO: 28
DURASI:
SUDUTPANDANG: NORMAL
CAHAYA: REDUP NATURAL
SOUND:
- (●) NARATIF
- ( ) SUARA NARASUMBER
- (●) BACKGROUND MUSIC
- ( ) SOUND EFEK

DESKRIPSI: Infografis topi dan kain Besutan (foto)

ALAT:
- Kamera Lensa Normal

STORYBOARD

SCENE NO: 29
DURASI:
SUDUTPANDANG: NORMAL
CAHAYA: REDUP NATURAL
SOUND:
- (●) NARATIF
- ( ) SUARA NARASUMBER
- (●) BACKGROUND MUSIC
- ( ) SOUND EFEK

DESKRIPSI: adegan lucu Besut

ALAT:
- Kamera Lensa Normal
- Tripod

STORYBOARD

SCENE NO: 30
DURASI:
SUDUT PANDANG:
CAHAYA:
SOUND:
- ( ) NARATIF
- ( ) SUARA NARASUMBER
- (●) BACKGROUND MUSIC
- ( ) SOUND EFEK

DESKRIPSI:

ALAT:

STORYBOARD

SCENE NO: 31
DURASI:
SUDUT PANDANG: NORMAL
CAHAYA: TERANG NATURAL
SOUND:
- ( ) NARATIF
- (●) SUARA NARASUMBER
- (●) BACKGROUND MUSIC
- ( ) SOUND EFEK

DESKRIPSI: Wawancara narasumber tentang harapan kesenian Besutan kedepannya

ALAT:
- Kamera Lensa Normal
- 1 Tripod

STORYBOARD

SCENE NO: 32
DURASI:
SUDUT PANDANG: NORMAL
CAHAYA: TERANG NATURAL
SOUND:
- ( ) NARATIF
- (●) SUARA NARASUMBER
- (●) BACKGROUND MUSIC
- ( ) SOUND EFEK

DESKRIPSI: Footage latihan

ALAT:
- Kamera Lensa Normal
- 1 Tripod

STORYBOARD

SCENE NO: 33
DURASI:
ANGLE: TELE
CAHAYA: NORMAL
SOUND:
- ( ) NARATIF
- ( ) SUARA NARASUMBER
- (●) BACKGROUND MUSIC
- ( ) SOUND EFEK

DESKRIPSI: Footage remaja yang giat berlatih

ALAT:
- Kamera Lensa Normal
- Kamera Lensa Tele
- 2 Tripod

STORYBOARD

SCENE NO: 34
DURASI:
SUDUT PANDANG: NORMAL
CAHAYA: REDUP NATURAL
SOUND: ○ NARATIF ○ SUARA NARASUMBER ● BACKGROUND MUSIC ○ SOUND EFEK

DESKRIPSI
Footage remaja yang gembira bermain Besutan

ALAT
- Kamera wide
- Kamera normal
- 2 Tripod

STORYBOARD

SCENE NO: 35
DURASI:
SUDUT PANDANG: NORMAL
CAHAYA: REDUP NATURAL
SOUND: ○ NARATIF ● SUARA NARASUMBER ○ BACKGROUND MUSIC ○ SOUND EFEK

DESKRIPSI
Wawancara kepada pemain besutan untuk memeberikan semangat dan motovasi secara persuasif kepada remaja, agar ikut berperan aktif melestarikan kesenian Besutan ini.

ALAT
- Kamera Lensa wide
-Tripod

STORYBOARD

SCENE NO: 36
DURASI:
SUDUT PANDANG: NORMAL
CAHAYA: REDUP NATURAL
SOUND: ○ NARATIF ● SUARA NARASUMBER ○ BACKGROUND MUSIC ○ SOUND EFEK

DESKRIPSI
Footage acara sarasehan, makan-makan

ALAT
- Kamera Lensa wide
-Tripod

STORYBOARD ○ Filler ✓ Main Shot

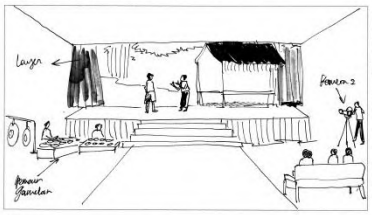
Kamera 2 Filler → untuk kamera utama

SCENE NO:
DURASI:
ANGLE: Normal - close up
CAHAYA: lampu indoor
SOUND: ✓ NARATIF ✓ SUARA NARASUMBER ✓ BACKGROUND MUSIC ○ SOUND EFEK

Keterangan
Wawancara narasumber dengan menggunakan ~~[illegible]~~ kamera lensa untuk menyiapkan detail ekspresi

ALAT
- Kamera
- lensa normal
- Tripod

STORYBOARD ✓ Filler ○ Main Shot



SCENE NO:
DURASI:
ANGLE: Normal - wide angle
CAHAYA: Lampu outdoor
SOUND: ✓ NARATIF ○ SUARA NARASUMBER ✓ BACKGROUND MUSIC ○ SOUND EFEK

Keterangan
Rekaman pemandangan untuk sebagai ~~[illegible]~~ keseluruhan ~~[illegible]~~ di Jombang

ALAT
- Kamera
- lensa normal
- Tripod

STORYBOARD ○ Filler ✓ Main Shot

SCENE NO:
DURASI:
ANGLE: Normal -
CAHAYA: Lampu tort - Ruangan
SOUND: ○ NARATIF ✓ SUARA NARASUMBER ✓ BACKGROUND MUSIC ○ SOUND EFEK

Keterangan
Wawancara Narasumber, Budayawan Jombang

ALAT
- Kamera
- lensa normal
- Tripod

STORYBOARD ○ Filler ✓ Main Shot

SCENE NO:
DURASI:
ANGLE: Wide angle, low view
CAHAYA: Natural (indo)
SOUND: ✓ NARATIF ○ SUARA NARASUMBER ✓ BACKGROUND MUSIC ○ SOUND EFEK

Keterangan
Footage Air mancur Alun Jombang, Rumah contong

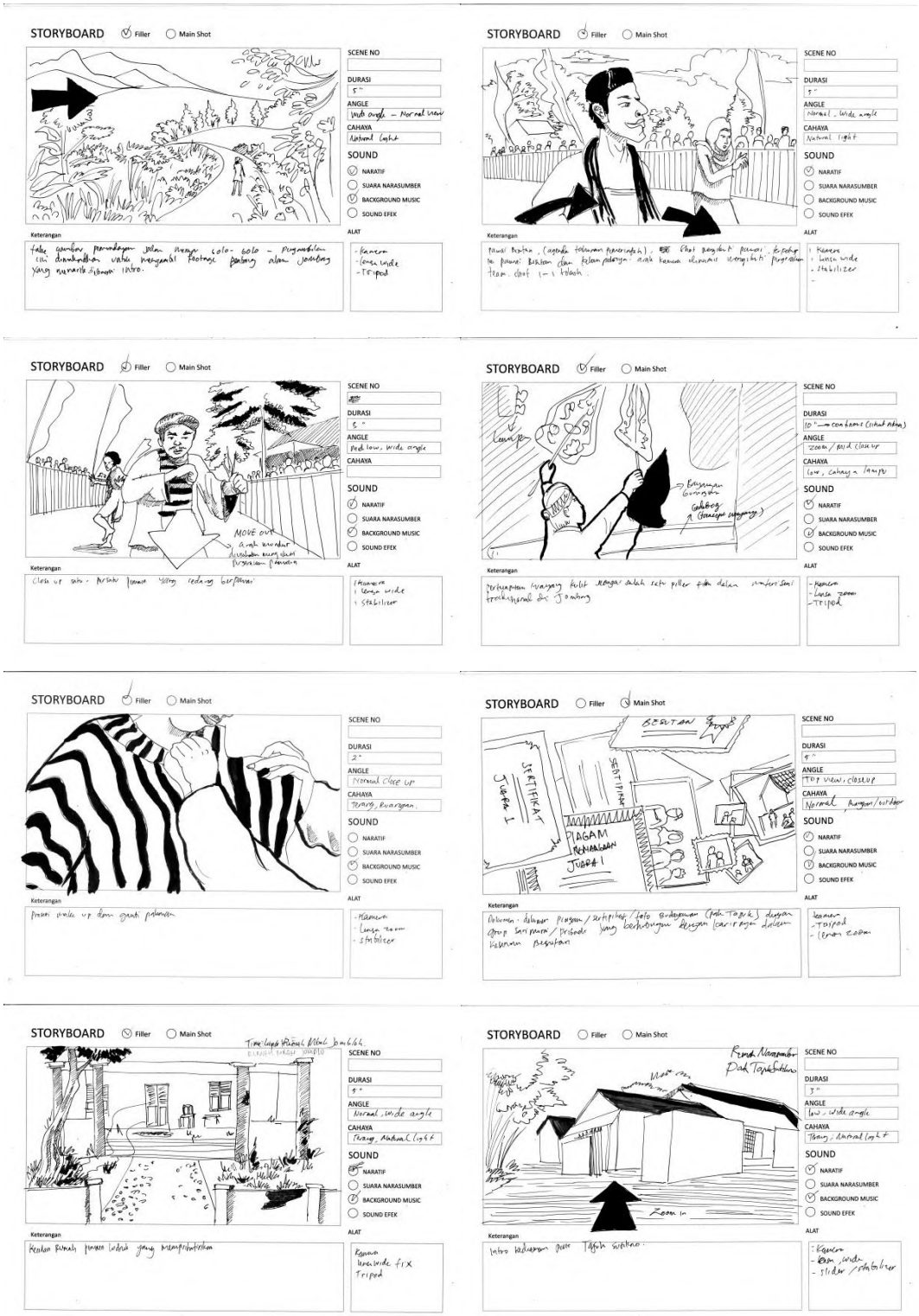
ALAT
- Kamera
- lensa wide
- slider
- Tripod

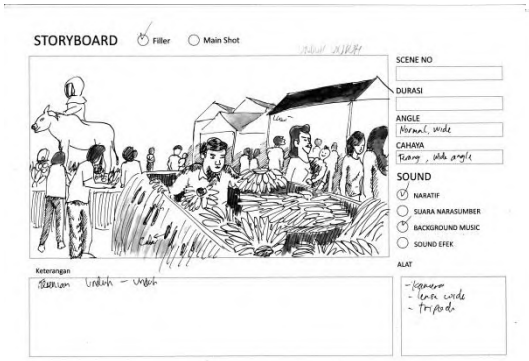
STORYBOARD ○ Filler ✓ Main Shot

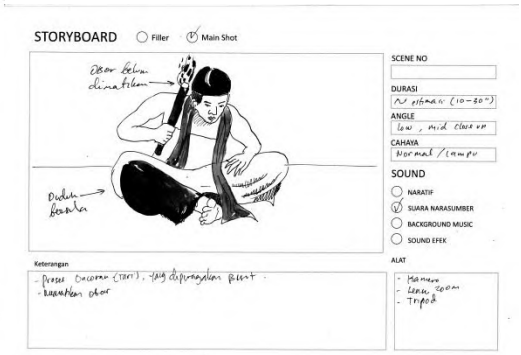
SCENE NO:
DURASI: ~ (mondisional)
ANGLE: Normal, Mid Closeur
CAHAYA: Natural backlight + lampu wide fill 76
SOUND: ○ NARATIF ✓ SUARA NARASUMBER ✓ BACKGROUND MUSIC ○ SOUND EFEK

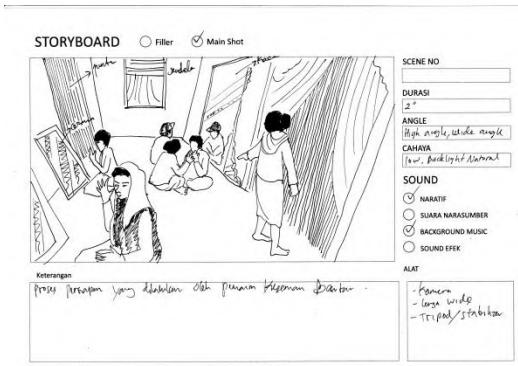
Keterangan
Wawancara pemain / pelatih untuk menyampaikan pesan - pesan

ALAT
- Kamera
- lensa normal
- Stabilizer

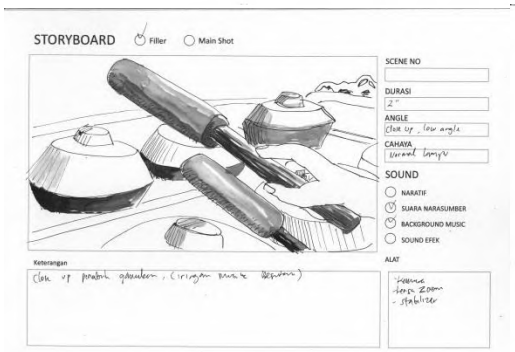

STORYBOARD
Filler
Main Shot
SCENE NO
DURASI
ANGLE
CAHAYA
SOUND
NARATIF
SUARA NARASUMBER
BACKGROUND MUSIC
SOUND EFEK
Keterangan
ALAT
MOVE OUT
JUDUL
SERTIFIKAT
PIAGAM
PENGHARGAAN
JUDUL 1
Zoom in

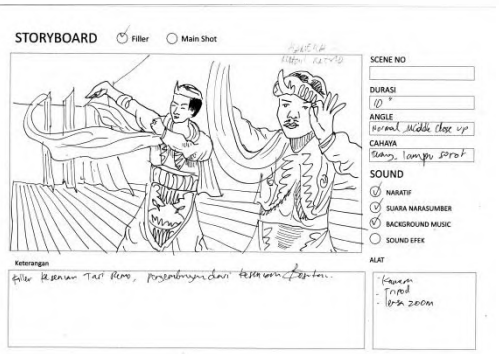

STORYBOARD
Filler
Main Shot
SCENE NO
DURASI
ANGLE
Normal, wide
CAHAYA
Terang, wide angle
SOUND
NARATIF
SUARA NARASUMBER
BACKGROUND MUSIC
SOUND EFEK
Keterangan
ALAT
- kamera
- lensa wide
- Tripod


STORYBOARD
Filler
Main Shot
SCENE NO
DURASI
ANGLE
low, mid close up
CAHAYA
Normal / lampu
SOUND
NARATIF
SUARA NARASUMBER
BACKGROUND MUSIC
SOUND EFEK
Keterangan
ALAT
- Kamera
- lensa zoom
- Tripod


STORYBOARD
Filler
Main Shot
SCENE NO
DURASI
2"
ANGLE
High angle, wide angle
CAHAYA
low, backlight/normal
SOUND
NARATIF
SUARA NARASUMBER
BACKGROUND MUSIC
SOUND EFEK
Keterangan
ALAT
- kamera
- lensa wide
- Tripod/stabilizer


STORYBOARD
Filler
Main Shot
SCENE NO
DURASI
4"
ANGLE
close up
CAHAYA
Normal, lampu/sabah
SOUND
NARATIF
SUARA NARASUMBER
BACKGROUND MUSIC
SOUND EFEK
Keterangan
ALAT


STORYBOARD
Filler
Main Shot
SCENE NO
DURASI
2"
ANGLE
close up, low angle
CAHAYA
Normal lampu
SOUND
NARATIF
SUARA NARASUMBER
BACKGROUND MUSIC
SOUND EFEK
Keterangan
ALAT
- kamera
- lensa zoom
- stabilizer


STORYBOARD
Filler
Main Shot
SCENE NO
DURASI
10"
ANGLE
Normal, Middle close up
CAHAYA
Terang, lampu sorot
SOUND
NARATIF
SUARA NARASUMBER
BACKGROUND MUSIC
SOUND EFEK
Keterangan
ALAT
- Kamera
- Tripod
- lensa zoom


STORYBOARD
Filler
Main Shot
SCENE NO
DURASI
10" ~ (tergantung)
ANGLE
Close up
CAHAYA
Normal, terang
SOUND
NARATIF
SUARA NARASUMBER
BACKGROUND MUSIC
SOUND EFEK
Keterangan
ALAT
- kamera
- lensa zoom
- Stabilizer

5.3 Sinematografi

5.3.1 Kamera Video

Dalam pembuatan film dokumenter ini dubutuhkan kamera standar video sesuai dengan kriteria aspect ratio dan konsep framming. Maka penulis menggunakan kamera DSLR yang mampu merekam gambar dengan kualitas yang baik. Keunggulan kamera DSLR adalah mudah diganti lensa sesuai dengan kebutuhan. Rencananya film ini menggunakan kamera DSLR Canon 550D dan Nikon D600. Canon terkenal dengan warna yang soft dan tone yang baik pada ruangan, sementara Nikon dikenal mampu mereduksi warna lebih baik, terutama pada kondisi luar ruangan.

5.3.2 Temperatur / Suhu gambar

Suhu gambar sangat berpengaruh pada audiens. Karena suhu gambar memperlihatkan mood (situasi). Film ini menggunakan suhu yang sesuai dengan keadaan setting. Seperti keadaan luar ruangan yang cerah maka menggunakan suhu sekitar 4000-5000 Kelvin. Jika di dalam ruangan atau untuk menampilkan sebuah kondisi yang tua, maka menggunakan suhu diatas 5000 K.

Gambar 27 ***mood suhu gambar yang berbeda di luar ruangan seperti pojok kiri atas adalah suasana sejuk maka temperatur berkisar 4000K dan jika di dalam ruangan berkisar 5000-6000K***

5.3.3 Jarak Pengambilan

Selain konsep pengambilan gambar yang sudah ditentukan sesuai fungsinya, untuk menentukan jarak pengambilan harus memperhatikan latar, apakah latar tersebut cukup luas untuk mengambil dengan jarak jauh. Semisal longshot berfungsi untuk mengambil adegan latihan yang ramai,jika di dalam ruangan yang sempit, hal ini tidak memungkinkan maka harus ada solusi pada lensa kamera. Penulis menggunakan lensa fish eye dan lensa wide angle 24mm pada kamera full frame Nikon D600 sebagai solusi menghadapi situasi ruangan yang sempit. Berikut jenis jarak pengambilan yang digunakan dalam film dokumenter Besutan.

- Longshot : Landscape suasana setting, suasana pertunjukan
- Close up : Detail dalam pertunjukan contohnya make up, dan wawancara
- Medium shot : Digunakan dalam wawancara, detail pemain Besutan dalam dialog, dan footage proses latihan.
- Extreme close up : Jarang digunakan

5.3.4 Lighting

Cahaya adalah hal yang sangat dibutuhkan dalam pembuatan film. Untuk menunjang pencahayaan harus diperlukan alat penerangan yang bersifat portable, sehingga untuk pengambilan gambar yang bersifat spontan dapat dibawa sewaktu-waktu dengan mudah. Lampu tersebut membantu sensor kamera agar tidak bekerja terlalu berat dalam kondisi minim cahaya. Seperti di dalam ruangan yang minim penerangan dan di malam hari.

5.3.5 Audio

Audio dalam proses pengambilan gambar ini dibagi dalam 3 macam yaitu :

- **Audio rekaman**

Untuk menghasilkan rekaman yang jernih pada proses wawancara dibutuhkan microphone kecil, yang dihubungkan dengan port audio in di kamera DSLR. Mic ini sangat membantu agar suara terfokus kepada narasumber. Sementara untuk adegan lain yang bersifat umum menggunakan mic internal kamera

- **Suara Narator**

Film Dokumenter ini menggunakan suara narator wanita. Seperti pada pengambilan suara wawancara, rekaman narator ini hanya dibutuhkan suaranya saja, karena film dokumenter ini menggunakan jenis gabungan *Observatory* (penjelasan narasumber langsung) dan *Ekspository* (*voice of god)* dimana seorang narator tidak terlibat langsung di dalam film, melainkan hanya seorang informan yang membawakan cerita dalam film.

- **Background musik**

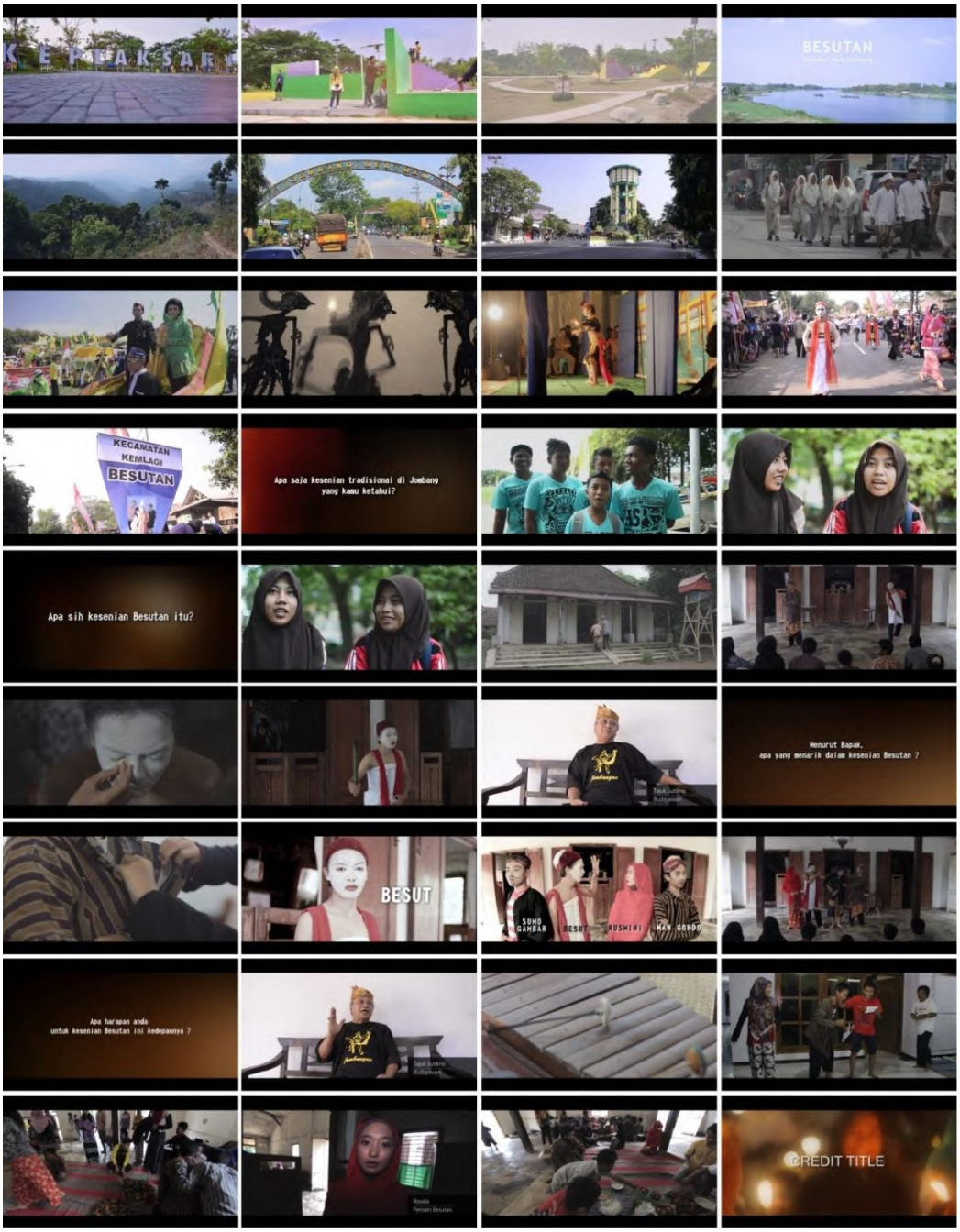
Tema musik dibutuhkan sebagai pengatur tempo, pembawa suasana, dan menunjang ilustrasi. Musik dalam film dokumenter ini adalah musik asli dari gamelan permainan besutan, diantaranya untuk opening adalah musik berjudul "Bajakan" yang biasanya digunakan untuk kondisi tegang, peperangan, dan pertikaian. Karena musik ini cocok digunakan sebagai perpaduan antara timelapse dengan tempo yang cepat.

5.3.6 Editing

Proses editing menggunakan Adobe Premiere Pro CC dan Adobe After Effect CC untuk membuat efek-efek tulisan dan pelengkap efek yang tidak terdapat dalam Adobe Premiere Pro. Selain itu untuk efek pengaturan warna menggunakan plug in yang dipasang pada Adobe Premiere Pro CC seperti Magic Colorista (mengatur warna dan tone gambar) , Denoiser II (meredam noise gambar) dan lain sebagainya. Adapun untuk mengedit suara menggunakan Adobe Audio Audition sebagai software pembersih audio apabila terdapat kebocoran suara bising dalam rekaman.

Gambar 28 ***Proses editing menggunakan Adobe Premiere Pro CC***

5.4 Prototype (Screenshot)



Gambar 29 Screenshot film dokumenter Besutan

LAMPIRAN

HASIL DEPTH INTERVIEW

Nama : Danang

Umur : 16 Tahun

Domisili : Ds Miagan, Mojoagung, Jombang

KONTEN/ INFORMASI UMUM

Setelah kalian membaca buku BKS tersebut Apa yang kalian pahami tentang kesenian Besutan coba jelaskan kembali secara singkat ?

yang dimaksud besutan adalah seni dari Jombang, disini karakternya ada 4 Besut, Rusmini, Man Gondo, satunya lupa. Busananya kalo besut tubuhnya dibalut kain putih dan di perut ada slempang warna merah dan topi warna merah, rusmini memakai pakaian khas kebaya jawa, kalo man gondo memakai baju madura.

Siapakah orang yang pertama kali memainkan kesenian Besutan?

Wah kalo itu siapa yang bermain pertama saya tidak tahu mungkin mbah mbah saya yang tau

Apakah kalian pernah melihat langsung penampilan kesenian Besutan?

Di smp pernah, di youtube internet. Kalo pementasan biasanya di sekolah sendiri dan terkadang di jombang terkadang ada yang melestarikan. Kalau di jombang mungkin ada tapi saya sendiri yang kurang tertarik dengan hal hal budaya

Apakah kalian tahu kostum pemain Besutan? Coba jelaskan?

Seperti yang tadi kostumnya, besut berbalut kain putih, dan kain disilangkan di perutnya dan berwarna merah. Kalo merah itu jarik dan kebaya khas orang jawa, kalo man gondo pakaian madura

Menurut kalian apakah buku ini sudah cukup membantu kalian dalam memahami kesenian Besutan secara utuh? Berikan alasan

Kurang, karena mengulas secara umum. Jadi lebih detailnya belum mengulas semua tentang besutan. Bisa diperdalam biar yang membaca tidak bingung, tidak menjelaskan asal usulnya secara utuh.

ESENSI

Apakah kalian memahami makna dan filosofi dari kesenian Besutan ini ?

Besutan itu adalah memaknakan orang itu selalu terjajah, ikut kesana kemari seperti disetir lah

Apakah kalian memahami makna kostum dalam kesenian Besutan?

Saya cuman mengetahui dari Besut. Mungkin kain putih itu suci melambangkan kesucian jiwa, kalo man gondo itu kan pakaiannya madura mungkin melambangkan orang jawa timur

Apakah kalian memahami makna tarian oncoran dalam kesenian Besutan?

Saya tida tahu mungkin oncoran itu ya obor itu ya

Bagian Mana dari kesenian Besutan ini yang kalian anggap penting?

Yang saya anggap penting, adalah adegan dari ya besut itu sendiri. Soalnya saya juga belum terlalu paham dengan besutan ini

AWARENESS

Berdasarkan tulisan di buku tersebut apakah kalian merasa memiliki kesenian Besutan?

Kalo aku sih sebagai warga jombang kalo aku sih merasa memiliki kesenian ini, tapi untuk kedalamnya belum terlalu paham dengan kesenian Besutan di Jombang ini

Jika iya coba jelaskan bagian mananya (statement yang mana) ?

Kalo di buku itu Cuma dijelaskan adalah budaya yang berasal dari Jombang jawa timur gitu aja

Apakah kalian tahu bahwa di Jombang ini kesenian besutan Asli sudah tidak ada?

Soalnya di jombang yang melestarikan hanya anak anak teater gitu, kalo yang asli itu saya belum terlalu paham

Bagaimana sikap kalian terhadap kesenian Besutan ini sebagai warga Jombang?

Supaya lebih dilestarikan dan dikembangkan agar generasi masa depan di Jombang ini tidak melupakan budaya yang ada di Jombang ini

Hasil FGD

Moderator : Yurif Setya Darmawan

Notulen : Sulistyana

1. Adhang Permana
2. Abi Yahya
3. Akhmad
4. Kemal
5. Widi
6. Maulin Nikmah
7. Leony
8. Anggi
9. Sasana
10. Firda
11. Aksa

Apakah yang kalian lakukan ketika waktu luang sepulang sekolah ?

1. Adhang Permana : Kumpul sama teman, selasa dan Jumat latihan karawiatan
2. Abi Yahya : Kumpul Bareng temen
3. Akhmad : Mengerjakan PR
4. Kemal : Mengikuti ekstra PKS
5. Widi : Mengikuti ekstra teater
6. Maulin Nikmah : Rundingan, kelompokan
7. Leony : Bercanda sesama teman
8. Anggi : Ekstra selasa, rabu, kamis, Jumat : santai, sabtu : Pramuka
9. Sasana : liat TV
10. Firda : Sholat, makan, liat tv (uttaran)
11. Aksa : makan

Apakah kalian suka dengan sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan seni ?

1. Adhang Permana : Sangat suka, ingin melestarikan (suka karawitan)
2. Maulin : sangat suka , melestarikan budaya Jombang (suka tari)
3. Widi : Sangat suka, (suka teater)

4. Abi : Suka gamelan
5. Akhmad : Sangat suka (karawitan)
6. Kemal : Suka Karawitan
7. Leony : Sangat suka (karawitan) / musik
8. Anggi : Sangat suka olah raga (bola voli)
9. Susana : Sangat suka
10. Firda : Sangat suka
11. Aksa : Sangat suka

Apakah kalian mengetahui kesenian Besutan ?

Tahu

1. Maulin : Kesenian dari Jombang, yang dibuat naskah dan banyak versinya
2. Adhang : Musiknya memakai Jula-juli
3. Widi : Tahu besutan dari TV, majalah, (TV : TVRI) melihat pementasan

Tidak Tahu

4. Abi : Karena sedikit yang melestarikannya

Apakah kesenian Besutan menarik ?

1. Maulin : Menarik, lihat wayang di TVRI TV 9 lihat banjari JTV Pojok kampung
2. Widi : Menarik dari segi makna bagi kehidupan sehari-hari (sopan santun)
3. Adhang : Menarik, karena suka melihat drama/ pementasan tapi lebih suka wayang kulit karena pengrawitnya bagus, gebyar panggung lebih mewah dalangnya

Apakah media hiburan yang kalian suka ?

1. Anggi : TV, HP, Laptop (NET : ini talkshow, oke jek, tetangga masa gitu, Trans TV KP)

2. Susana : TV, HP, Laptop (NET ; Berpacu dalam melodi, Lipsing Combat, ANTV ; efson dan bahar)
3. Firda : TV, HP, Laptop (Trans 7 ; Jejak Mr. Tukul, NET ; ini talk show, SCTV ; orang-orang pilihan)
4. Adhang : Gamelan (TV,; Ketoprakan, campursari, wayang)
5. Abi : Laptop (TV ; JTV ; Pojok Kampung, NET)
6. Akhmad : TV, radio (JTV ; Stasiun dangdut, Pojok kampung)
7. Kemal : TV, (Trans 7, on the spot)
8. Widi : TV, Komputer (Trans 7 : On the spot)
9. Leony : TV (NET ; Ini Talk Show, ANTV ; Balveer, Trans TV ; Rumpi no secret)
10. Aksa : TV (MNCTV ; Upin ipin, Sofia, RCTI; Doraemon)
11. Maulin : TV (JTV ; Pojok kampung, Becak Ter-ter, Indosiar ;D3, Habib Syech, Banjari, Trans TV ; Katakan Putus, Every Body Superstar)

- HP : (BBM, Game, COC, POU, Subway Surfes, Top Eleven, Kurs Logo, Piano Stains, MOY, Tebak Gambar, Happy Mall)
- Laptop
  Game : Plant vs Zombie, Fidding Nemo, Top Eleven, Dragon City, Catur, Point Blank, Edit foto, GTA, Amelia Café Burger, shop, Harvest Moon)
- Liat Video Horor
- Mengerjakan tugas

Baca Buku

- Naruto, doraemon, dragon ball (komik) Abi
- Doraemon, Conan, Naruto, One Piece, (komik Webtoon)
- Naruto, Conan Tsubasa, Doraemon, Spongebob, Maulin
- My Prewedding dari web toon (Leony)
- Shincan (Firda)

1. Widi : Komik, Film Kartun, Animasi
2. Maulin : Buku Cerita, Komik
3. Leony : Film
4. Anggi : Film Kartun

5. Susana : Film
6. Firda : Film, Web Toon
7. Aksa : Film
8. Abi : Film
9. Ahkhmad : Film Novel
10. Adhang : Difilmkan
11. Kemal : Film

Film ; 11 Anak (yang ada komedinya biar tidak membosankan)

Komik : 3 Anak

Game : 8 Anak (adventure, menanam)

Film Kartun : 5 anak

Buku cerita : 2 anak

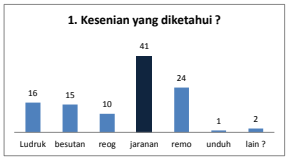
Film tokoh nyata : 11 orang

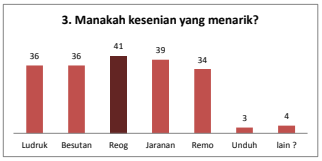
Film tokoh animasi : 2

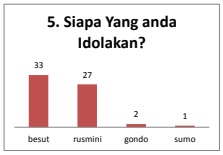
Adventure, menanam, film yang ada komedinya (tidak membosankan)

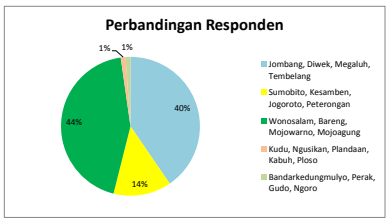
No Resp	Domisili	L/P	Umur	Pendidikan	1. Kesenian yang paling anda ketahui saat ini?							2. Tahu Besutan?	3. Manakah kesenian yang menarik?							4. Dari mana tahu besutan?							5. Siapa yang anda idolakan				6. Siapa yang patut jadi pan		
					Ludruk	besutan	reog	jaranan	remo	unduh	lain ?		Ludruk	Besutan	Reog	Jaranan	Remo	Unduh	lain ?	Internet	event	teman	video	guru	teater	lain ?	besut	rusmini	gondo	sumo	besut	rusmini	gondo
1	3	2	1	2				1				1			1											1	1						
2	2	2	1	2			1					2			1						1							1					
3	3	2	1	2				1				2				1					1							1					
4	3	2	1	2				1				2				1																	
5	3	2	1	2				1				1			1	1										1	1				1		
6	3	1	2	2				1				1	1		1	1	1									1	1						1
7	2	2	2	2				1				2	1		1	1																	
8	3	2	1	2				1				1			1									1				1			1		
9	3	2	1	2	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1					1						1			1		
10	3	2	2	2				1				2	1		1										1			1			1		
11	3	2	1	2				1				1			1	1																	
12	3	2	1	2					1			2			1		1							1				1					
13	3	1	2	2				1				2	1		1	1	1																
14	3	2	1	2					1			1			1		1							1				1				1	
15	3	2	1	2				1				1			1	1	1							1									
16	3	2	1	2					1			1					1								1			1			1		
17	3	1	2	2				1				2	1		1	1				1							1				1		
18	3	1	2	2				1				2			1	1																	
19	3	1	2	2				1				2	1			1								1									
20	3	1	2	2				1				2	1			1				1							1					1	
21	2	1	2	2				1				2	1		1																		
22	1	1	2	2	1			1	1		1	2	1			1			1														
23	3	1	1	2	1			1				1	1	1		1				1					1						1		
24	2	2	2	2				1				2		1	1	1								1			1				1		
25	3	2	1	2		1						2		1	1	1					1						1				1		
26	3	2	1	1				1				1		1	1		1									1	1				1		
27	3	2	2	2			1					2			1		1	1	1														
28	3	1	2	2	1	1		1	1		1	1	1			1			1						1		1					1	
29	3	2	2	2				1				1		1	1		1								1		1				1		
30	3	2	1	1	1							1	1		1										1			1					
31	3	2	1	1	1		1	1	1			1	1	1			1				1						1				1		
32	1	1	1	1					1			1		1			1					1						1				1	
33	1	1	1	1	1							2				1				1													
34	1	1	2	1				1				1				1						1					1				1		
35	1	1	1	1				1				1	1			1								1			1				1		
36	1	2	1	1		1						1		1		1				1								1			1		
37	1	2	1	1					1			1			1		1		1				1	1			1						
38	1	1	2	1					1			1		1							1						1				1		
39	1	1	2	1		1						1				1																	
40	1	1	1	1				1				2				1																	
41	1	2	1	1	1							1	1	1										1									
42	1	1	2	1					1			1			1																		
43	1	2	1	1			1					1	1	1							1												
44	1	2	2	1					1			1		1	1									1			1				1		
45	1	1	2	1			1					1		1	1		1				1		1	1	1	1		1			1		
46	1	1	2	1	1							1	1	1	1		1				1							1			1		
47	1	2	1	1	1							1	1											1					1				
48	1	1	1	1	1																												
49	2	2	1	1				1				1				1	1			1								1			1		
50	1	2	2	1			1					1		1	1	1									1			1			1		
51	1	2	1	1					1			2					1				1							1			1		
52	1	2	1	1					1			2		1			1				1						1				1		
53	1	2	1	1					1			2	1			1	1				1												
54	1	2	2	1			1		1	1		2			1		1	1				1						1			1		
55	1	1	2	1	1							2				1																	
56	1	1	2	1				1				1	1																				
57	1	1	2	1				1				2				1																	
58	1	2	2	2		1	1		1			1		1	1		1				1							1				1	
59	1	2	2	2					1			2		1						1								1				1	
60	1	2	2	2		1						1		1						1								1			1		
61	5	1	2	2					1			1					1																
62	1	2	2	2		1						1		1								1					1				1		
63	1	2	2	2					1			1			1		1	1							1		1				1		
64	2	1	2	2		1		1				1		1		1									1		1				1		
65	1	2	2	2					1			1					1									1	1				1		
66	2	2	2	2		1						1		1	1		1								1				1		1		
67	4	1	2	2				1				1	1		1	1				1										1	1		
68	1	1	2	2		1						1	1	1											1		1				1		
69	2	1	2	2				1				1	1			1								1			1						
70	3	1	2	2				1				1	1	1		1							1				1				1		
71	3	1	2	2				1				1	1	1		1									1			1				1	
72	3	1	2	2				1				1		1	1	1									1		1					1	
73	2	2	2	2		1						1	1	1		1					1							1				1	
74	3	2	2	2		1						1	1	1			1								1		1				1		
75	3	2	2	2		1						1		1	1										1		1				1		
76	3	2	2	2		1						1	1		1		1								1			1			1		
77	1	2	2	2				1				2					1								1			1			1		
78	3	2	2	2	1							2	1																				
79	3	2	2	2					1			1			1		1								1		1				1		
80	3	2	2	2				1				1	1	1	1	1	1									1		1					1
81	1	1	2	2	1							2	1													1							
82	2	2	2	2					1			1		1											1		1				1		
83	3	2	2	2			1					2				1	1																
84	3	2	2	2					1			2					1							1				1			1		
85	2	1	2	2	1							1	1																				
86	1	2	2	2				1				1		1	1		1								1		1				1		
87	2	1	2	2	1							1	1	1	1		1								1			1			1		
88	3	2	2	2				1				1	1	1											1			1			1		
89	3	1	2	2				1				1	1	1	1	1										1	1				1		
No Resp	Domisili	L/P	Umur	Pendidikan	1. Kesenian yang paling anda ketahui saat ini?							2. Tahu Besutan?	3. Manakah kesenian yang menarik?							4. Dari mana tahu besutan?							5. Siapa yang anda idolakan				6. Siapa yang patut jadi pan		
					Ludruk	besutan	reog	jaranan	remo	unduh	lain ?		Ludruk	Besutan	Reog	Jaranan	Remo	Unduh	lain ?	Internet	event	teman	video	guru	teater	lain ?	besut	rusmini	gondo	sumo	besut	rusmini	gondo
	36	36	31	29	16	15	10	41	24	1	2	59	36	36	41	39	34	3	4	9	13	5	3	14	23	9	33	27	2	1	44	9	2
	12	53	58	60								29																					
	39																																
	1																																
	1																																

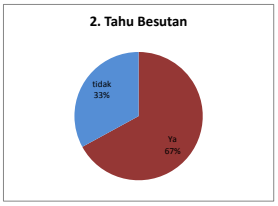
Jombang, Diwek, Megaluh, Tembelang	36
Sumobito, Kesamben, Jogoroto, Peterongan	12
Wonosalam, Bareng, Mojowarno, Mojoagung	39
Kudu, Ngusikan, Plandaan, Kabuh, Ploso	1
Bandarkedungmulyo, Perak, Gudo, Ngoro	1

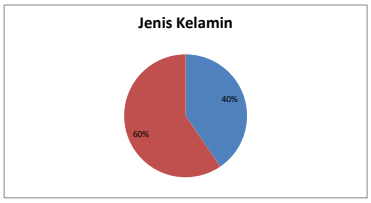


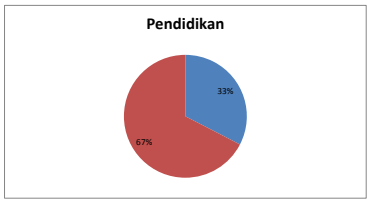




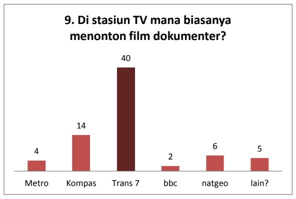


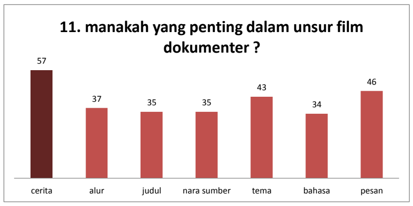


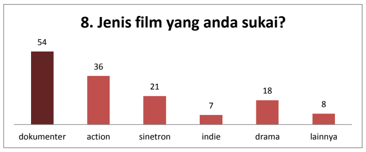


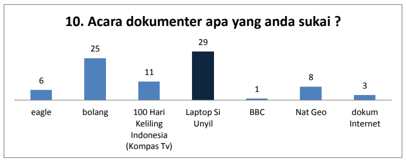


utan	7. hiburan paling menarik?										8 Jenis film yang anda sukai						9. di stasiun mana biasanya anda menonton film dokumenter?						10. acara dokumenter apa yang anda sukai?							11. manakah yang pe		
sumo	tontonan	film	komik	game	mancing	tamasya	ke mall	orkesan	mengaji	lain?	dokumenter	action	sinetron	indie	drama	lainnya	Metro	Kompas	Trans 7	bbc	natgeo	lain?	eagle	bolang	liling Indonesia	Laptop Si Unyil	BBC	Nat Geo	okum Intern	**cerita**	**alur**	**judul**
	1	1		1					1			1							1					1						1	1	1
1							1			1		1						1					1						1	1	1
1							1			1		1						1					1						1	1	1
				1		1	1	1					1																			
		1	1	1					1		1		1										1				1				1	1	
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		1						1			1							1	1		1
				1				1																								
									1		1	1							1					1								
	1	1		1							1	1	1		1				1					1		1				1	1	1
						1							1																			
								1	1																							
	1	1					1																			1				1		
		1		1	1			1																								
	1	1				1			1		1								1					1						1	1	
		1				1			1			1																		1		1
	1										1		1											1						1		
	1											1					1								1					1	1	1
		1						1						1					1											1		
	1	1		1				1			1		1						1					1						1	1	1
		1		1								1							1					1						1	1	1
									1		1								1					1						1	1	1
	1	1		1		1	1	1	1	1	1	1				1			1					1		1		1		1	1	
	1	1		1	1				1		1	1	1									1	1		1					1	1	
		1		1		1					1				1		1									1				1		1
	1					1					1									1			1							1	1	1
		1		1							1			1				1							1					1	1	
		1	1			1					1		1		1				1					1		1						
	1	1		1				1		1	1	1	1						1					1						1	1	1
	1	1	1	1		1					1	1				1			1							1						
	1			1					1																					1	1	1
	1								1		1								1							1				1		
		1							1		1	1							1							1					1	
		1		1							1	1	1						1							1				1		
	1	1		1							1	1						1	1	1	1					1	1	1		1	1	
		1		1		1	1				1	1									1							1		1	1	1
			1								1								1							1				1		
		1	1	1		1	1		1			1		1	1																1	
	1	1				1					1				1			1					1					1				
		1		1								1			1	1																
											1	1						1						1								
		1		1							1				1											1				1	1	1
										1									1				1	1	1	1		1	1	1	1	1
		1								1	1	1			1	1			1					1		1						
		1			1	1					1	1		1				1							1					1		
		1		1			1			1	1	1						1	1		1	1			1			1		1	1	1
		1		1							1	1							1					1						1		
		1	1			1					1				1				1							1				1		1
			1	1							1	1							1											1		
							1				1		1						1							1				1	1	1
	1	1				1					1				1				1							1				1	1	
	1	1	1			1	1				1		1	1	1				1					1						1		1
	1	1									1				1				1					1						1		1
	1	1	1			1	1	1	1		1	1	1	1	1				1					1								
	1	1		1		1		1	1		1		1		1				1							1				1		
		1		1							1	1				1						1								1	1	1
		1	1	1							1	1				1		1							1					1	1	
																1																
	1	1		1					1			1						1						1		1			1	1		1
		1									1								1					1						1	1	1
	1	1				1					1	1						1							1					1	1	1
		1											1																			
		1													1																	
	1																															
	1	1		1											1																	
	1					1																										
		1		1			1					1						1								1				1	1	1
		1									1										1							1		1	1	1
		1		1												1																
		1		1							1	1						1							1							
		1		1	1			1			1								1					1							1	
	1	1			1						1	1					1						1									
		1	1			1			1		1								1							1						
	1	1	1			1	1				1								1							1				1		1
		1	1								1							1							1					1		
		1				1	1						1																			
						1	1								1				1							1				1	1	1
		1	1									1																				
				1		1			1				1											1								
	1	1			1	1			1			1																		1	1	1
		1													1						1						1				1	1	1
		1										1																		1	1	1
		1		1		1		1						1			1							1		1				1		1
		1										1							1							1				1		
		1									1	1					1	1					1		1					1	1	1
	1	1							1		1								1							1						
	1	1							1		1		1						1							1				1		
		1										1																				
		1	1	1		1				1	1										1							1		1		
utan	7. hiburan paling menarik?										8 Jenis film yang anda sukai						9. di stasiun mana biasanya anda menonton film dokumenter?						10. acara dokumenter apa yang anda sukai?							11. manakah yang pe		
sumo	tontonan	film	komik	game	mancing	tamasya	ke mall	orkesan	mengaji	lain?	dokumenter	action	sinetron	indie	drama	lainnya	Metro	Kompas	Trans 7	bbc	natgeo	lain?	eagle	bolang	liling Indonesia	Laptop Si Unyil	BBC	Nat Geo	okum Intern	**cerita**	**alur**	**judul**
2	32	65	16	37	7	29	15	14	22	7	54	36	21	7	18	8	4	14	40	2	6	5	6	25	11	29	1	8	3	57	37	35

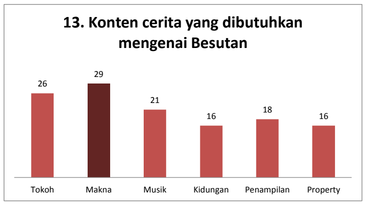


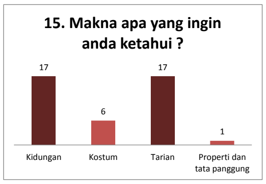


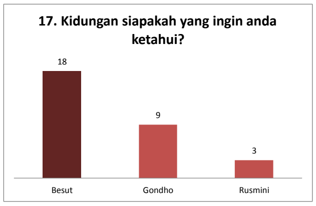


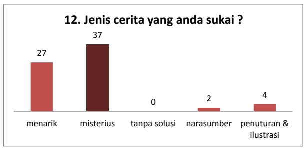


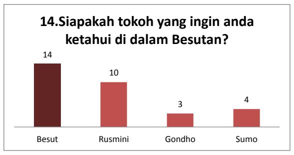
nting dalam unsur film dokumenter				12. jenis cerita					13. Cerita apakah yang anda butuhkan dalam film dokumenter Besutan ini?						14.Siapakah tokoh yang anda ketahui dalam Besutan				15. Makna apa yang ingin anda ketahui				16. Musik bagian mana yang ingin anda ketahui dalam kesenian Besutan?		17. Kidungan siapakah yang in	
nara sumber	**tema**	**bahasa**	**pesan**	menarik	misterius	tanpa solusi	narasumber	uturan & ilust	Tokoh	Makna	Musik	Kidungan	Penampilan	Property	Besut	Rusmini	Gondho	Sumo	Kidungan	Kostum	Tarian	ti dan tata pa	intro	Keluar masuknya Pemain	Besut	Gondho
1	1	1	1		1				1						1											
1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1		1					1		1			1
1	1	1	1	1					1							1					1		1			1
				1																						
1			1	1	1				1	1	1	1	1	1		1						1	1			1
1					1				1	1	1	1	1	1		1				1			1			
1	1	1	1	1	1				1	1	1	1	1	1				1	1	1				1		1
					1											1										
							1		1	1	1	1	1	1				1			1			1		1
1		1	1	1						1									1				1			1
1			1		1																					
				1						1									1							
1	1	1	1		1				1	1	1	1	1	1	1						1		1			1
1	1	1	1		1						1												1			
1	1	1	1		1								1				1				1			1	1	
1	1	1	1		1				1	1	1	1	1	1	1						1		1		1	
1	1	1	1		1						1												1			
	1	1	1		1																					
1	1				1				1	1	1	1	1	1			1				1		1		1	
1					1								1													
1	1	1	1	1						1											1					
	1		1		1					1											1					
		1	1																							
1	1	1	1		1				1	1	1	1	1	1				1	1				1		1	
1			1																							
1	1	1	1		1					1	1	1	1	1							1		1			
			1					1		1											1					
			1																							
					1																					
	1				1					1										1						
1	1	1	1	1	1					1					1				1				1		1	
				1					1	1	1	1	1				1		1				1			1
	1	1																							
			1																							
					1																					
	1																									
1	1	1	1		1						1			1										1		
1	1	1	1		1																					
		1			1						1												1			
				1						1									1							
	1			1	1																					
	1	1	1		1				1							1					1		1			1
	1			1																						
1	1			1																						
1				1							1												1			
	1			1					1														1			
	1		1		1				1						1						1		1		1	
	1			1					1						1					1			1		1	
					1																1			1		
				1						1					1					1	1		1		1	
1	1	1	1		1																					
			1					1																		
	1	1																								
	1	1	1	1	1			1		1									1							
1	1	1	1	1						1									1							
1	1	1	1	1					1							1			1					1	1	
		1																								
1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1		1			1					1	1	
1	1	1	1		1				1	1	1	1	1	1		1			1					1	1	
1			1																							
	1		1																							
			1																							
1		1	1	1									1												
					1					1								1			1			1	1	
1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1				1					1	1	
					1				1	1	1	1	1	1	1				1				1		1	
					1				1	1	1	1		1	1				1				1		1	
1	1	1	1	1						1						1					1				1	
1	1	1	1	1																						
1	1	1	1	1					1						1					1				1	1	
			1		1																					
				1					1						1											
	1		1		1																					
	1		1																							
	1		1				1		1						1				1				1			
					1				1						1				1					1	1	
nting dalam unsur film dokumenter				12. jenis cerita					13. Cerita apakah yang anda butuhkan dalam film dokumenter Besutan ini?						14.Siapakah tokoh yang anda ketahui dalam Besutan				15. Makna apa yang ingin anda ketahui				16. Musik bagian mana yang ingin anda ketahui dalam kesenian Besutan?		17. Kidungan siapakah yang in	
nara sumber	**tema**	**bahasa**	**pesan**	menarik	misterius	tanpa solusi	narasumber	uturan & ilust	Tokoh	Makna	Musik	Kidungan	Penampilan	Property	Besut	Rusmini	Gondho	Sumo	Kidungan	Kostum	Tarian	ti dan tata pa	intro	Keluar masuknya Pemain	Besut	Gondho
35	43	34	46	27	37	0	2	4	26	29	21	16	18	16	14	10	3	4	17	6	17	1	24	12	18	9

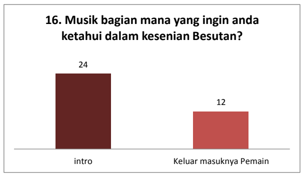

13. Konten cerita yang dibutuhkan mengenai Besutan


15. Makna apa yang ingin anda ketahui ?

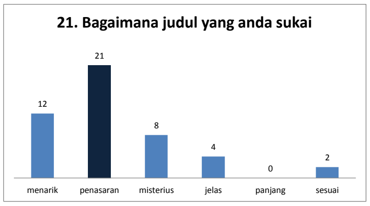

17. Kidungan siapakah yang ingin anda ketahui?

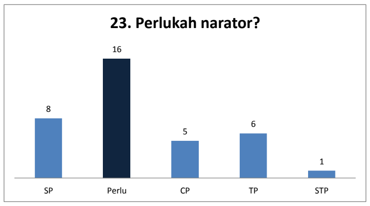

12. Jenis cerita yang anda sukai ?

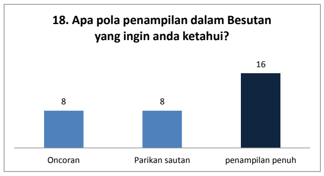

14.Siapakah tokoh yang ingin anda ketahui di dalam Besutan?

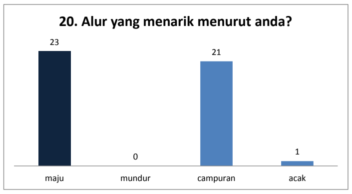

16. Musik bagian mana yang ingin anda ketahui dalam kesenian Besutan?

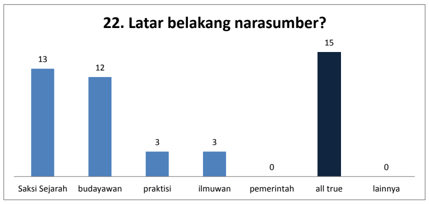
gin anda ketahui?	18. Apa pola penamplan besutan yang ingin anda ketahui ?			19. Property apakah yang ingin anda ketahui?		20. Alur				21. bagaimana judul yang anda sukai						22. latar belakang narasumber							23 perlukah narator				
Rusmini	Oncoran	Parikan sautan	penampilan penuh	dekor panggung	set gamelan	maju	mundur	campuran	acak	menarik	penasaran	misterius	jelas	panjang	sesuai	Saksi Sejarah	budayawan	praktisi	ilmuwan	pemerintah	all true	lainnya	SP	Perlu	CP	TP	STP
						1					1										1			1			
			1	1				1		1								1						1			
			1	1				1		1							1							1			
						1																					
			1		1				1				1				1		1		1				1		
1	1				1	1						1				1								1			
	1	1		1	1	1					1	1			1	1	1		1						1		
	1				1																						
			1	1		1															1		1				
												1				1								1			
	1				1	1							1			1							1				
		1		1				1		1											1			1			
			1		1	1				1							1							1			
						1							1			1								1			
						1					1					1	1									1	
	1				1			1								1	1				1				1		
			1								1										1		1				
								1		1							1							1			
						1																					
		1		1				1			1					1								1			
																					1						
1			1		1	1					1						1						1				
								1																			
								1																			
			1		1																						
		1																									
								1																			
				1				1			1							1								1	
								1			1					1							1				
								1				1				1									1		
						1					1	1															
			1		1																						
											1																
						1					1										1						
						1																					
			1	1						1																	
			1	1								1															
			1			1						1					1						1				
			1		1																						
								1			1																
						1																					
										1	1														1		
						1				1								1								1	
		1			1			1			1										1						
		1		1		1				1									1					1			
		1			1			1					1			1										1	
								1																			
			1								1						1							1			
			1	1		1				1											1			1			
								1		1											1			1			
	1			1		1					1										1		1				
					1			1			1										1					1	
					1	1					1										1					1	
			1	1				1		1							1							1			
								1							1	1								1			
	1			1		1					1										1						1
											1																
						1					1																
1		1		1																							
	1				1			1				1				1	1						1				
gin anda ketahui?	18. Apa pola penamplan besutan yang ingin anda ketahui ?			19. Property apakah yang ingin anda ketahui?		20. Alur				21. bagaimana judul yang anda sukai						22. latar belakang narasumber							23 perlukah narator				
Rusmini	Oncoran	Parikan sautan	penampilan penuh	dekor panggung	set gamelan	maju	mundur	campuran	acak	menarik	penasaran	misterius	jelas	panjang	sesuai	Saksi Sejarah	budayawan	praktisi	ilmuwan	pemerintah	all true	lainnya	SP	Perlu	CP	TP	STP
3	8	8	16	15	16	23	0	21	1	12	21	8	4	0	2	13	12	3	3	0	15	0	8	16	5	6	1



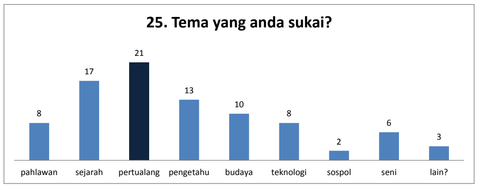


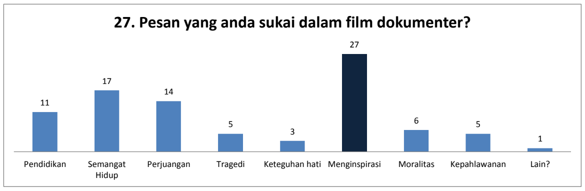


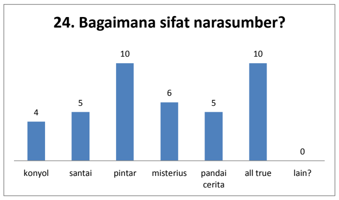


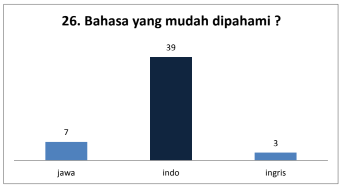


24 bagaimana sifat narasumber							25 Tema yang anda sukai?									26 bahasa yang mudah dipahami			27 pesan apa yang anda sukai dalam film dokumenter								
konyol	santai	pintar	misterius	andai ceri	all true	lain?	pahlawa	sejarah	pertualang	pengetahu	budaya	teknologi	sospol	seni	lain?	jawa	indo	ingris	Pendidikan	Semangat Hidu	Perjuangan	Tragedi	Keteguhan hati	Menginspirasi	Moralitas	Kepahlawanan	Lain?
					1					1							1							1			
					1				1							1				1							
	1								1								1				1						
1		1	1				1	1	1		1	1					1		1	1	1		1	1	1	1	
				1					1							1					1						
					1			1	1		1			1			1			1		1		1	1		
																	1										
					1												1							1			
				1																	1	1					
		1						1									1							1			
1			1					1									1				1						
1									1								1				1						
	1						1										1		1								
			1						1								1									1	
		1					1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	
					1			1			1																
		1																									
		1									1						1			1							
									1															1			
																	1		1	1	1			1		1	
				1				1		1	1			1			1			1				1			
																								1			
				1					1								1							1			
																			1								
																				1							
							1	1	1	1							1			1	1			1			
							1	1		1							1		1	1		1					
																			1								
									1																		
					1					1							1			1							
		1						1								1	1				1						
	1								1	1			1	1			1							1			1
															1												
												1					1							1			
									1																		
			1					1																			
							1		1					1													
									1															1			
									1																		
1											1					1			1								
			1									1					1	1						1			
																								1			
															1		1										
							1		1	1		1					1	1	1	1	1			1	1	1	
	1							1									1			1							
											1			1			1			1				1			
																	1										
				1				1									1							1			
			1							1							1				1						
								1															1				
																								1			
					1												1							1			
		1										1					1							1			
	1									1							1			1							
		1								1							1		1								
					1				1								1							1			
					1				1								1							1			
		1					1									1			1								
					1					1														1			
		1									1						1										
								1	1		1					1	1	1		1	1			1	1		
												1													1		
								1												1							
								1		1		1					1				1	1					
24 bagaimana sifat narasumber							25 Tema yang anda sukai?									26 bahasa yang mudah dipahami			27 pesan apa yang anda sukai dalam film dokumenter								
konyol	santai	pintar	misterius	andai ceri	all true	lain?	pahlawa	sejarah	pertualang	pengetahu	budaya	teknologi	sospol	seni	lain?	jawa	indo	ingris	Pendidikan	Semangat Hidu	Perjuangan	Tragedi	Keteguhan hati	Menginspirasi	Moralitas	Kepahlawanan	Lain?
4	5	10	6	5	10	0	8	17	21	13	10	8	2	6	3	7	39	3	11	17	14	5	3	27	6	5	1









BAB VI

KESIMPULAN

6.1 Kesimpulan

Media Film dokumenter adalah sebuah media yang sering digunakan dengan tujuan pendidikan. Karena tidak lepas dari tujuan dibuatnya sebuah film dokumenter ialah sebagai media dokumentasi audio visual yang baik yang mampu meyajikan fakta-fakta secara terperinci. Dengan merancang film dokumenter Besutan ini diharapkan para siswa lebih mengenali kesenian Besutan. Dimulai dari proses penelitian seperti Observasi, Depth Interview, Kuisoner dll. Tercipta suatu konsep yang diolah secara matang. Peneliti harus memikirkan bagaimana melakukan perancangan dengan tahap demi tahap agar solusi yang tercipta sesuai dengan permasahalan.

Perancangan ini membutuhkan waktu dan tenaga yang besar, selain itu juga melibatkan banyak kru karena dokumenter merupakan sebuah dokumentasi berbentuk film yang menyajikan realita, dimana di dalamnya terdapat talent secara kolosal. Setelah itu proses editing juga membutuhkan sebuah alat yang memadai untuk menunjang kinerja editor. Dalam proses rendering misalnya, harus sabar menunggu karena file-file yang berukuran ratusan *gigabyte.* Proses editing ini harus dilakukan dengan cermat bagaimana memilah file, potong sambung agar sesuai dengan konsep dan *story board* yang telah ditentukan. Hal paling sulit adalah menentukan bagaimana jalannya cerita di dalam film. Sebagai sineas untuk membuat cerita yang menarik di dalam sebuah film, harus berfikir secara keras. Karena cerita tersebut berhubungan dengan tujuan dibuatnya film tersebut, demografi target audiens dan lain sebagainya.

Penulis sadar bahwa di dalam proses perancangan film dokumenter Besutan ini belum bisa menjadi solusi dari semua permasalahan di dalam penurunan eksistensi kesenian Besutan di Jombang. Namun film ini akan menjadi

salah satu media yang dapat menyalurkan informasi pengenalan kembali kesenian Besutan kepada generasi muda, khususnya remaja di usia 12-18 tahun yang masih duduk di bangku sekolah menengah.

Setelah melalui proses revisi dan evaluasi secara bertahap oleh para penguji dan pembimbing maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Konsep dan alur cerita masih belum tersusun secara sempurna
2. Belum adanya konsep lanjutan untuk seri selanjutnya
3. Beberapa masalah teknis sinematografi yang kurang, seperti konsep narator yang kurang sesuai dengan target audiens
4. Konsep distribusi perlu dimatangkan

Dari beberapa kesimpulan yang ada maka masih banyak hal-hal yang harus dibenahi terutama pada segi konsep dan desain. Hal tersebut sangat berguna untuk tercapainya sebuah tujuan diciptakannya sebuah film dokumenter Besutan ini.

6.2 Saran

Indonesia memiliki beragam kebudayaan dan kesenian daerah yang patut dilestarikan. Besutan adalah salah satunya, banyak hal yang dapat dijadikan pembelajaran di dalamnya. Karena Besutan adalah kesenian yang memiliki filosofis mendalam di dalam masa perjuangan. Titik keberhasilan di dalam film dokumenter ini adalah mampu memperkenalkan kepada masyarakat luas bahwa Besutan masih tetap eksis di tanah kelahirannya, Jombang. Beberapa permasalahan yang dihadapi ketika terjun ke lapangan adalah sebagai berikut.

1. Narasumber kesenian Besutan (saksi sejarah) sudah sulit ditemui, jikapun masih ada dengan usia rata-rata diatas 70 tahun sangat sulit untuk diwawancarai. Maka diperlukan metode penggalian data yang efektif agar mampu dijadikan sumber data yang valid.
2. Konsep naratif yang perlu dibenahi agar sesuai dengan gaya komunikasi umur target audiens (remaja umur 12-18 tahun). Dengan

beragam gaya tutur cerita yang dapat diaplikasikan ke dalam film dokumenter ini, tentu akan turut menentukan tercapainya tujuan dibuatnya film Besutan ini. Pada akhirnya audiens mempu memahami dan harapan selebihnya dapat turut andil di dalam proses pelestarian Besutan.

Berdasarkan dari kekurangan dan hambatan yang penulis temukan selama proses perancangan film dokumenter Besutan ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi para peserta tugas akhir lainnya yang mengangkat film dokumenter untuk dapat menghasilkan karya tugas akhir yang lebih baik.

Halaman ini sengaja dikosongkan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Ang, Tom. 2005. *Photography*. New York: Dorling Kinderley Limited.

Aufderheide, Patricia. 2007. *Documentary Film A Very Short Introduction.* New York: Oxford University Press.

Ayawayla, Gerzon R. 2008. *Dokumenter: Dari Ide sampai Produksi*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi, IKJ.

Barbash, Lisa and Lucien Taylor. 1997. *Cross Cultural Film Making A Handbook for Making Documentary and Etnographic Films and Videos*. The Regents of the university of California.

Brown, Blain. *Cinematography Theory and Practice*. Focal Press.

Effendy, Heru. 2002. *Mari Membuat Film. Panduan Pustaka Konfiden*.

Effendy, Heru. 2009. *Mari Membuat Film. Erlangga.*

Ganda, Yahya. 1990. *Pendidikan Seni Teater*. Jakarta: PT Rosda Jaya Putra.

Harmawan RMA, 1998. *Dramaturgi*, Bandung: CV Rosda

Hillary, Wyatt. Tim, Amyes, 2005, *Audio Post Production for Television and Film Third Edition*, Focal Press.

Kasemin, Kasiyanto. 1999. *Ludruk Sebagai Teater Sosial.* Surabaya : Airlangga University Press.

Mascelli, V. Joseph. *The Five C's of Cinematography Motion Picture Filming Techniques*. Los Angeles: Silman-Jnamer Press

Nasrulloh, Fahrudin. 2011. *Melacak Ludruk Jombang*. Jombang.

Nichols, Bill. 2001. *Introduction To Documentary*. Bloomington: Indiana University Press.

Paeni, Mukhlis. 2009. *Sejarah Kebudayaan Indonesia Seni Pertunjukan dan Seni Media*. Jakarta: Rajawali Pers.

Pramaqqiore, Maria and Tom Wallis. 2008. *FIlm A Critical Introduction.* London: Laurence King.

Rosenthal, Alan. Writing, 1990. *Directing, and Producing Documentary Films and Videos*. USA: Southern Illinois University Press.

S. Purwanto, Hadi "Ludruk Terpental Ditengah Budaya Modal"

Santoso, Trisno dkk. 2010. *Seni Teater*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional.

Subroto, Darwanto Sastro. 1994. *Produksi Acara Televisi*. Duta Wacana University Press.

Weise, Marcus dan Weynand, Diana. 2007. *How Video Works*. USA.

Journal

Alfirdaus, Moh Mujib. *Upaya Pengembangan Kesenian Besutan oleh Teater SMAGAJO SMAN 3 Jombang*. Surabaya. Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

Supriyanto, Henricus. 1989. *Pertumbuhan dan Perkembangan Teater Ludruk di Jawa Timur*. Surabaya. Depdikbud Kanwil Surabaya

Website

http://jawatimuran.wordpress.com/2012/02/23/tentang-besutan/tulisan Budayawan (Nasrul Illahi). Diambil dari : *Jombangana. Jurnal Sastra dan Budaya, Dewan Kesenian Jombang Komite Sastra, edisi 2 /TH II/2011*.

http://www.jombangkab.go.id

Id.wkipedia.org/wiki/sinematografi diakses 16 November 2014 pukul 14.50

http://en.wikipedia.org/wiki/Video (disambiguation), diakses 6 Nopember 2014, pukul 18.28WIB

http://surabaya.tribunnews.com diakses 18 Maret 2016

http://www.timesindonesia.co.id diakses 18 Maret 2016

jombangkab.go.id diakses 18 Maret 2016

yatimmandirijombang.wordpress.com diakses 18 Maret 2016

BIOGRAFI PENULIS

Yurif Setya Darmawan biasa dipanggil Yurif, Lahir di Jombang 12 Februari 1993, Anak ke-2 dari 3 bersaudara. Menempuh pendidikan formal di SD Negeri 1 Mancilan, SMP Negeri 1 Mojoagung, SMA Negeri Mojoagung, dan telah menempuh mata kuliah Tugas Akhir di jurusan Desain Produk Industri, prodi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember. “Perancangan Film Dokumenter Kesenian Besutan Sebagai Media Pendidikan Remaja Usia 12-18 Tahun di Jombang” merupakan sebuah karya dari penulis sebagai prasyarat memperoleh gelar S.T. (Sarjana Teknik). Tugas Akhir ini merupakan salah satu solusi permasalahan dalam upaya pelestarian kesenian Besutan di Jombang. Hal tersebut sejalan dengan kontribusi penulis sebagai warga Jombang. Sejak kecil penulis memiliki cita-cita mulia untuk mengharumkan kota kelahirannya (Jombang) di kancah dunia, yaitu dengan menjadi Astronot.