



TUGAS AKHIR - DV184801

**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER WAYANG WONG  
SEBAGAI SARANA EDUKASI TERHADAP MASYARAKAT  
DEWASA MUDA DI INDONESIA**

**IDRUS YAHYA**  
**08311440000126**

Dosen Pembimbing  
Bambang Mardiono Soewito, S.Sn. MSn.  
NIP 197404172006041002

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual  
Departemen Desain Produk Industri  
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2020



TUGAS AKHIR – DV 184801

**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER WAYANG WONG SEBAGAI  
SARANA EDUKASI TERHADAP MASYARAKAT DEWASA MUDA DI  
INDONESIA**

**Oleh**

Idrus Yahya

NRP 08311440000126

**Dosen Pembimbing**

Bambang Mardiono Soewito, S.Sn. MSn.

NIP. 197404172006041002

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual  
Departemen Desain Produk Industri  
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2020

*(halaman ini sengaja dikosongkan)*



FINAL PROJECT – DV 184801

***DESIGN OF WAYANG WONG'S DOCUMENTARY FILM AS AN  
EDUCATION TO YOUNG ADULT COMMUNITY IN INDONESIA***

***By***

Idrus Yahya

NRP 08311440000126

***Supervisor***

Bambang Mardiono Soewito, S.Sn. MSn.

NIP. 197404172006041002

Visual Communication Design Major  
Department of Industrial Product Design  
Faculty of Creative Design and Digital Business  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2020

(halaman ini sengaja dikosongkan)

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER WAYANG WONG SEBAGAI  
SARANA EDUKASI TERHADAP MASYARAKAT DEWASA MUDA DI  
INDONESIA**

**TUGAS AKHIR (DV 184801)**

Disusun untuk Memenuhi Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)

pada

Program Studi S-1 Desain Produk – Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

**Idrus Yahya**

**NRP. 08311440000126**

Surabaya, 31 Januari 2020

Periode Wisuda 121 (Maret 2020)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk



**Bambang Tristiyono, S.T.,M.Si**

**NIP. 19700703 199702 1 001**

Disetujui,

Dosen Pembimbing

**Bambang Mardiono S. S.Sn. MSn.**

**NIP. 19740417 200604 1 002**

*(halaman ini sengaja dikosongkan)*

## PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Program Studi S-1 Desain Produk-Desain Komunikasi Visual,  
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital Institut Teknologi Sepuluh Nopember,  
dengan identitas:

Nama : **Idrus Yahya**

NRP : **08311440000126**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul  
“**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER WAYANG WONG SEBAGAI SARANA EDUKASI TERHADAP MASYARAKAT DEWASA MUDA DI INDONESIA**” adalah:

1. Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga - lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 29 Januari 2020

Yang membuat pernyataan

  
Idrus  
08311440000126



*(halaman ini sengaja dikosongkan)*

# **PERANCANGAN FILM DOKUMENTER WAYANG WONG SEBAGAI SARANA EDUKASI TERHADAP MASYARAKAT DEWASA MUDA DI INDONESIA**

Idrus Yahya

NRP. 08311440000126

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk Industri

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

## **ABSTRAK**

Wayang Wong merupakan wayang yang dimainkan dengan menggunakan orang sebagai tokoh dalam cerita wayang yang sedang dibawakan. Para penikmat pewayangan sependapat apabila pementasan wayang wong merupakan kesenian tradisional yang mempunyai nilai-nilai moral yang tinggi. Kepedulian generasi dewasa muda terhadap kesenian tradisional Wayang Wong di era modern ini dinilai kurang, hal ini ditandai oleh fenomena generasi muda yang lebih tertarik dengan seni atau kebudayaan luar dibandingkan kesenian tradisional Indonesia, bahkan bersikap acuh terhadap beberapa kebudayaan tradisional yang di klaim oleh negara lain.

Melihat permasalahan ini perancang menggagas sebuah ide agar kesenian Wayang Wong dapat kembali dikenal dengan generasi dewasa muda di Indonesia. Ide tersebut adalah merancang sebuah film dokumenter Wayang Wong sebagai tontonan, tuntunan, dan tatanan hidup yang dikemas dengan gaya visual film yang diminati oleh masyarakat dewasa muda di Indonesia. Metode yang dilakukan adalah berupa riset yaitu meliputi observasi, kuesioner, wawancara dengan para ahli dan seniman Wayang Wong, dan wawancara mendalam bersama seniman wayang untuk menentukan konsep dari film dokumenter ini.

Luaran dari perancangan ini adalah film dokumenter berdurasi 10 menit dan 14 detik. Konsep film dokumenter yang diangkat pada perancangan ini adalah “*Ngabdi Karya Luhur Kami*”. Yang memiliki arti melestarikan mahakarya yang bangsa Indonesia miliki. Dengan perancangan film dokumenter ini, diharapkan dapat menjadi media pengenalan kepada generasi dewasa muda di Indonesia mengenai drama tari Wayang Wong mulai dari esensi kesenian Wayang Wong, aktifitas yang terjadi selama proses kesenian berlangsung, dan nilai-nilai moral budaya yang terkandung didalam kesenian Wayang Wong.

**Kata kunci : Film dokumenter, Wayang Wong, Edukasi, Dewasa muda**

# **DESIGN OF WAYANG WONG'S DOCUMENTARY FILM AS A MEANS OF EDUCATION TO YOUNG ADULT COMMUNITY IN INDONESIA**

Idrus Yahya

NRP. 08311440000126

Visual Communication Design Major, Department of Industrial Product Design

Faculty of Creative Design and Digital Business

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

## **ABSTRACT**

Wayang Wong is a puppet that is played using people as characters in the wayang story that is being shown. Puppet connoisseurs agree that the performance of wayang wong is a traditional art that has high moral values. The concern of young adults towards Wayang Wong traditional art in the modern era is considered to be lacking, this is marked by the phenomenon of the younger generation who are more interested in art or foreign culture than Indonesian traditional arts, even being indifferent to some traditional cultures claimed by other countries.

The designer initiated an idea so that Wayang Wong's art could be known again with the generation of young adults in Indonesia. The idea is to design a documentary film Wayang Wong as a spectacle, guidance, and order of life that is packaged with a visual film style that is in demand by young adults in Indonesia. The method used is research that includes observations, questionnaires, interviews with Wayang Wong experts and artists, and in-depth interviews with wayang artists to determine the concept of this documentary.

The output of this design is a documentary film of 10 minutes and 14 seconds duration. The concept of the documentary film raised in this design is "*Ngabdi Karya Luhur Kami*". Which has the meaning of preserving the masterpieces that the Indonesian people have. With the design of this documentary film, it is hoped that it can become a medium of introduction to young adult generations in Indonesia about the drama of Wayang Wong dance starting from the essence of Wayang Wong art, activities that occur during the process of the arts, and cultural moral values contained in Wayang Wong art.

**Keywords : Documentary Film, Wayang Wong, Education, Young adult**

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur perancang panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan semangat dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Film Dokumenter Wayang Wong Sebagai Sarana Edukasi Terhadap Masyarakat Dewasa Muda”.

Kelancaran dan keberhasilan perancang tak lepas dari dukungan serta bantuan banyak pihak yang membantu perancang selama proses pengerjaan mata kuliah ini. Perancang secara khusus mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua, Lidia Astuti dan Almarhum Aji, Achrar Karim atas bantuan, dukungan moral, doa, dan finansial
2. Bapak Bambang Mardiono Soewito, S.Sn.,M.Sn atas bimbingannya
3. Bapak Erwien yohannes, Bapak Kukuh, dan Bapak Supono selaku budayawan Wayang Wong atas kerjasamanya
4. Fatin Nabilah yang selalu mengingatkan untuk asistensi serta semangat dan dukungan moral
5. Maulana Bintang Perdana, Lukas Bagas Mukti Wibowo, dan Daphine Lazuardian yang selalu membantu dalam proses penyelesaian mata kuliah tugas akhir ini. Teman – teman Gading Kuning atas bantuan dan semangat yang diberikan
6. Seluruh dosen dan karyawan Despro ITS

Demikian laporan Tugas Akhir ini disusun dengan harapan dapat bermanfaat bagi perancang serta pembaca. Perancang sangat terbuka dalam menerima kritik dan saran yang dapat menyempurnakan isi dari laporan ini.

Surabaya, 29 Januari 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Identifikasi Masalah</b> .....	<b>2</b>
<b>1.3 Rumusan Masalah</b> .....	<b>2</b>
<b>1.4 Batasan Masalah</b> .....	<b>3</b>
<b>1.5 Tujuan Perancangan</b> .....	<b>3</b>
<b>1.6 Manfaat Perancangan</b> .....	<b>3</b>
<b>1.7 Ruang Lingkup</b> .....	<b>4</b>
<b>1.8 Sitematika Penulisan</b> .....	<b>5</b>
<b>BAB II</b> .....	<b>7</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
<b>2.1 Wayang Wong</b> .....	<b>7</b>
2.1.1 Pengertian Drama Tari Wayang Wong.....	7
2.1.2 Sejarah Drama Tari Wayang Wong.....	8
2.1.3 Komponen dalam Drama Tari Wayang Wong .....	9
2.1.4 Disiplin Sikap Penari Wayang Wong .....	16
2.1.5 Teknis Pertunjukan Wayang Wong .....	19
2.1.6 Unsur Estetika Wayang Wong.....	20
<b>2.2 Media Video dan Sinematografi</b> .....	<b>21</b>
2.2.1 Pengertian Media Video .....	21
2.2.2 Tujuan Penggunaan Media Video.....	22
2.2.3 Manfaat Penggunaan Media Video.....	22
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media Video .....	23
2.2.5 Proses Pembuatan Media Video .....	24
2.2.6 Kajian Unsur Sinematografi .....	29
2.2.7 Film .....	43
2.2.8 Pengertian Film Dokumenter.....	44
2.2.9 Dokumenter Ilmu Pengetahuan.....	44
2.2.10 Gaya Film Dokumenter.....	45
<b>2.2.11 Gaya Film Eksposisi</b> .....	<b>45</b>
<b>2.2.12 Gaya Film Observasi</b> .....	<b>45</b>
2.2.13 Pembabakan Film.....	45
<b>2.3 Pengertian Dewasa Muda</b> .....	<b>46</b>
<b>2.4 Desain Komunikasi Visual pada video</b> .....	<b>47</b>
2.4.1 Teori Komunikasi Visual.....	47
2.4.2 Color Grading .....	47
<b>2.5 Musik</b> .....	<b>48</b>
<b>2.6 Studi Komparator</b> .....	<b>49</b>
<b>2.7 Studi Eksisting</b> .....	<b>50</b>
<b>BAB III</b> .....	<b>53</b>

<b>METODOLOGI DESAIN .....</b>	<b>53</b>
<b>3.1 Kerangka Perancangan .....</b>	<b>53</b>
<b>3.2 Studi Literatur .....</b>	<b>56</b>
<b>3.3 Target audiens .....</b>	<b>56</b>
<b>3.4 Jenis Data .....</b>	<b>57</b>
<b>3.5 Proses Pembuatan Konsep .....</b>	<b>58</b>
3.5.1 Tahap Identifikasi masalah .....	58
3.5.2 Kuesioner .....	59
3.5.3 Tahap Analisa Observasi .....	59
3.5.4 Depth Interview .....	59
3.5.5 Penyempurnaan Storyboard .....	59
3.5.6 Protokol User Testing .....	60
<b>BAB IV .....</b>	<b>61</b>
<b>HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>61</b>
<b>4.1 Temuan Data dan Analisa .....</b>	<b>61</b>
<b>4.2 Observasi Lapangan .....</b>	<b>65</b>
4.2.1 Analisa Hasil Observasi .....	67
<b>4.3 Wawancara .....</b>	<b>68</b>
4.3.1 Analisa Hasil Interview .....	68
<b>4.4 Eksperimen Sinopsis film .....</b>	<b>71</b>
4.4.1 Alternatif Pertama .....	71
4.4.2 Alternatif Kedua .....	71
4.4.3 Alternatif Ketiga .....	72
4.4.4 Revisi Sinopsis .....	72
<b>4.5 Eksperimen Naskah film .....</b>	<b>73</b>
4.5.1 Alternatif Pertama .....	73
4.5.2 Alternatif Kedua .....	74
<b>4.6 Depth Interview 1 .....</b>	<b>75</b>
<b>4.7 Naskah Film .....</b>	<b>76</b>
<b>4.8 Eksperimen Storyline Film .....</b>	<b>77</b>
4.8.1 Alternatif Pertama .....	77
4.8.2 Alternatif Kedua .....	79
4.8.3 Alternatif Ketiga .....	80
<b>4.9 Depth Interview 2 .....</b>	<b>82</b>
<b>4.10 Kesimpulan Hasil Riset .....</b>	<b>85</b>
<b>4.11 Kriteria Desain .....</b>	<b>86</b>
4.11.1 Konsep Penyajian Film Dokumenter .....	86
<b>BAB V .....</b>	<b>87</b>
<b>KONSEP DESAIN .....</b>	<b>87</b>
<b>5.1 Konsep Desain .....</b>	<b>87</b>
<b>5.2 Konsep Cerita .....</b>	<b>88</b>
<b>5.3 Sinopsis .....</b>	<b>88</b>
<b>5.4 Storyline .....</b>	<b>89</b>
<b>5.5 Skrip Voice Over .....</b>	<b>92</b>
<b>5.6 Storyboard .....</b>	<b>94</b>
<b>5.7 Draft Scene .....</b>	<b>104</b>
<b>5.8 Suara dan Musik .....</b>	<b>112</b>
<b>5.9 Warna Film .....</b>	<b>113</b>

<b>5.10</b>	<b>Pencahayaan .....</b>	<b>113</b>
<b>5.11</b>	<b>Editing .....</b>	<b>114</b>
<b>5.12</b>	<b>Typeface .....</b>	<b>114</b>
<b>5.13</b>	<b>Hasil Desain .....</b>	<b>116</b>
<b>5.14</b>	<b>User Testing .....</b>	<b>116</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>123</b>
<b>6.1</b>	<b>Kesimpulan .....</b>	<b>123</b>
<b>6.2</b>	<b>Saran.....</b>	<b>123</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Wayang Wong .....	7
Gambar 2.2 Gamelan yang dipakai pengrawit untuk mengiringi pentas Wayang Wong.....	9
Gambar 2.3 Bapak Supono selaku sutradara Wayang Wong Bharata Purwo.....	10
Gambar 2.4 Gedung kesenian Wayang Wong Bharata Purwo .....	10
Gambar 2.5 Dalang kesenian Wayang Wong sanggar Patria Loka .....	11
Gambar 2.6 Contoh gambar gerak tari pada kesenian Wayang Wong .....	11
Gambar 2.7 Contoh busana Rama Wayang Wong.....	13
Gambar 2.8 Contoh gambar Tata rias untuk pentas kesenian Wayang Wong.....	14
Gambar 2.9 Contoh dekorasi gunung pada panggung kesenian Wayang Wong .....	15
Gambar 2.10 Contoh outline film sebagai tahap awal pengambilan gambar .....	25
Gambar 2.11 Contoh skrip yang digunakan saat proses pengambilan gambar.....	25
Gambar 2.12 Contoh story board berguna untuk mempermudah saat proses pengambilan gambar .....	26
Gambar 2.13 Proses pengambilan gambar.....	27
Gambar 2.14 Tahap editing film .....	27
Gambar 2.15 Screen shoot hasil akhir.....	28
Gambar 2.16 Contoh format aspect ratio .....	32
Gambar 2.17 Contoh pembagian frame composition .....	32
Gambar 2.18 Contoh normal angle .....	33
Gambar 2.19 Contoh high angle .....	33
Gambar 2.20 Contoh low angle .....	34
Gambar 2.21 Contoh bird eye view .....	34
Gambar 2.22 Contoh gambar change focus .....	35
Gambar 2.23 Contoh frog level.....	35
Gambar 2.24 Contoh Extreme close up .....	36
Gambar 2.25 Contoh close up.....	36
Gambar 2.26 Contoh medium shot .....	37
Gambar 2.27 Contoh Medium long shot.....	37
Gambar 2.28 Contoh long shot .....	38
Gambar 2.29 Contoh extreme long shot .....	38
Gambar 2.30 Contoh gambar Zoom .....	39
Gambar 2.31 Contoh gerakan Dolly .....	40
Gambar 2.32 Contoh gerakan Pan .....	40
Gambar 2.33 Contoh gerakan Crab.....	41
Gambar 2.34 Contoh gerakan Tilt.....	41
Gambar 2.35 Contoh gerakan Ped .....	42
Gambar 2.36 Contoh gerakan Arc .....	42
Gambar 2.37 Ilustrasi gerakan Follow .....	43
Gambar 2.38 Screen shoot film Gila – Gilaan Sumedang (Kuda renggong).....	49
Gambar 2.39 Screen shoot film Wayang Orang Kesenian yang Tidak Pudar .....	50



gambar 3.1 Bagan kerangka perancangan.....	55
Gambar 4.1 Persentase target pasar menyukai film dokumenter .....	62
Gambar 4.2 Persentase target pasar mengetahui kesenian Wayang Wong.....	62
Gambar 4.3 Persentase target pasar yang pernah menonton kesenian Wayang Wong.....	63
Gambar 4.4 Persentase gaya visual film dokumenter yang disukai oleh target pasar .....	63
Gambar 4.5 Persentase teknis film yang mudah diingat pada benak target market .....	64
Gambar 5.1 Story board .....	103
Gambar 5.2 Typeface yang digunakan pada film (sumber perancang) .....	115
Gambar 5.3 Ngabdi karya luhur kami.....	116
Gambar 5.4 Proses user testing dengan Sima .....	117
Gambar 5.5 Proses user testing dengan Hirzi .....	118
Gambar 5.6 Proses user testing dengan Fatin .....	119
Gambar 5.7 Proses user testing dengan Daphine .....	120
Gambar 5.8 Proses user testing dengan Hasabi dan Yoel.....	121

*(halaman ini sengaja dikosongkan)*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sudah menjadi hal yang lumrah, jika masyarakat Indonesia khususnya di era modern ini, masih ada yang tidak peduli dengan kesenian tradisional tanah air. Salah satunya adalah drama tari Wayang Wong. Wayang Wong adalah sebuah genre yang digolongkan ke dalam bentuk drama tari tradisional. Kesenian Wayang Wong sudah ditinggalkan terutama oleh generasi muda karena derasnya arus globalisasi (Erwien 2019).<sup>1</sup> Sri Handayani juga mengatakan saat ini banyak anak – anak muda yang kurang mengenal kesenian tradisional seperti Wayang, Wayang Wong, karawitan, gamelan dan lain – lain, mereka lebih senang dengan kesenian tradisi luar yang tidak jelas benar dari mana asalnya.<sup>2</sup> Kesenian Wayang Wong pada masanya adalah sebuah kesenian yang sangat digemari oleh rakyat sebagai hiburan dan teladan hidup bagi mereka, dan dengan adanya hal tersebut mampu menjadi bukti bahwa kesenian Wayang Wong memiliki daya Tarik dan nilai moral yang tinggi.

Dalam kedudukannya sebagai seni pertunjukan, Wayang Wong merupakan personifikasi dari Wayang Kulit Purwa, sehingga secara artistik konsep - konsep estetis senantiasa dikembalikan pada norma atau kaidah - kaidah Wayang Kulit Purwa, baik menyangkut struktur *pathet gendhing* maupun ikonografi bentuk wayangnya. Selain bersifat sebagai pertunjukan (tontonan), pada masa itu Wayang Wong juga berperan sebagai tuntunan dan tatanan. Yang dimaksud sebagai tuntunan dan tatanan adalah nilai luhur yang terkandung pada setiap makna cerita sangat bagus untuk membangun manusia yang berbudi luhur. Dan sebagai tatanan Wayang juga mengakibatkan proses dalam kehidupan agar semua aspek tertata selaras serta seimbang sehingga timbul kedamaian dan ketentraman.

<sup>1</sup>Wawancara dengan budayawan Wayang Wong Bapak Erwien (Erwien 2019)

<sup>2</sup>Sri Handayani S.Pd., Kompas.com, 2008

Film dokumenter merupakan sebuah film non fiksi yang menyediakan informasi berupa potret kehidupan nyata dan permasalahan yang terdapat di lingkungan sekitar maupun di dunia. Layaknya sebuah film fiksi, film dokumenter memiliki sebuah cerita berdasarkan realita atau fakta - fakta di kehidupan nyata dan bukan merupakan sebuah karangan bebas hasil dari proses imajinasi penulisnya. Definisi secara sosial bisa membedakan antara film dan film dokumenter.

Pada tugas akhir kali ini, perancang akan membuat sebuah film dokumenter. Film dokumenter dipilih sebagai media pada perancangan ini karena dinilai dapat menyampaikan fakta – fakta lapangan secara akurat dan terperinci, sehingga dapat mengenalkan kesenian Wayang Wong kepada masyarakat dewasa muda. Selain sebagai media yang mampu mengenalkan tentang kesenian Wayang Wong, media ini diharapkan dapat menjadi arsip budaya sebagai upaya pelestarian dari perancang.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, beberapa permasalahan yang menjadi landasan dibuatnya perancangan konseptual ini adalah sebagai berikut:

1. Eksistensi Wayang Wong yang mulai tidak diketahui oleh masyarakat, terutama generasi dewasa muda.
2. Kurangnya media yang mampu menyampaikan sisi menarik serta keindahan dari kesenian Wayang Wong kepada masyarakat.
3. Belum ada film dokumenter yang mengemas secara informatif mengenai drama tari Wayang Wong yang beredar di masyarakat.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dituliskan diatas, perumusan masalah yang harus dilakukan ialah bagaimana cara merancang sebuah film dokumenter Wayang Wong yang bersifat sebagai pengenalan, mengandung nilai – nilai moral dan dapat menjadi arsip budaya untuk masyarakat dewasa muda seluruh Indonesia.

3 Aufderheide, Patricia. 2007. Documentary Film A Very Short Introduction. New York. Oxford University Press. hal 2

#### **1.4 Batasan Masalah**

Berikut ini adalah batasan masalah dalam penelitian berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah, agar bahasan tetap berada pada fokus dan koridor yang seharusnya:

1. Perancangan ini hanya difokuskan terhadap perihal pengenalan Wayang Wong yang dapat bersifat sebagai media arsip budaya.
2. Perancangan ini tidak membahas mengenai alur cerita, dan karakter pewayangan pada kesenian Wayang Wong secara terperinci.
3. Perancangan ini tidak membahas mengenai promosi, penjualan serta pendistribusian.

#### **1.5 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang sebuah media yang akan disajikan kepada masyarakat Indonesia untuk memberikan pengenalan mengenai kesenian drama tari Wayang Wong mulai dari esensi kesenian Wayang Wong, aktifitas yang terjadi selama proses kesenian berlangsung, dan nilai-nilai moral budaya yang terkandung didalam kesenian Wayang Wong.

#### **1.6 Manfaat Perancangan**

Adapun manfaat dari perancangan ini terbagi menjadi 2 sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap ilmu desain komunikasi visual dalam bidang videografi khususnya dalam dunia perfilm-an.

##### **2. Manfaat Praktis**

Bagi masyarakat:

- Memberikan wawasan lebih bagi masyarakat Indonesia terutama pada pulau jawa mengenai eksistensi, dan keindahan drama tari Wayang Wong sebagai salah satu kekayaan budaya Indonesia.

Bagi kehidupan:

- Sebagai media arsip kesenian Wayang Wong agar tetap bertahan hingga generasi-generasi berikutnya.
- Memberikan inspirasi kehidupan bagi masyarakat untuk semakin menghargai, menikmati kebudayaan Indonesia, dan warisan-warisan budaya lokal Indonesia.
- Menumbuhkan rasa cinta, rasa ingin tahu, dan juga kebanggaan bagi masyarakat Indonesia khususnya generasi penerus sebagai suatu kekayaan negara Indonesia.
- Memberikan kontribusi berupa media videografi dan sinematografi yang baru karya anak bangsa Indonesia.

### **1.7 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup perancangan yang akan dilakukan adalah menyusun dan merancang film dokumenter mengenai tuntunan, tatanan, dan tontonan dalam wayang wong, yang diawali dengan merancang alternative konsep eksperimen yang akan menjadi sebuah storyline, storyboard dan konsep yang matang.

#### **1. Studi literatur**

Studi literatur ini mencakup 2 hal, yaitu studi tentang Wayang Wong dan studi tentang sinematografi sebagai pedoman dalam pembuatan film dokumenter pada perancangan ini.

#### **2. Observasi dan Interview**

Melakukan penelitian lapangan secara langsung menuju lokasi sanggar tari Patria Loka di Blitar, Ramayana ballet di prambanan Jogja, Wayang Bharata purwo di Jakarta. Karena perancangan film dokumenter ini nantinya lebih memperkuat dalam segi nilai moral Wayang Wong, perancang akan melakukan interview kepada ahli – ahli Wayang Wong.

#### **3. Studi eksisting**

Mencari dan menganalisa media yang sejenis untuk dijadikan sebagai komparator film dokumenter yang akan dirancang.

Studi yang telah dilakukan:

1. Observasi, menemui dan melakukan interview dengan para ahli Wayang Wong.
2. Studi literatur tentang Wayang Wong
3. Studi literatur tentang film dokumenter
4. Studi komparator dengan dokumenter sejenis
5. Melakukan *Depth Interview* untuk merancang konsep (naskah, storyboard dan lain – lain)
6. Melakukan proses pra hingga pasca produksi (syuting, editing, dan lain-lain)
7. Melakukan user testing

## **1.8 Sitematika Penulisan**

- **Bab I, Pendahuluan**

Membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan. Menjelaskan bagaimana perancang membawa topik Wayang Wong dalam film dokumenter perancang.

- **Bab II, Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisikan landasan teori yang digunakan untuk membentuk konten, teknik – teknik sinematografi, teori film dokumenter, sampai gaya film yang akan di aplikasikan pada perancangan film dokumenter Wayang Wong ini.

- **Bab III, Metodologi desain**

Pada bab ini perancang membuat bagan kerangka perancangan, menentukan target audiens, serta menyiapkan protokol riset untuk mempermudah perancang dalam mendapatkan data untuk proses berikutnya.

- **Bab IV, Hasil Penelitian**

Pada bab ini berisi uraian data telah diperoleh oleh perancang. Meliputi kuesioner gaya visual yang disukai oleh target audiens, observasi di Sanggar Patria Loka Blitar, Cak Durasim Surabaya, sebagai aset pengambilan gambar, wawancara dengan para ahli Wayang Wong, serta *depth interview* untuk menentukan konsep film dokumenter ini.

- **Bab V, Konsep desain**

Berisi rancangan yang akan digunakan dalam film dokumenter yang sesuai dengan data – data yang telah didapatkan. Meliputi konsep cerita, sinopsis, *story line*, skrip, *story board*, *voice over* sebagai elemen utama dalam pembentukan film dokumenter ini.

- **Bab VI, Kesimpulan dan saran**

Berisi kesimpulan peneliti berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebagai jawaban atas permasalahan yang timbul. Saran pada penelitian ini berisikan apa yang belum dilakukan oleh perancang dalam perancang kali ini, dan mungkin bisa dilakukan oleh perancang yang akan datang.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Wayang Wong

##### 2.1.1 Pengertian Drama Tari Wayang Wong



*Gambar 2.1 Bentuk Wayang Wong*

*Sumber: kiostix.com*

Wayang Wong adalah seni drama tari berdialog prosa yang merujuk pada pertunjukan wayang kulit purwa. Wayang Wong oleh karenanya dikatakan sebagai personifikasi dari pertunjukan wayang kulit purwa. Sebutan “mataraman” di belakang kata “wayang wong” menunjukkan suatu identitas wilayah budaya yang merujuk pada wilayah Yogyakarta, dan oleh sebab itu Wayang Wong Mataraman juga dapat disebut sebagai Wayang Wong gaya Yogyakarta. Hal yang sama juga ditemukan pada kesenian-kesenian lain yang bercirikan Yogyakarta, seperti misalnya dagelan mataram, kethoprak Mataram, karawitan Mataraman, beksan Mataraman, pedhalangan gagrag Mentaram, dan lain sebagainya.

Sebagai personifikasi dari pertunjukan Wayang kulit purwa, maka alur dramatik didalam pertunjukan Wayang Wong ada unsur kesamaannya dengan alur dramatik pertunjukan wayang kulit purwa. Alur dan suasana dramatik tersebut ada kaitannya dengan struktur pathet pada seni karawitan yang mengiringinya yaitu

pathet nem, sanga, dan manyura. Figur dalam pertunjukan wayang wong disebut pamaos kandha, walaupun tidak sama persis tugas dan kewenangannya dengan figur dalam pertunjukan wayang kulit purwa.

### **2.1.2 Sejarah Drama Tari Wayang Wong**

Sebagai sebuah genre yang digolongkan kedalam drama tari, sesungguhnya Wayang Wong merupakan personifikasi wayang kulit purwa yang ceritanya mengambil epos Ramayana dan Mahabarata. Kehadirannya di istana Mangkunegara dan di Kasultanan Yogyakarta pada pertengahan abad ke-18 menurut para ahli merupakan renaissance Wayang Wong yang telah berkembang pada masa sebelumnya seperti ditemukan pada prasasti Wimalasmara pada tahun 930 A.D, tentang penggunaan istilah Wayang Wong.<sup>1</sup>Kata wayang bersala dari bahasa jawa kuno yang berarti “bayangan”, sedang kata wwang berarti “orang atau manusia” jadi wayang wong dapat diartikan sebagai pertunjukan wayang yang pelaku – pelakunya dimainkan oleh manusia. Apabila informasi itu benar, maka perkembangan wayang wong telah mengalami perjalanan yang cukup panjang dengan segala problematikanya. Hanya saja karena sifat pertunjukan adalah seni sesaat dan tidak adanya sistem dokumentasi, kemungkinan akan mengalami kesulitan dalam melacak atau merekonstruksi bentuk penyajiannya. Namun demikian jika gaya dan teknik tarinya dapat dikembalikan kepada visualisasi relief – relief candi borobudur dan candi prambanan zaman mataram kuno, kemungkinan besar fakta ini dapat memberi petunjuk sejauh mana perkembangan gaya dan bentuk tari pada masa itu, terutama dikaitkan dengan perkembangan wayang wong. Keterkaitan antara epos Ramayana dan Mahabarata sebagai acuan utama lakon wayang wong dengan ritus – ritus keagamaan hindu, membawa konsekuensi terhadap kesinambungan nilai – nilai wayang sekaligus bentuk pertunjukannya. Hal ini dapat dibuktikan dengan rekaman cerita epos Ramayana dan Mahabarata pada relief – relief di candi Jawa timur semasa kerajaan Singasari dan Majapahit.

1 Soedarsono. 1990. Wayang Wong: The State Ritual Dance Drama in the Court of Yogyakarta. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, p.3.

Misalnya relief candi Jago yang melukiskan cerita Arjuna Wiwaha dan cerita Bale Sigalagala, dibuat untuk tempat pemakaman abu jenazah Raja Wisnuwardana. Relief Arjuna Wiwaha pada candi Tigawangi. Relief Ramayana pada candi Panataran. Contoh pertama dibuat pada zaman kerajaan Majapahit. Pendokumentasian wira – cerita Ramayana dan Mahabarata menunjukkan adanya kedudukan kedua cerita itu memiliki hubungan erat dalam sistem keagamaan hindu dan kedudukan raja yang merupakan titisan dewa.

### **2.1.3 Komponen dalam Drama Tari Wayang Wong**

Untuk memahami Wayang Wong secara utuh, tidak dapat dipisahkan antara aspek-aspek gerakan, pengiring, kostum dan juga elemen-elemen lainnya yang menjadi bagian dari komponen Wayang Wong. Itu adalah merupakan satu rangkaian yang mendukung pertunjukan. Komponen pertunjukan Wayang Wong tersebut tidak dapat dipisahkan antara bagian yang satu dan bagian yang lainnya dalam sebuah penyajian. Komponen-komponen dalam pertunjukan drama tari Wayang Wong adalah sebagai berikut:

- **Gamelan Dan Pangrawit**

Setiap penyajian wayang orang diperlukan iringan gamelan “musik”, fungsi dari gamelan beserta pengrawitnya ialah untuk mengiringi dan mendukung suasana yang diinginkan, juga ritme gamelan “musik” berfungsi untuk mendukung suasana pertunjukan.



*Gambar 2.2 Gamelan yang dipakai pengrawit untuk mengiringi pentas Wayang Wong*

*Sumber: Wikipedia.org*

- Sutradara

Sutradara dalam pertunjukan Wayang Wong adalah individu/personal yang mengarahkan dan mengkoordinasi segala unsur pertunjukan dengan paham serta mempunyai kecakapan, sehingga mencapai suatu pertunjukan yang berhasil.



*Gambar 2.3 Bapak Supono selaku sutradara Wayang Wong Bharata Purwo  
(sumber perancang)*

- Gedung

Gedung ialah tempat dimana wayang orang dipergelarkan, didalam gedung terdapat alat dan sarana pendukung pertunjukan, seperti panggung dan perlengkapan lain seperti layar sebagai latar belakang untuk pergantian suasana. Layar di sini berupa kain yang berukuran cukup besar yang ada lukisan yang menggambarkan suasana adegan yang berlangsung. Lukisan ini biasanya berupa di dalam kraton/istana, jalan, hutan, sungai dan pemandangan yang lain.



*Gambar 2.4 Gedung kesenian Wayang Wong Bharata Purwo  
Sumber: merahputih.com*

- Dalang

Dalang adalah orang yang memainkan boneka wayang, seorang dalam mempunyai kedudukan sentral dalam pertunjukan wayang. Seorang dalang bertanggung jawab atas seluruh pertunjukan yang sedang berlangsung, memimpin musik, membuat hidupnya pertunjukan, bertindak sebagai penyaji.



*Gambar 2.5 Dalang kesenian Wayang Wong sanggar Patria Loka*

*(sumber perancang)*

- Gerakan Tari

Di antara wilayah-wilayah basis perkembangan kehidupan Wayang Wong, mempunyai keadaan yang berbeda. Khususnya elemen gerak tari dalam Wayang Wong mempunyai tingkat kematangan yang berbeda disebabkan oleh perbedaan pelaku-pelakunya. Didalam istana kesultanan Yogyakarta pelebagaan tari sangat mantap, berbeda dengan kehidupan diluar Istana.terutama menyangkut kehidupan Wayang Wong pendhalangan yang berada di pedesaan.



*Gambar 2.6 Contoh gambar gerak tari pada kesenian Wayang Wong*

*(sumber perancang)*

Sejak masa Hamengkubowono I memerintah kesultanan Ngayogyakarta (1755-1792), kelembagaan tari di Istana telah dimlulai dalam wadah lembaga ke- abdi dalem-an melalui golongan prajurit kesultanan. Golongan prajurit *Nyutra* dan *Trunajaya* merupakan sumber rekrutmen penari Wayang Wong di kasultanan Ngayogyakarta. Tidak mengherankan jika factor kedisiplinan dari prajurit kesultanan itu sangat mewarnai ekspresi pertunjukan Wayang Wong tradisi istana. Lahirnya spirit jogged Mataram yang termaktub dalam *Sawiji*, *Greged*, *Sungguh*, dan *Ora Mingkuh* konon juga bermuara dari slogan prajurit kasultanan yaitu *Sawiji*, *greged*, *Tangguh*, dan *Ora mingkuh*.

Berawal dari masa Hamengku bowono I sampai masa-masa pemerintahan sultan selanjutnya, pelembagaan tari di istana diperkuat dengan adanya guru-guru yang tergabung menjadi pengajar tari di istana. Guru-guru tari diangkat dari golongan penari terkemuka dalam Wayang Wong. Abdi dalem penari yang mumpuni dijadikan satu golongan sebagai pengajar yang kemudian masuk dalam kesatuan *golongan pemucal beksa*. Pada msa pemerintahan Hamengku Buwono VII (1877-1921), guru-guru tari yang berasal dari kraton diperbantukan untuk mengajar pada *kridha beksa wirama*, suatu lembaga pendidikan tari yang didirikan atas restu Hamenku Buwono VII tahun 1918. Kelembagaan tari mencapai puncaknya pada masa pemerintahan Hamengku Buwana VIII (1921-1939) dengan prestasi yang gemilang membawa kehidupan Wayang Wong kezaman ke-emasannya. Guru-guru tari istana dari masa pemerintahan Hamengku Buwana VIII kemudian juga mengajar di *Bebadan Among Beksa* (1950) suatu lemabaga tari yang dibentuk atas prakarsa Hamengku Buwana IX (1940-1988) yang dinobatkan sebagai sultan pada tahun 1940. *Bebadan Among Beksa* yang didirikan 1950 merupakan kelembagaan tari milik kraton dan atas pengawasan langsung dari guru-guru tari dari dari istana.

- Busana dan Tata Rias

Busana adalah kostum yang berfungsi untuk menghidupkan perwatakan pelaku/tokoh wayang yang dibawakan, artinya sebelum dia bedialog, kostum yang dikenakan sudah menunjukkan siapa dia sebenarnya. Tata rias dalam Wayang Wong membuat wajah dan kepala sesuai dengan peran tokoh wayang

yang dikehendaki. Penggolongan perwatakan tari dalam Wayang Wong juga diselaraskan dengan perwatakan busana dan tata rias, sehingga perpaduan unsur-unsur itu memberi makna dan symbol tertentu bagi tokoh wayang yang bersangkutan. sebagai mana dalam wayang kulit purwa atribut-atribut tertentu menunjukkan pada tokoh-tokoh tertentu baik menunjukkan pada karakteristik maupun status sosial. Berdasarkan sumber data yang ada bahwa Wayang Wong mengalami transformasi tata busana dan pembakuannya sejak pada masa pemerintahan Sri Mangkunegara V. Baik Pigeaud maupun Lelyveld berpendapat bahwa Wayang Wong pada masa pemerintahan Sri Mangkunegara V yaitu adanya pembakuan tata busana Wayang Wong yang diilhami dari tata busana wayang kulit dan gambar Bima pada candi Suku. sebuah manuskrip yang berjudul “Pratelan Busananing Ringgit Tiyang” ciptaan K.G.P.A.A. Prabu Prangwadana V, merupakan bukti pernyataan kedua ahli itu. Secara rinci latar belakang tata busana wayang Wong dalam deskripsi istilah perlengkapan tata busana Wayang Wong kiranya dapat memberikan gambaran tingkat perkembangan tata busana Wayang Wong dan sekaligus sebagai pembakuan.



*Gambar 2.7 Contoh busana Rama Wayang Wong*

*(sumber perancang)*



*Gambar 2.8 Contoh gambar Tata rias untuk pentas kesenian Wayang Wong*

*(sumber perancang)*

Disebutkan bahwa tata busana Wayang Wong sebenarnya mengambil tata busana wayang kulit purwa yaitu adalah tata busana manusia pada zaman Budha, terutama bagi orang yang sudah masuk di lingkungan negara (kraton) seperti raja, pandita, pembesar-pembesar kerajaan, pangeran-sentana, juga prajurit. Sebagai gambaran berikut ini dikemukakan deskripsi tata busana Wayang Wong ciptaan Sri Mangkunegara V, yaitu:

1.     A. Makutha, ngukasri martu kuntha  
       B. Jamang madrakara  
       C. Kawaca garudawali  
       D. Karawistha
2.     A. Sumping ngambara  
       B. Sengkang boma
3.     Cacadhang hendrakala
4.     A. Dawala tali praba  
       B. Calumpring bujang kara
5.     A. Kalung tri ujung  
       B. Tebah jaja sulardi  
       C. Praba kuntha bajra
6.     Gelang bau warna (kelad bau mas sinangling)
7.     Binggel waliyasa
8.     A. Karencong kara wali  
       B. Bidaka ganda wari



## 9. Celana2

- Lampu Dan Suara

Pada masa lalu saat awal perkembangannya, pertunjukan tari tradisional hanya diberi penerangan dari api, yang bersumber dari minyak kelapa atau minyak tanah. Untuk pengaturan suara menggunakan kenthongan, dalam perkembangan selanjutnya kemudian menggunakan penerangan lampu listrik serta menggunakan alat pengeras suara sound system. Semua alat berfungsi untuk membantu pertunjukan, baik untuk menerangi maupun mengatur suara dalam pertunjukan drama tari. Penataan lampu sebenarnya bukan sekedar untuk penerangan semata, namun juga berfungsi untuk menciptakan suasana yang diinginkan dan memberi daya hidup pertunjukan secara langsung yaitu efek sinar lampu dapat memberi kontribusi pada suasana dramatik pertunjukan. Dan secara tidak langsung memberi suasana/daya hidup pada busana penari dan perlengkapan lainnya. Sedangkan penataan suara dapat dikatakan berhasil jika dapat menjadi jembatan komunikasi antara pertunjukan dengan penonton, artinya penonton dapat mendengar dengan baik dan jelas tanpa gangguan apapun sehingga terasa nyaman menikmati pertunjukan tari.

- Dekorasi panggung

Kesenian tari Wayang Wong mempunyai banyak dekorasi yang dapat menghadirkan keadaan istana, hutan, tengah jalan, padepokan, taman pasewakan, arena perkelahian dan keputren.



*Gambar 2.9 Contoh dekorasi gunungan pada panggung kesenian Wayang Wong*

*(sumber perancang)*

2 K.G.P.A.A. Prabu Prangwadana V. t.t. Pretelan Busananing Ringgit Tiyang. Manuskrip/jawa nomor D.171, koleksi Perpustakaan Wreksa Mangkunegara, p,1-2

- Cerita/ lakon

Lakon yang tersedia dibedakan menjadi dua macam, yakni lakon pakem dan lakon carangan. Lakon pakem adalah lakon berupa ceritera Mahabharata dan Ramayana. Pakem diartikan sebagai cerita wayang asli atau pedoman bagi suatu pertunjukan wayang. Pakem memuat dialog lengkap termasuk cara pengucapan (antawacana), suluk (bentuk), gending (musik), lakon carangan bujanga Jawa. (karangan/fantasi) adalah lakon karangan baru yang dikaitkan dengan lakon pakem itu dan lebih meringkas cerita dari lakon-lakon pakem. Wayang Wong Sriwedari biasanya mementaskan lakon carangan bujang Jawa dan sesekali mementaskan lakon carangan bujang Jawa dan berusaha memenuhi pakem pertunjukan wayang secara ketat. Cerita lakon Carangan Bujang Jawa adalah sebagai berikut :

- Beremana-Beremani
- Bambang Sampurna
- Jaka Puring
- Kresna Dutha
- Sri Langensih
- Begananda Lena
- Burisrawa Brongsong, dll

#### **2.1.4 Disiplin Sikap Penari Wayang Wong**

Konsep tari Jawa selalu berorientasi kepada lingkungan alam baik flora dan fauna. Alam merupakan sumber ide bentuk tertentu dari flora dan fauna dalam kehidupan seni jawa, kiranya merupakan suatu bentuk keakraban antar manusia dengan makhluk hidup lainnya. seperti dikemukakan oleh Masaharu Anasahi yang dikutip Dick Hartono bahwa dalam sejarah umat manusia selalu terdapat interaksi antara seni, hidup dan alam.

Untuk menjadi penari Wayang Wong yang baik, penari dituntut suatu disiplin sikap keseluruhan dari anggota badan sebagai instrument ekspresi. Disiplin sikap menari dipilahkan menjadi Sembilan sikap, yaitu:

1. *Adeg doran katangi*. Sikap torso yang harus dilakukan dalam posisi tegak lurus. Secara garis besar adeg dibagi menjadi tiga bentuk yaitu *grudha*, *angronakung* dan *doran katangi*. Dalam melakukan sikap torso ini perlu harus senantiasa dikempiskan agar dapat stabil dan kokoh.
2. *Ulat tajem*. maksudnya khusus untuk melihat yang perlu digerakkan. Persyaratan teknik gerak ini erat kaitannya dengan penjiwaan juga konsentrasi.
3. *Janggut* ditarik kebelakang agar tidak menutup jangga.
4. Muka dekat jangga. Maksudnya uwang janggut jangan sampai ke depan (*monglang*)
5. Jangga ngulung gadung. Maksudnya mengulur leher agar pundak tetap mudah bergerak.
6. Jaja mungal. Maksudnya meluruskan badan atau sikap torso, pundak kiri dan kanan dimundurkan sama tingginya, perut dikempiskan dan dinaikkan.
7. Pupu merendah diputar ke luar mlumah. Maksudnya berdiri merendah dengan kedua paha dibuka ke samping kanan kiri.
8. Cinglok angglong. Maksudnya bentuk tekukan kaki.
9. Dlamakan malang. Maksudnya menguatkan sikap berdiri tegak (*tanjak tancep*).<sup>3</sup>

Sembilan bentuk sikap itu merupakan persyaratan yang harus ditaati sebagai suatu bentuk kesatuan yang utuh. Berikut ini dikemukakan norma estetis tari yang disebut sebagai *Hastha Sawanda* (delapan norma yang menjadi suatu kesatuan) yaitu:

1. Pancak

Ialah suatu ukuran atau batas-batas kualitas gerak tertentu sesuai dengan karakter dan sifat yang dilambangkan oleh tari.

2. Pancad

Gerakan tari yang menyangkut sepak terjang atau peralihan dari gerak yang satu ke gerakan yang lain menurut ukuran yang sudah ditentukan.

<sup>3</sup> Lihat diklat catatan tari tentang pacakipun beksa yang ditulis sekitar masa pemerintahan Sri Mangkunegara VII,p.1.

3. Ulat

Adalah sikap pandangan mata dan ekspresi wajah sesuai dengan perwatakan tari yang dibawakan serta suasana yang diinginkan.

4. Lulut

Adalah semua gerak yang dilakukan seakan-akan mengalir dan menyatu serta dipikirkan kembali.

5. Wiled

Ialah mengenai pengisian gerak kembangan berdasarkan kemampuan, keterampilan, interpretasi, dan tingkat penghayatan penari.

6. Luwes

Gerak tari yang serba indah dipandang, tangkap dan capat, serta tidak kaku. Seorang penari yang luwes adalah penari yang serba pantas dan sesuai dengan tari yang dibawakannya.

7. Wirama

Adalah ketepatan irama gending yang harus diikuti baik menyangkut hubungan gerak dengan iringan maupun cepat lambatnya gerakan itu dilakukan.

8. Gendhing

Adalah mengenai seni karawitan dan seni suara. Dalam hal ini yang dimaksud adalah penguasaan iringan tari yang menyangkut bentuk gendhing, rasa lagu, irama dan tempo, rasa leleh, kalimat lagu, penguasaan suara vokal atau tembang.<sup>4</sup>

Kedelapan norma-norma estetis tari jawa itu, merupakan kriteria yang baku juga harus dimengerti dan ditetapkan bagi setiap penari yang ingin mencapai kesempurnaan bentuk serta penjiwaan.

<sup>4</sup> Wawancara dengan S. Ngaliman. Lihat Wahyu Wantosa Prabawa. Op., cit., p. 88-89.

### **2.1.5 Teknis Pertunjukan Wayang Wong**

Komposisi sebuah pertunjukan Wayang Wong terdiri atas berbagai komponen, yakni sutradara, dalang, pengrawit, penabuh, tata lampu, tata panggung, dan sound system. Sutradara adalah orang yang mengatur jalannya pertunjukan Wayang Wong, membagi peran, membuat rangkuman cerita, dan lain-lain. Dalam setiap kali pertunjukan jumlah pemain atau individu yang terlibat dalam pertunjukan itu berkisar antara 30-50 orang. Adapun jumlah pemain, swarawati, juru pakaian, karawitan, juru lampu, dekorasi, dan lain-lain yang ada di Wayang Wong Sriwedari saat ini, yang tercatat, sebanyak 70 orang. Karyawan itu terbagi dalam tugas: 3 orang dekorasi, sutradara dan wakil sutradara masing-masing satu orang, 4 orang juru pakaian, 4 orang swarawati, 17 orang karawitan, 2 orang listrik/sound. Termasuk di dalamnya juru pembersih dan jaga malam. Semua anggota terlibat dalam pementasan karena seluruh anggota: pemain, teknisi, sutradara, dalang, bergabung dan bersatu membentuk suatu susunan acara yang tiap anggota berperan sesuai keahliannya masing-masing. Sutradara yang membuat cerita dan membagi peran yang harus diperankan oleh pemain. Dalang bertugas untuk mengatur jalan cerita (Sutarno Haryono, 1998:13-14).

Pemain bertugas untuk memerankan peran-peran tertentu di dalam lakon yang dipertunjukkan. Pengrawit memainkan 18 gamelan, dekorasi dan panggung mengatur background atau latar pertunjukan. Bagian sound system dan lighting mengatur tata lampu. Ketentuan menjadi pemain Wayang Wong ada dua. Kedua ketentuan itu adalah:

1. Bisa menari minimal 3 tarian
2. Memiliki kemampuan berbahasa yang cukup

Kemampuan berbahasa di sini yang dimaksud adalah kemampuan berbahasa Jawa. Kemampuan berbahasa Jawa yang cukup ini tentunya meliputi bahasa Jawa ngoko, krama, dan krama inggil. Selain itu, seorang calon pemain akan lebih baik jika mengetahui juga bahasa Jawa Kuno, terutama yang sering dipakai dalam pewayangan. Persyaratan atau ketentuan itu cukup ringan bagi seorang calon pemain Wayang Wong, apalagi masyarakat Jawa. Dengan persyaratan itu,

memudahkan calon yang akan menjadi pemain Wayang Wong (Winoto,2006,: Sejarah dan Kondisi Wayang Wong Sriwedari di Surakarta).

### **2.1.6 Unsur Estetika Wayang Wong**

1. Wujud atau Rupa Wujud atau rupa dalam tari berarti bentuk gerak dalam tarian yang ditampilkan, rias dan busana yang dipakai oleh para penari, iringan yang digunakan dalam tari maupun ragam pola lantai yang disajikan dalam tari.
2. Bobot atau Isi Bobot dalam tari berarti nilai yang diberikan kepada pelaku seni oleh penikmat seni serta cerita yang disampaikan dalam tarian yang diungkapkan melalui gerakan yang indah.
  - a. Suasana Suasana berguna untuk memperkuat kesan yang dibawakan oleh para pelaku seni.Suasana dapat di tonjolkan sebagai unsur yang utama dalam bobot karya seni tersebut. Penciptaan segala macam suasana untuk memperkuat kesan yang dibawakan oleh para pelaku dalam film, drama, tari, atau drama gong (Djelantik 1999:60). 26
  - b. Gagasan atau ide Gagasan atau ide merupakan hasil pemikiran atau konsep, pendapat atau pandangan tentang sesuatu.Sebuah kesenian pasti mengandung bobot yaitu idea tau gagasan yang perlu di sampaikan kepada penikmatnya.Kesenian tidak ada suatu cerita yang tidak mengandung bobot, yakni ide atau gagasan yang perlu disampaikan kepada penikmatnya.Bagaimanapun sederhana ceritanya, tentu ada bobotnya.Artinya bukan cerita saja yang di pentingkan tetapi bobot makna dan cerita itu (Djelantik 1999: 60).
  - c. Ibarat atau Pesan Banyak karya seni telah tercipta menyampaikan pada masyarakat tentang gagasan-gagasan dalam wujud yang indah dan menarik.Suatu karya tari di anggap mempunyai nilai estetis apabila di dalamnya terdapat pesan-pesan. Pesan ksenian di ajukan kepada sang pengamat atau lebih sering kepada khalayak ramai.

## **2.2 Media Video dan Sinematografi**

### **2.2.1 Pengertian Media Video**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, video-vidi-visum yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan.

Azhar Arsyad (2011 : 49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri.

Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

### **2.2.2 Tujuan Penggunaan Media Video**

Ronal Anderson, (1987: 104) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut :

- Tujuan Kognitif

1. Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.
2. Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
3. Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

- Tujuan Afektif

Dengan menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

- Tujuan Psikomotorik

Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.

Melalui video penonton langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

### **2.2.3 Manfaat Penggunaan Media Video**

Media video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Selain mendorong dan meningkatkan motivasi, video dapat menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Media video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam suatu kelompok. Media video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung. Media video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok



heterogen, maupun perorangan. Kemudian dengan kemampuan teknik pengambilan gambar frame demi frame, video yang dalam kecepatan normal memakan satu minggu dapat ditampilkan secara singkat dalam beberapa menit saja.

Manfaat media video menurut Andi Prastowo (2012:302), antara lain

- Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada penonton
- Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat
- Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu
- Memberikan pengalaman kepada penonton untuk merasakan suatu keadaan tertentu dan menampilkan tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik

#### **2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media Video**

Menurut Daryanto (2011: 79), mengemukakan beberapa kelebihan penggunaan media video, antara lain :

- Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
  - Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.
- Kekurangan dari penggunaan video, antara lain :

- *Opposition*

Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.

- Material pendukung

Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.

- Budget

Budget yang dikeluarkan untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

### 2.2.5 Proses Pembuatan Media Video

Dalam pembuatan media video, tentunya diperlukan proses yang tidak sedikit.

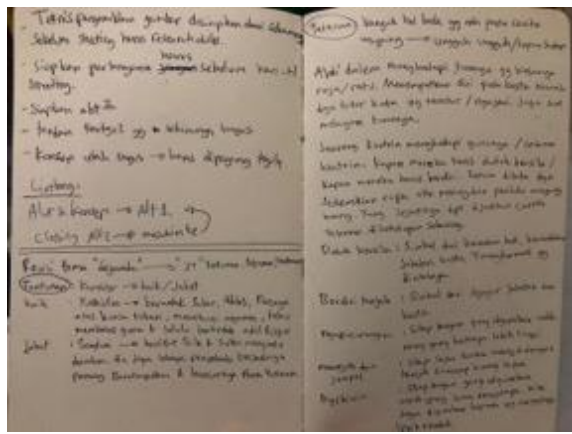
Pembuatan media video biasanya dilakukan dalam tiga tahapan berikut:

- *Preproduction*/Praproduksi

*Preproduction* atau Pra Produksi merupakan tahapan perencanaan. Secara umum merupakan tahapan persiapan sebelum memulai proses produksi (*shooting* film atau video). Dengan lahirnya teknologi digital video dan metode nonlinear *editing* maka proses produksi video menjadi lebih mudah. Ketika kita akan memulai sebuah proyek, terkadang kita telah memiliki stock *shoot/footage* video yang kita butuhkan, untuk itu kita harus melakukan peninjauan ulang segala kebutuhan sesuai dengan cerita yang akan kita buat. Artinya, kita harus mempersiapkan *footage* video yang telah ada, fotografi, diagram dan grafik, gambar ilustrasi, atau animasinya. Tetapi banyak pula para videographer yang memulai dari awal atau dari nol. Pada intinya tujuan pra produksi adalah mempersiapkan segala sesuatunya agar proses produksi dapat berjalan sesuai konsep dan menghasilkan suatu karya digital video sesuai dengan harapan. Berikut hal-hal yang perlu disiapkan dalam proses pra produksi,

- *Outline*

Untuk mempermudah membuat proyek video, maka kita harus membuat sebuah rencana kasar sebagai dasar pelaksanaan. *Outline* dijabarkan dengan membuat poin - poin pekerjaan yang berfungsi membantu kita mengidentifikasi material apa saja yang harus dibuat, didapatkan, atau disusun supaya pekerjaan kita dapat berjalan. *Outline* dapat disusun dengan rekan kerja atau dengan klien kita, supaya kita dapat menghasilkan sebuah visi dan persepsi yang sama tentang langkah pelaksanaan proyek yang akan dibuat.



Gambar 2.10 Contoh outline film sebagai tahap awal pengambilan gambar  
(sumber perancang)

- Script/Skenario

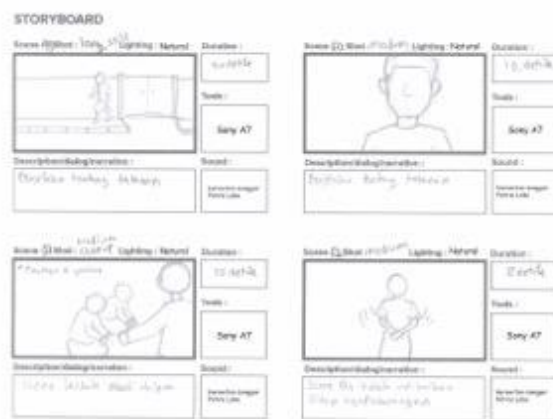
Dengan menggunakan *outline* saja sebenarnya sudah cukup untuk memulai tahapan pelaksanaan produksi, tetapi dalam berbagai model proyek video, seperti iklan televisi, company profile, sinetron, drama televisi, film cerita dan film animasi tetap membutuhkan skenario formal yang berisi dialog, narasi, catatan tentang setting lokasi, *action*, *lighting*, sudut dan pergerakan kamera, *sound* atmosfer, dan lain sebagainya.

SCENE 8 - Scene 1	Normal angle, close up shot	
SCENE 9 - Scene 2	Close up shot	
SCENE 10 - Scene 3	Normal angle, medium shot	
SCENE 11 - Scene 4	Normal angle, close up shot	
SCENE 12 - Scene 5	Normal angle, close up shot	
SCENE 13 - Scene 6	Long shot	
SCENE 14 - Scene 7	Medium close up shot	
SCENE 15 - Scene 8	Medium close up shot	
SCENE 16 - Scene 9	Medium shot	
SCENE 17 - Scene 10	Close up shot	
SCENE 18 - Scene 11	Long shot	

Gambar 2.11 Contoh skrip yang digunakan saat proses pengambilan gambar  
(sumber perancang)

- *Storyboard*

Apabila kurang cukup dengan *outline* dan skenario, maka kita dapat pula menyertakan *storyboard* dalam rangkaian perencanaan proses produksi kita. *Storyboard* merupakan coretan gambar/sketsa seperti gambar komik yang menggambarkan kejadian dalam film. Di dalam gambar tersebut juga berisi catatan mengenai adegan, sound, sudut dan pergerakan kamera, dan lain sebagainya. Penggunaan *storyboard* jelas akan mempermudah pelaksanaan dalam proses produksi nantinya.



Gambar 2.12 Contoh story board berguna untuk mempermudah saat proses pengambilan gambar  
(sumber perancang)

- *Production/Produksi*

Merekam kejadian langsung, adegan dan suara pada film, videotape atau DV untuk menghasilkan *footage/clip* disebut dengan “*production*” atau proses produksi. Selama proses produksi berlangsung, perhatian kita akan tertuju pada *lighting*/pencahayaan, *blocking* (dimana dan bagaimana aktor atau subyek kita bergerak), dan shooting (bagaimana pergerakan kamera dan dari sudut mana scene kita dilihat). Ada banyak referensi yang bagus untuk mempelajari lebih dalam mengenai proses produksi. Pembuatan animasi/*motion graphics* dapat pula dikategorikan dalam proses produksi, karena bertujuan menghasilkan *footage* yang nantinya akan disusun dan diedit dalam proses pasca produksi.



Gambar 2.13 Proses pengambilan gambar

(sumber perancang)

- Post production/Pasca produksi

Setelah proses produksi maka akan dihasilkan footage atau koleksi klip video. Untuk membangun dan menyampaikan cerita, maka harus mengedit dan menyusun klip-klip tersebut dan tentu saja menambahkan visual effects, gambar, title dan soundtrack. Proses diatas disebut dengan postproduction atau pasca produksi. Tahap pasca produksi ini ialah tahap terakhir, di mana seluruh hasil produksi yang sudah dikumpulkan dan material yang telah direkam digabungkan menjadi satu produk jadi, yang siap rilis di pasaran. Berikut beberapa proses yang dilakukan saat pasca produksi.



Gambar 2.14 Tahap editing film

(sumber perancang)

- Hasil Akhir

Setelah proses pengambilan gambar (produksi) kemudian masuk pada tahap editing (pasca produksi), akan menghasilkan sebuah desain akhir sebuah film dokumenter. Menggabungkan footage kejadian langsung dan proses editing yaitu menyatukan klip serta memberikan efek – efek tambahan pada video.



*Gambar 2.15 Screen shoot hasil akhir*

*(sumber perancang)*

## 2.2.6 Kajian Unsur Sinematografi

Sinematografi ialah bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar sekaligus menggabung-gabungkan gambar tersebut menjadi serangkaian gambar yang dapat menyampaikan cerita. Sinematografi berasal dari bahasa Yunani *kinema*, yang artinya gerakan, dan *graphein* yang artinya merekam. Semua orang pada dasarnya dapat membuat film, namun yang membuat perbedaan antara pekerjaan amatir dan profesional ialah apa yang harus disajikan dan bagaimana caranya menyajikan, yang disebut dengan sinematografi. Artinya, sinematografi ialah seni dalam menyampaikan cerita melalui sinema.

Dalam perancangan film dokumenter ini, terdapat tiga aspek umum dalam sinematografi yang diperhatikan. Aspek-aspek tersebut antara lain, Kamera, Framming, dan durasi gambar.

### 1. Kamera

- Jenis Kamera

Terdapat dua jenis kamera yang secara umum digunakan dalam memproduksi sebuah film yakni kamera Film (analog) dan kamera digital. Keduanya memiliki perbedaan pada format media rekamnya. Kamera film menggunakan format seluloid, kamera jenis ini kebanyakan digunakan untuk keperluan memproduksi film-film bioskop. Kamera digital menggunakan format video, kamera jenis ini bisaanya digunakan untuk memproduksi film independen serta film dokumenter. Penulis menggunakan kamera digital sebagai alat perekam karena file hasil rekaman dari kamera digital sangat mudah untuk diolah dalam proses editing pada tahap pasca produksi. Penulis menggunakan kamera digital SLR (DSLR) dengan tipe Sony A7, dan Nikon D7000 karena kamera tersebut memiliki kualitas video Full HD 1980x1080.

- *Tonality*

Tonality merupakan keseluruhan warna dalam film yang berpengaruh untuk menciptakan *mood* tertentu. Untuk menciptakan *mood* dalam film, *tonality* dapat diatur dengan memperhatikan *Brightness* dan *Contrast* serta warna.

- *Brightness and Contrast*

Kualitas *Contrast* dapat diatur dengan beberapa cara ; dengan memperhatikan penggunaan ISO selama merekam gambar, pencahayaan, serta dengan prosedur editing. Penggunaan ISO tinggi akan menghasilkan kualitas gambar yang terang, dan begitu pula sebaliknya. Kualitas *Brightness* dapat dikontrol dengan memperhatikan *exposure* pada kamera. *Exposure* merupakan besarnya intensitas cahaya yang masuk kedalam kamera. *Exposure* dapat diatur dengan pengaturan diafragma pada kamera. Kualitas *brightness and contrast* dapat pula diatur dalam proses *editing* dengan menggunakan *software editing* video pada komputer.

- Warna Keseimbangan

Warna pada film sangat penting untuk dijaga agar warna terlihat natural. Warna pada film dianjurkan untuk tidak terlihat terlalu dingin atau kebiruan dan juga agar tidak terlalu hangat atau kekuningan. Keseimbangan warna dapat dijaga dengan mengatur *White Balance* pada kamera dan juga pada proses *editing* pada tahap pasca produksi. Secara umum terdapat dua golongan warna yang bisaa digunakan yakni *Saturated* dan *Desaturated*. Warna-warna pada golongan *Saturated* merupakan warna yang murni, sangat kuat dan terang sehingga cenderung memberikan suasana yang ceria. Sedangkan penggunaan warna *Desaturated* pada film dimana warna-warna yang digunakan telah bercampur dengan warna putih sehingga terlihat lebih pucat.

- Lensa

Penggunaan lensa yang berbeda dapat memberikan efek kedalaman, ukuran, serta dimensi suatu objek atau ruang, sesuai dengan kebutuhannya. Terdapat tiga jenis lensa yang dibedakan berdasarkan *Focal Length*, antara lain:

- *Wide*



Lensa jenis ini memiliki memiliki *Focal Length* kurang dari 35mm. Ciri-ciri dari penggunaan lensa ini adalah adanya efek distorsi dimana objek terlihat lebih jauh dari sebenarnya, ruang yang sempit akan terlihat lebih luas, objek akan terlihat lebih tinggi dari sebenarnya. Lensa ini bisaanya digunakan untuk memperlihatkan panorama atau lanskep.

- Standard

Lensa jenis ini memiliki memiliki *Focal Length* antara 35mm-50mm. lensa ini menghasilkan efek yang natural seperti apa yang dilihat oleh mata manusia, lensa ini menghilangkan efek distorsi perspektif sehingga objek terlihat sama persis dengan aslinya. Lensa ini tidak memberikan kedalaman gambar yang ekstrem antara depan, tengah, dan latar belakang.

- Telephoto

Telephoto memiliki efek yang berbeda dengan lensa *Wide*. Lensa ini memberikan efek “dekat tapi jauh” dimana jarak objek pada latar depan terlihat tampak berdekatan dengan objek pada latar belakang.

- *Framing*

Merupakan pembatasan antara frame kamera dengan gambar yang direkam oleh kamera. Hal tersebut bertujuan untuk mengejar unsur estetika pada film juga dapat membantu audiens mempersepsikan sebuah potongan gambar pada film. Berikut adalah beberapa aspek framing yang diperhatikan pada proses perancangan film documenter ini:

1. *Aspect ratio*

Merupakan perbandingan ukuran lebar dengan tinggi pada Frame. Secara umum Aspect Ratio dapat dibagi menjadi dua jenis yakni : *Fullscreen* dan *Widescreen*. *Frame* dengan *Aspect Ratio* 1.33:1 tergolong kedalam format *Fullscreen*. Format *Widescreen* memiliki beberapa variasi pada Aspect Rationya. Penulis menggunakan *Aspect Ratio Widescreen* dengan perbandingan 16:9. Format *Widescreen* kini telah menjadi standar dalam memproduksi sebuah film.



Gambar 2.16 Contoh format aspect ratio

Sumber: [acsaudiovisual.com](http://acsaudiovisual.com)

## 2. Frame Compositon

Kamera memiliki konsep yang sama dengan bidang 2 dimensi. Keseimbangan komposisi pada penempatan objek harus diperhatikan bertujuan agar fokus pada objek mendapatkan penekanan.



Gambar 2.17 Contoh pembagian frame composition

Sumber : [pinterest.com](http://pinterest.com)

## 3. Ragam jenis shot

Jenis shot pada kamera dapat dibagi menjadi 2 yaitu berdasarkan sudut dan jarak dengan objek pada saat proses pengambilan *footage*.

- Berdasarkan sudut
  - *Normal angle*

Adalah teknik pengambilan gambar dengan sudut pandang yang paling umum, sejajar dengan penglihatan mata manusia.



*Gambar 2.18 Contoh normal angle*

*Sumber: treklens.com*

○ *High angle*

Adalah teknik pengambilan gambar yang posisinya tepat di atas objek yang bersangkutan. Teknik ini memiliki arti dramatik yaitu untuk menunjukkan kewibawaan seseorang.



*Gambar 2.19 Contoh high angle*

*Sumber: youtube.com*

○ *Low angle*

Adalah teknik pengambilan gambar dari bawah objek yang bersangkutan, sudut pengambilan ini adalah kebalikan dari pada high angle. Teknik ini dapat menimbulkan kesan keagungan atau kejayaan objek.



*Gambar 2.20 Contoh low angle*

*Sumber: studiovfx.wordpress.com*

○ *Bird eye view*

Adalah teknik pengambilan gambar yang dilakukan pada ketinggian tertentu bertujuan untuk memperlihatkan objek yang begitu megah atau memperlihatkan luasnya lingkungan sekitar. Biasanya pengambilan gambar ini dilakukan menggunakan helikopter atau gedung tinggi.



*Gambar 2.21 Contoh bird eye view*

*Sumber: whudat.de*

- *Change focus*

Adalah teknik mengubah fokus kamera dari satu objek ke objek lainnya hanya dalam satu frame.



*Gambar 2.22 Contoh gambar change focus*

*Sumber: wikipedi.com*

- *Frog level*

Adalah teknik pengambilan gambar yang diambil sejajar dengan alas kamera atau lebih rendah. Hasilnya seakan-akan mata audiens mewakili mata katak.



*Gambar 2.23 Contoh frog level*

*Sumber: loop.co.id*

- Berdasarkan jarak

- *Extreme close up*

Teknik ini biasanya digunakan untuk memperlihatkan tindakan emosi secara spesifik, contohnya gerakan mata, wajah, jarum jam dan sebagainya. Tujuan untuk melihat detail-detail kecil.



*Gambar 2.24 Contoh Extreme close up*

*Sumber: horror.land*

- *Close up*

Teknik ini digunakan untuk memperlihatkan ekspresi-ekspresi dengan jelas juga untuk menimbulkan kesan emosional terhadap objek. Dan menghilangkan fokus berlebih pada background objek.



*Gambar 2.25 Contoh close up*

*Sumber: studioblinder.com*

○ *Medium shot*

Adalah teknik pengambilan gambar yang bertujuan untuk memperlihatkan sedikit emosi dari objek. Jarak ini kurang lebih sama seperti jika audiens berbincang dengan objek.



Gambar 2.26 Contoh medium shot

Sumber: [nofilmschool.com](http://nofilmschool.com)

○ *Medium long shot*

Jarak ini berada di tengah-tengah antara *long shot* dan juga *close up*. *Medium long shot* ini lebih bersifat informatif dibandingkan emosional, sehingga memiliki karakteristik yang netral.



Gambar 2.27 Contoh Medium long shot

Sumber: [plazakamera.com](http://plazakamera.com)

○ *Long shot*

Adalah teknik pengambilan gambar objek secara keseluruhan. Gambar diambil dari jarak jauh, seluruh objek terkena hingga latar belakang objek.



*Gambar 2.28 Contoh long shot*

*Sumber: ispot.tv*

○ *Extreme long shot*

Digunakan untuk menunjukkan objek dengan ukuran yang sangat besar, misal menunjukkan seorang pendaki gunung hanya berupa sebuah titik kecil dalam adegan tersebut. Jenis pengambilan gambar ini tidak relevan dengan emosi karakter dan lingkungannya, melainkan sebagai pembanding skala akan ukuran dan kemegahan.



*Gambar 2.29 Contoh extreme long shot*

*Sumber: shutterstock.com*



- Jenis pergerakan kamera:

- *Zoom*

Merupakan gerakan paling dasar yang sering digunakan. *Zooming* yaitu mendekati atau menjauhi objek secara optik dengan mengubah *focal length*. Pergerakan kamera ini biasanya digunakan untuk menyorot detail dari suatu objek. *Zoom* dibagi dua, yaitu *zoom in* dan *zoom out*.



Gambar 2.30 Contoh gambar Zoom

Sumber: <https://nextren.grid.id/>

- *Dolly*

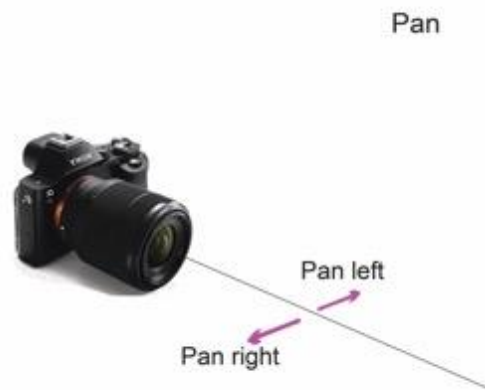
Gerakan mendekati/menjauhi objek dengan cara fisik, yaitu mendekatkan atau menjauhkan kamera itu sendiri. Pergerakan ini lebih mengesankan mata penonton yang berjalan. Sebagaimana penggunaan *zoom in*, gerakan *Dolly in* yang mendekati subjek dapat membawa penonton pada satu titik pusat perhatian, perasaan tegang, dan membangun rasa keingintahuan. Sedangkan proses pelepasan ketegangan dapat dilakukan dengan *dolly out*.



Gambar 2.31 Contoh gerakan Dolly  
(sumber perancang)

○ *Pan*

Merupakan pergerakan kamera secara horizontal, tanpa mengubah posisi kamera, seperti orang menoleh dari kiri ke kanan. Gerakan *panning* juga dapat dilakukan untuk pengambilan gambar pada objek yang tak bergerak, misalkan kondisi ruangan, foto-foto yang berjajar di dinding, suasana kota atau yang lainnya. *Pan* dibagi menjadi dua jenis, yaitu *pan right* dan *pan left*.



Gambar 2.32 Contoh gerakan Pan  
(sumber perancang)

○ *Crab*

Mirip dengan *dolly*, hanya saja *crab* merupakan pergerakan kamera secara fisik ke kiri atau kanan, yaitu *crab left* dan *crab right*.



Gambar 2.33 Contoh gerakan Crab  
(sumber perancang)

○ *Tilt*

Hampir sama seperti *pan*, *tilt* merupakan pergerakan kamera yang mendongak atau menunduk, tanpa mengubah sumbu gerakannya. *Tilt* juga memiliki dua jenis, yaitu *tilt up* dan *tilt down*.



Gambar 2.34 Contoh gerakan Tilt  
(sumber perancang)

○ *Ped*

Kependekan dari *pedestal*, merupakan gerakan kamera secara vertikal dari atas ke bawah, atau bawah ke atas. Terdapat dua jenis pergerakan ini, yakni *pedestal up* dan *pedestal down*.



Gambar 2.35 Contoh gerakan Ped  
(sumber perancang)

○ *Arc*

Merupakan gerakan kamera mengitari objek, baik dari kiri ke kanan atau sebaliknya.



Gambar 2.36 Contoh gerakan Arc  
(sumber perancang)

○ *Follow*

Merupakan gerakan kamera mengikuti objek yang bergerak, bisa menggunakan *pan*, *tilt*, *ped*, dan sebagainya.



Gambar 2.37 Ilustrasi gerakan Follow  
(sumber perancang)

- Durasi

Durasi gambar memiliki arti yang penting dalam sebuah film/video. Durasi menunjukkan lamanya atau timeline waktu dari sebuah film. Setiap jenis film dan shot juga mempunyai perbedaan waktu yang variatif. Satu shot bisa berdurasi hanya beberapa detik saja, hitungan menit bahkan sampai hitungan jam. Durasi sebuah *shot* pada umumnya berkisar 3-5 detik. Hingga yang paling lama sekitar 10 detik. Durasi *shot* yang lamanya melebihi rata-rata sudah bisa tergolongkan *long take*. Teknik longtake ini bisa juga dikombinasikan dengan teknik-teknik pergerakan pada hardware kamera, sehingga dapat menghasilkan *shot/scene* yang menarik dan tidak membosankan para audiens. Penggunaan teknik ini dapat disesuaikan dengan tujuan juga kebutuhan dengan unsur-unsur naratif dan estetika dalam sebuah film.

### 2.2.7 Film

Pengertian film menurut KBBI adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negative (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan oleh bioskop).

Menurut Effendi, film adalah seni media rekam. Sekaligus hasil budaya dan alat sebagai ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan

dari berbagai macam teknologi seperti fotografi, rekaman suara, dan editing. Kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik, Effendi (1986:239).

Film diciptakan untuk memenuhi sebuah misi tertentu, sesuai dengan tujuan dibuatnya film tersebut. Berbagai 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 Auguste) 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.

### **2.2.8 Pengertian Film Dokumenter**

Menurut Andi Fachruddin dalam bukunya yang berjudul “Dasar – Dasar Produksi Televisi” mengatakan bahwa film dokumenter memiliki berbagai macam varian, seperti dokumenter sejarah, biografi, kontradiksi, ilmu pengetahuan, investigasi, eksperimen dan dokumenter buku harian (Andi Fachruddin : 2012).

Film dokumenter dapat dibuat untuk beragam tujuan, salah satunya adalah mengubah pandangan masyarakat terhadap sebuah topik, orang atau lingkungan tertentu. Michael Rabiger dalam bukunya *Directing The Documentary*, menuliskan “*documentary’s spirit- the notion that documentaries explore the mysteries of actual people in actual situations*” (Michael Rabiger, 2004:3).

### **2.2.9 Dokumenter Ilmu Pengetahuan**

Jenis film dokumenter Ilmu pengetahuan ini merupakan penyampaian informasi mengenai suatu teori, sistem, dan berbagai macam disiplin ilmu tertentu. Bentuk dokumenter ilmu pengetahuan ini juga dibagi menjadi dua bagian yaitu film

dokumenter sains dan instruksional. Film dokumenter sains biasanya ditunjukkan untuk publik yang menjelaskan tentang suatu ilmu pengetahuan tertentu misalnya dunia binatang, dunia teknologi, dunia kebudayaan dan lain – lain (Andi Fachruddin : 2012).

#### **2.2.10 Gaya Film Dokumenter**

Menurut buku “Dasar – Dasar Produksi Televisi” gaya film dokumenter memiliki beberapa jenis seperti eksposisi, observasi, interaktif, refleksi, dan performatif. Dokumenter eksposisi adalah dokumenter yang menggunakan narator sebagai pembawa film utama dan akrab dengan istilah “*Voice of God*”. Dokumenter observasi adalah dokumenter yang bersifat natural dan menggunakan narasumber sebagai penyampai narasi utama (Andi Fachruddin : 2012). Dan pada perancangan film dokumenter ini, perancang akan menggabungkan gaya eksposisi dan observasi.

#### **2.2.11 Gaya Film Eksposisi**

Gaya film eksposisi adalah gaya film dokumenter yang menggunakan narator sebagai pembawa film utama. Gaya film dokumenter ini akrab dengan istilah “*Voice of God*” (Andi Fachruddin : 2012).

#### **2.2.12 Gaya Film Observasi**

Gaya film observasi adalah gaya film dokumenter yang bersifat natural atau bisa dibayangkan apa adanya dilapangan tanpa rekayasa. Film dokumenter ini menggunakan narasumber sebagai penyampai narasi utama (Andi Fachruddin : 2012).

#### **2.2.13 Pembabakan Film**

Pembabakan cerita pada sebuah film dapat dibagi menjadi tiga. Yaitu:

- Babak 1  
Babak pertama biasanya berdurasi  $\frac{1}{4}$  dari durasi keseluruhan film. Pada babak ini biasanya membahas intro dari cerita yang akan diangkat seperti pengenalan masalah, tokoh-tokoh dan konflik untuk mencari perhatian lebih

dari audiens. Akhir penempatan babak pertama iasanya audiens sudah mengetahui dan memahami tokoh dan konflik-konflik yang akan dibahas pada sebuah film

- **Babak 2**

Babak ke 2 adalah babak yang paling lama durasinya didalam sebuah film. Biasanya babak ke dua berdurasi  $\frac{1}{2}$  dari keseluruhan durasi cerita. Untuk mendapatkan perhatian lebih dari audiens agar tidak bosan dengan pembawaan film, diperlukannya pemaparan permasalahan yang lebih detail dari sebelumnya. Penyuguhan fenomena atau fakta-fakta menarik juga dapat menarik perhatian lebih.

- **Babak 3**

Merupakan babak yang terakhir pada sebuah film. biasanya pada babak ini dipaparkan solusi dan juga kesimpulan cerita dari film yang dibawakan. Pada umunya babak ke 3 ini adalah merupakan klimaks atau inti dari sebuah film yang ditayangkan.

### **2.3 Pengertian Dewasa Muda**

Istilah dewasa muda, dapat juga disebut sebagai *young adult* berasal dari kata kerja latin yang berarti tumbuh menjadi kedewasaan. Kata adult pun juga berasal dari kata *adultus* yang memiliki arti telah tumbuh menjadi kekuatan dan ukuran yang sempurna. Maka dapat disimpulkan bahwa orang dewasa adalah individu yang telah menyelesaikan pertumbuhannya dan siap menerima kedudukan dalam masyarakat bersama dengan orang dewasa lainnya (Hurlock, 1993).

Santrock (2002) mengatakan tentang dua kriteria yang merupakan ciri – ciri dari berakhirnya masa remaja dan dimulainya masa dewasa yaitu kemandirian ekonomi dan kemandirian dalam pembuatan keputusan. Kemandirian ekonomi seperti halnya ketika seseorang mendapatkan pekerjaan. Sedangkan kemandirian dalam membuat keputusan adalah menentukan keputusan mengenai karir di masa depan, nilai – nilai yang dianut, keluarga, hubungan yang akan dijalani dan gaya hidup yang dianut.



## **2.4 Desain Komunikasi Visual pada video**

### **2.4.1 Teori Komunikasi Visual**

Komunikasi visual secara harfiah juga bisa diartikan sebagai proses transformasi ide dan informasi dalam bentuk yang dapat dibaca dan ditanggapi (secara visual). Sementara itu kata visual sendiri bermakna segala sesuatu yang dapat dilihat dan direspon oleh indra penglihatan kita yaitu mata. Berasal dari kata latin *videre* yang artinya melihat yang kemudian dimasukkan kedalam bahasa inggris yaitu visual. Komunikasi visual disebut dengan bahasa isyarat (*language of gesture*).

Menurut Michael kroeger, *visual communication* adalah latihan teori dan konsep melalui visual dengan menggunakan warna, bentuk, garis, dan penjajaran (*juxtaposition*). Komunikasi visual mengkombinasikan seni, lambang, tipografi, gambar, desain grafis, ilustrasi, dan warna dalam penyampaiannya.

Komunikasi visual adalah suatu proses penyampaian pesan dimana lambang-lambang yang dikirimkan komunikator hanya ditangkap oleh komunikan semata-mata hanya melalui indra penglihatan. Bentuk komunikasi seperti ini bisa bersifat langsung (sebagaimana dua orang tuna rungu saling bercengkrama menggunakan bahasa isyarat), namun sebagian besar menggunakan media perantara yang lazim disebut media komunikasi visual.

### **2.4.2 Color Grading**

Dalam proses pengeditan film, *color grading* adalah bagian finishing tetapi proses ini sangat penting. *Color grading* adalah proses koreksi warna pada gambar/video untuk meningkatkan nilai estetika juga kualitas dari gambar tersebut. *Color grading* ini digunakan lebih dari sekedar pewarnaan pada gambar, melainkan juga menyesuaikan dengan tema, alur, isi cerita dan hal-hal lain yang dapat mempengaruhi *mood* dari film tersebut.

## 2.5 Musik

Musik dalam media video digunakan untuk menambahkan dramatisasi dalam sebuah cerita, sebagai media untuk lebih memperkuat efek dramatis. Karena dengan menggunakan musik, kreator video dapat mengendalikan emosi penonton dalam mengikuti cerita. Musik dalam video dapat digunakan untuk menaikkan atau menurunkan emosi penonton sesuai dengan kebutuhan cerita. Kehadiran musik digunakan untuk merangsang dan mengarahkan perasaan sesuai dengan apa yang dilihat secara visual: senang, sedih, takut, tertekan, dan lain-lain. Musik yang dibuat untuk video, film dan sinema disebut dengan *scoring*. Terdapat dua jenis musik yang biasa ada dalam cerita:

- Musik fungsional

Berfungsi untuk menambahkan dramatisasi dalam film dan berasal dari luar adegan cerita.

- Musik realitas

Yang merupakan musik dari dalam ruang cerita, contohnya musik dalam diskotik atau lagu dalam radio.

## 2.6 Studi Komparator

Studi komparator sangat diperlukan pada perancangan film dokumenter kali ini, karena studi komparator dapat dijadikan sebagai acuan, juga tolak ukur untuk film dokumenter yang akan dibuat. Berikut adalah komparasi film dokumenter yang akan dibahas.

1. Vice Indonesia: Gila - Gilaan Sumedang (Kuda Renggong).



*Gambar 2.38 Screen shoot film Gila – Gilaan Sumedang (Kuda renggong)*

*Sumber: Vice Indonesia*

film dokumenter Gila-gilaan sumedang (kuda renggong) dari vice ini adalah film dokumenter pendek yang menceritakan tentang sebuah perayaan terhadap anak yang telah dikhitan (sunat). Selain narasi, film ini menggunakan tokoh utama yang menggiring cerita yaitu Arzia Wargadiredja sebagai tokoh utama yang terjun dalam film documenter ini. Arzia turun langsung dan melakukan pendekatan terhadap masyarakat sekitar sumedang. Pemilihan tokoh utama yang tepat karena tokoh utama film ini bersuku sunda dan bisa berbahasa sunda. Hal tersebut bisa memperlancar riset lapangan dan juga pendekatannya. Dalam short documentary ini ditunjukkan secara emosional dan apa adanya tentang kebudayaan kuda renggong dari sebelum acara hingga acara selesai.

Kualitas rekaman dan materi dari film dokumenter ini terbilang sangat baik dan natural. Terdapat juga transisi-transisi yang sangat tepat dan kompeten sehingga film sangat mudah untuk dinikmati dan audiens tidak bosan. Elemen-elemen pendukung seperti teks, atau subtitle sangat tepat sehingga informasi yang akan disampaikan akan sangat mudah untuk diserap.

## Data Film

- Waktu : 13:28 menit.
- Kecepatan gambar : normal, slow motion.
- Tone warna: abu-abu, *natural style*.
- Transisi: *cut, dissolve*.
- Konten: melihat sudut pandang budaya dari perspektif pelaku.
- *Shot: normal, aerial, long shot, medium shot, close up.*
- Lighting: menggunakan cahaya natural
- Karakter utama: Arzia Wargadiredja.
- Frame: 16:9 disajikan HD pada platform Youtube.

## 2.7 Studi Eksisting



Gambar 2.39 Screen shoot film *Wayang Orang Kesenian yang Tidak Pudar*

Sumber: Iqra Maulana Abdilah

### **Film Dokumenter “Wayang Orang Kesenian yang Tidak Pudar”**

Film dokumenter ini berjenis *observatory* yang mana teknis yang digunakan tidak begitu banyak melainkan fokus kepada kejadian asli dan kesan yang natural pada film. Disajikan informasi-informasi tentang Wayang Wong, eksistensi Wayang Wong ditengah era modern, dan anak muda yang mau melestarikan kesenian ini. Teknik pengambilan gambar di film ini, diambil dengan teknik standart (*handle* dan *statis*), begitu juga dengan transisi per *scene* nya, yang hanya menggunakan *cut dan fade*. Film dokumenter ini banyak dipengaruhi oleh teori yang dikemukakan oleh

Bill Nichols perihal format film dokumenter, sampai dengan teknik-teknik yang digunakan dalam film dokumenter.

#### Data Film

- Waktu: 23:09 menit
- Kecepatan Gambar: normal
- *Tone* Warna: natural
- Transisi: *Cut, Fade, Dissolve*
- Konten: Eksistensi Wayang Wong ditengah era modern
- *Shot: Long shot, Medium shot, dan Close up*
- *Angle* kamera: Normal
- Gerakan kamera: *Handle* dan statis
- *Lighting: Natural light*

*(halaman ini sengaja dikosongkan)*

## **BAB III**

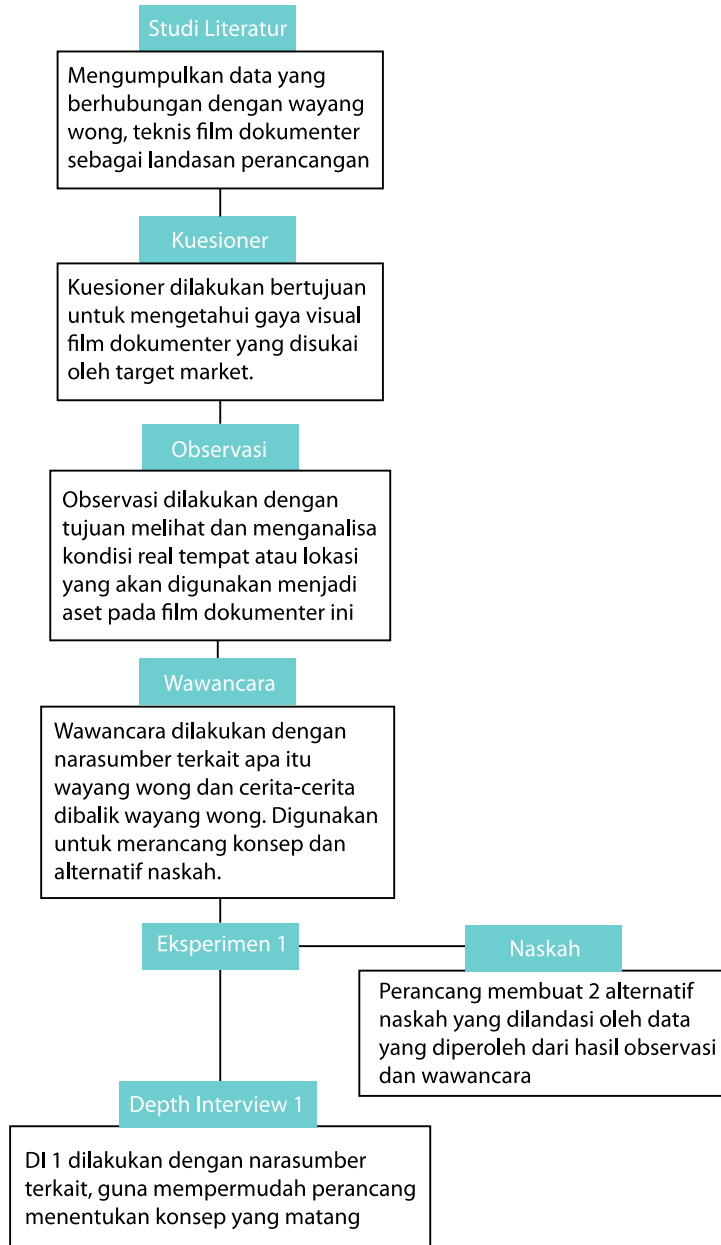
### **METODOLOGI DESAIN**

Dalam film dokumenter tersajikan fakta-fakta atau realitas dalam berbagai macam cara untuk mencapai tujuan tertentu. Penyebaran tersebut meliputi edukasi, informasi mendalam juga propaganda bagi kelompok tertentu. Edukasi tersebut meliputi storytelling yang bertujuan untuk menyampaikan pesan-pesan kepada audiens dari pembuat film dokumenter itu sendiri. Hal tersebut dilakukan dengan harapan dapat menarik perhatian lebih audiens untuk mengetahui bahkan peduli terhadap masalah yang akan dibahas.

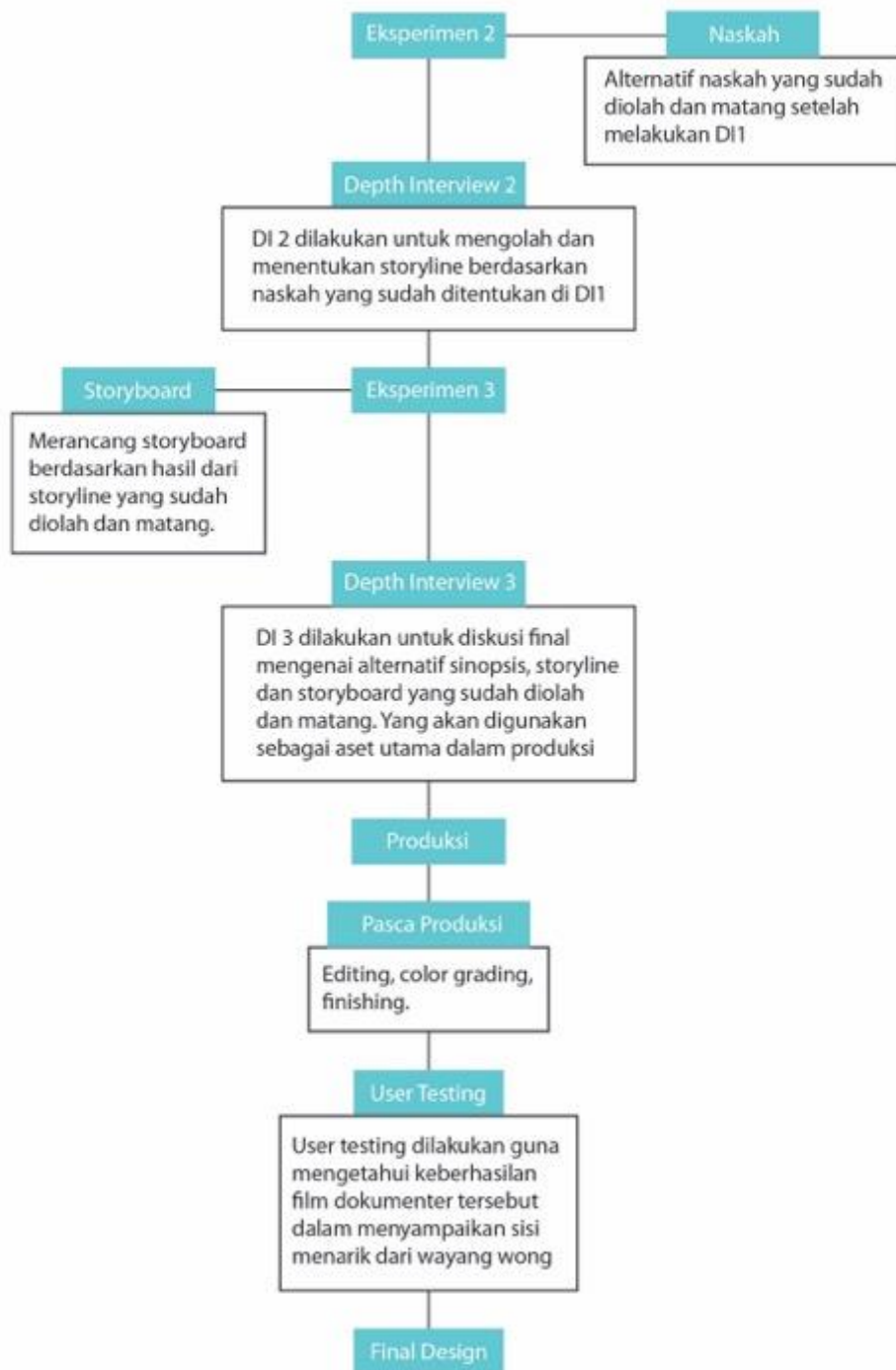
Pada perancangan film dokumenter Wayang Wong ini, perancang membutuhkan data-data dan informasi yang akurat serta mendalam. Karena dari data yang diperoleh dapat dijadikan sebagai bahan untuk konten cerita pembuatan film dokumenter. Supaya hal itu dapat terlaksana dengan baik, perancang melakukan berbagai macam pendekatan, yaitu observasi lapangan yang akan dilakukan secara langsung, pada tempat pagelaran tari, juga sanggar tari Wayang Wong yang berada di Blitar. Kemudian perancang lanjut kepada tahap *Depth Interview* (wawancara mendalam). Wawancara mendalam kali ini akan dilakukan terhadap pelaku drama tari Wayang Wong itu sendiri, dan juga budayawan yang sangat paham dengan kebudayaan yang terkait. Kemudian dilakukan tahap selanjutnya yaitu diskusi terbuka dengan para ahli perfilman, untuk mendapatkan data dan masukan yang lebih lanjut tentang permasalahan yang akan dibahas pada film dokumenter Wayang Wong kali ini.

#### **3.1 Kerangka Perancangan**

Sebelum melakukan perancangan lebih mendalam, perancang akan menyusun terlebih dahulu kerangka penelitian yang akan dilakukan oleh perancang. Kerangka ini diharapkan dapat membantu dalam melakukan penelitian lebih lanjut, karena perancang sudah tau apa saja yang akan dilakukan untuk kedepannya.







*gambar 3.1 Bagan kerangka perancangan*

### **3.2 Studi Literatur**

Dalam tahapan mencari literatur mengenai drama tari Wayang Wong, perancang menemukan beberapa buku yang mengulas tentang drama tari Wayang Wong, dan menemukan film dokumenter sebagai literatur. Selain bertujuan untuk studi literatur, film tersebut dapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan film dokumenter drama tari Wayang Wong yang akan dibuat. Untuk mencakup hal seperti konsep, alur dan cara penyampaian informasi terhadap audiens. Selain literatur tentang drama tari Wayang Wong, perancang juga melakukan studi literatur tentang teknis sinematografi dan pembuatan film dokumenter.

### **3.3 Target audiens**

#### **a. Demografis**

Secara demografis, target audiens pada perancangan kali ini tidak mematok pada satu gender melainkan mencakup semuanya. Selama orang tersebut memiliki antusiasme terhadap menonton film

#### **b. Usia**

Rentang usia dari target audiens yang akan disasar pada pembuatan film dokumenter ini antara 20-25 tahun. Pada usia tersebut mencakup usia remaja, sampai dengan dewasa muda.

#### **c. Pekerjaan**

Perancangan ini tidak terbatas oleh profesi apapun, juga dapat ditunjukkan oleh siapa saja khususnya terhadap audiens yang memiliki antusiasme lebih terhadap menonton film.

#### **d. Psikografis**

- Antusiasme terhadap film dan hobi menonton film.
- Menyukai film dengan eksekusi dokumenter.
- Menyukai film dengan fakta realitas juga membahas kebudayaan.

### 3.4 Jenis Data

Perancangan ini akan fokus untuk melakukan penggalian data dengan metode kualitatif yang mana metode tersebut merupakan data non angka. Biasanya hal tersebut dapat dilakukan dengan metode yang sangat mendukung seperti observasi lapangan, wawancara, *depth interview*, serta diskusi guna mendapatkan dan menghasilkan data yang akurat. Karena informasi tersebut didapatkan dari narasumber yang memiliki keterkaitan langsung pada subjek penelitian. Selain itu metode akan dikembangkan tidak hanya untuk penggalian data saja melainkan diskusi secara langsung dengan narasumber terkait konsep dari film dokumenter ini.

- Observasi

Pada metode kualitatif ini, perancang akan langsung terjun ke lapangan serta mengamati secara langsung juga berkelanjutan. Hal itu dilakukan bertujuan untuk memperkuat data penelitian yang telah perancang peroleh sebelumnya. Data sekunder yang telah didapatkan sebelumnya akan dibandingkan dan dianalisa untuk mendapatkan kepastian data yang lebih akurat. Metode observasi langsung ini memiliki kelebihan yaitu mendapatkan informasi langsung dari narasumber yang bersangkutan dengan subjek. Tapi hal ini membutuhkan waktu yang cenderung lebih lama untuk dilakukan. Berikut ini adalah target lokasi yang akan dijadikan sebagai aset pengambilan data:

- a. Pagelaran drama tari Wayang Wong.
- b. Sanggar tari Patria Loka, Blitar.
- c. Ruang arsip dan perpustakaan cak durasim, Surabaya.
- d. Ramayana Ballet Prambanan, Jogja.
- e. Wayang Orang Bharata Purwo, Jakarta.

- Wawancara

Wawancara dilakukan pada saat observasi dilokasi-lokasi yang telah ditentukan. Wawancara dilakukan dengan narasumber yang bersangkutan dengan objek penelitian. Berikut adalah protokol pertanyaan yang akan ditanyakan saat wawancara dengan narasumber:

- a. Apakah yang dimaksud dengan kesenian Wayang Wong?

- b. Apa saja komponen-komponen yang diperlukan untuk menunjang kesenian Wayang Wong?
- c. Bagaimana sejarah Wayang Wong secara general?
- d. Bagaimana sejarah perkembangan Wayang Wong masa lalu hingga sekarang?
- e. Apa daya tarik yang paling mencolok dari kesenian ini?
- f. Apa makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian Wayang Wong?
- g. Apakah peran sinden dan gamelan pada saat pementasan Wayang Wong selain sebagai pengiring, adakah makna tersendiri?
- h. Bagaimana kah sejarah eksistensi Wayang Wong di Indonesia?

- *Depth Interview*

Wawancara mendalam akan dilakukan dengan narasumber secara langsung diantara lain adalah ahli kesenian yang bersangkutan dengan Wayang Wong juga ahli perfilman yang sekiranya merupakan orang-orang yang memiliki keilmuan dan wawasan yang cukup jauh untuk mendapatkan data primer yang akan dibandingkan dengan data sekunder yang telah didapatkan perancang pada tahap sebelumnya. Hal itu dibutuhkan guna mendapatkan data yang akurat supaya konsep dan alur dalam film dokumenter ini dengan baik.

- *User Testing*

*User testing* akan dilakukan dengan harapan perancang mendapatkan kesan, pesan, serta pendapat audiens setelah menyaksikan film dokumenter Wayang Wong ini. Metode ini harus dilakukan supaya perancang mendapatkan *feedback* dari berbagai macam sudut pandang dengan persona yang berbeda yaitu antusias film, penikmat film dokumenter, serta antusias budaya. Selain itu perancang juga membutuhkan *feedback* dari masyarakat secara umum untuk melihat seberapa besar dampak yang akan diberikan dari film dokumenter ini.

### **3.5 Proses Pembuatan Konsep**

#### **3.5.1 Tahap Identifikasi masalah**

Pada tahap ini perancang melakukan identifikasi terhadap fenomena aktual yang ada, juga pada data-data yang telah didapatkan. Seperti studi literatur, hasil dari

wawancara mendalam, sampai pada saat perancang observasi dilapangan secara langsung.

### **3.5.2 Kuesioner**

Kuesioner pada perancangan ini berguna untuk mengetahui gaya visual film dokumenter yang disukai oleh target market dari perancangan ini.

### **3.5.3 Tahap Analisa Observasi**

Pada tahap ini perancang mengkaji lebih dalam pada hasil observasi yang telah didapatkan dilapangan yang mana data tersebut digunakan sebagai acuan dalam merancang konsep dari film dokumenter yang akan dibuat nanti yaitu berupa naskah dan storyboard.

### **3.5.4 Depth Interview**

Proses Depth Interview ini akan dilakukan dengan para seniman drama tari Wayang Wong yang mana mereka adalah pelaku asli dari warisan budaya tersebut. Hasil data dari proses *Depth Interview* ini nantinya akan digunakan sebagai konten edukasi dari film dokumenter ini. Selain digunakan sebagai konten utama dari film ini, hasil data juga menjadi referensi/acuan perancang untuk membuat naskah dan storyboard supaya lebih matang.

### **3.5.5 Penyempurnaan Storyboard**

Tahap ini akan dilakukan setelah melakukan observasi lapangan dan *depth interview* dengan beberapa pelaku yang terkait dengan drama tari Wayang Wong. Yaitu bapak Erwin selaku ketua sanggar tari Patria Loka, dan bapak Galih selaku kordinator/staff sanggar Patria Loka. Pada tahap ini, nantinya *storyboard* akan disempurnakan agar mendekati hasil akhir dari film dokumenter ini dengan harapan dapat memudahkan perancang dalam proses pembuatan film dokumenter ini yang kemudian akan dilanjutkan pada tahap produksi.

### **3.5.6 Protokol User Testing**

1. Bagaimana kesan anda setelah menyaksikan film dokumenter Wayang Wong ini?
2. Seberapa tingkat keberhasilan film dokumenter ini dalam menyampaikan pesan didalam kesenian Wayang Wong
3. Apa kelebihan dan kekurangan dari film dokumenter ini?
4. Film dokumenter ini ditunjukan kepada masyarakat generasi dewasa muda, apakah menurut anda film dokumenter ini dapat dijangkau oleh usia audiens yang lain?

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **4.1 Temuan Data dan Analisa**

Sub bab ini akan membahas hasil riset yang telah dilakukan oleh perancang dengan menggunakan metode-metode yang telah dibahas pada bab sebelumnya. Analisa ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan desain serta konten yang akan ditampilkan. Hasil dari bab ini dijadikan acuan dalam merancang film dokumenter ini.

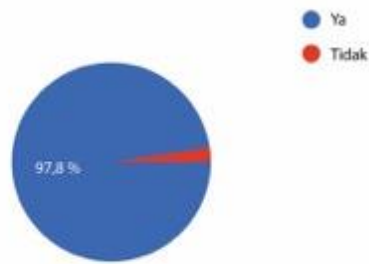
##### **a. Data primer**

Data primer adalah data yang langsung diambil dari sumbernya. Pada perancangan ini, data primer didapatkan dari hasil melakukan kuesioner, wawancara dengan pelaku atau ahli seni dalam kesenian Wayang Wong. Fakta-fakta yang didapat kemudian diolah dan disesuaikan sehingga dapat diaplikasikan dalam perancangan film dokumenter ini.

- **Kuesioner**

Kuesioner kecil dilakukan untuk tujuan mengetahui minat masyarakat mengenai gaya visual film dokumenter apa yang disukai oleh masyarakat dewasa muda (20 – 25 tahun) dan juga bertujuan untuk mengetahui apakah target audiens mengetahui tentang keberadaan kesenian Wayang Wong.

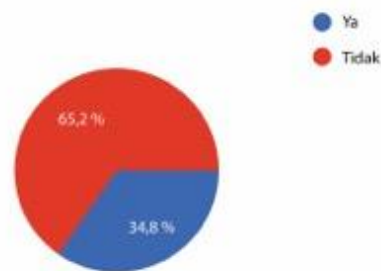
- Dari grafik 1 dapat diketahui bahwa sebagian besar responden menyukai film dokumenter. Hanya sedikit orang yang tidak menyukai film dokumenter.



Gambar 4.1 Persentase target pasar menyukai film dokumenter

(sumber perancang)

- Dari grafik 2 dapat diketahui bahwa sebagian besar responden tidak mengetahui kesenian Wayang Wong, hanya 34% responden yang mengetahui kesenian Wayang Wong.

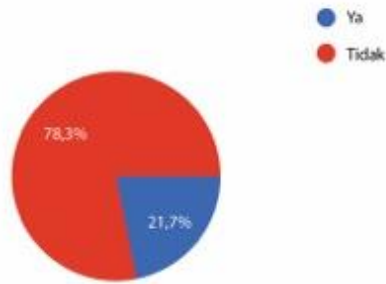


Gambar 4.2 Persentase target pasar mengetahui kesenian Wayang Wong

(sumber perancang)

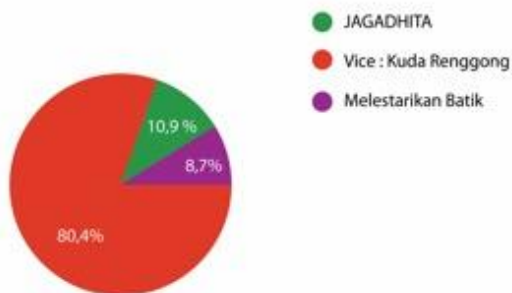
- Dari grafik 3 dapat diketahui bahwa sebagian besar responden tidak pernah menonton tarian Wayang Wong, hanya 21,7% responden yang pernah menonton langsung kesenian Wayang Wong ini.





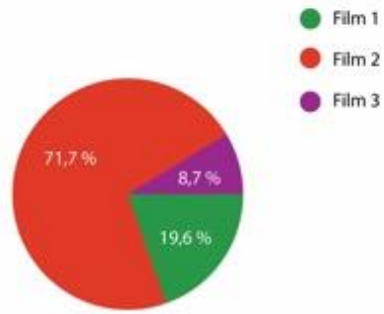
Gambar 4.3 Persentase target pasar yang pernah menonton kesenian Wayang Wong  
(sumber perancang)

- Dari grafik 4 dapat diketahui bahwa 80,4% responden lebih menyukai gaya visual dari film dokumenter Vice Gila – gilaan Sumedang (kuda renggong).



Gambar 4.4 Persentase gaya visual film dokumenter yang disukai oleh target pasar  
(sumber perancang)

- Dari grafik 5 dapat kita ketahui bahwa teknis film yang lebih mudah diingat dan melekat pada otak responden adalah film Vice Gila – gilaan Sumedang Kuda Renggong.

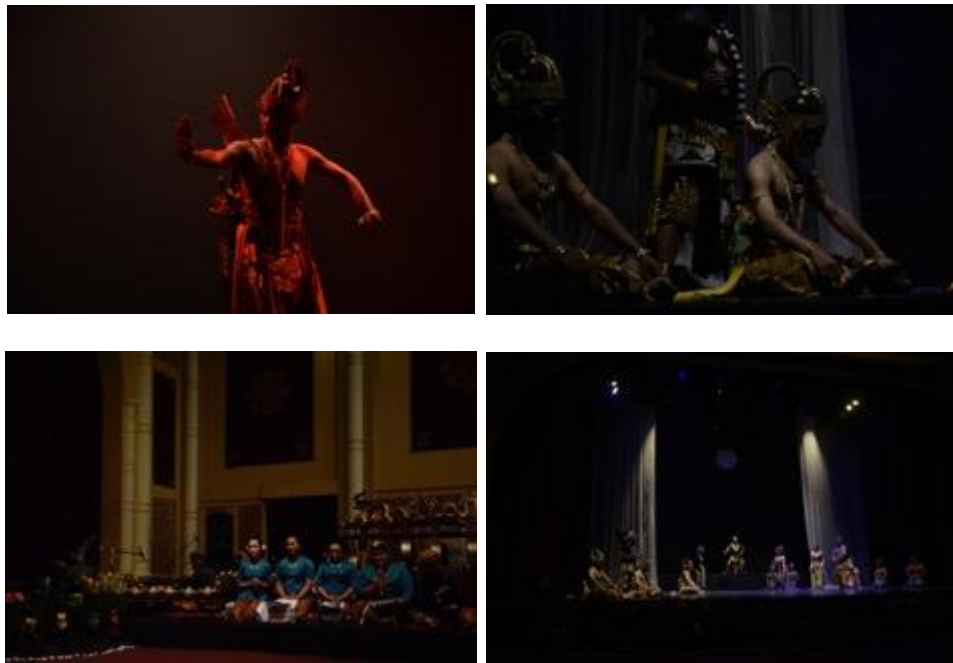


*Gambar 4.5 Persentase teknis film yang mudah diingat pada benak target market*

*(sumber perancang)*

## 4.2 Observasi Lapangan

Observasi pertama dilakukan pada tanggal 29 Maret 2019 di gedung Cak Durasim, yang berlokasi di jalan Genteng Kali no. 85, Genteng. Observasi menjadi hal pertama yang dilakukan oleh perancang pada alur penelitian kali ini, karena hal ini dapat menghemat waktu penulis dalam melakukan alur penelitian berikutnya. Observasi ini dilakukan bertujuan untuk melihat serta mendokumentasikan secara langsung pentas Wayang Wong. Dari hasil observasi lapangan tersebut akan digunakan beberapa aset yang didapatkan untuk produksi film dokumenter ini.



*Gambar 4.6 Dokumentasi pentas di cak durasim*

*(sumber perancang)*

Observasi kedua ini dilakukan pada hari sabtu, 14 April 2019 – 16 April 2019. Sanggar Patria loka ini terletak di jalan Tanjung no.117, Pakunden. Observasi menjadi hal pertama yang dilakukan oleh perancang pada alur penelitian ini, karena hal ini dapat menghemat waktu penulis dalam melakukan alur penelitian berikutnya, yaitu wawancara dengan narasumber yang terkait. Observasi ini dilakukan guna mempermudah perancang dalam pembuatan naskah dan storyboard, serta mengetahui atribut-atribut apa saja yang digunakan pada saat pentas drama tari Wayang Wong.



*Gambar 4.7 Dokumentasi di Sanggar Patria Loka Blitar*

*(sumber perancang)*

#### 4.2.1 Analisa Hasil Observasi

Setelah melakukan observasi secara langsung di kota Surabaya dan Blitar Jawa Timur, perancang mendapatkan hasil dokumentasi berupa aset dan foto dari dua lokasi tersebut yang nantinya akan menjadi aset pada perancangan film dokumenter kali ini sebagai setting tempat.

Lokasi cak durasim guna untuk menonton pentas Wayang Wong secara langsung. Dokumentasi berupa foto dan *footage* yang didapatkan akan digunakan sebagai aset yang nantinya menjadi *footage* pentas seni drama tari Wayang Wong. Berdasarkan hasil interview dengan narasumber, pentas Wayang Wong yang dilaksanakan di cak durasim pada tanggal 29 Maret 2019 tidak boleh dilewatkan karena *set up* panggung dan pencahayaan yang ditampilkan pada pentas ini sangat bagus dengan demikian, pertunjukan yang berlangsung akan memunculkan kesan yang luar biasa. Juga langkanya pementasan Wayang Wong di Surabaya menjadi alasan kuat untuk perancang menghadiri pentas pada tanggal tersebut.

Lalu untuk lokasi sanggar Patria Loka, Blitar itu sendiri ada beberapa ruangan yang akan digunakan untuk aset film dokumenter yang akan dibuat, yakni ruang penyimpanan, ruang penghargaan, ruang tamu, serta ruang hias. Ruangan tersebut sebenarnya hanya boleh diakses oleh pemilik sanggar serta pemain-pemain Wayang Wong itu sendiri. Ruang *storage* akan digunakan untuk mengambil *footage* para pemain-pemain Wayang wong memakai perlengkapan yang harusnya dipakai. Ruang hias berguna untuk mengambil *footage* pemain Wayang Wong yang sedang ditata rias mulai dari *make up* wajah sampai seluruh tubuh. Selain itu berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan. Tempat ini dapat menjadi tempat pertemuan perancang dengan sosok budayawan-budayawan yang masih memegang teguh kecintaannya terhadap seni wayang.

### 4.3 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan kepala dan wakil sanggar Patria Loka Blitar. Yakni bapak Erwien dan bapak Kukuh. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data kualitatif dan kuantitatif mengenai apa itu Wayang Wong serta sejarah dibalik Wayang Wong itu sendiri yang akurat untuk aset yang nantinya akan dikembangkan menjadi konten serta konsep pada perancangan film dokumenter ini. Setelah wawancara dilakukan, perancang akan membuat alternatif konsep eksperimental yang akan menjadi aset untuk melakukan *Depth Interview* kepada para ahli dibidangnya yang nantinya akan tercipta konsep yang baik dan benar.



Gambar 4.8 Interview dengan para ahli Wayang Wong

(sumber perancang)

- **Bapak Erwien & Bapak Kukuh**

Dalam wawancara ini, perancang menanyakan beberapa pertanyaan yang sudah di buat sebelumnya untuk mendapatkan data yang relevan sebagai aset untuk perancangan ini kedepannya.

#### 4.3.1 Analisa Hasil Interview

No.	Topik Pembahasan	Analisis
1.	Kesenian Wayang Wong	Wayang Wong adalah pembawaan lain untuk menampilkan wayang juga paduan dari

		berbagai macam seni seperti seni tari, teater, musik dan seni rupa.
2.	Sejarah Wayang Wong	Wayang Wong merupakan kesenian istana yang dipentaskan pada jaman mangkunegara kurang lebih pada tahun 1800 sekian sampai 1900an. Pada masa kejayaannya Wayang Wong di mangkunegara itu melibatkan ratusan pemain mulai dari penari, pengrawit dan seterusnya. Kemudian karena awal tahun 1900an itu mangkunegara mengalami krisis, kemudian mereka kesulitan menggaji penari, kemudian penari-penari istana itu dilepas keluar. Mereka akhirnya mencari penghasilan sendiri diluar. Nah sejak saat itu muncul kelompok-kelompok Wayang Wong yang berada diluar istana mangkunegara. Selanjutnya pada kurang lebih tahun 1910 itu hameng kubawana 10 dari kesunanan itu mengkordinir kelompok seni Wayang Wong untuk ditampilkan dikebon rojo itu bernama sriwedari. Dan sehingga itu menjadi cikal bakal berdirinya Wayang Wong sriwedari. kelompok Wayang Wong diluar istana, akhirnya muncul kelompok-kelompok Wayang Wong lain yang akhirnya menyebar. Menjadi kesenian rakyat.
3.	Perbedaan Teknis Wayang Wong	Sriwedari, baratha kemudian pandowo sebenarnya sama ceritanya wayang semua,

		<p>cerita wayang itu mengambil dari epos mahabarata dan Ramayana. Epos adalah wiracarita atau kisah besar. Kemudian lakon carangan itu lakon yang dikembangkan berdasarkan situasi, kondisi biasanya bermaksud untuk sindiran bisa, memuji atau mempersonifikasikan sesuatu. Tapi pada intinya lakon carangan ini tidak terlepas dari lakon baku tadi (kisah besar) yang bersumber dari mahabarata dan Ramayana. Kemudian yang membedakan Wayang Wong satu dengan lainnya adalah masing-masing sanggar yang memasukan budaya lokal daerah mereka pada pentas seni Wayang Wong yang ditampilkan.</p>
4.	Komponen yang menunjang kesenian Wayang Wong	Komponen yang paling utama adalah cerita, pemain, dekorasi panggung, sinden, dan karawitan.
5.	Daya Tarik Wayang Wong	Kesenian Wayang Wong bisa dibilang kesenian yang sangat kompleks bila dibandingkan dengan yang lain. Karena didalamnya terdapat berbagai macam unsur kesenian. Selain itu unsur unsur tadi juga bisa dijadikan daya tarik tersendiri bagi penonton.
6.	Makna dan nilai yang terkandung dalam	Selain sebagai tontonan, kesenian Wayang Wong juga bersifat sebagai tuntunan. Terdapat nilai moral, sosial, budaya, dan religi. Contohnya, masing-masing tokoh



	kesenian Wayang Wong	pada saat pementasan Wayang Wong mencerminkan sebuah persona karakter yang dapat dijadikan sebagai nilai moral oleh penonton.
7.	Peran sinden dan karawitan pada saat pementasan	Sebagai pengiring pada saat pementasan. Yang mana dapat mendukung suasana pada cerita yang dibawakan. Unsur karawitan dapat menambah kesan emosi dan jiwa dalam pementasan Wayang Wong ini.

#### **4.4 Eksperimen Sinopsis film**

##### **4.4.1 Alternatif Pertama**

Film dokumenter ini menceritakan tentang apa itu kesenian Wayang Wong secara general meliputi nilai moral dari Wayang Wong itu sendiri. (narator) merupakan seseorang yang sedang melakukan riset lapangan tentang Wayang Wong sebelum menonton pentas. (narator) menuju sanggar Patria Loka yang berada di Blitar untuk menemui Bapak Erwin selaku kepala sanggar sekaligus pelaku kesenian yang bersangkutan. Bapak Erwin memberikan informasi-informasi tentang sejarah Wayang Wong sampai sejarah perkembangan Wayang Wong sampai saat ini. Selain itu, (narator) juga melakukan wawancara terhadap pelaku seni lainnya. untuk mendapatkan sudut pandang lainna. Hingga berlanjut (narator) mengikuti kegiatan sanggar sampai hari dimana pentas Wayang Wong berlangsung.

##### **4.4.2 Alternatif Kedua**

Film dokumenter ini menjelaskan keseluruhan sejarah Wayang Wong. Mulai dari sejarahnya hingga sejarah perkembangannya di era modern ini.

Wayang Wong merupakan salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional Jawa. Cerita yang dimainkan didasarkan pada kisah Mahabarata dan Ramayana yang mengandung pesan moral yang sudah menyatu dalam jiwa masyarakat setempat.

Wayang Wong diciptakan oleh Mangkunegara I pada abad XVIII, yang diadaptasi dari seni drama yang berkembang di Eropa. Pada awalnya Wayang Wong merupakan pertunjukan eksklusif yang dipentaskan di lingkungan kerajaan. Namun seiring perkembangan zaman, Wayang Wong mulai populer dan diminati oleh masyarakat.

#### **4.4.3 Alternatif Ketiga**

Wayang Wong adalah salah satu kesenian khas Jawa yang juga merupakan pengembangan media dari kesenian wayang. Kisah yang dibawakan pada kesenian wayang wong umumnya adalah kisah cinta Rama dan Shinta, perang Pendawa, dll. Selain menampilkan tontonan yang menarik untuk masyarakat, ternyata pada masa lalu masyarakat Jawa menjadikan Wayang Wong sebagai tuntunan dan tatanan hidup. Hal itu terjadi karena didalam kesenian wayang wong memiliki nilai moral dan kehidupan yang baik bila diaplikasikan dalam hidup.

Pada masanya penduduk tana Jawa memiliki penafsiran terhadap kesenian wayang wong sebagai tuntunan hidup. Mengadaptasi karakteristik dan sifat dari tokoh-tokoh wayang tersebut yang juga tercerminkan dalam kehidupan nyata. Menjadi manusia yang berbudi luhur adalah pesan yang terkandung dalam satu kesatuan makna di setiap ceritanya.

Terbentuknya sebuah proses dalam kehidupan agar semua aspek tertata selaras dan seimbang sehingga mampu menimbulkan kedamaian serta ketentraman merupakan makna lain yang terkandung dalam wayang wong.

#### **4.4.4 Revisi Sinopsis**

Wayang Wong adalah salah satu kesenian khas Jawa yang juga merupakan pengembangan media dari kesenian wayang. Kisah yang dibawakan pada kesenian wayang wong umumnya adalah kisah cinta Rama dan Shinta, perang Pendawa, dll. Selain menampilkan tontonan yang menarik untuk masyarakat, ternyata pada masa lalu masyarakat Jawa menjadikan Wayang Wong sebagai tuntunan dan tatanan hidup. Hal itu terjadi karena didalam kesenian wayang

wong memiliki nilai moral dan kehidupan yang baik bila diaplikasikan dalam hidup.

Pada masanya penduduk tana jawa memiliki penafsiran terhadap kesenian wayang wong sebagai tuntunan hidup. Mengadaptasi karakteristik dan sifat dari tokoh-tokoh wayang tersebut yang juga tercerminkan dalam kehidupan nyata. Menjadi manusia yang berbudi luhur adalah pesan yang terkandung dalam satu kesatuan makna di setiap ceritanya.

Terbentuknya sebuah proses dalam kehidupan agar semua aspek tertata selaras dan seimbang sehingga mampu menimbulkan kedamaian serta ketentraman merupakan makna lain yang terkandung dalam wayang wong.

## **4.5 Eksperimen Naskah film**

### **4.5.1 Alternatif Pertama**

Intro dari film dokumenter ini akan memaparkan gambaran dari keseluruhan film yaitu menjelaskan tentang apa itu kesenian Wayang Wong secara singkat dan menjelaskan bahwa kesenian Wayang Wong dapat disingkat menjadi 3T, yaitu tontonan, tuntunan dan tatapan hidup bagi masyarakat.

Pada babak pertama dari film ini akan mengangkat Wayang Wong sebagai tontonan masyarakat yang mana tentunya itu adalah tujuan utama dari kesenian ini, yaitu menjadi tontonan yang menghibur dengan teknologi yang sudah memumpuni. Pada era ini teknis panggung dari kesenian ini sudah sangat baik dan sangat menarik untuk disaksikan.

Pada babak kedua dari film ini akan mengangkat informasi tentang wayang wong sebagai tuntunan. Pada babak ini akan memaparkan beberapa sifat dan watak dari tokoh wayang yang mana sifat tersebut akan dicontoh oleh masyarakat Jawa pada waktu itu.

Pada babak ketiga dari film ini akan mengangkat informasi tentang wayang wong sebagai tatanan. Bagian ini menjelaskan bahwa kesenian wayang wong dapat mengajarkan kesopanan, bagaimana harus berperilaku dalam hidup dan bagaimana para raja atau pemimpin harus mengambil keputusan dengan sebaik atau sebijak mungkin.

Outro dari film ini memperlihatkan pentas wayang wong dan antusiasme penonton yang memuncak.

#### **4.5.2 Alternatif Kedua**

Intro dari film ini akan menampilkan gambaran dari keseluruhan film, yaitu menjelaskan tentang apa itu kesenian wayang wong secara singkat dan menjelaskan tentang topik sejarah wayang wong yang akan diangkat pada film.

Babak pertama dari film ini akan mengangkat tema sejarah wayang wong. Babak ini akan menjelaskan sejarah secara keseluruhan dari kesenian ini, serta menceritakan epos besar dari kesenian wayang wong ini.

Babak kedua dari film ini akan berisikan tentang konten karawitan dan sinden. Pada babak ini juga menjelaskan sejarah dari karawitan Jawa dan menampilkan secara teknis dari para seniman karawitan dan sinden mengiringi para penari wayang wong dalam pentas.

Babak ketiga dari film ini akan mengangkat tentang sejarah perkembangan wayang wong dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya, serta menjelaskan tentang perkembangan dari kesenian ini dari masa kerajaan hingga sampai di era modern ini.

Outro dari film ini memperlihatkan sebagian dari pentas wayang wong, serta antusiasme pengunjung menjadi akhir dari film ini.

#### 4.6 Depth Interview 1

Depth interview 1 ini adalah proses pembedahan alternative konsep cerita dalam bentuk naskah yang telah dibuat dengan narasumber terkait. Narasumber terkait adalah seorang budayawan dan pelaku penari Wayang Wong itu sendiri. Yakni bapak Erwien Yohannes.

Erwien Yohannes merupakan seorang penari Wayang Wong dan seorang budayawan yang mendalami persoalan tarian dan budaya Jawa. Selain itu bapak Erwien Yohannes ini adalah pendiri dan ketua dari sanggar tari Patria Loka Blitar. Depth interview 1 ini dilakukan guna untuk mengetahui kesalahan yang telah dilakukan oleh peneliti, mendapatkan kritik dan saran langsung dari ahli yang berkecimpung langsung dengan kesenian Wayang Wong supaya bisa mendapat pendapat serta referensi yang menarik dalam penulisan konsep film. Untuk mendapat masukan – masukan terhadap konsep film yang diajukan, perancang telah menyiapkan beberapa pertanyaan yang akan ditanyakan pada narasumber, berikut adalah pertanyaannya:

1. Kesan apa yang didapatkan setelah membaca eksperimen naskah yang telah dibuat?
2. Kelebihan serta kekurangan eksperimen naskah yang telah dilakukan?
3. Sejauh mana keberhasilan eksperimen naskah ini dalam menyajikan maksud dari konten film dokumenter yang akan dibuat?
4. Pesan yang diberikan untuk eksperimen naskah yang telah dibuat supaya lebih baik lagi kedepannya.

Tanggapan:

1. Saat saya membaca alternatif yang diberikan, saya langsung tertarik kepada alternatif naskah pertama karena pembahasan yang diungkap sangat menarik untuk disampaikan. Kalau alternatif kedua juga menarik karena membahas sejarah dari wayang wong tetapi, alur dari cerita yang disajikan belum rapih dan kurang bisa menyampaikan pesannya mas.
2. Kelebihan: alur dari tema film sudah baik dan konten yang akan diangkat menarik untuk dibahas pada alternatif pertama.

Kekurangan: alternatif kedua kurang dapat menyampaikan pesan dari esensi kesenian wayang wong itu sendiri.

3. Menurut saya alternatif pertama dapat menyajikan esensi dari wayang wong itu sendiri dan tema yang diangkat sangat menarik jika dibandingkan dengan membahas sejarah wayang wong.
4. Alternatif naskah yang diberikan sudah baik tetapi mungkin kedepannya dalam tahap penulisan bisa lebih baik lagi dalam artian, dapat lebih rapih dan tersampaikan dengan baik.

Kesimpulan: kesimpulan yang didapat oleh perancang yaitu narasumber tertarik dan memilih alternatif naskah pertama karena tema yang disajikan menarik dan dapat menyampaikan tidak cuma teknis wayang wong tetapi dapat juga menyampaikan nilai-nilai kehidupan didalam wayang wong yang mungkin tidak semua orang tahu akan hal itu, namun dari segi penulisan perancang akan merapihkan naskah.

#### **4.7 Naskah Film**

Intro dari film dokumenter ini akan memaparkan gambaran dari keseluruhan film yaitu menjelaskan tentang apa itu kesenian Wayang Wong secara singkat dan menjelaskan bahwa kesenian Wayang Wong dapat disingkat menjadi 3T, yaitu tontonan, tuntunan dan tatapan hidup bagi masyarakat.

Pada babak pertama dari film ini akan mengangkat Wayang Wong sebagai tontonan masyarakat yang mana tentunya itu adalah tujuan utama dari kesenian ini, yaitu menjadi tontonan yang menghibur dengan teknologi yang sudah memumpuni. Pada era ini teknis panggung dari kesenian ini sudah sangat baik dan sangat menarik untuk disaksikan.

Pada babak kedua dari film ini akan mengangkat informasi tentang wayang wong sebagai tuntunan. Pada babak ini akan dipaparkan beberapa sifat dan watak dari tokoh wayang yang mana sifat tersebut biasanya dicontoh oleh

masyarakat Jawa pada waktu itu. Dan contoh tokoh wayang yang jahat akan dijadikan referensi dalam hidup mereka bahwa mereka tidak akan berbuat seperti itu.

Pada babak ketiga dari film ini akan mengangkat informasi tentang wayang wong sebagai tatanan. Bagian ini menjelaskan bahwa kesenian wayang wong dapat mengajarkan kesopanan, bagaimana harus berperilaku dalam hidup dan bagaimana para raja atau pemimpin harus mengambil keputusan dengan sebaik atau sebijak mungkin.

Outro dari film ini akan memperlihatkan pentas wayang wong dan antusiasme penonton yang memuncak.

#### **4.8 Eksperimen Storyline Film**

##### **4.8.1 Alternatif Pertama**

Intro:

- Dimulai dengan penggambaran kota Yogyakarta sebagai kota pertama dimana Wayang Wong diselenggarakan
- Dilanjutkan dengan beberapa penari Wayang Wong sedang menari
- Ditampilkan beberapa narasi pembuka mengenai Wayang Wong
- Ditampilkan penari Wayang Wong yang sedang latihan dan bercakap disanggar
- Penampilan judul film

Babak 1 (sejarah):

- Scene ini dimulai dengan pengenalan narasumber atau pelaku drama tari Wayang Wong juga selaku budayawan di daerah blitar
- Narasumber menjelaskan tentang apa itu drama tari Wayang Wong
- Narasumber menjelaskan tentang sejarah Wayang Wong dengan bahasa yang santai dan jelas
- Ditampilkan shoot pentas drama tari Wayang Wong sebagai penjas

- Narasumber berada di jalan dan sedang menuju tempat berkumpulnya para penari serta anak didik dari sanggar Wayang Wong ini
- Narasumber samapi di basecamp yang dituju dan masih menjelaskan tentang sejarah Wayang Wong
- Babak ini ditutup dengan shoot penari Wayang Wong yang sedang berkelahi (kresna menyelamatkan werkudara)

Babak 2 ( alur cerita mahabaratha & ramayana):

- Scene ini berlanjut dimana sang narasumber membawa audiens ketempat latihan para penari Wayang Wong
- Disini pelaku penari Wayang Wong menjelaskan tentang alur cerita dari mahabarata dan Ramayana
- Sambal menampilkan suasana sanggar yang dipenuhi peserta yang sedang berlatih
- Memperlihatkan aktivitas berlatih para penari Wayang Wong
- Narasumber menjelaskan beberapa hal bisa menjadi daya tarik dalam kebudayaan ini
- Kemudian diperlihatkan sosok gendari dan desta rastra saat mereka berlatih

Babak 3 ( busana, tata rias, dan sejarah perkembangannya di Indonesia)

- Narasumber membawa audiens pada kesibukan peserta penari Wayang Wong yang sedang bersiap-siap sebelum melakukan pentas
- Disini make up artist akan menjelaskan beberapa make up yang sedang dikerjakan (Gendari & desta rastra)
- Ditampilkan shoot para penari yang sedang didandani dengan make up artist
- Ditampilkan shoot para penari yang sedang memakai kostum sesuai dengan karakter masing-masing yang akan dimainkan (bima)
- Ditampilkan shoot pemain Wayang Wong yang sudah siap memasuki panggung pentas
- Narasumber menjelaskan sejarah perkembangan Wayang Wong di Indonesia khususnya di pulau Jawa
- Ditampilkan shoot (dari backstage) beberapa peserta yang memasuki panggung



Babak 4 (closing):

- Scene akan dilanjutkan dengan shoot saat pementasan Wayang Wong
- Scene berlanjut dengan suasana saat pementasan dan antusias penonton terhadap pentas yang ditampilkan.

#### **4.8.2 Alternatif Kedua**

Intro:

- Ditampilkan visualisasi wayang kulit
- Narator menjelaskan tentang asal usul Wayang Wong secara singkat
- Menampilkan visualisasi Wayang Wong
- Kemudian dilanjutkan dengan scene dramatis yang memperlihatkan tarian yang dibawakan oleh salah seorang penari
- Judul
- Muncul suara karawitan Jawa

Babak 1 (sejarah)

- Narasumber berbicara tentang sejarah Wayang Wong di Indonesia
- Menampilkan shoot pentas tari Wayang Wong
- Narasumber berbicara tentang sejarah Wayang Wong
- Narasumber melakukan aktivitasnya sehari-sehari di basecamp tempat para penari Wayang Wong berkumpul
- Sambil menjelaskan tentang alur cerita besar dari Wayang, yang biasa dibawakan sebagai cerita utama dari pementasan
- Melihatkan visualisasi beberapa tokoh/karakter wayang Jawa (bima, arjuna, kresna)

Babak 2 (sejarah karawitan & sinden)

- Scene dilanjutkan dengan beberapa pemain karawitan
- Narasumber menjelaskan sedikit tentang asal usul karawitan pada seni Wayang Wong ini.

- Menampilkan shoot para pemain karawitan yang sedang memainkan gamelan dengan tujuan mengiringi pementasan
- Narasumber mengajak para penyinden untuk menjelaskan tentang fungsi sinden pada saat pementasan Wayang Wong

Babak 3 (nilai nilai & sejarah perkembangan)

- Scene dilanjutkan kepementasan Wayang Wong
- Memperlihatkan beberapa scene meliputi dialog pemeran gendari & desta rastra
- Narasumber menjelaskan tentang sejarah perkembangan Wayang Wong di pulau jawa bahkan di Indonesia
- Melihat scene pementasan Wayang Wong
- Narasumber menjelaskan tentang nilai-nilai moral yang terkandung dalam pementasan Wayang Wong
- Memperlihatkan efek dramatis dari pementasan yang sedang berlangsung.

Babak 4 (closing)

- Memperlihatkan shoot shoot pada saat pementasan berlangsung
- Menampilkan shoot saat pementasan Wayang Wong selesai ditampilkan
- Melihat antusiasme penonton dalam menyaksikan acara tersebut

#### **4.8.3 Alternatif Ketiga**

Intro:

- Dimulai dengan penggambaran kota Yogyakarta sebagai kota pertama dimana Wayang Wong diselenggarakan
- Ditampilkan visualisasi wayang kulit
- Kemudian dilanjutkan dengan scene dramatis yang memperlihatkan tarian yang dibawakan oleh salah seorang penari
- Ditampilkan beberapa narasi pembuka mengenai Wayang Wong
- judul
- muncul suara karawitan jawa

Babak 1 (tontonan):

- Scene ini dimulai dengan pengenalan narasumber atau pelaku drama tari Wayang Wong juga selaku budayawan di daerah blitar
- Narasumber menjelaskan tentang apa itu drama tari Wayang Wong
- Narasumber menjelaskan Wayang Wong sebagai tontonan yang menarik untuk seluruh kalangan
- Ditampilkan shoot pentas drama tari Wayang Wong sebagai penjas
- Narasumber menjelaskan komponen-komponen seni yang meliputi kesenian Wayang Wong
- Melihatkan shoot cinematic keindahan tari wayang wong
- Melihatkan shoot cinematic sisi teater dari seni Wayang Wong
- Melihatkan shoot cinematic karawitan jawa
- Babak ini ditutup dengan shoot penari Wayang Wong yang sedang berkelahi (kresna menyelamatkan werkudara)

Babak 2 ( tuntunan):

- Narasumber menjelaskan Wayang Wong sebagai tuntunan kehidupan secara general
- Footage drama Wayang Wong dan narasi narasumber
- Penjelasan oleh narasumber tentang karakter Wayang yang umumnya dijadikan tuntunan bagi masyarakat
- Penjelasan karakter wayang yang baik (yudhistira) dan footage yudhistira
- Penjelasan karakter wayang yang jahat (sengkuni) dan footage sengkuni
- Narasumber menjelaskan impact sifat-sifat tersebut pada masyarakat
- Kemudian diperlihatkan sosok gendari dan desta rastra

Babak 3 (tatanan)

- Narasumber memanggil anak-anaknya
- Scene anak narasumber cium tangan kepada narasumber
- Scene kemesraan narasumber dengan anaknya
- Penjelasan oleh narasumber tentang wayang wong sebagai tatanan dalam kehidupan
- Narasumber memberikan kisah abdi dalem dalam menghadapi tuannya

- Memperlihatkan scene kesopanan dan sikap tangan ngapucarangan
- Memperlihatkan scene menunjuk dengan jempol dan narasi narasumber
- Narasumber memberikan kisah ksatria dalam menghadapi gurunya.
- Melihatkan scene wayang duduk bersila sebagai simbol kerendahan hati
- Narasumber menjelaskan sikap yang dilakukan terhadap sesame kasta
- Memperlihatkan scene nyekiwir “sifat tangan yang digunakan untuk sesame derajat”
- Narasumber memberikan penjelasan penutup tentang nilai moral yang baik wayang wong dalam kehidupan

#### Babak 4 (closing)

- Scene persiapan pentas Wayang Wong (slow motion)
- Scene tata rias Wayang Wong sebelum mulai (slow motion)
- Menampilkan shoot saat pementasan Wayang Wong selesai ditampilkan (slow motion)
- Melihatkan antusiasme penonton dalam menyaksikan acara tersebut (slow motion)

### **4.9 Depth Interview 2**

Depth interview 2 ini adalah proses pembedahan eksperimen alternatif storyline yang telah dibuat oleh perancang oleh narasumber. Narasumber yang terkait adalah seorang yang sudah berpengalaman, Narasumber terkait adalah seorang budayawan dan pelaku penari Wayang Wong itu sendiri. Yakni bapak Erwien Yohannes.

Depth interview 2 ini dilakukan guna untuk mengetahui kesalahan yang telah dilakukan oleh perancang, mendapatkan kritik dan saran langsung dari ahli yang berkecimpung didalam dunia perwayangan supaya dapat dijadikan bahan referensi untuk perancang agar lebih baik lagi kedepannya. Untuk mendapatkan masukan-masukan tadi perancang telah menyiapkan beberapa pertanyaan yang akan ditanyakan pada narasumber, berikut adalah pertanyaannya:

1. Kesan yang didapatkan setelah membaca eksperimen storyline yang telah dibuat.
2. Kelebihan serta kekurangan eksperimen storyline yang telah dilakukan.
3. Sejauh mana keberhasilan eksperimen storyline ini dalam menyajikan alur film dokumenter yang akan dibuat.
4. Pesan yang akan diberikan untuk eksperimen storyline yang telah dibuat supaya lebih baik lagi kedepannya.

Tanggapan:

1. Setelah saya melihat – lihat alternatif yang diberikan, saya lebih suka dengan alternative storyline yang ketiga, karena menurut saya itu yang sudah jelas alur ceritanya. Dan saya rasa pembagian konten didalam film ini pun dapat dibbilang jelas sekali jika dilihat dari alternatif ketiga itu.
2. Kelebihan: alur dari film tersebut sudah jelas dan sudah sesuai dengan tema yang akan dibawakan.

Kekurangan: dirapihkan lagi untuk penulisannya.

3. Menurut saya dengan alur film seperti ini seharusnya sudah dapat menyampaikan konten yang akan dibawakan, karena alur cerita yang disediakan pada alternative ketiga sudah cukup jelas bagi saya.
4. Mungkin lebih dirapihkan lagi tulisannya dan perbanyak referensi soal wayang wong.

Revisi Storyline:

Intro:

- Dimulai dengan penggambaran kota Yogyakarta sebagai kota pertama dimana Wayang Wong diselenggarakan
- Ditampilkan visualisasi wayang kulit
- Kemudian dilanjutkan dengan scene dramatis yang memperlihatkan tarian yang dibawakan oleh salah seorang penari
- Ditampilkan beberapa narasi pembuka mengenai Wayang Wong
- judul

- muncul suara karawitan jawa

Babak 1 (tontonan):

- Scene ini dimulai dengan pengenalan narasumber atau pelaku drama tari Wayang Wong juga selaku budayawan di daerah blitar
- Narasumber menjelaskan tentang apa itu drama tari Wayang Wong
- Narasumber menjelaskan Wayang Wong sebagai tontonan yang menarik untuk seluruh kalangan
- Ditampilkan shoot pentas drama tari Wayang Wong sebagai penjas
- Narasumber menjelaskan komponen-komponen seni yang meliputi kesenian Wayang Wong
- Melihatkan shoot *cinematic* keindahan tari wayang wong
- Melihatkan shoot *cinematic* sisi teater dari seni Wayang Wong
- Melihatkan shoot *cinematic* karawitan jawa
- Babak ini ditutup dengan narasumber berpindah tempat untuk menjelaskan (transisi)

Babak 2 ( tuntunan):

- Narasumber menjelaskan Wayang Wong sebagai tuntunan kehidupan secara general
- Footage drama Wayang Wong dan narasi narasumber
- Penjelasan oleh narasumber tentang karakter Wayang yang umumnya dijadikan tuntunan bagi masyarakat
- Penjelasan karakter wayang yang baik dan buruk (Arjuna) dan footage Arjuna
- Penjelasan karakter wayang yang baik dan buruk (Srikandi) dan footage Srikandi
- Narasumber menjelaskan impact sifat-sifat tersebut pada masyarakat
- Kemudian diperlihatkan narasumber bercengkrama dengan anak - anaknya

Babak 3 (tatanan)

- Narasumber memanggil anak-anaknya
- Scene anak narasumber cium tangan kepada narasumber
- Scene kemesraan narasumber dengan anaknya

- Penjelasan oleh narasumber tentang wayang wong sebagai tatanan dalam kehidupan
- Narasumber memberikan sikap ngiting
- Memperlihatkan scene kesopanan dan sikap tangan ngapucarangan
- Memperlihatkan scene tanjak
- Melihatkan scene wayang duduk bersila sebagai simbol kerendahan hati
- Narasumber menjelaskan sikap yang dilakukan terhadap sesame kasta
- Narasumber memberikan penjelasan penutup tentang nilai moral yang baik wayang wong dalam kehidupan

#### Babak 4 (closing)

- Scene persiapan pentas Wayang Wong (slow motion)
- Scene tata rias Wayang Wong sebelum mulai (slow motion)
- Menampilkan shoot saat pementasan Wayang Wong selesai ditampilkan (slow motion)
- Melihatkan antusiasme penonton dalam menyaksikan acara tersebut (slow motion)

#### **4.10 Kesimpulan Hasil Riset**

1. Terdapat banyak aset-aset yang penting di kota blitar dan sanggar Patria Loka yang nantinya akan digunakan untuk scene dalam film dokumenter yang akan dibuat nanti
2. Perancang mendapatkan peran yang cukup penting dalam perkara pembuatan film dokumenter Wayang Wong ini karena sebelumnya belum ada orang yang membuat konsep film dokumenter yang akan dibuat ini.
3. Dari hasil kuesioner yang telah dilakukan, perancang mendapati preferensi masyarakat umur dewasa muda terhadap film dokumenter yakni dengan tone warna natural serta cara pengambilan gambar sinematik
4. Edukasi atau kisah-kisah yang didapat dari narasumber terkait dapat dikembangkan kedalam sebuah dokumentasi cerita yang akan diulas pada perancangan film dokumenter ini

5. Terkait pada proses pembuatan film, perancang mudah untuk melakukan penggalian data serta *brainstorming*, karena mampu melakukan wawancara serta melakukan depth interview secara langsung dengan narasumber yang terkait.
6. Terkait hasil observasi, wawancara, serta depth Interview dengan narasumber serta lokasi-lokasi terkait, perancang mampu mendapat gambarang yang cukup matang untuk melalui proses perancangan berikutnya.
7. Hasil dari *depth interview* yang telah dilakukan dengan narasumber terkait, sudah terpilih beberapa alternatif untuk dilanjutkan pada tahap produksi, karena pertimbangan beberapa narasumber yang dikira mampu menghasilkan data yang kuat serta mendapatkan cerita film dokumenter yang baik.
8. Dari hasil metode penelitian, dan riset yang telah dilakukan, mampu digunakan sebagai konten yaitu tontonan, tuntunan dan tatanan, aset dalam film dokumenter yang akan dibuat, serta mampu mendapatkan data yang akurat.

#### **4.11 Kriteria Desain**

##### **4.11.1 Konsep Penyajian Film Dokumenter**

Kisah yang akan diangkat dalam film dokumenter Wayang Wong ini nantinya akan disajikan melalui pendekatan konflik yang diangkat dari sanggar tari Patria Loka, kehidupan sehari – hari dari kepala sanggar tari Patria Loka yaitu bapak Erwien Yohannes. Pada konteks keaslian tempat, aktor atau aktris, pelaku seni, serta aset-aset yang digunakan adalah asli dan *real life* bukan rekayasa. Informasi yang dipaparkan harus valid juga akurat. Namun pada perancangan kali ini perancang akan terus mengolah dan mengembangkan skrip serta konten film seiring berjalannya waktu. Pendekatan lain juga akan perancang lakukan seperti teknik pengambilan aset film, unsur naratif, serta unsur lainnya. hal tersebut dilakukan dengan harapan memenuhi unsur sinematika pada perancangan film dokumenter Wayang Wong ini.



## **BAB V**

### **KONSEP DESAIN**

#### **5.1 Konsep Desain**

##### **1. Big Idea**

Serta melewati riset-riset yang telah dilakukan oleh perancang, perancang menemukan big idea sebagai gambaran keseluruhan perancangan ini melalui sebuah kalimat yaitu, “*Ngabdi Karya Luhur Kami*” yang memiliki arti “menjungjung tinggi mahakarya kami”. Mahakarya disini direpresentasikan sebagai salah satu kata yaitu Wayang Wong, yakni sebuah mahakarya budaya Indonesia yang tak ternilai harganya. Dan didalam kesenian Wayang Wong itu sendiri terdapat banyak cerminan-cerminan kehidupan saat ini yang harus terus dipertahankan. Dalam arti keseluruhan yakni “melestarikan mahakarya Indonesia”.

##### **2. Kebutuhan Desain**

Media berupa dokumentasi yang bersifat menghibur, melalui pendekatan konten atau konflik yang dikemas baik dengan *tone* warna yang natural namun tetap ada kesan sinematik, serta menyajikan dan mengangkat topik Wayang Wong sebagai Tontonan, Tuntunan, dan Tatanan.

##### **3. Media Pendukung**

Dalam perancangan film dokumenter Wayang Wong, perancangan akan ditunjang oleh beberapa media pendukung guna mempromosikan film dokumenter ini, seperti pembuatan trailer film, sebagai bahan arsip yang akan disimpan oleh sanggar tari Wayang Wong Patria Loka dan taman budaya Cak Durasim, serta film ini akan diunggah dimedia sosial seperti *Instagram* dan *Youtube*.

##### **4. What to Say**

Menyajikan narasi Wayang Wong sabagai tontonan, tuntunan, dan tatanan hidup dilihat dari sudut pandang para pelaku seni tari tersebut.

##### **5. Durasi Film**

Film dokumenter ini akan dirancang dalam bentuk 1 episode, dan durasi dari film ini adalah 10 menit 14 detik.

## **6. Format Film**

Film dokumenter ini akan di render dengan resolusi Full HD 1920 x 1080. Dengan format h264.

## **5.2 Konsep Cerita**

Cerita yang akan diusung dalam film dokumenter ini sangat menuntut keaslian dengan kehidupan nyata, dimana semua informasi dan edukasi yang dipaparkan harus informatif serta akurat. Serta aktor/aktris, lokasi, properti dan sebagainya adalah nyata tanpa rekayasa. Gaya dokumenter pada film ini adalah eksposisi (penjelasan narator) dan observasi (penjelasan narasumber). Hal menarik yang akan diungkap adalah, pada zaman kerajaan dulu Wayang Wong ternyata bukan hanya bersifat sebagai tontonan melainkan juga sebagai tuntunan dan tatanan. Babak intro pada film ini memberikan latar belakang tentang Wayang Wong yang akan menjadi pokok bahasan dari konten keseluruhan film, lalu babak pertama pada film dokumenter ini akan memaparkan informasi tentang sifat Wayang Wong sebagai sebuah tontonan, kemudian dilanjutkan dengan babak kedua yang berkonten tentang Wayang Wong sebagai tuntunan dalam kehidupan. Pada bagian ini akan juga dipaparkan tokoh – tokoh pewayangan yang biasanya di idolakan oleh masyarakat seperti Arjuna dan Srikandi. Kemudian pada babak ketiga konten yang akan disajikan dalam film dokumenter ini adalah wayang sebagai tatanan dalam kehidupan. Pada babak ini akan dipaparkan simbol – simbol atau tanda yang disampaikan lewat gestur wayang yang mana gestur tadi mengandung nilai – nilai positif. Kemudian babak keempat adalah babak klimaks dari film dokumenter ini sekaligus sebagai babak penutup film dokumenter ini.

## **5.3 Sinopsis**

Wayang Wong adalah salah satu kesenian khas Jawa yang juga merupakan pengembangan media dari kesenian wayang. Kisah yang dibawakan pada

kesenian wayang wong umumnya adalah kisah cinta Rama dan Shinta, perang Pendawa, dll. Selain menampilkan tontonan yang menarik untuk masyarakat, ternyata pada masa lalu masyarakat Jawa menjadikan Wayang Wong sebagai tuntunan dan tatanan hidup. Hal itu terjadi karena didalam kesenian wayang wong memiliki nilai moral dan kehidupan yang baik bila diaplikasikan dalam hidup.

Pada masanya penduduk tana jawa memiliki penafsiran terhadap kesenian wayang wong sebagai tuntunan hidup. Mengadaptasi karakteristik dan sifat dari tokoh-tokoh wayang tersebut yang juga tercerminkan dalam kehidupan nyata. Menjadi manusia yang berbudi luhur adalah pesan yang terkandung dalam satu kesatuan makna di setiap ceritanya.

Terbentuknya sebuah proses dalam kehidupan agar semua aspek tertata selaras dan seimbang sehingga mampu menimbulkankedamaian serta ketentraman merupakan makna lain yang terkandung dalam wayang wong.

#### **5.4 Storyline**

##### **INTRO**

##### **1. EKSTERIOR.FOOTAGE YOGYAKARTA – DAY (20 detik)**

Footage khas Yogyakarta, seperti tugu Yogyakarta, malioboro, dan Keraton Yogyakarta sebagai scene intro.

##### **2. EKSTERIOR.FOOTAGE SOLO – DAY (20 detik)**

Footage khas solo, Keraton solo dan sekitarnya, sebagai penggambaran awal dari Wayang Wong.

##### **3. INTERIOR.GEDUNG CAK DURASIM - NIGHT (30 detik)**

Scene dramatis dari pementasan Wayang Wong sebagai visualisasi dari konten utama.

##### **4. NARASI PEMBUKA (10 detik)**

Penjelasan terhadap audiens tentang konten apa yang akan dibawakan pada film dokumenter ini.

##### **5. JUDUL (10 detik)**

Menampilkan judul dari film dokumenter ini, sekaligus disusul dengan adanya suara karawitan jawa.

#### BABAK 1

- **INT.RUMAH BAPAK ERWIN – DAY**

Scene ini dimulai dengan pengenalan narasumber atau pelaku drama tari Wayang Wong juga selaku budayawan di daerah blitar

- **INT.RUMAH BAPAK ERWIN – DAY**

Narasumber menjelaskan singkat tentang apa itu drama tari Wayang Wong

- **INT.RUMAH BAPAK ERWIN – DAY**

Narasumber menjelaskan Wayang Wong sebagai tontonan yang menarik untuk seluruh kalangan

- **EXT.GEDUNG CAK DURASIM – NIGHT**

shoot pentas drama tari Wayang Wong sebagai penjelas

- **EXT.RUMAH BAPAK ERWIN – DAY**

Narasumber menjelaskan komponen-komponen seni yang meliputi kesenian Wayang Wong

- **EXT.PRAMBANAN – NIGHT**

Melihatkan shoot cinematic keindahan tari wayang wong

- **INT.GEDUNG CAK DURASIM – NIGHT**

Melihatkan shoot cinematic sisi teater dari seni Wayang Wong

- **EXT.PRAMBANAN – NIGHT**

Melihatkan shoot cinematic karawitan jawa

- **EXT.PRAMBANAN – NIGHT**

Babak ini ditutup dengan shoot penari Wayang Wong yang sedang berkelahi (kresna menyelamatkan werkudara)

#### BABAK 2

- **INT.RUMAH BAPAK ERWIN – DAY**

Narasumber menjelaskan Wayang Wong sebagai tuntunan kehidupan secara general

- **INT.GEDUNG CAK DURASIM - NIGHT**

Footage drama Wayang Wong dan narasi narasumber

- **EXT.RUMAH BAPAK ERWIN – DAY**

Penjelasan oleh narasumber tentang karakter Wayang yang umumnya dijadikan tuntunan bagi masyarakat

- **EXT.GEDUNG CAK DURASIM – NIGHT**

Penjelasan karakter wayang yang baik (yudhistira) dan footage yudhistira

- **EXT. GEDUNG CAK DURASIM – NIGHT**

Penjelasan karakter wayang yang jahat (sengkuni) dan footage sengkuni

- **EXT.RUMAH BAPAK ERWIN – DAY**

Narasumber menjelaskan impact sifat-sifat tersebut pada masyarakat

- **INT.GEDUNG CAK DURASIM – NIGHT**

Kemudian diperlihatkan sosok gendari dan desta rastra

### BABAK 3

- **EXT.RUMAH BAPAK ERWIN – DAY**

Narasumber memanggil anak-anaknya

- **EXT.RUMAH BAPAK ERWIN – DAY**

Scene anak narasumber cium tangan kepada narasumber

- **EXT.RUMAH BAPAK ERWIN – DAY**

Scene kemesraan narasumber dengan anaknya

- **INT.RUMAH BAPAK ERWIN – DAY**

Penjelasan oleh narasumber tentang wayang wong sebagai tatanan dalam kehidupan

- **INT.KERATON JOGJA – DAY**

Narasumber memberikan kisah abdi dalem dalam menghadapi tuannya

- **EXT.PRAMBANAN – NIGHT**

Memperlihatkan scene kesopanan dan sikap tangan ngapucarangan

- **EXT.PRAMBANAN - NIGHT**

Memperlihatkan scene menunjuk dengan jempol dan narasi narasumber

- **INT.GEDUNG CAK DURASIM - NIGHT**

Narasumber memberikan kisah ksatria dalam menghadapi gurunya.

- **EXT.PRAMBANAN – NIGHT**

Melihatkan scene wayang duduk bersila sebagai simbol kerendahan hati

- **EXT.PRAMBANAN – NIGHT**

Narasumber menjelaskan sikap yang dilakukan terhadap sesama kasta

- **INT.RUMAH BAPAK ERWIN – DAY**

Memperlihatkan *scene nyekiwir* “sifat tangan yang digunakan untuk sesama derajat”

- **INT.RUMAH BAPAK ERWIN – DAY**

Narasumber memberikan penjelasan penutup tentang nilai moral yang baik wayang wong dalam kehidupan

#### CLOSING

- **EXT.PRAMBANAN – NIGHT**

Scene persiapan pentas Wayang Wong (*slow motion*)

- **EXT.PRAMBANAN – NIGHT**

Scene tata rias Wayang Wong sebelum mulai (*slow motion*)

- **EXT.PRAMBANAN – NIGHT**

Menampilkan shoot saat pementasan Wayang Wong selesai ditampilkan (*slow motion*)

- **EXT.PRAMBANAN – NIGHT**

Melihatkan antusiasme penonton dalam menyaksikan acara tersebut (*slow motion*)

### 5.5 Skrip Voice Over

#### INTRO

“Wayang Orang, Kesenian yang berkembang di daerah keratin jogja dan solo, memiliki rekam jejak sebagai kesenian kerajaan yang kemudian berkembang menjadi kesenian rakyat, dan memiliki nilai – nilai kehidupan yaitu sebagai tontonan, tatanan, dan tuntunan.”

#### BABAK 2

“Selain sebagai tontonan yang sangat menarik untuk disaksikan, wayang orang juga bersifat sebagai panutan hidup dalam bermasyarakat yang berbudi pekerti.

*Pada saat itu, masyarakat Jawa mengadopsi sifat baik dari para tokoh pewayangan tersebut, bahkan mereka menjadikannya sebagai idola mereka.”*

### **BABAK 3**

*“Wayang Orang juga bersifat sebagai tatanan hidup bagi masyarakat Jawa. Hal ini bisa dibuktikan karena ada banyak pesan – pesan tersirat yang dapat disampaikan dalam kesenian ini. Yang mana pesan tersirat tadi mampu untuk menata kehidupan bersosial agar menjadi lebih sopan dan santun”.*


### **CLOSING**

*“Banyak sekali nilai moral yang bisa diambil dari kesenian Wayang Orang ini. Dengan upaya melestarikan kesenian tradisional yang kita miliki, diharapkan dapat berguna bagi kehidupan bersosial dan bernegara.”*

## 5.6 Storyboard

### STORYBOARD

Scene : 1 Shot : Photo Lighting : - Duration : 3 detik




Tools : -

Description/dialog/narration : Scene Jogjakarta

Sound : Narator

Scene : 2 Shot : Long shot Lighting : - Duration : 3-4 detik




Tools : -

Description/dialog/narration : Scene Keraton Jogja

Sound : Narator

Scene : 3 Shot : Photo Lighting : - Duration : 3 detik




Tools : -

Description/dialog/narration : Scene Klaten Solo

Sound : Narator

Scene : 4 Shot : Photo Lighting : - Duration : 3 detik




Tools : -

Description/dialog/narration : Scene penggambaran Wayang Kulit

Sound : Narator

### STORYBOARD

Scene : 5 Shot : Medium Lighting : Artificial Duration : 4-5 detik




Tools : Nikon D7000

Description/dialog/narration : Scene visualisasi Wayang Wong

Sound : karawitan sanggar Patma Loka

Scene : 6 Shot : Medium long Lighting : Artificial Duration : 3 detik




Tools : Nikon D7000

Description/dialog/narration : Scene visualisasi Wayang Wong

Sound : karawitan sanggar Patma Loka

Scene : 7 Shot : Medium Lighting : Natural Duration : 3 detik




Tools : Sony A7

Description/dialog/narration : Scene berkolaborasi di Sanggar

Sound : karawitan sanggar Patma Loka

Scene : 8 Shot : Medium Lighting : Natural Duration : 4-5 detik



Tools : Sony A7

Description/dialog/narration : Scene latihan

Sound : karawitan sanggar Patma Loka



### STORYBOARD

Scene : 9 Shot : Medium Lighting : - Duration : 4-5 detik




Tools : -

Description/dialog/narration : Scene Judul

Sound : karawitan senggir Patris Loka

Scene : 10 Shot : Medium Lighting : Natural Duration : 3 detik




Tools : Sony A7

Description/dialog/narration : Scene Pengenalan narasumber

Sound : karawitan senggir Patris Loka

Scene : 11 Shot : Medium close Lighting : Natural Duration : 8 detik




Tools : Sony A7

Description/dialog/narration : Scene Pengenalan narasumber

Sound : karawitan senggir Patris Loka

Scene : 12 Shot : Medium close Lighting : Natural Duration : 3 detik




Tools : Sony A7

Description/dialog/narration : Scene Pengenalan narasumber

Sound : karawitan senggir Patris Loka

### STORYBOARD

Scene : 13 Shot : long Lighting : Natural Duration : 3 detik




Tools : Tripod

Description/dialog/narration : Scene perkenalan 1

Sound : karawitan senggir Patris Loka

Scene : 14 Shot : <sup>medium</sup> close up Lighting : Natural Duration : 1 detik




Tools : Tripod

Description/dialog/narration : Scene perkenalan 2

Sound : karawitan senggir Patris Loka

Scene : 15 Shot : <sup>medium</sup> close up Lighting : Natural Duration : 1 detik




Tools : Tripod

Description/dialog/narration : scene perkenalan 3

Sound : karawitan senggir Patris Loka

Scene : 16 Shot : medium Lighting : Natural Duration : 15 detik




Tools : Tripod

Description/dialog/narration : Scene wawancara 1

Sound : karawitan senggir Patris Loka

### STORYBOARD

Scene 17 Shot: <sup>close up</sup> Lighting: Natural Duration: 4 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene wawancara 2

Sound: karawitan sraggar Patris Leka

Scene 18 Shot: long Lighting: <sup>artificial</sup> Duration: 7 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene pentas wayang wong

Sound: karawitan sraggar Patris Leka

Scene 19 Shot: <sup>close up</sup> Lighting: <sup>artificial</sup> Duration: 5 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene pentas wayang wong 2

Sound: karawitan sraggar Patris Leka

Scene 20 Shot: <sup>close up</sup> Lighting: Artificial Duration: 2 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene pentas wayang wong 3

Sound: karawitan sraggar Patris Leka

### STORYBOARD

Scene 21 Shot: medium Lighting: Artificial Duration: 4 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene pentas wayang wong 4

Sound: karawitan sraggar Patris Leka

Scene 22 Shot: long Lighting: Artificial Duration: 5 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene pentas wayang wong 5

Sound: karawitan sraggar Patris Leka

Scene 23 Shot: <sup>close up</sup> Lighting: Natural Duration: 2 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene pentas wayang wong 6

Sound: karawitan sraggar Patris Leka

Scene 24 Shot: long Lighting: Artificial Duration: 4 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene pentas wayang wong 7

Sound: karawitan sraggar Patris Leka

## STORYBOARD

Scene 25 Shot: <sup>medium</sup> close up Lighting: Natural Duration: 11 detik



Tools: Tripod

Description/dialog/narration: Scene Wawancara 3

Sound: karawitan senggir Patric Leka

Scene 26 Shot: <sup>medium</sup> long Lighting: Artificial Duration: 3 detik



Tools: Nikon D7000

Description/dialog/narration: Shot cinematic beranda 1011 wayang wayang 1

Sound: karawitan senggir Patric Leka

Scene 27 Shot: <sup>ext.</sup> long Lighting: Artificial Duration: 7 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene panita wayang wayang 8

Sound: karawitan senggir Patric Leka

Scene 28 Shot: long Lighting: Artificial Duration: 5 detik




Tools: Nikon D7000

Description/dialog/narration: Scene Karawitan & Sinden 1

Sound: karawitan senggir Patric Leka

## STORYBOARD

Scene 29 Shot: <sup>close up</sup> Lighting: Natural Duration: 9 detik

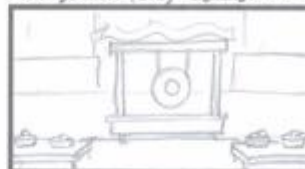


Tools: Nikon D7000

Description/dialog/narration: Scene Karawitan Jawa 1

Sound: karawitan senggir Patric Leka

Scene 30 Shot: <sup>medium</sup> long Lighting: Natural Duration: 9 detik

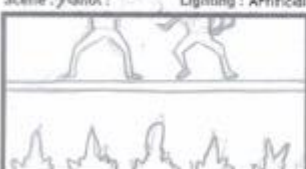


Tools: Nikon D7000

Description/dialog/narration: Scene Karawitan Jawa 2

Sound: karawitan senggir Patric Leka

Scene 31 Shot: <sup>long tracking</sup> Lighting: Artificial Duration: 3 detik




Tools: Nikon D7000

Description/dialog/narration: Scene tracking wayang wayang 1

Sound: karawitan senggir Patric Leka

Scene 32 Shot: <sup>medium tracking</sup> Lighting: Artificial Duration: 5 detik



Tools: Nikon D7000

Description/dialog/narration: Scene tracking wayang wayang 2

Sound: karawitan senggir Patric Leka

### STORYBOARD

Scene 33 Shot: long, still Lighting: Natural Duration: 3 detik

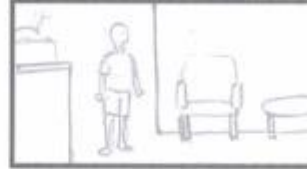


Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Penjelasan wong wong (Tuturna) 1

Sound: koncahan snggar Patric Laka

Scene 34 Shot: medium, tracking Lighting: Natural Duration: 3 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Penjelasan wong wong (Tuturna) 2

Sound: koncahan snggar Patric Laka

Scene 35 Shot: medium, track-pan Lighting: Natural Duration: 4 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Penjelasan wong wong (Tuturna) 3

Sound: koncahan snggar Patric Laka

Scene 36 Shot: close up Lighting: Natural Duration: 2 detik



Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Penjelasan wong wong (Tuturna) 4

Sound: koncahan snggar Patric Laka

### STORYBOARD

Scene 37 Shot: medium Lighting: Natural Duration: 12 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Penjelasan karakter wong wong yang dapat diadaptasi rakyat

Sound: koncahan snggar Patric Laka

Scene 38 Shot: long, still Lighting: Artificial Duration: 4 detik




Tools: Nikon D7000

Description/dialog/narration: Penjelasan (Arjuna) 1

Sound: koncahan snggar Patric Laka

Scene 39 Shot: medium Lighting: Artificial Duration: 4 detik




Tools: Nikon D7000

Description/dialog/narration: Penjelasan (Arjuna) 2

Sound: koncahan snggar Patric Laka

Scene 40 Shot: close up Lighting: Natural Duration: 3 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Penjelasan (Arjuna) 3

Sound: koncahan snggar Patric Laka

### STORYBOARD

Scene 8 Shot: *Medium* Lighting: Artificial Duration: 5 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Penjelasan (srikanadi) 2

Sound: karcas/ten snggr Patric Lela

Scene 9 Shot: *medium close* Lighting: Artificial Duration: 7 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Penjelasan (srikanadi) 2

Sound: karcas/ten snggr Patric Lela

Scene 10 Shot: *medium, tracking* Lighting: Artificial Duration: 10 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Penjelasan (srikanadi) 3

Sound: karcas/ten snggr Patric Lela

Scene 11 Shot: *medium, still* Lighting: Natural Duration: 20 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Penjelasan Impact sifat 2 45b → masgarnkat

Sound: karcas/ten snggr Patric Lela

### STORYBOARD

Scene 12 Shot: *medium, tracking* Lighting: Natural Duration: 9 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene transisi (moving way)

Sound: karcas/ten snggr Patric Lela

Scene 13 Shot: *long* Lighting: Natural Duration: 5 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Narasi sumber energi anak

Sound: karcas/ten snggr Patric Lela

Scene 14 Shot: *close up* Lighting: Natural Duration: 3 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene anak cium tangan

Sound: karcas/ten snggr Patric Lela

Scene 15 Shot: *medium* Lighting: Natural Duration: 3 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene kemesraan bersama anak

Sound: karcas/ten snggr Patric Lela

## STORYBOARD

Scene 47 Shot: long, still Lighting: Natural Duration: 20 detik



Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Persebaran teknologi pertanian

Sound: konser/tenor sanggar Patricia Loka

Scene 50 Shot: Medium Lighting: Natural Duration: 10 detik



Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Persebaran budaya pertanian

Sound: konser/tenor sanggar Patricia Loka

Scene 51 Shot: close up Lighting: Natural Duration: 15 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: scene terlihat abad dalam

Sound: konser/tenor sanggar Patricia Loka

Scene 52 Shot: medium Lighting: Natural Duration: 8 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene ini adalah melambatkan hidup masyarakat

Sound: konser/tenor sanggar Patricia Loka

## STORYBOARD

Scene 53 Shot: medium, still Lighting: Natural Duration: 20 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: scene membahas kesopanan

Sound: konser/tenor sanggar Patricia Loka

Scene 54 Shot: close up Lighting: Natural Duration: 10 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration:

Sound: konser/tenor sanggar Patricia Loka

Scene 55 Shot: close up, still Lighting: Natural Duration: 9 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: scene keson katekin mengungkap budaya

Sound: konser/tenor sanggar Patricia Loka

Scene 56 Shot: medium Lighting: Natural Duration: 9 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: scene diuk wagnag diuk berdira

Sound: konser/tenor sanggar Patricia Loka

## STORYBOARD

Scene 57 Shot: <sup>medium</sup> Lighting: Natural Duration: 15 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene Magelangan Simp Ngekiwir

Sound: karcawitan senggir Patris Laka

Scene 58 Shot: <sup>close</sup> Lighting: Natural Duration: 5 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene Silep ngekiwir

Sound: karcawitan senggir Patris Laka

Scene 59 Shot: <sup>medium</sup> <sup>long</sup> Lighting: Natural Duration: 8 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene Silep berdiri tongk

Sound: karcawitan senggir Patris Laka

Scene 60 Shot: <sup>medium</sup> Lighting: Natural Duration: 5 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene Panyelasan intanon

Sound: karcawitan senggir Patris Laka

## STORYBOARD

Scene 61 Shot: Natural Lighting: Natural Duration: 4 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene persiapan

Sound: karcawitan senggir Patris Laka

Scene 62 Shot: Close Lighting: Artificial Duration: 4 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene bima

Sound: karcawitan senggir Patris Laka

Scene 63 Shot: Close Lighting: Natural Duration: 3 detik



Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene memakai kostum

Sound: karcawitan senggir Patris Laka

Scene 64 Shot: Close Lighting: Natural Duration: 8 detik



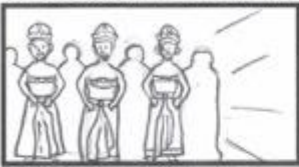
Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene Sebrak perkenangan

Sound: karcawitan senggir Patris Laka

## STORYBOARD

Scene 65 Shot: Medium Lighting: Artificial Duration: 3 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene Siap masuk pentas

Sound: karawitan senggir Patris Loka

Scene 66 Shot: Close Lighting: Artificial Duration: 3 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene waja h

Sound: karawitan senggir Patris Loka

Scene 67 Shot: Medium Lighting: Artificial Duration: 3 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene memasuki pentas

Sound: karawitan senggir Patris Loka

Scene 68 Shot: Medium Lighting: Artificial Duration: 9 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene crowd penonton 1

Sound: karawitan senggir Patris Loka

## STORYBOARD

Scene 69 Shot: Medium Long Lighting: Artificial Duration: 4 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene karawitan & Sinden

Sound: karawitan senggir Patris Loka

Scene 70 Shot: Long Lighting: Artificial Duration: 5 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene Pentas wayang wong 1

Sound: karawitan senggir Patris Loka

Scene 71 Shot: Medium Long Lighting: Artificial Duration: 5 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene wayang wong 2

Sound: karawitan senggir Patris Loka

Scene 72 Shot: Long Lighting: Artificial Duration: 3 detik



Tools: Sony A7


Description/dialog/narration: Scene Wayang wong 3

Sound: karawitan senggir Patris Loka



**STORYBOARD**

Scene 73 Shot: Long Lighting: Artificial Duration: 4 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene Crowd penonton 2

Sound: narawitan singgar Patris Laka

Scene 74 Shot: Medium Lighting: Artificial Duration: 5 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene Wajang Wong 9

Sound: narawitan singgar Patris Laka

Scene 75 Shot: Long Lighting: Artificial Duration: 5 detik

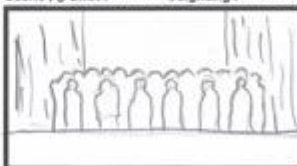


Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene Wajang Wong 5

Sound: narawitan singgar Patris Laka

Scene 76 Shot: extreme long Lighting: Artificial Duration: 3 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene penonton pentas

Sound: narawitan singgar Patris Laka

**STORYBOARD**

Scene 77 Shot: Close Lighting: Natural Duration: 5 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene antusiasme penonton

Sound: narawitan singgar Patris Laka

Scene 78 Shot: Lighting: Natural Duration: 5 detik




Tools: Sony A7

Description/dialog/narration: Scene penutup film

Sound: narawitan singgar Patris Laka

Scene: Shot: Lighting: Duration:




Tools:

Description/dialog/narration:

Sound:

Scene: Shot: Lighting: Duration:



Tools:

Description/dialog/narration:

Sound:

Gambar 5.1 Story board

### 5.7 Draft Scene

Sebelum melakukan tahap produksi, perancang akan membuat draft bertujuan untuk mempermudah saat proses pengambilan gambar dilapangan dengan adanya shootlist tersebut. Draftnya sebagai berikut:

FILM	SCENE	SHOT	CHECK
NGABDI KARYA AGUNG KAMI	SCENE 1 - Scene Yogyakarta	Normal angle, zoom angle	
	SCENE 2 – Scene Keraton Yogyakarta	Normal angle, close up, medium close up	
	SCENE 3 – Scene Keraton Surakarta	Long shot, pan move	
	SCENE 4 – Visualisasi wayang kulit	Footage wayang kulit/ gambar/ ilustrasi	
	SCENE 5 - Scene visualisasi Wayang Wong 1	Normal shot, still	
	SCENE 6 – Scene visualisasi Wayang Wong 2	Medium shot, still	
	SCENE 7 – Scene percakapan di sanggar	Normal shot, close up shot	

	SCENE 8 – Scene meliputi latihan di sanggar	Normal angle, move in, crab shot	
	SCENE 9 – Scene judul	Vector font	
	SCENE 10 – Scene pengenalan narasumber 1	Normal angle, medium shot	
	SCENE 11 – Scene pengenalan narasumber 2	Normal angle, close up shot	
	SCENE 12 – Scene pengenalan narasumber 3	Normal angle, still	
	SCENE 13 – Scene Perkenalan 1	Long shot	
	SCENE 14 – Scene Perkenalan 2	Medium close up shot	
	SCENE 15 – Scene Perkenalan 3	Medium close up shot	
	SCENE 16 – Scene Wawancara 1	Medium shot	
	SCENE 17 – Scene Wawancara 2	Close up shot	
	SCENE 18 – Scene Pentas Wayang Wong 1	Long shot	

	SCENE 19 – Scene Pentas Wayang Wong 2	Close up shot	
	SCENE 20 – Scene Pentas Wayang Wong 3	Ext close up shot	
	SCENE 21 – Scene Pentas Wayang Wong 4	Medium shot	
	SCENE 22 – Scene Pentas Wayang Wong 5	Long shot	
	SCENE 23 – Scene Pentas Wayang Wong 6	Close up shot	
	SCENE 24 – Scene Pentas Wayang Wong 7	Long shot	
	SCENE 25 – Scene Wawancara 3	Medium close up shot	
	SCENE 26 – Shoot Cinematic Keindahan Tari Wayang Wong 1	Medium long shot	
	SCENE 27 – Scene Pentas Wayang Wong 8	Ext long shot	
	SCENE 28 – Scene Karawitan dan Sinden 1	Long shot	
	SCENE 29 – Scene Karawitan Jawa 1	Close up shot	

	SCENE 30 – Scene Karawitan Jawa 2	Medium long shot	
	SCENE 31 – Scene Tracking Wayang Wong 1	Long tracking shot	
	SCENE 32 – Scene Tracking Wayang Wong 2	Medium tracking shot	
	SCENE 33 – Penjelasan Wayang Wong (Tuntunan) 1	Long, still shot	
	SCENE 34 – Penjelasan Wayang Wong (Tuntunan 2)	Medium, tracking shot	
	SCENE 35 – Penjelasan Wayang Wong (Tuntunan) 3	Medium, tracking shot	
	SCENE 36 – Penjelasan Wayang Wong (Tuntunan) 4	Close up shot	
	SCENE 37 – Penjelasan Karakter Wayang yang dapat diadaptasi Rakyat	Medium shot	
	SCENE 38 – Penjelasan (Arjuna) 1	Long, still shot	
	SCENE 39 – Penjelasan (Arjuna) 2	Medium shot	
	SCENE 40 – Penjelasan (Arjuna) 3	Close up shot	

	SCENE 41 – Penjelasan (Srikandi) 1	Medium shot	
	SCENE 42 – Penjelasan (Srikandi) 2	Medium close shot	
	SCENE 43 – Penjelasan (Srikandi) 3	Medium, tracking shot	
	SCENE 44 – Penjelasan Impact Sifat- sifat Tersebut -> Masyarakat	Medium, still shot	
	SCENE 45- Scene Transisi (Wayang Wong)	Medium, tracking shot	
	SCENE 46 – Narasumber Memanggil Anaknya	Long shot	
	SCENE 47 – Scene Anak Cium Tangan	Close up shot	
	SCENE 48 – Scene Kemesraan Bersama Anak	Medium shot	
	SCENE 49 – Penjelasan Tentang Tatanan	Long, still shot	
	SCENE 50 – Penjelasan Tentang Tatanan	Medium shot	
	SCENE 51 – Scene Kisah Abdi Dalem	Medium close up shot	
	SCENE 52 – Scene Pak Kukuh Melihatkan Sikap Ngapucarangan	Medium shot	

	SCENE 53 – Scene Membahas Kesopanan	Medium, still long shot	
	SCENE 54 – scene menunjuk dengan jempol	Close up shot	
	SCENE 55 – Scene Kisah Ksatria Menghadapi Gurunya	Close up, still shot	
	SCENE 56 – Scene Duduk Wayang Duduk Bersila	Medium long shot	
	SCENE 57 – Scene Menjelaskan Sikap Nyekiwir	Medium shot	
	SCENE 58 – Scene Sikap Nyekiwir	Close up shot	
	SCENE 59 – Scene Sikap Berdiri Tanjak	Medium long shot	
	SCENE 60 – Scene Penjelasan Tatanan	Medium shot	
	SCENE 61 – Scene persiapan sebelum pentas	High angle, tracking camera	
	SCENE 62 – Scene make up artist	Normal angle, close up shot	

	SCENE 63 – Scene make up 1	Normal angle, close up shot	
	SCENE 64 – Scene make up 2	Normal angle, close up shot	
	SCENE 65 – Cinematik Persiapan	Normal angle, long shot	
	SCENE 66 – Scene untuk Bima	Low angle, normal shot, panning camera	
	SCENE 67 – Scene memakai kostum	Normal angle, medium shot	
	SCENE 68 – Scene sejarah perkembangan	Normal angle, medium, close up shot	
	SCENE 69 – Scene persiapan masuk pentas 1	Normal angle, medium shot	
	SCENE 70 – Scene persiapan masuk pentas 2	Normal angle, close up angle	
	SCENE 71 – Scene memasuki pentas	High angle, normal shot< framing out	



SCENE 72 – Scene crowd penonton 1	Normal angle, long shot	
SCENE 73 – Scene karawitan & sinden	Low angle, medium shot, still	
SCENE 74 – Scene pentas Wayang Wong 1	Normal angle, long shot	
SCENE 75 – Scene pentas Wayang Wong 2	Normal angle, long shot, tracking	
SCENE 76 – Scene pentas Wayang Wong 3	Normal angle, long shot, tracking	
SCENE 77 – Scene crowd penonton 2	High angle, long shot, still	
SCENE 78 – Scene pentas Wayang Wong 4	Normal angle, medium shot, tracking	
SCENE 79 – Scene Wayang Wong 5	Normal angle, long shot, still	

	SCENE 80 – Scene penutup pentas	High angle, long shot, still	
	SCENE 81 – Scene antusiasme penonton	Normal angle, close up shot, still	
	SCENE 82– Scene penutup film	Cut.	

## 5.8 Suara dan Musik

- ***Voice Over***

*Voice over* yang akan digunakan pada film dokumenter ini adalah suara perempuan karena menurut perancang dan setelah melakukan riset lapangan suara wanita lebih menjual dari pada pria apabila dijadikan *voice over* dalam film. Pada film dokumenter ini narator tidak terlibat langsung dalam pembuatan film melainkan hanya suara informan dan narasumber yang membawakan alur cerita dalam film.

- ***Voice Recorder***

Untuk mendapatkan hasil audio yang baik jelas dan tidak *noise*, pada proses wawancara dan proses produksi perancang menggunakan *mic wireless* ataupun *mic shotgun*. Yang dimana *mic* tersebut adalah *mic* eksternal kamera yang kualitasnya jauh lebih baik dari pada *mic* internal kamera.

- ***Backsound***

Musik sangat dibutuhkan dalam film dokumenter ini sebagai pengatur tempo film, pembangun suasana, menunjang ilustrasi. Musik yang akan digunakan pada film ini adalah musik gamelan Jawa atau musik dengan tempo lawas untuk membangun suasana yang otentik budaya Jawa contohnya seperti lagu - lagu Karawitan Sanggar Patria Loka yang digunakan pada keseluruhan film yang

telah dibuat. Tetapi tidak memungkinkan perancang menggunakan musik yang lebih modern selagi musik tersebut bisa membangun suasana yang diinginkan.

## **5.9 Warna Film**

Suasana yang ingin dibangun dalam film ini adalah kesan megah dan elegan mengacu pada warna oranye dan sedikit kehijauan dengan saturasi yang rendah. *Tone* warna tersebut akan sangat efektif jika diaplikasikan kepada *scene-scene* pentas Wayang Wong yang berada didalam ruangan dan menggunakan *lighting* yang sangat menunjang. *Tone* warna yang akan digunakan pada saat sesi wawancara atau *scene* film lain yang menunjukkan keseharian narasumber cenderung saturasi rendah, kontras sedikit lebih tinggi dari *scene* pentas Wayang Wong, dan *tone* oranye kehijauan hal ini dilakukan untuk mempercerah skin tone dan suasana *tone* yang lawas. *Tone* warna keseluruhan dalam film ini adalah oranye dan sedikit kehijauan untuk membangun suasana yang sesuai dengan preferensi perancang karena peran *tone* warna dari *finishing* sebuah film menjadi penting karena dapat mengangkat sisi emosional audiens.

## **5.10 Pencahayaan**

### **▪ Cahaya Alami**

Pencahayaan alami akan banyak diterapkan pada film dokumenter ini karena melihat aktivitas narasumber yang sering berada diluar ruangan selain itu peran dari cahaya alami adalah mendapatkan kesan yang natural pada film. Dikarenakan aktivitas dalam film ini banyak mengikuti kegiatan sanggar jadi jadwal shooting menyesuaikan dengan pihak sanggar yang biasanya pada pagi hari sampai sore hari.

### **• Cahaya Buatan**

Pencahayaan ini biasanya digunakan pada saat pentas Wayang Wong selain memang pentas yang dilakukan biasanya malam hari dan berada didalam ruangan, cahaya buatan membuat pementasan yang dilakukan menjadi sangat bagus dan menghibur untuk ditonton. Selain saat pementasan Wayang Wong cahaya buatan akan digunakan saat pengambilan gambar malam hari. Perancang

akan menggunakan LED box atau flash kamera untuk menunjang *shooting* yang dilakukan pada malam hari.

### **5.11 Editing**

Proses editing akan dilakukan setelah produksi dilakukan. Setelah memilih rekaman yang akan digunakan untuk film ini proses editing digunakan untuk merealisasikan sebuah film dan meningkatkan kualitas rekaman sehingga dapat memenuhi kebutuhan audiens. Editing akan menggunakan *software Adobe Premiere pro*. Hal-hal yang akan perancang lakukan dalam proses editing adalah:

- *Cutting scece*
- Menstabilkan rekaman
- Mengurangi *noise* yang berlebihan pada rekaman atau suara
- Menentukan kecepatan per *scene*
- Mensinkronasi rekaman dengan audio musik atau *voice over*
- *Color grading*
- *Visual effects*

### **5.12 Typeface**

Film dokumenter Wayang Wong ini akan menggunakan tiga macam font. Untuk judul utama, teks pelengkap dan subteks.

# Caruban

ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklm  
nopqrstuvwxyz

1234567890.?!/

*Snell Roundhand*  
*Snell Roundhand*  
*Snell Roundhand*

*ABCDEFGHIJKLM*  
*NOPQRSTUVWXYZ*

*abcdefghijklm*  
*nopqrstuvwxyz*

*1234567890.?!/*

# HK Grotesk

ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklm  
nopqrstuvwxyz

1234567890.?!/

Gambar 5.2 Typeface yang digunakan pada film (sumber perancang)

### 5.13 Hasil Desain



Gambar 5.3 Ngabdi karya luhur kami

(sumber perancang)

- Waktu 10 : 14 menit
- Kecepatan gambar : normal
- *Tone* warna : cokelat, warm, saturasi rendah
- Transisi : *cut, fade*
- Konten : Wayang Wong sebagai tontonan, tuntunan dan tatanan hidup
- *Shot* : *long shot, medium shot, medium long shot* dan *close up*
- *Angle* kamera : Normal, *top, low*
- Gerakan kamera : *Handle*, statis
- *Lighting* : cahaya alami dan lighting pertunjukan Wayang Wong

### 5.14 User Testing

*User testing* pada perancangan ini dilakukan terhadap 2 target segmen, yaitu penikmat film dokumenter budaya dengan usia dewasa muda, dan penikmat film secara umum. Berikut adalah draft pertanyaan dan jawaban dari responden:

1. Bagaimana kesan anda setelah menyaksikan film dokumenter Wayang Wong ini?

2. Seberapa tingkat keberhasilan film dokumenter ini dalam menyampaikan pesan didalam kesenian Wayang Wong
3. Apa kelebihan dan kekurangan dari film dokumenter ini?
4. Film dokumenter ini ditunjukkan kepada masyarakat generasi dewasa muda, apakah menurut anda film dokumenter ini dapat dijangkau oleh usia audiens yang lain?



*Gambar 5.4 Proses user testing dengan Sima*

*(sumber perancang)*

Nama : Sima anditya kosalatami (penikmat film dokumenter)

Usia : 25 tahun

Profesi : Mahasiswa

1. Cukup menarik saat menonton film dokumenter ini, dan bagus untuk menambah wawasan perihal Wayang Wong.
2. Sudah cukup tersampaikan, akan tetapi bisa disampaikan lebih tersirat lagi karena konten yang dibahas adalah nilai moral dari sebuah kesenian.
3. Kelebihan film ini adalah dari segi sinematografi yang bagus dan grading yang menarik, kekurangan dari film ini ada beberapa transisi yang tidak smooth.
4. Saya kira bisa menembus pasar market yang lebih tua, mungkin diatas 25 tahun – 30 tahun, karena kalau pasar yang lebih muda tidak bisa menurut saya.



*Gambar 5.5 Proses user testing dengan Hirzi*

*(sumber perancang)*

Nama : Hirzi Aulia Zaky (penikmat film dokumenter)

Usia : 23 tahun

Profesi : Mahasiswa

1. Nuansa dan konten dari film ini bagus, dan konten edukasi yang diberikan juga cukup baik.
2. Cukup tersampaikan, karena penyajian konten yang cukup jelas.
3. Kelebihan film ini adalah sinematografi yang cukup baik dan kekurangan film ini adalah alur yang sedikit bosan, pembabakan kurang jelas, dan *subtitle* kurang terbaca mungkin bisa diganti ke warna kuning.
4. Bisa, tetapi merambah ke market yang lebih tua, karena tidak akan masuk ke generasi muda yang usianya dibawah 20 tahun.





*Gambar 5.6 Proses user testing dengan Fatin*

*(sumber perancang)*

Nama : Fatin Nabilah (penikmat film)

Usia : 23 tahun

Profesi : Mahasiswa

1. Saya menyukai film ini, karena tema yang diangkat cukup jarang dibanding film – film dokumenter pada umumnya.
2. Berhasil, karena saya mengerti apa konten yang ingin disampaikan kepada penonton.
3. Kelebihan dari film ini adalah tema yang diangkat sangat menarik dan jarang dibahas, kekurangan film dokumenter ini masih sedikit membosankan.
4. Mungkin remaja harus menonton film ini, karena remaja sekarang tidak *aware* terhadap budaya Indonesia



*Gambar 5.7 Proses user testing dengan Daphine*

*(sumber perancang)*

Nama : Daphine Lazuardian (penikmat film dokumenter)

Usia : 23 tahun

Profesi : Graphic Designer

1. Oke lah, seperti film dokumenter pada umumnya.
2. Berhasil, tapi saya tidak tahu konflik apa yang disampaikan pada film dokumenter ini.
3. Kelebihan dari film ini sinematografinya bagus, kekurangan film dokumenter ini tidak ada konflik yang bisa dibilang menarik didalam film ini.
4. Mungkin bisa kepada market lebih muda, soalnya kalau menuju market yang lebih dewasa eksekusi desain pun pasti berbeda dan dibutuhkan riset tambahan.



*Gambar 5.8 Proses user testing dengan Hasabi dan Yoel*

*(sumber perancang)*

Nama : Hasabi Tiyas Handoyo & Yoel Niko Putra (penikmat film)

Usia : 24 & 25 tahun

Profesi : Mahasiswa

1. Seperti film dokumenter pada umumnya, cukup sebagai media yang dapat memperkenalkan Wayang Wong.
2. Cukup berhasil, tapi film cenderung monoton karena konflik atau opini yang seharusnya disampaikan kurang sampai.
3. Kelebihan dari film ini adalah tema yang menarik dan sinematografi yang baik, kekurangan film dokumenter ini ada beberapa stok gambar yang masih bisa diperbaiki, dan konflik yang tidak ada.
4. Mungkin bisa masuk kepada usia market yang lebih muda tentunya dengan pengembangan desain.

*(halaman ini sengaja dikosongkan)*

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Film dokumenter adalah sebuah media yang pada umumnya digunakan dengan tujuan pendidikan. Hal itu tidak terlepas dari tujuan dibuatnya sebuah film dokumenter yaitu sebagai media dokumentasi audio visual yang mampu menyajikan fakta – fakta dan edukasi secara terperinci. Kesimpulan yang di dapat pada perancangan film dokumenter Wayang Wong sebagai sarana edukasi bagi masyarakat dewasa muda adalah sebagai berikut :

1. Film dokumenter ini adalah sebuah bentuk media audio visual yang mendokumentasikan esensi kesenian Wayang Wong, aktifitas yang terjadi selama proses kesenian berlangsung, dan nilai-nilai moral budaya yang terkandung didalam drama tari Wayang Wong. Film dokumenter ini merupakan salah satu media pengenalan, edukasi, dan sebagai media pelestarian kesenian Wayang Wong.
2. Setelah melakukan user testing kepada beberapa user dewasa muda, film dokumenter ini mampu mengenalkan kesenian Wayang Wong. karena dikemas dengan sinematografi yang sesuai dengan preferensi target market.
3. Film dokumenter ini mampu menyorot sisi menarik dari kesenian Wayang Wong seperti nilai moral dan budaya Jawa dalam kehidupan. Film dokumenter ini juga dinarasikan dengan bahasa yang ringan dan informatif.

#### **6.2 Saran**

Karena penyusunan narasi yang kurang maksimal menyebabkan beberapa detail film dokumenter ini kurang terbangun. Sebaiknya bagian konflik dan klimaks dapat dikemas lebih matang, sehingga pada bagian akhir film didapatkan solusi yang dapat menyimpulkan keseluruhan film.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aufderheide, Patricia. 2007. *Documentary Film A Very Short Introduction*. New York. Oxford University Press. hal 2
- Clifford Geertz. 1981. *Abangan, Santri, Priyayi Dalam Masyarakat Jawa*. Terjemahan Aswab Mahasin. Jakarta: Pustaka Jaya, p.382.
- Fachruddin, Andi. 2012. *Dasar – Dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Prenada media Group
- Handayani, Sri. 2008. Kompas.com.
- Hersapandi. 1999. *Wayang Wong Sriwedari: dari seni istana menjadi seni komersial*. Yogyakarta: Yayasan Untuk Indonesia
- K.G.P.A.A. Prabu Prangwadana V. t.t. *Pretelan Busananing Ringgit Tiyang*. Manuskrip/jawa nomor D.171, koleksi Perpustakaan Wreksa Mangkunegara, p,1-2
- K.G.P.A.A. Prabu Prangwadana V., p. 4-5.
- Pratista, Himawan (2008) memahami film
- Soedarsono. 1990. *Wayang Wong: The State Rirual Dance Drama in the Court of Yogyakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, p.3.
- Soedarsono. 1998. *Seni Pertunjukan Indonesia dan Pariwisata*. Jakarta: MSPI
- S. Wojowasito. 1997. *Kamus Umum Lengkap*. Yogyakarta: C.V. Pengarang, p. 299, 311.
- Wawancara dengan S. Ngaliman. *Lihat Wahyu Wantosa Prabawa*. Op., cit., p. 88-89.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Wayang\\_orang](https://id.wikipedia.org/wiki/Wayang_orang)

<http://eprints.uny.ac.id/30545/1/Skripsi.pdf>

## LAMPIRAN

### KUESIONER

Pertanyaan Kuesioner Perancangan Film Dokumenter Wayang Wong

1. Berapakah umur anda?
2. Apakah anda menyukai film dokumenter?
  - a. Ya
  - b. Tidak
3. Apakah anda mengetahui kesenian Wayang Wong?
  - a. Ya
  - b. Tidak
4. Apakah anda pernah menonton kesenian Wayang Wong?
  - a. Ya
  - b. Tidak
5. Gaya visual, dan teknik sinematografi mana yang anda lebih suka?
  - a. JAGADHITA
  - b. Vice (kuda renggong)
  - c. Melestarikan batik
6. Dari ketiga film diatas, yang mana yang paling diingat dan melekat di otak anda?
  - a. Film 1
  - b. Film 2
  - c. Film 3

Pertanyaan Wawancara :

1. Apakah yang dimaksud dengan kesenian Wayang Wong?
2. Bagaimana sejarah Wayang Wong secara general?
3. Apa perbedaan teknis Wayang Wong antara satu dengan yang lainnya?
4. Apa saja komponen-komponen yang diperlukan untuk menunjang kesenian Wayang Wong?
5. Apa daya tarik yang paling mencolok dari kesenian ini?
6. Apa makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian Wayang Wong?
7. Apakah peran sinden dan karawitan pada saat pementasan Wayang Wong selain sebagai pengiring, adakah makna tersendiri?
8. Bagaimana alur dari cerita besar Wayang Wong

Transkrip Jawaban Wawancara :

1. Wayang Wong itu, pada dasarnya adalah teater tradisi Jawa. Nah intinya seni Wayang Wong itu seni teater tapi kemudian karena ditampilkan dengan penari jadi itu sebuah persatuan dari seni tari, seni teater kemudia seni drama, seni karawitan, kemudian seni musik dan seni rupa. Jadi itu adalah paduan dari berbagai macam seni. Tapi pada intinya tetap teater.
2. Jadi Wayang Wong itu bermula pada masa mangkunegara. Dulu Wayang Wong merupakan kesenian istana yang dipentaskan pada jaman mangkunegara kurang lebih pada tahun 1800 sekian sampai 1900an. Pada masa kejayaannya Wayang Wong di mangkunegara itu melibatkan ratusan pemain mulai dari penari, pengrawit dan seterusnya. Kemudian karena awal tahun 1900an itu mangkunegara mengalami krisis, kemudian mereka kesulitan menggaji penari, kemudian penari-penari istana itu dilepas keluar. Mereka akhirnya mencari penghasilan sendiri diluar. Nah sejak saat itu muncul kelompok-kelompok Wayang Wong yang berada diluar istana mangkunegara. Selanjutnya pada kurang lebih tahun 1910 itu hameng kubawana 10 dari kesunanan itu mengkordinir kelompok seni Wayang Wong untuk ditampilkan dikebon rojo itu bernama sriwedari. Dan sehingga itu menjadi cikal bakal berdirinya Wayang Wong sriwedari. Wayang Wong sriwedari itu adalah Wayang Wong tertua di Indonesia yang sekarang usinya sudah 110 tahun lebih. Kemudian setelah



sriwedari muncul menjadi kelompok Wayang Wong diluar istana, akhirnya muncul kelompok-kelompok Wayang Wong lain yang akhirnya menyebar. Menjadi kesenian rakyat. Jadi proses perpindahan sebagai kesenian istana menjadi kesenian rakyat itu dimulai dari krisis mangkunegara tadi. Yang menampung para penari-penari yang tidak digaji tadi biasanya para saudagar-saudagar asal tiongkok kemudian mereka menjadikan kelompok Wayang Wong. Diantaranya yang tertua sekarang masih eksis adalah sriwedari. Kemudian tersebarlah kedaerah daerah sekitaran keratin termasuk blitar ini.

3. Secara garis besar sama. Sriwedari, baratha kemudian pandowo sebenarnya sama ceritanya wayang semua, artinya wayang itu mengambil dari epos mahabarata dan Ramayana intinya itu. Epos itu wiracarita atau kisah besar mahabarata dan Ramayana ya dua itu. Kemudian lakon carangan itu lakon yang dikembangkan berdasarkan situasi, kondisi biasanya bermaksud untuk sindiran bisa, memuji atau mempersonifikasikan sesuatu. Misalnya petruk jadi ratu. Itukan sebenarnya tidak ada. Ya sebenarnya dibuat lah lakon itu untuk menyindir kejadian pada waktu itu. Jadi ada lakon baku kemudian ada lakon carangan. Tapi pada intinya lakon carangan ini tidak lepas dari lakon baku tadi. Bersumber dari mahabarata dan Ramayana. Kemudian secara teknis penggarapan itu yang membedakan adalah kadang ada beberapa sanggar itu yang memasukan kebudayaan lokal yang berkembang didaerahnya. Seperti contohnya diblitar ini seperti jaranan, barongan kemudian tayup misalnya itu bisa masuk menjadi konten Wayang Wong.
4. Komponen pendukung Wayang Wong yang pertama jelas ceritanya dari tadi si cerita wayang. Kemudian yang kedua pemainnya harus mengerti dialog, mengerti tariannya, mengerti watak wataknya wayang, mengerti juga tembang dan karawitan. Tembang itu adalah nyanyian. Jadi penari Wayang Wong itu dituntut untuk bisa menari, mengerti watak, untuk bisa bernyanyi sesuai dengan iringan karawitan dan juga untuk bisa bicara sesuai dengan intonasi atau pakem yang sudah disepakati. Misalnya menjadi arjuna, itu harus seperti ini tuh ada aturan tersendiri yang sudah disepakati. Artinya kalau itu dilanggar orang-orang jadi bertanya. “kok arjuno kok seperti itu?” ada kesepakatan diantara seniman

tradisi beberapa pola-pola yang tak bisa dilanggar. atau kalau memang dibuat menjadi Wayang Wong guyonan ya pasti lain konteksnya dengan Wayang Wong yang serius. Kemudian dekorasi panggung itu sebagai pendukung saja menurut saya, bisa ditampilkan secara khusus bisa juga tidak, artinya bisa juga tampil dipendopo yang tidak memerlukan dekorasi khusus. Jadi yang penting ya penarinya kemudian busananya kemudian karawitannya. Karawitannya harus mendukung pementasan. artinya kalau Wayang Wong diiringi dengan musik modern kan jadi lucu. Kecuali kalau konteksnya memang Opera Van Java misalnya ya itukan berbeda dengan Wayang Wong tradisi.

5. Menurut saya Wayang Wong itu puncak dari kesenian yang ada di Jawa, artinya kompleksitasnya berbeda dengan kesenian yang lain karena Wayang Wong itu seni rupa dan semuanya ada disitu, seni music, seni tari, seni teater dan seterusnya sehingga daya tariknya kalo bisa memunculkan kesenian Wayang Wong itu menjadi pesona tersendiri bagi penonton semuanya menjadi pesona, artinya baik itu pemainnya, baik itu iringannya, baik itu dekorasinya, baik itu ceritanya semua bisa menjadi daya tarik tersendiri bagi penonton, karena untuk saat ini bisa menampilkan Wayang Wong itu menjadi sangat spesial bagi kita apalagi generasi sekarang.
6. Pentas wayang wong itu ada tuntunan ada tontonan ada tatanan. Artinya ada nilai-nilai yang bisa kita berikan kemasyarakat sebagai sarana edukasi mereka nilai moral nilai sosial kemudian nilai budaya juga nilai religi. Artinya dalam kesenian wayang wong itu nilai budayanya jelas akan menampilkan kebudayaan nilai moral masing-masing tokoh itukan mencerminkan masing-masing orang. Jadi orang bisa melihat “ohh saya seharusnya menjadi A tidak seperti si B karena si A itu baik, si A itu dermawan, siB itu jahat dan seterusnya. Nilai sosial berarti menampilkan semangat untuk gotong royong untuk berbagi pada yang miskin dll. Artinya setiap pertunjukan Wayang Wong itu ada tuntunan yang mengarah ketatanannya bisa kita petik. Contohnya seperti pandawa dan kurawa. Itukan sangat jelas pembertasnya kalo pandawa itu selalu di identikan dengan yang baik-baik lalu kurawa itu selalu diidentikan dengan yang jahat yang buruk, yang menghasut, membenci, yang membunuh dan melukai dan pada akhirnya kan

dalam perang besar baratha yudha itukan pandawa yang menang kurawa yang kalah. Justru terkadang nilai yang kami utamakan adalah karakter orang tua dari kurawa. Orangtuanya kurawa itu ada desta rastra sama gendari. Desta rastra inikan meskipun dia tahu kurawa itu salah, tapi dia terbelenggu oleh ketidak mampunya dalam hal fisik artinya dia kan tuna netra semua bergantung pada orang lain. Sementara orang disekelilingnya itu semua jahat. Baik gendari baik sengkuni baik anak-anaknya itukan semua tidak baik. Artinya pikiran-pikiran yang tidak baik mempengaruhi pikiran desta rastra yang terbatas tadi. Akhirnya dia salah, kemudian dia merencanakan untuk membunuh werkudara/Bima. Itu adalah pandawa yang ke 2. Mengapa harus membunuh werkudara karena dia yang membunuh 100 anaknya. Akhirnya kresna yang menjadi penolong bagi pandawa, menyelamatkan si werkudara tadi. Jadi kita sebagai penonton bisa menganalogikan diri seperti itu menurut saya kok terjadi dalam dunia nyata, ada maksudnya orang yang sebenarnya baik tapi dipengaruhi oleh kiri kanannya kemudian menjadi tidak baik. Itu nilai moralnya.

7. Karawitan atau iringan pementasan itu mendukung suasana dalam cerita artinya menggambarkan situasi sedih, menggambarkan situasi marah, menggambarkan situasi senang, menggambarkan situasi lucu itu berangkatnya dari karawitan tadi, sebagai pengantar suasana. Sinden juga begitu, sinden tuh bertugas untuk mengiringi kejadian itu. Jadi bisa lucu, bisa sedih, bisa emosi, bisa gembira, bisa agung gitu. Jadi ada cengkok, ada gaya sinden yang bisa ditebak “oh ini sedih, ini senang, o ini lucu” itu ada.
8. Intinya setelah kurawa mati, berarti kan pendawa yang memenangkan perang baratha yudha, perang baratha yudha terjadi selama 18 hari. Tempatnya di galkurosetra namanya. Kemudian setelah pendawa menang perang otomatis mereka menguasai negara hasrinapura, dan sementara konflik terjadi di hasrinapura desta rastra dengan dewi gendari. Karena dewi gendari sangat marah atas kematian anak-anaknya kemudian memaksa suaminya untuk bertindak, paling tidak ada upaya untuk membalas kematian si anak-anaknya ini. Desta rasta bingung bagaimana caranya karena dia buta, dia dibatasi kemampuannya, gendari mengingatkan bahwa desta rastra itu punya ajian yang sangat sakti yaitu

lebur sakti. Yaitu keluar api dari tangannya dan itu bisa membakar siapapun, ketika dipegang. Kemudian ketika pendawa menghadap ke hasrinapura dengan maksud untuk menguasai negara itu. Karena bagaimanapun pendawa masih tau disana ada desta rastra. Akhirnya pendawa sungkem ke desta rastra. Kemudian oleh desta rastra ketika dibagi darahnya si Werkudara, dia berencana untuk membunuhnya. Ternyata sebelum pendawa masuk ke hasrinapura sudah diberi tahu oleh Kresna bahwa nanti kalau desta rastra meminta apapun jangan engkau berikan dirimu tapi serahkan gudur cakpulu sebagai pengganti mu. Nah desta rastra kan tidak tahu bahwa yang dia hadapi itu apa. Kemudian setelah desta rastra mencari Werkudara, dan berniat untuk memberikan kekuatan yang lain namun sudah terlanjur mengeluarkan api. Artinya itu harus ditempelkan ke orang lain untuk bisa meredam ini. Akhirnya hancurlah dia. Menurut desta rastra dia sudah membunuh Werkudara, dan dikatakan salah sasaran. Akibatnya Werkudara marah, menjadikan hilang hormatnya terhadap desta rastra karena hancur harga dirinya sebagai seorang yang dituakan, sebagai seorang yang mengerti baik dan buruk karena pengaruh dari istrinya tadi. Werkudara marah mengulang kembali kisah-kisah masa lalunya ketika pendawa dibunuh, kemudian berusaha dihilangkan secara paksa mengenai haknya di hasrinapura. Akhirnya tidak diceritakan disitu tapi desta rastra meninggalkan hasrinapura kemudian bertapa di gunung. Kemudian dikisahkan pendawa mengadakan sesaji namanya aswo medo yaitu sesaji dengan melepas 100 ekor kuda dan daerah yang dilewati oleh kuda itu harus tunduk kepada hasrinapura. Kalau tidak akan diserang oleh arjuna. Kemudian Yudhistira menjadi raja di hasrinapura.

## BIOGRAFI PENULIS



Idrus Yahya dikenal dengan nama Idrus, adalah seorang perancang grafis yang dilahirkan di Jakarta pada tanggal 28 Desember 1996. Penulis adalah anak satu – satunya dari Muhammad Yahya dan Lidia Astuti. Penulis mengeyam pendidikan formal di SDIT Nurul Fikri, SMPIT Nurul Fikri, dan SMAIT Nurul Fikri. Penulis melanjutkan pendidikan di Institut Teknologi Sepuluh Nopember dengan mengambil program S-1 Desain

Komunikasi Visual pada Departemen Desain Produk.

Penulis mengakhiri pendidikan dengan merancang tugas akhir yang berjudul “Perancangan Film Dokumenter Wayang Wong sebagai Sarana Edukasi Terhadap Masyarakat Dewasa Muda di Indonesia”. Judul tersebut diambil karena penulis tertarik untuk mendalami dunia per film-an dan budaya – budaya daerah termasuk wayang. Menjaga kebudayaan kita agar tetap eksis ditengah era modern merupakan langkah yang penulis lakukan demi menjaga kebudayaan tradisional Indonesia sebagai warisan untuk masa yang akan datang.

Email : idrusyahya96@gmail.com

Telepon : 0813 8531 2266

Instagram : @idrussy

