

PERANCANGAN FILM DOKUMENTER KESENIAN WAYANG TOPENG MALANG

Nama Mahasiswa : Nurul Fatkhurrokhim M
NRP : 3406 100 707
Jurusan : Desain Produk Industri
Dosen Pembimbing : Nugrahardi Ramadhani, S.Sn. MT.

ABSTRAK

Cerita Panji merupakan produk budaya yang berlatar belakang kerajaan – kerajaan di Jawa Timur, yaitu kerajaan Kediri dan Jenggolo. Akar budaya ini kemudian berkembang ke seluruh wilayah Nusantara, hingga ke negara – negara di Asia Tenggara seperti Thailand, Kamboja, dan Birma. Cerita / Budaya Panji terus mengalami perkembangan baik kesenian panji secara utuh, maupun yang berupa bagian – bagian dari sastra panji. Beberapa kesenian yang bersumber dari sastra panji antara lain, seni ukir pada relief Candi Penataran, Seni Barongan / Reog, Jathilan / Kuda Lumping, Wayang Beber, dan Wayang Topeng.

Seni Pertunjukan Wayang Topeng Malang merupakan salah satu seni tradisi yang berakar pada Sastra Panji (Cerita Panji). Ditengah arus modernisasi yang terus meluas, kesenian wayang topeng malang menunjukkan eksistensinya sebagai sebuah seni tradisi. Tepatnya di Dusun Kedungmonggo, Kecamatan Pakisaji, Kabupaten Malang, disanalah kesenian ini tetap terpelihara. Kembali meningkatnya aktifitas para penggiat seni wayang topeng di Kedungmonggo seolah ingin menunjukkan bahwa kesenian ini ingin kembali menapaki masa kejayaannya seperti di era 1970 – 1980an. Aktifitasnya kesenian wayang topeng kedungmonggo tidak hanya terbatas pada pertunjukan wayang topeng saja, namun juga telah mengarah pada sebuah sentra industri kerajinan topeng. Dari hasil penjualan topeng-topeng tersebut seni wayang topeng kembali dikenal.

Sebagai sebuah media *audio visual* film dokumenter memiliki kekuatan tersendiri dalam menyampaikan suatu realita. Dengan pemanfaatan media film dokumenter ini diharapkan dapat menyampaikan realitas yang ada pada seni wayang topeng malang secara lebih menarik. Disamping itu, apresiasi terhadap nilai – nilai budaya bangsa khususnya yang terkait dengan kearifan lokal dapat lebih tersampaikan dengan media yang beragam.

Kata Kunci: Ikon Budaya, Wayang Topeng Malang, Cerita Panji, Film Dokumenter.



**DESIGN OF DOCUMENTARY FILM
THE ART OF MASK PUPPET OF MALANG**

Name : Nurul Fatkhurrokhim M
NRP : 3406 100 707
Department : Desain Produk Industri
Supervisor : Nugrahardi Ramadhani, S.Sn. MT.

ABSTRACT

Panji story is a product of the cultural background of the kingdoms in East Java such as Kediri kingdom and Jenggolo. The roots of this culture evolved throughout the archipelago, and the countries in Southeast Asia such as Thailand, Cambodia, and Burma. Panji story and these cultures continues to growth both whole art or spesific part of Panji's literary. Some of the art that comes from Panji's literary such as carving reliefs on temple Penataran, Art *Barongan/Reog*, *Jathilan/Kuda Lumping*, *Wayang Beber*, and *Wayang Topeng*.

Wayang Topeng performing arts in Malang is one of the traditional arts that are rooted in Panji's literature. In this modern era, *Wayang Topeng* performing act shows its existence and becoming cultural tradition. In Dusun Kedungmonggo, Kecamatan Pakisaji, Malang region, this tradition growth really well and the society cares so much. The development of *Wayang Topeng* performing art in Malang shows back the empowerment of this tradition in 1970-1980. The activities of *Wayang Topeng* performing art not only showing the puppet mask, but also managing a central of mask crafting. From this home industry, those masks becoming much more famous and can keep this tradition as well.

Documenter movie is the media that have a power to show the reality with its audio visual. This media could show the reality in *Wayang Topeng* performing art with unique and interesting ways. Besides that, the people knows the culture and tradition of *Wayang Topeng* with its cultural points and with various media.

Keyword: Cultural icon, *Wayang Topeng* Malang, Panji story, Documentary film.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Film Dokumenter

Istilah "dokumenter" atau *documentary* (bahasa Inggris), merupakan turunan dari kata Perancis, *documentaire*. Yang berarti, sebuah film atau pembicaraan yang menggambarkan perjalanan di suatu negeri tertentu.⁸ Dokumenter merupakan sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berisi tentang perjalanan (*trevelogueas*) yang dibuat pada tahun 1890an.

Istilah lain film dokumenter adalah film non fiksi yang mengacu pada istilah John Grierson (1898 - 1972). Dimana Grierson menyebut bahwa film dokumenter merupakan sebuah laporan aktual yang kreatif (*creative treatment of actuality*)⁹.

Film dokumenter menyajikan realita namun tetap memperhatikan elemen estetis agar gambar dan cerita menjadi lebih menarik. Film dokumenter mengandung suatu logika pemberian informasi, yang mengorganisasikan film dalam hubungannya dengan representasi yang dibuatnya tentang dunia historis. Topik dalam film dokumenter adalah sesuatu yang nyata, yang benar terjadi dan benar-benar ada, bukan fiksi. Bentuk khas pengorganisasian itu adalah pemecahan masalah (*problem solving*). Struktur ini dapat menyerupai sebuah cerita. Secara umum film dokumenter bertujuan untuk penyebaran informasi, pendidikan dan propaganda.¹⁰

Saat ini film dokumenter menjadi sebuah tren tersendiri dalam perfilman dunia. Hal ini dapat dilihat banyaknya jumlah film dokumenter yang ditayangkan melalui saluran televisi seperti program *National Geographic* dan *Animal Planet*.

⁸ Raismunandar, Satriyo, 2008, Produksi Feature dan Dokumenter untuk Media TV, www.wikimu.com

⁹ Ayawaila, Gerzon R, 2008, Dokumenter : dari ide sampai produksi, Jakarta, FFTV-IKJ Press, 11

¹⁰ Effendi, Heru, 2002, Mari Membuat Film (panduan menjadi produser), Yogyakarta :Panduan, 12

Bahkan saluran *Discovery Channel* menetapkan diri sebagai saluran televisi yang hanya menayangkan film dokumenter tentang keragaman alam dan budaya.¹¹

2.1.1.1. Pendekatan Film Dokumenter

A. *Ekspository*

Dokumenter dengan pendekatan *expository* menampilkan pesanya kepada penonton secara langsung, baik melalui presenter maupun melalui narasi. Gambar yang ditampilkan disusun untuk menunjang argumentasi yang disampaikan oleh narasi, oleh karena itu gambar telah disusun berdasarkan narasi yang sudah dibuat dengan prioritas tertentu¹².

Pada perkembangannya, ketika peralatan kamera dan perekam suara portabel ditemukan, *expository* juga menggunakan format wawancara yang memungkinkan orang (selain pembuat film) dapat memberikan komentar, baik secara langsung atau sebagai *voice over*, demikian pula penggunaan *archival footage* seperti foto, *film footage*, maupun gambar yang kemudian menjadi *mainstream* dokumenter di televisi.

Argumentasi yang dibangun dalam *expository* umumnya bersifat didaktik, bertendensi memaparkan informasi secara langsung kepada penonton, bahkan mampu mempertanyakan baik-buruk suatu fenomena berdasarkan pijakan moral tertentu dan umumnya mengarahkan penonton pada satu kesimpulan secara langsung. Agaknya inilah yang membuat bentuk *expository* populer di kalangan televisi, karena ia menghadirkan sebuah sudut pandang yang jelas (*it presents its point of view clearly*) dan menutup kemungkinan adanya misinterpretasi.

B. *Observatory / Direct Cinema*

Aliran ini muncul sebagai bentuk ketidakpuasan para pembuat film dokumenter terhadap model pendekatan *expository*. Pendekatan yang bersifat observasi ini utamanya ingin merekam kejadian secara spontan, natural dan tidak

¹¹ Ibid, 12

¹² Tanzil, Candra, 2009, Film Dokumenter Sebuah Alat, www.in-docs.com

dibuat-buat. Oleh karena itu pendekatan *direct cinema* menekankan pada kegiatan *shooting* yang informal tanpa tata lampu khusus ataupun persiapan-persiapan yang telah dirancang sebelumnya. Kekuatan mereka adalah kesabaran untuk menunggu kejadian-kejadian yang signifikan berlangsung di hadapan kamera. Produksi film dokumenter dengan pendekatan *direct cinema* menuntut persiapan yang matang serta analisis dan perhitungan waktu yang tepat¹³. Dalam hal ini *direct cinema* dalam produksinya cenderung pasif dan menunggu apa yang akan terjadi terhadap peristiwa yang akan direkam.

C. *Cinema Verite*

Pendekatan ini sangat menyadari adanya proses representasi yang terbangun antara pembuat film dengan penonton seperti halnya pembuat film dengan subjeknya. Dalam hal ini pembuat film justru tampil menempatkan diri sebagai orang pertama sebagai penyampai *issue*, dan tidak jarang tampil *in-frame* untuk mengingatkan penonton bahwa pembuat film juga bagian dari film tersebut.

2.1.1.2. Ragam Dokumenter

A. Sejarah dan Biografi

Dokumenter selalu melihat kedalam peristiwa-peristiwa bersejarah dan biografi tokoh-tokoh menjadi sebuah hal yang penting dan menarik. Saat ini, televisi dan pasar di lingkungan pendidikan, menjadikan sejarah dan biografi sebagai bidang garapan utama bagi pembuat dokumenter.

Contohnya adalah:

1. *Maestro*, program di Metro TV, yang memprofilkan tokoh-tokoh yang unik, hebat, dan berprestasi di bidang masing-masing. Tokoh semacam Rudy Hartono (pemain bulu tangkis), Rosihan Anwar (wartawan senior), Teguh Karya (sutradara kawakan), Bing Slamet (penyanyi, pengarang lagu, dan komedian), layak dijadikan profil.

¹³ Ayawaila, Gerzon R, 2008, *Dokumenter, dari ide sampai produksi*, Jakarta : FFTV-IKJ Press, 17

2. *Perjalanan Islam di Indonesia*, program di Trans TV, yang menggambarkan sejarah masuknya Islam ke Indonesia, dengan berbagai peninggalan budaya dan sejarahnya yang unik di berbagai daerah.

Sejarah dan biografi adalah laporan sesudah terjadi (*after-the-fact*) tentang kejadian masa lalu. Problem utama bagi pembuat dokumenter adalah bagaimana menemukan cara, agar karya dokumenter semacam itu secara visual tetap menarik.

Pembuat dokumenter sering mengisi kekosongan atau kurangnya gambar itu dengan wawancara pakar, pergi ke lokasi peristiwa, atau bekas rumah tinggal tokoh sejarah bersangkutan. Tak jarang, pembuat dokumenter juga "meminjam" gambar (*footage*) dari film fiksi untuk menggambarkan periode, pribadi, atau peristiwa masa lalu. Dalam pembuatan dokumenter *Perjalanan Islam di Indonesia*, misalnya, produser Trans TV terpaksa meminjam *footage* dari film *Walisongo*.

Pendekatan lain adalah reka ulang atau reka adegan (*reenactment*), penciptaan ulang (*re-creating*) zaman bersejarah atau orang dan peristiwa dari biografi tersebut. Reka ulang dalam dokumenter harus mengikuti aturan yang sama seperti penciptaan ulang dalam teks sejarah atau teks biografis. Apa yang ditampilkan harus akurat dan benar, sebagaimana yang dipahami pembuat dokumenter.

B. Dokudrama (*docudrama*)

Sebenarnya, mendasarkan sebuah presentasi dramatis pada orang atau peristiwa nyata atau bersejarah, bukanlah sesuatu yang baru. Ini bisa dilihat pada film-film bioskop seperti *Cromwell* (film tentang tokoh Inggris), *The Longest Day* (film tentang Perang Dunia II), dan *JFK* (film tentang pembunuhan Presiden John F. Kennedy).

Namun, film-film itu adalah fiksi, bukan dokumenter. Film-film itu mungkin berkaitan dengan peristiwa-peristiwa nyata, namun ia tidak dikungkung

atau dibatasi oleh kebenaran historis dari peristiwa-peristiwa tersebut. Film-film ini adalah karya fiksi yang diturunkan dari kehidupan atau manusia nyata, dan sejarah peristiwa-peristiwa nyata. Artinya, dokudrama tidak sama dengan dokumenter.

C. Dokumenter perilaku (*documentaries of behavior*)

Ini adalah dokumenter yang menjadikan perilaku manusia sebagai obyeknya. Dengan adanya kamera dan peralatan perekam yang ringan, yang bisa dengan mudah dibawa ke mana saja, dimungkinkan bagi pembuat dokumenter untuk mengikuti orang dan mengamati perilaku mereka dalam film atau *videotape*. Pada hari-hari awal sinema langsung (*direct cinema*), banyak film dibuat tentang orang biasa, yang menjalani kehidupan biasanya. Dokumenter perilaku sampai saat ini masih banyak dibuat orang.

D. Dokumenter emosi (*documentaries of emotion*)

Sementara dokumenter perilaku mendorong kita ke suatu arah baru, beberapa praktisi dokumenter mulai mengeksplorasi bentuk lain dari perilaku, yang kita sebut saja dokumenter emosi. Salah satu contoh adalah karya Allie Light, dalam film *Dialogues with Madwomen*, yang mengeksplorasi dimensi-dimensi emosional dari penderita sakit mental.

E. Reality Video - Peran Baru bagi Sinema Langsung

Reality video merupakan genre baru dokumenter. Awalnya, ini dimulai dengan program komedi di televisi, yang mengandalkan pada kiriman cuplikan-cuplikan video yang konyol dan lucu dari para penonton. Kemudian, tayangan ini menghasilkan tumbuhnya minat baru pada dokumenter aktualitas (*actuality documentary*).

Di Indonesia, film dokumenter televisi dipelopori oleh stasiun Televisi Republik Indonesia (TVRI). Film dokumenter tersebut menyajikan beragam kebudayaan, flora dan fauna Indonesia. Memasuki era tahun 1990an, film

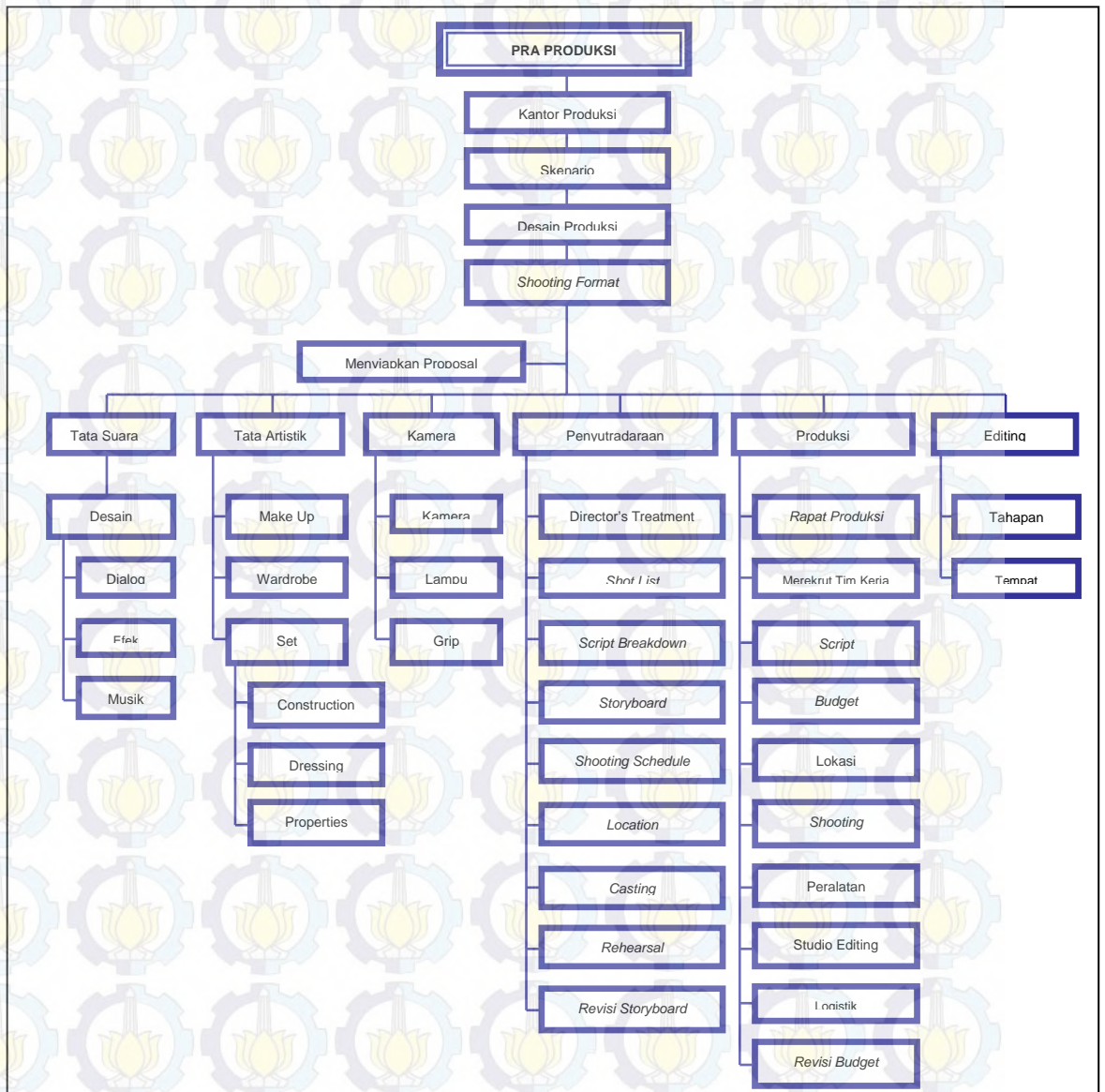
dokumenter di Indonesia terus mengalami kemajuan, beberapa televisi swasta telah menayangkan program film dokumenter, baik produksi sendiri maupun membelinya dari sejumlah rumah produksi. Salah satu yang banyak adalah *Anak Seribu Pulau* (Produksi Miles Production, 1995). Sejak 1992 FFI (Festival film Indonesia) memiliki penjurian dengan kategori film dokumenter. Bahkan, saat ini stasiun televisi Metro TV dengan program acara Eagle Award telah menyelenggarakan kompetisi film dokumenter secara nasional.

2.1.1.3. Proses Pembuatan Film Dokumenter

A. Pra Produksi

Tahap ini merupakan tahap awal dalam pembuatan sebuah film, yaitu berupa tahap persiapan dan perencanaan. Dalam tahap ini terdapat tiga komponen penting yang menentukan pelaksanaan proses produksi. Tiga komponen tersebut adalah Produser, Sutradara dan Penulis Naskah. Ketiganya menjadi kunci utama dalam setiap pengambilan keputusan. Mulai dari pengembangan ide kreatif cerita, penentuan calon pemain utama dan pendukung, pencarian lokasi, strategi pencarian sponsor, perencanaan jadwal syuting, hingga pada penjualan film¹⁴. Semua hal yang berkaitan dengan tahap persiapan dan perencanaan konsep dibahas secara mendetail pada tahap pra produksi.

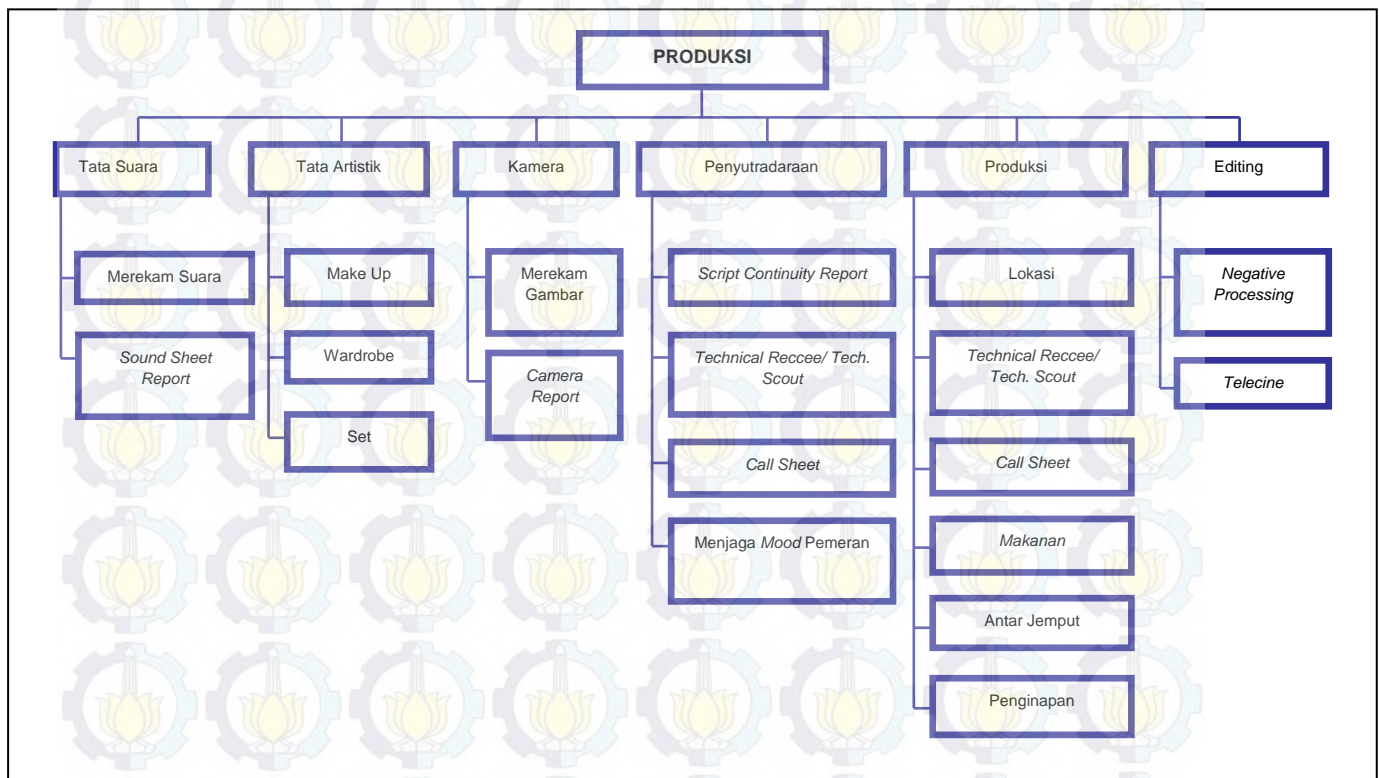
¹⁴ Naratama, 2004, *Menjadi Sutradara Televisi*, Jakarta : Grasindo, 44



Gambar 2.1. Bagan Tahap Pra Produksi Film

B. Produksi

Pada tahap produksi setiap komponen yang terlibat, harus menjalankan segala intruksi yang telah direncanakan pada tahap Pra Produksi. Seluruh *crew* bekerja sesuai dengan tugas dan tanggung jawab yang telah ditentukan pada tahap perencanaan.



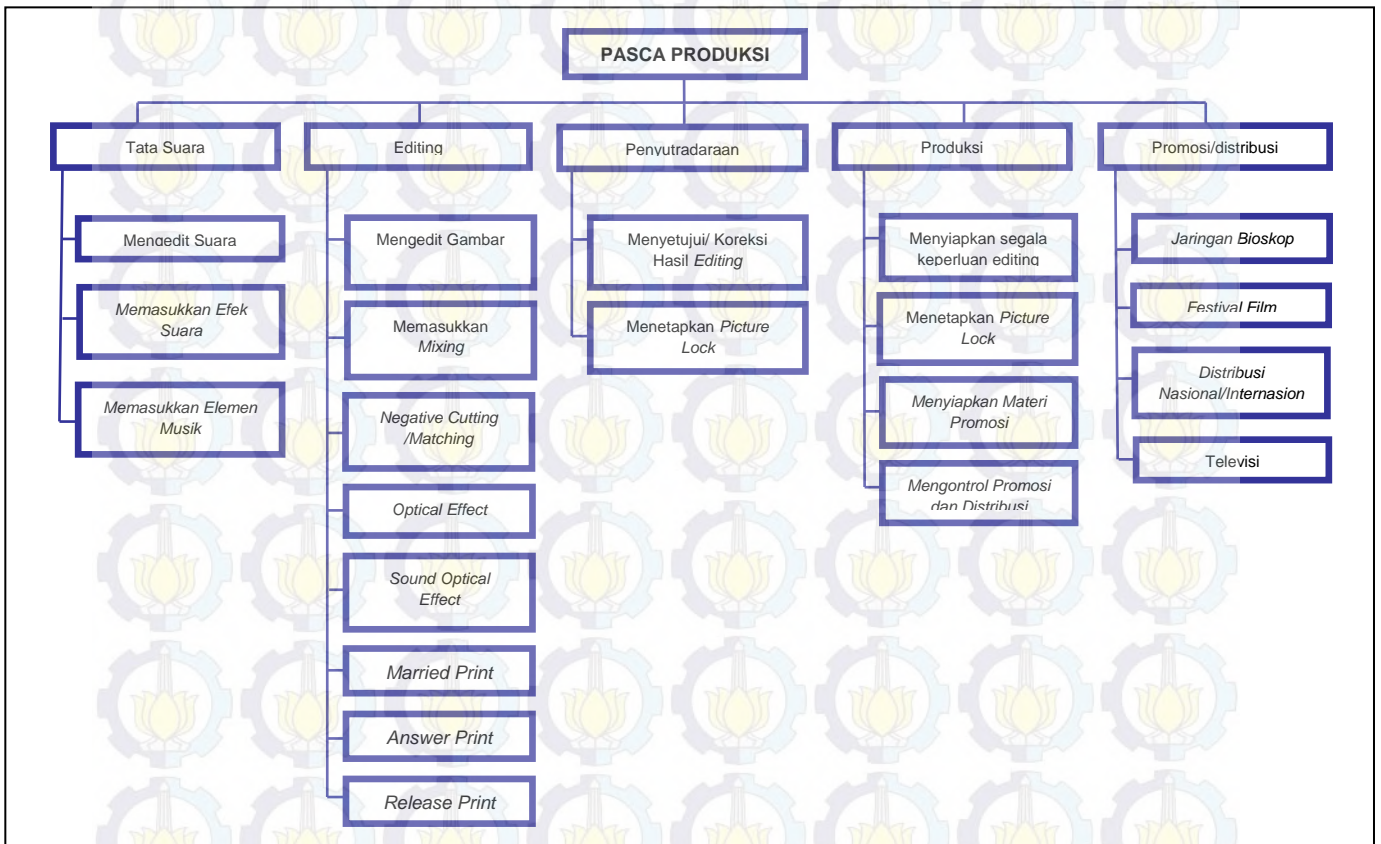
Gambar 2.2. Bagan Tahap Produksi Film

C. Pasca Produksi

Pengaturan dan pengemasan hasil produksi dilaksanakan pada tahap Pasca produksi. Dalam tahap ini editor merancang tahap editing untuk diserahkan kepada produser dan sutradara dan dibahas secara bersama untuk mendapatkan hasil yang terbaik¹⁵.

Dalam memproduksi sebuah film, baik film fiksi maupun film dokumenter tiga tahapan tersebut adalah sebuah sistem yang ketiganya saling berkaitan. Dengan menggunakan sistem tersebut proses produksi film dapat dikontrol dan dengan mudah dapat dievaluasi apabila terjadi kesalahan. Hal ini berfungsi untuk meminimalisir terjadinya kesalahan pada tahap-tahap berikutnya.

¹⁵ Effendi, Heru, 2002, Mari Membuat Film (panduan menjadi produser), Yogyakarta :Panduan,111



Gambar 2.3. Bagan Tahap Pasca Produksi Film

2.1.2. Struktur Film

Secara fisik sebuah film dapat dipecah menjadi unsur-unsur, yaitu shot, Aadegan, dan sekuen¹⁶. Pemahaman tentang shot, adegan dan sekuen berfungsi untuk membagi urutan-urutan (segmentasi) plot sebuah film secara sistematis.

2.1.2.1. Shot

Shot adalah proses perekaman gambar sejak kamera diaktifkan (on) hingga kamera dinonaktifkan (*off*) atau juga sering diistilahkan sebagai satu take (pengambilan gambar). Sementara shot setelah film telah jadi (pasca produksi) memiliki arti satu rangkaian gambar utuh yang tidak terinterupsi oleh potongan gambar (*editing*). Dalam novel shot dapat diartikan sebagai sebuah kalimat.

¹⁶ Pratista, Himawan, 2008, Mamahami Film, , Yogyakarta, Homerian Pustaka, 29
20

Dalam bahasa visual shot diartikan sebagai sebuah dasar pembingkai gambar¹⁷. Satu shot dapat berdurasi kurang dari satu detik, satu detik, beberapa menit, bahkan jam. Beberapa shot dapat dikelompokkan menjadi sebuah adegan.

2.1.2.2. Adegan (*Scene*)

Adegan adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa shot yang saling berhubungan. Biasanya film cerita terdiri dari tiga puluh sampai lima puluh adegan.

2.1.2.3. Sekuen (*Sequence*)

Sequence adalah satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa utuh. Satu sekuen umumnya terdiri beberapa adegan yang saling berhubungan. Dalam karya literatur, sekuen dapat diartikan sebagai sebuah bab atau sekumpulan bab. Dalam pertunjukan teater, sekuen disamakan dengan satu babak. Satu sekuen biasanya dikelompokkan berdasarkan satu periode (waktu), lokasi, atau satu rangkaian aksi panjang. Film cerita biasanya terdiri dari delapan sampai lima belas sekuen.

2.1.3. Struktur Naratif

Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu dengan yang lain dan terkait oleh logika sebab – akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu waktu¹⁸. Sebab kejadian tidak terjadi begitu saja tanpa ada alasan yang jelas. Dalam sebuah film cerita, sebuah kejadian pasti disebabkan oleh kejadian sebelumnya. Misalnya, pada shot A tampak seorang anak sedang menendang bola dan shot B memperlihatkan kaca jendela pecah. Shot B terjadi karena shot A. Sehingga penonton akan mudah memahami karena adanya hubungan kausalitas.

¹⁷ Naratama, 2006, *Menjadi Sutradara Televisi*, Jakarta : Grasindo, 69

¹⁸ Pratista, Himawan, 2008, *Mamahami Film*, Yogyakarta, Homerian Pustaka, 33

Segala aksi dan tindakan para pelaku cerita akan memotivasi terjadinya peristiwa berikutnya dan terus memotivasi terjadinya peristiwa berikutnya.

2.1.3.1. Cerita dan Plot

Sebuah film mampu memanipulasi cerita melalui plot. Plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara *visual* maupun *audio* melalui plot¹⁹. Sedangkan cerita adalah seluruh rangkaian peristiwa baik yang tersaji dalam film maupun tidak.

2.1.3.2. Hubungan Naratif dengan Ruang dan Waktu

Hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terkait dalam sebuah ruang. Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktifitas. Sebuah film yang umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi yang jelas, yaitu selalu menunjuk pada lokasi dan wilayah yang tegas, seperti di rumah A, di kota B, atau negara C, dan sebagainya. Latar cerita dapat menggunakan lokasi yang sesungguhnya maupun fiktif. Namun dalam film dokumenter latar yang digunakan adalah lokasi sesungguhnya, mengingat dasar film dokumenter adalah realitas.

Selain berkaitan hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terkait oleh waktu. Terdapat beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif sebuah film, yaitu urutan waktu, durasi waktu, frekuensi waktu.

2.1.3.3. Pola Urutan Waktu

Urutan waktu menunjukkan pada pola berjalanya waktu cerita sebuah film. Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola, yaitu, *linier* dan *non linier*.

¹⁹ Pratista, Himawan, 2008, Mamahami Film, Yogyakarta, Homerian Pustaka, 34
22

A. Pola Linier

Plot film sebagian besar diurutkan dengan pola *linier* dimana waktu waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Penuturan cerita secara linier memudahkan kita untuk melihat hubungan kausalitas jalinan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Jika urutan waktu dianggap sebagai A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya juga akan sama, yaitu A-B-C-D-E. Apabila cerita film berlangsung selama satu hari, maka penuturan kisahnya disajikan secara urut dari pagi, siang hingga malam. Berapapun panjang rentang waktu suatu cerita, jika tidak terdapat interupsi waktu yang signifikan maka polanya tetap linier. Sekalipun menggunakan *multi-plot* (tiga cerita atau lebih) jika disajikan secara simultan dan terjadi dalam waktu yang relatif sama namun tidak mengganggu alur cerita secara keseluruhan, maka polanya juga tetap dianggap linier.

Film dokumenter lebih banyak menggunakan pola *linier* dalam menyajikan cerita. Karena unsur realistik yang lebih banyak digunakan, sehingga plot secara *linier* lebih memudahkan dalam menyajikan cerita dalam perspektif film dokumenter.

B. Pola Non-Linier

Non linier adalah pola urutan waktu plot yang jarang digunakan dalam film cerita. Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah pola urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas. Satu contoh, apabila urutan waktu cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya dapat menjadi C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E atau pola yang lainnya. Pola *non linier* akan menjadi semakin kompleks apabila dikombinasi dengan menggunakan *multi-plot* (tiga cerita atau lebih) Dalam film dokumenter sangat sulit untuk merekonstruksi waktu menjadi pola *non linier*. Mengingat secara umum film dokumenter lebih menitik beratkan pada pola *linier* yang menunjukkan pola sebab-akibat dalam menyampaikan cerita.

2.1.3.4. Durasi Waktu

Sesuai dengan tuntutan naratif, setiap sineas dapat memanipulasi durasi waktu cerita film. Durasi film terbagi dalam dua kategori, yaitu film pendek yang berdurasi antara lima belas hingga tiga puluh menit. Sedangkan film panjang memiliki durasi yang berkisar sembilan puluh hingga seratus dua puluh menit atau lebih. Panjang atau pendeknya durasi waktu berbanding lurus dengan kompleksitas sebuah cerita.

2.1.3.5. Frekuensi Waktu

Secara umum satu adegan hanya ditampilkan satu kali dalam sebuah film. Dalam beberapa kasus, melalui penggunaan teknik kilas-balik, adegan yang sama dapat muncul beberapa kali dalam satu film. Satu adegan film dapat diulang guna menyampaikan pesan-pesan tertentu, dan biasanya berfungsi untuk memperjelas hal-hal tertentu di dalam film.

2.1.3.6. Batasan Informasi Cerita

Pembatasan informasi cerita merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah film. Seorang sineas memiliki kontrol atau pilihan terhadap batasan informasi cerita. Apakah penonton perlu mengetahui sebuah informasi cerita atau ditunda hingga momen-momen tertentu. Pilihan-pilihan tersebut akan memberikan konsekuensi yang berbeda terhadap respon penonton dalam mengikuti alur cerita film. Informasi cerita yang terlalu dibatasi memang dapat menghasilkan unsur kejutan yang besar, namun sebaliknya, hal tersebut dapat menyebabkan penonton kehilangan kendali alur cerita. Begitu juga sebaliknya, informasi cerita yang disajikan terlalu bebas akan membuat penonton kehilangan kejutan terhadap alur cerita.

Batasan informasi cerita dalam sebuah film dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu, penceritaan terbatas (*restricted narration*) dan penceritaan tidak terbatas (*omniscient narration*).

A. Penceritaan Terbatas (*restricted narration*)

Penceritaan terbatas adalah informasi cerita yang dibatasi dan terikat pada satu orang karakter tertentu. Penonton hanya mengetahui serta mengalami peristiwa yang diketahui dan dialami oleh karakter yang bersangkutan. Hal ini dapat diperoleh dalam Film dokumenter yang mengangkat profil tertentu. Biasanya profil orang tersebut dianggap mampu memberikan inspirasi kepada penonton.

B. Penceritaan Tidak Terbatas (*omniscient narration*)

Penceritaan tidak terbatas adalah informasi cerita yang tidak terbatas hanya pada suatu karakter saja. Penonton memiliki kebebasan mendapatkan akses informasi cerita dari berbagai sisi. Dalam hal ini kamera dapat menyajikan berbagai karakter dan bebas menangkap segala peristiwa maupun objek. Penonton dapat memperoleh informasi lebih banyak dari berbagai karakter yang terdapat dalam film.

C. Penggunaan Narator

Informasi cerita tidak hanya terbatas melalui alur cerita. Narator juga dapat digunakan untuk memperjelas informasi cerita. Dalam film dokumenter narasi yang disampaikan dapat berasal dari narator yang telah ditentukan, atau berasal dari penjelasan / dialog subjek atau karakter dalam film tersebut dan berupa *voice over*. Narator secara subyektif mampu menceritakan secara rinci perasaan atau suasana hatinya namun sebaliknya juga dapat secara objektif memandang karakter lain.

2.1.3.7. Elemen Pokok Naratif

Untuk memahami pola struktur naratif, perlu dipahami elemen-elemen pokok pembentuk naratif. Setiap film memiliki motif naratif yang berbeda-beda. Pada dasarnya dalam setiap film memiliki elemen-elemen pokok yang sama, yaitu berupa karakter, permasalahan, atau konflik serta tujuan. Alur cerita tidak akan

berjalan tanpa adanya pelaku cerita atau karakter yang memotivasi aksi. Karakter dalam melakukan aksinya selalu berpijak pada suatu tujuan.

A. Pelaku Cerita

Secara umum setiap film memiliki karakter cerita utama dan pendukung. Karakter utama adalah motivator utama yang menjalankan alur naratif sejak awal hingga akhir alur cerita. Seperti halnya dalam film fiksi dalam film dokumenter karakter utama merupakan unsur yang berperan dalam menjalankan cerita, sedangkan peran karakter pendukung memiliki peran tergantung pada tujuan dan pesan yang ingin disampaikan. Karakter pendukung dapat berfungsi memicu konflik dan menentang karakter utama atau bahkan dapat berfungsi membantu menyelesaikan konflik dan mendukung karakter utama.

B. Permasalahan dan Konflik

Permasalahan dapat diartikan sebagai penghalang yang dihadapi karakter utama. Dalam film fiksi, permasalahan yang timbul cenderung disebabkan adanya pertentangan antara karakter utama dengan karakter pendukung. Sedangkan dalam film dokumenter permasalahan dapat muncul dari karakter utama dengan lingkungan maupun opini karakter utama tersebut. Permasalahan yang disampaikan dalam film dokumenter menjadi bagian dari pesan yang ingin disampaikan dalam film. Sehingga konflik yang terjadi secara tercipta terbentuk dari dialog yang keluar dari karakter tersebut.

2.1.3.8. Pola Struktur Naratif

Pola struktur naratif dalam film secara umum dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu, permulaan pertengahan serta penutupan.

Tabel 2.1. Pembagian Struktur Naratif

Permulaan	Pertengahan	Penutupan
Aspek ruang dan waktu para pelaku masalah	Konflik Konfrontasi Pengembangan Masalah	Konfrontasi Akhir Resolusi Tujuan

A. Tahap Permulaan

Tahap permulaan atau pendahuluan merupakan titik paling kritis dalam sebuah cerita film karena disinilah seganya yang ada dalam film akan bermula. Pada titik ini pula ditentukan permainan cerita baik menyangkut karakter utama maupun karakter pendukung, masalah, tujuan cerita, serta aspek ruang dan waktu. Dalam tahap ini biasanya terdapat prolog yang merupakan latar belakang cerita. Prolog bukan merupakan bagian dari cerita utama namun adalah peristiwa yang terjadi sebelum cerita terjadi. Dalam film dokumenter prolog merupakan bagian dari pengungkapan masalah yang akan dibahas dalam film tersebut.

B. Tahap Pertengahan

Tahap pertengahan sebagian besar berisi tentang upaya-upaya karakter utama dalam mengatasi konflik-konflik yang dihadapi. Pada tahap ini alur cerita biasanya mulai mengalami perubahan karena adanya aksi yang terjadi diluar perkiraan. Dalam tahap ini konflik yang terjadi mulai lebih jelas dan mengarah pada inti permasalahan. Konflik yang terjadi juga semakin meningkat dalam tahap tersebut.

C. Tahap Penutupan

Tahap penutupan adalah klimaks dari cerita yang disampaikan, merupakan puncak dari konflik yang terjadi. Dalam tahap ini sudah tampak beberapa pesan dan kesimpulan yang bisa dibaca oleh penonton terhadap konflik-konflik yang terjadi. Namun film dokumenter tidak seperti film fiksi yang hampir selalu memiliki kepastian cerita dan kesimpulan pada tahap penutupan.

2.1.4. *Mise – En – Scene*

Mise – En – Scene (baca : mis ong sen) adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Mise – En – Scene* berasal dari bahasa perancis yang berarti "putting in the scene". *Mise – En – Scene* adalah unsur sinematik yang paling mudah dikenali oleh penonton karena hampir seluruh gambar yang dilihat dalam adalah bagian dari unsur ini²⁰.

Mise – En – Scene terdiri dari :

- *Setting* (latar)
- Kostum dan tata rias (*make-up*)
- Pencahayaan (*lighting*)
- Para pemain dan pergerakannya (*aktng*)

Dalam film dokumenter keempat unsur diatas terjadi secara alami dan tanpa adanya rekaan, baik dari segi latar, kostum, pencahayaan apalagi dari sisi aktng.

Setting dalam film dokumenter merupakan gambaran kondisi asli dimana karakter / subjek yang bersangkutan melakukan akativitasnya. Begitu pula dengan kostum pada karakter yang ditampilkan, tidak ada manipulasi yang dibuat mengingat karakter pada film dokumenter merupakan karakter yang nyata. Unsur pencahayaan masih memungkinkan untuk dimanipulasi dengan tujuan mendapatkan hasil gambar yang lebih berkualitas. Namun manipulasi tersebut tidak lagi dapat dilakukan apabila telah mengganggu unsur realitas dan naturalitas yang menjadi unsur utama dalam Film dokumenter. Pada film dokumenter yang menggunakan pendekatan / genre *cinema verite* unsur – unsur yang tidak natural dan tidak realis justru sangat tidak dibenarkan. Karena *cinema verite* benar-benar menangkap apa yang ada di depan kamera secara alami²¹.

Aktng merupakan usur yang tidak terdapat di dalam film dokumenter. Hal ini disebabkan karena karakter yang ditampilkan tidak memerankan karakter

²⁰ Pratista, Himawan, 2008, Mamahami Film, , Yogyakarta, Homerian Pustaka, 61

²¹ Ayawaila, gerzon R, 2008, Dokumenter : dari ide sampai produksi, Jakarta : FFTV-IKJ Press ,15

orang lain. Dengan kata lain karakter yang ada merupakan karakter nyata dan sama sesuai dengan kehidupan sehari-hari yang dialami oleh karakter tersebut. Segala aktifitas yang dilakukan, lingkungan dan segala interaksi yang terjadi merupakan kejadian alami yang dialami oleh karakter tersebut, dan bukan merupakan kejadian manipulatif yang tersekenario.

2.1.5. Sinematografi

Sinematografi mencakup perlakuan sineas terhadap kamera serta stok film yang dimiliki. Seorang sineas tidak hanya merekam sebuah adegan namun juga mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut diambil, seperti jarak, ketinggian, sudut, maupun lama pengambilan gambar.

Unsur sinematografi secara umum dibagi dalam tiga aspek, yaitu : kamera dan film, *framing* serta durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya, seperti warna, penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar dan lain sebagainya. Framing adalah hubungan antara kamera dengan objek yang akan diambil, seperti batasan wilayah gambar atau *frame*, jarak, ketinggian, pergerakan kamera. Sementara durasi gambar mencakup lama waktu sebuah objek diambil gambarnya.

2.1.5.1. Kamera dan Film

A. Jenis Kamera dan Film

Jenis kamera yang digunakan dalam produksi film dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu kamera film dan kamera digital. Kamera film menggunakan format *seluloid* sementara kamera digital menggunakan format *video*. Film cerita bioskop umumnya diproduksi dengan kamera film sementara kamera digital lebih banyak digunakan untuk produksi film independen serta film dokumenter. Stok (negatif) film untuk kamera film memiliki berbagai macam ukuran, yaitu 8mm, 16mm, 3,5mm dan 70mm. Semakin tinggi ukuran pita seluloid semakin besar pula ukuran serta kualitas gambar yang dihasilkannya. Stok film 8mm sering digunakan untuk pembuatan film amatir dan eksperimental dan kini sudah tidak

lagi digunakan. Stok film ukuran 16mm biasa digunakan oleh sineas amatir maupun profesional. Film-film bioskop umumnya diproduksi dengan menggunakan film ukuran 35mm. Sedangkan film ukuran 70mm jarang digunakan dalam produksi film-film komersial. Namun sempat populer pada era 1950an untuk memproduksi film-film bergenre epik sejarah.

Setelah selesai melakukan pengambilan gambar dan *editing*, stok film (negatif) dibuat *rush copy* kemudian diperbanyak, dan diputar dengan proyektor pada bioskop-bioskop. Untuk film 16mm harus dilakukan proses *blow up* (pembesaran) menjadi ukuran 35mm agar dapat diputar pada bioskop. Setiap perubahan yang terjadi tentu membawa konsekuensi terhadap kualitas film tersebut.

Produksi film dengan format video harus melalui beberapa proses pasca editing untuk kemudian dapat diputar pada bioskop. Hasil produksi film video harus ditransfer ke dalam film seluloid agar dapat diproyeksikan ke proyektor bioskop. Secara keseluruhan produksi dengan format video relatif lebih murah dibandingkan dengan produksi film seluloid. Hal ini mengingat mahalnya harga film *seluloid* dibandingkan format digital.

B. Tonalitas

Pada pesawat televisi dan monitor komputer, tonalitas gambar (kualitas gambar dan warna) dapat dikontrol melalui pengaturan *contras*, *brightness*, *color* dan lain sebagainya sehingga gambar dapat diatur menjadi lebih gelap atau lebih terang serta warna juga dapat diatur agar lebih tajam atau pudar.

C. Contras dan Brightness

Kualitas kontras dapat dikontrol melalui tata cahaya serta intensitas cahaya dalam proses produksi. Sementara kualitas *brightness* dapat dikontrol melalui pengaturan *exposure* pada diafragma kamera. *Exposure* adalah besarnya intensitas cahaya yang masuk ke dalam kamera. Dengan pengaturan *diafragma* kamera, intensitas cahaya yang masuk dapat dikendalikan. Semakin tinggi diafragma maka gambar akan semakin gelap, demikian pula sebaliknya.

D. Warna

Dalam era film warna seperti saat ini, teknik warna serta hitam putih tidak hanya berkaitan dengan teknis produksi film. Tetapi lebih kepada motif dan tujuan tertentu yang berkaitan dengan *alus* dan kesan yang ingin ditampilkan dalam film. Teknik hitam putih banyak digunakan untuk cerita-cerita masa lalu atau adegan kilas balik dalam sebuah film dokumenter tentang biografi. Hal tersebut bertujuan untuk menguatkan kesan yang dalam film. Pada beberapa film digunakan teknik *tone* warna yang rendah dan kadang kekuning-kuningan untuk menguatkan kesan klasik.

E. Kecepatan Gerak Gambar

Ada dua istilah yang populer dalam kecepatan gerak gambar, yaitu : *slow-motion* dan *fast-motion*. Kecepatan gerak sebuah shot dapat dikontrol melalui pengaturan kecepatan pada kamera film ketika *shot* tersebut diambil. Dalam format digita baik *slow-motion* maupun *fast-motion* dapat dilakukan pada saat proses *editing*. Kamera dan proyektor film memiliki kecepatan normal 24 *frame* per detik (*frame per second : fps*). Gambar yang diambil dengan kecepatan kurang dari 24*fps* akan menghasilkan gambar *fast-motion*. Dan gambar yang diambil dengan kecepatan lebih dari 24*fps* akan menghasilkan gambar *slow-motion*.

F. Slow-motion

Teknik *slow-motion* memiliki fungsi untuk menciptakan kesan dramatik pada sebuah momen atau peristiwa. Dengan teknik *slow-motion* peristiwa yang berlangsung cepat dan berdurasi singkat dapat disajikan secara lebih lambat dan berdurasi lebih panjang (lama) dan tentu saja hal tersebut akan menghadirkan kesan dramatik yang lebih kuat. Selain itu teknik *slow motion* juga memberikan waktu terhadap narator untuk menyampaikan narasi guna memperjelas detail

sebuah adegan. Hal ini biasa ditampilkan dalam film dokumenter yang bertema alam dan fauna.

G. *Fast-motion*

Teknik *fast-motion* juga memiliki fungsi dan kesan tersendiri. Teknik ini biasa digunakan untuk menyajikan aktivitas rutin pada sebuah ruang publik, misalnya suasana jalan raya yang ramai, para pejalan kaki, stasiun dan sebagainya. Selain itu teknik ini juga sering digunakan untuk menyajikan perubahan waktu yang cepat dari siang ke malam atau sebaliknya.

H. Penggunaan Lensa

Seperti halnya mata manusia, penggunaan lensa kamera juga mampu memberikan kesan kedalaman, ukuran, serta dimensi suatu objek atau ruang. Setiap lensa akan memberikan kesan perspektif yang berbeda karena memiliki *focal length* (panjang titik api) yang berbeda. Secara umum lensa dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis berdasarkan panjang titik apinya, yaitu : *short focal length*, *normal focal length*, dan *long focal length*. Sementara lensa *zoom* adalah jenis lensa yang mampu mengubah panjang titik apinya ketika gambar sedang diambil. Penggunaan lensa juga mempengaruhi efek kedalaman gambar yang mampu dicapai titik *deep focus* dan *rank focus*.

I. *Short Focal Length* atau *Wide-angel*

Lensa jenis ini akan membuat objek terlihat lebih jauh dari jarak sebenarnya. Ruang yang sempit akan terlihat lebih luas dari ukuran sebenarnya. Sementara sebuah objek akan tampak lebih tinggi dari sebenarnya. Lensa jenis ini sering digunakan untuk pengambilan jarak jauh, untuk memperlihatkan panorama atau lanskap secara luas seperti yang terjadi pada film-film petualangan.

J. *Normal Focal Length*

Tidak seperti dua jenis lensa lainnya, lensa ini menghilangkan efek distorsi perspektif atau dengan kata lain memberikan pandangan seperti layaknya pandangan mata manusia. Efek yang dihasilkan lensa jenis ini lebih natural. Ukuran, jarak, dan bentuk aslinya. Lensa normal juga tidak memberikan kedalaman gambar yang ekstrem antara latar depan, tengah, dan latar belakang.

K. *Long Focal Length* atau *Telephoto*

Lensa ini memiliki afek kebalikan dari lensa *short focal length*. Lensa ini mampu mendekatkan jarak sehingga objek pada latar depan dan objek pada latar belakang tampak berdekatan. Efek kedalaman gambar sangat minimal sehingga objek yang mendekat seolah bergerak lebih lama ke arah kamera. Teknik *ranking focus* biasanya dilakukan dengan menggunakan lensa jenis ini.

L. *Zoom*

Lensa *zoom* adalah jenis lensa yang memungkinkan untuk mengubah *focal length* sehingga mampu menghasilkan efek perspektif yang berbeda hanya dalam sebuah *shot*. Teknik ini sering digunakan untuk menggantikan pergerakan kamera maju atau mundur. Kamera tetap pada posisinya namun lensa mampu memperkecil atau memperbesar sebuah objek. *Zoom-in* digunakan untuk memperbesar atau mendekati objek, sementara *zoom-out* untuk memperkecil atau menjauhi objek.

M. *Deep Focus* dan *Rank Focus*

Teknik *deep focus* mulai populer sejak periode 1940an. Dengan ditemukannya stok film yang semakin sensitif cahaya, lensa *focal length* yang semakin pendek, serta teknologi lampu berintensitas tinggi, membuat para sineas semakin intensif bereksperimen dengan efek kedalaman gambar melalui teknik yang dinamakan *deep focus*. Teknik ini mampu menampilkan gambar yang ketajamannya sama dari latar depan hingga latar belakang. Teknik ini juga mampu

memberi kesan sebuah aksi yang sama pentingnya baik latar depan maupun latar belakang.

Teknik *rank focus* adalah kebalikan dari teknik *deep focus*. *Rank focus* hanya menampilkan latar depan atau latar belakang saja yang fokus. Apabila latar depan tampak tajam (*infocus*) maka latar belakang tampak kabur (*out fokus*), demikian pula sebaliknya. Sementara *ranking focus* adalah teknik memindah fokus dalam sebuah *shot* antar latar depan dengan latar belakang.

2.1.5.2. Framing

Dalam sebuah film hampir tidak pernah seluruh unsur *mise – en – scene* diperlihatkan kepada penonton. Tuntutan naratif serta estetika membuat sineas membatasi *mise – en – scene* sesuai dengan kebutuhan. Pembatasan gambar oleh kamera inilah yang sering dikenal dengan istilah *framing*. *Framing* sangat penting dalam sebuah film, karena melalui "jendela" inilah penonton melihat semua jalanan peristiwa. Kontrol sineas terhadap *framing* akan sangat menentukan persepsi penonton terhadap sebuah gambar atau *shot*. Aspek *framing* terhadap gambar dibagi menjadi empat unsur utama yaitu, bentuk dan dimensi *frame*, ruang *offscreen* dan *onscreen*, sudut, kemiringan, tinggi, dan jarak terhadap objek, serta pergerakan *frame*. Pada unsur-unsur tersebut juga menghasilkan beberapa teknik, seperti *point of view (POV) shot* dan *handle camera*.

A. Bentuk dan Dimensi *Frame*

Aspect Ratio

Perbandingan antara ukuran lebar dan tinggi *frame* yang disebut *aspect ratio* telah ditemukan sejak film pertama kali lahir, yaitu oleh Edison dan Lumiere bersaudara, dengan perbandingan mendekati standar *aspect ratio fullscreen* saat ini²². Munculnya teknologi televisi memotivasi munculnya *aspect ratio* dengan ukuran layar yang lebih besar. Dalam perkembangannya, *aspect ratio* sangat

²² Pratista, Himawan, 2008, Mamahami Film, Yogyakarta, Homerian Pustaka, 100
34

bervariasi ukurannya namun secara umum dibagi menjadi dua jenis, yaitu : *fullscreen* dan *wide screen*. *Aspect ratio* itu sendiri adalah perbandingan antar lebar dan tinggi bingkai gambar (*frame*)²³

Fullscreen

Sejak 1930, standar format *fullscreen* dengan *aspect ratio* 1.33 : 1 (*Academi Ratio*) telah ditetapkan oleh lembaga film berpengaruh di Amerika yaitu *Academy of Motion Picture Art and Science*. Format *fullscreen* hingga saat ini masih menjadi standar *aspect ratio* untuk pesawat televisi (tabung) serta beberapa film produksi non-Amerika serta Eropa Barat. Di Amerika sendiri standar format *fullscreen* untuk film-film bioskop hanya bertahan hingga pertengahan era 1950an. Persaingan dengan teknologi televisi memotivasi munculnya layar bioskop dengan format layar lebar lebih umum digunakan untuk film-film bioskop dari pada format *fullscreen*.

Widescreen

Munculnya format *widescreen* semakin memungkinkan sineas untuk memanfaatkan komposisi lebar *frame* dengan lebih leluasa. Format *widescreen* yang paling umum digunakan film-film produksi Amerika adalah 1.85 : 1. Sementara *aspect ratio widescreen* 1.66:1 lebih banyak digunakan untuk film-film produksi Eropa. Standar format *widescreen* yang lebih lebar muncul, yaitu *anamorphic widescreen* dengan *aspect ratio*, 2.35:1. Proses *anamorphic* membutuhkan lensa khusus yang mampu merapatkan gambar secara horizontal sewaktu proses produksi maupun cetak filmnya. Efek *anamorphic* dicapai sewaktu gambar diproyeksi ke layar bioskop yakni dengan menggunakan lensa khusus untuk merenggangkan gambarnya.

²³ Effendi, Heru, Mari Membuat Film, Panduan Menjadi Produser, Yogyakarta : Panduan, 26



Gambar 2.4. Perbandingan *Aspect Ratio*

Jarak

Jarak yang dimaksud adalah dimensi jarak kamera terhadap obyek dalam *frame*. Ukuran jarak ini sangat relatif dan yang menjadi tolak ukur adalah proposi manusia atau obyek dalam sebuah *frame*. Adapun dimensi jarak kamera terhadap obyek dapat dikelompokkan menjadi tujuh:

- *Extreme Long Shot* : merupakan jarak kamera yang paling jauh obyeknya, wujud manusia nyaris tidak nampak. Teknik ini umumnya menggambarkan sebuah obyek yang sangat jauh atau panorama yang luas.
- *Long shot*: Pada jarak long shot tubuh fisik manusia telah nampak jelas namun latar belakang masih dominan. *Long shot* sering kali digunakan sebagai *establishing shot*, yakni *shot* pembuka sebelum digunakan *shot-shot* yang berjarak lebih dekat.
- *Medium long shot*: Pada jarak ini tubuh manusia terlihat dari bawah lutut sampai ke atas. Tubuh manusia dan lingkungan sekitar relatif seimbang.
- *Medium shot*: Pada jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang keatas. Gestur serta ekspresi wajah mulai nampak. Sosok manusia mulai dominan dalam *frame*.
- *Medium close up*: Pada jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas. Sosok tubuh manusia mendominasi dalam frame. Dan latar belakang tidak lagi dominan. Adegan percakapan normal biasanya menggunakan jarak *medium close up*.

- *Close up*: Teknik ini memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta *gesture* yang mendetail. Umumnya memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau sebuah obyek kecil lainnya. *Close up* biasanya digunakan untuk adegan dialog yang lebih intim.
- *Extreme close up*: Pada jarak terdekat ini mampu memperlihatkan lebih mendetail bagian dari wajah, seperti mata, telinga, hidung, dsb atau bagian dari sebuah obyek.

Sudut

Sudut kamera adalah sudut pandang kamera terhadap obyek yang berada dalam *frame*. Secara umum sudut kamera dapat dibagi menjadi 3, yakni:

- *High-angle*: Kamera melihat obyek dalam *frame* yang berada di bawahnya. Sudut kamera *high-angle* mampu membuat sebuah obyek seolah tampak lebih kecil, lemah, serta terintimidasi. Biasanya juga digunakan untuk memperlihatkan panorama luas atau lansekap sebuah wilayah kota atau pegunungan
- *Straight-on angle*: Kamera melihat obyek dalam *frame* secara lurus (sejajar dengan mata). Dalam sebuah film umumnya sineas lebih sering menggunakan *angle* ini.
- *Low-angle*: kamera melihat obyek dalam *frame* yang berada di atasnya. Membuat obyek seolah tampak lebih besar, dominan, percaya diri, serta kuat. *Low-angle* juga kerap digunakan untuk kamera subyektif sebagai sudut pandang karakter binatang.

B. Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera umumnya berfungsi untuk mengikuti pergerakan seorang karakter atau obyek. Pergerakan kamera juga sering digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana suatu lokasi atau panorama. Pergerakan kamera, secara teknis sebenarnya variasinya tidak terhitung namun secara umum dapat dikelompokkan menjadi 4, yakni:

- *Pan*: Merupakan singkatan dari kata panorama. *Pan* adalah pergerakan kamera secara horizontal (kanan dan kiri) dengan posisi kamera statis. Pada umumnya digunakan untuk mengikuti pergerakan seorang karakter atau melakukan *reframing* (menyeimbangkan kembali posisi *frame* ketika karakter bergerak).
- *Tilt*: Pergerakan kamera secara vertikal (atas dan bawah) dengan posisi kamera statis. Sering digunakan untuk memperlihatkan obyek yang tinggi atau raksasa di depan seorang karakter (kamera), seperti gedung bertingkat, patung raksasa, dsb.
- *Tracking (dolly shot)*: Merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horizontal. Pergerakan dapat ke arah manapun sejauh masih menyentuh permukaan tanah. Pergerakan dapat bervariasi yakni maju (*track forward*), mundur (*track backward*), melingkar, menyamping, dan sering kali menggunakan rel atau *track*.
- *Crane shoot*: Pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara vertikal, horizontal, atau kemana saja selama masih di atas permukaan tanah (melayang). Umumnya menggunakan alat *crane* yang mampu membawa kamera serta operatornya sekaligus dan dapat bergerak turun dan naik hingga beberapa meter.

2.1.5.3. Durasi

A. Durasi *Shot* dan Durasi Cerita

Durasi sebuah gambar (*shot*) memiliki arti penting karena menunjukkan durasi cerita yang berjalan pada sebuah *shot* dalam konteks naratif. Durasi cerita film umumnya sama dengan durasi *shot*-nya. Misal durasi sebuah *shot* adalah 10 detik, maka durasi cerita umumnya adalah 10 detik.

B. *Long Take*

Setiap *shot* memiliki durasi yang beragam sesuai dengan tuntutan naratif dan juga gaya sineas. Satu *shot* dapat berdurasi satu detik, atau beberapa menit,

bahkan jam. Pada awal perkembangan sinema, umumnya *shot* memiliki durasi pendek, dan berkisar beberapa detik. Namun dalam perkembangannya durasi *shot* berkembang menjadi lebih panjang. Teknik *shot* tersebut disebut *long take*. Secara teknis *shot* berdurasi rata – rata lebih dari 9 – 10 detik disebut *long take*. Penggunaan *long take* sangat memungkinkan digunakan dalam produksi film dokumenter. Hal ini biasanya digunakan untuk menangkap dialog serta opini karakter.

2.1.6. Tinjauan Kebudayaan

Istilah kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta, *buddhaya*, ialah jamak dari *budhi* yang berarti budi atau akal. Jadi Kebudayaan dapat diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan budi dan akal. Sedangkan isi sebenarnya dari budaya itu sendiri menurut antropolog Koeningrat terdiri atas tujuh unsur universal kebudayaan. Tujuh unsur tersebut yaitu:

1. Sistem religi dan upacara keagamaan
2. Sistem dan organisasi kemasyarakatan
3. Sistem pengetahuan
4. Bahasa
5. Kesenian
6. Sistem mata pencarian hidup
7. Sistem teknologi dan peralatan²⁴

Kesenian Wayang Topeng Malangan sebagai produk turunan dari Budaya Panji merupakan simbolisasi dan perwujudan budaya manusia. Sebagai lakon dalam seni pertunjukan cerita panji memang tampil dalam drama tari topeng (wayang topeng). Hal ini berbeda dengan wayang purwa yang mengangkat cerita Ramayana dan Mahabarata.

²⁴ Herusatoto, Budiono, 2008, *Symbolisme Jawa*, Yogyakarta : Ombak, 12

2.1.6.1. Cerita Panji

Lakon teater tradisional secara taat asas meyajikan objek sastra lisan. Objek karya sastra lisan tersebut berupa realitas, dan realitas tersebut adalah peristiwa sejarah. Maka lakon teater tersebut berupaya menerjemahkan peristiwa sejarah berdasarkan kemampuan anak panggung dalam berbahasa yang teateral. Istilah lakon yang dimaksud adalah cerita, naskah atau karangan yang disusun dalam bentuk percakapan (dialog) dilengkapi dengan keterangan suasana yang selanjutnya dipentaskan.

Nama Panji muncul pada sumber sejarah Kidung panji Wijaya Krama. Slamet Mulyana (1979 :124) mengatakan bahwa Kidung Panji Krama mengisahkan peristiwa sepuluh hari setelah pengusiran tentara Tartar, Mahisa Anabrang yang memimpin ekspedisi ke Melayu pada tahun 1275, pulang dan membawa dua putri yaitu Dara Perak dan Dara Jingga. Sumber lain menerangkan bahwa nama Panji juga dijumpai pada data prasasti Penanggungan (Piagam Penanggungan) tahun 1296. Prof. Dr. Poerbatjaraka dalam *Inscriptie van Nederlandsch Indie* (1940:33-49) menerangkan bahwa isi prasasti tersebut tentang anugerah tanah oleh Raja Kertarajasa kepada Panji Pati-Pati Mpu Kapat. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa cerita Panji (baik sastra tulis maupun sastra lisan) merupakan karya sastra asli zaman kerajaan Kediri, Singasari dan Majapahit. Pada lakon Panji cerita topeng dinyatakan bahwa raja-raja di Kediri, Singasari, Urawan dan Daha masih bersaudara²⁵.

Latar belakang yang diangkat dalam cerita Panji adalah kerajaan Kediri, Daha dan Singasari. Pada abad ke-12 sampai dengan abad ke-14 dijumpai dijumpai pemakaian nama yang berlatar totemisme, pemakaian nama binatang sebagai nama orang. Misalnya, Banyak Wide, Kebo Ijo, Lembu Suro, Lembu Ananbrang, Gajah Mada, Ra Ranyak dan Hayam Wuruk. Pada perkembangannya

²⁵ Supriyanto, Henri & M Soleh AP, 1997, Wayang Topeng Malang, Malang : Padepokan Seni Mangundharma, 9-10

nama Panji menjadi gelar kebangsawanan pada kerajaan-kerajaan di Jawa Timur²⁶.

Pararaton dan Negarakretagama mengungkapkan kejayaan kerajaan Kediri, Singasari, dan Majapahit. Slamet Mulyana (1979 : 111) dalam bukunya yang berjudul "Negarakretagama dan Tafsir Sejarahnya" menyajikan dua macam struktur dan silsilah kerajaan Singasari yang bervariasi. Struktur dan silsilah pertama mengacu pada buku Pararaton dan Negarakretagama, sedang struktur mengacu pada prasasti sejarah. Dengan titik tolak pada kidung dan prasasti, dapat disimak rentangan masalah hubungan sastra dan sejarah. Pada rentang masalah tersebut muncul isi kidung yang bervariasi dengan ini prasasti yang bermuatan sejarah.

Tabel 2.2. Perbandingan Peristiwa Sastra dan Peristiwa Sejarah

Peristiwa Sastra	Peristiwa Sejarah
Kidung Panji Wijayakrama Raden Wijaya yang bergelar Sang Rama Wijaya memperistri Dara Petak dan Dara Jingga. Dyah Dara Petak (Dyah Indreswari) dalam Negarakretagama berputra Kala Gemet menjadi raja muda di Kediri.	Perkawinan R. Wijaya sepuluh hari sesudah Perang Tartar, Mahisa Anabrang yang memimpin ekspedisi ke Pamalayu, memboyong Dara Petak dan Dara Jingga. Prasasti bertarih 1305 (C). Jayanegara sebagai taruna muda di Dahanapura.
Kidung Ranggalawe Ranggalawe, putra Banyak Wide "mbalela" karena tidak diangkat sebagai amang kubumi.	Piagam Kudadu Arya Adikara, putra Arya Wiraraja memberontak ke Majapahit.

2.1.6.2. Wayang Topeng Malang

Ragam topeng di malang termasuk ragam sastra lisan yang bersumber pada cerita Panji. Wilayah Malang Raya memiliki kekayaan etnis dan budaya yang

²⁶ Ibid 13

berpengaruh terhadap kesenian tradisional yang ada. Salah satunya yang terkenal adalah Wayang Topeng Malangan (Topeng Malang). Gaya kesenian ini adalah wujud pertemuan tiga budaya (Jawa Tengah, Madura, dan Tengger). Hal tersebut terjadi karena Malang memiliki tiga sub-kultur, yaitu sub-kultur budaya Jawa Tengah yang hidup di lereng gunung Kawi, sub-kultur Madura di lereng gunung Arjuna, dan sub-kultur Tengger sisa budaya Majapahit di lereng gunung Bromo-Semeru. Kesenian topeng yang ada di Malang memiliki kaitan langsung dengan pertunjukan pada masa Kerajaan Majapahit, yaitu dramatari yang dikenal dengan sebutan *Wayang Wwang*. Disebut *Wayang Wwang*; berasal dari kata Wayang dalam bahasa Jawa kawi yang berarti bayangan atau pertunjukan bayangan, dan kata Wwang berarti manusia. Jadi Wayang Wwang adalah pertunjukan wayang yang aktor-artisnya adalah manusia.²⁷ Masyarakat umum mengenal istilah tersebut dengan sebutan wayang wong, yaitu sebuah pertunjukan yang menggunakan topeng sebagai wujud visual karakter tokoh-tokohnya.



Gambar 2.5. Profil Tokoh Wayang Topeng Malang Tempo Dulu

Wayang Topeng Malang memiliki ciri khas di bidang kesenirupaan, tata busana, iringan musik dan cerita yang dimainkan. Cerita topeng malangan yang digunakan penari, pengukir dan dalang topeng malang bersumber pada ragam

²⁷ Hidajat, Robby, 2008, *Wayang Topeng Malang*, Malang : Gantar Gumelar, 10

sastra lisan cerita panji yang ruang, waktu dan suasananya mengacu pada peristiwa sejarah pada masa kerajaan Singosari.²⁸

Wayang Topeng sebagai bentuk pertunjukan yang menunjukkan adanya kaitan erat dengan struktur sosial masyarakat pendukungnya. Indikatornya yang mengarahkan itu bersumber dari lakon panji. Inti lakon tersebut yaitu menceritakan Perjalanan Raden Panji Inukertapati (Asmarabangun) yang mencari istrinya, Dewi Sekartaji (Candrakirana). Kisah itu adalah kisah tentang keluarga. Keluarga dalam masyarakat Jawa memiliki relasional dengan rumah atau omah. Omah tersebut mengarahkan dalam memahami Wayang Topeng, lebih mendalam, yaitu tentang unsur simbolisasinya.²⁹



Gambar 2.6. Profil Karakter Prabu Klono Sabrang

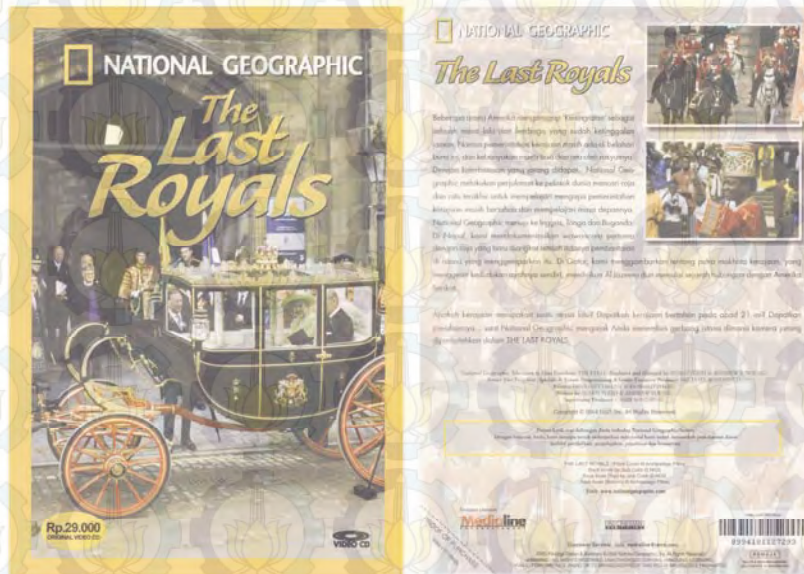
2.2. Studi Eksisting

2.1.1. Studi Komparasi

- a) Rangkaian film dokumenter Sub-tema kebudayaan “*Discovery Channel*”

²⁸ Cahyono, Dwi, 2007, *Malang Telusuri dengan Hati*, Malang : Inggil Documentary 90

²⁹ Tulisan Rubby Hidajat pada www.cakrawalaindonesia.com



Gambar 2.7. Film *National Geographic*

Judul Film	: The Last Royals
Produser	: Susan Todd & Andrew L Young
Sutradata	: Susan Todd & Andrew L Young
Tahun Pembuatan	: 2004
Channel	: National Geographic
Tema	: Kebudayaan
Genre	: Ekspostory
Durasi	: 50 menit
Sinopsis	:

Beberapa orang Amerika menganggap "keningratan" sebagai sebuah masa lalu dan lembaga yang sudah ketinggalan jaman. Namun pemerintahan model kerajaan masih ada di belahan bumi ini. Bahkan sebagian masih diterima oleh masyarakat. Beberapa kerajaan yang hingga saat ini masih bertahan seperti Inggris , Tonga dan Bagunda. Di Nepal, *National Geographic* menggali informasi pada Raja Gyanendra yang baru diangkat setelah adanya pembantaian yang terjadi di Istana. Dalam film ini berusaha diangkat betapa di sebagian belahan bumi ini sistem kerajaan

masih dianggap sesuai ditengah demokrasi yang terus berkembang. Namun di beberapa tempat, sistem kerajaan tidak lagi sebagai sebuah kekuatan politik kekuasaan. Sebagai contoh adalah Kerajaan Inggris, roda pemerintahan tidak lagi dipegang oleh Ratu Inggris. Kegiatan Ratu Inggris lebih kepada acara simbolis dan seremonial. Tetapi di tempat lain di Afrika, yaitu Buganda, Raja masih memegang kekuasaan dan dicintai oleh rakyatnya.

Struktur Film :

- Sekuen dalam *The Last Royals* terbagi berdasarkan wilayah kerajaan – kerajaan yang dibahas, mulai dari kerajaan Inggris, Bagunda hingga Nepal. Meskipun tidak diurutkan dalam satu kelompok utuh namun pembagiannya dapat diamati dari informasi dan narasi yang disampaikan.
- *Scene* terdiri dari pemaparan narator dan karakter (subjek) yang diselingi *footage-footage* yang menampilkan visual yang menguatkan apa yang disampaikan oleh narator dan karakter (subjek)
- *Shot* dalam film ini terdiri dari berbagai macam *shot* baik panjang (*long take*) maupun *shot* pendek. Dalam beberapa shot menggunakan high angle untuk menampilkan lanskap maupun suasana pawai iringan pasukan kerajaan.

Struktur Naratif

- *Plot*
Plot dalam film ini menyajikan cerita dan kondisi kerajaan-kerajaan yang hingga saat ini masih mempertahankan eksistensinya.

- Pola waktu

Pola waktu yang digunakan tidak berupa urutan waktu harian, tetapi berupa alur permasalahan, yaitu latar belakang, permasalahan dan kesimpulan.

- Batasan Informasi

Pada awal film informasi yang disajikan masih begitu terbatas, namun penjelasan informasi akan disampaikan lebih banyak pada akhir. Tetapi secara umum informasi yang disampaikan tidak berasal dari satu sudut pandang saja, melainkan dari banyak sudut pandang. Sehingga gambaran informasinya tidak terbatas (*omniscient narration*).

- Narator

Narator dalam Film *The Last Royals* berfungsi menyajikan informasi berupa *voice over* yang berfungsi menjelaskan informasi-informasi yang tidak tersampaikan oleh karakter (subjek).

- Konflik

Konflik yang diangkat dalam film ini berupa kontradiksi kerajaan – kerajaan yang saat ini masih ada. Di satu sisi kerajaan tidak lagi memiliki kekuatan kekuasaan dan hanya bersifat simbolis dan seremonial. Namun di sisi lain, beberapa kerajaan masih memiliki kekuasaan dan dicintai oleh rakyatnya.

- Pola Struktur Naratif

- Permulaan

Menggambarkan kondisi kerajaan kerajaan yang masih mempertahankan eksistensinya. Ada yang hanya tinggal simbolisasi tanpa kekuatan kekuasaan namun ada juga yang masih memiliki kekuatan kekuasaan.

- Pertengahan

Menyajikan kontradiksi yang terjadi antara kerajaan yang tidak lagi memiliki kekuatan politik dan kekuasaan dengan

kerajaan yang masih memiliki kekuatan kekuasaan. Selain itu diangkat pula penolakan-penolakan terhadap sistem monarki dengan alasan demokratisasi. Namun disisi lain diangkat pula fenomena kerajaan yang masih dicintai rakyatnya, tetapi dalam internal kerajaan tersebut terjadi konflik bahkan kudeta yang dilakukan putra mahkota (seperti yang terjadi di Nepal).

o Penutupan

Pada dasarnya rakyatlah yang menentukan masih sesuai atau tidaknya sistem monarki di era modern dan demokrasi seperti saat ini. Disutusi banyak orang menginginkan demokrasi, namun disisi lain rakyat masih mencintai sistem monarki. Sebagian masyarakat menganggap bahwa sistem monarki masih dianggap relevan di era modern seperti saat ini.

b) Rangkaian film dokumenter Sub-tema kebudayaan “ *Discovery Channel* “



Gambar 2.8. Film *Discovery Channel*

Judul Film : Lost Tample to The Gods

Produser : Jane Amstrong

Sutradata : Jane Amstrong

Tahun Pembuatan : 2003

Channel : Discovery Channel

Tema : Sejarah Mesir Kuno

Genre : Ekspostory

Durasi : 50 menit

Sinopsis :

Pada tahun 20 SM (sebelum masehi), Heracleion (kota yang kini menghilang), pernah terkenal dengan pantainya, vila mewahnya, sensualitas upacaranya dan keajaiban pengawetanya. Mahkota pertamanya adalah kuil Hercules yang terletak sangat dekat dengan sungai Nil di Mesir yang dikuasai faraoh terakhir yaitu Cleopatra. Film ini mencoba merekonstruksi dan menemukan kembali kota Heracleion yang saat ini terletak di dasar laut. Dengan kecanggihan teknologi para peneliti berusaha menghadirkan kembali kota tersebut dalam kehidupan nyata. Dalam film ini para ilmuwan berusaha mengetahui keunggulan keunggulan apa saja yang dimiliki oleh peradaban-peradaban kuno, dan kemudian merekonstruksinya dalam perspektif ilmu pengetahuan.

Struktur Film :

- Sekuen dalam film ini terbagi atas rekonstruksi-rekontruksi terhadap kota kuno yang coba dihadirkan dalam dunia modern, Upaya-upaya pencarian jejak kota tersebut serta hal –hal yang berkaitan dengan latar belakang dan sejarak serta peradaban kota Heracleion di masa lalu.
- Scene terdiri atas dialog para ilmuwan, ekspedisi pencarian jejak peninggalan kota, serta visualisasi kota kuno yang coba dihadirkan.

- Shot dalam film ini menyajikan dialog – dialog para ilmuwan dan visualisasi dari rekonstruksi kota Heracleion yang coba dihadirkan melalui kekuatan teknologi. Selain itu shot juga berisi visualisasi penyelaman guna mencari jejak kota tersebut

Struktur Naratif

- Plot

Plot dalam film ini menyajikan cerita rekonstruksi kota Heracleion, analisa sejarah dan peradaban serta ekspedisi.

- Pola waktu

Pola waktu yang digunakan berupa nonlinier karena menghadirkan masa lampau kedalam masa kini dan coba untuk direkonstruksi secara alur cerita dalam film ini memiliki alur maju-mundur.

- Batasan Informasi

Informasi yang disajikan dalam film ini memiliki keterbatasan pada perspektif peneliti.

- Narator

Narator dalam *Lost Temple to The Gods* berfungsi menyajikan informasi berupa *voice over* yang berfungsi menjelaskan informasi-informasi yang tidak tersampaikan oleh ilmuwan (subjek).

- Konflik

Konflik yang terjadi tidak secara jelas disampaikan mengingat film ini berupa rekonstruksi sejarah berdasarkan perspektif ilmu pengetahuan.

- Pola Struktur Naratif

- Permulaan

Menggambarkan kondisi kerajaan peradaban mesir kuno. Dimasa pemerintahan paraoh terakhir, yaitu Cleopatra.

Menyajikan informasi tentang adanya kota hasil peradaban mesir kuno yang saat ini berada di dasar laut.

o Pertengahan

Menyajikan proses penggalian informasi, dan ekspedisi untuk memastikan keberadaan kota Heracleion serta merekonstruksinya untuk mendapatkan informasi yang lebih detail tentang peradaban tersebut

o Penutupan

Kesimpulan terhadap adanya peradaban tersebut berdasarakan pengalaman penelitian yang dilakukan serta hasil temuan dari ekspedisi penyelaman yang dilakukan di muara sungai nil di Mesir.

2.1.2. Analisa Studi Komparasi

Tabel 2.3. Analisa Studi Komparasi

Film Dokumenter	Uraian Analisa Film Dokumenter				
	Genre	Tema	Alur	Tokoh	Sudut Pandang
Sub Tema <i>National Geographic</i>	<i>explostory</i>	Kebudayaan Dunia	Maju	Bervariasi	Bervariasi
Sub Tema <i>Discovery Channel</i>	<i>docudrama</i>	Kebudayaan Mesir Kuno	Maju - Mundur	Bervariasi	Bervariasi

Tabel 2.1. Analisa Format Film Komparasi

	Sub Tema <i>National Geographic</i>	Sub Tema <i>Discovery Channel</i>	Kesimpulan
			
Tone	Natural dengan tone warna rendah	Natural	Untuk kondisi-kondisi tertentu tone warna rendah lebih menarik untuk menguatkan kesan natural
Format	DV PAL	DV PAL	

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Definisi Judul

Judul dalam perancangan ini adalah Perancangan Film Dokumenter Kesenian Wayang Topeng Malangan.

3.2. Definisi Operasional

3.2.1. Film Dokumenter

Film dokumenter berhubungan dengan orang-orang, tokoh, dan lokasi yang nyata. Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian melainkan merekam peristiwa yang sungguh – sungguh terjadi dan otentik. Dalam hal ini realitas yang berusaha ditampilkan menyangkut kondisi kekinian Kesenian Wayang Topeng Malangan beserta elemen-elemen yang ada di dalamnya.

3.2.2. Kesenian Wayang Topeng Malangan

Kesenian wayang topeng malangan yang dibahas dalam perancangan ini adalah kesenian pertunjukan wayang topeng yang tersebar di wilayah malang, yaitu meliputi dua wilayah utama yang menjadi tempat perkembangan kesenian wayang topeng malangan. Saat ini kesenian wayang topeng malangan berkembang di dua wilayah, yaitu Glagah Dowo – Tumpang dan Kedungmonggo – Pakisaji Kabupaten Malang.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Secara umum gambaran audience adalah Dewasa Aktif dengan jarak umur antara 19-35 tahun dan dianggap mempunyai potensi besar untuk mendapatkan reaksi terhadap hal yang berkaitan dengan seni dan budaya.

Demografi

Usia : 19 – 35 tahun

Jenis Kelamin : L & P

SES : Menengah keatas

Pengeluaran : > Rp.500.000,-

Pendidikan : minimal SMA

Interest: Bidang Seni budaya, jurnalistik dokumenter

Geografis : Urban khususnya kota-kota di Jawa Timur

3.3.2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan dijadikan contoh untuk diteliti karakteristiknya. Proses pengambilan sampel dari populasi dinamakan *sampling*. Diharapkan karakteristik pada *sample* akan menggambarkan karakteristik populasinya, oleh karena itu diperlukan *sampling* dan besar sampel yang representatif. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *Sampling Kuota (Quota Sampling)* yang merupakan bagian dari *sampling nonprobabilitas*. Yaitu *sampling* yang mendasarkan kepada ciri-ciri tertentu dalam jumlah yang diinginkan. Pada penelitian ini ditentukan sampel dengan kuota tertentu

3.4. Jenis Dan Sumber Data

3.4.1. Jenis Data

- a) Data kuantitatif diperoleh dari hasil pengukuran variable kuantitatif. Data hasil serangkaian observasi atau pengukuran yang dinyatakan dengan angka.
- b) Data kualitatif merupakan data dalam bentuk bukan angka. Data kualitatif diperoleh dari hasil pengukuran variabel yang menunjukkan data tanpa peringkat sehingga hanya menunjukkan klasifikasi atau pengelompokan. Sedangkan data hasil pengukuran ordinal merupakan data yang menunjukkan peringkat yang disusun atas dasar urutan.

3.4.2. Sumber Data

a. Data primer: merupakan data yang langsung diambil dari sumbernya. Data primer yang dikumpulkan dalam perancangan ini adalah hasil *depth interview* / wawancara dengan berbagai narasumber. Data ini digunakan untuk penelusuran masalah hingga pengumpulan data terkait *content* film dokumenter.

Data hasil wawancara yang dikumpulkan yaitu:

- Wawancara dengan Drs.Tarmuji, selaku Kepala Bidang Kebudayaan, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Malang
- Wawancara dengan Johnson Sonaru, SH, MM, selaku Kepala Bidang Pemasaran Wisata, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Malang
- Wawancara dengan Dewan Kesenian Malang
- Wawancara dengan Nasar Al Batati Sekretaris 1 Bidang Program, Dewan Kesenian Jawa Timur
- Wawancara dengan M. Soleh Adipramono, S.ST selaku ketua padepokan seni Mangundharmo – Tumpang, Kab. Malang sekaligus Ketua Persatuan Seni Pedalangan Indonesia Cabang Kab. Malang
- Wawancara dengan produser dan atau sutradara film dokumenter
- Data hasil kuisisioner

b. Data Sekunder: Merupakan data yang tidak diambil langsung dari sumbernya. Sumber data sekunder yang digunakan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Literatur buku tentang teori film, film dokumenter, sinematografi, *editing*, Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi film serta kebudayaan.
- Refensi hasil riset yang telah dilakukan oleh pihak lain yang memiliki kaitan dengan perancangan tersebut

- Internet, yaitu pencarian data yang berhubungan dengan perancangan ini melalui media internet.
- Observasi data, yaitu penelusuran terhadap data-data yang berkaitan dengan sesuatu yang bersifat aktual yang memiliki kaitan dengan perancangan ini.

3.5. Teknik Analisis

3.5.1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahap awal dalam perancangan ini. Dalam tahap pengidentifikasian masalah dilakukan penggalian data melalui beberapa metode, yaitu wawancara kepada beberapa nara sumber. Wawancara dilakukan kepada beberapa narasumber yang dianggap representative terhadap topik yang dibahas. Hasil dari wawancara tersebut kemudian disimpulkan untuk dijadikan sebagai komponen dalam pengidentifikasian masalah.

Selain melakukan wawancara langsung kepada beberapa narasumber, proses pengidentifikasian masalah juga dilakukan melalui metode kuisisioner. Dalam hal ini kuisisioner disebar kepada responden yang telah ditentukan criteria sebelumnya. Hasil dari kuisisioner tersebut disimpulkan kemudian dipadukan dengan hasil wawancara sehingga diperoleh identifikasi masalah mengenai topik yang dibahas. Dalam proses pengidentifikasian masalah penulis juga melengkapi data dengan melakukan observasi langsung ke tempat yang dijadikan objek penelitian. Hal ini berfungsi untuk mengetahui kondisi riil lokasi. Proses observasi dilakukan guna memperoleh informasi-informasi yang mungkin belum ada pada proses wawancara maupun kuisisioner.



Gambar 3.1. Aktivitas dan lokasi survey



Gambar 3.2. Bagan Pengidentifikasian Masalah

3.5.2. Tinjauan Literatur

Proses tinjauan literatur adalah menyangkut pengidentifikasian teori – teori yang akan digunakan untuk membahas topik perancangan. Adapun teori yang digunakan dalam perancangan ini meliputi :

Teori tentang film dokumenter

- a. Definisi Film dokumenter
- b. Genre dalam film dokumenter
- c. Teknis pembuatan film

Teori tentang kesenian wayang topeng malangan

- a. Teori budaya
- b. Teori sejarah dan perkembangan topeng malangan
- c. Teori cerita wayang topeng malangan

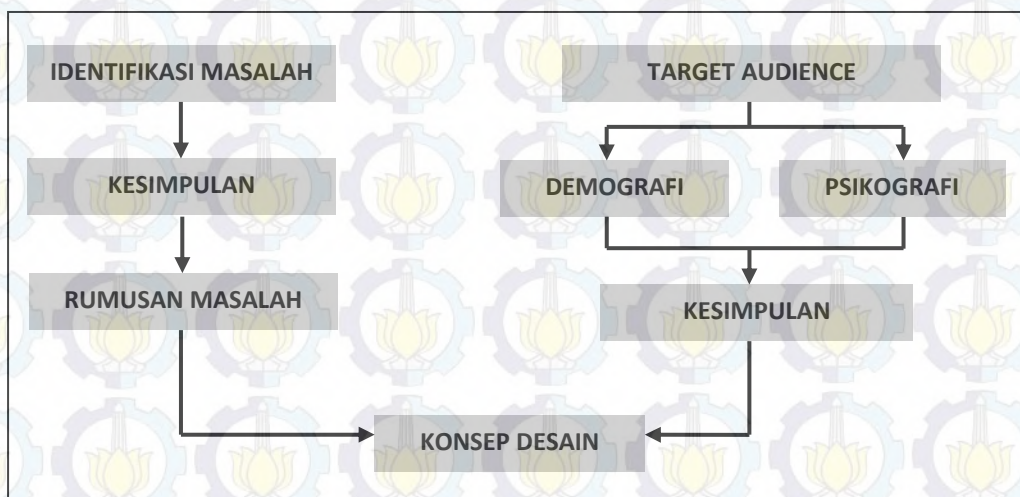
3.5.3. Studi Eksisting

Dalam studi eksisting pembahasan yang dilakukan meliputi, komparasi terhadap film dokumenter dengan tema sejenis, yaitu tema budaya. Komparasi dilakukan bersarkan elemen – elemen penyusun yang terdapat dalam film dokumenter. Elemen – elemen tersebut adalah :

- a. Struktur Film
- b. Struktur Naratif
- c. Teknik Sinematografi

3.5.4. Konsep Desain

Konsep desain merupakan gagasan yang nantinya akan diaplikasikan dalam perancangan yang dilakukan. Konsep tersebut dibuat berdasarkan hasil analisa yang dilakukan permasalahan yang terjadi dan analisa terhadap target audience. Konsep desain yang dibuat mengacu pada rumusan masalah yang telah dibuat.



Gambar 3.3. Bagan Penentuan Kosep Desain

3.5.5. Kriteria Desain

Kriteria desain merupakan elemen – elemen penyusun yang memberikan panduan agar produksi film sesuai dengan konsep yang dibuat. Penentuan kriteria desain mengacu pada konsep dan elemen penyusun yang telah ditentukan pada proses komparasi. Dengan kata lain kriteria desain merupakan konsep yang telah terbagi dalam bagian – bagian kecil yang dibagi berdasarkan elemen yang terdapat pada komparator.

BAB IV KONSEP DESAIN

4.1. Penelusuran Masalah

Kesenian tradisional yang berkembang di masyarakat memiliki karakteristik yang menyesuaikan dengan kondisi masyarakat dimana kesenian tersebut berkembang. Kesenian wayang topeng sebagai kesenian khas wilayah Malang perlu terus dikembangkan dan dipertahankan sebagai sebuah identitas daerah. Dalam hal ini kesenian Wayang Topeng Malangan merupakan salah satu seni pertunjukan yang masih eksis yang merupakan produk seni turunan dari sastra Panji (Budaya Panji). Budaya panji merupakan sebuah induk budaya yang menghasilkan produk turunan berupa, seni pertunjukan, seni rupa maupun sastra. Budaya panji merupakan induk budaya yang berlatar belakang kerajaan di Jawa Timur, yaitu masa kerajaan Kadiri (kediri) dan Singosari. Dimana Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi Jawa Timur melalui Dewan Kesenian Jawa Timur sedang melaksanakan Konservasi Budaya Panji yang nantinya Budaya Panji akan diangkat sebagai icon budaya Jawa Timur.³⁰

Kesenian Wayang Topeng Merupakan kesenian khas wilayah Malang³¹. Oleh karena itu keberadaan kesenian Wayang Topeng Malangan perlu dipertahankan sebagai sebuah identitas budaya di wilayah Malang. Dimana hal tersebut merupakan sebuah kekayaan budaya yang dimiliki oleh suatu daerah.

Namun pada kenyataannya Hanya ada satu padepokan yang memiliki agenda pasti pertunjukan kesenian Wayang Topeng Malangan, yaitu padepokan Asmoro Bangun di Kedung Monggo Kec Pakisaji. Kegiatan pertunjukan dilaksanakan setiap hari minggu malam senin legi (pada kalender Jawa) pada setiap bulanya. Kegiatan Pementasan tersebut baru dilaksanakan dalam satu tahun terakhir. Bahkan di wilayah Kota Malang pertunjukan kesenian Wayang topeng malangan sudah tidak lagi ditemukan.

³⁰ Wawancara Nasar Bathati, Sekretaris 1 (Bid. Program) Dewan Kesenian Jawa Timur

³¹ Wawancara Drs. Tarmuji Kabid Kebudayaan, Disbudpar Kab. Malang
59

4.2. *Target Audience*

Gambaran *audience* adalah dewasa dengan jarak umur antara 19-50 tahun dan dianggap mempunyai potensi besar untuk mendapatkan reaksi terhadap hal yang berkaitan dengan seni dan budaya.

4.2.1. Demografi

Usia : 19 – 24 tahun (dewasa awal)
25 – 35 tahun (dewasa lanjut)
36 – 50 tahun (separuh baya)

Jenis Kelamin : L & P

SES : kelas menengah
: kelas atas

Pengeluaran : > Rp.1.500.000,-

Geografis : Urban khususnya kota-kota di Jawa Timur

Interest: bidang sosial, seni budaya, jurnalistik dan dokumenter

Segmentasi yang dilakukan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik media film dokumenter. Film dokumenter memiliki segmen tersendiri yang relatif ceruk. Oleh karena itu tidak semua peminat film, khususnya peminat film fiksi akan tertarik pada film dokumenter. Karena hal yang ditampilkan dalam film dokumenter merupakan sebuah realitas dan bukan sebuah dramatisasi yang tersekenario. Maka segmen yang disasar sangat spesifik, yaitu masyarakat usia dewasa dengan klasifikasi kelas menengah dan kelas atas dan yang berpandangan bahwa seni budaya merupakan hal yang berpengaruh dalam kehidupan masyarakat.

Tagret segmen adalah orang-orang yang memiliki mobilitas tinggi, memperhatikan masalah *trend fashion*, musik, film, event. Memiliki ketertarikan terhadap isu sejarah dan budaya, maupun sosial dan politik. Memiliki minat akan media informasi dan bersifat selektif terhadap buku yang dibaca.

4.2.2. Karakteristik

Berdasarkan karakteristik golongan peminat kesenian tradisional maka *target audien* yang akan disasar akan dikelompokkan menjadi target audience primer dan sekunder.

4.2.3. Target Audience Primer

Target audience adalah mereka – mereka yang mempunyai peluang terbesar untuk memanfaatkan media film dokumenter dengan konten wayang topeng malangan. Adapun target primer ini memiliki kareakteristik sebagai berikut :

- a) Budayawan dan atau praktisi seni budaya
- b) Peneliti seni budaya tradisional
- c) Pecinta wayang topeng
- d) Mahasiswa seni tari
- e) Mahasiswa antropologi

4.2.4. Target Audience Sekunder

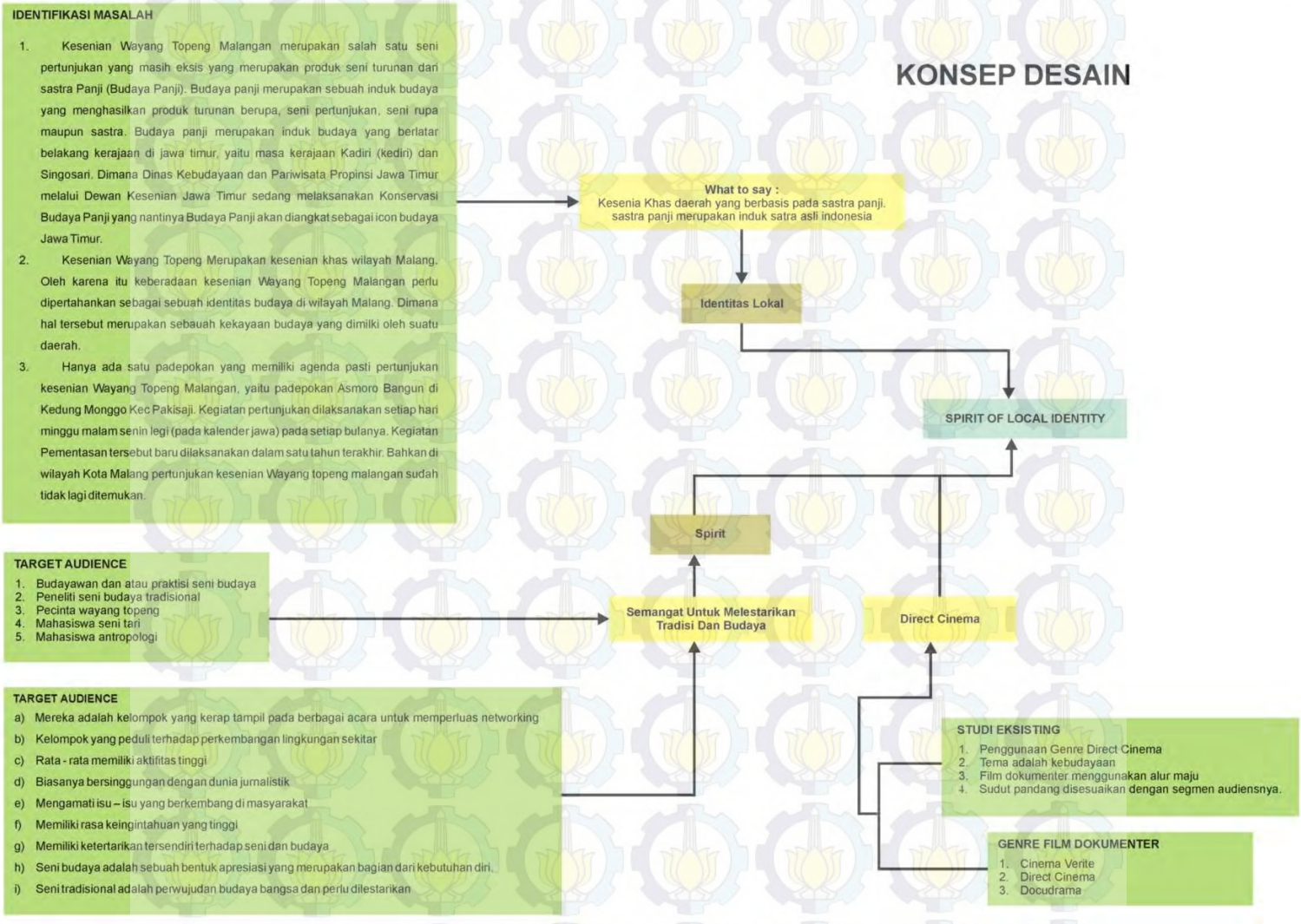
Segmen ini lebih luas dibandingkan dengan target primer, karena lebih bersifat umum dan cenderung tidak memiliki keterkaitan langsung dengan media maupun konten film dokumenter, namun tetap memiliki potensi memanfaatkan media film dokumenter dengan konten wayang topeng malangan

- a) Mereka adalah kelompok yang kerap tampil pada berbagai acara untuk memperluas networking
- b) Kelompok yang peduli terhadap perkembangan lingkungan sekitar
- c) Memiliki aktifitas tinggi
- d) Biasanya bersinggungan dengan dunia jurnalistik
- e) Mengamati isu – isu yang berkembang di masyarakat
- f) Memiliki rasa keingintahuan yang tinggi
- g) Memiliki ketertarikan tersendiri terhadap seni dan budaya

h) Seni budaya adalah sebuah bentuk apresiasi yang merupakan bagian dari kebutuhan diri.

i) Seni tradisional adalah perwujudan budaya bangsa dan perlu dilestarikan

KONSEP DESAIN



Gambar 4.1 Bagan Konsep Desain

4.3. Konsep Desain

Berdasarkan pemetaan yang telah dilakukan maka konsep desain pada perancangan film dokumenter kesenian wayang topeng malangan ini adalah “*spirit of local identity*”. Konsep tersebut dapat dijabarkan dalam dua makna, yaitu makna denotatif dan makna konotatif.

4.3.1. Makna Denotatif

Sprit : semangat , kegairahan

Local identity : identitas (budaya) lokal

Sehingga bila digabungkan, maka secara denotatif “*spririt of local identity*” diartikan sebagai gairah identitas (budaya lokal).

4.3.2. Makna Konotatif

Kesenian wayang topeng malangan merupakan kesenian khas wilayah malang yang merupakan produk turunan dari budaya (sastra) Panji, dimana sastra panji tersebut merupakan budaya asli Indonesia. Dengan semangat yang dimiliki, kesenian wayang topeng malangan tetap hidup dan berkembang sebagai sebuah identitas budaya lokal.

4.4. Film Statement

“ Sekelompok warga kedungmonggo yang terus berupaya menjaga tradisi dengan terus berupaya mementaskan kesenian khas wayang topeng malang secara rutin untuk mempertahankannya sebagai sebuah identitas budaya ”

4.5. Kriteria Desain

Kriteria desain sebagai penjabaran dari konsep desain yang telah dibuat berfungsi sebagai panduan atau kerangka acuan yang akan diaplikasikan pada implementasi desain, sehingga konsep yang telah dibuat dapat diterjemahkan dalam elemen – elemen yang telah ditentukan. Dalam penyusunan kriteria desain dipelajari kebutuhan – kebutuhan dalam film dokumenter yang disesuaikan

dengan konsep yang telah disusun yang meliputi : (1) unsur cerita, (2) unsur cinematografi

4.3.1. Unsur Cerita

4.3.1.1. Cerita

Cerita yang akan disampaikan dalam film dokumenter kesenian wayang topeng malangan adalah cerita tentang kondisi kekinian dan perkembangan wayang topeng malangan. Secara tidak langsung, cerita dalam film tersebut akan mengulas nilai serta karakteristik wayang topeng malangan guna menampilkan konsep “*spirit of local identity*”

4.3.1.2. Struktur naratif

Struktur naratif merupakan metode yang digunakan dalam pemaparan isi cerita film dokumenter. Metode ini digunakan untuk membantu pemirsa dalam memahami cerita yang disampaikan dalam film. Struktur naratif yang akan digunakan terbagi atas tiga bagian, yaitu permulaan yang berisi pengenalan dan pengangkatan masalah, pertengahan yang berisi penjabaran masalah, dan yang terakhir adalah penutup yang berisi simpulan atau resolusi dari permasalahan yang ada.

Tabel 4.1 Pembagian struktur naratif

Permulaan	Pertengahan	Penutupan
Aspek ruang dan waktu para pelaku masalah	Konflik Konfrontasi Pengembangan Masalah	Konfrontasi Akhir Resolusi Tujuan

4.3.2. *Mise – En - Scene*

Mise – En – Scene merupakan segala sesuatu yang akan terekam dalam kamera sebagai bahan film. Dalam hal ini *Mise – En – Scene* terdiri dari :

- *Setting* (latar)

Setting dalam film dokumenter adalah lokasi asli dimana pengambilan gambar itu akan dilaksanakan, dimana setting tersebut tidak dilakukan manipulasi untuk membentuk suasana tertentu.



Gambar 4.2 Contoh lokasi pengambilan gambar

- **Kostum dan tata rias (*make-up*)**

Kostum dan tata rias tidak digunakan dalam konteks film dokumenter yang sedang diproduksi, namun dalam konteks pementasan wayang topeng malangan maka kostum para tokoh sesuai dengan pementasan wayang topeng.

- **Pencahayaan (*lighting*)**

Pencahayaan yang digunakan mengacu pada kebutuhan kamera. Pada pengambilan tertentu, misalnya siang hari dan berlokasi di luar ruangan pencahayaan bersumber pada pencahayaan matahari langsung.

- **Para pemain dan pergerakannya (*acting*)**

Tokoh dalam film dokumenter adalah subjek atau nara sumber yang berkaitan langsung dengan cerita dalam film dokumenter. Sedangkan tokoh dalam wayang topeng malangan merupakan simbolisasi cerita yang tidak dianggap sebagai tokoh film dokumenter ini.

4.3.3. Unsur Sinematografi

Sebagai citra visual unsur sinematografi merupakan salah satu komponen utama dalam sebuah film, dimana penggambaran cerita ditampilkan secara visual.

Berdasarkan teori, sudut pengambilan gambar dibagi menjadi tiga yaitu, *high angel* (sudut pandang tinggi), *normal* (sudut pandang normal) dan *low angel*

(sudut pandang rendah). Sedangkan dalam pembingkaiian gambar atau *framing* terdiri atas beberapa macam, berikut adalah teknik framing yang akan digunakan:



Gambar 4.3 Framing Kamera

4.3.3.1. Framing

A. Dimensi Frame

Dalam film dokumenter tentang wayang topeng malang ini, *aspect ratio* yang digunakan adalah *wide screen* 16:9 dengan resolusi HDV 920 25fps. Pada proses pengambilan gambar, framing berfungsi menampilkan suatu citra pada objek yang mencakup *lanscape*, *potrait*, maupun detail objek.

B. Jarak Pengambilan Gambar


Tabel 4.2 Jarak Pengambilan gambar

NO	Jenis	Visual	Ket
1	<i>Extreme Long Shoot</i> (XLS)		Digunakan untuk menggambarkan panorama, atau objek yang jaraknya sangat jauh.

2	<i>Long Shoot (LS)</i>		digunakan untuk establis shoot, untuk mengawali shoot dengan jarak yang lebih pendek.
3	<i>Medium Long Shoot (MLS)</i>		Digunakan untuk menggambarkan suasana yang relatif seimbang.
4	<i>Medium Shoot (MS)</i>		Digunakan untuk mengawali shoot wawancara, dan menguatkan subjek utama dalam frame
5	<i>Medium Close Up (MCU)</i>		Digunakan untuk penekanan subjek pada saat wawancara
6	<i>Close Up (CU)</i>		Digunakan untuk menangkap detail subjek, baik ekspresi maupun karakteristik subjek
7	<i>Extreme Close Up (XCU)</i>		Digunakan untuk menangkap hal yang memiliki karakteristik tertentu yang ingin ditekankan

C. Sudut Pengambilan Gambar



Tabel 4.3 Sudut Pengambilan Gambar

NO	Jenis	Visual	Ket
1	<i>High angle</i>		Untuk menguatkan suatu kesan tertekan, atau hal yang dianggap lebih kecil
2	<i>Low angle</i>		Digunakan untuk menguatkan kesan dominan, keagungan, dan segala sesuatu yang lebih besar
3	<i>Normal angle</i>		Sudut pandang mata normal, menampilkan estblis suasana tertentu secara normal.

4.3.3.2. Tonalitas

Warna dan *tone* yang muncul pada film yang diciptakan untuk menampilkan kesan tersendiri, agar sesuai dengan konsep desain. Pengaturan *tone* warna berupa *brightness* dan *contras* digunakan untuk mendapatkan kesamaan warna antar *scene*. Untuk menguatkan kesan *spirit* yang ada dalam konsep, maka tingkat saturasi pada gambar ditingkatkan. Sehingga gambar terkesan lebih kuat dan dinamis.

Tabel 4.4 Tonalitas Warna

NO	Jenis	Visual	Ket
1	<i>Kontras & Brightness</i>		perbandingan brightness lebih begitu tajam disbanding kondisi normal, namun kesan tetap natural.
2	Warna		<p>Untuk objek yang diambil secara close up Warna cenderung tidak begitu tajam, namun tetap natural</p> <p>Sedangkan untuk objek dengan pengambilan long shoot warna lebih ditingkatkan karena umumnya pengambilan gambar dilakukan diluar ruangan dengan pencahayaan yang relatif besar, khususnya di siang hari</p>

4.3.3.3. Tipografi

Tipografi yang digunakan disesuaikan dengan karakter kesenian wayang topeng, yaitu *luwes* namun tetap lugas. Font jenis *Yellowtail* yang bergaya *hand writing* dipilih karena mewakili sifat *luwes* dan *lugas* tersebut. Untuk keperluan *bodytext* jenis font yang digunakan adalah *Tin Doghouse* dimana masih memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi dan tetap dapat mewakili kesan *luwes* dan *lugas*.

Selain digunakan sebagai judul pada film, juga digunakan untuk material desain yang lain, seperti cover DVD dan material promosi lainnya.

Yellowtail

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz
1234567890-.,:;'"/!&()+

Tin Doghouse

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz
1234567890-.,:;'"/!&()+

Gambar 4.4 Jenis Font

4.3.3.4. Elemen Grafis

Guna memberikan keterangan pada film dokumenter diperlukan adanya elemen grafis yang berfungsi untuk memperjelas informasi – informasi kepada pemirsa. Elemen – elemen grafis tersebut berupa :

- Slug & Tittle
- Keterangan Penjelas
- Catatan Akhir

Warna dan bentuk elemen grafis tersebut tetap mengacu konsep desain yang telah disusun, yaitu “*spirit of local identity*”.

A. Warna Elemen Grafis

Warna yang digunakan pada elemen – elemen grafis diambil dari warna karakter dalam Wayang Topeng. Hal ini untuk merepresentasikan *spirit* yang ada dalam wayang topeng.



Gambar 4.5 Tone warna Wayang Topeng

B. Bentuk Elemen Grafis

Bentuk - bentuk yang digunakan pada elemen – elemen grafis Bentuk yang sederhana dan lugas serta memiliki sudut yang tajam. Penggunaan Gradasi menuju transparan dimaksudkan agar elemen grafis lebih menyatu pada film.

- *Slug & Tittle*



Gambar 4.6 Desain *Slug & Tittle* pada area tampil



Gambar 4.7 Penempatan *Slug & Title* pada area tampil

- Keterangan Penjelas



Gambar 4.7 Desain keterangan penjelas



- Catatan Akhir





Gambar 4.7 Penempatan catatan akhir pada area tampil

4.3.3.5. Elemen Suara

A. Dialog dan Narasi

Wawancara digunakan untuk memperoleh *statement* tertentu yang dianggap penting dan bersumber dari subjek dalam film dokumenter. Teknik wawancara digunakan untuk menjelaskan isi cerita dan seolah – olah subjek sedang bercerita tentang wayang topeng malang. Dengan bahasa yang sederhana dan tidak baku, subjek seolah bercerita tentang wayang topeng malang layaknya mereka bercerita secara berhadap-hadapan. Dari bahasa yang disampaikan dapat terbangun kedekatan antara subjek dengan penonton.

Selain *statement* yang diungkapkan oleh subjek, juga terdapat narasi yang berfungsi menjelaskan beberapa hal yang sulit untuk disampaikan oleh subjek. Penggunaan narasi juga membantu pemirsa untuk memasuki cerita dan mengelaborasi hal yang telah disampaikan subjek.

B. Ilustrasi Musik

Ilustrasi musik digunakan untuk membangun suasana dan mengatur tempo dalam film. Dalam film dokumenter tentang kesenian wayang topeng malang ini digunakan dua jenis Ilustrasi musik, yaitu :

- Ilustrasi musik yang bersumber dari gamelan wayang topeng malang yang digunakan saat pertunjukan. Hal ini berfungsi untuk menunjukkan lokalitas dan elemen etnik dalam kesenian tersebut
- Ilustrasi musik yang bersifat tambahan, dalam hal ini menggunakan komposisi musik kontemporer namun masih kental nuansa tradisional. Hal ini digunakan untuk menambah kesan tertentu yang akan dibangun dalam cerita.

4.3.3.6. Kamera dan Film

Pemilihan kamera yang digunakan dalam proses pengambilan gambar sangat mempengaruhi hasil keseluruhan film yang dibuat. Dalam perancangan film dokumenter kesenian wayang topeng malang ini digunakan kamera DSLR yang memiliki fasilitas *video recording*. Kamera DSLR jenis ini memiliki kualitas gambar yang lebih baik dibandingkan kamera *handycam* dan setara dengan kamera *broadcast standard*. Dari sisi transfer file juga jauh lebih mudah karena tidak menggunakan medium pita. Oleh karena itu dalam pembuatan film ini tidak melalui proses *capturing*, sehingga gambar yang diperoleh setelah proses *shooting* dapat langsung digunakan untuk proses *editing*. Oleh karena itu pemilihan kamera jenis ini menjadi pertimbangan tersendiri untuk digunakan.

4.3.4. Gaya Bertutur Film

4.3.4.1. Naratif Partisipatif

Dengan narasi yang disampaikan langsung subjek dalam film maka kedekatan film dengan penonton akan terbangun dengan sendirinya. Penggunaan ungkapan bahasa yang informal dan terkesan spontan maka kedekatan yang juga dibangun ketika wawancara dilakukan juga diharapkan dalam cerita film tersebut.

Sehingga secara emosional pemirsa dapat merasa ikut terlibat dalam *spirit* yang sama dengan seniman wayang topeng malang di Kedung Monggo.

4.3.4.2. Penggunaan *Multiple Point of View*

Menggunakan sudut pandang yang berbeda dengan subjek utama namun masih dalam satu komunitas yang sama akan memperkaya film documenter ini. Perbedaan sudut pandang ini terkait dengan pandangan atau keyakinan dalam diri masing-masing subjek yang beropini. Adanya keterkaitan dalam pendapat setiap subjek disusun untuk membangun cerita dalam film.

4.3.4.3. Narasi dalam cerita

Dalam hal ini cerita dalam film documenter kesenian wayang topeng malang, dibangun melalui *frame-frame* gambar dan *statement-statement* setiap subjek. Sehingga penggunaan narator secara *voice over* dapat diminimalisir. Hal ini dilakukan untuk mengurangi kesan mendikte kepada para penonton. Dengan minimnya narasi yang disampaikan oleh narator, maka penonton memiliki keleluasaan dalam mengelaborasi cerita dalam film.

4.3.4.4. *Feeling*

Perasaan dan emosi yang akan disampaikan dalam film ini meliputi :

- Ironis
- Keprihatinan
- Keterbukaan
- Keyakinan
- Semangat
- Optimisme

4.3.4.5. Strategi Media

Jenis media yang digunakan dalam perancangan ini adalah media *audio visual* berupa film dokumenter. Format akhir akan disimpan dalam bentuk digital dengan format DVD. Hal ini bertujuan untuk memudahkan proses distribusi

kepada *stakeholder* maupun kepada *end user* film documenter kesenian wayang topeng malang.

4.3.5. Konten Cerita

Konten Cerita yang disajikan dalam film dokumenter tentang wayang topeng malang di kedung monggo merupakan hasil dari riset yang didapatkan dari lokasi *shoting*. Gambaran umum tentang konten cerita yang terkait dengan wayang topeng di kedung monggo meliputi :

A. Sejarah & Isi Wayang Topeng

- Sejarah wayang topeng di kedung monggo
- Budaya panji
- Lakon dalam Wayang topeng di Kedungmonggo
- Maestro Wang Topeng dari Kedungmonggo

B. Kondisi Kekinian Wayang Topeng Kedungmonggo

- Upaya memperkenalkan kembali
- Regenerasi penari dan pengrawit

C. Ritual

- Tradisi Gebyak Malam senin legi
- Sugh

D. Artefak (karya)

- Seni Pertunjukan Wayang Topeng Malang
- Karakter tokoh wayang topeng
- Industri Kerajinan Topeng Malang

4.3.6. *Development Lab*

4.3.6.1. Ide Cerita

Seperti halnya kesenian tradisional yang lain, kesenian ini juga mulai terpinggirkan. Namun para penggiat seni wayang topeng di kedung monggo tidak tinggal diam. Mereka tetap menyimpan semangat bahwa mereka harus terus

berkarya. Dengan dilatarbelakangi keteguhan dalam melestarikan tradisi warisan leluhur penggiat seni di sanggar Asmoro Bangun bertekad mementaskan lagi kesenian yang telah *vacuum*.

Dengan segala upaya, mereka ingin kesenian wayang topeng di Kedungmonggo yang dahulu pernah berjaya kini bisa kembali bersuara. Tentunya tidak mudah untuk mengawali itu semua. Banyak hal yang harus mereka benahi dalam kondisi yang serba terbatas. Kesenian wayang topeng bukanlah pertunjukan yang “layak jual” di era modern seperti saat ini. Tetapi darah seni yang mengalir dalam jiwa mereka menuntun mereka untuk tetap bertahan menjaga warisan leluhur berupa wayang topeng.

Dikala kelompok lain tengah mati suri karena tak ada orang yang menyewa pertunjukan itu untuk hiburan, sanggar Asmoro Bangun tetap mementaskannya setiap malam senin legi. Meski tak ada pemasukan dari situ, mereka tak patah arang. Jiwa seni dan kreatifitas mereka mereka wujudkan dalam pembuatan topeng-topeng berkualitas tinggi. Tidak hanya topeng untuk pertunjukan, tetapi juga berbagai jenis topeng untuk souvenir berupa hiasan dinding hingga gantungan kunci. Kini, mereka tak perlu khawatir, upaya mereka untuk menjaga tradisi mementaskan pertunjukan wayang topeng setiap senin legi masih terus bisa dilaksanakan. Meski dalam setiap pertunjukan tidak ada *sepeserpun* uang yang mengalir, tetapi hasil dari penjualan topeng akan mampu menjaga asa mereka.

4.3.6.2. Film Statement

“ Sekelompok warga kedungmonggo yang terus berupaya menjaga tradisi dengan terus berupaya mementaskan kesenian khas wayang topeng malang secara rutin untuk mempertahankannya sebagai sebuah identitas budaya ”

BAB V

IMPLEMENTASI DESAIN

5.1. Film Dokumenter

Pada perancangan film dokumenter tentang kesenian wayang topeng malang ini, menghasilkan sebuah film yang bercerita tentang bagaimana upaya Sanggar Asmoro bangun dalam menjaga tradisi ditengah jaman modern seperti saat ini. Dalam tahap ini film dokumenter yang dihasilkan dikemas dalam format DVD.

5.2. Pembuatan Film Dokumenter

Berdasarkan kriteria film dokumenter yang telah dibuat, maka tahap selanjutnya adalah implementasi kriteria tersebut berdasarkan kaidah – kaidah tahapan pembuatan film yang meliputi :

1. Pra-Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi



Gambar 5.1 Proses pembuatan film

5.2.1. Pra-Produksi

Dalam tahapan pra-produksi, seluruh data yang dihasilkan dari riset yang dilakukan diolah dan di susun untuk membangun cerita film dokumenter. Penyusunan data tersebut mengacu pada *film statement* dan kemudian dikembangkan menjadi cerita dalam film dokumenter.

5.2.1.1. Sinopsis Cerita

Berikut adalah sinopsis cerita yang disusun berdasarkan pengembangan film statement yang telah disusun.

“ Ketika banyak seni tradisi yang telah mati suri, wayang topeng di kedungmonggo justru ingin mengembalikan kejayaan yang pernah mereka raih. Dengan semangat melestarikan tradisi mereka bangkit. Segala upaya mereka kerahkan ditengah keterbatasan. Kreatifitas dan darah seni yang mengalir menuntun mereka menemukan jalan untuk terus melestaikan tradisi pementasan wayang topeng setiap malam senin legi. Mereka giatkan industri kerajinan yang tidak hanya menghasilkan topeng untuk pertunjukan tetapi juga topeng – topeng untuk keperluan souvenir yang berupa hiasan dinding hingga gantungan kunci. Meski tak ada pemasukan dari setiap pementasan rutin di pendopo Asmoro Bangun, hasil penjualan topeng – topeng mereka dapat menjaga tradisi agar tetap lestari.”

5.2.1.2. Storyline

Untuk membangun sebuah film diperlukan alur yang jelas, alur ini berfungsi sebagai pedoman naik – turunya ritme dalam film. Sehingga cerita yang dibawakan dapat dinikmati oleh pemirsa.

5.2.1.3. Plot Cerita

Untuk membangun sebuah cerita yang utuh dalam film dokumenter, cerita naratif yang telah disusun dibagi dalam bagian – bagian yang lebih kecil sesuai dengan alur film / *storyline*.

Tabel 5.1 Plot cerita film

NO	BABAK	ISI	DURASI (estimasi)	DETAIL
1	<i>Opening</i>	<i>Opening</i>	60 S	
2	<i>Eksposition</i>	Pengenalan Geografis	60 S	1. Pengenalan lokasi Kedungmonggo
		Pengenalan Kesenian	90 S	1. Asal Mula Wayang

		Wayang Topeng Malang		<ol style="list-style-type: none"> Topeng di Malang Periode periode dalam Wayang Topeng di Malang
		Tradisi <i>Gebyak</i> Wayang Topeng di Kedungmonggo	120 S	<ol style="list-style-type: none"> Tradisi <i>Gebyak</i> Wayang Topeng pada malam senin legi Pra Pementasan
3	<i>Conflict</i>	Kondisi kekinian wayang topeng malang	90 S	<ol style="list-style-type: none"> Kembali Bangkit setelah lama terhenti Mengajak kelompok lain
		<i>Gebyak</i> (pementasan) topeng kedungmonggo	180 S	<ol style="list-style-type: none"> Semua terlibat mempersiapkan pementasan Tak jarang lakon dan masih perlu dikaji ulang, tetapi semua siap dengan segala perubahan. Apapun yang terjadi, Setiap senin legi harus ada pementasan
		3 tahun mengembalikan aktifitas wayang topeng kedungmonggo	180 S	<ol style="list-style-type: none"> Tak ada persiapan khusus, yang penting pertunjukan dilaksanakan Gamelan dan pengrawit yang sudah udzur pun penopang utama pertunjukan Memberanikan diri berpromosi dan mencari mitra demi tetap terlaksananya pementasan. Setiap perjuangan selalu menemui tantangan
		Tahun 2009 bukan awal yang menyenangkan	150 S	<ol style="list-style-type: none"> Dengan kondisi dan kemampuan yang ada mulai mengupayakan <i>gebyak</i> secara rutin Belum satu jam pertunjukan pun usai Tak semua orang peduli dan mau mengapresiasi karena merasa lebih berhak atas wayang topeng kedung monggo Satu orang dengan peran yang bermacam-macam
4	<i>Climax</i>	Wayang Topeng Kedungmonggo kembali dipentaskan secara rutin dengan segala keterbatasan dan konflik didalamnya	150 S	<ol style="list-style-type: none"> Tak ada sepeserpun uang mengalir dari pertunjukan itu tetapi semua mau tetap ada <i>gebyak</i> senin legi Pendopo sanggar

				asmorobangun, saksi bisu kembali mentasnya wayang topeng kedung monggo
5	<i>Preposition</i>	Wayang Topeng Kedungmonggo kembali rutin dipentaskan sebagai pertunjukan.	150 S	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendopo tak lagi temaram, karena fasilitas telah membaik dan pentas rutin bisa terus dilaksanakan 2. Sanggar tak lagi senyap, karena anak-anak juga mulai banyak yang belajar menari. 3. Pesanan topeng terus mengalir, dan hasilnya bisa digunakan untuk operasional gebyak topeng
6	<i>Credit Tittle</i>		60 S	

Ket :
 - Warna pada tabel menunjukkan ritme cerita
 - Warna hijau menunjukkan ritme rendah
 - Warna merah menunjukkan ritme tinggi

5.2.2. Produksi

Proses produksi adalah tahap pengambilan gambar sebagai materi film. Pengambilan gambar dilakukan berpedoman pada plot yang telah dibuat. *Shot* yang diambil tidak hanya berupa wawancara dengan narasumber, melainkan *shot* lain yang berfungsi membangun cerita.

5.2.3. Paska Produksi

Tahap akhir dalam pembuatan film dokumenter ini adalah pasca produksi. Tahap pasca produksi adalah proses *editing* film. *Shot* yang dihasilkan dari proses produksi digabungkan elemen lain untuk membangun sebuah film. Dalam tahap ini penulis menggunakan piranti lunak *Final Cut Pro X*. Proses editing yang dilakukan tetap berpedoman pada *photoboard* yang telah disusun.



Gambar 5.2 Tampilan Piranti Lunak

5.3. Format Film

Kemasan Film Dokumenter tentang kesenian wayang topeng malang di Kedungmonggo adalah format DVD dengan spesifikasi :

Format : HD Video 720p

Resolusi : 960 X 720

Frame Rate : 25 fps

Durasi : max 24 menit

5.4. *Treatment Visual*

Treatment Visual adalah sebuah ilustrasi untuk membentuk cerita secara visual. Sehingga dapat menjadi gambaran cerita yang utuh dalam membuat film dokumenter.

Judul : *Walik ing Topeng* (dibalik sebuah topeng)

Tema : Sosial Budaya

Cerita : Semangat untuk mempertahankan warisan tradisi pertunjukan wayang topeng setiap malam senin legi dengan

menggiatkan industri kerajinan topeng sebagai penopang operasional kegiatan.

Potensi Konflik : Benturan budaya untuk tetap bertahan di era modern

Elemen : Footage kegiatan sanggar Asmoro Bangun

Footage pementasan wayang topeng di Kedungmonggo

Footage pembuatan topeng

Footage keseharian warga Kedungmonggo

Wawancara dengan pelaku seni di kedung monggo

Durasi : +/- 18 menit

5.5. Poster Film

Poster film digunakan sebagai sarana publikasi film. Poter tersebut berisi tentang informasi mengenai konten film.



Gambar 5.3 Poster Film

5.6. Kemasan CD / DVD

Kemasan DC / DVD merupakan bagian yang tak terpisahkan publikasi film dan merupakan kemasan dari film itu sendiri.



Gambar 5.4 Kemasan CD / DVD

5.7. *Slug & Title*

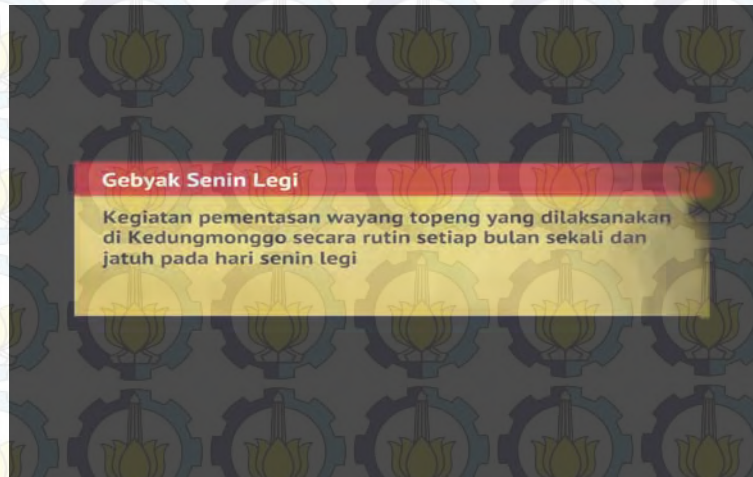
Desain *slug & title* adalah desain judul yang dirancang untuk nama karakter yang sedang tampil. Tujuan dari desain ini adalah untuk memberikan keterangan tentang identitas subjek kepada pemirsa.



Gambar 5.5 *Slug & Title*

5.8. Catatan Akhir

Sebuah keterangan yang diberikan pada akhir pembahasan. Catatan ini berfungsi memperjelas keterangan yang telah disampaikan.



Gambar 5.6 Catatan Akhir

5.9. Keterangan Penjelas

Keterangan ini muncul pada saat subjek sedang menjelaskan suatu hal. Dengan adanya keterangan ini diharapkan pemirsa dapat lebih menarik perhatian dan sehingga pemirsa dapat menangkap informasi yang disampaikan secara lebih jelas.



Gambar 5.7 Keterangan Penjelas

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Proses kreatif dalam perancangan ini menjadi sangat penting bahkan menjadi penentu terlaksanya perancangan ini. Dalam Perancangan Film Dokumenter Kesenian Wayang Topeng Malang dibuat untuk menyajikan fakta-fakta menarik seputar Wayang topeng Malang. Media *audio visual* berupa film dokumenter dipilih karena dianggap memiliki keunggulan tersendiri dalam menyajikan fakta-fakta dan menangkap realita.

Perancangan Film Dokumenter Kesenian Wayang Topeng Malang dalam rangka Konservasi Budaya Panji ini dibuat sesuai dengan prinsip – prinsip film dokumenter pada *direct cinema* yaitu menangkap realita secara langsung yang selanjutnya diolah dalam sajian *audio visual*. Dalam perancangan film dokumenter kesenian wayang topeng malang bahasan utamanya adalah aktifitas yang dilakukan warga Kedungmonggo Kec. Pakisaji Kab. Malang yang mencerminkan kegairahan aktifitas dalam seni tradisi. Kondisi kekinian yang ada dalam Wayang Topeng Kedungmonggo seolah menegaskan bahwa seni tradisi memiliki cara tersendiri dalam mempertahankan diri, selain itu seni tradisi juga masih memiliki sesuatu yang dapat diterima masyarakat modern.

Dalam perancangan film dokumenter, tidak hanya kerja kreatif terkait dengan teknis pembuatan film dokumenter saja yang diperlukan, tetapi juga sangat penting membangun komunikasi personal dengan subjek film. Hal tersebut sangat diperlukan agar pe-riset dapat diterima dengan baik oleh komunitas seni tradisi seperti halnya wayang topeng. Ketika pe-riset telah diterima dan dianggap sebagai bagian dari komunitas tersebut maka proses riset dalam komunitas tersebut dapat berjalan jauh lebih mudah. Sehingga hasil yang didapat akan lebih maksimal.

Dalam melakukan perancangan, hendaknya lebih banyak melakukan kajian dan observasi tentang bidang desain yang akan dikerjakan. Berdasarkan kajian secara mendalam dan mendetil, akan didapatkan hal – hal unik dan khas

dan sangat menarik dari bidang desain yang dirancang. Tentunya hal tersebut akan sangat membantu dalam proses perancangan film dokumenter. Terdapat tiga bagian yang sangat menentukan keberhasilan dalam perancangan ini, yaitu : Pertama, Perancang adalah subjek utama yang menentukan keberhasilan karena peranya yang sangat vital. Kedua, Institusi sebagai fasilitator dalam perancangan. Ketiga, stakeholder adalah penyelenggara atau pihak yang menggunakan jasa hasil rancangan tersebut. Relasi ketiganya harus saling mendukung guna mendapatkan hasil yang maksimal dan memiliki kemanfaatan yang maksimal sesuai dengan tujuan perancangan.

6.2. Saran

Kesenian tradisional merupakan penopang Budaya Nasional, sehingga sudah seharusnya diangkat dalam media – media yang lebih dekat kepada *target audience*. Dengan begitu seni tradisi yang faktanya mulai terhimpit oleh budaya modern dapat hadir kembali ke tengah masyarakat yang lebih modern. Media – media populer dapat menjadi jembatan akan hal itu. Buku dan Film Dokumenter yang telah kami buat merupakan bagian kecil dari media yang telah ada. Media lain seperti, Novel grafis, komik, maupun film animasi dapat menjadi pilihan dalam memperkenalkan Budaya Panji dan Wayang Topeng agar semakin dikenal masyarakat.

Penelitian maupun tugas akhir yang berkaitan dengan seni tradisi atau kearifan lokal perlu terus mendapat dukungan dari semua pihak khususnya dari pemerintah. Institusi pendidikan dalam hal ini Mahasiswa mempunyai peran yang sangat *significant*, dimana dengan kreatifitas yang dimiliki serta semangat dalam pembuktian akan eksistensi dapat menembus sekat-sekat birokrasi. Sehingga seni tradisi dapat muncul dalam media – media populer yang dikreasikan oleh mahasiswa yang sedang melakukan penelitian untuk Tugas Akhir. Dan pada akhirnya sebuah program seperti halnya Konservasi Budaya Panji ini dapat berjalan dengan baik, dan Misi untuk menjadikan Budaya Panji seperti Wayang Topeng Malang sebagi ikon budaya yang berbasis pada lokalitas Jawa Timur dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

Ayawaila, Gerzon R, 2008, *Dokumenter : dari ide sampai produksi*, Jakarta, FFTV-IKJ Press

Cahyono, Dwi, 2007, *Malang Telusuri dengan Hati*, Malang : Inggil Documentary

Effendi, Heru, 2002, *Mari Membuat Film (panduan menjadi produser)*, Yogyakarta : Panduan

Herusatoto, Budiono, 2008, *Symbolisme Jawa*, Yogyakarta : Ombak

Hidajat, Robby, 2008, *Wayang Topeng Malang*, Malang : Gantar Gumelar

Naratama, 2004, *Menjadi Sutradara Televisi*, Jakarta : Grasindo

Pratista, Himawan, 2008, *Memahami Film*, Yogyakarta : Homerian Pustaka

Raismunandar, Satriyo, 2008, *Produksi Feature dan Dokumenter untuk Media TV*, Yogyakarta : Panduan

Supriyanto, Henri & M Soleh AP, 1997, *Wayang Topeng Malang*, Malang : Padepokan Seni Mangundharma

Tanzil, Candra, 2009, *Film Dokumenter Sebuah Alat*, Jakarta : in-docs

Wawancara Nasar Bathati, Sekertaris 1 (Bid. Peogram) Dewan Kesenian Jawa Timur

Wawancara Drs. Tarmuji Kabid Kebudayaan, Disbudpar Kab. Malang

Penelitian Balitbang Kabupaten Malang, 2009

BPS, Susenas Model 2006

www.wikimu.com

www.in-docs.com

Tulisan Rubby Hidajat pada www.cakrawalaindonesia.com

NASKAH CERITA
FILM DOKUMENTER
KESENIAN WAYANG TOPENG MALANG

Gerakan penari yang tangkas lugas namun tetap indah dengan wajah tertutup topeng dan aksesoris yang beragam diiringi alunan gamelan seolah-olah mampu membawa penikmat kembali ke suasana masa lampau. Tari tradisional yang sarat nuansa spiritual ini menggambarkan nilai-nilai kehidupan yang luhur serta nilai-nilai tentang keselarasan hidup. Itulah yang pertama kali tersirat dalam satu di antara kesenian kebanggaan Wilayah Malang, Jawa Timur, tari wayang topeng atau tari topeng.

Kesenian Wayang topeng Malang merupakan sebuah kesenian kuno yang usianya lebih tua dari kota itu sendiri. Itulah sebabnya, kesenian ini tak dapat dipisahkan dari perjalanan sejarah kerajaan-kerajaan di Jawa Timur. Dalam catatan sejarah, topeng telah dikenal semenjak zaman kerajaan tertua di Jatim yaitu Kerajaan Gajayana (760 Masehi) yang berlokasi di sekitar kota Malang. Tepatnya, kesenian ini telah muncul sejak zaman Mpu Sendok. Saat itu, topeng pertama terbuat dari emas, dikenal dengan istilah puspo sariro (bunga dari hati yang paling dalam) dan merupakan simbol pemujaan Raja Gajayana terhadap arwah ayahandanya, Dewa Sima.

Kesenian ini kemudian terus berkembang pesat saat zaman Kerajaan Majapahit serta masa penyebaran Islam oleh para wali. Tak heran, beberapa dekade kemudian wayang topeng berkembang menjadi kesenian yang sangat populer di Malang. Bahkan, wayang topeng menjadi sebuah kesenian yang identik dengan Kota Malang. Dengan berbagai latar belakang sejarah itulah, seni topeng wayang dengan aura spiritualnya terus mengalami pasang surut. Saat ini, hanya di Desa Kedungmonggo, Kecamatan Pakisaji, aja yang memiliki agenda rutin pementasan kesenian wayang topeng.

Potret pedesaan di Malang dengan nuansa agraris yang hidup dengan tradisi wayang topeng, masih melekat kuat. Bukan hal yang mengherankan jika wayang topeng bagi warga desa ini bukan sekadar sebuah benda seni. Tapi, juga sebuah penghidupan dan keyakinan spiritual. Di Kedungmonggo sendiri membuat topeng, menarik atau menjadi panjak atau penabuh karawitan sekalipun harus dilandasi keyakinan spiritual yang kuat. Pembuatan topeng, misalnya. Dalam proses pembuatannya, kerap diiringi oleh batin sang pembuat. Maksudnya, agar topeng yang dihasilkan mempunyai yoni atau kharisma yang kuat.

Pada era 1970an hingga hingga tahun 2000an atau pada periode Mbah Karimun sebagai sosok sentral sebagai seniman sekaligus Maestro kesenian wayang topeng, keyakinan spiritual adalah sebuah piwulang kawruh luhur yakni sebuah aliran kebatinan kejawen yang membuat setiap tahap dalam pembuatan topeng kerap diiringi dengan doa-doa serta kemenyan dan asap dupa.

Kegiatan ini bukan sebuah bid'ah. Namun, sekadar sebuah cara untuk menyelaraskan diri dengan kehidupan gaib yang ada di sekitar mereka. Para warga sendiri meyakini saat manusia mati maka roh-roh yang belum bisa bersatu dengan sang pencipta masih bergentayangan di muka bumi. Sebagian roh menitis dan membantu anak-anak keturunan mereka di bumi. Sisanya bergentayangan menempati pohon-pohon atau benda-benda yang dianggap cocok dengan kehidupan gaib mereka. Tak heran, doa-doa pun dipanjatkan dalam setiap tahapan pembuatan topeng.

Kini generasi telah berganti dan ajaran tersebut tak sekental era Mbah Karimun. Saat ini alasan ekonomi menjadi landasan utama pembuatan topeng, tradisi yang telah melekat tak pernah ditinggalkan. Bagi sosok seperti Mas Handoyo dan warga kedung monggo lain, eksistensi topeng Malang bukan sekadar karena kuatnya pengaruh piwulang kawruh luhur. Namun, juga karena dukungan para leluhur mereka yang telah mati. Tak heran, jika tradisi Senin Legi dan gebyak tahunan yang menjadi penghormatan kepada Hyang Mbaurekso Desa, telah membuat kesenian ini tetap hidup.

Kesenian wayang topeng bukan sekedar sebuah pertunjukan, tetapi merupakan sebuah ungkapan terima kasih kepada sang leluhur. Dalam perkembangannya, segala aspek tersebut turut mengalir menuju arah perubahan yang modern. Meski tak lagi kental dengan aroma mistis, namun generasi baru penertus wayang topeng sadar betul apa yang mereka lakukan adalah menjaga warisan tradisi leluhur.

Topeng tak hanya sekedar elemen penting pertunjukan wayang topeng, tetapi topeng juga merupakan benda bernilai ekonomi yang mampu menghidupi mereka-mereka yang membuatnya. Saat ini, kerajinan topeng mulai tumbuh menjadi sebuah industri kerajinan dimana peran topeng tak hanya sebagai kedok dalam pertunjukan, tetapi sebuah nilai baru yang coba digerakan oleh mereka yang mencintai kesenian ini. Bahkan dari upaya inilah kesnian topeng di Kedungmonggo tetap bisa hidup dan mampu *mentas* setiap senin legi.

Memang, bagi warga Desa Kedungmonggo Senin Legi adalah malam sakral. Itulah sebabnya, penghormatan bagi Malam Neton atau hari lahir desa dalam perhitungan Tahun Jawa ini, diisi dengan pementasan wayang topeng. Biasanya, sebelum pementasan dimulai sejumlah ritual kecil digelar digelar. Setelah itu perangkat pertunjukan pun disiapkan, keber atau kelambu yang sekaligus menjadi pertanda akan diadakannya pentas topeng wayang di tempat itu segera dipasang. Jika semua sudah siap, sesaji dan asap dupa pun dipersembahkan kepada para Hyang Mbaurekso.

Setelah acara ritual dilakukan, pementasan pun dapat segera dimulai. Hari ini sang dalang mementaskan cerita dari kisah panji. Malam kian larut, pemantasan pun memasuki babak utama. Adegan demi adegan berlalu seiring sang dalang memandu jalannya cerita. Dengan

dialog tunggal, sementara sang penari bergerak seolah berbicara mengikuti ucapan sang dalang. Lantunan gamelan kian riuh mengikuti lanjutan cerita. Sang dalang telah mengeluarkan ribuan kata untuk menciptakan dialog-dialog dalam setiap episode cerita. Para pemain satu demi satu juga telah memamerkan kemampuannya dalam menari. Akhirnya, cerita mendekati klimaks saat ritme gamelan kian cepat dan konflik antara Kubu Panji Asmara Bangun serta Pusang Klana swandana memuncak dalam pertikaian. Seperti lazimnya kisah tentang kejahatan melawan kebenaran, sang angkara mulai tersisihkan dari bumi jenggala. Sebuah pesan telah disampaikan yakni tentang nilai-nilai kehidupan yang luhur serta nilai-nilai tentang keselarasan hidup.

Semangat yang keluar dalam setiap gerakan dalam pertunjukan sama artinya dengan semangat mereka di dunia nyata. Yaitu semangat pantang menyerah untuk tetap menegakan eksistensi wayang topeng malang. Kesenian ini tak selamanya ramai dengan para peminat, masa-masa sulit juga menjadi bagian perjalanan wayang topeng. Pergulatan batin Handoyo dan teman-teman sesama seniman dalam mengemban amanah demi lestarnya warisan leluhur tak jarang berbenturan dengan realitas. Namun semuanya sampailah pada sebuah titik, bahwa dengan segala daya yang dimiliki jalan itu tetap ada. Jaman dan generasi boleh berganti tetapi warisan leluhur harus tetap lestari.

**PEMBAGIAN PLOT CERITA
FILM DOKUMENTER
KESENIAN WAYANG TOPENG MALANG**

N O	BABAK	ISI	DURASI (estimasi)	DETAIL
1	Opening	Opening	60 S	
2	Eksposition	Pengenalan Geografis	60 S	1. Pengenalan lokasi Kedungmonggo
		Pengenalan Kesenian Wayang Topeng Malang	90 S	1. Asal Mula Wayang Topeng di Malang 2. Periode periode dalam Wayang Topeng di Malang
		Tradisi Gebyak Wayang Topeng di Kedungmonggo	120 S	1. Tradisi Gebyak Wayang Topeng pada malam senin legi 2. Pra Pementasan
3	Conflict	Kondisi kekinian wayang topeng malang	90 S	1. Kembali Bangkit setelah lama terhenti 2. Mengajak kelompok lain
		Gebyak (pementasan) topeng kedungmonggo	180 S	1. Semua terlibat mempersiapkan pementasan 2. Tak jarang lakon dan masih perlu dikaji ulang, tetapi semua siap dengan segala perubahan. 3. Apapun yang terjadi, Setiap senin legi harus ada pementasan
		3 tahun mengembalikan aktifitas wayang topeng kedungmonggo	180 S	1. Tak ada persiapan khusus, yang penting pertunjukan dilaksanakan 2. Gamelan dan pengrawit yang sudah udzur pun penopang utama pertunjukan 3. Memberanikan diri berpromosi dan mencari mitra demi tetap terlaksananya pementasan. 4. Setiap perjuangan selalu menemui tantangan
		Tahun 2009 bukan awal yang menyenangkan	150 S	1. Dengan kondisi dan kemampuan yang ada mulai mengupayakan gebyak secara rutin 2. Belum satu jam pertunjukan pun usai 3. Tak semua orang peduli dan mau mengapresiasi karena merasa lebih berhak atas wayang topeng kedung monggo 4. Satu orang dengan peran yang bermacam-macam

4	Climax	Wayang Topeng Kedungmonggo kembali dipentaskan secara rutin dengan segala keterbatasan dan konflik didalamnya	150 S	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tak ada sepeserpun uang mengalir dari pertunjukan itu tetapi semua mau tetap ada gebyak senini legi 2. Pendopo sanggar asmorobangun, saksi bisu kembali mentasnya wayang topeng kedung monggo
5	Preposition	Wayang Topeng Kedungmonggo kembali rutin dipentaskan sebagai pertunjukan.	150 S	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendopo tak lagi temaram, karena fasilitas telah membaik dan pentas rutin bisa terus dilaksanakan 2. Sanggar tak lagi senyap, karena anak-anak juga mulai banyak yang belajar menari. 3. Pesanan topeng terus mengalir, dan hasilnya bisa digunakan untuk operasional gebyak topeng
6	Credit Tittle		60 S	

SCRIPT
FILM DOKUMENTER
KESENIAN WAYANG TOPENG MALANG

PLOT NO	SRIPIT	NOTE
A-1	<p>Pengenalan Budaya Panji Secara harfiah panji berarti bendera atau umbul umbul. Namun dalam kitab Negara kertagama panji juga berarti gelar kebangsawanan. Tokoh Panji adalah Kesatria Jawa yang memimpin kerajaan di abad ke-13. Cerita Panji memiliki kemiripan dengan sejarah tanah Jawa, sehingga membuat Cerita Panji berkembang menjadi karya sastra yang berlatar kerajaan di Jawa Timur, yaitu Kadiri – Daha.</p>	
A-2	<p>Produk Budaya Panji Sebagai Lakon orisinil dari Tanah Jawa, Cerita Panji berkembang ke seluruh wilayah Nusantara. Tak heran bila di Negara seperti Kamboja dan Thailand cerita panji juga tetap hidup. Cerita Panji menjadi dasar bagi pengembangan lakon pada khasanah pertunjukan Jawa maupun Bali. Dalam seni pertunjukan Cerita Panji menjadi pakem dalam pertunjukan Wayang Topeng, sebagai dongeng dan cerita rakyat. Bahkan juga sebagai relief candi yang salah satu diantaranya adalah relief candi Panataran. Selain berkembang sebagai cerita yang utuh, sastra panji juga berkembang secara parsial dan terbagi dalam sekuel yang akhirnya membentuk sebagai seni tersendiri, yaitu Seni Jathilan, Barongan atau reog. Seni pertunjukan yang menyajikan Cerita Panji secara utuh diantaranya, Wayang Topeng dan Wayang Beber.</p>	
B-1	<p>Asal Mula Wayang Topeng di Malang Wayang Topeng di Malang diperkirakan berkembang seiring dengan perkembangan kerajaan Singosari, yaitu pada abad ke-12. Dan mencapai perkembangan yang pesat seiring berkembangnya kerajaan Majapahit.</p>	
B-2	<p>Perkembangan Wayang Topeng di Malang Wayang Topeng di Malang menapaki sejarah pada era 1920an. Dimana saat itu ada seorang tokoh petani di wilayah Polowijen (Saat ini masuk wilayah Kecamatan Blimbing - Kota Malang) bernama Reni. Dia adalah pembuat topeng khas Malang yang juga memiliki perkumpulan Wayang Topeng. Pada Masa itu Wayang Topeng mencapai kejayaannya dan tersebar hamper ke seluruh wilayah Malang.</p>	
C-1	<p>Awal Wayang Topeng di Kedung Monggo Awal kedatangan Wayang topeng di kedung monggo tak lepas dari perkembangan pabrik kopi di Bangelan, Kecamatan Ngajum. Salah</p>	

	<p>seorang Pimpinan Perkebunan Kopi dari Belanda mengembangkan pertunjukan Wayang Topeng yang ia bawa dari Kalisurak (Kec. Lawang) yang telah dikembangkan sebelumnya oleh Mbah Gurawan. Setelah selesai belajar dari mbah Gurawan, Mbah Kaserun lah yang membawa Wayang Topeng ke Kedung Monggo. Mbah Kaserun tak lain adalah Kakek Mbah Karimoen sang maetro Wayang Topeng.</p>	
C-2	<p>Tradisi Gebyak Wayang Topeng pada malang Senin Legi di Kedung Monggo Berbeda dengan wayang topeng di wilayah lain yang melakukan pementasan ketika ada acara khusus atau acara hajatan. Pementasan wayang topeng di kedung monggo dilakukan secara rutin setiap malam senin legi. Hari tersebut dipilih bukan tanpa alasan. Menurut Asanam yang berperan sebagai dalang dalam setiap pementasan wayang topeng kedung monggo. Senin legi dipercaya sebagai hari jadi dusun kedung monggo. Maka hari itu dipilih untuk mementaskan Wayang Topeng sekaligus ungkapan rasa syukur kepada sang pencipta dan ungkapan penghargaan kepada leluhur dusun yang telah mewariskan seni budaya yang luhur.</p>	
C-3	<p>Maestro Wayang Topeng dari Kedung Monggo Masa keemasan wayang topeng di kedung monggo tak bisa dilepaskan dari sosok Mbah Karimoen. Beliau mewarisi keahlian menari sekaligus pembuat topeng dari Kakek, Paman serta Ayahnya. Kemampuan tersebut juga ia turunkan kepada anak-anaknya. Keahlian dan dedikasinya terhadap seni pertunjukan wayang topeng, membuat Wayang Topeng di kedung monggo tetap lestari. Atas perjuangan tersebut, Pemerintah memberi penghargaan sebagai salah satu Maestro Seni Tradisi.</p>	
D-1	<p>Sebaran Wayang Topeng di Malang Wilayah penyebaran kesenian wayang topeng di malang hamper merata. Di wilayah Timur, antara lain : Tumpang dan sekitarnya. Di barat, meliputi wilayah jatiguwi. Di utara ada di wilayah Polowijen sedangkan di selatan meliputi wilayah kedung monggo Kec. Pakisaji.</p>	
D-2	<p>Banyak Wayang Topeng di Malang yang sudah tidak aktif Tak seberuntung di Kedung Monggo, Wayang Topeng di wilayah lain tak ada lagi gaungnya. Tak jarang, wujudnya pun sudah tak bisa ditemui, semuanya perlahan hilang tak rupa wujud. Tenggelam seiring bergantinya generasi. Yang tertinggal hanya cerita-cerita dari para pelaku yang kini usinya telah memasuki senja.</p>	
E-1	<p>Semua terlibat mempersiapkan pementasan Mementaskan Wayang Topeng bukan perkara mudah. Namun dalam keterbatasan yang ada setiap orang dituntut mampu melakukan banyak hal. Setiap orang yang terlibat dalam sanggar Asmoro Bangun tidak hanya berperan sebagai penari atau wayang saja, namun mereka juga mempersiapkan perlengkapan. Ketika malam mulai menjelang, ruang perlengkapan pun telah dibuka, satu persatu kendang, kenong, bonang, saron serta gong dikeluarkan dari dari tempat penyimpanan kemudian di tata di sisi barat panggung. Beberapa orang terlihat sibuk menata gamelan tersebut. Di ruangan lain Saini membantu memasangkan perlengkapan untuk para wayang. Satu persatu wayang memilih pakaian sesuai dengan karakter yang akan mereka perankan.</p>	

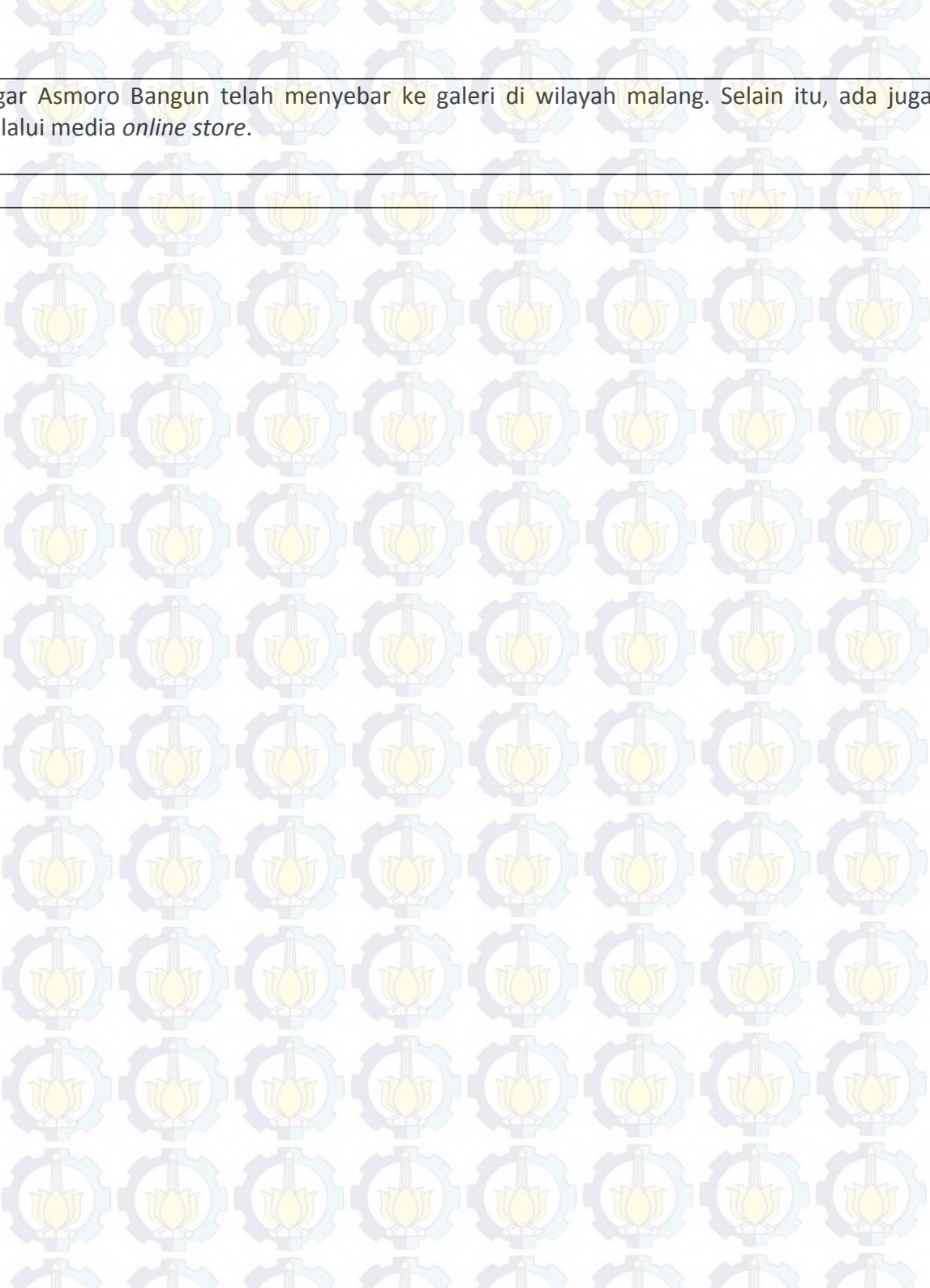
E-2	<p>Tak jarang lakon dan masih perlu dikaji ulang, tetapi semua siap dengan segala perubahan</p> <p>Sebagian wayang sudah bersiap dibelakang panggung, iringan gamelan pun telah dimainkan seolah menandakan pertunjukan segera akan dimulai. Namun Handoyo, Dalang Asnam dan Saini istri Handoyo yang bertindak sebagai sinden malam itu belum juga beranjak dari tempat duduknya. Bahkan ketiganya masih terlibat diskusi yang membahas detail lakon yang akan mereka pentaskan malam itu. Handoyo dan Saini berusaha menjelaskan lakon yang rupanya tidak dihafal dengan baik oleh Asnam karena lakon tersebut jarang dipentaskan.</p>	
E-3	<p>Apapun yang terjadi, Setiap senin legi harus ada pementasan</p> <p>Senin legi bisa dibilang adalah hari yang sakral bagi warga kedung monggo. Diahari yang dipercaya oleh sebagian masyarakat bertepatan dengan hari jadi dusun kedung monggo. Oleh karena itulah pementasan digelar pada hari itu, itulah cara mereka memanjatkan syukur kepada sang pencipta dan rasa terima kasih pada leluhur. Hal itulah yang tak akan pernah bisa mematah semangat mereka untuk melakukan pertunjukan setiap senin legi. Bagaimanapun kondisinya dan berapapun penonton yang hadir malam itu pertunjukan akan tetap digelar.</p>	
F-1	<p>Tak ada persiapan khusus, yang penting pertunjukan dilaksanakan</p> <p>Sejak pagi hingga sore hari tak ada aktifitas menonjol di pendopo Asmoro Bangun. Semua tetap berkuat pada aktifitas masing-masing. Tak ada gladi resik atau kegiatan sejenisnya lainnya akan ada sebuah pementasan meski nanti malam pertunjukan wayang topeng akan dipentaskan. Seolah mereka telah hafal betul apa yang akan mereka lakukan di pementasan nanti malam. Setelah menyelesaikan aktifitas melatih anak-anak menari, Handoyo dan Saini kebalik pada aktifitasnya masing-masing. Saini kembali kerumah yang jaraknya hanya selemparan batu dari pendopo tempat mereka beraktifitas. Sedangkan Handoyo kembali bersama Raimun untuk melanjutkan memahat membuat kerajinan topeng.</p>	
F-2	<p>Gamelan dan pengrawit yang sudah udzur pun penopang utama pertunjukan</p> <p>Laiknya kesenian tradisi di kebanyakan daerah, mereka-mereka yang sudah memasuki usia senja-lah yang masih bertahan masih bertahan. Begitu juga dengan Wayang Topeng di kedung monggo, diawal kebangkitanya para pengrawit yang sudah udzur lah yang tetap setia tampil mengiringi pertunjukan. Dari tangan-tangan renta itulah lantunan gamelan tetap bisa dinikmati. Mungkin hanya Handoyo dan sang Kakak, Suroso, yang telah mahir menjadi pengrawit. Namun mereka tak tinggal diam, satu dua orang pemuda mereka arahkan berguru pada pengrawit yang telah memasuki usia senja tersebut untuk berlatih menjadi pengrawit. Sambil menunggu para pemuda tersebut mahir dan bisa dilibatkan dalam pementasan, tangan-tangan renta itulah satu-satunya harapan agar setiap pertunjukan tetap meriah. Meski tenaga mereka tak sekuat dulu, semangat dan dedikasi mereka untuk terus bermain gamelan seolah terpancar dalam alunan gamelan dalam setiap pementasan wayang topeng di kedung monggo.</p>	
F-3	<p>Memberanikan diri berpromosi dan mencari mitra demi tetap terlaksananya pementasan.</p> <p>Mereka sadar bahwa kesenian ini harus tetap lestari, dan mereka tak selamanya bisa menopang kesenian ini sendirian. Handoyo dan</p>	

	<p>Suroso berupaya menggandeng pihak luar untuk berperan membantu lestariya kesenian leluhur ini. Pemerintah daerah maupun swasta diminta untuk ambil peran dalam keberlangsungan masa depan topeng kedung monggo yang notabene adalah kesenian khas Malangan. Sedikit-demi sedikit bantuan itu pun datang, tidak banyak memang tapi apapun hasilnya mereka tetap mengapresiasi bantuan tersebut.</p>	
G-1	<p>Dengan kondisi dan kemampuan yang ada mulai mengupayakan gebyak secara rutin Dengan kemampuan yang ada, serta semangat untuk melestarikan warisan leluhur. Handoyo beserta segenap penggiat sanggar asmoro bangun membulatkan tekad bahwa Wayang topeng Kedung Monggo harus kembali mentas secara rutin. Jadwal mulai disusun dan mereka mencoba terus eksis dan konsisten dengan jadwal yang telah mereka susun. Meski tak jarang, satu orang akan memerankan beberapa karakter dalam pertunjukan nantinya. Satu hal yang ingin mereka capai, Wayang Topeng Kedung Monggo harus tetap tampil secara rutin.</p>	
G-2	<p>Belum satu jam pertunjukan pun usai Mengawali sesuatu memang bukan perkara mudah. Dikala mereka ingin tetap konsisten mementaskan Wayang Topeng secara konsisten. Tantangan lain sudah mengahdang di depan mata. Suatu ketika mereka harus terlibat acara di tempat lain hingga sore hari. Sementara malam itu bertepatan dengan senin legi, dan wayang topeng harus dipentaskan. Tenaga para wayang dan pengrawit sudah terkuras habis untuk acara siang hingga sore hari. Namun mereka harus konsisten dengan keputusan yang telah mereka ambil, bahwa harus ada pementasan setiap senin legi. Dengan sisa tenaga yang mereka miliki pementasan tetap digelar malam itu. Beberapa sekuel adegan dipotong dan dipersingkat. Asnam melakukan ini karena sadar akan kondisi rekan-rekannya. Bahkan satu orang harus memerankan beberapa karakter tokoh wayang. Tak sampai satu jam pertunjukan pun usai</p>	
G-3	<p>Tak semua orang peduli dan mau mengapresiasi karena merasa lebih berhak atas wayang topeng kedung monggo Perjuangan untuk mengembalikan eksistensi Wayang Topeng Kedung Monggo memang tak selamanya mulus. Ada saja tantangan yang harus dihadapi. Kadang justru tantangan itu muncul dari orang sekitar. Disatu sisi kesenian ini harus tetap eksis, di sisi lain ada yang merasa lebih berhak terhadap Wayang topeng Kedung Monggo, Namun sebenarnya mereka dalam semangat yang sama, yaitu mewarisi Wayang Topeng yang ditinggalkan Mbah Karimoen.</p>	
G-4	<p>Satu orang dengan peran yang bermacam-macam Dengan segala keterbatasan yang ada mereka mencoba konsisten dengan keputusan yang telah mereka buat. Jumlah penari yang terbatas dan banyaknya karakter tokoh topeng yang harus diperankan menjadi sebuah tantangan tersendiri. Mau tidak mau, setiap penari harus memerankan beberapa karakter tokoh. Di kalangan penari, sebenarnya mereka memiliki karakter tokoh yang di idolakan. Namun berpegang pada semangat yang tertanam dalam diri mereka bahwa Wayang Tpeng Kedung Monggo harus tetap mentas, maka mereka harus mau memerankan berbagai tokoh yang akan ditampilkan dalam cerita tersebut. Hal ini merupakan tantangan bagi para penari karena gerakan mereka harus selaras dengan cerita dan narasi yang disampaikan oleh dalang.</p>	
H-1	<p>Tak ada sepeserpun uang mengalir dari pertunjukan itu tetapi semua mau tetap ada gebyak senini legi</p>	


	<p>Dalam sejarahnya pertunjukan seni Wayang Topeng Malang memang lahir dari cerita kaum bangsawan di keraton. Namun kini kesnian ini berkembang ditengah-tengah masyarakat jelata. Yang dipentaskan di pendopo sederhana bukan sebuah gedung mewah dimana pengunjung harus membayar tiket untuk menyaksikannya. Di Pendopo Asmoro Bangun semuanya gratis, tak ada tiket masuk, tak ada kursi empuk. Yang ada hanya hamparan karpet seadanya untuk alas duduk para penonton. Lalu dari mana bayaran para pengrawit dan penari serta dalang? Tak ada sepeserpun uang yang mereka dapatkan dari pertunjukan itu. Hanya segelas kopi dan makanan kecil sumbangan dari beberapa pengunjung adalah upah yang mereka dapat tiap kali Wayang Topeng Kadung Monggo dipentaskan. Kalau sedang ada rejeki lebih, Suroso menyediakan makan malam untuk rekan-rekannya se usai pertunjukan. Malahan, Dalang Asnam dan beberapa penari dan pengrawit datang dari desa sebelah. Tak ada ego yang mereka kedepankan, kerelaan mereka datang tanpa adanya upah adalah bagian dari pengabdian mereka kepada seni yang mereka ingin wariskan kepada generasi berikutnya.</p>	
<p>H-2</p>	<p>Pendopo sanggar asmorobangun, saksi bisu kembali mentasnya wayang topeng kedung monggo Sejak Mbah Karimun masih aktif membina Sanggar Asmoro Bangun, pendopo inilah yang mengiringi setiap gerak wayang topeng di Kedung Monggo. Bangunan sederhana yang terletak ditengah-tengah perkampungan ini menjadi pusat aktifitas para seniman Kedung Monggo. Pendopo yang penggunaannya diresmikan oleh Bupati Malang pada tahun 1980an tersebut kini kembali menggeliat dengan aktifitas. Hentakan palu-palu pemahat topeng dan suara riuh bocah-bocah yang sedang berlatih menari menjadi senandung merdu di pendopo tersebut</p>	
<p>I-1</p>	<p>Pendopo tak lagi temaram, karena fasilitas telah membaik dan pentas rutin bisa terus dilaksanakan Tak ada lagi pertunjukan yang dilaksanakan dibawah temaram lampu petromak. Asnam juga tak perlu lagi susah-susah berteriak dalam mendalang karena sound system yang rewel dan tiba-tiba tidak bisa berfungsi. Para penari bisa lebih mengekspresikan gerakan dalam setiap pertunjukan. Pertunjukan pun dapat berjalan lancar, penonton yang setia hadir di pendopo sanggar asmoro bangun juga dapat menikmati pementasan malam itu dengan baik hingga paripurnyanya pertunjukan.</p>	
<p>I-2</p>	<p>Sanggar tak lagi senyap, karena anak-anak juga mulai banyak yang belajar menari. Penggiat Wayang topeng di Kedung Monggo mungkin bisa sedikit tersenyum, pasalnya bayang-bayang akan semakin terpuruknya seni peninggalan leluhur yang selama ini mereka angungkan setidaknya tidak akan terjadi. Tunas-tunas yang mereka harapkan akan mewarisi kesenian ini mulai berdatangan dan meramaikan aktivitas sanggar. Bocah belasan tahun itu terlihat begitu semangat mengikuti setiap gerakan yang dicontohkan handoyo. Setiap minggu pagi, belasan bocah tersebut sudah berkumpul untuk berlatih peran yang akan mereka perankan nanti malam. Handoyo dengan sangat telaten membimbing bocah-bocah tersebut meski kadang mereka lebih asyik bermain dengan sesame temanya. Dari sorot matanya sangat terlihat bahwa mereka sangat menikmati latihan pagi itu.</p> <p>Pada bulan-bulan tertentu datang pelajar yang akan belajar menari topeng atau belajar membuat topeng untuk berbagai keperluan. Bahkan mereka yang akan melakukan pertukaran budaya keluar negeri pun mempelajari kesenian khas Malang ini di Sanggar Asmoro</p>	

	Bangun. Saini, Istri Handoyo yang juga seorang penari biasanya bertugas untuk melatih mereka lebih intensif kepada mereka yang akan mengemban misi khusus tersebut	
I-3	<p>Pesanan topeng terus mengalir, dan hasilnya bisa digunakan untuk operasional gebyak topeng</p> <p>Usaha Handoyo dan rekan-rekannya untuk terus berkarya dan kembali membuat Wayang Topeng Kedung Monggo bergairah lambat laun mulai menuai hasil. Pemasukan mulai mereka terima seiring mengalirnya pesanan topeng dari berbagai wilayah. Galeri-galeri di Kota Malang juga secara rutin memajang produk kerajinan topeng karya Handoyo. Kualitas yang terjamin membuat konsumen sulit berpaling pada seniman lain. Secara tidak langsung gaung topeng kedung monggo tidak hanya terdengar karena pementasan wayang topengnya, namun juga kerajinan topeng yang mereka hasilkan.</p>	
X-1	<p>Konten Seni Rupa Dalam Wayang Topeng</p> <p>Sebagai sebuah karya seni, Wayang Topeng Malang tidak hanya kuat dalam seni pertunjukan yang membawakan cerita panji. Namun juga karya seni pada topeng itu sendiri. Dimana setiap tokoh memiliki karakter yang berbeda-beda. Dalam cerita Panji yang dipentaskan pada Wayang Topeng Malang tokoh tokoh tersebut dikelompokan sebagai berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelompok Tokoh Protagonis (bekelakuan baik / tokoh kerajaan Jawa) • Kelompok Tokoh Antagonis (berkelakuan Jahat / tokoh kerajaan sabrang) • Kelompok Tokoh Pembantu (biasanya bertingkah lucu) • Kelompok Tokoh Binatang <p>Selain Berdasarkan Karakter tokoh, Dalam Wayang Topeng Malang juga dibedakan atas warna topeng, yang meliputi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merah : Karakter pemberani dan tangguh • Putih : Karakter baik dan lembut • Kuning : Karakter adil dan bahagia • Hijau : Karakter pendamai dan ksatria • Hitam : Karakter bijaksana 	
X-2	<p>Topeng Yang Digunakan adalah buatan Sendiri.</p> <p>Karakter setiap tokoh yang unik dalam topeng, membuatnya tak hanya sebagai bahan untuk kebutuhan pertunjukan Wayang Topeng saja. Namun juga berkembang sebagai sebuah karya tersendiri. Berbeda dari sanggar seni pada umumnya yang mendatangkan Topeng dari wilayah lain dengan cara membeli. Topeng – topeng yang digunakan untuk pementasan Wayang Topeng di Kedung Monggo adalah buatan penggiat seni, seperti Handoyo dan rekan rekannya. Diluar jadwal aktifitas pementasan Wayang Topeng, Handoyo dan rekan rekannya menerima pesanan pembuatan topeng. Sanggar seni Asmoro Bangun juga membuat topeng untuk keperluan komersial. Ukuran yang dibuat juga beraneka ragam. Mulai dari ukuran yang sama dengan yang digunakan untuk pertunjukan hingga ukuran kecil untuk souvenir yang berupa gantungan kunci. Wayang Topeng Malang, tidak hanya sebagai sebuah seni pertunjukan semata. Namun telah berkembang dan mengarah pada industry kreatif yang berbasis pada seni tradisi. Kini Produk</p>	


topeng karya Sanggar Asmoro Bangun telah menyebar ke galeri di wilayah malang. Selain itu, ada juga pihak yang memasarkan produk tersebut melalui media *online store*.



PHOTOBOARD
FILM DOKUMENTER
KESENIAN WAYANG TOPENG MALANG

SCENE :	TIME :	DURATION :
 <p style="font-size: small; color: white; text-align: center;">Kesenian tradisional ini banyak sekali yang belum kita ketahui, dan kita gali</p>		
<p>Opening Scene</p> <p>DISCRIPTION : Subject sedang membuka buku wayang topeng</p>		
<p>TRANSISION : FADE to BLACK</p>		<p>NOTE :</p>
<p>SOUND : NARASI + GAMELAN OPENING</p>		
<p>PLOT NO. : OP-1</p>		

SEQUENCE :	SCENE :	TIME :	DURATION :
 <p style="font-size: small; color: white; text-align: center;">Kalau belajar menari itu jangan hanya bentuk - bentuknya saja</p>			
<p>Opening Scene</p> <p>DISCRIPTION : Gebyak Prajurit Sabrang</p>			
<p>TRANSISION : FADE to BLACK</p>		<p>NOTE :</p>	
<p>SOUND : NARASI + GAMELAN OPENING</p>			
<p>PLOT NO. : OP-2</p>			

SQUENCE :	SCENE :	TIME :	DURATION :
		Opening Scene DISCRIPTION : Proses pembuatan topeng	
TRANSISION : FADE to BLACK		NOTE :	
SOUND : NARASI + GAMELAN OPENING			
PLOT NO. : OP-3			


SQUENCE :	SCENE :	TIME :	DURATION :
		Opening Scene DISCRIPTION : Film Title	
TRANSISION :		NOTE :	
SOUND :			
PLOT NO. : OP-4			

SQUENCE :	SCENE :	TIME :	DURATION :
	Pemaparan Geografis DISCRIPTION : Pengenalan Lokasi Kota Malang		
	TRANSISION : SOUND :		
	PLOT NO. : A-1		
NOTE :			


SQUENCE :	SCENE :	TIME :	DURATION :
	Pemaparan Geografis DISCRIPTION : Pengenalan Lokasi / lingkungan kedung monggo		
	TRANSISION : SOUND :		
	PLOT NO. : A-2		
NOTE :			

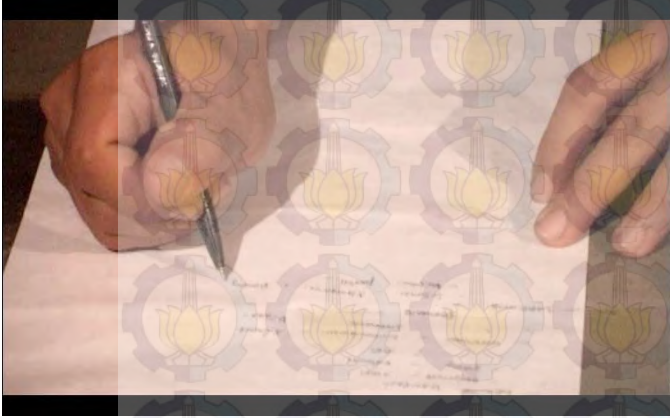
SQUENCE :	SCENE :	TIME :	DURATION :
	Kondisi Masyarakat Kedungmonggo		
	DISCRIPTION :		
	View kondisi lingkungan dan suasana latihan pagi		
	<ul style="list-style-type: none"> - Lokasi pendopo - Peralatan latihan 		
TRANSISION : cut to		NOTE :	
SOUND : NARASI			
PLOT NO. : B-1			


SQUENCE :	SCENE :	TIME :	DURATION :
	Sejarah Wayang Topeng Di Malang		
	DISCRIPTION :		
	Penjelasan subjek tentang sejarah wayang topeng		
TRANSISION : cut to		NOTE :	
SOUND : narasi wawancara			
PLOT NO. : B-2			

SQUENCE :	SCENE :	TIME :	DURATION :
	Sejarah Wayang Topeng Di Malang		
	DISCRIPTION : View pemain gamelan saat pertunjukan		
	NOTE :		
TRANSISION : cut to			
SOUND : gamelen (atm)			
PLOT NO. : C-1			

SQUENCE :	SCENE :	TIME :	DURATION :
	Kondisi kekinian wayang topeng		
	DISCRIPTION : Suasana studio pembuatan topeng		
	NOTE :		
TRANSISION : cut to			
SOUND : narasi wawancara			
PLOT NO. : C-2			


SQUENCE :	SCENE :	TIME :	DURATION :
	Inisiatif Pementasan DISCRIPTION : View latihan malam hari		
	TRANSISION : cut to		
	SOUND : narasi wawancara		
PLOT NO. : C-3			
		NOTE :	

SQUENCE :	SCENE :	TIME :	DURATION :
	Tradisi Senin Legi DISCRIPTION : Penjelasan tradisi senin legi		
	TRANSISION :		
	SOUND :		
PLOT NO. : D-1			
		NOTE :	

SQUENCE :	SCENE :	TIME :	DURATION :
			
	Budaya panji DISCRPTION : Penjelasan tentang sejarah budaya panji		
	TRANSISION : cut to SOUND : narasi wawancara PLOT NO. : D-2		
		NOTE :	

SQUENCE :	SCENE :	TIME :	DURATION :
			
	Budaya panji DISCRPTION : Penjelasan tentang produk budaya panji		
	TRANSISION : cut to SOUND : narasai wawancara PLOT NO. : E-1		
		NOTE :	

SQQUENCE :	SCENE :	TIME :	DURATION :
			Budaya panji DISCRIPTION : Sastra Panji dalam lakon wayang topeng
	TRANSISION : cut to		NOTE :
	SOUND : narasi wawancara		
PLOT NO. : E-2			


SQQUENCE :	SCENE :	TIME :	DURATION :
			Wayang topeng sempat vakum DISCRIPTION : View lingkungan kedungmonggo dan simbol-simbol seni yang ada
	TRANSISION : cut to		NOTE :
	SOUND : narasi wawancara		
PLOT NO. : E-3			

SQUENCE :	SCENE :	TIME :	DURATION :
			<p>Upaya pementasan kembali wayang yopeng setelah vakum.</p> <p>DISCRPTION : Kegiatan latihan dan persiapan pementasan</p>
	TRANSISION : cut to		NOTE :
	SOUND : wawancara narasi		
PLOT NO. : F-1			

SQUENCE :	SCENE :	TIME :	DURATION :
			<p>Para Pengrawit udzur</p> <p>DISCRPTION : Permasalahan pengrawit yang telah memsuki usia senja</p>
	TRANSISION : cut to		NOTE :
	SOUND : NARASI		
PLOT NO. : F-2			

SEQUENCE :		SCENE :	TIME :	DURATION :
		Era penguatan eksistensi		
		DISCRIPTION : Diskripsi kemajuan yang diraih dalam kurun waktu 2009 hingga saat ini		
TRANSISION : cut to		NOTE :		
SOUND : narasi wawancara				
PLOT NO. : F-3				

SEQUENCE :		SCENE :	TIME :	DURATION :
		Mulai ada bantuan dari pihak lain		
		DISCRIPTION : Terjadi perbaikan fasilitas penunjang kegiatan		
TRANSISION :		NOTE :		
SOUND :				
PLOT NO. : G-1				

SQUENCE :	SCENE :	TIME :	DURATION :
	Sentra Kesenian Wayang Topeng		
	DISCRPTION : Workshop wayang topeng		
	NOTE :		
TRANSISION : cut to			
SOUND : narasi wawancara			
PLOT NO. : G-2			

SQUENCE :	SCENE :	TIME :	DURATION :
	Sentra Kesenian Wayang Topeng		
	DISCRPTION : Kunjungan wisatawan asing		
	NOTE :		
TRANSISION :			
SOUND :			
PLOT NO. : G-3			

SQUENCE :	SCENE :	TIME :	DURATION :
		Kesimpulan DISCRIPTION : View & diskripsi tentang eksistensi wayang topeng malang.	
TRANSISION : SOUND : PLOT NO. : G-4		NOTE :	

SQUENCE : 1	SCENE :	TIME :	DURATION :
		Kesimpulan DISCRIPTION : Wawancara asnam (dalang) tentang pandangan dan semangatnya terhadap masa depan wayang topeng	
TRANSISION : cut to SOUND : narasi wawancara PLOT NO. : H-1		NOTE :	

SEQUENCE :	SCENE :	TIME :	DURATION :
		Kesimpulan DISCRIPTION : Wawancara handoyo tentang pandangan dan semangatnya terhadap masa depan wayang topeng	
TRANSITION : cut to		NOTE :	
SOUND : narasi wawancara			
PLOT NO. : H-2			

