

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF

**ADAPTASI CERITA RAKYAT “ANTU GERGASI” KE DALAM
NASKAH FILM PENDEK “GRAGASI”**

**Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Disusun untuk Memenuhi Gelar
Ahli Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi
Broadcasting Film**



Oleh:

Yooce Febrina Tutkey

2015/BC-F/5008

**PROGRAM STUDI BROADCASTING FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)**

YOGYAKARTA

2018

**HALAMAN PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR KAYA KREATIF**

**ADAPTASI CERITA RAKYAT “ANTU GERGASI” KE DALAM
NASKAH FILM PENDEK “GRAGASI”**

**Laporan Karya Kreatif ini Disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli
Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi
Broadcasting Film
Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi “STIKOM” Yogyakarta**

**Disusun Oleh :
Yooce Febrina Tutkey
2015/BC-F/5008**

Disetujui Oleh :

**Hanif Zuhana Rahmawati, M.Sn
Dosen Pembimbing**

**PROGRAM STUDI BROADCASTING FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)
YOGYAKARTA
2018**

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan dihadapan dosen penguji Broadcasting Radio Tv dan Film Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 28 Agustus 2018
Jam : 12.00 – 16.00 WIB
Tempat : Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta

1. Hanif Zuhana R., M.Sn _____
(Pembimbing dan penguji I)

2. Tjandra Setia Buwana, S.I.P _____
(Penguji II)

3. Pius Rino Pungkiawan, M.Sn _____
(Penguji III)

Mengesahkan :

Mengetahui :

R. Sumantri Raharjo, M.Si
Ketua Stikom

Hanif Zuhana R., M.Sn
Ketua Program Studi

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Yooce Febrina Tutkey
NIM : 2015/BC-F/5008
Judul Laporan : Adaptasi Cerita Rakyat “Antu Gergasi” Ke Dalam Naskah Film Pendek “Gragasi”

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang penulis buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya penulis, merupakan deskripsi atas latihan kerja Profesional selama penulis menempuh tugas akhir karya kreatif film fiksi berjudul “Gragasi” dengan bimbingan dosen pembimbing.
 2. Karya ini bukan plagiasi (*copy – paste*) karya serupa milik orang lain, kecuali yang penulis kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang penulis buat, dan kemudian penulis cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah disamping dalam catatan perut pada halaman tulisan.
 3. Apabila dikemudian hari terbukti penulis melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen – dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM, maka penulis bersedia dicabut gelar atau hak penulis sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian di publikasikan secara luas oleh STIKOM.
- Penyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya,

Yogyakarta, 28 Agustus 2018

Yooce Febrina Tutkey

MOTTO

“Is someone getting the best of you?”

(Foo Fighters)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Papa, Mama, Adek; Keluarga Tutkey yang senantiasa pengertian dan sabar menunggu serta memotivasi penulis.
3. Bang Amrin Zuraidi Rawansyah, mentor menulis yang memberi banyak inspirasi dan ide dalam penciptaan “Gragasi” bagi penulis.
4. Anri NH, partner yang melengkapi sudut pandang, supporter dan tempat berbagi ide, perjalanan serta keluh kesah.
5. Geng kecil Gragasi Sabtu; Leslie, Theo, Nuri, Ronal, Billy, Andre, yang punya lebih banyak cerita dan semangat untuk film ini.
6. Teman-teman Bima dan TBB; Yoga, Sandy, Ade, Abi, Bobi, Subhan, Zundi, Wan, Irma, Fatim, Rani, Atim, Niko, Wury, Nasir, Miftah, Arlan, Yan, Hop, yang mewarnai hari-hari penulis dan selalu memberi semangat. Kalembo Ade, Lenga.
7. Keluarga besar FXV (BC Film STIKOM angkatan 2015) yang menjadi saudara selama tiga tahun terakhir, tempat berbagi senyum, tawa, gelisah, tangis, ide, ilmu dan banyak lainnya.
8. Mbak Hanif, selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing dengan saran-saran terbaik dan selalu direpotkan oleh penulis.
9. Kru kreatif Gragasi; Abi Albani, Aryo, Cuan, yang bersedia di “eksploitasi” kreatifitasnya.
10. Teman-teman Sarang Burung, Sekber J.C.O Kalbar dan FPM Bengkayang di Jogja, yang bermurah hati menyediakan tempat untuk berbagi cerita, ide, saran dan suasana kampung halaman.
11. Keluarga besar ELPAGAR yang tak putus memberi dukungan walau jarak memisahkan.
12. Teman Psychotest; Anggun, Chrystin, Aji, Alif, Aan, Puri, Dayu, Lala, Ahmad, Endrik, Tian, Sergio, Maria, yang tetap kompak selama ini.
13. Teman-teman STIKOM angkatan 2015 yang tidak pernah sepi memberi masukan, saran, dan keramaian setiap hari di kampus.

14. Para dosen STIKOM Yogyakarta yang sudah memberikan ilmu, didikan dan dukungan terbaik selama ini.
15. Para staff karyawan STIKOM Yogyakarta yang sudah memberikan support dan pelayanan yang baik selama ini.

KATA PENGANTAR

Salam Damai,

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Adaptasi Cerita Rakyat “Antu Gergasi” Ke Dalam Naskah Film Pendek “Gragasi””. Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi Broadcasting Film Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) .

Awal proses penyusunan Tugas Akhir ini hingga selesai, penulis banyak mendapat saran, dorongan, serta bimbingan dari berbagai pihak dan merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi dan terbahasakan dengan kata yang cukup. Sehingga penulis sadar bahwa pengalaman adalah ilmu kehidupan yang sesungguhnya. Karena itu dengan segala hormat, sepuh hati dan dengan kerendahan hati perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah terlibat dan membantu tersusunnya laporan ini.

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Papa, Mama, Adek; Keluarga Tutkey yang senantiasa pengertian dan sabar menunggu serta memotivasi penulis.
3. Bang Amrin Zuraidi Rawansyah, mentor menulis yang memberi banyak inspirasi dan ide dalam penciptaan “Gragasi” bagi penulis.
4. Anri NH, partner yang melengkapi sudut pandang, supporter dan tempat berbagi ide, perjalanan serta keluh kesah.
5. Geng kecil Gragasi Sabtu; Leslie, Theo, Nuri, Ronal, Billy, Andre, yang punya lebih banyak cerita dan semangat untuk film ini.
6. Teman-teman Bima dan TBB; Yoga, Sandy, Ade, Abi, Bobi, Subhan, Zundi, Wan, Irma, Fatin, Rani, Atim, Niko, Wury, Nasir, Miftah, Arlan, Yan, Hop, yang mewarnai hari-hari penulis dan selalu memberi semangat. Kalembo Ade, Lenga.

7. Keluarga besar FXV (BC Film STIKOM angkatan 2015) yang menjadi saudara selama tiga tahun terakhir, tempat berbagi senyum, tawa, gelisah, tangis, ide, ilmu dan banyak lainnya.
8. Mbak Hanif, selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing dengan saran-saran terbaik dan selalu direpotkan oleh penulis.
9. Kru kreatif Gragasi; Abi Albani, Aryo, Cuan, yang bersedia di “eksploitasi” kreatifitasnya.
10. Teman-teman Sarang Burung, Sekber J.C.Oovaang Oeray Kalbar dan FPM Bengkayang di Jogja, yang bermurah hati menyediakan tempat untuk berbagi cerita, ide, saran dan suasana kampung halaman.
11. Keluarga besar ELPAGAR yang tak putus memberi dukungan walau jarak memisahkan.
12. Teman Psychotest; Anggun, Chrystin, Aji, Alif, Aan, Puri, Dayu, Lala, Ahmad, Endrik, Tian, Sergio, Maria, yang tetap kompak selama ini.
13. Teman-teman STIKOM angkatan 2015 yang tidak pernah sepi memberi masukan, saran, dan keramaian setiap hari di kampus.
14. Para dosen STIKOM Yogyakarta yang sudah memberikan ilmu, didikan dan dukungan terbaik selama ini.
15. Para staff karyawan STIKOM Yogyakarta yang sudah memberikan support dan pelayanan yang baik selama ini

Salam Damai,

Yogyakarta, 28 Agustus 2018

Yooce Febrina Tutkey

ABSTRACT

Folklore of “Antu Gergasi” is one of Dayak richness of culture in West Kalimantan. Film is a medium for channeling art of visual and verbal storytelling at once for documenting the richness of Indonesian’s folklore. Short film “Gragasi” is about Jon that lost in the forest and meet the ghost of forest-keeper. Jon is haunted by his bad propose to destroy the environment in the future. The film of “Gragasi” is a free adaptation script of Dayak tribe’s folklore in West Kalimantan. Short film “Gragasi” is packed in horror genre at a time is experimental to show people about Dayaknese culture and message to save the environment.

Keywords: Folklore, adaptation, script, Gragasi, culture

ABSTRAK

Cerita rakyat “Antu Gergasi” merupakan salah satu kekayaan budaya suku Dayak di Kalimantan Barat. Film merupakan medium penyaluran seni penceritaan visual dan verbal sekaligus media untuk dokumentasi kekayaan cerita rakyat di Indonesia. Film pendek “Gragasi” menceritakan Jon yang tersesat di hutan lebat dan bertemu hantu penjaga hutan. Jon dihantui karena niat buruknya untuk merusak alam di masa depan. Film “Gragasi” merupakan naskah adaptasi bebas dari cerita rakyat suku Dayak Kalimantan Barat. Penyutradaraan film pendek “Gragasi” dikemas dalam genre horror sekaligus eksperimental dengan tujuan untuk menunjukkan pada masyarakat tentang budaya suku Dayak sekaligus menyampaikan pesan untuk menjaga lingkungan.

Kata Kunci: cerita rakyat, adaptasi, naskah, Gragasi, budaya

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Etika Akademik	iv
Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	viii
Abstrak	x
Daftar Isi	xi
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar
Belakang Masalah	1
1.2	Rumus
an Masalah	5
1.3	Tujuan
Tugas Akhir	6
1.4	Waktu
dan Tempat Pelaksanaan Tugas Akhir.....	6
1.5	Metod
e Pengumpulan Data	6

BAB II KERANGKA KONSEP

2.1	Penega
san Judul	8
2.2 Kajian Pustaka	10
1	Film
sebagai Media Komunikasi Massa	10
2 Film sebagai Karya Seni	14
3 Genre Film Horror	14

4	Penyutradaraan Film	15
5	Penokohan	17
6	Film Etnografi	17
7	Antropologi Sastra	20
2.3	Ekstraksi Laporan.....	22
BAB III Desain Produksi		
3.1	Sinops
	is Film Pendek “Gragasi”	24
3.2	Format Produksi.....	24
3.3	Jadwal Produksi	25
3.4	Susunan Tim Produksi	28
3.5	Pemeran Film dan Penokohan	29
3.6	Lokasi Produksi	38
3.7	Artistik dan Peralatan.....	46
3.8	Sumber Cerita dan Naskah Film.....	52
3.9	Timeline Produksi.....	63
3.10	Callsheet Produksi	64
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Proses Produksi Film Pendek “Gragasi”	73
1	Tahap Pra Produksi	73
a.	Ide Cerita dan riset	69
b.	Penulisan Naskah	79
c.	Riset Lokasi	79
d.	Perekrutan Tim Kreatif	80
e.	Prakiraan Biaya dan Pembuatan Jadwal	81
f.	Persiapan Artistik dan Peralatan	81
g.	Pencarian Pemain dan Latihan	83
2	Tahap Produksi	84
3	Tahap Pasca Produksi	87
a.	Editing	87
b.	Scoring	88
c.	Dubbing	89

4.2	Pembahasan	90
1	Konsep Film Pendek “Gragasi”	90
	a. Penceritaan Visual dan Interpretasi	90
	b. Penceritaan Verbal dan Makna	95
2	Penokohan Film “Gragasi” dan Maknanya.....	98
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	106
5.2	Saran	106
DAFTAR PUSTAKA		108
FILM REFERENSI		110

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 01 : Novel “Dilan 1990” diadaptasi ke Layar Lebar
- Gambar 02 : Tren Baju Terinspirasi dari Film “Dilan 1990”
- Gambar 03 : Tren Motor Klasik Terinspirasi dari Film “Dilan 1990”
- Gambar 04 : Poster Film Adaptasi Novel
- Gambar 05 : Sutradara Akira Kurosawa Mengarahkan Aktor
- Gambar 06 : Poster Film Nanook
- Gambar 07 : Adegan Film “Marlina Si Pembunuh Empat Babak”
- Gambar 08 : Adegan Film “Marlina Si Pembunuh Empat Babak”
- Gambar 09 : Poster Film “Moana”
- Gambar 10 : Adegan Film “Moana”
- Gambar 11 : Aktor Memerankan Tokoh Jon
- Gambar 12 : Theo, Pemeran Tokoh Jon
- Gambar 13 : Aktor Memerankan Tokoh Gragasi
- Gambar 14 : Ronal, Pemeran Tokoh Gragasi
- Gambar 15 : Aktor Memerankan Tokoh Hans
- Gambar 16 : Andre, Pemeran Tokoh Hans
- Gambar 17 : Aktor Memerankan Tokoh Ploren
- Gambar 18 : Billy, Pemeran Tokoh Ploren
- Gambar 19 : Aktor Memerankan Tokoh Tari
- Gambar 20 : Nuri, Pemeran Tokoh Tari
- Gambar 21 : Leslie, Pemeran Tokoh Mamak
- Gambar 22 : Aktor Memerankan Tokoh Mamak
- Gambar 23 : Abi, Pemeran Tokoh Pengawal Jon 1
- Gambar 24 : Bobi, Pemeran Tokoh Pengawal Jon 2
- Gambar 25 : Ade, Pemeran Tambahan sebagai Pelayat
- Gambar 26 : Lokasi Sawah di Siluk Imogori Barat
- Gambar 27 : Set Sawah Bertingkat

Gambar 28	: Lokasi Sungai di Siluk, Imogiri Barat
Gambar 29	: Lokasi Situs Candi Abang
Gambar 30	: Set Ladang Tepi Hutan
Gambar 31	: Set Jurang Batu
Gambar 32	: Set Hutan Sekitar Ladang
Gambar 33	: Set Menari di Lapangan Rumput
Gambar 34	: Set Ruang Tengah Rumah
Gambar 35	: Teras Set Rumah
Gambar 36	: Set Hutan lebat
Gambar 37	: Set Bukit Hutan
Gambar 38	: Set Air Terjun
Gambar 39	: Lokasi Hutan Pinus Imogiri
Gambar 40	: Proses Pembuatan Topeng Gragasi
Gambar 41	: Proses Pembuatan Efek Kabut Asap
Gambar 42	: Peralatan Audio
Gambar 43	: Kamera yang digunakan dalam Produksi
Gambar 44	: Lampu yang digunakan dalam Produksi
Gambar 45	: Gambaran Wardrobe yang digunakan Gragasi
Gambar 46	: Gambaran Artistik yang digunakan tokoh Mamak dan Tari
Gambar 47	: Gambaran Wardrobe Tokoh Tari dan Mamak
Gambar 48	: Gambaran Wardrobe Tokoh Jon
Gambar 49	: Gambaran Wardrobe Tokoh Hans
Gambar 50	: Gambaran Wardrobe Tokoh Anak Buah Jon
Gambar 51	: Sumber Cerita dari Majalah Kalimantan Review
Gambar 52	: Sumber Cerita dari Majalah Kalimantan Review
Gambar 53	: Sumber Cerita dari Majalah Kalimantan Review
Gambar 54	: Adegan Film “Dreams”
Gambar 55	: Adegan Film “Black Panther”
Gambar 56	: Adegan Film “Black Panther”
Gambar 57	: Sumber Inspirasi Cerita
Gambar 58	: Sumber Inspirasi Cerita

Gambar 59	: Surat Menyurat Untuk Keperluan Riset Cerita
Gambar 60	: Penyusunan Ide Pokok Cerita
Gambar 61	: Penyusunan Ide Pokok Cerita
Gambar 62	: Riset Lokasi di Siluk, Imogiri Barat
Gambar 63	: Proses Pembuatan Topeng Gragasi
Gambar 64	: Properti dari Sekretariat FPMB
Gambar 65	: Kamera yang Digunakan Produksi Film “Gragasi”
Gambar 66	: Reading Naskah
Gambar 67	: Reading Naskah
Gambar 68	: Pengambilan Gambar di Sawah Imogiri Barat
Gambar 69	: Pengambilan Gambar di Candi Abang
Gambar 70	: Pengambilan Gambar Interior
Gambar 71	: Proses Editing Online
Gambar 72	: Musik Sape’ Sebagai Pengiring Musik Film
Gambar 73	: Dubbing Suara
Gambar 74	: Tokoh Tari Menari
Gambar 75	: Adegan Film Opera Jawa
Gambar 76	: Tokoh Gragasi dalam Film “Gragasi”
Gambar 77	: Adegan Kabut Asap di dalam Hutan
Gambar 78	: Objek Buah Pinang
Gambar 79	: Poster Film “Silence”
Gambar 80	: Alat Musik yang digunakan untuk Scoring
Gambar 81	: Dewa Anubis
Gambar 82	: Pemeranan Tokoh Gragasi
Gambar 83	: Tokoh Jon
Gambar 84	: Tokoh Mamak
Gambar 85	: Tari dan Ploren Bertemu Rombongan Jon

DAFTAR TABEL

Tabel 01	: Jadwal & Lokasi Produksi
Tabel 02	: Jadwal Produksi
Tabel 03	: Timeline Produksi
Tabel 04	: Callsheet Gragasi Hari 1
Tabel 05	: Callsheet Gragasi Hari 2
Tabel 06	: Callsheet Gragasi Hari 3
Tabel 07	: Callsheet Gragasi Hari 4

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Karya Kreatif

Sebuah bioskop ada film asing atau film Hollywood sedang diputar, ada adegan laga, komedi, serta romantis semua dalam Bahasa asing. Sebagian orang bereaksi dengan lontaran-lontaran kalimat yang sudah tertera terjemahannya, sebagian lainnya bereaksi saat adegan diperagakan. Namun, ketika film asing tersebut diganti dengan film Indonesia, penonton akan bereaksi dua kali lipat dari film sebelumnya. Mengapa? Dua faktor utamanya yaitu Bahasa dan budaya. Kedekatan penonton dengan adegan per adegan bisa dimengerti karena ada Bahasa yang sama. Tetapi faktor kedua lebih spesifik, dimana budaya yang sama atau kebiasaan yang sama, sungguh mendekatkan penonton pada apa yang dilihat serta didengarnya. Misalnya sebuah adegan film tentang aksi kejar-mengejar penjahat, ketika adegan tersebut dilakukan oleh aktor asing di negeri luar, reaksi penonton jauh lebih sepi dibandingkan dengan aksi pengejaran oleh aktor lokal di lokasi yang sering dilihat atau pernah dirasa oleh penonton. Reaksi penonton akan lebih riuh ketika adegan menegangkan atau lucu terjadi di negeri mereka sendiri. Budaya menonton dan menonton budaya merupakan dua hal berbeda lahir dari sebuah seni pertunjukan.

Proyeksi gambar-gambar bergerak pada sebuah layar sudah menghipnotis orang-orang semenjak kemunculannya pada akhir abad 19 di Perancis. Negeri kita mengenal proyeksi *gambar idoep* pada masa kolonial akhir tahun 1900 yang dibawa orang-orang Eropa ke Batavia. Sejak saat itu, pertunjukan gambar bergerak menjadi populer dan berkembang mengikuti kebutuhan jaman bahkan dilengkapi dengan suara. Maka lahirlah suatu pertunjukan yang kemudian disebut film, dimana ia sebagai suatu media “pintu dan layar”, yang menggambarkan transisi dari dunia penonton ke dunia film (Eisaesser dan Hagner, 2010: 67). Perkembangan film menurut kebutuhannya, baik secara langsung maupun tidak, mengubah kebutuhan masyarakat semakin luas, mulai

dari teknologi produksi film, bisnis tempat pertunjukan/ bioskop, pekerja di depan dan di balik layar, serta di lingkaran layar itu sendiri, hingga pada kepentingan tertentu atas kebutuhan film itu sendiri. Dalam artian, konten dari sebuah film juga berkembang lebih dalam dan lebih rumit. Bahkan film tak hanya menciptakan hiburan semata bagi penontonnya tapi juga melahirkan budaya baru dalam hal apresiasi yaitu kritik dan sensor.

Secara umum, film sendiri adalah produk dari kemajuan dalam bidang fotografi, mekanika, optik, dan produksi ilmiah serial citra, sekaligus memiliki akar yang sudah tertanam berabad-abad, yakni hiburan publik yang berupa lentera ajaib dan *phantasmagoria* sampai diorama dan mainan optikal (Eisaesser dan Hagener, 2010: 1). Selain itu, film melahirkan cara baru untuk menyiarkan berita, sebelumnya dibuat dalam bentuk tertulis di media cetak, biasanya disertai dengan penyampaian informasi secara visual melalui foto (Ibrahim dan Iriantara, 2017: 60). Sinema atau film dapat diartikan sebuah ruang fisik dalam bentuk bioskop, sebuah media hiburan berupa film cerita, atau bahkan sebuah industri dengan segala hubungan dan keterikatan yang diperlukan, termasuk untuk mempelajarinya (Gray, 2010: 1). Tak hanya hiburan semata, film merupakan media informasi modern, dimana merunut kutipan Konfusius bahwa “satu gambar dapat bermakna seribu kata”. Maka dari itu, film adalah suatu media efektif yang dampaknya bisa mengubah pemikiran seseorang, sebuah komunitas bahkan mengubah dunia.

Mengingat film bisa berdampak besar dengan pesan-pesan yang disampaikan, sekiranya film juga dapat menurunkan warisan-warisan budaya lampau kepada generasi penerus. Pendokumentasian budaya melalui film ialah cara baru untuk konservasi budaya, terutama jika budaya tersebut cenderung mulai banyak ditinggalkan. Maka dari itu, penulis berupaya untuk mendokumentasikan bagian kecil dari budaya tradisional yaitu cerita rakyat, yang dikemas dalam bentuk film fiksi. Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang di dalam masyarakat. Cerita ini disampaikan turun temurun secara lisan sehingga cerita rakyat sering disebut sastra lisan. Pada cerita rakyat sendiri biasanya mengandung pesan-pesan moral yang diilustrasikan menjadi hiburan supaya mudah dimengerti generasi muda.

Cerita “Antu Ne’ Gergasi” salah satu cerita rakyat tradisional Kalimantan Barat, khususnya dari suku Dayak secara umum. Kisah “Antu Ne’ Gergasi” menceritakan seorang suami yang memburu kijang jantan hamil sebagai permintaan istrinya yang sedang hamil muda. Perburuan di dalam hutan ia lakukan bersama anjing kesayangannya, permintaan istrinya terlalu sulit dicari, padahal rusa jantan bunting yang dimaksud sang istri adalah jantung pisang. Dalam pencarian, sang suami tak sengaja kepalanya tersangkut di dalam lubang, sedangkan badannya di atas tanah. Kemudian ia menebas pangkal lehernya sendiri dengan parang dan menebas kepala anjingnya untuk menggantikan kepalanya yang hilang di dalam lubang. Ia disebut Gergasi, penjaga dan penghuni rimba hutan karena ia tak berani pulang menunjukkan rupanya pada keluarga. Gergasi hanya mengirimkan pesan pada keturunannya agar membawa serta membakar pelepah pinang sebelum memasuki hutan rimba, karena asapnya akan menandakan pertalian darah. Tak hanya beberapa pesan moral dapat ditangkap dari kisah ini, tapi juga ada budaya dan tradisi yang ingin diwariskan oleh generasi pendahulu lewat simbol pelepah pinang tadi.

Pengemasan sebuah film fiksi bisa dimulai dari sudut pandang manapun, dengan berbagai pilihan imajinasi yang belum pernah tergambarkan sebelumnya. Berdasarkan ringkas cerita asli “Antu Ne’ Gergasi” tersebut, penulis mengambil beberapa titik penting, yaitu adanya sebuah karakter unik dan menakutkan, dengan peranan serta tugas penting di dalam bagian kecil budaya suku Dayak; ialah Antu Ne’ Gergasi itu sendiri. Kata “Antu” dalam bahasa Dayak secara umum sama artinya dengan hantu dalam bahas Indonesia. Kata “Ne” merujuk pada pemanggilan orang tua yang disegani atau dihormati, baik laki-laki maupun perempuan. Sedangkan “Gergasi” adalah nama hantu tersebut, dan sering diplesetkan dengan unik penyebutannya oleh banyak orang menjadi Gragasi. Maka dari itu penulis memilih judul Gragasi sebagai judul dari film fiksi pendek tentang tokoh cerita rakyat ini. Dengan karakter dan cerita anekdot tersebut, penulis kemudian memilih untuk mengadaptasi dari kisah asli dan mengemas film tersebut sebagai film pendek berdurasi 20 menit dengan genre *horror*.

Film pendek “Gragasi”, sebagai objek penelitian penulis, mengadaptasi kisah “Antu Ne’ Gergasi” menjadi suatu cerita modern dengan isu-isu sosial dan lingkungan kekinian yang terkandung di dalamnya. Singkatnya, seorang pemuda bernama Jon baru saja ditinggal mati oleh sang orangtua dengan warisan tanah yang kini ia miliki sendiri. Saat masa berkabung, Jon kemudian dibujuk oleh kerabatnya bernama Hans, untuk menjual tanah warisan itu sebagai lahan bisnis. Bahkan Hans menghasut untuk mengusir paksa warga kampung yang tinggal di sekitar tanah warisan itu. Jon terprovokasi untuk membereskan tanah warisan tersebut beserta tanah di sekitar yang bahkan bukan miliknya agar segera terjual, kemudian ia membawa teman-temannya untuk ikut mengusir orang-orang kampung disana. Tetapi ide Jon tersebut tidak disetujui oleh satu keluarga yang tinggal di sekitar tanah Jon, yaitu Ploren dan Tari. Kedua kakak beradik ini menentang Jon hingga beradu mulut berakhir dengan kekesalan Tari yang melawan secara fisik. Jon semakin marah, ia mengejar Tari yang lari ke hutan untuk memberinya pelajaran atau membalas perlakuan fisik itu. Tetapi dalam pengejarannya di dalam hutan, ia terpisah dari teman-temannya dan mulai dihantui oleh penunggu hutan. Penunggu hutan ini ialah sosok “Antu Gergasi”, bahkan Jon bertemu dengan arwah ibunya/mamak. Hantu dan arwah yang ditemui Jon ini berupaya memberi nasehat dan mengingatkan Jon akan akibat buruk di masa depan, bila ia semena-mena pada tanah yang akan dijualnya hingga orang-orang korban ketidakadilan dari keputusan Jon.

Pilihan pengemasan film fiksi yang berlatar budaya ini tidak lepas dari peranan seorang sutradara dan penulis naskah. Upaya kompromi dengan berbagai pilihan jalan cerita dan penggambaran ide tentang film ini mengarahkan penulis untuk mengambil peranan sebagai sutradara sekaligus penulis naskah. Walaupun idealnya, menurut Rabiger dan Hurbis-Cherrier (2013: 75-76) seorang sutradara harus menjadi penafsir pertama dari kertas naskah dan membangun sebuah ketepatan serta logika yang universal dari naskah tersebut menggunakan gambar dan suara. Tugas pertama sutradara adalah membaca, menguji, dan mengurai naskah merupakan hal penting untuk membangun visi artistik yang akan membawa proses produksi film hingga

penyelesaiannya. Lebih lanjut menurut Rabiger dan Hurbis-Cherrier, siapapun yang menulis naskah, sungguh tidak masuk akal untuk “menyutradarai film” di atas kertas. Maka dari itu, jika kita menulis sekaligus menyutradarai film, hendaknya kita memakai “topi” penulis saat menulis dan memakai “topi” sutradara saat menyutradarai film.

Cerita rakyat atau folklor umumnya disebarkan secara lisan dan anonim, termasuk tradisi lisan suku Dayak. Menurut Institut Dayakologi, tradisi lisan adalah landasan kesadaran diri dan otonomi komunitas ketika berinteraksi dengan lingkungan sehingga keberadaannya merupakan representasi proses terbentuknya kebudayaan. Maka dari itu, penulis sadar sepenuhnya bahwa cerita rakyat pada tradisi lisan merupakan warisan kekayaan budaya yang harus diselamatkan dan ditransfer dalam medium film sebagai wujud dari etnografi komunikasi. Pendekatan lewat media film akan mengilustrasikan cerita rakyat lebih nyata, karena adanya gambar/visual yang bisa dilihat, adanya suara serta musik yang bisa didengar, sehingga penonton akan lebih mengerti isi dan kesan cerita dari munculnya emosi dari sajian tersebut. Setelah timbul kesan positif dari sajian film, harapannya penonton akan tersadarkan untuk melakukan hal-hal positif, khususnya meneruskan informasi budaya. Harapan seperti ini kemudian menjadi alasan penulis untuk memproduksi film pendek “Gragasi” dan berperan sutradara yang bertanggungjawab penuh dalam memilah audio visual yang akan disajikan kepada masyarakat lebih luas.

1.2. Rumusan Karya Kreatif

Film fiksi pendek “Gragasi” yang diadaptasi dari cerita rakyat “Antu Nek Gergasi”, diproduksi dengan pilihan peranan penulis sebagai sutradara sekaligus penulis naskah. Maka dari itu rumusan masalah dari Karya Kreatif ini, yaitu :

- 1) Apa konsep film yang dibangun sutradara dalam produksi film pendek “Gragasi”?
- 2) Bagaimana penokohan yang dibangun sutradara dalam produksi film pendek “Gragasi”?

1.3. Tujuan Pembuatan Karya Kreatif

Adapun produksi film pendek “Gragasi” bertujuan untuk :

- 1) Sebagai wadah ekspresi dan karya mahasiswa yang dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan, serta konsentrasi pilihan profesi yang ingin dicapai mahasiswa
- 2) Sebagai karya dokumentasi budaya dan imajinasi dari bagian kecil budaya tradisional Indonesia, suku Dayak khususnya, untuk melestarikan warisan dari generasi sebelumnya
- 3) Sebagai media informasi, yaitu penyampaian ide, pesan, pengingat, serta informasi kepada penonton yang belum pernah mengetahui atau mengingatkan kembali suatu peristiwa yang mengandung pesan moral atau budaya tradisi tertentu.

1.4. Waktu dan Tempat Pembuatan Karya Kreatif

Film fiksi pendek “Gragasi” telah diproduksi pada area Yogyakarta dengan jadwal waktu dan tempat, pada tabel 1:

No	Waktu	Tempat
1	12 Mei 2018	Desa Srikeminut, kecamatan Imogiri, kabupaten Bantul
2	13 Mei 2018	Candi Abang, kecamatan Berbah, kabupten Sleman
3	19 Mei 2018	Jalan Janti, kecamatan Banguntapan, kabupaten Bantul
4	20 Mei 2018	Tlogo Putri, kecamatan Pakem, kabupaten Sleman, Hutan Pinus imogiri

1.5. Metode Pengumpulan Data Karya Kreatif

Pengumpulan data dilakukakan dalam rangka proses mencapai hasil akhir tujuan penelitian. Laporan Karya Kreatif berjudul “Adaptasi Naskah Film Pendek “Gragasi” Berdasarkan Cerita Rakyat “Antu Ne’ Gragasi””, objek penelitiannya yaitu segala hal yang berkaitan dengan peranan sutradara

sekaligus penulis naskah dalam produksi film pendek “Gragasi”. Dalam penyusunannya, lebih mendetail, laporan ini menggunakan dua cara pengumpulan data, yaitu:

- 1) Dokumentasi, dimana pengumpulan data dilakukan dengan mengambil dokumen tertulis maupun elektronik sebagai penunjang data. Pada produksi ini, naskah film, *production book*, hasil akhir film fiksi “Gragasi”, merupakan data primer yang menjadi acuan penelitian (primer)
- 2) Studi literatur atau pustaka, yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca dan menelaah dari dokumen, buku, laporan, artikel, jurnal ilmiah, internet serta menjadikannya sebagai panduan dalam bekerja/penelitian. Penulis mengambil cerita rakyat “Antu Gergasi” berdasarkan sumber data dari Majalah Kalimantan Review No:173/Th. XIX/Januari 2010
- 3) Referensi film, untuk acuan penelitian dan guna membangun film cerita, referensi yang dipakai penulis yaitu film “Black Panther” (2018) besutan sutradara Ryan Coogler, film omnibus “Dreams” (1990) karya Akira Kurosawa, film omnibus “Kwaidan” (1964) karya Masaki Kobayashi
- 4) Pernyataan dari sutradara profesional sebagai sumber inspirasi berkarya, penulis mengutip dari Martin Scorsese “Cinema is a matter of what’s in the frame and what’s not”, Quentin Tarantino, “I steal from every single movie ever made”, Stanley Kubrick “If it can be written, or thought, it can be filmed”, dan Ryan Coogler “Jika bukan mereka yang berjuang, lalu siapa? yang membuat suatu nilai itu kuat adalah ketika digunakan untuk menolong. Itu yang membedakan orang baik dan orang jahat”.

Sumber data yang digunakan dari dua cara diatas ialah data primer, diman penulis sendiri sebagai partisipan penuh, dan sekunder, yaitu data yang penulis himpun dari dokumen penulis lain atau dokumen yang sudah ada. Berdasarkan cara pengumpulan data tersebut, analisa data dari penelitian ini termasuk golongan penelitian kualitatif.

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1. Penegasan Judul

Komunikasi yang baik terbentuk dari pemahaman bahasa sederhana dan pesan tepat sasaran. Karena akibat dari komunikasi yang tidak baik ialah kesalahpahaman makna. Risiko tertinggi dari kesalahpahaman makna komunikasi yaitu timbulnya kericuhan hingga kerusuhan massa. Demi menghindari risiko yang tidak diinginkan, maka pemilihan kata dalam komunikasi perlu dipikirkan dengan bijak, termasuk pada pemilihan judul tulisan. Sebagai wujud pertama suatu tulisan yang akan dibaca orang, maka penulisan judul hendaknya tidak bertele-tele, terarah dan mudah dipahami. Karya Kreatif yang telah diproduksi oleh penulis berbentuk film eksperimental pendek “Gragasi” bergenre horror, dengan penulisan Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif berjudul **Adaptasi Cerita Rakyat “Antu Gergasi” Ke Dalam Penyutradaraan Film Pendek “Gragasi”**. Penjelasan dari penulisan judul tersebut yaitu :

1) Adaptasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adaptasi adalah penyesuaian terhadap lingkungan, pekerjaan, dan pelajaran. Secara umum, penyesuaian juga berarti perubahan baik berupa fisik maupun sikap berdasarkan situasi, tempat, dan waktu yang telah ada. Perubahan ini kemudian menjadikan seseorang atau sesuatu kemudian meniru bentuk fisik atau kegiatan dari bentuk yang sudah ada tadi. Walaupun hasilnya tidak persis sama karena adanya faktor alami dan hukum alam dimana tidak pernah ada yang identik.

2) Cerita rakyat “Antu Gergasi”

Cerita rakyat atau *folklor* menurut Prof. Dr. Robert Sibarani, MS, merupakan sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan secara turun-temurun dalam versi berbeda-beda, baik berbentuk lisan maupun yang bukan lisan. Kebudayaan Indonesia mengenal cerita rakyat sebagai salah

satu karya sastra lisan dan tulisan. Karya sastra tulisan tradisional lebih dikenal dalam bentuk naskah lontar, serat, dll. Naskah tradisional ini lebih rentan rusak atau hilang secara fisik jika tidak disalin ulang. Sedangkan sastra lisan yang dituliskan oleh orang umumnya secara anonim dan disampaikan tak hanya lewat cerita rakyat lisan tapi juga berupa musik, pantun, nyanyian, tarian, lakon, permainan, upacara adat, dll.

Penduduk asli pulau Kalimantan, suku Dayak, merupakan salah satu suku dominan melakukan sastra lisan daripada sastra tulis. Secara khusus di Kalimantan Barat sendiri suku Dayak mempunyai lebih dari 150 subsuku dan lebih dari 160 bahasa daerah. Institut Dayakologi menuliskan cerita rakyat “Antu Gergasi” dalam majalah Kalimantan Review tahun 2010, yang berasal dari suku Dayak Mualang tetapi juga terdapat pada suku Dayak lain dalam rumpun Dayak Iban. Belum ada pencatatan lain dari kisah “Antu Gergasi” yang diarsipkan khusus, selain dari penuturan lisan para penduduk asli suku Dayak rumpun Ibanik.

3) Penyutradaraan film pendek “Gragasi”

Hampir semua titik film fiksi dimulai dari naskah yang menjadi referensi dinamis untuk final film dan menjadi acuan proses kreatif lebih luas lagi, menurut Rabiger dan Hurbis-Cherrier. Kebutuhan materi pada konsep penyutradaran film pendek nyaris terbatas oleh karena waktu yang singkat. Maka film pendek menjadi sajian yang lebih efisien dengan satu tokoh utama, konflik serta aksi ditampilkan dengan cara sendiri tanpa harus ada latar belakang, dan tujuan arah yang jelas.

2.2. Kajian Pustaka

Walaupun dalam produksi sebuah karya seni didominasi oleh praktek seni, berpikir kreatif, imajinasi, inspirasi, namun sebuah karya seni secara tidak langsung juga mengadopsi kajian-kajian ilmiah tersendiri. Tak hanya ilmuwan eksak, tanpa disadari seorang seniman atau kreator seni melakukan riset mandiri tentang materi yang akan diproduksi. Baik itu mengenai teknis, bahan, dan alat, maupun estetika serta isi dari karya itu sendiri. Maksud isi

dari karya adalah isi pesan yang terkandung, contohnya sebuah patung perempuan hamil dalam pose menari berisi pesan atau aspirasi sang seniman tentang sukacita seorang ibu di masa kehamilan buah hatinya. Maka Laporan Tugas Akhir Adaptasi Cerita Rakyat “**Antu Gergasi**” ke dalam Naskah Film Pendek “**Gragasi**” juga mempunyai kajian ilmiah atau kajian pustaka terdiri dari:

2.2.1. Film sebagai media komunikasi massa

Komunikasi massa ialah komunikasi menggunakan media massa, baik cetak dari surat kabar dan majalah atau elektronik dari radio, televisi, serta film (Mulyana, 2015: 81). Selain media cetak dan elektronik, kini media *online* dari *website*, *blog*, jejaring sosial juga menjadi salah satu bentuk komunikasi paling banyak digunakan karena kecepatan akses. Sifat-sifat komunikasi massa antara lain disampaikan secara terbuka, ditujukan pada publik luas pada sasaran heterogen dan anonim. Komunikasi massa juga bersifat sementara bagi media elektronik, bersifat satu arah dan tidak langsung karena tidak ada respon serta interaksi langsung kepada audien, serta sifat komunikator terkoordinir dimana pesan yang dibuat memerlukan tenaga atau profesi khusus dan biaya besar.

Bentuk dan sifat komunikasi massa tersebut menimbulkan dampak atau efek yang berpengaruh kepada audiennya. Dampaknya antara lain efek bagi individu, efek pada masyarakat, dan efek terhadap kebudayaan. Efek atau dampak ini mempengaruhi psikologi sosial ditandai dengan perubahan-perubahan di dalam masyarakat. Saat ini, dampak komunikasi massa bisa dilihat lewat media *online*, adanya respon masyarakat yang tertuang lewat jejaring sosial. Mulai dari komentar positif, hujatan, perubahan budaya, hingga gerakan atau aksi massa pada berbagai bentuk.

Efek komunikasi massa ini sendiri sebagai benda fisik menimbulkan adanya efek ekonomis, efek sosial, efek pada penjadwalan kegiatan, efek penyaluran perasaan tertentu, dan efek pada perasaan orang terhadap media (Rakhmat, 2012:218). Pesan yang terkandung dalam media massa bisa sedemikian rupa mempengaruhi orang atau masyarakat untuk mengajak,

melakukan, memakai hingga menolak sesuatu. Tak ayal efek ini menciptakan suatu tren baru dalam berpakaian, berbicara, menari, makan, menggambar, dll. Contoh singkat ialah munculnya film Indonesia “Dilan 1990” (2018) yang diikuti dengan tren jaket *jeans* dan motor klasik di kalangan remaja. Tren ini kemudian mendongkrak produksi dan penjualan jaket serta motor-motor klasik. Sektor ekonomi kemudian menjadi salah satu imbas positif dari tren film “Dilan 1990”. Lewat jejaring sosial juga tak kalah ramai, remaja hingga orang dewasa kemudian beramai-ramai mengekspresikan diri mereka dengan meniru dialog antara tokoh Dilan dan Milea.

Gambar 01 : Novel “Dilan 1990” diadaptasi ke Layar Lebar



Sumber : www.jakartainsight.com

Gambar 02 : Tren Baju Terinspirasi dari Film “Dilan 1990”



Sumber : www.muudahstore.com

Gambar 03 : Tren Motor Klasik Inspirasi Film “Dilan 1990”



Sumber : www.steemkr.com

Film, sebagai salah satu media komunikasi massa, pada awal kemunculannya disebut berpotensi membawa akibat buruk oleh kalangan agamawan, politikus, dan tokoh masyarakat, kemudian berubah menjadi ikon budaya (Ibrahim & Iriantara, 2017:60). Ini disebabkan oleh elemen penting dalam film yaitu editing, yang bisa diatur bebas oleh pembuatnya untuk menampilkan apa saja sesuai aspirasinya dengan jalan cerita tertentu atau kita kenal dengan *storytelling*. Editing menjadi nilai utama dalam film yang menjadikannya sebagai bidang seni baru di abad 20. Industri film mengeluarkan berbagai jenis cerita film, hingga pemilihan gambar dan isi film menjadi penting. Lembaga sensor film muncul atas dasar meredakan keresahan masyarakat atas isi dan gambar film. Pembuat film tetap bebas memproduksi film dengan berbagai pesan dan cerita, tetapi ada lembaga sensor bertugas mensortir tentang apa yang layak dan tidak untuk ditampilkan ke masyarakat. Lahirnya lembaga sensor film juga menandakan bahwa film berada pada posisi sebagai media komunikasi massa termuda yang berpengaruh.

Film didesain untuk memberikan efek pada penontonnya. Sehingga muncul penuturan cerita-cerita fiksi, merekam kejadian terbaru, menghidupkan gambar, bereksperimen dari bentuk murni, semua itu ditujukan

untuk memberikan penonton sebuah pengalaman yang tidak bisa mereka dapatkan dari media lain (Bordwell & Thompson, 2008:2). Tema film-film laris di Indonesia saat ini sebagian besar adalah visualisasi dari buku, novel atau kisah-kisah nyata populer. Termasuk film “Dilan 1990”, “Danur”, “Laskar Pelangi”, “Ayat-ayat Cinta”, dll. Ketika sebuah novel laku keras di pasaran dan menjadi topik obrolan hangat selama waktu tertentu, beberapa *filmmakers* atau rumah produksi melihat peluang ini untuk mewujudkannya ke dalam audio visual. Tak hanya untuk tujuan industri dan bisnis semata, tetapi juga menjadi media penyaluran seni atas wujud gambaran dari lembaran kata-kata dalam novel. Masyarakat berbondong-bondong membeli tiket bioskop atau keping DVD film ini untuk membuktikan imajinasi subjektif mereka dari novel. Hal tersebut menjadikan sang pencipta atau kreator cerita mendapat keuntungan dua kali karena popularitas novel dan film hasil ciptaannya.

Gambar 04 : Poster Film Adaptasi Novel



Sumber : www.imdb.com

Efek dari fenomena film dan novel “Laskar Pelangi” tahun 2008 lalu, memberi informasi baru bagi masyarakat tentang alam pulau Belitung yang indah sekaligus menceritakan betapa pendidikan di Indonesia terus berjalan walaupun di tempat yang tidak memadai. Dunia pendidikan kemudian semakin gencar menyoroti potret-potret pelajar di berbagai pelosok tanah air

tentang generasi muda mempertahankan mimpinya sesulit apapun kondisi mereka. Muncul ikon-ikon “Laskar Pelangi” baru, tujuan wisata baru ke pulau Belitung, hingga adanya gerakan-gerakan sosial yang terinspirasi dari kemirisan pendidikan dalam “Laskar Pelangi”. Komunikasi yang sukses dari subjektivitas kita terhadap orang lain memungkinkan terjadinya timbal balik keintiman kepada makhluk lain. Penuturan cerita turut memelihara keintiman, karena cerita adalah Bahasa utama untuk berbagi emosional, aspirasi, dan orientasi kesadaran moral (Kroeber, 2006:195).

2.2.2. Film sebagai Karya Seni

Hiburan dan seni memiliki kemiripan fungsi serta batasan yang berbeda tipis. Sebuah karya seni dapat menghibur, sedangkan hiburan belum tentu mempunyai nilai seni yang baik. Medium film merupakan gabungan kedua fungsi tersebut. Film bioskop sebagai industri hiburan dipilih orang untuk rekreasi dari kepenatan rutinitas atau menjadi ajang keakraban bagi keluarga. Sedangkan film sebagai seni menjadi pilihan subjek untuk eksplorasi kreativitas bagi para seniman atau *filmmakers* yang bisa disaksikan pada festival-festival film.

Bordwell dan Thompson mengatakan film adalah sebuah seni karena menawarkan berbagai cara bagi sineas untuk membangun pengalaman untuk penonton dan pengalaman-pengalaman itu bernilai tanpa memandang asal usul mereka. Seni dalam film bisa diaplikasikan pada semua jenis film, baik fiksi, dokumenter, eksperimental, atau animasi. Tak hanya sekedar bercerita, film juga bisa menawarkan bentuk seni tertentu yang bisa dilihat ataupun didengar. Bahkan film eksperimental lebih spesifik sebagai film seni karena dari segi isi dan pengemasan film itu sendiri merupakan kesatuan karya seni. Walaupun film eksperimental hanya diputar dalam festival karena tidak umum dan butuh pemahaman serta ketertarikan khusus untuk menontonnya.

2.2.3. Genre Film Horror

Genre adalah sebuah kata dalam Bahasa Perancis yang berarti tipe atau jenis atau ragam (Neale, 2000:7). Genre film juga dipahami sebagai sebuah

variasi tak terbatas dari sebuah rumusan film, menceritakan sesuatu yang lazim dengan karakter pada situasi tertentu (Moine, 2008: 98). Menurut Moine, fungsi komunikatif sebuah genre yaitu ditentukan oleh kesepakatan menurut apa yang sudah dibangun dan diakui. Ini diartikan bahwa genre jika dikaitkan dengan film, maka ia tak hanya untuk diklasifikasikan tetapi juga dibaca dan diinterpretasi. Misalnya sebuah film berisi kisah cinta sepasang kekasih yang berlainan tempat, sang pria pergi mendatangi sang perempuan tetapi dalam perjalanannya ia harus menghadapi perampok, hewan buas, hingga lautan luas. Maka film tersebut tak lantas masuk dalam kategori film drama romantis, tapi dikategorikan sebagai genre film petualangan. Fokus cerita menyorot tentang proses sang tokoh utama mencapai tujuan akhir.

Menurut www.filmsite.org, film horror adalah film yang didesain untuk mengganggu, menakut-nakuti, membuat panik, menarik ketakutan terbesar kita, dan di saat bersamaan juga menarik hati serta menghibur kita dalam pengalaman yang “mengaduk isi perut”. Pada film horror, apa yang disodorkan lebih menakutkan daripada apa yang terungkap (Bergan, 2011:102). Awal mula kemunculan genre film ini yaitu pada film-film ekspresionis Jerman tahun 1920an, yang terpengaruh oleh novel *gothic* Inggris. Unsur film horror klasik selalu menampilkan pemakaman, iblis, mayat hidup, ruang bawah tanah, dan lainnya. Tetapi sekarang telah berkembang dengan unsur yang lebih luas, seperti ilmuwan gila, psikopat, sosok supranatural, makhluk mutan bahkan makhluk luar angkasa. Perkembangan unsur-unsur peneror ini sejalan dengan perkembangan jaman, dimana terselip isu-isu kritik tentang sosial, politik, budaya dan lainnya terwakilkan oleh sosok-sosok terror tadi. Hal ini menjadikan film horror juga lebih personal, mewakili aspirasi sang pembuat film tentang suatu kondisi, disampaikan lewat film dengan simbol-simbol tertentu.

2.2.4. Penyutradaraan Film

Menurut Hurbis-Cherrier dan Rabiger, apapun film kita (horror, fantasi, komedi, tragedy, atau film anak-anak) semestinya bisa mewujudkan isu yang menarik hati kita. Memilih subjek yang kita sukai akan memberikan ide dan

energi lebih besar daripada kelelahan yang didapat. Bekerja pada karakter, tema, dan situasi yang bisa menguatkan kita, walaupun ada perasaan-perasaan yang berlawanan, tapi karya itu akan membawa kita pada eksplorasi kreativitas yang dinamis. Mempelajari penyutradaraan film sama dengan belajar memimpin orkestra, baik itu menguasai teknik, alat, hingga menempatkan para pekerja. Elemen pembentuk film antara lain penulisan naskah, sinematografi, editing, semua itu harus tergabung untuk menampilkan cerita yang sinematik.

Tugas sutradara yaitu menyelaraskan berbagai keahlian dan membangkitkan energi dalam memproduksi cerita sinematik yang mudah dimengerti, dan estetik. Adalah *mise en scène*, elemen visual dari sebuah area bermain dalam produksi teatrikal (Gianetti, 2014: 47). Sutradara bertanggung jawab atas detail serta kualitas dalam *mise en scène*, dan makna keseluruhan akhir film. Selama masa praproduksi, sutradara bekerja dengan atau sebagai penulis naskah untuk membayangkan jangkauan film, tujuan, identitas, dan makna. Masa produksi, sutradara mempunyai dua tugas yaitu mengarahkan kru dan aktor. Pengarahan kru dalam segi teknis untuk peradeganan di dalam kamera dan pengarahan aktor agar penampilan pemeranan tetap konsisten, kuat, serta sesuai dengan *mise en scène* cerita. Pada tahap pascaproduksi, sutradara mengawasi aspek kreatif dari editing hingga hasil akhir. Selain editing, ada tahap *scoring* musik yang dilakukan oleh composer musik. Menurut Ascher, *scoring* adalah musik yang ditambah oleh *filmmaker* untuk dimengerti oleh penonton, karena musik adalah alat yang kuat dalam film (2012:790).

Gambar 05 : Sutradara Akira Kurosawa Mengarahkan Aktor



Sumber : www.imdb.com

2.2.5. Penokohan

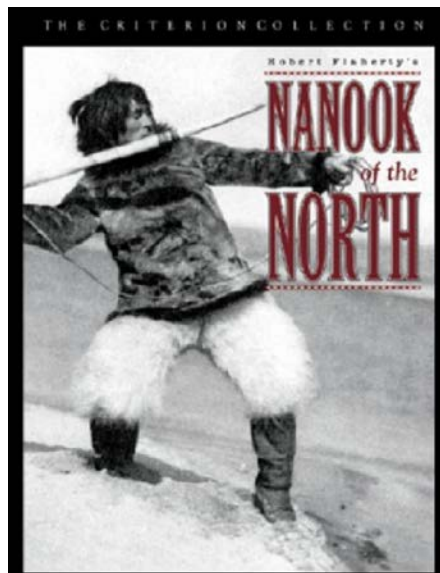
Dunia pemeranan atau akting, baik teater maupun film, mengharuskan para aktor untuk masuk ke dalam karakter yang mereka mainkan. Emosi karakter sebuah tokoh adalah representasi dari emosi, bukan emosi itu yang sebenarnya. Teori pemeranan menganjurkan untuk aktor melibatkan emosi sebagai pengalaman emosi dari karakter tersebut (Konijn, 1997:80). Maka dari itu, para pemeran sebuah drama wajib melakukan latihan mengeluarkan emosi untuk maksud penampilan akting yang maksimal. Aktor yang baik dapat mengontrol kapan dan bagaimana mengeluarkan emosi pada saat berakting, tetapi tidak membiarkannya berlarut di luar akting. Idealnya, seorang aktor dengan berbagai kepribadian bisa memasuki suatu karakter dalam film/drama yang berbeda dan berhasil membuat penonton menangkap emosinya merupakan kesuksesan dari akting sang aktor.

2.2.6. Film Etnografi

Tahun 1922, Robert Flaherty membuat film dokumenter bisu berjudul *Nanook of the North* yang berisi tentang sebuah keluarga Eskimo di kutub utara. Film ini menampilkan aktivitas seorang bernama Nanook berburu, memancing, bersampan dengan keluarganya, dan melakukan transaksi dagang. Kisah Nanook menjadi film dokudrama pertama yang menampilkan budaya

orang-orang Eskimo di Kanada utara. Sehingga film ini kemudian tak hanya menjadi tontonan yang menghibur, tapi juga referensi budaya suku Inuit. Selanjutnya Ilmu Antropologi menjadikan film sebagai referensi pembelajaran.

Gambar 06 : Poster Film Nanook



Sumber : www.imdb.com

Tak hanya pada film dokumenter, film fiksi juga menampilkan cerita dan artistik berciri budaya suatu bangsa, etnik, suku dan ras. Contohnya film-film *Western* yang menjadikan hubungan koboi dan suku Indian sebagai kisah utama. Efeknya ketika kita menyebut film *Western*, orang-orang kemudian mengaitkan film dengan kostum koboi atau Indian yang menjadi ciri utama film *Western*. Film genre ini selalu menampilkan seputar kebiasaan dan konflik sehari-hari para koboi. Gordon Gray mengatakan bahwa film dapat memandu kita pada konstruksi budaya keseharian, simbol dan metafora komunikasi, pada politik-ekonomi, reaksi masyarakat terhadap isu serta kejadian tertentu di suatu tempat (2010: 11).

Kekayaan budaya Indonesia mendorong Gregory Bateson dan Margaret Mead mempublikasikan film tentang budaya Bali pada tahun 1952. Sebagai antropolog, Bateson dan Mead melakukan penelitian di Bali selama bertahun-tahun dengan mengkolaborasikan ilmu antropologi dan fotografi. Selain itu

ada pula dokumenter-dokumenter etnografi yang dibuat oleh para antropolog tentang suku Dani dan suku Toraja pada tahun 1966 serta 1974. Pada film etnografi, film adalah alat, sedangkan etnografi adalah tujuan akhir (1976: 3). Etnografi adalah bagian dari ilmu antropologi, yang mana etnografi berkaitan dengan deskripsi lokal tentang pergulatan budaya (Endraswara, 2013:197). Orang Dayak terkenal mengandalkan hidupnya pada hasil-hasil hutan, tetapi masyarakat Dayak terusir dari tanah-tanah mereka ketika masuknya proyek-proyek pembangunan seperti perkebunan skala besar dan penebangan kayu pada masa Orde Baru (Maunati, 2004:193).

Indonesia termasuk negara yang sering menampilkan ciri etnik dalam industri film lokal saat ini. Film *Marlina Si Pembunuh Empat Babak* (2017) berhasil mempesona penikmat film pada festival film di Eropa maupun di Indonesia sendiri. *Marlina Si Pembunuh Empat Babak* menceritakan seorang janda dari Sumba membalas dendam pada perampok yang mengancam jiwanya. Marlina memenggal kepala sang pemimpin rampok dan membawanya pergi. Tetapi Marlina kemudian bertemu perempuan hamil, istri dari perampok yang kepalanya ia penggal tersebut. Secara visual, film ini menampilkan alam Sumba yang indah serta baju adat khas Sumba, sedangkan kontennya memperdengarkan dialog tutur asli Sumba serta konflik yang mengkritisi kondisi sosial di daerah itu. Inilah yang kemudian menurut Heider adalah konsep utama dari film etnografi tentang pemilihan aspek etnografi yang efektif untuk digantikan oleh film.

Gambar 07 & Gambar 08 : Adegan Film *Marlina Si Pembunuh Empat Babak*



Sumber : www.imdb.com

Masyarakat Dayak terusir dari tanah-tanah mereka ketika masuknya proyek-proyek pembangunan seperti perkebunan skala besar dan penebangan kayu (Maunati, 2004:193).

2.2.7. Antropologi Sastra

Rumah produksi *Disney* merupakan industri besar di dunia perfilman selama puluhan tahun. Awal kemunculannya hingga sekarang, *Disney* konsisten memproduksi film-film yang ditargetkan untuk anak-anak dan keluarga secara umum. Karena itu *Disney* memproduksi banyak fiksi imajinatif dan fantasi di luar logika untuk media edukasi serta hiburan supaya mudah dipahami anak-anak. Tak heran jika film-film *Disney* didominasi oleh gambar berwarna-warni, musik-musik ceria, hingga konten komedi. Salah satu film *Disney* berjudul *Moana* (2016) menjadi populer tak hanya dari filmnya, tetapi juga karena lagunya yang mudah diingat dan dinyanyikan semua orang. *Moana* mengisahkan seorang gadis remaja dari kepulauan Polinesia yang ingin berpetualang di lautan dengan kapalnya tetapi tidak disetujui oleh sang ayah. *Moana* nekat melaut sendirian dan bertemu dengan seorang manusia setengah dewa bernama Maui yang membantunya selama perjalanan. Kisah ini merupakan adaptasi dari legenda serta mitos penduduk Polinesia tentang identitas nenek moyang mereka sebagai pengelana samudra dan tentang tokoh Maui yang dipercaya sebagai penolong manusia.

Gambar 09 & Gambar 10 : Poster dan Adegan Film “Moana”



Sumber : www.imdb.com

Ilmu antropologi yang bercirikan meneliti bangsa primitif kini telah berubah, tak hanya mempelajari manusia secara nyata, tetapi juga membaca sastra (Endraswara, 2013:1). Antropologi yang bergerak dalam menyajikan fakta imajinatif dapat disebut antropologi sastra. Menurut Endraswara, ada beberapa alasan penting yang menyebabkan kedekatan antara antropologi dan sastra, yaitu :

- 1) keduanya sama-sama memperhatikan aspek manusia dengan seluruh perilakunya,
- 2) manusia adalah makhluk yang berbudaya, memiliki daya cipta rasa kritis untuk mengubah hidupnya
- 3) antropologi dan sastra tidak alergi pada fenomena imajinatif kehidupan manusia yang sering lebih indah dari warna aslinya
- 4) banyak wacana lisan dan sastra lisan yang menarik minat para antropolog dan ahli sastra
- 5) banyak interdisiplin yang mengitari bidang sastra dan budaya hingga menantang munculnya antropologi sastra'

Antropologi melihat semua aspek budaya manusia dan masyarakat sebagai kelompok variabel yang berinteraksi, sedangkan sastra diyakini sebagai cermin kehidupan masyarakat secara simbolis. Ratna, dalam buku Endraswara (2013:71), menyatakan bahwa sastrawan sebagai narator yang mentransfer sastra lisan ke dalam tulisan tergantung dari bagaimana ia melihat fakta. Fakta yang menjadi bahan fiksi atau narasi bersifat subjektif, tergantung pada narrator menghasilkan keberagaman aspek kultural. Sehingga seorang narator juga seorang kreator, harus mampu mengolah fakta menjadi karya. Sebaliknya, seorang etnografer dan antropolog dalam penelitiannya, memandang dongeng, mitos, legenda dan sastra lainnya sebagai sumber interpretasi untuk membuka jalan ke arah fakta sejarah.

Pada buku Mitologi Nusantara disebutkan bahwa manusia menggunakan simbol-simbol karena dianggap mampu memandang atau menafsirkan dan memahami realitas sehari-hari tanpa kontradiksi (Lubis, eds, 2011:9). Noriah

Taslim dalam buku *Folklor dan Folklife dalam Kehidupan Dunia Modern*, mengatakan bahwa mitos biasanya menghubungkan semua fenomena dan makhluk alam semesta dengan perlakuan “gaib” atau supernatural yaitu kaitan antara tuhan, makhluk halus, manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan (2013:594). Fenomena mitos atau cerita rakyat yang bersifat universal, sering kali dijumpai menceritakan kisah binatang yang berubah menjadi manusia, manusia jadi-jadian, atau setengah manusia-setengah bintang. Tak hanya dijumpai di Indonesia, tetapi juga di belahan dunia lain seperti mitos ular putih di China, manusia serigala di Eropa, Spinx di Mesir, dan lainnya. Mitos adalah semacam tirai nalar yang sadar maupun tidak sadar menentukan cara pandang manusia dalam memahami dan menafsirkan kehidupannya sendiri (Lubis, 2011:5-9).

2.3. Ekstraksi Laporan

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, selain mengambil referensi dari sumber buku, artikel, dan film, juga menggunakan jurnal ilmiah atau skripsi dengan topik yang mempunyai kemiripan bahasan, antara lain :

- 1) *Fenomena Konflik Etnis di Kalbar sebagai Inspirasi Penciptaan Naskah Drama “Junjung Sumpah”* oleh Muh. Dhafi Yunan, 2015, Fakultas Seni Pertunjukan, Prodi Teater. Skripsi ini menjadikan konflik etnis di Kalimantan Barat tahun 1997-1998 dan cerita rakyat “Putri Dara Hitam” sebagai sumber inspirasi dan diadaptasi ke dalam naskah drama teater berjudul “Junjung Sumpah”. Latar belakangnya adalah menghindari sikap etnosentrisme pada etnis-etnis di Kalimantan Barat yang dapat menyebabkan konflik untuk menciptakan perdamaian. Sehingga kesimpulan akhirnya berisi anjuran untuk menghargai perbedaan, perhatian khusus pada pelestarian tradisi tutur, dan pengelolaan cagar budaya-sejarah yang kian hari tergusur oleh lahan sawit perusahaan swasta. Teori yang digunakan adalah teori interteks. Drama “Junjung Sumpah” itu sendiri menceritakan Kaha dan Kanu yang lahir dari Putri Vati. Ketika anak-anaknya masih bayi, suami Putri Vati dibunuh warga, hingga ia berjuang sendiri untuk memberi susu pada anak-anaknya. Tetapi

Kakek Suci dan Siluman Kera murka pada Putri Vati, mengutuk, serta memisahkan kedua anaknya. Kaha dan Kanu tumbuh dewasa tanpa saling kenal hingga terjadilah peperangan di antara mereka yang sesungguhnya saudara kandung.

- 2) *Penulisan Skenario Film TV Adaptasi Legenda Candi Prambanan "Nandi" dengan Menerapkan Alur Multiplot Tipe Concentric Plot* oleh Syamarda Swandyka, 2017, Fakultas Media Rekam, Prodi Televisi dan Film. Latar belakang skripsi ini menyampaikan bahwa film tv kebanyakan menampilkan satu sudut pandang dan satu masa, banyak konflik yang tidak diceritakan meluas oleh masyarakat. Sehingga tujuan yang ingin dicapai yaitu adanya alternatif cerita baru menggabungkan karakter masa sekarang dan lampau, serta mengangkat legenda dengan pengalaman cerita yang berbeda. Pembahasan isinya mengambil titik penting dari legenda yang dipertahankan sebagai dasar cerita, penyingkatan karakter, adanya perubahan masa dan sudut pandang baru serta ideologi budaya dalam kisah tersebut. Skripsi tersebut juga menyimpulkan bahwa audio visual dapat merealisasikan ide-ide dengan teknologi.
- 3) *Folklor Gunung Tugel sebagai Sumber Penciptaan Naskah Drama Anak "Operet Sunan Geseng"* oleh Christianingtyas, 2011, Fakultas Seni Pertunjukan, Prodi Teater. Gunung Tugel berada Kulon Progo mempunyai kisah yang dipercaya masyarakat mempunyai nilai sejarah. Tujuan penciptaan naskah adalah untuk mengetahui bentuk dan struktur *folklor* Gunung Tugel itu sendiri. Penciptaan naskah disini menggunakan teori interteks, sebagai pembanding dengan karya terdahulu, teknik transkripsi dari lisan ke tulisan, dan analisa data jenuh; data dari banyak narasumber tetapi pendapat sama untuk kemudian disimpulkan. Kesimpulan yang disusun yaitu operet ini membuat anak-anak mengapresiasi seni dan melestarikan budaya. Kemudian saran dari penulis skripsi ialah penulisan sebuah lakon perlu didramatisir sesuai dengan fakta yang mendukungnya dan menulis lakon adalah tempat seseorang bisa mengeluarkan kreativitasnya.