



FILM DOKUMENTER PENENUN TAPIS LAMPUNG SEBAGAI MEDIA IDENTITAS KULTURAL

PG. Wisnu Wijaya

¹Program Studi Disain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sumatera

E-mail: wisnu.wijaya@dkv.itera.ac.id¹

ARTICLE INFO	ABSTRAK
Article history: Received: 20 September 2019 Revised: 24 September 2019 Accepted: 1 Oktober 2019 Keywords: Tapis, Documentary, Direct cinema, Weaver, Woven Fabric	<i>The Lampung Wastra, called the Tapis, is an intangible artifact that has exotic characteristics and uniqueness like fabrics in other parts of Indonesia. All typical fabrics in the archipelago become cultural icons in each region, especially the Tapis discussed in this paper are indeed in the 'critical' space. In fact, the number of Tapis weavers and the process of regeneration of weavers is not going well. In fact, the number of Tapis weavers and the process of regeneration of weavers is not going well. Weavers who understand the history of Tapis, the meaning of motifs, patterns, types as well as their functions remain one person in Lampung, the rest only have an understanding in the aesthetic area and do not understand the deeper layers of the Tapis, both the meaning, historical value, articulation of forms and motifs used in the Tapis. The design of this documentary film will be made by combining direct cinema and social reconstruction documentary, referring to the form of direct cinema which is the disclosure of a fact that occurs about this Tapis fabric. polemic that occurs in the development of Tapis cloth in terms of philosophical, function and economic aspects, which will provide a strong dramatization in this documentary. For this reason, efforts should be made to build the image of Tapis fabric as a distinctive identity of Lampung cloth, build brand personality through weavers who still preserve cultural processes in making Tapis fabrics. Along with that there must be an effort to re-inform the philosophical values contained in the process of making Tapis fabric.</i>

1. PENDAHULUAN

Kain-kain tradisional dapat menjadi identitas lokal bagi daerah yang memiliki dan masih memproduksinya. Daerah Jawa, batik dan lurik memiliki karakter kuat dalam mengimplementasikan sistem sosial masyarakatnya. Bagian timur Indonesia, seperti Bali dan NTT, juga memiliki kain songket yang menjadi ikon di daerah tersebut. Sumatra mengenal kain ulos yang sudah identik sebagai kain khas Sumatera Utara. Masih banyak lagi tempat di

Indonesia yang memiliki wastra berupa kain tenun yang tidak kalah uniknya, termasuk daerah Lampung yang memiliki kain Tapis. Kain tapis merupakan produk budaya sekaligus identitas masyarakat Lampung. Kain Tapis menggambarkan suatu budaya yang mencirikan kebiasaan masyarakat di lingkungannya, selain itu kain Tapis merupakan representasi adanya resistensi dari kalangan masyarakat dengan berbagai macam pemaknaannya. Secara makro pembagian adat Lampung terdiri dari dua kultur, yaitu orang Lampung yang beradat *pepadun* dan *saibatin*.



Gambar. 1 **Pakaian adat suku *Pepadun* dan *Saibatin*.**
(Sumber: Dokumen PG. Wisnu Wijaya, 2016).

Salah satu ciri pembeda dari dua kelompok etnis ini dapat dilihat dari kerajinan tenunnya. Masyarakat Lampung *pepadun* mengenal kain Tapis, sedangkan masyarakat *saibatin* mengenal kain kapaldan kain *inuh* dalam aktifitas adat istiadatnya. Hasil tenun yang sarat nilai-nilai luhur kebudayaan Lampung ini memiliki ragam motif ornamental sekaligus menjadi bahasa simbolik yang mencerminkan latar belakang kebudayaan. Mengenai nilai adat masyarakat asli Lampung, dapat dibaca pula sebagai benda hias di luar fungsi sentralnya dalam upacara adat. (Sinuraya, 2005:1-7).

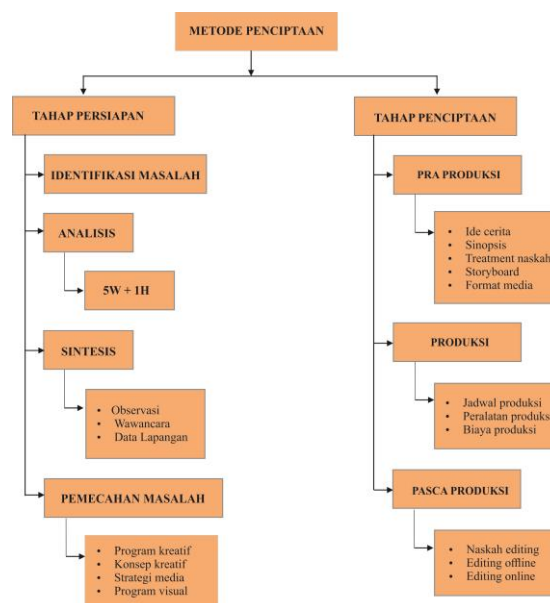
Menenun merupakan sebuah proses melatih kesabaran, dimana pada masa *titunang* (pertunangan) memerlukan waktu enam sampai satu tahun sampai proses menenun dan menyulam kain Tapis selesai. Disinilah letak keuletan dan kesabaran gadis Lampung dalam membuat kain Tapis. Setiap gadis Lampung dituntut memiliki kain Tapis hasil karyanya sendiri karena disinilah letak penghargaan dan penilaian terhadap martabat dan kepribadian si wanita, dan kehormatan keluarga dimata masyarakat, falsafah orang Lampung menyatakan bahwa seorang gadis haruslah mahir menenun dan menjahit. Hal ini tertuang dalam kitab adat *Kuntara Raja Niti*. (Martiana, 2014:142-143).

Perubahan kebudayaan serta perubahan fungsi kain Tapis saat ini membuat para penenunnya memasuki fase kritis. Proses menenun menjadi hal langka di Lampung. Dengan pertumbuhan ekonomi yang membentuk sistem industrial membuat terpuruknya eksistensi para penenun Tapisdi Lampung, khususnya para penenun gedog, terjadinya alih fungsi dan menurunnya perkembangan menenun di Lampung membuat kurangnya pemahaman terhadap nilai-nilai spiritual dan moral dalam proses menenun, proses menenun tidak lagi dimakanai sebagai sebuah upaya pembentukan kepribadian yang menjadi tatanan moral dalam adat masyarakat lampung, hal ini berdampak pada kehilangan jati diri para generasi muda sebagai wanita Lampung.

2. METODOLOGI

Tahapan yang digunakan guna menentukan konsep penciptaan ini diantaranya, tahap pertama adalah tahap persiapan yang meliputi observasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis dan pemecahan masalah. Tahap kedua meliputi penentuan konsep penggalian ide sampai proses produksi. Tahapan ini mencakup praproduksi, produksi dan pascaproduksi

Berikut skematika pemikiran dalam proses pembentukan konsep penciptaan perancangan ini:



Gambar. 2 **Metode Penciptaan**
(Sumber: Dokumen PG. Wisnu Wijaya, 2016).

Strategi analisis digunakan untuk mengidentifikasi lebih detail tentang permasalahan dan usaha pemecahan masalah yang terdapat pada perancangan ini. Dengan pendekatan analisis 5W+1H dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar (*what, where, when, who, why, dan how*) diharapkan mengetahui keunikan, kelebihan ataupun kekurangan dari perancangan ini. Maka hasil analisis tersebut dapat dijadikan acuan dalam menentukan strategi visual yang tepat.

1) *What/* apa permasalahan dan apa yang akan dirancang?

Kurangnya kepedulian terhadap proses penenunan di Lampung membuat para generasi muda selaku ahli waris kekurangan referensi teoritik sekaitan tata cara dalam proses pembuatan tenun yang memiliki nilai-nilai intrinsik sebagai cerminan jati diri masyarakat Lampung. Untuk itu perancangan film dokumenter biografi sebagai media yang akan membantu memberikan informasi mengenai tata cara dan makna filosofis yang terkandung dalam proses penenunan Tapis melalui seorang penenun generasi terakhir yang masih mengupayakan proses menenun dengan teknik-teknik manual sebagai warisan dari nenek moyangnya.

2) *Why/* mengapa perlu adanya perancangan ini?

Perancangan ini diperlukan karena kemiskinan pemahaman generasi muda Lampung khususnya perempuan Lampung, mengenai nilai filosofis dalam proses menenun berdampak kepada hilangnya jati diri wanita Lampung. Selanjutnya dengan perancangan film dokumenter diharapkan mampu memberikan informasi dan edukasi sejarah dan bagaimana proses menenun kain Tapis. Selain itu juga ingin mengutarakan bagaimana kearifan lokal itu berkembang hingga saat ini dari sisi pelestarian dan pengembangan sebagai bagian dari kehidupan masyarakat.

3) *Who/* Siapa pelaku dan target audiensnya?

Perancangan film ini membidik target audiens yang membutuhkan dan memiliki ketertarikan tentang benda-benda hasil kebudayaan khususnya kain tenun Tapis dan mengulik lebih dalam bagaimana proses pembuatan serta pemaknaan dalam proses penenunan kain Tapis. Sasaran yang dituju dapat dikategorikan menjadi sasaran primer dan sekunder.

Sasaran primer adalah sasaran utama yang memiliki kepentingan dominan mengenai kain Tapis, baik para pelaku pertenunan, pengguna kain Tapis dalam fungsinya di adat istiadat, dan wisatawan yang berkunjung ke Lampung, secara demografis dapat diklasifikasikan baik pria maupun wanita dengan rentang umur 15 tahun sampai 60 tahun yang dirasa pada klasifikasi umur ini para pelaku masih mampu

secara fisik untuk melakukan *traveling* serta “melek” teknologi untuk mengakses informasi melalui media sosial. Secara psikologis target audiens yang ingin dituju adalah mereka yang memiliki sifat percaya diri, kreatifitas tinggi, penyuka sejarah dan budaya, dan tentunya memiliki jiwa traveler, rasa ingin tahu yang tinggi dan menghargai karya seni.

Sasaran sekunder merupakan target audiens yang tidak memiliki kepentingan secara langsung, namun setelah mendapat informasi timbul ketertarikan untuk melihat, mengamati dan mencoba, dalam hal ini pihak-pihak yang dimaksud adalah mereka yang memiliki organisasi sosial, lembaga pemerintahan, lembaga kebudayaan dan masyarakat umum di seluruh dunia.

4) *Where/dimana* pembuatan film dokumenter dan penyangganya?

Dalam proses produksi film dokumenter ini akan dilakukan di dua tempat. Lokasi pertama di kediaman Ibu Mastoh sebagai tokoh penenun generasi terakhir di wilayah Kotabumi, Lampung Utara. Selanjutnya wawancara dari beberapa budayawan serta pemerhati tenun di wilayah kota Bandar Lampung. Pendistribusian film dokumenter ini akan dilakukan melalui media sosial seperti web, *youtube*, ataupun situs-situs yang memiliki kepentingan dalam kaitannya dengan pelestarian budaya sebagai sarana edukasi. Pemanfaatan media jejaring sosial *youtube*, dan *facebook* memberi keuntungan dalam mendistribusikan secara efisien. Akses internet yang mempermudah dalam mencari informasi dapat dimanfaatkan secara gratis oleh audiens yang memiliki ketertarikan terhadap film ini.

5) *When/kapan* pelaksanaan produksi dan penayangan film dokumenter kain Tapis Lampung?

Proses produksi akan dilakukan pada pertengahan bulan Maret sampai dengan April 2016. Penayangan film dokumenter ini akan mulai pada akhir tahun 2016. Untuk media jejaring sosial, film ini akan ditayangkan terus menerus tanpa terbatas frekuensi tayang, sesuai minat pengguna internet untuk menonton. Sementara media pendukung iklan majalah akan di publikasikan pada bulan Desember pada saat penerbitan media di jejaring sosial.

6) *How/bagaimana* mengatasi masalah dengan menggunakan film dokumenter?

Perancangan film dokumenter biografi penenun kain Tapis mengulas bagaimana kehidupan Ibu Mastoh sebagai generasi terakhir yang masih setia menggunakan prinsip-prinsip menenundengan cara manual sebagai laku budaya, serta problematika yang

dihadapi baik dari sisi budaya maupun ekonomi yang tetap setia dengan proses menenun dengan cara manual. Dengan film dokumenter ini dapat mempengaruhi secara psikologis terhadap target audiens untuk mengetahui teknis dan makna yang terkandung dalam proses penenun Tapis sehingga muncul kesadaran akan pentingnya sebuah proses menenun sebagai jati diri masyarakat Lampung, khususnya para penenun wanitanya.

Film dokumenter ini menggunakan pendekatan *memorability* (mudah diingat). Bukan sekadar menyajikan tontonan, namun lebih dari itu, diharapkan mampu membangun karakter film. Pendekatan *memorability* dalam perancangan film dokumenter ini menggunakan efek warna yang diacu dari warna-warna kain tenun Tapis guna membangun nuansa yang kental yang mencerminkan budaya Lampung.

Desain komunikasi visual merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif yang kemudian diaplikasikan berbagai media, melalui elemen-elemen desain grafis (warna, tipografi, tataletak, ilustrasi), sebagai sarana menyampaikan pesan secara audiovisual kepada target sasaran, Tinarbuko (2015:5). Kemudian peran ilmu Desain Komunikasi Visual dalam perancangan film dokumenter bukan sekedar menyampaikan pesan secara visual, lebih dari itu, juga tentang bagaimana pesan itu berdampak dan mampu mempengaruhi penerima pesan secara efektif dalam upaya pemecahan masalah. Sumbo Tinarbuko juga menjelaskan bahwa desain komunikasi visual dengan pendekatan desain multimedia interaktif dalam konteks tampilan dan pelengkap desain, bukan interaksi manusia dengan komputer. Cakupan desain multimedia interaktif diantaranya meliputi: animasi 3D dan *motion graphic*, fotografi, sinetron, audiovisual, program acara televisi, *bumper out*, *bumper in* acara televisi, film dokumenter, film layar lebar, video klip, web desain, dan CD interaktif.

Pendekatan yang akan diambil dalam gaya film dokumenter, selain dari visual gambar kamera, pada proses editing juga diterapkan prinsip-prinsip desain seperti *motion graphic*, tata warna, tipografiserta unsur-unsur dalam desain komunikasi visual lainnya, yang mampu mendukung perancangandalam mendistribusikan pesan kepada khalayak sasaran.

Kemudian peran ilmu Desain Komunikasi Visual dalam perancangan film dokumenter kali ini adalah lebih menonjolkan sisi visual, yaitu pengambilan gambar pada *shot* film sebagai salah satu cara mendesain itu sendiri. Selain itu dalam film dokumenter juga terdapat bentuk-bentuk yang nantinya akan dipilih sesuai dengan pendekatan yang akan diambil dalam gaya film dokumenter. Selain visual gambar

kamera, pada proses editing juga diterapkan prinsip-prinsip desain, seperti tata warna dan penggunaan animasi. Ini merupakan salah satu prinsip desain sebagai bentuk proses komunikasi.

a. Prinsip-prinsip dasar tata rupa dan desain

Adapun metode menciptakan karya seni atau desain meliputi: irama/ritme/keselarasan, kesatuan, dominasi/daya tarik/pusat perhatian/keunikan, keseimbangan, proporsi/perbandingan/keserasian, kesederhanaan, kejelasan (Sanyoto, 2005: 114). Ketujuh prinsip tersebut kemudian akan diterapkan kedalam karya Desain Komunikasi Visual sehingga dapat menyampaikan pesan secara efektif.

b. Unsur-unsur dalam Desain Komunikasi Visual

1) Warna

Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan (Sanyoto, 2005: 9). Warna biasanya dihasilkan dari cahaya yang disebut *spectrum*, sedangkan warna lain dihasilkan dari bahan yang disebut pigmen..

Warna menjadi bagian yang sangat penting dalam mewujudkan desain komunikasi visual yang sesuai keperluan. Pengaruh yang sangat besar ketika warna tersebut digunakan dan memiliki karakter serta simbolisasi tersendiri. Karakter dan simbolisasi masing-masing warna akan mencerminkan maksud dan tujuan dari wujud desain komunikasi visual.

2) Ilustrasi

Ilustrasi sebagai penggambaran pesan verbal kedalam bentuk visual. Ilustrasi digunakan dalam mengkomunikasikan pesan karena memiliki sifat yang universal. Ilustrasi dapat berupa gambar manual, fotografi, gambar video yang merupakan kasat mata. Ilustrasi juga menjadi bagian penting dalam proses perwujudan karya desain komunikasi visual.

3) Tipografi

Tipografi adalah pengolahan huruf yang sesuai karakter dan keperluan dalam menyampaikan pesan verbal. Tipografi juga berfungsi sebagai penyatu antara pesan visual dan pesan verbal sehingga mampu menyampaikan pesan sesuai tujuan yang diinginkan.

Desain komunikasi visual tipografi dikatakan sebagai “*visual language*”, yang berarti bahasa yang dapat dilihat. Sebuah video membutuhkan tipografi dalam mengkomunikasikan semua informasi. Ada empat buah prinsip tipografi yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu desain yaitu, *legibility*, *clarity*, *visibility*, dan *readability*.

- a. *Legibility* adalah kualitas pada huruf yang membuat huruf tersebut dapat terbaca.
- b. *Clarity* adalah kemampuan huruf-huruf yang digunakan dalam suatu karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh target pengamat yang dituju.
- c. *Visibility* adalah kemampuan suatu huruf, kata atau kalimat dalam suatu karya desain yang dapat dibaca terbaca dalam jarak baca tertentu.
- d. *Readability* adalah penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas. (Wijaya, 1999: 52).

4) Tata letak

Meramu semua unsur grafis, meliputi: warna, bentuk, ilustrasi, tipografi menjadi satu kesatuan yang baru dan disusun secara utuh dan terpadu. Tata letak menjadi poin penentu dari sebuah desain, karenatata letak yang menggagas ruang dalam sebuah desain agar tercipta kenyamanan, keindahan, dan karakteristik desain komunikasi visual dalam menyampaikan pesan kepada audiens.

3. PEMBAHASAN

a. Program Kreatif

Program kreatif merupakan sebuah proses penggambaran penulis perihal bagaimana perancangan ini akan diproduksi melalui desain atau karya desain. Dalam proses ini, perencanaan kreatif dimaksudkan sebagai sarana penyampaian pesan atau komunikasi yang akan direalisasikan kedalam bentuk visual sehingga memiliki nilai-nilai keunikan agar pesan terkemas secara menarik.

1. Tujuan Komunikasi

Merancang sebuah film dokumenter mengenai kain sulam Tapis khas Lampung yang nantinya akan memberikan edukasi mengenai sejarah dan perkembangan kain Tapis sebagai sarana komunikasi yang efektif dan memberikan pengetahuan langsung melalui audio visual. Sebagai inventarisasi dan

pendokumentasian warisan-warisan budaya khususnya di Lampung sebagai khasanah pelestarian budaya.

2. Strategi kreatif

Strategi kreatif merupakan representasi dari tujuan kreatif, terjemahan dari berbagai informasi mengenai produk tertentu dan target audiens ke dalam suatu posisi tertentu di dalam komunikasi yang kemudian digunakan untuk merumuskan tujuan. menyajikan sebuah bentuk komunikasi non verbal melalui sebuah tampilan audio visual. Seperti kebanyakan film-film dokumenter yang berkembang di dalam maupun luar Indonesia, elemen visual sangat diperhatikan sebagai unsur komunikasinya. Untuk itu penyajian yang unik serta didukung dengan ilustrasi melalui *motion graphic* diharapkan memberinuansa baru dalam perkembangan film dokumenter. Untuk itu perancangan film dokumenter ini akan dibuat dengan menggabungkan *direct cinema* dan *social reconstruction documentary*.

Mengacu pada bentuk *direct cinema* yang merupakan pengungkapan sebuah fakta yang terjadi mengenai kain Tapis ini akan menjadi sebuah sumber pengetahuan bagi audiens sehingga mampu memberikan dampak yang baik dari segi edukasi. Sementara gaya biografi dan rekontruksi juga akan dihadirkan dalam perancangan film dokumenter kain Tapis ini. Melalui gaya rekontruksi akan dibangun sejarah mengenai kain Tapis melalui sebuah animasi singkat yang akan menguak mitos-mitos yang terdapat pada kain Tapis. Kemudian pada bagian konflik cerita akan ‘dibumbui’ dengan gaya kontradiktif dimana Ibu Mastoh sebagai tokoh utama menjadi penentu alur cerita yang akan dibangun. Hal ini dimaksudkan agar penonton atau audiens nantinya mengerti bagaimana polemik yang terjadi dalam perkembangan kain Tapis dari segi filosofis, fungsi, maupun ekonomi, yang akan memberikan dramatisasi yang kuat dalam film dokumenter ini. Dengan adanya elemen-elemen diatas, perancangan film dokumenter ini ingin mengedukasi seluruh lapisan masyarakat agar tidak terpaut para pengrajin saja, namun juga para konsumen dan penikmat kain Tapis. Secara obyektif penilaian akan dikembalikan seluruhnya kepada audiens, bagaimana kain Tapis, akan dibawa kemana kain Tapis sebagai salah satu aset kearifan lokal di Lampung.

3. Konsep Kreatif

Kreatif meliputi mengkonsepkan ide cerita, pembuatan sinopsis dan *treatment* naskah yang sesuai dengan konsep cerita. Proses selanjutnya memvisualisasikan cerita

melalui *storyboard* dan membuat identitas penenun Tapis berupa logo, dimana logotersebut akan diimplementasikan kedalam film dokumenter.

a. Isi pesan

Pernyataan yang harus diterjemahkan dalam komunikasi yang hidup. Sesuatu yang akan dilihat, sesuatu yang akan mengandung makna, dan sesuatu yang akan diingat, semuanya adalah tugas dari sebuah konsep. Dimulai dari sejarah singkat kain Tapis, proses pembuatan, motif hingga aplikasi, serta konflik-konflik yang timbul dari kain Tapis itu sendiri baik dari adat ataupun pendistribusiannya. Isi pesan dalam perancangan film dokumenter "*Tapis dandan Sai Tutugan*" ini adalah mengenai pemaparan bagaimana kain Tapis sebagai warisan dan identitas budaya Lampung, dalam perkembangannya saat ini, melalui proses produksi dengan sistem manual maupun modern merupakan wujud nyata dalam melestarikan kain Tapis. Dan di dalam film ini juga ingin memberikan wawasan kepada generasi muda dalam upaya pengenalan kembali unsur-unsur kearifan lokal serta pemaknaan filosofi kain Tapis yang saat ini sudah mengalami pergeseran makna. Film ini berusaha mewujudkan bahwa ketradisionalan itu wajib dilestarikan namun juga tidak menutup kemungkinan kehadiran modernisasi menjadikan budaya warisan itu akan selalu berkembang sesuai fungsinya di setiap zaman.

b. Bentuk pesan

Bentuk pesan yang akan disampaikan merupakan bentuk pesan secara visual dimana dalam perancangan film dokumenter kain Tapis ini memanfaatkan elemen-elemen visual seperti, mengungkap sejarah melalui artefak-artefak yang ada dan ditunjang dengan narasi, dengan adanya narasi dari narasumber mengenai asal muasal kain Tapis akan memperkuat isi pesan yang akan disampaikan dari segi sejarah. Selain itu dengan data-data visual berupa videonarasumber-narasumber yang dihadirkan akan memberikan narasi tentang pertenunan khususnya dari segi pemaknaan proses menenun.

Dengan adanya narasi tersebut diharapkan akan memperkuat pesan verbal walaupun tidak menggunakan sistem wawancara langsung ke tokoh bersangkutan. Hal ini dikarenakan dalam dokumenter biografi, tokoh yang dihadirkan diharapkan mampu menjadi sosok yang dapat mengetahui kebenaran atau pemaknaan tata cara pertenunan di Lampung.

B. Program Visual

1. Studi Font

a. Hendelgotdbold

TAPIS DANDAN SAI TUTUGAN

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

b. Eurocentric

TAPIS DANDAN SAI TUTUGAN

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

c. Kremlin

TAPIS DANDAN SAI TUTUGAN

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Judul Film Dokumenter “TAPIS DANDAN SAI TUTUGAN”, menggunakan font Eurocentric yang mudah keterbacaannya dan sesuai dengan karakteristik kain Tapis Lampung dengan bentuk-bentuk geometrisnya.

“TAPIS DANDAN SAI TUTUGAN”

2. Logo Film

a. Penjaringan Ide



Gambar 3
Kain kapal

(Sumber : dokuemen PG. Wisnu Wijaya, 2016).

b. Pengolahan Data

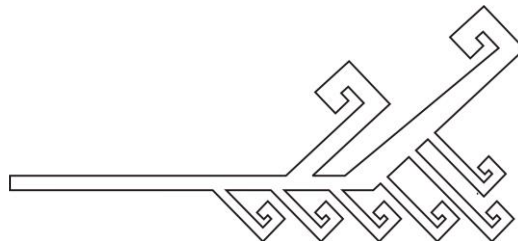


Gambar 4
Sketsa ikonik logo
(Sumber : dokumen PG. Wisnu Wijaya, 2016).

c. Pengembangan ide

“TAPIS DANDAN SAI TUTUGAN”

Eurocentric



“TAPIS DANDAN SAI TUTUGAN”

Gambar 5
Sketsa Logotype
(Sumber : dokumen PG. Wisnu Wijaya, 2016)

d. Alternatif desain logo



Gambar 6
Alternatif Logotype
(Sumber : dokumen PG. Wisnu Wijaya, 2016).

NO	ORIGINAL	ESTETIS	DINAMIS	KOMUNIKATIF
1	??	??	?	???
2	??	?	?	??
3	???	???	???	???

Review :
Tahap Pemilihan logo yang memenuhi kriteria logo berdasarkan orisinal, estetis, dinamis, komunikatif dengan menyeleksi alternatif logo yang dikumpulkan dari tahap sintesis

Cukup
 Baik
 Sangat Baik

Gambar 7
Pemilihan Desain Logo
(Sumber : dokumen PG. Wisnu Wijaya, 2016).

e. Logo Terpilih



Gambar 8
Logo terpilih
(Sumber :dokumen PG. Wisnu Wijaya, 2016).

f. Bidang Positif dan Negatif



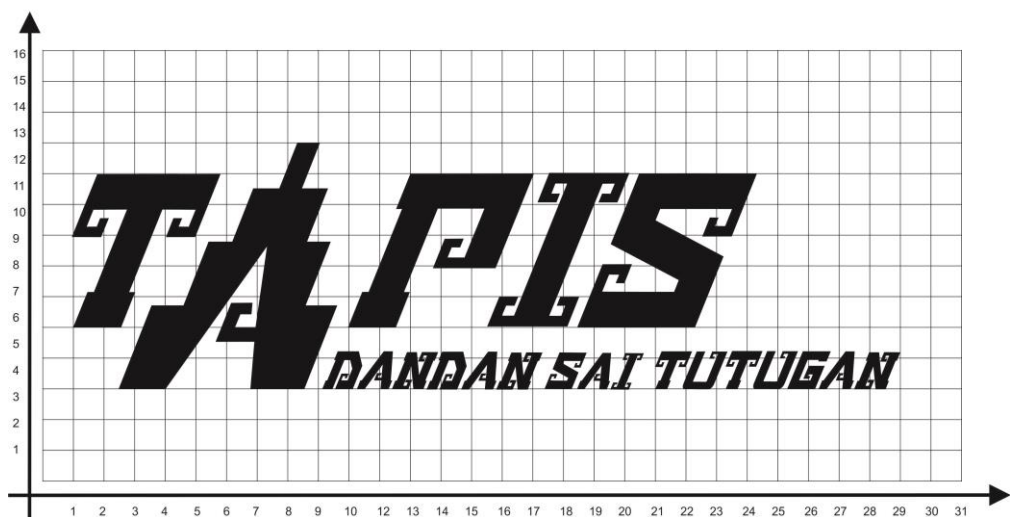
Gambar 9
Bidang Positif Negatif
(Sumber :dokuemen PG. Wisnu Wijaya, 2016).

g. Studi Ukuran



Gambar 10
Studi Ukuran
(Sumber :dokumen PG. Wisnu Wijaya, 2016).

h. Grid Sistem



Gambar 11
Grid sistem
(Sumber :dokumen PG. Wisnu Wijaya, 2016).

a. Studi Warna



Gambar 12
Studi Warna
(Sumber : dokumen PG. Wisnu Wijaya, 2016)

3. Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan proses penciptaan yang terdiri dari ide cerita, judul, *treatment*, *storyboard*.

a. Ide Cerita

Kain Tapis merupakan artefak sejarah berupa wastra yang menjadi produk budaya di Lampung. Kini keberadaannya sudah mengalami pergeseran makna baik dari nilai filosofis maupun fungsinya. Profil Ibu Mastoh merupakan generasi yang masih bertahan menggunakan alat tenun *gedog* dengan cara-cara manual. Proses menenun merupakan cerminan jati diri wanita Lampung atas penilaian harkat dan martabat yang tercermin dalam keuletan, kesabaran, kegigihan, ketekunan dalam proses menenun. Dengan membangun cerita melalui Ibu Mastoh, dokumenter biografi ini diharapkan mampu menginformasikan serta mendokumentasikan proses-proses menenun sebagai referensi teoritik bagi generasi penerus untuk mengetahui nilai-nilai filosofi yang terkandung dalam proses menenun kain Tapis, sehingga mampu membangun citra wanita Lampung sebagai jati diri yang kuat.

b. Sinopsis

Ibu Mastoh pengerajin tenun Tapis yang usianya kini menginjak 80 tahun masih berupaya menenun dengan cara-cara manual dengan alat tenun *gedog* yang diwariskan oleh neneknya, di wilayah Kotabumi yang merupakan kediaman Ibu Mastoh dahulunya. Lambat laun, dengan adanya perkembangan industri pertenunan di Lampung yang menggunakan alat-alat modern,

berdampak pada para penenun *gedog* di kampung Ibu Mastoh. Kehilangan proses menenun dengan cara manual ini berdampak pada kurangnya pengetahuan generasi muda selaku ahli waris mengenai nilai-nilai filosofis yang terkandung pada saat menenun kain Tapis. Pada hakikatnya wanita Lampung ketika akan menikah penilaian harkat dan martabatnya tercermin dalam kain Tapis yang ia hasilkan selama proses pertunangan.

c. Treatment Naskah

1) Segmen 1

- Sejarah kain Tapis.
- Kain Tapis dalam adat istiadat Lampung.
- Proses pembuatan kain Tapis Lampung.

2) Segmen 2

- Pengenalan tokoh utama pengrajin Tapis (Ibu Mastoh).
- Pendalaman tokoh melalui wawancara dan kehidupan kesehariannya.
- Problematika yang dialami tokoh utama.

3) Segmen 3

- Kain Tapis dimata pertenunan Indonesia (diwakili oleh wawancara narasumber : pemerhati tenun, desainer tenun, antropologi, serta dari pihak pemerintah).

d. Storyboard



Gambar 12
Storyboard
(Sumber : dokumen PG. Wisnu Wijaya, 2016).

B. Ulasan Karya

Pemahaman yang dihadirkan dari sebuah karya seyogyanya mampu tersampaikan dengan baik sehingga penikmat mampu meninterpretasi pesan yang terkandung dalam sebuah karya, untuk itu perlu adanya ulasan karya dalam proses penciptaan ini. Dengan mendeskripsikan perancangan film dokumenter “Tapis Dandan Sai Tutugan” dapat membangun pesan dan makna yang ingin disampaikan oleh kreator dalam hal ini sutradara.

Alur cerita yang dibangun dalam film “Tapis Dandan Sai Tutugan” merupakan sebuah gambaran biografi Ibu Mastoh sebagai penenun Tapis, hasil wawancara yang saling berhubungan antar pelaku pertenunan di Lampung diharapkan mampu membangun tangga dramatik secara emosional, untuk itu unsur-unsur pengambilan gambar (*camera angle*), pendektan direct cinema yang dibangun sebagai landasan pendekatan dokumenter, bagaimana seorang sutradara mampu mengarahkan subyek dalam hal ini tokoh-tokoh dalam film memiliki keterkaitan dan keterbukaan terhadap permasalahan yang dihadapi, serta elemen-elemen visual penunjang lainnya, seperti motion graphic sebagai sebuah rekonstruksi kejadian masa lampau akan lebih dapat membangun situasi dan afmosfir yang ada di Lampung.

Peran teks pada film ini juga akan memperjelas informasi mengait lokasi, serta nama-nama pelaku sehingga mampu menuntun penonton untuk menelusuri cerita dari film tersebut, lebih jauh lagi teks dalam film ini juga sebagai terjemahan (*subtittle*) dari beberapa penggunaan bahasa daerah yang dimunculkan dari tokoh pada saat wawancara. Grading warna pada tahap Editing berfungsi untuk membangun kesan dramatis agar penonton terbawa suasana secara emosional, untuk itu pemilihan warna menjadi sangat penting guna membangun karakter dalam film ini.

Berikut beberapa penjelasan tentang elemen visual yang digunakan film dokumenter penenun Tapis Lampung:

1. Film Dokumenter

a. Font

Penggunaan jenis font pada Film Dokumenter “Tapis Dandan Sai Tutugan” sebagai penguat elemen tekstual, yang artinya font ini berfungsi sebagai pemebentuk identitas, agar penonton mudah mengidentifikasi pesan yang disampaikan, pengertian font itu huruf dalam hal ini lebih kepada

bagaimana huruf-huruf berfungsi sebagai penjelasan informasi secara tekstual yang tidak terwakilkan oleh elemen audio, seperti halnya penggunaan font pada judul karya, font dari keluarga serif diharapkan mampu membentuk identitas kain Lampung yang notabene terdiri dari bidang-bidang datar, bidang-bidang dalam kain tenun Lampung diadopsi sebagai latar pemaknaan kekohan dan kegigihan sebagai karakter dari jenis font *eurocentis*.



Gambar 13
Judul Karya
(Sumber :dokumen PG. Wisnu Wijaya, 2016).

Elemen tekstual pada bagian isi film, seperti keterangan nama-nama narasumber berfungsi untuk mempermudah mengidentifikasi siapa saja yang memiliki peran penting dalam mengarahkan alur cerita film, dengan menggunakan font *handelgotdbold* yang memiliki kemiripan karakter jenis font serif pada judul fim diharapkan memiliki kesatuan atau korelasi yang kuat guna membangun identitas film sehingga mudah teridentifikasi.





Gambar 14
(Sumber : dokumen PG. Wisnu Wijaya, 2016)

a. Warna

Unsur warna juga menjadi pertimbangan khusus, melihat dari data visual tentang kain Tapis, warna-warna yang dihadirkan cenderung warna-warna klasik seperti cokelat, kuning dan merah, kemudian warna-warna tersebut diaplikasikan ke dalam media utama dan pendukung, selain itu warna juga memiliki interpretasi untuk mengungkapkan hubungan antara kain Tapis dengan kehidupan wanita Lampung di dalam adat istiadatnya, merah sebagai simbol keuletan, ketangguhan wanita Lampung, sementara warna cokelat dan kuning sebagai simbol keagungan adat Lampung.

Grading warna yang dilakukan hanyalah sebatas koreksi warna dalam tahap editing, kesatuan warna dibangun secara utuh dari awal hingga akhir film, dengan pemilihan warna yang cenderung berlatar klasik seperti yang dibahas sebelumnya, film ini berusaha membangun karakter dari kain Tapis tersebut.

b. Musik

Pemilihan musik dalam sebuah film akan membangun kesan dalam setiap adegan dalam film tersebut, dalam film dokumenter “Tapis” ini musik yang berupa *soundtrack* ataupun *background* menggunakan ansamble alat musik etnik khas Lampung. Instrument musik yang menggunakan *cetik* dan *rebana* akan memberikan nuansa penyemangat dan ritme yang dinamis akan mampu memberikan *effect dramatic* dalam setiap adegan dalam scene, sementara sound efek digunakan untuk memberikan kesan kedalaman suasana atau atmosfer yang ada dalam adegan.

c. Suara

Dalam film dokumenter ini selain menggunakan audio berupa musik atau instrument juga terdapat audio berupa narasi, dengan adanya narasi penonton diarahkan ke dalam jalan cerita film dokumenter ini, harapannya narasi berfungsi sebagai bentuk penyampain pesan melalui bahasa verbal, sehingga penonton mampu mengerti apayang akan disampaikan dalam film dokumenter tersebut. Hasil wawancara dengan beberapa narasumber akan digunakan sebagai pengantar narasi di setiap adegan. Narator dalam film dokumenter ini menggunakan gaya bahasa deskriptif yang mengarah kesebuah pemaparan ilustrasi isi dalam film ini, kemudian bahasa yang digunakan juga menggunakan bahasa daerah yang masih menggunakan dialek-dialek tertentu sehingga akan memunculkan kesan kelokalitasnya sebagai bentuk dari nilai kebudayaan yang berlaku, kemudian dalam narasi tersebut juga diberikan subtitle .bahasa Indonesia agar mampu dimengerti oleh penonton warga Indonesia khususnya.

Suara juga memiliki aspek temporal atau semua suara dalam film umumnya adalah suara simultan yakni, suara yang muncul adalah sama dengan aksi cerita pada sebuah adegan percakapan antara dua orang umumnya. Suara yang muncul merupakan suara yang sama dengan gerak bibir dari dialog yang muncul. Sementara suara nonsimultan adalah suara yang muncul tidak sama dengan aksi cerita yang tengah berlangsung, suara nonsimultan dibagi menjadi dua jenis, yakni suara sebelum dan setelah aksi cerita yang telah berlangsung. (Pratista, 2008: 163-164)

d. Premis (film statment)

Pembahasan film statment tidak dapat dilepaskan dari plot film sebagai tema, plot film merupakan rentetan peristiwa hasil bangunan dari alur cerita sehingga kejadian-kejadian dan tindak tanduk dari tokoh yang diperlihatkan haruslah mengunggah secara emosional, peristiwa-peristiwa yang dimunculkan harusnya memiliki alur yang jelas sebagai sebuah bentuk penyampaian informasi.

Menentukan gaya pendekatan dan bentuk pendekatan film dokumenter adalah salah satu bentuk bangunan alur cerita yang akan dimunculkan dalam situasi film ini, dengan menggabungkan gaya berutur Biografi, kontradiksi, dalam pendekatan cinema virate film ini dibangun

sebagai latar permasalahan yang dihadapi penenun Tapis Lampung yaitu, Ibu Mastoh, biografi sebagai unsur terdekat guna menjelaskan atau mendeskripsikan secara detail tokoh utama dalam film ini menjadi landasan yang sangat diperlukan, mengidentifikasi melalui gaya hidup dan sejarah singkat profil Ibu Mastoh yang samapai saat ini masih memegang teguh aturan-aturan dan tata cara pembuatan kain Tapis Lampung secara tradisional akan dikontradiksikan, terhadap situasi dan kondisi dunia pertenenan di daerah lampung dengan segala bentuk kemodernann.

f. Sekuen 1

No	STOCK	AUDIO	Grafis/Infografis	Request
1	Stock acara begawi menggunakan baju adat Stock kain Tapis lampung.	Opening instrument		C(begawi siang dan malam hari) utting cepat
2	Stock penggunaan Tapis saat karnaval dan stock kain Tapis, songket	instument		Cutting cepat
3	Landmark peta menara siger lampung, Patung Saibatin	instrument		
4	Stock kain Tapis (shot detail2/shot makro)	Instrument VO RASWAN sebelum judul film (wawancara Atribut kain Tapis)	Judul Film	Cuting cepat (durasi VO menyesuaikan lama VOnya)
5	Stock kain Tapis dan kain songket lampung	VO oleh Raswan (perbedaan stenun songket dan tenun Tapis) (atribut kain Tapis)+isntrument		Cutting cepat

6	Fungsi dan makna filosofi kain Tapis dalam upacara BEGAWI (VO acara pemberian gelar)	VO Narasi Raswan (narasi raswan tentang pantun dan Tapis jung sarat mengenai kerapatan) atmosfer begawi	Atmosfir begawi	Stock begawi malam hari(durasi VO menyesuaikan lama VOnya)
7	Wawancara raswan membahas teknik pembuatan kain Tapis gedog dan ATBM (stock bu Mastoh menenun dan penenun songket, stock ATBM bamboo kuning) insert wawancara raswan	VO raswan (-wawancara makna pada kain garis2 Tapis - Pengerajin ATBM) sound effect	Title raswan	(durasi VO menyesuaikan hasil kebutuhan wawancara

Tabel 1: Sekeun 1

(Sumber : dokumen PG. Wisnu Wijaya, 2016)



Gambar 15
(Sumber : dokumen PG. Wisnu Wijaya, 2016)

1). Alur Cerita

Sekuen pertama merupakan sebuah awalan cerita yang akan disajikan sebagai gambaran singkat yang menginformasikan sejarah dan penjabaran apa itu kain Tapis, dalam sekuen pertama ini struktur dramatik yang dibangun atau yang sering disebut ekpositoris atau kronologis adalah upaya dalam memperkenalkan tokoh-tokoh yang hadir dalam film ini nantinya, memperlihatkan hanya sekedar perkaitan hubungan mereka dan menempatkan mereka dalam waktu dan masa dan tempat yang masuk akal. (Boggs, 1992: 36).

Penempatan penokohan yang dimulai adanya narasi dari Raswan yang menjabarkan pembeda kain Tapis dengan Songket serta kaitannya dengan para penenun sampai pada proses pembuatannya saat ini, kemudian tokoh-tokoh utama dimunculkan sebagai upaya mengidentifikasi siapa yang berperan dalam proses penenun dai Lampung, tokoh Ibu Mastoh hanya menjadi latar cerita yang di bangun melalui narasi Raswan.

Usaha ini adalah bentuk pendekatan untuk mengarahkan para penonton sehingga pada tahap awala penonton sudah mampu meninterpretasi dalam skup yang umum, tentang informasi yang disajikan pada bagaian awal sebagai pengantar ke dalam konflik.

2). Sudut Pandang Visual

Sinematografi merupakan ungkapan estetika visual melalui pegayaan atau penggunaan tipe shot sebagai sebuah perspektif visual yang digunakan saat merekam gambar dalam film, pentingnya sudut pandang sinematik dalam sebuah film bukan hanya menentukan gambar-gambar yang baik secara teknis tipe shot melainkan dengan sudut pandang sinematik mampu menginterpretasi sebuah cerita yang utah dalam satu kejadian.

Sinematik dalam sebuah film sangat berbeda dengan ungkapan sinematik dalam sastra, sinematik memerlukan konsistensi dalam kaitannya penggunaan di ranah sastra namun di film sinematik justru menimbulkan efek kejenuhan, yang harus diutamakan dalam sudut pandang film adalah konsistensi hanya sebagai gambaran untuk menjaga kesinambungan dan keterpaduan, walaupun dengan bebas dapat berpindah-pindah dari sudut

satu ke sudut lainnya, perlu diperhatikan sudut pandang sinematik adalah merupakan jawaban naluriah terhadap cara pandang sesuatu yang berbeda-beda, sehingga perubahan sudut pandang itu masuk akal secara visual. (Boggs, 1992: 117).

“Filsafat kamera” John Ford menganggap kamera sebagai jendela, sudut pandang ini juga disebut dengan sudut pandang obyektif, dengan penonton yang berada di luar frame yang ditampilkan dalam peristiwa di dalam film. Seakan-akan kejadian berlangsung pada suatu jarak yang jauh. Penonton berusaha dilibatkan serta dalam kejadian tersebut, untuk itu sudut pandang obyektif sebanyak mungkin menggunakan kamera yang statis, memusatkan perhatian terhadap tokoh yang ada di dalam peristiwa yang menegaskan suatu jarak emosional, merekan secara teliti peristiwa-peristiwa yang dihadirkan oleh tokoh. (Boggs, 1992:118).

Sekuen pertama ini lebih banyak menghadirkan peristiwa-peristiwa adat yang ada di wilayah Ibu Mastoh sebagai penenun, gambar-gambar cepat diperlihatkan sebagai usaha memberikan informasi secara ringkas dan jelas, tidak banyak shot panjang dalam sekuen pertama ini, supaya tidak menimbulkan kejenuhan.

Kamera dengan sudut pandang obyektif tidak memberikan ulasan atau penafsiran dari sebuah peristiwa, dengan begitu gambar-gambar pada sekuen pertama ini, peristiwa tersebut merupakan sebuah pandangan obyektif dari seorang sineas bagaimana menampilkan sebuah kejadian tanpa adanya tendensi dari si pembuat film.

Alur cerita film ini tidak terlepas dari setting situasi yang ada di wilayah Ibu Mastoh sebagai tokoh utama dalam film, setting disini adalah bagaimana situasi kondisi yang terjadi di wilayah tersebut, bukan melakukan setting layaknya film fiksi, penelitian mengenai setting dalam hubungannya dengan cerita harus mempertimbangkan empat faktor dalam hubungan dengan efek yang ditimbulkan oleh situasi yang dihadirkan.

a). Faktor-faktor temporal (waktu). Masa dimana itu terjadi.

- b). Faktor-faktor geografik, tempat fisik dan ciri-ciri khasnya. Seperti landmark, iklim, dan situasi serta dampak visual dan faktor-faktor fisik tempat lainnya yang mungkin mempunyai efek terhadap tokoh dan tingkah lakunya.
- c). Struktur Sosial dan faktor –faktor ekonomi yang berlaku
- d). Adat istiadat, sikap moral, kebiasaan-kebiasan dan tingkah laku. (Boggs, 1992:68).

3). Suara

Efek suara di sekuen pertama berupa penuturan dari hasil wawancara Raswan digunakan sebagai narasi permulaan sebagai bentuk informasi dan deskripsi yang dapat membantu visualisasi hasil rekaman, suara manusia di luar layar atau sering disebut voice over narration biasa digunakan guna mengisi celah-celah kesinambungan yang tidak dapat disajikan secara dramatik. Kegunaan lain adalah membangun realitas yang notabene karakteristik film dokumenter banyak menggunakan hasil dari wawancara tokoh-tokoh yang ada didalam film.

g. Sekuen 2

NO	STOCK	AUDIO	EFFECT	REQUEST
1	Landmark tugu Payan, Drone	Instrument		
2	<i>Stock drone perkampungan lampung</i>	instrument		
3	<i>Stock ibu Mastoh menenun</i>	Instrument		
4	sejarahnya ibu mulai membuat benang (stock shot pewarnaan benang di bamboo kuning)	VO ibu mastoh (cerita pembuatan benang ((siang hari)), (cerita pewarnaan benang malam	Motion rekontruksi sejarah menenun ibu mastoh	

		hari) instument		
5	Sejarah ibu mastoh dipaksa neneknya menenun	Wawancara Ibu mastoh (wawancara dipaksa nenek siang hari)	Tittle nama IBu Mastoh	stock ibu mastoh dan bu rita memasang benang untuk ditenun stock lama di scene 11)
6	Keseharain Ibu mastoh	Stock ibu mastoh memasak dirumah dengan anaknya	instrument	
7	Regenerasi penenun	wawancara Ibu Mastoh (anak2 main hp, matilah urusan tenun, mencari penenun) isnert VO pengantin wanita	Title nama Bu mastoh sound effecth	Stock wawancara Ibu mastoh siang hari insert stock gambar anaknya main hp, insert gambar mempelai wanita,
8	Transisi tugu payan timeleapse menuju malam hari	isntrument		
9	Makna menenun	VO Ibu mastoh (hasil wawancara yang bagian tempat menenun dan gadis yang dihargai) malam hari	Sound effect	Insert gambar gadis-gadis lampung di acara begawi dan dan anaknya sedang main HP dan
10	Makna garis-garis (temekalang menurut Ibu mastoh) dan cerita dari nenek tentang gadis pemalas yang membuang benang (tolong	VO ibu mastoh	Sound effect	Stock gambar Tapis dan ibu mastoh menenun di

	ditambahin) malam hari			beranda
11	Establize rumah bu Mastoh (drone)	intrument		
12	Keseharian bu mastoh, stock di pasar	instument		Stock ibu di pasar dan stock-stock suasana rumah Bu mastoh
13	Mastoh di mata keluarga	Wawancara Rusdi	Title nama Rusdi	Stock – stock detail karakter Ibu mastoh
14	Penenun di daerah Bumi agung menurut Bu mastoh	VO Bu Mastoh, wawancara Bu Rita, anaknya Bu Fadilah, Penenun songket	Title nama-nama penenun di bumi agung	(wawancara yang penenun songket)
15	Tapis di di mata pemerintah KOPERINDAG	Wawancara Pak hendra	Title pak hendra	Insert ibu mastoh menenun, Bu rita menenun, penenun songket

Tabel 2: Sekuen 2

(Sumber : dokumen PG. Wisnu Wijaya, 2016)



Gambar 16
(Sumber :dokumen PG. Wisnu Wijaya, 2016)

1). Alur Cerita

Bagian kedua film dokumenter ini akan lebih dibangun melalui karakter-karakter tokoh-tokoh yang ada di film, tokoh utama Ibu Mastoh memiliki peran penting dalam sekuen kedua, dimana setiap gerakan atau hasil dari rekaman yang secara detail membangun karakter Ibu Mastoh sebagai penenun menjadi tonggak atau pembawa alur cerita kedua ini, secara kronologis lebih menjadi penghantar konflik yang terjadi.

Konflik merupakan sumber utama dari sebuah cerita, unsur inilah yang mengikat perhatian dari penonton, meningkatkan intensitas pengalaman, dan merangsang pikiran, Tujuan konflik yang dapat digunakan agar penonton dapat merasakan konflik secara emosional, kisah-kisah yang diungkapkan Ibu Mastoh selaku penenun utama dalam film ini mengajak setiap penonton untuk dapat merasakan langsung bagaimana problem yang dihadapi sehingga mampu memberikan gambaran utama dalam merangkai sebuah film.

Kondisi-kondisi yang dihadapi Ibu Mastoh dalam usahanya mempertahankan nilai-nilai yang ditanamkan oleh generasi sebelumnya dalam proses menenun merupakan gambaran klimaks dari pernyataan-pernyataan yang Ibu Mastoh ungkapkan, konflik yang dibangun adalah konflik internal, konflik internal dapat diartikan sebagai konflik psikologi dalam diri tokoh utama, sehingga kekuatan yang saling berlawanan sebetulnya adalah aspek-aspek lain dari pribadi yang sama. (Boggs, 1992: 66).

Film dokumenter ini dibangun dari penuturan-penuturan yang dihasilkan dari setiap tokoh, dapat disimpulkan film merupakan hasil dari ideologi-ideologi yang dihasilkan pada konflik-konflik yang ada di setiap tokohnya. “Perang ideologi” dapat dilihat dalam sekuen kedua ini bagaimana Ibu Mastoh yang masih tetap bertahan dan berupaya mengembangkan terbentur oleh kondisi-kondisi sosiologi baik dari ekonomi dan situasi di wilayah tersebut yang notabene penenun lebih cenderung menenun songket.

2). Sudut Pandang Visual

Penggunaan tipe shot atau sudut pandang secara visual di sekuen kedua pendekatan yang dilakukan menggunakan sudut pandang obyektif, menghadirkan adegan-adegan panjang pada saat mewawancarai Ibu Mastoh salah satu cara mendekatkan penonton pada situasi yang di alami Ibu Mastoh sehingga penonton dapat merasakan secara emosional apa yang dialami oleh Ibu Mastoh.

Pada bagian pertama dikatakan sudut pandang obyektif merupakan gambaran dari pendekatan secara visual si sutradara kepada obyek yang direkamnya, namun dalam hal ini campur tangan sutradara dalam mengkoordinir alur cerita merupakan sebuah interpretasi sutradara secara subyektif, namun yang diperhatikan adalah sutradara tidak berhak menghakimi sebuah peristiwa yang dimunculkan, sutradara hanya menata ulang peristiwa-peristiwa tersebut sehingga alurnya menjadi nyaman dan dapat terkomunikasikan dengan baik ke penonton.

Contoh pendekatan interpretatif sutradara adalah ketika menggunakan slow motion atau fast motion dengan begitu kita dapat bereaksi secara emosional terhadap efek yang dimunculkan, tujuannya adalah memberikan sensasi atau kedalaman penghayatan pada sebuah shot yang digunakan, dimana dalam satu shot ini pasti terdapat informasi penting untuk menggiring emosional penontonya.

Efek visual berupa motion grafis menjadi tambahan untuk memberi tawaran visual dengan teknik gambar ilustrasi, adanya motion grafis menjadi bagian penting dalam merekonstruksi sebuah kejadian yang tidak dapat dihasilkan dengan melakukan shotting, di film dokumenter ini pada bagian rekonstruksi ibu mastoh yang dulunya diajarkan membuat benang oleh neneknya akan memudahkan penonton untuk memvisualkan tata cara pembuatannya. Untuk itu peran motion grafis menjadi keunikan dalam adegan tersebut.

3). Suara

Dominasi suara sekuen kedua lebih banyak menggunakan monolog-monolog yang dihasilkan oleh para tokoh, monolog ini kemudian digunakan sebagai narasi visual dalam membangun alur cerita, narasi yang dihasilkan narator dapat dibagi menjadi dua yakni, narator karakter dan narator non karakter, pada umumnya film cerita banyak menggunakan narator karakter atau narasi yang dihasilkan dari narator yang berasal dari karakter dalam cerita. Pada dasarnya narator nonkarakter banyak digunakan film dokumenter dan sangat jarang digunakan dalam film cerita.

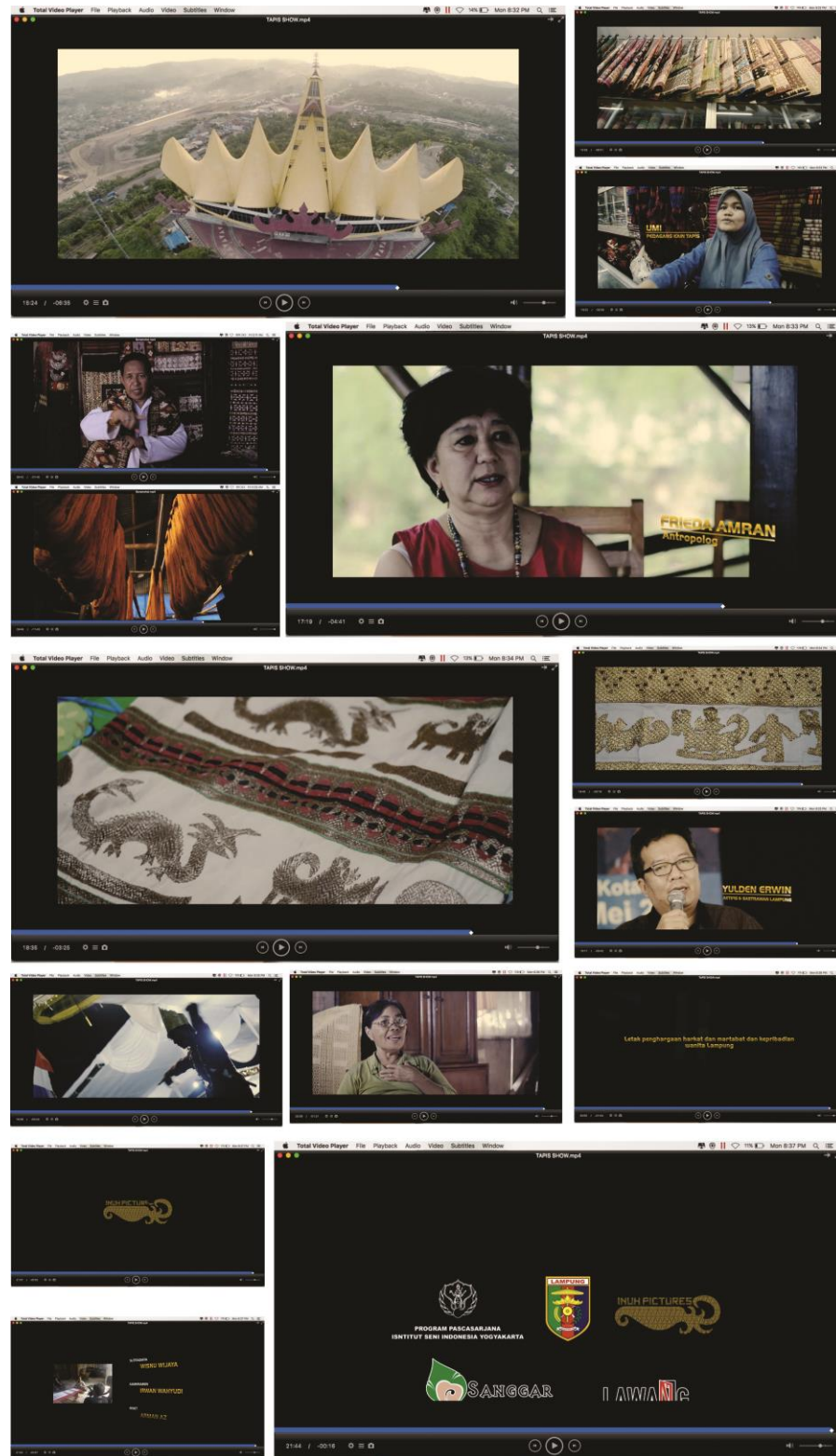
Sementara dalam film ini mencoba mengubah gaya narator yang biasanya menggunakan narator nonkarakter menjadi narator karakter, hal ini bertujuan meminimalisir tendensi pengalihan fakta yang dibangun dalam film ini. Tujuannya adalah dengan menggunakan narator karakter film ini akan menjadi lebih realistis karena dengan hasil narasi wawancara dari para tokoh diharapkan akan memberikan suasana yang lebih dramatis.

h. Sekuen 3

	Establish landmark kota Bandar Lampung (timeleapse)	instrument		drone
2	Pedagang Tapis di kawasan bambu Kuning	instrument		Stock shot barang-barang Tapis di file bamboo kuning Bu Umi
3	Tapis di mata pedagang bambu kuning	Wawancara Umi, pemilik toko di bambu kuning	Title nama pedagang di bambu kuning	Stock barang-barang di toko dan jenis2 Tapis ditoko bu Umi
4	Drone Tugu Bandar Lampung	instrument		
5	Pengerajin tenun ATBM di bambu	Wawancara	Title nama	Stock di toko

	kuning	Raswan (masalah pemasaran dan kritik pada pemerintah)	Raswan	Umi dan tambahan stock pedagang bambu kuning
6	Testimoni oleh antropolog	Wawancara ibu Frieda	Title nama bu Frieda	Stock kain Tapis menyesuaikan isi wawancara
7	Dialog budaya bersama di erjen Kebudayaan	Hasil dari dialog budaya oleh para narasumber	Title nama pemateri seminar	Stock penenun, kain Tapis, menyesuaikan isi wawancara
8	Testimoni mengenai kain Tapis dan pergeserannya saat ini	Raswan, Frieda, Mastoh, Hendra	Title nama testimoni	Stock penenun, kain Tapis,
9	Closing stock shot detail karakter Bu Mastoh	instrument	grafis	
10	Credit title	instrument	grafis	
11	Logo-logo	instrumen	grafis	

Tabel 3: Sekuen 3
(Sumber : dokumen PG. Wisnu Wijaya, 2016)



Gb.17
(Sumber : dokumen PG. Wisnu Wijaya, 2016)

1). Alur Cerita

Pola struktur naratif biasanya pada bagian ketiga menekankan kepada klimaks atau puncak konflik yang sehingga memunculkan konforntasi akhir, pada tahap ini film sampai ketitik ketegangan yang paling tinggi. (Pratista, 2008:45-46). Sekuen ketiga film dokumenter ini dramatisasi konflik dihadirkan melalui perdebatan ideologi yang hadir dari narasi narasumber yang telah direkam, hasil dari wawancara ini dikontradiktifkan satu sama lain sehingga penonton dapat menelaah dan menilai secara obyektif apa yang telah dicapai dan apa yang harus dilakukan selanjutnya terkait dengan kain Tapis Lampung.

Statmen-statmen dari para narasumber diasumsikan menjadi perwakilan dari msayarakat yang berkepentingan pada pelestarian wastra Tapis ini, di bagian ini berupaya membangun opini publik dan menawarkan wacana baru untuk ditindak lanjuti, untuk itu pada sampai bagian akhirpun film ini bukan merupakan justifikasi terhadap permasalahan yang di bangun melaikan memberikan gagasan sehingga memunculkan tafsiran yang berbeda-beda sesuai sudut pandang penontonya.

3). Suara

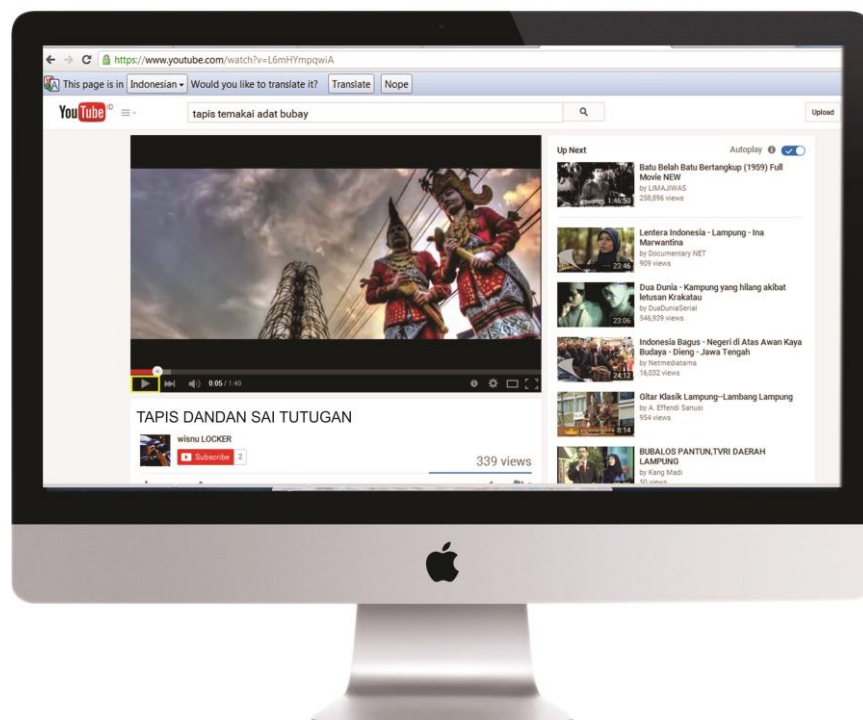
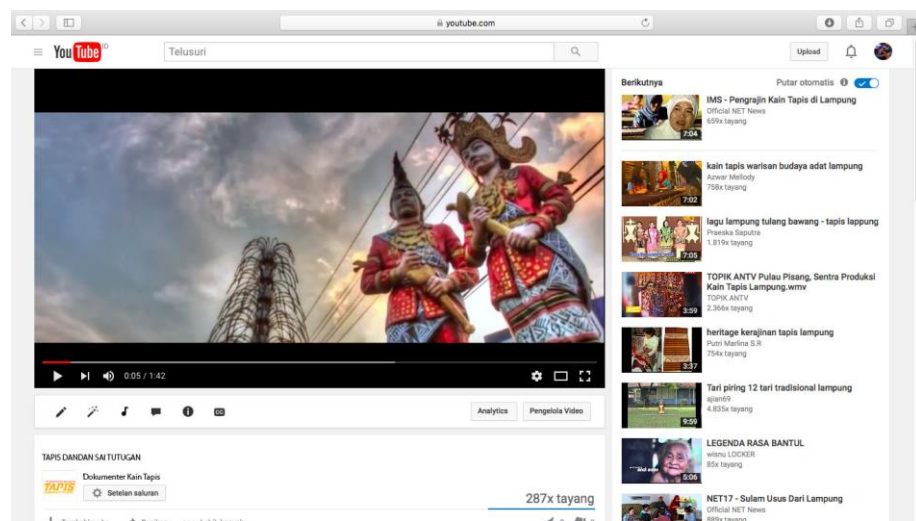
Sekuen ketiga lebih banyak menggunakan monolog-monolog yang dihasilkan oleh para tokoh, monolog ini kemudian digunakan sebagai narasi visual dalam membangun alur cerita, narasi yang dihasilkan narator dapat dibagi menjadi dua yakni, narator karakter dan narator non karakter, pada umumnya film cerita banyak menggunakan narator karakter atau narasi yang dihasilkan dari narator yang berasal dari karakter dalam cerita. Pada dasarnya narator nonkarakter banyak digunakan film dokumenter dan sangat jarang digunakan dalam film cerita. Sementara dalam film ini mencoba mengubah gaya narator yang bisanya menggunakan narator nonkarakter menjadi narator karakter, hal ini bertujuan meminimalisir tendensi pengalihan fakta yang dibangun dalam film ini. Tujuannya adalah dengan menggunakan narator karakter film ini akan menjadi lebih realistik

karena dengan hasil narasi wawancara dari para tokoh diharapkan akan memberikan suasana yang lebih dramatik.

2. Media Pendukung

Guna mengakses media utama diperlukanya beberapa media tambahan guna mendukung informasi bagaimana mendapatkan informasi mengenai media utama, media pendukung perancangan film dokumenter “Tapis Dandan Sai Tutugan diantaranya: *Youtube*, *Facebook* dan iklan majalah, berikut ulasan mengenai masing masing media pendukung:

a. *Youtube*



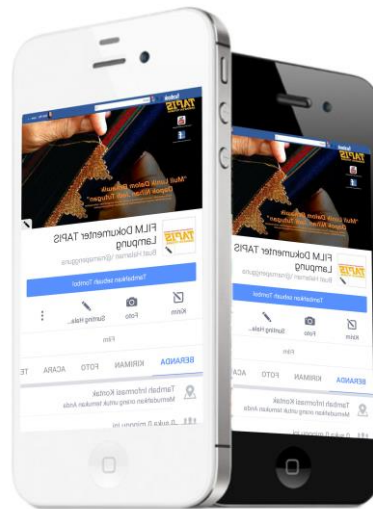
Gambar 18
(Sumber : dokumen PG. Wisnu Wijaya, 2016).

Youtube digunakan sebagai media jejaring social agar mampu menjangkau target audience yang lebih luas, kemudahan dalam mengakses internet memberikan peluang besar ketika youtube menjadi media yang tak terbatas frekuensi penayangannya, selain itu youtube juga memberikan kemudahan karena dalam proses uploadnya juga tidak menggunakan biaya, pertimbangan dalam penggunaan youtube juga didasari oleh adanya komunitas pelanggan setia youtube sebagai salah satu cara yang efektif menggunakan film untuk mendorong brand identity dalam pemasarannya.

Pemilihan adegan pada gambar tampilan di youtube berupa tugu saibatin yang merupakan salah satu icon di daerah Lampung akan mewakili identitas provinsi Lampung, serta penggunaan judul “Tapis dandan Sai Tutugan bertujuan untuk mengarahkan pemirsa youtube pada kelompok video-video yang memiliki konten serupa, sehingga para blogger ataupun pengguna internet khususnya account youtube dapat dengan mudah mengakses film ini.

b. Facebook





Gambar 19
(Sumber : dokumen PG. Wisnu Wijaya, 2016)

Penggunaan facebook sebagai salah satu media dalam perancangan ini bertujuan menghubungkan akses youtube melalui halaman web, pemilihan situs facebook dirasa sangat kompetibel dikarenakan penggunaan situs ini masih gratis untuk membuat account pribadi, sementara untuk web terdapat biaya untuk maintenentnya, untuk itu facebook dirasa mampu membangun hubungan relasi yang juga memiliki keterkaitan terhadap kain Tapis lampung, seperti adanya ruang-ruang diskusi yang dapat di bangun melalui facebook, diharapkan dengan adanya facebook mampu mempermudah jangkauan untuk mengases film ini, selain itu ruang diskusi di grup-grup facebook menjadi salah satau strategi marketing dengan word of mouth, dan akan mudah diketahui oleh masyarakat umum.

c. Iklan Majalah



Gambar 20
(Sumber : dokumen PG. Wisnu Wijaya, 2016).

Media offline berupa iklan majalah yang ditujukan kepada wisatawan, traveler dan para pemerhati benda kebudayaan sebagai usaha dalam menginformasikan film dokumenter ini, dengan adanya iklan yang diterapkan di majalah-majalah tentang pariwisata, atau majalah-majalah yang ada di maskapai pesawat diharapkan dapat membantu dalam memberikan informasi untuk mengases film ini.

Konten iklan majalah ini adalah berupa elemen visual foto kain Tapis lampung serta gambar ilustrasi penenun Tapis, sebagai elemen

ilustrasi untuk memikat secara kasat mata, terdapat juga elemen verbal berupa teks berbahasa daerah Lampung sebagai Body copy guna menyampaikan pesan tentang film dokumenter kain Tapis, selanjutnya terdapat logo film, youtube dan facebook serta disertakan link guna mengases film ini untuk ditonton.

4. KESIMPULAN

Proses perancangan film dokumenter penenun Tapis Lampung ini telah dapat diselesaikan sesuai rencana, dengan demikian penting menjabarkan beberapa hal sebagai kesimpulan. Bertolak dari proses perancangan film ini maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Film dokumenter merupakan bentuk rekaman audio visual yang mampu memberi gambaran akan suatu fenomena, peristiwa atau ide lainnya. Perancangan film ini mengadaptasi teori-teori film dokumenter yang berkembang, baik dari penyutradaraannya, bentuk, juga gaya bertutur yang membuat film dengan genre ini memiliki karakter tersendiri. Pendekatan "direct cinema" dan penuturan dokudrama akan membuat film ini terlihat lebih tertata, baik dari segi cerita maupun pengambilan shot-shot dan artistiknya, di samping menghasilkan gambar yang lebih menarik. Sementara beberapa gaya dalam film dokumenter mencoba digabungkan, seperti gaya rekonstruksi dan perbandingan. Dalam film dokumenterkain Tapis Lampung, gaya rekonstruksi yang digunakan ingin mengungkapkan nilai sejarah yang ada di dalam kain Tapis, melalui medium motion graphic diharapkan film ini memiliki keunikan dibandingkan film dokumenter lainnya, sedangkan gaya pada film ini akan lebih menonjolkan gaya perbandingan, hal ini bertujuan membangun konflik dalam film ini. Dengan adanya kompilasi dari berbagai gaya yang diterapkan dalam film ini, dapat dibaca sebagai strategi dalam melakukan proses komunikasi. Strategi berbentuk audio visual (film dokumenter dengan dua gaya) memberikan tawaran baru dalam dunia desain komunikasi visual, bagaimana sebuah pesan mampu dicerna dengan media yang lebih dekat dan menyentuh langsung ke *target audience*. Melalui film dokumenter ini, diharapkan mampu menambah wawasan tentang strategi media sebagai salah satu pilihan kreatif.

2. Pada perancangan kali ini, posisi penenun lebih banyak dibicarakan. Penenun Tapis adalah ‘nabi bagi kebudayaan Lampung’. Penenun Tapis dibaca sejajar dan merupakan ‘nilai filsafat’ Tapis itu sendiri. Penenunlah yang memonopoli pemaknaan, corak, pakem, fungsi motif, dan seterusnya. Penenun yang menghafal segala segi nilai untuk dibahasakan kembali ketika mencipta kain berikut motif-motifnya, sehingga, dengan melihat kapasitas penenun yang demikian, seorang penenun Tapis adalah seorang militan kebudayaan bagi daerah Lampung, yang selalu menjadi diksi budaya setempat.
3. Perancangan ini merupakan usaha dalam membangun unsur lokalitas sebagai jati diri yang dapat menjadi patokan nilai-nilai moral sehingga kebudayaan yang dimiliki memiliki arti dan landasan dalam membentuk sistem kemasyarakatan, sebuah proses, sebuah artefak haruslah digali dan dijelaskan, prosesnya ini menjadi penting sebagai benda budaya, kesenian itu merupakan filosofi, spiritualbukan hanya nilai kerajinan, sehingga kekuatan kekuatan itulah yang harus digali dan dijelaskan sebagai kekuatan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Affendi, Yusuf , . (1995). *Tenun Indonesia*, Perum Percetakan Negara Republik Indonesia : Jakarta.
- Ayawaila, Gerzon R.(2008). *Dokumenter Dari Ide Sampai Produksi*, Fakultas Film Dan Televisi - Institut Kesenian Jakarta: Jakarta.
- Barker, Charis. (2013). *Cultural Studies*, Kreasi Wacana: Yogyakarta.
- Barnouw, Erick.(1983). *Documentary, A History of The Non-Fiction Film*. Oxford University Press : New York.
- Boggs, Jhoseph M. (1992).*Cara Menilai Sbuah Film*, Yayasan Citra: Jakarta.
- Burke, J. Peter. 2009. *Identity Theory*. New York: OXFORD University Press, Inc.
- Firmansyah, Junaidi, Sitorus, M, Zubaidah, R.A. dan Suprihatin. (1996).
Sulaman Tapis Lampung, Gunung Pesagi Bandar Lampung: Lampung.
- Hodgdon, Dana H., Kaminsky, Stuart M. (1981). *Basic Film Making*, 219 Park Avenue South, New York, N.Y. 10003: New York
- Martiara, Rina. 2014. *Cangget Identitas Kultural Lampung Sebagai bagian Dari Keragaman Budaya Indonesia*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

- Nichols, Bill. (1991). *Representing Reality*. Indiana University: Blomington.
- Pratista, Himawan. (2008). *Memahami Film*, Yogyakarta: Hormerian Pustaka.
- Tanzil, candra, Ariefiansyah, Rhino, Trimarsanto. (2010). *Pemula Dalam Film Dokumenter: Gampang-Gampang Susah*. IN DOCS : Jakarta.
- Sinuraya, Esther Helena dan Wahyuningsih, Eko. (2005), *Katalog Kain Tapis Koleksi Museum Negri Provinsi Lampung "Ruwa Jurai"*, Dinas Pendidikan Provinsi Lampung: Lampung.
- Sanyoto, Sadjiman E. (2005). *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*. Arti Bumi Intaran: Yogyakarta.
- Tinarbuko, Sumbo. (2015). *Desain Komunikasi Viusal Penanda Zaman Masyarakat Global*, Yogyakarta: Center For Academic Publishing Service.
- Wijoyo, Kunto. (2013). *Metodologi Sejarah*, Yogyakarta: Tiara Wacana.