ALIH WAHANA PENTAS LUDRUK
DARI PANGGUNG MENUJU FILM

NASKAH PUBLIKASI ILMIAH
Untuk memenuhi persyaratan derajat magister
dalam bidang seni, minat utama seni videografi

Eka Wahyu Primadani
1721076411

PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ALIH WAHANA PENTAS LUDRUK DARI PANGGUNG MENUJU FILM

Eka Wahyu Primadani *Program Pascasarjana, Institute Seni Indonesia Yogyakarta,*
Email: ekakecap@gmail.com

ABSTRACT

Film creation is based on the idea of transferring the ludruk stage medium to the film screen. Transfer of medium refers to transfer of vehicle (Alih Wahana) as a concept of transferring from one type of art to another. Understanding Alih Wahana means starting to interpret the differences between Ludruk and film mediums to be linked. The link between film and Ludruk medium is determined based on the presentation of the mood of the Ludruk stage performance to the form of cinematographic presentation and shifting the spectacle of the Ludruk stage performance into a mise-en-scene film presentation. As well as maintaining the characteristics of the Javanese language ludruk dialogue typical of Suroboyo which is presented in the presentation of the film scenario that was transferred from the ludruk story "Sarip Tambak Oso". The transfer of various elements of the stage and Ludruk medium cannot be separated from the process of exploration and experimentation to determine medium transfer techniques, as well as the application of film cinematic presentation. Based on a series of creation processes, starting from pre-production, production and post-production, the film produced by the Ludruk stage can be presented with the title "Sarip", has a duration of 53.19 minutes, presenting the "Film Ludruk" in three acts consisting of ten scenes.

Keywords: *alih wahana, ludruk, film*

ABSTRAK

Penciptaan film berlandaskan pada ide pengalihan medium panggung ludruk menuju layar film. Pengalihan medium mengacu pada alih wahana sebagai konsep pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian yang lain. Memahami alih wahana berarti mulai menginterpretasikan perbedaan medium ludruk dan film untuk dihubungkan. Penghubung antara medium film dan ludruk ditentukan berdasarkan penyajian *mood* pentas panggung ludruk menuju bentuk penyajian sinematografi dan mengalihkan *spectacle* pentas panggung ludruk menjadi penyajian *mise-en-scene* film. Serta mempertahankan karakteristik dialog ludruk berbahasa Jawa khas Surabaya yang tersaji atas penyajian skenario film hasil alih wahana dari cerita lakon ludruk "Sarip Tambak Oso". Pengalihan berbagai unsur medium panggung dan ludruk tersebut tidak lepas dari proses eksplorasi dan eksperimentasi untuk menentukan teknik pengalihan medium, serta penerapan sajian sinematik film. Berdasarkan serangkaian proses penciptaan, mulai dari praproduksi, produksi dan pascaproduksi film hasil alih wahana pentas ludruk dapat disajikan dengan judul "Sarip", memiliki durasi 53.19 menit, menyajikan Film Ludruk dalam tiga babak yang terdiri dari sepuluh adegan.

Kata Kunci: alih wahana, ludruk, film

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PENDAHULUAN

Penciptaan karya ini mengusung keberangkatan dari hibridasi film dan pentas ludruk. Hibridisasi dimaksud sebagai pengalihan wahana untuk menawarkan ludruk dalam bentuk media film. Saat ini, pentas ludruk masih dapat dijumpai dan dinikmati melalui media rekaman video yang diunggah di kanal Youtube sebagai bentuk dokumentasi. Akan tetapi kemunculan ide untuk penciptaan karya film berbasis ludruk bukan hanya sebagai bentuk dokumentasi pentas ludruk belaka. Melainkan hasil usaha kinerja kamera menangkap momen estetis tontonan ludruk melalui media film, sehingga hasil penciptaan tidak dapat dinikmati secara terpisah, baik dari sisi estetika sajian drama ludruk atau sinematografinya saja. Keduanya telah menyatu dalam komposisi penyajian film melalui konsep alih wahana yang akan dilakukan. Menurut Damono (2018: 10) alih wahana mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian yang lain. Alih wahana pada hakikatnya merupakan *intermediality*, memahami apa saja yang berbeda dari berbagai media dan bagaimana perbedaan-perbedaan itu dihubungkan.

Alih wahana medium ludruk menuju film secara mendasar terletak pada perubahan medium yang digunakan. Artinya medium ludruk akan dialihkan pada penyajian *mise-en-scene* yang ditata sesuai karakter media film. Media film yang dimaksud adalah teks yang memuat serangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata (Danesi, 2010: 134). Singkatnya media film merupakan bentuk seni yang menggunakan audio (suara) dan visual (gambar) sebagai medianya, diciptakan berdasarkan berbagai macam konsep dan teknik sinematografi. Bentuk media tersebut yang mendasari perbedaan antara medium panggung dan film, sehingga dalam proses alih wahana pentas ludruk membutuhkan rekonstruksi pembentukan ruang dan waktu menyesuaikan media film. Misalnya, pentas ludruk secara umum hanya terjadi dalam satu waktu mengandalkan bantuan penata *setting*, pergantian ruang ditentukan oleh sirkulasi alur cerita dari setiap babak, di mana setiap babak memiliki dekorasi *Kelir* dan properti panggung yang berbeda menyesuaikan alur penceritaan. Sedangkan ruang dan waktu dalam film tidak terbatas interior dapat menunjukkan ruang dan waktu yang lebih tegas dan nyata, mengacu pada pengaturan ruang dan waktu berdasarkan realitas.

Pembentukan *setting* ruang dan waktu pertunjukan ludruk tersebut akan berusaha dialih wahanakan pada pembentukan *setting* film yang memiliki ruang dan waktu dengan dimensi yang lebih jelas dan tak terbatas, menunjuk pada sebuah lokasi dan wilayah tertentu yang lebih tegas. Karena media film dapat menyesuaikan beberapa lokasi dan waktu yang dipilih dan menentukan kapan *scane* gambar diambil. Terlepas dari pembentukan ruang dan waktu film yang tidak dimiliki ludruk, secara bentuk ludruk juga memiliki karakter media yang tidak dimiliki film yaitu sebuah bentuk pentas yang langsung dialami oleh penonton melalui perasaannya, pendengaran (dialog), penglihatan *(spektakel)* dan yang dirasakan sebagai *mood* atau suasana melalui seluruh pengalaman indera karena keterhubungan secara langsung antara aktor dan penontonnya (Dewojati, 2010:59). Karakter dari medium ludruk tersebut sekiranya dapat dijadikan sebagai rujukan penting dalam eksplorasi pembentukan sinematografi, bagaimana cara menempatkan lensa kamera untuk dimungkinkan menjadi mata penonton, sehingga menciptakan ilusi gambar seolah penonton film sedang berhadapan dengan panggung dan aktor ludruk secara langsung.

Penciptaan film alih wahana ludruk bersumber dari lakon populer “Sarip Tambak Oso”. Lakon tersebut kemudian dialihwahanakan menjadi draft skenario film yang memiliki latar, plot, penokohan, dialog dan tema. Karena sebelumnya lakon tersebut hanya berbentuk *Begrip*, sebagai ide atau konsep cerita yang disampaikan sutradara kepada aktor ludruk melalui treatment tulisan maupun lisan. Pengembangan ide dan konsep cerita menjadi dialog dalam pementasan ludruk mengandalkan improvisasi dari para aktornya. Bentuk improvisasi dialog para aktor tersebut, kemudian dipilih dan diamati untuk menjadi bahan pengalihan medium *Begrip* ludruk menjadi teks skenario film. Tentunya akan memiliki struktur penceritaan yang berbeda dari ludruk pada

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

umumnya, karena harus menyesuaikan dengan keterbatasan durasi yang dimiliki film.

Penyutradaraan film yang berlandaskan konsep alih wahana tentunya akan menuai banyak kesulitan karena berupaya menginterpretasikan dan menghubungkan perbedaan media yang dimiliki ludruk dan film. Kesulitan terbesarnya terletak pada bagaimana menempatkan struktur dan karakter konvensional ludruk dalam penciptaan film, serta menentukan perubahan bentuk ruang, waktu dan peristiwa penceritaan dari medium sebelumnya (ludruk) menuju medium yang baru (film). Akan tetapi alih wahana antara media seni menuai banyak referensi, salah satunya pernah dilakukan Garin Nugroho dalam film Opera Jawa (2006). Garin mengalihkan medium opera yang identik dengan pementasan panggung dramatis, tari dan pementasan musik menjadi sebuah media film, sementara karya ini berusaha mengalihkan ludruk menjadi film. Perbedaan yang paling mendasar terletak pada jenis pentas panggung (objek) yang dijadikan sebagai bahan alih medium. Memungkinkan terjadinya banyak perbedaan dalam cara mengkolaborasikan objek yang akan dialihwahanakan dalam bentuk film, otomatis akan membentuk teknik penceritaan (skenario), *mise-en-scene* dan sinematografi yang berbeda. Sehingga karya film ini dapat dimungkinkan sebagai karya yang memiliki kriteria orisinal, menyajikan informasi baru secara tertulis untuk pertama kalinya, memperluas, kualifikasi atau mengelaborasi pada karya yang telah ada, serta menunjukkan orisinalitas dengan menguji gagasan orang lain (Phillips & Pugh, 1994:61-62).

Penciptaan karya film hasil alih wahana, bukan lagi persoalan yang sulit untuk diwujudkan. Pasalnya berbagai bentuk karya film hasil alih media saat ini mudah untuk ditemukan dan dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam memudahkan penciptaan karya yang berlandaskan pada rumusan ide untuk mengalihkan medium ludruk menjadi *mise-en-scene* yang ditata sesuai karakter media film. Sebuah usaha mengalihkan suasana pentas panggung *(mood)* ludruk menjadi bentuk improvisasi penyajian sinematografi, mengalihkan aspek tontonan *(spectacle)* panggung ludruk menjadi penyajian *mise-en-scene* film dan penciptaan skenario film sesuai karakteristik dialog ludruk lakon "Sarip Tambak Oso". Karena itu tujuan dari penciptaan karya ini adalah mengkaji konsep alih wahana dengan memahami karakter dari media panggung ludruk dan media film, kemudian menciptakan pola pengalihan wahana dengan berbagai teknik eksplorasi dan eksperimentasi, hingga menghasilkan sajian ludruk dalam bentuk media film. Besar harapan bahwa karya ini nantinya dapat menghasilkan sebuah kajian dalam bidang penciptaan film hasil alih wahana, terutama dalam teknik pengalihan wahana medium penggung menjadi film dan bermanfaat sebagai hiburan dan pelajaran atas nilai kehidupan kepada semua kalangan, sebagaimana pentas ludruk pada umumnya.

METODE PENCIPTAAN

Proses penciptaan bermula dari kemunculan ide untuk mencoba mengalihkan pentas ludruk menjadi sebuah media film. Ide tersebut mulai dimatangkan dengan melakukan berbagai riset mengenai pementasan ludruk terutama bagaimana cara mengalihkan pementasan panggung ludruk ke dalam layar film. Beberapa tinjauan riset ditemukan melalui kajian sumber, landasan dan konsep penyajian. Hasilnya menunjukkan bahwa melalui konsep alih wahana sangat memungkinkan terjadinya pengalihan medium panggung ludruk menuju medium film. Maka yang harus dilakukan dalam proses alih wahana adalah memahami apa saja yang berbeda dari medium ludruk dan film dan mulai mengatur skema bagaimana perbedaan-perbedaan tersebut dapat dihubungkan. Diketahui bahwa perbedaan yang dapat dialihkan antara medium ludruk dan film terletak pada karakter medium yang digunakan, ludruk berangkat dari struktur dan tekstur pementasan panggung, sementara film berangkat dari *mise-en-scene* dan sinematografi. Beberapa unsur pembentukan ludruk akan dipilih untuk dipertahankan sebagai bentuk konvensi karakter pentas ludruk, sementara beberapa unsur lainnya akan berusaha untuk dialihwahanakan dalam pembentukan film. Seperti diantaranya pembentukan *setting* ludruk akan disesuaikan dengan pembentukan *setting* film yang

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

merepresentasikan pembentukan ruang dan waktu yang lebih jelas dan nyata. Begitu juga dengan lakon "Sarip Tambak Oso" yang awalnya hanya berbentuk dokumen pertunjukan dan *Bigrip* akan berusaha dialihkan wahanakan menjadi bentuk skenario sebagai penceritaan film.

Pola eksplorasi dalam penerapan alih wahana medium ludruk menjadi media film berlandaskan pada teknik SCAMPER sebagai teknik yang dianggap mampu memecahkan permasalahan eksplorasi karya kreatif yang memungkinkan pengkarya untuk membebaskan diri dari pola berpikir yang kaku dan terbatas dan beroperasi dalam berbagai cara (Moreno, Hernández, Yang, & Wood, 2014: 570). Teknik SCAMPER dilandasi oleh filosofi "Every idea born out of another existing ideas" (Toraman & Altun, 2013: 168). SCAMPER merupakan kepanjangan dari *Substitution* sebagai teknik untuk mengambil alih medium ludruk menjadi medium film, *Combination* teknik untuk mengkombinasikan bentuk dari medium ludruk menjadi film, *Adaptation* sebagai teknik adaptasi dari pentas ludruk menjadi film, *Modification* teknik untuk memodifikasi bentuk ludruk menuju media film. *Put to Other Uses* teknik untuk meletakkan ide baru yang akan dikembangkan menjadi film. *Elimination* sebagai teknik untuk melakukan pengurangan dan menghilangkan struktur pentas ludruk menyesuaikan medium film, dan *Rearrange/Reverse* sebagai teknik mengatur ulang dari medium ludruk menuju film.

Selanjutnya dilakukan proses eksperimentasi untuk mewujudkan penciptaan film hasil alih wahana medium ludruk. Eksperimentasi akan dilakukan dengan cara pembentukan sinematik yang terinspirasi dari semangat neorealisme sebagai kecocokan karakter kebahasaan ludruk dan cerita ludruk yang memiliki kedekatan dengan penonton, sehingga beberapa unsur dari gaya sinematik neorealisme dapat diaplikasikan pada membentuk *mise-en-scene*, sinematografi dan editing film. Eksperimentasi pada unsur *mise-en-scene* menitik beratkan pada pembentukan *setting* bagaimana menciptakan suasana ruang dan waktu yang real dan otentik, sesuai dengan prinsip *neorealisme* untuk meyakinkan sebuah realitas. Artinya *setting* tempat menggunakan *shot on location*, menyesuaikan latar tempat yang telah ditentukan dalam skenario film "Sarip Tambak Oso". Pembentukan *lighting* memanfaatkan *available light* sesuai dengan konsep gaya neorealisme yang memanfaatkan pencahayaan alami, serta memanfaatkan pencahayaan yang berasal dari ketersediaan fasilitas lampu di lokasi pengambilan gambar.

Begitu juga *Figur Behavior* sebagai pergerakan, ekspresi dan aksi aktor dibuat sesuai spontanitas sehari-hari yang umum dan natural. Aktor terlibat sebagai tokoh dalam naskah "Sarip Tambak Oso" mewakili karakter spontanitas keseharian dirinya masing-masing, tanpa memaksakan diri mewakili objek atau simbol karakter lakon dalam naskah tersebut. Dialog menggunakan bahasa jawa khas Suroboyoan. Sementara komposisi struktur meletakkan pola perubahan dengan menyesuaikan pada durasi film, dan tetap mempertahankan karakter yang dimiliki ludruk. Seperti tari remo, bedayan dan travesti yang menjadi nilai konvensi ludruk tetap dihadirkan walaupun peletakan strukturnya mengalami perubahan. Misalnya, tari remo dalam pentas ludruk secara struktur dihadirkan pada adegan pembuka, akan tetapi dalam film tari remo akan tetap disajikan walaupun tidak ditempatkan pada adegan pembuka. Adapun bentuk tata rias dan kostum tetap mempertahankan karakter ludruk pada umumnya yang mengacu pada bentuk *straight makeup* digunakan untuk mempertegas dan memberikan kesan *natural look* pada wajah aktor, sementara penataan kostum mengacu pada busana tradisional masyarakat Jawa Timur.

Eksperimentasi juga menitikberatkan pada pembentukan sinematografi untuk melaksanakan perannya dalam mengambil seluruh aspek *mise-en-scene*. Relasi antara kamera dengan seluruh unsur *mise-en-scene* menyuguhkan seluruh jalinan peristiwa. Kamera harus bisa memperlihatkan *setting* dan emosi karakter tertentu secara mendetail. Tuntutan interpretasi narasi ke bentuk visual diwujudkan dengan perwujudan nilai estetik pada tensi dramatik melalui teknik pengambilan gambar yang bekerja untuk dapat meniru realis berdasarkan pengamatan sederhana. Karena itu, teknik pengambilan gambar dalam penciptaan film ini banyak menggunakan teknik *deep focus* dan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

long take. *Deep focus* mampu menampilkan ketajaman yang sama antara latar depan dan latar belakang gambar di dalam *frame*. Teknik ini memberikan kesan bahwa sama pentingnya antara latar depan dan latar belakang gambar. Sementara *long take*, digunakan untuk pengambilan gambar per part, dengan pergerakan aktor dan blocking mengikuti sudut pandang kamera. Pergerakan aktor dibatasi oleh *framing* kamera, karena sudut pandang kamera dijadikan sebagai perwakilan penonton, kamera juga dijadikan sebagai batas antara aktor dan penonton, disini kamera akan bergerak subjektif.

Proses editing dalam penciptaan film ludruk lakon "Sarip Tambak Oso", terinspirasi pada teknik editing film-film neorealisme, yang berirama lambat untuk menahan emosi dan menunjukkan perubahan gestur yang alami dari setiap adegan. Karena itu editor dalam penciptaan film ini, harus bisa menahan adegan untuk menjaga tensi dramatik sebelum berpindah ke *scene* atau *shot* lain. Treatment pada editing film lebih ditekankan pada aspek temporal. Aspek ini berhubungan dengan cara untuk memanipulasi durasi waktu untuk memasukkan *scene* film berdasarkan skenario, dikarenakan film memiliki durasi waktu yang terbatas, tidak seperti pementasan ludruk pada umumnya. Perkembangan naratif pada jalannya cerita membuat editor lebih banyak menggunakan teknik *kontinu* dan *diskontinu*. Adapun tata suara dalam penciptaan film ini mengacu pada *diegetic sound* sebagai suara yang bersumber dari objek di dalam *frame* dan sekitarnya. Sedangkan iringan musik tetap menggunakan musik gamelan sebagai pakem pementasan ludruk, perbedaannya hanya terletak pada tidak ditampilkannya musik secara *live performance*, tetapi iringan musik diambil dari rekaman dokumentasi pentas ludruk RRI Suroboyo lakon "Tragedi Tambak Oso" tahun 2018 di Taman Krida Budaya Jawa Timur Jl. Soekarno Hatta No. 7 Malang. Iringan musik pentas ludruk tersebut kemudian dialihkan pada iringan musik film dengan cara memilih dan memotong bagian iringan musik yang tepat sesuai plot dan suasana dari setiap adegan film.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Profil Film

Judul Film : Sarip
Durasi : 53.19 menit
Asal Negara : Indonesia
Tahun : 2021
Sutradara : Eka Wahyu Primadan
Produser : Chrisna A. Purnama

B. Skenario Film

Penggarapan skenario film berangkat dari pembacaan ulang sutradara terhadap teks Begrip dan video dokumentasi lakon "Sarip Tambak Oso" yang pernah dipentaskan oleh Ludruk RRI Surabaya pada tahun 2018 di Taman Krida Budaya Jawa Timur Jl. Soekarno Hatta No. 7 Malang dan Karya Budaya Mojokerto dipentaskan pada tahun 2020 di Pajaran Pasuruan. Berdasarkan hasil pembacaan ulang sutradara kemudian memiliki interpretasi untuk merekonstruksi cerita "Sarip Tambak Oso" dalam penggarapan skenario film. Hasil interpretasi tersebut kemudian dikembangkan dengan menentukan premis dan *logline* sebagai intisari cerita. Kemudian menyusun alur cerita atau plot yang disesuaikan dengan durasi film. Membuat list adegan sebagai isi cerita dari *sequence* pada alur yang telah disusun. Selanjutnya mulai menulis script yang berisi keseluruhan cerita film dengan mengembangkan isi dialog setiap tokoh sampai menjadi skenario yang siap diangkat menjadi film.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

1. Sinopsis

Konflik Sarip dengan Lurah Gedangan, dipicu oleh tindakan kekerasan Lurah terhadap Mbok Sarip karena tidak dapat membayar pajak tanah garapan berupa tambak. Melihat hal tersebut Sarip marah dan langsung menghabisi nyawa Lurah Gedangan dengan sebilah pisau dapur yang menjadi senjata andalannya. Lain hari Saropah (adik misan Sarip) hendak pulang dari menagih pada orang-orang yang terpaut hutang dengan orang tuanya, di tengah jalan bertemu dengan Sarip dan pada saat itu Sarip bermaksud meminjam uang pada Saropah dan Saropah tidak mengabulkan permintaan Sarip. Sarip yang punya perangai kasar tidak sabar dan memaksa Saropah untuk menyerahkan gelang yang sedang dipakainya, dan 54 disaat terjadi perseteruan tersebut muncul Paidi yang hendak menjemput Saropah. Paidi memang telah dipercaya orang tua Saropah untuk menjaga Saropah agar aman dari ancaman orang-orang yang mengganggunya. terjadilah perang mulut antara Sarip dan Paidi, yang disusul duel hebat antara dua pendekar tersebut. Sebilah pisau dapur memang tidak lebih hebat dibanding *Jagang Baceman* (Tongkat Kasti) yang notabene lebih panjang, akhirnya Sarip tewas ditangan Paidi. Esok harinya Mbok Sarip mencari keberadaan Sarip, naasnya ibunya menjumpai mayat Sarip yang terkapar bersimbah darah dan ketika ibunya memangil nama Sarip, anehnya Sarip bangkit dari kematiannya dan segera bangkit memeluk ibunya. Tidak terima atas kekalahannya pada malam harinya Sarip mencari keberadaan Paidi dan kembali berduel pada sebuah warung kopi dan berakhir dengan kematian Paidi.

2. Plot Adegan

Adegan	Tangga Dramatik	Keterangan
I	*Protasis I*	Menyajikan motif perkumpulan pejabat kecamatan untuk menagih pajak pertambahan warganya, dari pembicaraan rapat inilah karakter bengis Sarip mulai diceritakan dan perihal ibunya yang belum membayar pajak tambak. Hasil rapat menetapkan lurah gedangan ditugasi menagih hutang pajak ke Mbok Sarip.
II		Adegan bedayan travesti menyanyikan lagu Boto Rubuh di pinggir jalan yang kiri-kanannya tambak.
III	*Epitasio I*	Sebelum konflik pertama muncul, adegan dimulai dari datangnya lurah gedangan ke rumah Sarip untuk menagih pajak tambak dan terjadi kekerasan secara verbal dan fisik terhadap Mbok Sarip. Adegan semakin memanas ketika Sarip datang.
III	*Catastasis I*	Puncak konflik I terjadi karena ketidak terimaan Sarip terhadap lurah gedangan yang menagih hutang pada ibunya dengan semena-mena, dan terjadilah duel maut yang berakhir dengan tewasnya Lurah Gedangan.
IV	*Catastrophe I*	Mbok Sarip sedang diobati di rumah Mualim (kakak Sarip). Sarip menceritakan tindakan kekerasan Lurah Gedangan terhadap ibunya kepada kakaknya.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

V	*Protasis II*	Adegan kidungan Jula-Juli oleh Cak Nasir, memperkenalkan karakter Paidi dan saropah
VI	*Epitasio II*	Menempatkan perubahan karakter pendukung. Munculnya tokoh Saropah dan Paidi, alur ini menceritakan kejadian bagaimana sarip meminjam uang kepada Saropah.
VI	*Catastasis II*	Menceritakan ketidak terimaan Paidi atas Sarip yang meminjam uang dengan paksa sampai ingin merampas gelang emas Saropah, terjadi perdebatan antara Sarip dan Paidi yang berujung pada duel maut yang mengakibatkan sarip terkapar tak berdaya.
VII	*Catastrophe II*	Menceritakan Mbok Sarip yang mencari keberadaan Sarip dan kebangkitan Sarip.
VIII		Adegan Tari Remo yang dibawakan tiga penari wanita.
IX	*Epitasio III*	Kemudian berlanjut pada adegan bertemunya Sarip dan Sarinten. Sarip mempertanyakan pada Sarinten perihal keberadaan Paidi di warung langganannya dan menitipkan pesan pada Sarinten untuk disampaikan pada Paidi.
X	*Catastasis III*	Pertemuan antara Sarip dan Paidi pada sebuah warung, sebelum pertikaian terjadi keduanya terlibat saling sindir dalam sebuah obrolan dan pada akhirnya pertikaian pun tak terhindarkan.
X	*Catastrophe III*	Tewasnya Paidi sang jagoan ditangan Sarip.

Tabel 1. Tangga Dramatik Film "Sarip"

C. Ulasan Karya

Sebagai seni pertunjukan tradisional, ludruk memiliki struktur penyajian yang menjadi karakterteristik nilai konvensionalnya. Berangkat dari penyajian tari remo sebagai satu tarian khas Jawa Timur untuk penyambutan tamu yang ditampilkan oleh satu penari atau lebih, penyajian bedayan yang melibatkan beberapa travesti dengan berjoget ringan sambil melantunkan kidungan jula-juli. Menyajikan adegan lawak berupa tampilan pelawak yang menyajikan satu kidungan disusul oleh beberapa pelawak lain yang bersahutan menyajikan dialog *dagelan* dan masuk pada bagian inti dari pementasan ludruk yaitu penyajian lakon "Sarip Tambak Oso". Pentas ludruk pada umumnya terbagi atas beberapa babak dan setiap babak dibagi lagi menjadi beberapa adegan, disela-sela pergantian babak, diisi selingan tampilan seorang travesti dengan menyajikan satu tembang jula-juli. Struktur penyajian ludruk tersebut dialih wahanakan ke dalam medium layar film dengan beberapa ketentuan, diantaranya adalah penyajian *mood* atau suasana pentas panggung ludruk menuju bentuk improvisasi penyajian sinematografi dan editing film, mengalihkan tontonan atau *spectacle* pentas panggung ludruk menjadi penyajian *mise-en-scene* film. Serta mempertahankan karakteristik dialog ludruk berbahasa jawa khas *Suroboyoan* yang tersaji atas penyajian skenario film hasil alih wahana dari plot, penokohan dan tema lakon ludruk "Sarip Tambak Oso".

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

1. Babak Awal

Babak awal dalam pentas panggung ludruk tetap konsisten menyajikan serangkaian adegan pembuka, diantaranya adalah Tari Remo sebagai adegan awal setiap pertunjukan lakon ludruk dimulai. Menyajikan Tari Remo *Surabayan* yang diperankan oleh dua penari (laki-laki dan perempuan). Setelah penyajian Tari Remo dilanjutkan dengan penyajian adegan *Bedayan (Thandakan Jawa)* diperankan oleh beberapa travesti dan perempuan yang berjoget ringan melantunkan nyanyian atau kidungan Jula-Juli Jawa Timuran. Disusul adegan dagelan yang juga menyajikan kidungan Jula-Juli seperti pantun bahasa Jawa bernuansa komedi yang dilagukan dan diiringi seperangkat gamelan berlaras slendro. Kidungan ludruk terdiri dari lima bagian, yaitu pambuko, lombo, prapatan, dangdutan dan penutup. Awalnya kidungan ludruk dilakukan oleh satu *Pelawak*. Setelah satu *Pelawak* menyelesaikan kidungan, pemain tersebut melanjutkannya dengan *Ngudoroso* (berkeluh kesah tentang peristiwa atau kejadian yang dialami sebelumnya dalam bentuk monolog). Selanjutnya adegan dagelan dimulai dengan masuknya dua pelawak lain yang berdialog tentang keluh kesah kehidupan sehari-hari bernuansa *joke satire*.

Lain halnya dengan penyajian babak awal film "Sarip" yang tidak lagi berpatokan pada susunan penyajian struktur konvensional ludruk secara umum, melainkan telah melalui pengalihan susunan struktur, dimana unsur konvensionalnya tidak lagi disajikan pada babak awal saja, tetapi telah dialihkan menjadi adegan selingan di sela-sela pergantian adegan untuk menandakan pergantian tangga dramatik dalam film. Artinya film hasil alih wahana ini tetap berada pada unsur konvensional ludruk, karena tidak membuang unsur konvensionalnya tersebut, hanya merubah susunan struktur penyajiannya saja. Hal ini menempatkan penyajian babak awal dalam film "Sarip" langsung memasuki penyajian lakon yang terdiri dari adegan I-IV, pergantian adegan ditandai oleh pergantian *setting* tempat yang menandakan pergantian ruang dan waktu dalam film. Berikut ulasan mengenai bentuk penceritaan setiap adegan dan pengalihan medium panggung menuju medium film, serta teknik sinematografi yang dominan dilakukan:

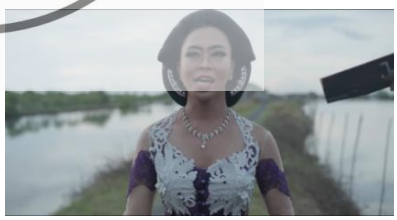
Adegan I	Menyajikan plot *Protasis* sebagai pengenalan motif lakon melalui perkumpulan rapat pejabat kecamatan untuk menagih pajak pertambahan warganya, dari pembicaraan rapat inilah karakter Sarip mulai diceritakan dan perihal ibunya yang belum membayar pajak tambak. Hasil rapat menetapkan lurah gedangan ditugasi menagih hutang pajak ke rumah Sarip.
***Mise-en-scene* Film**	***Pengaturan Ruang:*** Penyajian ruang pada adegan I mengacu pada ruang yang lebih jelas dan tegas, yaitu ruang kantor terdapat susunan meja, kursi dan segala dekorasi dan properti ruang kantor.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

	Kostum & Rias: Tata kostum dan rias pada adegan I dalam film masih disesuaikan dengan tata kostum dan rias pentas ludruk pada umumnya. Memerankan tokoh mantri Jadmiko, Lurah Tambak Oso, Lurah Sawo Tratap dan Lurah Gedangan dengan memakai setelan Jas atau Beskap Jawa, Blangkon dan celana panjang lengkap dengan jarik yang diikat dipinggang. Perbedaan yang tampak hanya terdapat pada warna beskap yang lebih terang dan mencolok untuk menunjukkan kesan lebih modern dan trendi menyesuaikan ruang dan waktu penceritaan film. Sementara tata rias karakter lakon pada adegan I dibiarkan natural menyesuaikan wajah aktor tanpa menggunakan riasan wajah.
	Pencahayaan: Teknik pencahayaan pada adegan I mengarah ke natural *light* juga menggunakan *available light*. Adegan diambil pada siang hari dengan memanfaatkan cahaya matahari yang menerobos masuk melalui kaca jendela, juga memanfaatkan pencahayaan dari fasilitas lampu ruangan yang digunakan untuk syuting.
	Pergerakan Aktor: Aktor yang terlibat dalam adegan I mewakili karakter gerakan, ekspresi dan aksi spontanitas keseharian dirinya masing-masing, tanpa memaksakan diri mewakili objek atau simbol karakter lakon dalam naskah tersebut. Aktor tidak banyak melakukan pergerakan dan hanya menekankan pada ekspresi wajah dan gestur gerak saat berdialog menggunakan bahasa jawa khas *Suroboyoan*.
Sinematografi	Adegan I dominan menggunakan teknik *Master Scene* dalam pengambilan gambar. Teknik ini direkam menggunakan 1 *master shot* dan dilengkapi oleh beberapa *close-up shot* untuk meng-*cover* aksi dan dialog para tokoh.

Adegan II	Menyajikan *bedayan* dan aksi Lurah Tambak Oso menuju rumah Sarip. Seorang *bedayan* menyanyikan lagu *Boto Rubuh* di pinggir jalan tambak. Saat sedang bernyanyi dikagetkan oleh seorang pengendara sepeda motor dengan mengenakan helm *cargloss* kuning dan kerudung berwarna menyala. Bedayan yang kesal menengok

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

	sebentar sambil tetap menyanyi. Pengendara itu adalah Lurah Tambak Oso melaju kencang melewati rambu "Jalan Pelan-Pelan".
***Mise-en-scene* Film**	***Pengaturan Ruang*:** Penyajian ruang pada adegan *bedayan* mengacu pada tempat yang lebih jelas dan tegas yaitu jalanan tambak. Menampakkan struktur tambak pada bagian kanan dan kiri jalan, terdapat properti plang jalan dari kayu bertulisan "Jalan Pelan-Pelan".
	Kostum & Rias: Tata kostum dan rias pada adegan bedayan dalam film disesuaikan dengan penggunaan kostum pentas ludruk pada umumnya, yaitu memakai kebaya tradisional jawa dan mengenakan jarik, serta mengenakan sanggul jawa. Sementara rias wajah yang digunakan adalah *straight make-up* untuk mempertegas bagian alis, bibir, rona pipi dan menyamarkan wajah laki-laki menjadi perempuan.
	Pencahayaan: Teknik pencahayaan pada adegan *bedayan* mengarah pada penggunaan natural *light*, mengandalkan terpaan cahaya matahari di sore hari, sehingga perlu adanya pengaturan posisi bidikan kamera agar gambar yang dihasilkan tidak *blacklight.*
	Pergerakan Aktor: Penyajian bedayan dalam film memiliki bentuk penyajian yang berbeda dari pentas ludruk pada umumnya. *Bedayan* dalam pentas ludruk pada umumnya hanya fokus menari dan melantunkan kidungan, akan tetapi dalam film adegan *bedayan* diperankan oleh satu orang travesti melakukan tandhak dan ngidung lagu Boto Rubuh diselingi munculnya Lurah Tambak Oso yang berseliweran di jalanan tambak, sehingga bedayan merespon kedatangannya dan terjadi sedikit dialog, kemudian bedayan tetap melanjutkan kidungannya dan menari.
Sinematografi	Treatment video klip digunakan dalam adegan ini. Video berisi seorang travesti *bedayan* bernyanyi di area tambak diselingi dengan aksi berjoget serta interaksi bersama Lurah Tambak Oso. Video ini juga menampakkan gambar *landscape* tambak yang tidak bisa dinikmati oleh penonton pentas ludruk. 

Adegan III	Menyajikan plot *Epitasio* jalinan kejadian sampai *Catastasis I* sebagai puncak konflik. Dimulai dengan datangnya Lurah Tambak Oso ke rumah Sarip untuk memperingatkan Mbok Sarip mengenai pajak tambak yang belum dibayar. Tidak berselang lama ketika Lurah Tambak Oso pergi datanglah Lurah Gedangan ke rumah Sarip untuk menagih pajak tambak secara paksa dan terjadi kekerasan secara verbal dan fisik terhadap Mbok Sarip. Adegan semakin memanas ketika Sarip datang, mendapati ibunya yang sedang

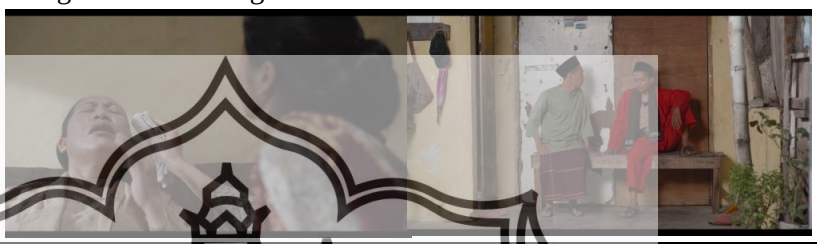
UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

	menangis dan terkulai akibat ulah Lurah Gedangan, Sarip naik pitam dan menantang Lurah Gedangan berduel di depan rumahnya yang berakhir tewasnya Lurah Gedangan.
***Mise-en-scene* Film**	***Pengaturan Ruang:*** Penyajian ruang pada adegan III mengacu pada tempat yang lebih jelas dan tegas, yaitu sebuah rumah atau gubuk dengan kondisi reot. Terbuat dari bilik bambu dan beratap asbes sebagai bahan bangunan utama. Beberapa pohon bakau tumbuh di sekitarnya. Tampak pula properti berupa kursi dan jemuran pakaian Mbok Sarip yang disampirkan pada tali seadanya.
	Kostum & Rias: Tata kostum dan rias pada adegan III dalam film masih disesuaikan dengan penggunaan kostum pentas ludruk pada umumnya. Tokoh Sarip mengenakan kostum yang menjadi identitasnya yaitu peci hitam, setelan kaos dalam berwarna coklat yang dibalut dengan setelan *pesa'an* terdiri dari atasan dan bawahan berwarna merah untuk mempertegas karakter Sarip yang berani, serta sarung yang dikalungkan di leher. Sementara Mbok Sarip mengenakan setelan kebaya coklat muda, kendit hitam dan jarik coklat. Adapun rias wajah untuk karakter Sarip dibiarkan natural menyesuaikan wajah aktor dan rias wajah untuk Mbok Sarip hanya mempertegas bentuk alis, bibir dan warna rambut agar tampak lebih tua.
	Pencahayaan: Teknik pencahayaan pada adegan III mengarah pada penggunaan natural *light* dan *available light*, memanfaatkan cahaya matahari karena adegan diambil pada siang hari.
	Pergerakan Aktor: Pada adegan III banyak menggunakan gerak, aksi dan ekspresi teaterikal. Karena dalam adegan ini terdapat beberapa gerakan kekerasan fisik dengan ekspresi marah dan sedih, seperti ketika adegan pemukulan terhadap Mbok Sarip. Adegan ini juga menyajikan aksi duel silat antara Sarip dan Lurah Gedangan, aksi duel diabstraksikan dengan beberapa gerak kembangan silat menggunakan teknik teatrikal. Seperti ketika Lurah Gedangan melayangkan pukulan pada Sarip belum sampai mengenainya tetapi aktor yang memerankan Sarip langsung merespon dengan gerakan menghindar atau kesakitan begitu juga sebaliknya, hingga duel maut berakhir pada tertusuknya Lurah Gedangan pada bagian perut dan terkapar tak berdaya.
Sinematografi	Establish rumah Sarip di area tambak membuka adegan film ini. Adegan ini kembali diambil secara *master cover-cover*. Adegan ini dipecah menjadi tiga bagian yakni *ngudoroso* Mbok Sarip hingga kedatangan Lurah Tambak Oso, Lurah Gedangan menagih pajak ditemani Lurah Sawo Tratap, hingga Sarip tiba di rumah, terakhir pertikaian Sarip dan Lurah Gedangan. Pada saat Lurah Gedangan memukuli Mbok Sarip menggunakan *Subyektif Shot*.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Adegan IV	Menyajikan plot *Catastrophe* sebagai penutup babak awal, sebelum terjadinya *Epitasio* jalinan kejadian baru. Menceritakan Mbok Sarip tengah diobati oleh Istri Mualim di dalam rumah. Sementara Sarip dan Mualami duduk di teras sambil memperhatikan ibunya yang sedang diobati. Mualim kemudian mengajak Sarip berbincang. Tampak dua cangkir kopi telah disuguhkan di meja.
***Mise-en-scene* Film**	***Pengaturan Ruang:*** Penyajian ruang pada adegan IV mengacu pada tempat yang lebih jelas dan tegas yaitu sebuah rumah usang berdinding bata, tampak cat tembok yang mengelupas dan sebagian bilik papan triplek yang lapuk. Sementara di depan bilik papan tersebut, tampak sederet bangku panjang tempat Sarip dan Mualim berdialog. Adapun di ruang tamu terdapat kursi lusuh tempat Mbok Sarip diobati oleh Istri Mualim.
	Kostum & Rias: Tata kostum dan rias pada adegan IV, mengacu pada masuknya karakter Mualim (kakak Sarip) sebagai sosok religius dan bijaksana, kebalikan dari karakter Sarip yang berandal. Karakter tersebut menempatkan kostum Mualim yang tampak religius dengan mengenakan songkok hitam, baju koko dan sarung, serta tidak menggunakan rias wajah, semua dibiarkan natural sesuai wajah aktor. Sementara Istri Mualim tidak ditampilkan secara keseluruhan karena *shot* ketika mengobati Mbok Sarip hanya ditampilkan beberapa *Close-up* tangan yang sedang mengobati luka lebam di pipi Mbok Sarip.
	Lighting: Adegan ini diambil pada malam hari sehingga *shooting* menggunakan cara *Night For Day*. Beberapa lampu dan *grip* serta *support* lainnya dikerahkan guna membuat kesan siang hari meski pengambilannya malam hari.
	Pergerakan Aktor: Pada adegan IV ketika Istri Mualim mengobati Mbok Sarip tidak banyak melakukan pergerakan, hanya ekspresi Mbok Sarip yang merintih perih kesakitan, sementara ekspresi Istri Mualim tidak ditampakkan, karena bidikan kamera hanya fokus menyorot wajah Mbok Sarip dan tangan Istri Mualim yang sedang mengobati. *Shot* berganti pada percakapan Sarip dan Mualim keduanya sedang asik merokok dan membicarakan kronologis terjadinya pemukulan terhadap ibunya hingga duel maut antara Sarip

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

	dan Lurah gedangan yang berakhir naas. Sementara Mualim menasehati Sarip bahwa pembunuhan yang dilakukan itu tidak benar. Tidak terjadi banyak gerakan, keduanya hanya menekankan pada ekspresi wajah saat berdialog. Mualim yang alim duduk dengan sopan sementara Sarip yang berandal mengangkat kaki kiri nongkrong pada bangku.
Sinematografi	Adegan ini diawali oleh *Close-up* tangan Istri Mualim memeras handuk kecil untuk diusapkan pada wajah Mbok Sarip. Fokus adegan ini adalah perbincangan Sarip dengan Mualim, kakak kandungnya. Teknik dalam adegan ini kembali menggunakan *Master-Cover* untuk mengakomodir dialog. 

Tabel 2. *Mise-en-scene* dan Sinematografi Babak Awal

Pada babak awal ini tidak semuanya memuaskan. Adegan rapat para Lurah dirasa gagal sebagai sebuah opening film. Beberapa faktor menjadi pemicunya seperti keterbatasan estetik ruang, tempo adegan yang terlalu lambat dan visual yang kurang dinamis. Meski *dekupase shot* cukup banyak, hal ini tidak bisa menolong untuk membangun impresi penonton agar tertarik dan terus mengikuti jalinan cerita seterusnya. Lain halnya dengan adegan bedayan yang lebih segar dan cukup dinamis secara shot. Nilai dramatiknya justru lebih sejuk untuk membuka film dengan penambahan landscape tambak. Adegan rumah Sarip yang menampakkan interior dan eksterior dinilai ideal. Beberapa shot yang telah diambil ditaksir cukup meski tidak sedikit missed focus lantaran sukarnya mengejar pergerakan dari para aktor. Bahkan ketika dicoba berulang kali masih saja blur karena titik blocking aktor sering bergeser tak terduga meski sedikit. Rasa cukup juga didapatkan dari adegan Rumah Mualim. Jumlah shot yang telah diambil sudah pas namun *framing* masih terasa statis dan kurang efek kedalaman.

2. Babak Tengah

Pada babak tengah dalam film "Sarip" menyajikan serangkaian adegan mulai dari adegan V-VII dimulai dengan plot *Protasis* II yang merupakan bagian babak baru yang menjelaskan peran motif lakon pendukung baru, berlanjut pada plot *Epitasio* II memaparkan kembali serangkaian kejadian untuk menuju klimaks berikutnya menempatkan perubahan karakter pendukung dengan munculnya tokoh Saropah dan Paidi, hingga sampai pada puncak konflik II *Catastasis* pertikaian antara Sarip dan Paidi yang berakhir dengan kekalahan Sarip. Penyelesaian *Catastrophe* pada babak tengah menjanjikan adegan kebangkitan Sarip dari kematiannya. Pergantian adegan ditandai oleh pergantian setting tempat yang menandakan pergantian ruang dan waktu dalam film. Berikut ulasan mengenai bentuk penceritaan setiap adegan dan pengalihan medium panggung menuju medium film, serta teknik sinematografi yang dominan dilakukan:

Adegan V	Menyajikan Plot *Protasis II* yang merupakan bagian babak baru yang menjelaskan peran motif lakon pendukung baru. Dimulai adegan penjual ikan di pinggir tambak yang menunggu pembeli,

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

	disela-sela waktunya menunggu diisi dengan melantunkan Parikan Jula-Juli. Terjadi *Cross Cut* menuju masuknya Saropah dan Paidi berjalan di pinggir jalan seperti selebritis ditemani Paidi sebagai pengawal menyita banyak perhatian. Saropah mulai menagih hutang para pedagang ikan di sana. Ketika ada pedagang yang enggan membayar, Paidi mengancam dengan tongkat kasti. Saropah tak lupa mencatat pedagang yang membayar hutang. Tiba saat Saropah dan Paidi menagih di lapak Cak Nasir dan Cak Muklis. Bukannya membayar, Cak Nasir dan Cak Muklis malah menyindir dengan lawakan. Saropah yang kesal meninggalkan Paidi yang menjadi bahan roasting Cak Nasir dan Cak Muklis.
***Mise-en-scene* Film**	***Pengaturan Ruang:*** Penyajian ruang pada adegan V mengacu pada ruang yang lebih jelas dan real yaitu pasar ikan area tambak, terdapat kios ikan beratap asbes dan tiang bambu tanpa bilik, serta berjajar boks penyimpanan ikan lengkap dengan timbangan dan banner promosi. Sementara pengaturan ruang pada adegan masuknya Saropah dan Paidi terdapat pada jalanan tambak, terdapat tampak pada bagian kanan dan kirinya.
	Kostum & Rias: Tata kostum dan rias pada adegan V, masuknya karakter baru yaitu Saropah mengenakan kostum kebaya *kutu baru* berwarna *tosca* dengan terusan jarik berwarna merah sampai lutut dan bersepatu *sneakers* lengkap dengan perhiasan gelang, cincin dan kalung, serta kacamata yang disampirkan di atas kepalanya. Paidi mengenakan kaos berwarna kuning yang dibalut dengan setelan *pesa'an* berwarna hitam terusan atas dan bawah. Lengkap dengan peci hitam, sarung yang dikalungkan di leher dan membawa tongkat kasti. Sementara Cak Nasir mengenakan kaos berwarna putih yang dibalut dengan setelan beskap dan celana berwarna hitam dan mengenakan peci berwarna merah tua. Tidak ada rias wajah pada tokoh Paidi dan Cak Nasir, dibiarkan natural menyesuaikan wajah aktor, kecuali Saropah yang mengenakan straight make-up untuk menonjolkan bagian-bagian wajah seperti bibir, alis dan kulit wajah.
	Pencahayaan: Teknik pencahayaan pada adegan IV mengarah pada penggunaan natural *light* dan *available light*, karena diambil pada siang hari.
	Pergerakan Aktor: Adegan V menyajikan parikan jula-juli yang berbeda dengan pentas panggung ludruk pada umumnya, seperti susunan struktur penyajiannya yang biasanya disajikan pada babak pembuka seusia penyajian adegan *bedayan*. Perbedaan lain juga terletak pada bentuk penyajian parikan, dimana ketika parikan jula-juli dilantunkan oleh Cak Nasir terdapat *cross cut* menuju *montage* pengenalan karakter Saropah dan Paidi. Selain itu, pelawak parikan merespon masuknya Saropah saat menagih hutang pada pedagang ikan. Cak Nasir sebagai pelawak merangkap sebagai pemain figuran penjual ikan yang ikut ditagih hutangnya dan Cak Nasir merespon Saropah dengan melontarkan berbagai lelucon sebagai bentuk sindiran.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Sinematografi	Sebuah *montage* aktivitas Saropah menagih pajak ditemani Paidi yang dipadukan dengan Kidungan Cak Nasir. Efek s*low motion* digunakan sebagai teknik pengenalan tokoh Saropah dan Paidi untuk menambahkan suasana dramatis.

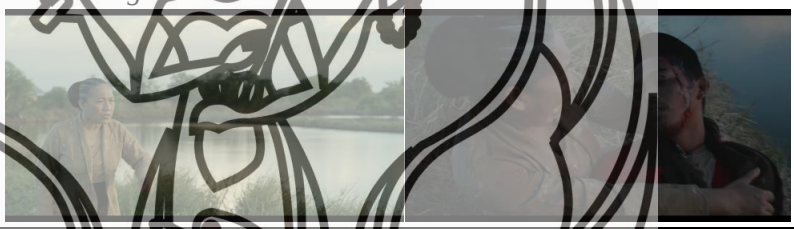
Adegan VI	Menyajikan plot *Epitasio II* memaparkan serangkaian kejadian menuju *Catastasis II*. Saropah berjalan sendirian di pinggir jalan sepi. Sarip tiba-tiba muncul di belakangnya. Sadar dirinya diikuti, Saropah mempercepat langkahnya. Sarip juga mengikuti irama langkah Saropah. Akhirnya ia tak tahan lalu memanggilnya. Saropah berhenti, memberanikan diri menoleh ke belakang. Terjadi dialog antara Sarip dan saropah, sarip memuji-muji kecantikan saropah yang berujung pada permintaan sarip untuk meminjam perhiasan gelang yang dikenakan Saropah. Sarip berusaha merampas gelang yang dikenakan Saropah. Meski Saropah memberi perlawanan Sarip tidak berani bersikap lebih kasar. Tiba-tiba datang Paidi seperti superhero membawa tongkat kasti. Saropah pergi meninggalkan Sarip dan Paidi. Terjadi dialog antara Sarip dan Paidi yang berujung pada duel maut. Mereka berdua memasang kuda-kuda lalu membuat kembangan silat sekali. Paidi menggunakan tongkat kastinya sebagai senjata sedangkan Sarip memakai belati yang selalu ia bawa kemana-mana. Sarip melayangkan serangan pertama namun berhasil dihindari Paidi yang langsung memukulnya. Sarip langsung tergeletak bersimbah darah.
***Mise-en-scene* Film**	***Pengaturan Ruang:*** Penyajian ruang pada adegan VI mengacu pada tempat yang lebih jelas dan tegas, yaitu jalanan tambak sebelah gudang, tampak gudang reot berbilik anyaman bambu, memiliki atap dan pintu yang terbuat dari seng, tampak usang dan berkarat.
	Kostum & Rias: Tata kostum dan rias pada adegan IV terdapat karakter Sarip, Saropah dan Paidi yang masih sama mengenakan kostum seperti adegan sebelumnya.
	Pencahayaan: Teknik pencahayaan pada adegan VI mengarah pada penggunaan natural *light* dan *available light*, adegan diambil pada siang hari yang memanfaatkan terpaan cahaya matahari.
	Pergerakan Aktor: Adegan VI menyajikan beberapa aksi Sarip. Dimulai dari Sarip yang berjalan membuntuti Saropah dengan ekspresi sedikit ketakutan. Berlanjut pada aksi nakal Sarip yang mencoba merayu Saropah, sehingga ekspresi Saropah tampak tersipu malu. Disusul dengan aksi rayuan paksa Sarip yang meminjam gelang emas Saropah, tidak berselang lama datang Paidi

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

	yang berlari menghampiri keduanya, dengan ekspresi garang Paidi mempertanyakan keperluan Sarip dengan Saropah, keduanya terlibat aksi adu mulut berekspresi bengis dan siap bertempur. Kemudian keduanya terlibat dalam pertarungan sengit dengan mengapstraksikan gerakan silat dan aksi teaterikan bergelut, saling menghindar dan menikam. Paidi bersenjatakan Tongkat Kasti sementara Sarip hanya bersenjatakan pisau, naasnya Sarip tersebet tongkap pada bagian kepala yang menyebabkan Sarip terkapar tak berdaya.
Sinematografi	Teknik *Panning* digunakan untuk menyembunyikan keberadaan Sarip dibelakang gudang saat menunggu kedatangan Saropah. *Split screen* digunakan saat Sarip dan Paidi adu mulut dan *Full Shot* saat adegan bergelut. Sementara kamera mengikuti pergerakan keduanya dan ketika Sarip tumbang bidikan kamera berubah subjektif ke arah Paidi.

Adegan VII	Menyajikan plot *Catastrophe II* penyelesaian babak tenggah kekalahan Sarip atas Paidi. Adegan ini memunculkan kembali karakter Mbok Sarip yang berjalan dengan gelisah mencari keberadaan Sarip. Mbok Sarip sangat terkejut mendapati jasad anaknya, Mbok Sarip memangku jasad Sarip dan menangis memanggil nama Sarip. Secara ajaib Sarip hidup kembali saat mendengar ibunya mangis dan memanggil namanya. Mbok Sarip memeluk anaknya yang masih linglung. Mbok Sarip menasehati Sarip agar tidak berulah membuat keonaran. Pada adegan ini diceritakan asal-usul kesaktian Sarip yang akan terus bangkit dari kematian saat ibunya memanggil namanya.
***Mise-en-scene* Film**	***Pengaturan Ruang:*** Penyajian ruang pada adegan VII mengacu pada tempat yang lebih jelas dan tegas, yaitu jalanan tambak sebelah gudang tempat adegan duel maut Sarip dan Paidi. Tampak Mbok sarip mencari-cari keberadaan Sarip di jalanan tambak tersebut dan didapatinya jasad Sarip terkapar di rerumputan pinggiran tambak.
	Kostum & Rias: Tata kostum dan *make-up* pada adegan IV terdapat karakter Sarip dan Mbok Sarip yang masih sama mengenakan kostum dan rias seperti adegan sebelumnya. Hanya menambahkan riasan wajah berbentuk kucuran darah dari dahi Sarip akibat pukulan dari tokat bisbol Paidi.
	Pencahayaan: Teknik pencahayaan pada adegan VII mengarah pada penggunaan natural *light and available light*. Adegan diambil pada sore hari dalam keadaan cuaca mendung, sehingga gambar

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

	tampak lebih gelap yang justru dapat memperkuat suasana mencekam atas tangisan Mbok Sarip dan haru atas kebangkitan Sarip.
	Pergerakan Aktor: Adegan VII menyajikan beberapa aksi Mbok Sarip mencari keberadaan sarip dengan ekspresi gelisah. Kemudian ditemukannya jasad Sarip yang membuat ekspresi Mbok Sarip berubah seketika dan menangis, serta memanggil nama sarip. Seketika Sarip bangkit dari kematian dalam keadaan yang masih binggung karena pukulan telak tongkat kasti Paidi dan ketidak mengertian atas apa yang dialami. Ketika Sarip mulai sadar ia memeluk ibunya yang masih berekspresi penuh keheranan dan sesenggukan, Mbok Sarip kemudian mulai menasehati Sarip agar berhenti membuat keonaran dan menceritakan asal-usul kesaktian Sarip dengan ekspresi wajah sedih.
Sinematografi	*Long take* digunakan untuk menunjukkan perubahan tensi dramatik peran Mbok Sarip dan Sarip, dengan menggunakan *following shot* yang berada pada posisi jarak bidikan berbeda-beda mulai dari *long shot*, *full shot* sampai *close-up*. Sementara *angle shot* yang digunakan juga berubah-ubah mulai dari normal, *high*, *low* sampai *slanted angle*. 

Tabel 3. *Mise-en-scene* dan Sinematografi Babak Tengah

Babak tengah dimulai dari munculnya kidungan yang diiringi oleh musik yang dipadukan montage Saropah dan Paidi berangkat ke pasar ikan untuk menagih pajak. Cara ini dirasa efektif untuk memangkas durasi film. Saat adegan berpindah pada pertemuan Saropah dengan Sarip yang berujung pada percobaan perampokan gelang justru dinilai biasa saja. Hal ini akibat dari ritme produksi yang terlalu terburu-buru lantaran terkendala cuaca. Hasilnya banyak shot yang tampak dipaksakan dengan background terlalu kosong. *Split screen* yang digunakan saat Sarip dan Paidi adu mulut ditafsir cukup karena sudah sesuai bayangan. Koreksinya hanya pada angle kamera yang terlalu *low* sehingga latar belakang tidak tampak menarik. Pertarungan yang menewaskan Sarip sudah cukup jelas tergambarkan meski hanya menggunakan satu shot. Cara yang sama juga dirasa sesuai pada saat digunakan ketika Mbok membangkitkan sampai ia menceritakan bagaimana bisa Sarip yang tewas kembali hidup. Justru *background* tambak dan senja menambah efek dramatis dalam satu *shot* yang menggambarkan besarnya kasih sayang seorang ibu.

3. Babak Akhir

Babak akhir dalam film "Sarip" menyajikan serangkaian adegan yang dimulai dari adegan VII-X, dengan plot *Epitasio* III memaparkan kembali serangkaian kejadian keinginan balas dendam Sarip terhadap Paidi, hingga sampai pada *Catastasis* III pertarungan terakhir antara Sarip dan Paidi. Berakhir pada *Catastrophe* III kematian Paidi sebagai ending cerita film.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Pergantian adegan ditandai oleh pergantian setting tempat yang menandakan pergantian ruang dan waktu dalam film. Berikut ulasan mengenai bentuk penceritaan setiap adegan dan pengalihan medium panggung menuju medium film, serta teknik sinematografi yang dominan dilakukan:

Adegan VIII	Menyajikan babak baru yang diawali dengan adegan Tari Remo. Para penonton berdiri melingkar di area pendopo. Mereka menyaksikan Tari Remo yang dibawakan tiga penari wanita. Satu di antara penonton itu adalah Sarinten. Sarinten ikut menari mengikuti penari sambil membawa 1 kg gula dalam kresek. Salah seorang warga menjawil lalu berbisik kepada Sarinten yang setelah itu meninggalkan area pertunjukan. Salah seorang penari melantunkan Kidungan Remo.
***Mise-en-scene* Film**	***Pengaturan Ruang:*** Penyajian ruang pada adegan VIII tari remo mengacu pada tempat yang lebih jelas dan tegas yaitu pada sebuah pendopo. Sajian tari remo dalam film "Sarip" dimaksudkan sebagai tontonan bagi warga Tambak Oso, sehingga di area pendopo tampak beberapa orang yang menyaksikan pertunjukan dan ikut berjoget.
	Kostum & Rias: Tata kostum dan rias pada adegan VII mengacu pada tari remo gaya putri, mempunyai busana yang berbeda dengan tari remo asli, karena merekonstruksi bentuk tari remo yang dimainkan oleh penari perempuan dengan gestur dan gaya perempuan. Penari memakai sanggul, mengenakan mekak hitam untuk menutupi bagian dada dan rapak untuk menutup bagian pinggang sampai lutut, serta hanya menggunakan satu selendang yang disematkan pada bahu. Sementara rias wajah penari remo menggunakan straight make-up untuk menonjolkan bagian-bagian wajah seperti bibir, alis dan kulit wajah.
	Pencahayaan: Teknik pencahayaan pada adegan VIII mengarah pada penggunaan *lighting* panggung atau lampu sorot yang beradapa pada sudut kanan dan kiri pendopo. Sementara beberapa lampu sorot juga menerangi penonton yang berada di area pendopo. Adegan diambil pada malam hari, karena mengacu pada jalinan cerita skenario yang menunjukkan bahwa tontonan tari remo diadakan pada saat malam hari.
	Pergerakan Aktor: Adegan penyajian tari remo dalam film "Sarip" secara umum tetap berada pada gerakan tari remo putri pada pentas ludruk, yaitu memusatkan gerakan kaki rancak dan dinamis. Gerakan sangkur atau selendang dan gerakan anggukan dan gelengan kepala dengan berbagai macam ekspresi dan kuda-kuda penari yang ditampilkan dengan ekspresif. Perbedaannya hanya terletak pada urutan struktur penyajian, karena tari remo biasanya ditampilkan pada adegan pembuka untuk menyambut tamu. Lain halnya dengan film ini, tari remo disajikan sebagai bentuk hiburan bagi warga Tambak Oso, sehingga tampak beberapa warga Tambak Oso menyaksikan pertunjukan dan iku berjoget di area pendopo.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Sinematografi	Pentas tari remo diproyeksikan seperti panggung yang levelnya sedikit lebih tinggi dari penonton. Diselingi beberapa *shot-shot close-up* untuk menangkap detail penari remo (hal yang tidak bisa dinikmati di panggung). Pada adegan ini diselingi pula Sarinten yang asyik menonton sambil berjoget.

Adegan IX	Menyajikan plot *Epitasio III* sebagai jalinan kejadian balas dendam Sarip terhadap Paidi. Dimulai dari Sarinten berjalan sendiri di malam yang sepi melewati gudang sisa proyek. Sarip duduk di atas kayu-kayu menunggu kedatangan Sarinten, lalu memanggil Sarinten dan mempertanyakan keberadaan Paidi di warung Sarinten. Sarip mengarahkan belati ke arah Sarinten yang semakin ketakutan dan Sarinten menjawab bahwa Paidi pada malam hari biasanya sudah asik cangkruk di warungnya. Sarip menurunkan belatinya dan menitipkan pesan kepada Paidi lewat Sarinten.
***Mise-en-scene* Film**	***Pengaturan Ruang:*** Pengaturan ruang pada adegan IX mengacu pada tempat yang lebih jelas dan tegas, yaitu jalanan gudang pada malam hari, dari sisi depan tampak pintu gerbang gudang sementara pada bagian samping terdapat tumpukan kayu.
	Kostum & Rias: Tata kostum dan rias pada adegan IX, berfokus pada karakter baru yaitu Sarinten, mengenakan kebaya berwarna hijau terang, terusan jarik sampai lutut dengan rambut yang dikepang kanan dan kiri, menunjukkan karakter Sarinten yang polos. Sementara rias wajah yang digunakan juga menggunakan straight make-up untuk menonjolkan bagian-bagian wajah seperti bibir, alis dan kulit wajah.
	Pencahayaan: Teknik pencahayaan pada adegan IX menggunakan *available light* yang memanfaatkan cahaya lampu sebagai fasilitas penerangan di luar gudang, sehingga gambar tampak natural menerangkan jalinan kejadian di malam hari.
	Pergerakan Aktor: Adegan IX terdiri dari aksi Sarip menggoda Sarinden dengan nada mengancam sambil menodongkan pisau ke asarh Sarinten, sementara ekspresi Sarinten tampak ketakutan. Berlanjut pada aksi Sarip mempertanyakan keberadaan Paidi di warung Saropah dan Sarip menitipkan pesan pada Saropah untuk disampaikan pada Paidi bernada ancaman yang dibalut dengan komedi. Saropah yang polos berusaha menghafalkan pesan Sarip tersebut dengan beberapa kali melafalkan kalimat yang disampaikan Sarip dan Sarip terus mendikte Saropah. Tidak banyak pergerakan, dialog terjadi dengan saling berhadapan.
Sinematografi	*Longtake* dan *following shot* digunakan untuk menunjukkan perubahan tensi dramatik dialog tokoh Sarip dan Sarinten.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Adegan X	Menyajikan plot *Catastasis III* merupakan puncak konflik akhir sampai *Catastrophe III* sebagai penutup babak akhir cerita lakon. Sebuah warung sederhana yang buka di malam hari dengan lampu warna-warni. Wak Kacung sang pemilik warung sedang melayani seorang pengunjung pria dan dua orang pengunjung wanita. Paidi datang membawa tongkat kasti dengan gelagat sombong. Paidi terus memasang gestur sombong. Hal tersebut justru membuat Wak Kacung heran. Wak Kacung menggelengkan kepala kemudian Paidi membusungkan dada. Paidi berlagak sombong sementara Wak Kacung bertepuk tangan pelan-pelan, keduanya berdialog tentang kematian Sarip dan Paidi menunjukkan kebanggaannya bahwa tongkat kasti kebanggaanya yang membuat Sarip tewas. Sarinten muncul dan terlalu fokus dengan pesan dari Sarip sehingga tidak sadar bahwa ia melewati Paidi. Ketika Sarinten mengetahui keberadaan Paidi segera ia sampaikan pesan Sarip kepada Paidi dengan nada polos. Terjadi dialog bahwa Sarip masih hidup dan menyampaikan pesan tersebut. Wak Kacung langsung kikuk mengetahui kedatangan Sarip yang langsung duduk di seberang Paidi. Pengunjung warung Wak Kacung langsung pergi ketakutan. Mereka meninggalkan uang di meja. Wak Kacung masuk ke dalam warung dan perang dingin dimulai. Sarip menaikkan kaki di kursi, kemudian diikuti oleh Paidi. Sarip jongkok di kursi lalu diikuti oleh Paidi. Wak Kacung yang heran mendekati kedua orang itu. Ia lantas ikut jongkok di kursinya. Sarip berdiri di atas kursi, begitu pula paidi yang mengikuti setelahnya. Keduanya terlibat adu mulut, saling sindir kelebihan dan kekuatan masing-masing antara kulon dan etan kali yang dibalut dengan simbolik komedi, hingga akhirnya berujung pada duel pertarungan terakhir antara Sarip dan Paidi yang berakhir dengan kekalahan Paidi ditangan Sarip sebagai plot *Catastrophe III* penyelesaian babak akhir.
***Mise-en-scene* Film**	***Pengaturan Ruang:*** Penyajian ruang pada adegan X mengacu pada ruang yang lebih jelas dan tegas, yaitu sebuah warung kopi di malam hari, tampak meja dan kursi kayu yang terdapat di halaman warung, etalase, bilik papan triplek, pagar dan tiang kayu yang menyangga atap asbes.
	Kostum & Rias: Tata kostum dan rias pada adegan IX, berfokus pada karakter baru yaitu Wak Kacung, mengenakan kaos oblong berwarna abu-abu celana hitam dan mengenakan blangkon serta tidak mengenakan rias dan dibiarkan natural mengikuti wajah aktor.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

	Pencahayaan: Teknik pencahayaan pada adegan X menggunakan *available light*. Memanfaatkan cahaya lampu berwarna merah remang-remang sebagai fasilitas penerangan warung, cahaya merah dimanfaatkan sebagai simbolik kehangatan pengunjung warung, sekaligus suasana panas duel terakhir antara Sarip dan Paidi
	Pergerakan Aktor: Adegan X terdiri dari beberapa aksi, berawal dari kedatangan Paidi di warung Wak kacung dengan gelagat Sombong, kemudian munculnya Sarinter berwajah polos berusaha menghafal pesan sarip Untuk di sampaiakn pada Paidi. Berlanjut pada penyampaian pesan Sarip kepada Paidi, di sini ekspresi wajah Wak Kacung dan Paidi keheranan mendengar Sarip masih hidup. Disusul adegan datangnya Sarip dengan tingkah santai menghampiri tempat duduk Paidi, pengunjung warung bubar. Hanya terdapat Sarip, Paidi dan Wak Kacung, ketinganya teribat aksi adu mulut yang dibalut dengan nuansa komedi sambil memperagakan kelebihannya masing-masing dengan bentuk simbolik. Ketika keadaan semakin kacau Wak Kacung masuk ke dalam warung dan sebelum terjadi duel maut keduanya terlibat adu Cangkriman. Paidi tidak mampu menandingi Cangkriman Sarip dan menantang bergelut, Sarip menerima tantangan Paidi dan terjadilah duel dengan menggunakan aksi teatrikal mengunakan gerakan kembangan silat, dan berakhir dengan kekalahan Paidi di tangan Sarip.
Sinematografi	*Longtake*. Break the 3rd wall (Mengembalikan penonton bahwa ini hanya tontonan belaka. Kamera *Panning* kiri dan kanan seolah-olah mewakili penonton menoleh menyaksikan adegan dialog, siapa yang bicara. *Super speed* pada adegan *fighting* memperagakan gerak pencak silat.

Tabel 4. *Mise-en-scene* dan Sinematografi Babak Akhir

Kepuasan dapat dirasakan pada babak akhir ini meski banyak *shot* atau adegan yang jumping. Pada adegan tari remo misalnya, kepulan asap tidaklah konsisten sehingga ada yang terlalu tebal bahkan hilang. Perencanaan *shot* malah dirasa kurang dan meskipun ada gambarnya tidak fokus. Bahkan jika di belakang penari remo ditambahkan kelir khas ludruk akan menambah estetika dan logika ceritanya. Pertemuan Sarinten dengan Sarip menjadi adegan yang paling disuka lantaran dapat diambil satu *shot* dalam satu *scene*. Adegan ini sangat dinamis dengan permainan *blocking* dan *moving* kedua tokoh. Kamera cukup mengikuti perpindahan aktor yang sudah disepakati bersama. Adegan warung justru di luar dugaan karena ternyata sangat panjang. Meski pada skenario sudah dipecah menjadi beberapa bagian, adegan film yang berlangsung rupanya sama lamanya seperti adegan di panggung. Hal ini disebabkan oleh interpretasi aktor memainkan tokoh dan suasana dengan kenyamanan masing-masing. Bukan berarti tidak bisa dibendung, ketika sudah ada aba-aba “action!” performa film telah

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

menjadi wilayah dan milik para aktor. Bukan berarti tidak bisa dikontrol, aktor sudah menanamkan karakter dan logika cerita sehingga mereka otomatis akan bermain dengan kesadaran.

Pada saat memecah dinding keempat yang mana sutradara muncul lalu para aktor melepas permainannya juga berhasil meski hanya menggunakan kamera utama. Kamera-kamera pendukung lainnya juga sudah disiapkan namun ketika sudah digabung dalam editing, hasilnya tidak terlalu meyakinkan karena kamera yang digunakan beda. Penggunaan *longtake* menjadikan para aktor merasa nyaman dalam bermain peran. Kekurangannya terletak pada tim produksi yang harus mengimbangi dengan persiapan matang, perencanaan tepat, dan daya tubuh yang mumpuni. Efek super speed saat pertarungan pamungkas Sarip dan Paidi menjadi titik kunci bagaimana film bisa memainkan efek visual yang tidak bisa didapatkan dari menonton ludruk di atas panggung. Andai adegan warung mulai dari awal sampai akhir terutama pertikaian puncak Sarip dan Paidi diambil dengan lebih banyak shot pasti lebih molek.

KESIMPULAN

Penciptaan film mengacu pada konsep alih wahana dari pentas panggung ludruk menjadi media film. Alih wahana dimaksudkan sebagai usaha mengalihkan suasana pentas panggung (mood) ludruk menjadi bentuk improvisasi penyajian sinematografi, mengalihkan aspek tontonan (spectacle) panggung ludruk menjadi penyajian mise-en-scene film dan penciptaan skenario film sesuai karakteristik dialog ludruk lakon "Sarip Tambak Oso". Diperoleh sajian film berjudul "Sarip" berdurasi 53.19 menit, memiliki tiga babak. Babak pembuka terdiri dari penyajian adegan I-IV, babak tengah terdiri dari sajian adegan V-VIII dan babak akhir terdiri dari adegan IX-X. Masing-masing babak menyajikan adegan yang tersusun atas pembentukan plot, dimulai dari Protasis, Epitasio, Catastastasis dan Catastrophe. Karakter konvensional pentas ludruk tetap dihadirkan dalam film, seperti munculnya adegan bedayan di babak awal, munculnya adegan lawak Jula-Juli pada awal babak tengah dan munculnya adegan Tari Remo pada awal babak akhir. Karakter-karakter tersebut dimunculkan agar film "Sarip" tetap berada karakter bentuk ludruk sebagai media yang dialih wahanakan.

Penciptaan film "Sarip" menuai berbagai keterbatasan estetik ruang, tempo adegan yang terlalu lambat dan visual yang kurang dinamis, akan tetapi sutradara bekerja untuk menutupi berbagai keterbatasan estetika tersebut dengan menciptakan berbagai pencapaian lainnya. Diantaranya adalah penyajian adegan bedayan yang cukup dinamis secara shot, sehingga menciptakan suasana dramatik yang cukup mendalam dengan penambahan landscape tambak untuk membuka film. Pencapaian juga muncul pada adegan lawak jula-juli yang diiringi oleh musik yang dipadukan montage Saropah dan Paidi berangkat ke pasar ikan untuk menagih pajak. Teknik montage dirasa cukup efektif dalam memangkas durasi film. Pencapaian dalam penciptaan film "Sarip" secara umum terletak pada penggunaan beberapa efek visual, seperti Slow Motion, Split Screen dan Super Speed yang tidak bisa didapatkan dari menonton ludruk di atas panggung. Segala bentuk pencapaian lainnya selayaknya untuk dikembalikan pada apresiator film "Sarip" yang tentunya akan memunculkan berbagai interpretasi mengenai bentuk keberhasilan dan kekurangan dari film hasil alih wahana pentas ludruk ini.

DAFTAR PUSTAKA

Askurifai, Baskin. 2003. *Membuat Film Indie Itu Gampang*. Bandung: Penerbit Kanisius

Azali, K. 2016. *Ludruk: Masihkah Ritus Modernisasi? Lakon, Jurnal Kajian Sastra Dan Budaya, 1* (1), 48–60. https://doi.org/10.20473/lakon.v1i1.1916.

Bluestone, G. 2003. *Novels into Film.* Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Bobker, Lee R. 1977. *Elements of Film*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Bordwell, David & Thompson, Kristin. 2003. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw–Hill.

Brandon, J. R. 2019. *Theatre in Southeast Asia*. Massachusetts: Cambridge University Press.

Celli, Carrlo. 2007. *A New Guide to Italian Cinema*. Hampshire, England: Palgrave Macmillian.

Damono, S. 2018. *Alih wahana*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Danesi Marcel. 2010. *Semiotika Film*. Yogyakarta: Jalasutra

Dewojati, Cahyaningrum. 2010. *Drama: Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press

Fuentes, Taylor., Macela, Diana. 2011. *Estudio Avanzados de Performance*. Fondo de Cultura Económica.

Harymawan. 1986. *Dramaturgi*. Bandung: Rosda karya.

Hutcheon, Linda. 2006. *The Theory of Adaptation*. New York: Taylor & Francis Group, Routledge

Kasemin, K. 1999. *Ludruk Sebagai Teater Sosial Kajian Kritis Terhadap Kehidupan, Peran dan Fungsi Ludruk Sebagai Media Komunikasi*. Surabaya: Airlangga

Kernodle, George R. 1978. *Invitation to the Theater*, Harcourt Brace Jovanovich, Brief 2nd edition.

Kristanto, J. B., Ardan, S. M. 2007. *Katalog film Indonesia 1926-2007*. Bogor: PT Grafi asri Mukti.

Moreno, D. P., Yang, M. C., Hernández, A. A., & Wood, K. L. 2014. *Creativity In Transactional Design Problems : Non Intuitive Findings Of An Expert Study Using Scamper. In Human Behavior And Design International Design Conference* (pp. 569–578).

Olong, H. A. K., & Anderson, B. 2007. *Tangan Kuasa dalam Kelamin, Telaah Homoseks, Pekerja Seks, dan Seks Bebas di Indonesia*. Yogyakarta: Insist Press.

Peacock, J. 2005. *Ritus Modernisasi: Aspek Sosial & Simbolik Teater*. Depok: Desantara.

Pramayoza, Dede. 2013. *Dramaturgi, Bahan Kuliah Prodi Teater ISI Padang Panjang*. Padang Panjang: LPPMPP ISI Padangpanjang.

Prasisko, Y. G. 2018. *Ludruk Jember: Ritual Masyarakat Perantauan. PARAFRASE: Jurnal Kajian Kebahasaan & Kesastraan, 18*(01), 69–78. https://doi.org/10.30996/parafrase.v18i01.1384.

Serrat, O. 2017. *The SCAMPER Technique. In Knowledge Solutions* (pp. 311–314). https://doi.org/10.1007/978-981-10-0983-9

Sinem Toraman, Sinem., Altun Sartel. 2018. *Application of the Six Thinking Hats and SCAMPER Technique on the 7th Grade Course Unit "Human and Environment": An Exemplary Case Study, Mevlana International Journal of Education (MUE), 3*(4), h. 168.

Sumardjo, Jakob & Saini K.M. 1991. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: PT. Gramedia pustaka Utama.

Sutarto, A. 2009. *Reog dan Ludruk: Dua Pusaka Budaya dari Jawa Timur yang Masih Bertahan. Pengenalan Budaya Lokal Sebagai Wahana Peningkatan Pemahaman Keanekaragaman Budaya, 1*–10.

Villarejo, A. 2013. *Film studies: The basics*. London: Routledge.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta